

CAMPANHA DA FRANÇA - 1940 Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Após a queda da Polônia, Hitler voltou-se para a Frente Ocidental. Era indispensável que ele eliminasse a França e neutralizasse a Inglaterra. Para isso, seus generais idealizaram o Plano Amarelo (*Fall Gelb*): o Grupo de Exércitos B (General Fedor von Bock), formado pelos 6º e 18º Exércitos, invadiria a Holanda e a Bélgica para atrair as forças aliadas para esses países. Alguns dias depois, o Grupo de Exércitos A (General Gerd von Rundstedt), composto pelos 4º, 12º e 16º Exércitos, avançaria pelas Ardenas e atingiria o Canal da Mancha, isolando as forças aliadas na Bélgica. Enquanto isso, o Grupo de Exércitos C (General Wilhelm Ritter von Leeb), formado pelos 1º e 7º Exércitos fazia frente à Linha Maginot.

No lado aliado, foi esquematizado o “Plano Dyle” (“D”), no qual o 1º Grupo de Exércitos (General Gaston-Henri Billotte) lançaria quatro exércitos (1º, 7º e 9º franceses, mais a Força Expedicionária Britânica) para a Bélgica e a Holanda. Essas forças formariam uma linha no rio Dyle e na linha Breda-Turnholt-Antuérpia. Ao Norte de Breda, a linha seria de responsabilidade do Exército holandês e entre Antuérpia e Louvain seria do belga. Ainda nesse Grupo de Exércitos estava o 2º Exército, que guardaria o flanco da floresta das Ardenas. O 2º Grupo de Exércitos (General André-Gaston Prételat) contava com mais três exércitos (3º, 4º e 5º) para guardar a Linha Maginot.

Considerada intransponível, a floresta das Ardenas foi negligenciada pelos militares aliados. A consequência disso foi que, após a entrada das forças alemãs na Holanda e na Bélgica, as forças franco-britânicas entraram na Bélgica e numa armadilha: a 13/05/40, as divisões Panzer romperam as linhas aliadas no Mosa entre Dinant e Sedan, desbarataram os 2º e 9º Exércitos franceses e rumaram para o Canal da Mancha, onde chegaram a 20/05/40. A Holanda rendeu-se e a Bélgica seguiu a mesma trilha dias depois. Cercados e acossados, os aliados iniciaram a Operação Dínamo, a evacuação de Dunquerque. A 04/06/40, tudo está acabado: basta agora aos alemães varrer os remanescentes do Exército francês ao Sul. A 22/06/40, a França se rende e terá que suportar quatro anos de ocupação nazista. Aos britânicos resta o dissabor de lutar sozinhos e sofrer os ataques da Luftwaffe.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a Bélgica, o Luxemburgo e partes da Alemanha, França e Holanda onde se desenrolou a batalha, num total de 1.764 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 269 peças, sendo 134 alemãs (sendo duas das Waffen-SS), 87 francesas, 22 belgas, 14 britânicas, 10 holandesas e 2 polonesas. Para identificação das nacionalidades, siga o modelo abaixo:



2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contenedores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Nesta simulação, as peças são de nível divisão.

Tipo da Unidade: É a “ênfase” de elementos que compõem uma unidade. Os tipos empregados nessa simulação são os seguintes:



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, os números à direita identificam a divisão.

A nomenclatura de algumas unidades é a seguinte:

Francesas:

- DCR – *Division Cuirassée* (Divisão Blindada).
- DI – *Division d'Infanterie* (Divisão de Infantaria).
- DIA – *Division d'Infanterie d'Áfrique* (Divisão de Infantaria da África).
- DIAlp – *Division d'Infanterie Alpine* (Divisão de Infantaria Alpina/Montanhistas).
- DIC – *Division d'Infanterie Coloniale* (Divisão de Infantaria Colonial).
- DIF – *Division d'Infanterie de Forteresse* (Divisão de Infantaria de Fortificação).
- DIM – *Division d'Infanterie Motorisée* (Divisão de Infantaria Motorizada).
- DINA – *Division d'Infanterie Nord-Africaine* (Divisão de Infantaria Norte-Africana).
- DLC – *Division Légère de Cavalerie* (Divisão Ligeira de Cavalaria).
- DLI – *Division Légère d'Infanterie* (Divisão Ligeira de Infantaria).
- DLM – *Division Légère Mécanique* (Divisão Ligeira Mecanizada = Divisão de Cavalaria Mecanizada).
- DM – *Division Marocaine* (Divisão Marroquina).
- SF – *Secteur Fortifié* (Setor Fortificado).

Belgas:

- DCh – *Division de Chasseurs Ardennais* (Divisão de Caçadores das Ardenas).

Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca.

Poder de Defesa: É o valor de combate dessa unidade quando é atacada.

Poder de Movimentação: É o valor de deslocamento da unidade no decorrer da partida.

A unidade do exemplo é a 4ª Divisão (XX) *Cuirassée* (Blindada) francesa (cor azul). Seu poder de ataque é 5, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 7.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui três tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” e “Tabela de Interdição”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 17 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando um dia do período real (representando o período de 10/05/40 (início da invasão alemã) a 26/05/40 (início da Operação Dínamo)).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10, 1 a 6, 1 a 4 e 1 na borda direita do tabuleiro. Nesta simulação, são consideradas as forças aéreas de quatro nacionalidades distintas. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – Dados: Esta simulação usa dois dados para a resolução dos combates. O dado **NÃO** é usado na movimentação das peças.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador aliado, que move quantas de suas unidades quiser, na cha-

mada “Fase de Movimentação” aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, quando o jogador aliado executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” alemã. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

OBSERVAÇÃO:

+ No 1º turno, o jogador aliado não realiza as suas fases de movimentação e de combate.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

EXEMPLO: A 13ª Divisão Motorizada (4-4-8) sai de Cambrai (hexágono 1320) avança para o Norte, atravessa o rio (3 pontos), continua para o Norte por mais um hexágono de terreno aberto (1 ponto) e entra no hexágono de floresta a Nordeste (4 pontos), totalizando então 3+1+4=8. Ela não poderá mais se mover sem exceder o seu Poder de Movimentação (8) e, portanto, terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade **NUNCA** pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- + As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras peças.
- + Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **NÃO** é somado.
- + Unidades blindadas não podem transitar em hexágonos de montanha e de pântano.
- + Unidades francesas e britânicas **NÃO** podem entrar nas Ardenas a Leste do rio Mosa.
- + Unidades aliadas que iniciam a sua Fase de Movimentação em hexágonos de fortificação pagam 1 Ponto de Movimentação para deixar o hexágono.
- + Unidades dos 2º, 3º, 4º e 5º Exércitos, bem como as unidades de reserva nos hexágonos 0224, 0421, 3634, 4036, 4135 e 4136, só podem se mover a partir do 5º turno, a menos que qualquer unidade em qualquer desses bivaques seja engajada. Da mesma forma, não é permitido que outras unidades ocupem os hexágonos onde já estejam essas unidades.
- + Nos locais onde as ferrovias atravessam rios, entende-se que existem pontes nesses locais e as unidades em movimentação normal ou se retirando após combate podem atravessar o rio sem pagar pontos de movimentação para isso. Da mesma forma nas pontes existentes em Paris (hexágonos 0632 e 0732) e em Eben-Emael (hexágono 3015). Isto não se aplica a ferrovias que atravessam outros tipos de terrenos.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: O jogador alemão pode concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer, enquanto o jogador aliado pode concentrar, no máximo, 3 (três) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga se move para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”.

Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade francesa ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade francesa não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação à alemã (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas **NUNCA** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães (Reserva do OKH) são opcionais e, se entrarem, fazem-no pela borda Leste conforme relação em 11.1.3 a partir do 5º turno (inclusive). Os reforços aliados entram sempre pela borda Sul. Ao entrar no tabuleiro, as unidades devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Não é permitida a saída intencional de unidades do tabuleiro, salvo em caso de evacuação (V.10.0). Unidades alemãs obrigadas a recuar pelas bordas Sul e Oeste são consideradas destruídas, assim como quaisquer unidades aliadas obrigadas a recuar pelas bordas Norte e Leste. Unidades alemãs obrigadas a sair pelas bordas Norte e Leste não são consideradas destruídas, mas não podem retornar à partida. Da mesma forma, unidades aliadas que forem obrigadas a recuar pelas bordas Sul e Oeste não serão consideradas destruídas, mas não podem retornar à partida.

4.2.3 – Paraquedistas: Esta simulação envolve três unidades alemãs que são transportadas por via aérea: a 7ª Divisão Aérea (Paraquedista), a 22ª Divisão Aerotransportada e o *Sturmabteilung* Koch. A 7ª Divisão Aérea (Paraquedista) começa a partida fora do tabuleiro, na reserva do OKH. Ela pode ser usada em salto em qualquer turno à escolha do jogador alemão após a rendição da Holanda. Ela pode saltar em qualquer hexágono de terreno aberto ou cidade e não pode se mover enquanto não contatar outras unidades alemãs (mas pode receber apoio aéreo). A 22ª Divisão Aeroterrestre começa a partida em Rotterdam (hexágono 2205), onde ela desembarcou no início da ofensiva. Ela também só pode se mover após contatar outras unidades alemãs. O *Sturmabteilung* Koch é uma peça simbólica, sem poderes de combate e de movimentação, e inicia a partida em Eben-Emael. Para isso, lança-se um dado: caindo 1, a peça é imediatamente retirada do tabuleiro; caindo qualquer outro número, as três colunas referentes à fortificação e as duas colunas referentes ao rio são desconsideradas em qualquer combate nesse hexágono nesse turno. No fim da Fase de Combate alemã, a peça é removida do jogo.

OBSERVAÇÃO:

+ Se a 7ª Divisão Aérea saltar sobre unidades inimigas e for obrigada a recuar, é considerada destruída.

5.0 - COMBATES:

Ao término da “Fase de Movimentação”, quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, considera-se que “engajaram”, sendo o último a se movimentar considerado o atacante.

5.1 - Solução de Combates → Para se solucionar os combates, utiliza-se a “Tabela de Efeitos do Combate”, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequência é como descrita abaixo:

5.1.1- Relação de Forças:

- 1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;
 2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;
 3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

- + O atacante **NÃO** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.
- + Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, **NÃO** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- + Unidades blindadas não podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

5.1.2 - Influência do Terreno: Certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados na forma de colunas na “Tabela de Efeitos de Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer a defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÕES:

- + Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.
- + Quando uma fortificação é conquistada, ela é considerada destruída (para efeito de combate, passa a ser considerado somente o tipo de terreno em que ela está).

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Determinação da Linha: Concluídos os passos anteriores, determinou-se a coluna; agora, determina-se a linha através dos dados. Os dados têm por finalidade representar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (Exemplo: 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

5.1.5 - Resultados dos Combates:

DA - Defesa Aniquilada. Todas as unidades defensoras são eliminadas.

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar **EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS**.

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

DRI - Defesa Recua Intacta. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB - Defesa Vence com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta. Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB - Ataque Vence com Baixas. Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).

ARI - Ataque Recua Intacto. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminado. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

IMP - Impasse. Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas, de cavalaria e de infantaria motorizada alemãs podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) apenas um. As unidades blindadas, de cavalaria e de infantaria motorizada alemãs avançam dois hexágonos somente se os hexágonos forem de terreno aberto ou cidade e se não houver rio ou fortificação entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia – fica a seu critério decidir.

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “Zona de Engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades holandesas e belgas que são obrigadas a sair de seus respectivos países são consideradas destruídas.

+ Unidades que recuam para o mar ou através de canal são consideradas destruídas, exceto em caso de evacuação (V.10.0).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado pelo número máximo de unidades (quatro para os alemães e três para os aliados), o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono o número máximo de unidades quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre. Já as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofreu baixas, então ela será eliminada.

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “Zona de Engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento deverá(ão) receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de “Zona de Engajamento” inimiga, então todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÃO:

+ Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo. O jogador alemão conta com 40 pontos durante toda a partida. O jogador aliado, porém, em função das diferentes nacionalidades envolvidas, tem os seguintes pontos: França: 6 pontos; Grã-Bretanha: 3 pontos; Bélgica: 1 ponto.

O Poder Aéreo francês e britânico só pode ser usado em países onde existam tropas de suas respectivas nacionalidades. Se não restar nenhuma unidade britânica no tabuleiro, o Poder Aéreo britânico é automaticamente eliminado.

O Poder Aéreo belga só pode ser usado em combates em hexágonos dentro da Bélgica. Se a Bélgica se render ou os alemães tomarem Bruxelas (hexágono 2115), o seu poder aéreo é automaticamente eliminado.

Nesta simulação, não é permitido realizar ataques apenas com poder aéreo, exceto em caso de interdição (V.6.2 e 10.0).

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm marcadores de Poder Aéreo no tabuleiro e pecinhas marcada “X1” (o alemão também tem uma pecinha marcada “X10”). Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos, como descrito na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + O poder aéreo francês é reduzido a 4 e o britânico a 2 após os alemães atravessarem o rio Dyle (em qualquer ponto) ou o rio Mosa entre Namur (hexágono 2419) e Sedan (hexágono 2625), ambos inclusive.
- + O poder belga é zerado no turno seguinte à conquista de Bruxelas pelos alemães.

6.2 – Interdição→ A interdição é utilizada para prejudicar a movimentação do inimigo por ferrovias. Para tanto, basta o jogador, na sua Fase de Combate, avisar com quantos pontos de Poder Aéreo e qual hexágono de ferrovia ele tentará interditar. Feito isso, se o adversário desejar, ele diz com quantos pontos de Poder Aéreo do atacante pelo Poder Aéreo do defensor. A relação assim obtida define a coluna na "Tabela de Interdição" e um lance de um dado define a linha. Saindo NE (Nenhum Efeito), nada ocorre; saindo D1, o hexágono fica interditado por um turno; saindo D2, fica interditado por dois turnos. O marcador apropriado (ao lado) é colocado no hexágono e ele é removido ao final da Fase de Movimentação do defensor.



Exemplo: O jogador alemão decide usar 6 pontos para interditar um hexágono de ferrovia e o jogador aliado decide usar 2 pontos para tentar impedir. Temos então que $6 \div 2 = 3$. A coluna será a de relação 3-1. Joga-se então um dado e vê-se o resultado na tabela.

Uma vez que um hexágono de ferrovia é interditado, o jogador não poderá efetuar movimentos por ferrovia por este hexágono.

OBSERVAÇÕES:

- + O mínimo de pontos que pode ser usado para um ataque de interdição é 2 Pontos de Poder Aéreo e o máximo é 10.
- + Se o defensor não utilizar nenhum ponto de Poder Aéreo, automaticamente é usada a última coluna (6-1).
- + Se o defensor utilizar mais pontos de Poder Aéreo que o atacante, o ataque é automaticamente considerado NE.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente os alemães recuperam baixas. Ao iniciar a sua Fase de Movimentação, o alemão elimina 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo) e recupera as demais, bastando desvirá-las, desde que permaneçam desengajadas no turno corrente.

8.0 – FERROVIA:

Ambos os contendores podem recorrer à ferrovia para transporte de tropas. Para usá-la, uma unidade tem que começar o turno já num hexágono de ferrovia e estar desengajada. Durante esse turno, a unidade não poderá se mover para fora de um hexágono de ferrovia e nem realizar ataques. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s) e ela(s) poderá(ão) se mover por até 20 (vinte) hexágonos de ferrovia por turno.

OBSERVAÇÕES:

- + As ferrovias só podem ser usadas a partir do 2º turno.
- + Unidades que entram de reforço podem entrar no tabuleiro por hexágonos de ferrovia, pois se entende que elas estavam já na ferrovia, fora do tabuleiro, ao se iniciar o turno.

+ Se a unidade que embarca numa ferrovia estava em um hexágono de fortificação, ela ainda assim terá que gastar 1 Ponto de Movimentação a mais para deixar o hexágono.

+ Se um hexágono de ferrovia estiver em um hexágono da Zona de Engajamento de uma unidade inimiga, ela é considerada interrompida nesse ponto e o jogador não pode usar a ferrovia além dele.

+ Os alemães só podem utilizar ferrovias se elas tiverem uma ligação com a Alemanha.

9.0 – RENDIÇÕES:

9.1 – Rendição Holandesa → A Holanda rende-se quando qualquer unidade alemã (exceto aeroterrestre ou paraquedista após salto) conquistar Rotterdam. Todas as unidades holandesas são retiradas do tabuleiro e consideradas destruídas na Fase de Movimentação aliada seguinte.

9.2 – Rendição Belga → A Bélgica rende-se quando todas as cidades da Bélgica tiverem sido capturadas pelos alemães (inclusive por unidade aeroterrestre ou paraquedista após salto). Todas as unidades belgas são retiradas do tabuleiro e consideradas destruídas na Fase de Movimentação aliada seguinte.

10.0 – EVACUAÇÃO (Operação Dínamo):

Em qualquer momento da partida, o jogador aliado pode evacuar unidades através de três portos específicos: Boulogne (hexágono 0315), Calais (hexágono 0414) e/ou Dunquerque (hexágono 0713). Para isso, basta que a unidade chegue até um desses portos e simplesmente seja retirada do tabuleiro (apenas unidades britânicas e francesas podem fazer isso). Por turno, os aliados podem evacuar, no máximo, cinco unidades com baixas e/ou intactas.

Os alemães podem tentar impedir a evacuação: no início de um turno, caso queira, o jogador alemão avisa que usará uma certa quantidade de pontos para interditar um ou ambos os portos (tem que informar quantos pontos para cada porto). Esses pontos não podem ser usados nos combates normais durante o turno. Caso o aliado queira tentar a evacuação, ele procede ao movimento normal de retirada da unidade e diz com quantos pontos de Poder Aéreo vai cobrir a evacuação. Divide-se então o total de Poder Aéreo alemão reservado àquele porto pelo Poder Aéreo da cobertura aliada. Feito isso, vê-se o resultado na “Tabela de Interdição”. A relação obtida anteriormente define a coluna e um lance de um dado define a linha. Saindo NE (Nenhum Efeito), nada ocorre; saindo D1, uma das unidades sendo evacuada sofre baixas; saindo D2, as unidades sendo evacuadas sofrem duas baixas (se as duas baixas forem aplicadas numa unidade intacta, ela é destruída). Unidades que conseguem ser evacuadas não são consideradas destruídas.

EXEMPLO: O jogador alemão define que usará 6 pontos para interditar o porto de Dunquerque. O jogador aliado decide usar 2 pontos para cobrir a evacuação. Temos então que $6 \div 2 = 3$. A coluna será a de relação 3-1. Joga-se então um dado e vê-se o resultado na tabela.

OBSERVAÇÕES:

+ O mínimo de pontos que pode ser usado para um ataque de interdição é 2 Pontos de Poder Aéreo e o máximo é 10.

+ Para a evacuação, os aliados contam com mais 1 (um) ponto de poder aéreo extras (considera-se a RAF baseada na Inglaterra).

+ Para realizar a evacuação, a unidade tem que estar desengajada.

11.0 – PREPARAÇÃO:

Existem duas opções de jogo para esta simulação: a Opção I, que reflete o dispositivo histórico real de todas as forças envolvidas; e a Opção II, em que os adversários tem total liberdade para organizar seus exércitos como queiram.

11.1 – Opção I → Os aliados estavam organizados em três Grupos de Exércitos, num total de 90 divisões. O 1º Grupo de Exércitos contava com 41 divisões e o 2º, 29, além de outras 20 em reserva. Além disso, podia-se contar com 22 divisões belgas e 10 holandesas. A grande maioria dessas unidades, porém, tinha pouca mobilidade, equipamento inadequado ou obsoleto, pouco treinamento e nenhuma experiência de combate. A elite das forças aliadas estava concentrada nos 1º e 7º Exércitos franceses e na *British Expeditionary Force* (BEF), uma formação altamen-

te motorizada, bem equipada e de moral alto. O comandante geral aliado era o General Maurice Gamelin. Os alemães tinham grande quantidade de tropas de 2ª classe, duas divisões das Waffen-SS e era totalmente dependente de transporte hipomóvel. Elas somavam 133 divisões, sendo 46 no Grupo de Exércitos A, 26 no B, 18 no C e 41 na reserva (além de duas aerotransportadas já empenhadas). Seus soldados já haviam tido experiência de combate na Polônia, tinham o moral alto e o seu equipamento em geral era recente. A Luftwaffe detinha a supremacia aérea total sobre o front ocidental, pois superava as forças aéreas aliadas em quantidade, qualidade, eficiência e doutrina. A máquina de guerra alemã estava sob o comando de Adolf Hitler. Essa era situação a 10/05/40.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: A colocação inicial aliada é conforme a relação abaixo:

11.1.1.1 – Colocação Inicial Francesa: Os Exércitos franceses têm seus bivaques marcados no tabuleiro e as unidades destinadas a cada um deles devem ser postadas inicialmente neles, encostadas na linha de fronteira, conforme a relação a seguir. Além disso, algumas unidades têm posições iniciais fixas.

- 1º Exército – 1ª DM, 1ª DIM, 2ª DINA, 2ª DLM, 3ª DLM, 5ª DINA, 12ª DIM, 15ª DIM e 101ª DIF.
- 2º Exército – SF Montmédy (hexágono 2926), 1ª DIC*, 2ª DLC*, 3ª DIC (hexágono 2725), 3ª DINA (hexágono 2725), 5ª DLC*, 41ª DI (hexágono 3026), 55ª DI (hexágono 2625) e 71ª DI (hexágono 2625).
- 3º Exército – SF Boulay (hexágono 3829), SF Thionville (hexágono 3527), 2ª DI, 3ª DLC, 6ª DI*, 6ª DIC*, 6ª DINA, 7ª DI, 8ª DI, 20ª DI, 26ª DI, 42ª DI, 51ª DI, 56ª DI e 58ª DI.
- 4º Exército – SF Faulquemont (hexágono 3929), SF Rohrbach (hexágono 4230), SF Sarre (hexágono 4129), 11ª DI, 45ª DI*, 47ª DI, 52ª DI e 82ª DIA.
- 5º Exército – SF Haguenau (hexágono 4633), 16ª DI, 24ª DI, 30ª DIAIp, 31ª DIAIp, 35ª DI, 44ª DI, 62ª DI, 70ª DI e 103ª DIF.
- 7º Exército – 1ª DLM, 4ª DI, 9ª DIM, 21ª DI, 25ª DIM e 60ª DI.
- 9º Exército – 1ª DLC, 4ª DINA*, 4ª DLC, 5ª DIM, 18ª DI, 22ª DI, 53ª DI*, 61ª DI e 102ª DIF (hexágono 2424).
- Reserva do 1º Grupo de Exércitos (Noyon – Hexágono 1226) – 1ª DINA, 3ª DIM e 32ª DI.
- Reserva do 1º Grupo de Exércitos (Château Thierry – Hexágono 1431) – 14ª DI e 36ª DI.
- Reserva do 1º Grupo de Exércitos (Hexágono 2130) – 1ª DCR.
- Reserva do 2º Grupo de Exércitos (Nancy – Hexágono 3634) – 4ª DIC e 87ª DI.
- Reserva da Frente Nordeste (Dunquerque – Hexágono 0713) – 68ª DI.
- Reserva do GQG (Rheims – Hexágono 1829) – 3ª DCR.
- Reserva do GQG (Châlons – Hexágono 2132) – 28ª DI e 43ª DI.
- Reserva do GQG (Hexágono 2331) – 2ª DCR.
- Reserva do GQG (Verdun - Hexágono 2829) – 7ª DIC e 10ª DI.
- Reserva do GQG (Hexágono 4036) – 5ª DIC e 7ª DINA.
- Reserva do GQG (Hexágono 4135) – 23ª DI e 29ª DI.

11.1.1.2 – Colocação Inicial Belga: As divisões belgas devem ser postadas inicialmente nos seguintes hexágonos:

- Hexágono 1613 (Ghent) – 16ª DI.
- Hexágono 2112 (Antuérpia) – 13ª DI e 17ª DI.
- Hexágono 2115 (Bruxelas) – 1ª DC, 2ª DC e 5ª DI.
- Hexágono 2309 – 10ª DI.
- Hexágono 2312 – 9ª DI, 12ª DI e 15ª DI.
- Hexágono 2419 (Namur) – 2ª DCh e 8ª DI.
- Hexágono 2510 (Turnhout) – 18ª DI.
- Hexágono 2513 – 6ª DI.
- Hexágono 2711 – 11ª DI.
- Hexágono 2714 – 14ª DI.
- Hexágono 2813 – 1ª DI.
- Hexágono 2814 – 4ª DI.
- Hexágono 2917 (Liege) – 2ª DI e 3ª DI.
- Hexágono 3015 (Eben-Emael) – 7ª DI.
- Hexágono 3122 (Bastogne) – 1ª DCh

11.1.1.3 – Colocação Inicial Britânica: A maioria das divisões britânicas deve ser postada inicialmente no bi-

vaque da BEF ou do 3º Exército francês, encostadas na linha pontilhada. Outras, no entanto, são postadas nos seguintes hexágonos:

- BEF – 1ª DI, 2ª DI, 3ª DI, 4ª DI, 5ª DI, 42ª DI, 44ª DI, 48ª DI e 50ª DI.
- 3º Exército (francês) – 51ª DI.
- Hexágono 0224 – 12ª DI.
- Hexágono 0421 (Abbeville) – 23ª DI.

11.1.1.4 – Colocação Inicial Holandesa: As divisões holandesas devem ser postadas inicialmente nos seguintes hexágonos:

- Hexágono 1904 (Haia) – 1ª DI.
- Hexágono 2401 (Amsterdam) – 3ª DI.
- Hexágono 2803 – 7ª DI e 8ª DI.
- Hexágono 2808 – Divisão Ligeira.
- Hexágono 2904 – 2ª DI e 4ª DI.
- Hexágono 3007 – 5ª DI e 6ª DI.
- Hexágono 3010 – Divisão Peel.

11.1.1.5 – Colocação Inicial Polonesa: As divisões polonesas abaixo listadas devem ser postadas inicialmente nos seguintes bivaques:

- 4º Exército (francês) – 1ª DI*.
- Reserva do GQG (Hexágono 4136) – 2ª DI.

OBSERVAÇÃO:

+ As unidades marcadas com um asterisco * não ficam encostadas na linha de fronteira, mas devem ser postadas a um hexágono aquém do hexágono da referida linha, dentro do bivaque do Exército.

11.1.2 – Reforços Aliados:

- 6º Turno – 4ª DCR;
- 7º Turno – 46ª DI britânica;
- 9º Turno – 59ª DLI;
- 14º Turno – 1ª DB britânica;

11.1.3 – Colocação Inicial Alemã: Os Exércitos alemães têm seus bivaques marcados no tabuleiro e as unidades destinadas a cada um deles devem ser postadas inicialmente neles, conforme a relação a seguir. As unidades de Reserva dos Grupos de Exércitos só podem se mover a partir do 2º turno e as da Reserva do OKH (fora do tabuleiro) só a partir do 5º turno. Lembrando que: DI = Divisão de Infantaria; DPz = Divisão Panzer (Blindada); DMTz = Divisão Motorizada; DM = Divisão de Montanha; DC = Divisão de Cavalaria; DAet = Divisão Aerotransportada; DPQD = Divisão de Paraquedistas (Aérea).

- 1º Exército – 75ª DI, 79ª DI, 93ª DI, 95ª DI, 98ª DI, 197ª DI, 215ª DI, 246ª DI, 252ª DI, 257ª DI, 258ª DI, 262ª DI e 268ª DI.
- 4º Exército – 1ª DI, 5ª DPz, 7ª DPz, 8ª DI, 11ª DI, 12ª DI, 28ª DI, 32ª DI, 62ª DI, 87ª DI, 211ª DI, 251ª DI, 263ª DI e 267ª DI.
- 6º Exército – 3ª DPz, 4ª DPz, 7ª DI, 14ª DI, 18ª DI, 19ª DI, 20ª DMTz, 30ª DI, 31ª DI, 35ª DI, 56ª DI, 61ª DI, 72ª DI, 216ª DI, 223ª DI, 253ª DI, 255ª DI e 269ª DI.
- 7ª Exército – 96ª DI, 554ª DI, 555ª DI, 556ª DI e 557ª DI.
- 12º Exército – 1ª DM, 1ª DPz, 2ª DMTz, 2ª DPz, 3ª DI, 5ª DI, 8ª DPz, 9ª DI, 10ª DPz, 13ª DMTz, 16ª DI, 21ª DI, 23ª DI, 24ª DI e 25ª DI.
- 16º Exército – 6ª DI, 6ª DPz, 10ª DI, 15ª DI, 17ª DI, 26ª DI, 29ª DMTz, 33ª DI, 34ª DI, 36ª DI, 52ª DI, 58ª DI, 68ª DI, 71ª DI, 73ª DI, 76ª DI e 86ª DI.
- 18º Exército – DMTz SS Verfügungs, 1ª DC, 9ª DPz, 207ª DI, 225ª DI, 227ª DI, 254ª DI e 256ª DI.
- Eben-Emael (Hexágono 3015) – *Sturmabteilung* Koch.
- Rotterdam (Hexágono 2205) – 22ª DAet.
- Reserva do Grupo de Exércitos A (Coblença (Hexágono 4421)) – 4ª DI e 27ª DI.
- Reserva do Grupo de Exércitos B (Colônia (Hexágono 3914)) – 208ª DI e 526ª DI.
- Reserva do Grupo de Exércitos C (Kaiserlautern (Hexágono 4427)) – 94ª DI.
- Reserva do OKH (37 divisões fora do tabuleiro) – DI Polizei, DMTz SS Totenkopf, 7ª DPQD, 44ª DI, 45ª

DI, 46ª DI, 50ª DI, 57ª DI, 60ª DI, 78ª DI, 81ª DI, 82ª DI, 83ª DI, 88ª DI, 161ª DI, 162ª DI, 164ª DI, 167ª DI, 168ª DI, 169ª DI, 183ª DI, 205ª DI, 206ª DI, 212ª DI, 217ª DI, 221ª DI, 260ª DI, 290ª DI, 291ª DI, 292ª DI, 293ª DI, 294ª DI, 295ª DI, 296ª DI, 297ª DI, 298ª DI e 299ª DI.

11.2 – Opção II → Ambos podem colocar suas unidades livremente no tabuleiro, o aliado primeiro, dentro de suas fronteiras nacionais. Os reforços aliados e as reservas do OKH continuam nas mesmas condições. A 7ª Divisão Aérea, a 22ª Divisão Aerotransportada e o *Sturmabteilung* Koch podem ser usados em saltos (não necessariamente no 1º turno), mas a 7ª e a 22ª não podem saltar no mesmo turno. Mantêm-se todas as regras especiais, observações e objetivos.

11.3 – Objetivos →

O objetivo alemão é destruir os exércitos aliados, ocupar a Holanda, a Bélgica e a França e expulsar os britânicos. O objetivo dos aliados é deter os alemães. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

11.3.1 – Objetivos Aliados:

Paris* (Hexágonos 0632 e 0732) – 50 pontos	Bruxelas (Hexágono 2115) – 50 pontos
Strasburgo (Hexágono 4634) – 25 pontos	Antuérpia (Hexágono 2112) – 25 pontos
Dunquerque (Hexágono 0713) – 25 pontos	Calais (Hexágono 0414) – 25 pontos
Bologne (Hexágono 0315) – 25 pontos	Verdun (Hexágono 2829) – 25 pontos
Metz (Hexágono 3630) – 25 pontos	Lille (Hexágono 1215) – 25 pontos
Unidade Aliada Intacta na Bélgica* – 5 pontos	Unidade Aliada Intacta na Holanda* – 3 pontos
Unidade Alemã Destruída – 5 pontos	

* - Não isolada em relação a Paris.

11.3.2 – Objetivos Alemães:

Paris* (Hexágonos 0632 e 0732) – 100 pontos	Dunquerque (Hexágono 0713) – 25 pontos
Bologne (Hexágono 0315) – 25 pontos	Calais (Hexágono 0414) – 25 pontos
Bruxelas (Hexágono 2115) – 25 pontos	Lille (Hexágono 1215) – 25 pontos
Strasbourg (Hexágono 4634) – 10 pontos	Amiens (Hexágono 0623) – 10 pontos
Unidade britânica destruída – 10 pontos	Unidade francesa destruída – 5 pontos
Unidade belga ou holandesa destruída – 1 ponto	Hexágono da Linha Maginot ocupado – 10 pontos

Além disso, os alemães perdem 20 pontos por hexágono da Alemanha em poder dos aliados, 20 pontos se fizer um salto aeroterrestre com a 7ª Divisão Aérea e 2 pontos por cada divisão da reserva do OKH utilizada.

● – Os dois hexágonos ocupados.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
2-12	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DA AVI	DA AVI
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DA AVI
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI
5-9	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
6-8	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB
7	DVI AE	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI




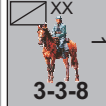
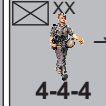















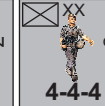







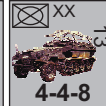
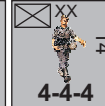



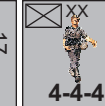
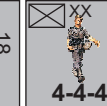
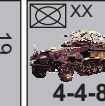




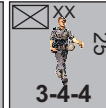
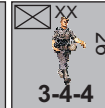




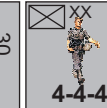





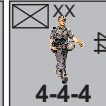
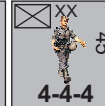




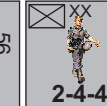




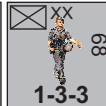
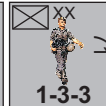
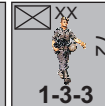
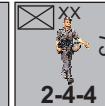
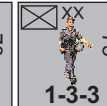

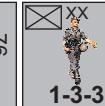
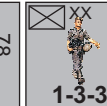
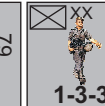



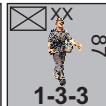
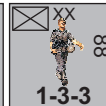
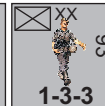

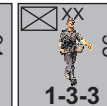

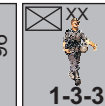
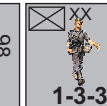





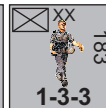



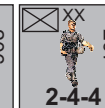
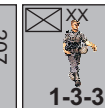
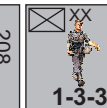







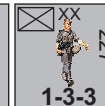


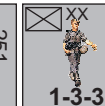






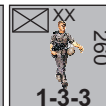

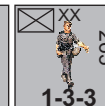

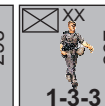
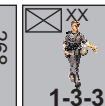

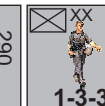






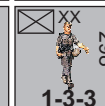
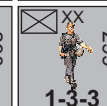
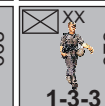
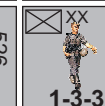




TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	1 coluna
Floresta	2	4	1 coluna
Pântano	2	2 / PROIBIDO*	1 coluna
Rio	1	3	2 colunas
Canal	2	5	3 colunas
Montanha	2-3	4 / PROIBIDO*	3 colunas
Fortificação	---	---	3 colunas
Ferrovia	20 hexágonos	20 hexágonos	---
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

*- Proibido para blindados e cavalaria mecanizada.

TABELA DE INTERDIÇÃO

DADO	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	D1	D1	D1	D1	D2	D2
2	NE	D1	D1	D1	D1	D2
3	NE	NE	D1	D1	D1	D1
4	NE	NE	NE	D1	D1	D1
5	NE	NE	NE	NE	D1	D1
6	NE	NE	NE	NE	NE	D1

 Polizei 1-3-3	 Totenkopf 2-3-8	 Verfügungs 3-4-8	 1 3-3-8	 1 4-4-4	 1 4-3-4	 1 12-8-8	 2 4-4-8	 2 11-8-8	 3 4-4-4	 3 12-8-8	 4 4-4-4
 4 11-8-8	 5 3-4-4	 5 12-8-8	 6 3-4-4	 6 7-5-8	 7 4-4-4	 7 11-8-8	 7 3-3-3	 8 4-4-4	 8 12-8-8	 9 3-4-4	 9 7-5-8
 10 4-4-4	 10 11-8-8	 11 4-4-4	 12 4-4-4	 13 4-4-8	 14 4-4-4	 15 3-4-4	 16 3-4-4	 17 4-4-4	 18 4-4-4	 19 4-4-4	 20 4-4-8
 21 4-4-4	 22 3-4-3	 23 4-4-4	 24 4-4-4	 25 3-4-4	 26 3-4-4	 27 3-4-4	 28 4-4-4	 29 4-4-8	 30 4-4-4	 31 4-4-4	 32 4-4-4
 33 3-4-4	 34 3-4-4	 35 3-4-4	 36 3-4-4	 44 4-4-4	 45 4-4-4	 46 2-4-4	 50 2-4-4	 52 1-3-3	 56 2-4-4	 57 2-4-4	 58 1-3-3
 60 2-4-4	 61 2-4-4	 62 1-3-3	 68 1-3-3	 71 1-3-3	 72 1-3-3	 73 2-4-4	 75 1-3-3	 76 1-3-3	 78 1-3-3	 79 1-3-3	 81 1-3-3
 82 1-3-3	 83 1-3-3	 86 1-3-3	 87 1-3-3	 88 1-3-3	 93 1-3-3	 94 1-3-3	 95 1-3-3	 96 1-3-3	 98 1-3-3	 161 1-3-3	 162 1-3-3
 164 1-3-3	 167 1-3-3	 168 1-3-3	 169 1-3-3	 183 1-3-3	 197 1-3-3	 205 1-3-3	 206 1-3-3	 207 2-4-4	 208 1-3-3	 211 1-3-3	 212 1-3-3
 215 1-3-3	 216 1-3-3	 217 2-4-4	 221 2-4-4	 223 1-3-3	 225 1-3-3	 227 1-3-3	 246 1-3-3	 251 1-3-3	 252 1-3-3	 253 1-3-3	 254 1-3-3
 255 1-3-3	 256 1-3-3	 257 1-3-3	 258 1-3-3	 260 1-3-3	 262 1-3-3	 263 1-3-3	 267 1-3-3	 268 1-3-3	 269 1-3-3	 290 1-3-3	 291 1-3-3
 292 1-3-3	 293 1-3-3	 294 1-3-3	 295 1-3-3	 296 1-3-3	 297 1-3-3	 298 1-3-3	 299 1-3-3	 526 1-3-3	 554 1-3-3	 555 1-3-3	 556 1-3-3
 557 1-3-3	 Koch										

SF Boulay 0-2-2	SF Faulquemont 0-2-2	SF Haguenau 0-2-2	SF Montmédy 0-2-2	SF Rohrbach 0-2-2	SF Sarre 0-2-2	SF Thionville 0-2-2	XX 1 3-3-5	XX 1C 1-2-3	XX 1M 1-2-3	XX 1 2-2-6	XX 1NA 1-2-3
XX 1 2-2-6	XX 1 2-2-7	XX 2 3-3-5	XX 2 1-2-3	XX 2NA 1-2-3	XX 2 2-2-6	XX 2 2-2-7	XX 3 3-3-5	XX 3C 1-2-3	XX 3 2-2-6	XX 3NA 1-2-3	XX 3 2-2-6
XX 3 2-2-7	XX 4 3-2-5	XX 4 1-2-3	XX 4C 1-2-3	XX 4NA 1-2-3	XX 4 1-2-6	XX 5C 1-2-3	XX 5 2-2-6	XX 5NA 1-2-3	XX 5 1-2-6	XX 6 1-2-3	XX 6C 1-2-3
XX 6NA 1-2-3	XX 7 1-2-3	XX 7C 1-2-3	XX 7NA 1-2-3	XX 8 1-2-3	XX 9 2-2-6	XX 10 1-2-3	XX 11 1-2-3	XX 12 2-2-6	XX 14 1-2-3	XX 15 2-2-6	XX 16 1-2-3
XX 18 1-2-3	XX 20 1-2-3	XX 21 1-2-3	XX 22 1-2-3	XX 23 1-2-3	XX 24 1-2-3	XX 25 2-2-6	XX 26 1-2-3	XX 28 1-2-3	XX 29 1-2-3	XX 30 1-2-3	XX 31 1-2-3
XX 32 1-2-3	XX 35 1-2-3	XX 36 1-2-3	XX 41 1-2-3	XX 42 1-2-3	XX 43 1-2-3	XX 44 1-2-3	XX 45 1-2-3	XX 47 1-2-3	XX 51 1-1-3	XX 52 1-1-3	XX 53 1-1-3
XX 55 1-1-3	XX 56 1-1-3	XX 58 1-1-3	XX 59L 1-1-3	XX 60 1-1-3	XX 61 1-1-3	XX 62 1-1-3	XX 68 1-1-3	XX 70 1-1-3	XX 71 1-1-3	XX 82A 1-2-3	XX 87 1-2-3
CF XX 101 0-1-2	CF XX 102 0-1-2	CF XX 103 0-1-2									
XX 1 1-1-6	XX 1Ch 1-1-4	XX 1 1-1-3	XX 2 1-1-6	XX 2Ch 1-1-4	XX 2 1-1-3	XX 3 1-1-3	XX 4 1-1-3	XX 5 1-1-3	XX 6 1-1-3	XX 7 1-1-3	XX 8 1-1-3
XX 9 1-1-3	XX 10 1-1-3	XX 11 1-1-3	XX 12 1-1-3	XX 13 1-1-3	XX 14 1-1-3	XX 15 1-1-3	XX 16 1-1-3	XX 17 1-1-3	XX 18 1-1-3	XX 1 1-2-3	XX 2 1-2-3
XX 1 2-2-8	XX 1 2-2-6	XX 2 2-2-6	XX 3 2-2-6	XX 4 2-2-6	XX 5 1-2-6	XX 12 1-1-3	XX 23 1-1-3	XX 42 1-2-6	XX 44 1-2-6	XX 46 1-1-3	XX 48 1-2-6
XX 50 1-2-6	XX 51 1-2-6	XX 1 1-1-3	XX 2 1-1-3	XX 3 1-1-3	XX 4 1-1-3	XX 5 1-1-3	XX 6 1-1-3	XX 7 1-1-3	XX 8 1-1-3	XX Peel 1-1-3	XX Ligeira 1-1-4



FRAN A CATÁ



MARCADOR DE TURNOS

1 10/05/40	2 11/05/40	3 12/05/40	4 13/05/40	5 14/05/40	6 15/05/40
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------



7

16/05/40

8

17/05/40

9

18/05/40

10

19/05/40

11

20/05/40

12

21/05/40

13

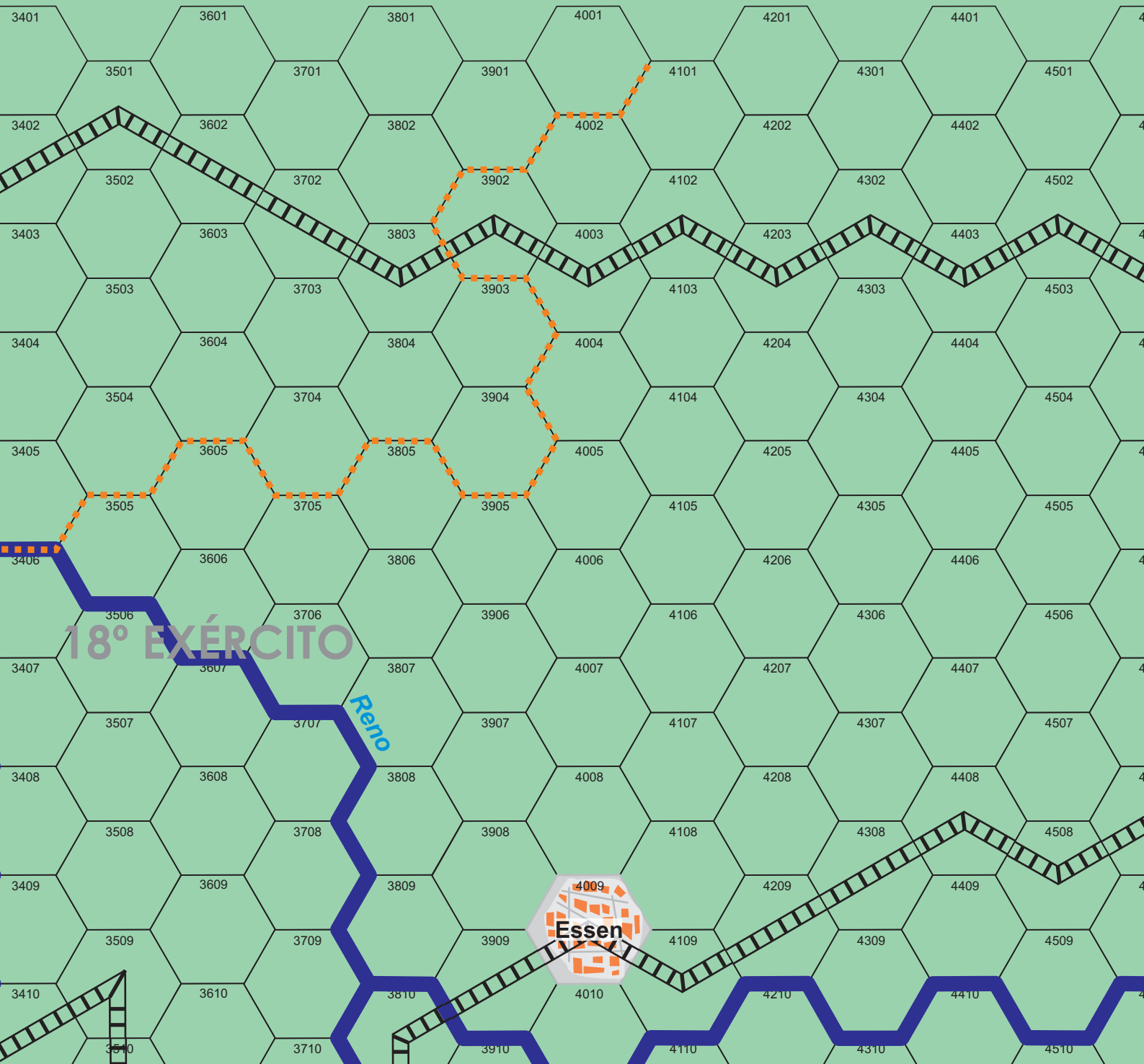
22/05/40

14

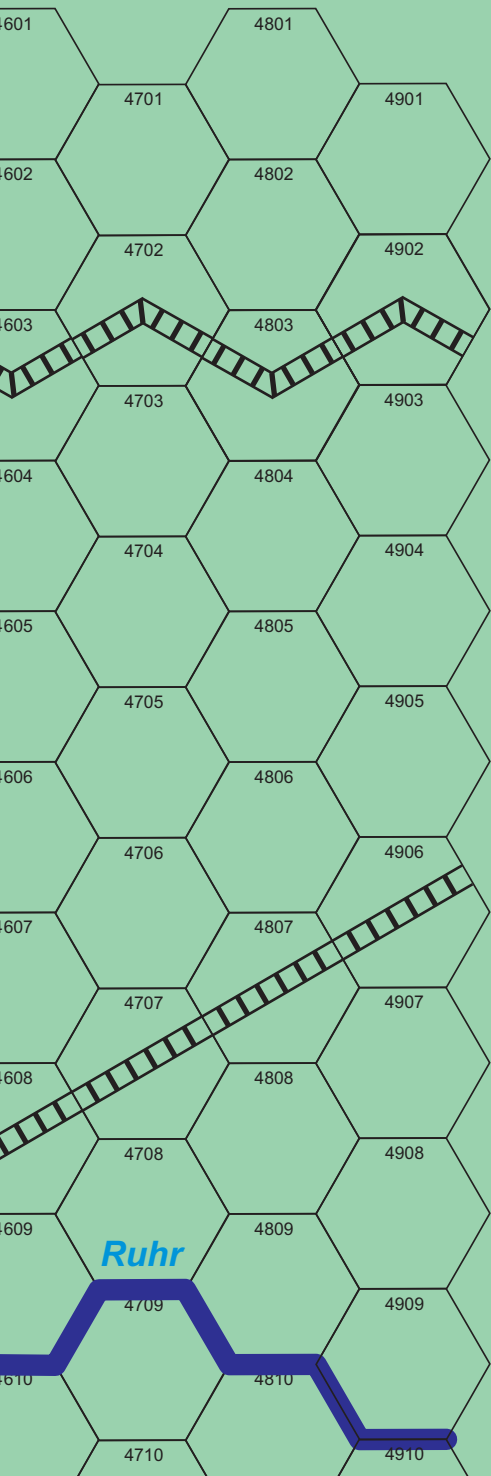
23/05/40

15

24/05/40



15 05/40	16 25/05/40	17 26/05/40
--------------------	-----------------------	-----------------------



BELGAS	BRITÂNICOS	FRANCESES	ALEMÃES
1	1	1	1
	2	2	2
	3	3	3
	4	4	4
		5	5

MARCADOR DE PODER AÉREO

Ramsgate

0211

0411

0611

0811

0911

0111

0311

0511

0711

0912

0212

0412

0612

0812

0913

0112

0312

0512

0712

0813

0213

0413

0613

0813

0914

0113

0313

0513

0713

0915

0214

0414

0614

0814

0916

0114

0314

0514

0714

0917

0215

0415

0615

0815

0918

0115

0315

0515

0715

0919

0216

0416

0616

0816

0920

0116

0316

0516

0716

0921

0217

0417

0617

0817

0922

0117

0317

0517

0717

0923

0218

0418

0618

0818

0924

0118

0318

0518

0718

0925

0219

0419

0619

0819

0926

0119

0319

0519

0719

0927

0220

0420

0620

0820

0928

0120

0320

0520

0720

0929

0221

0421

0621

0821

0930

0121

0321

0521

0721

0931

0222

0422

0622

0822

0932

0122

0322

0522

0722

0933

0223

0423

0623

0823

0934

0123

0323

0523

0723

0935

0224

0424

0624

0824

0936

0124

0324

0524

0724

0937

0225

0425

0625

0825

0938

0125

0325

0525

0725

0939

Calais

Dunquerque

Boulogne

7° EXERCITO

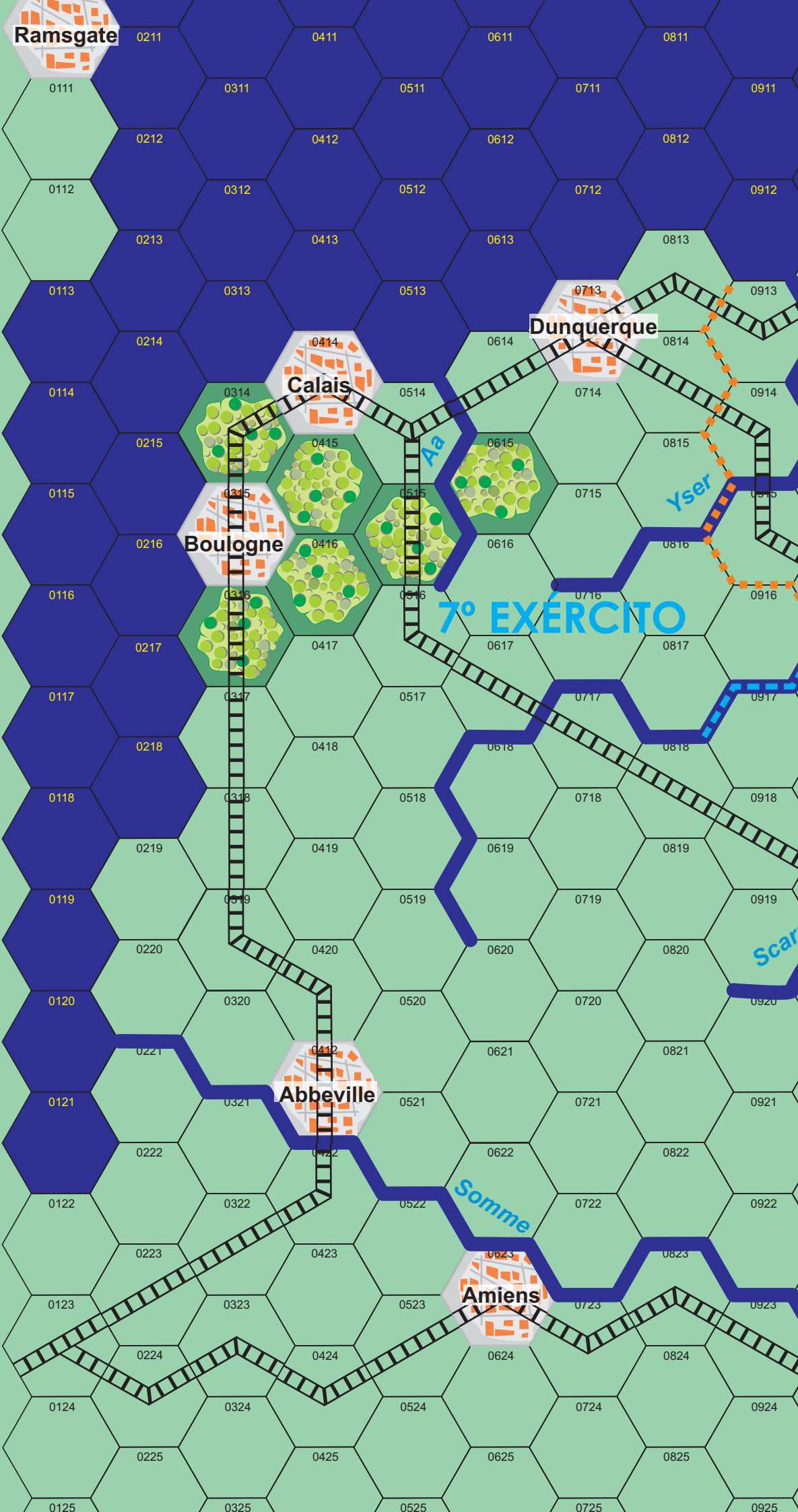
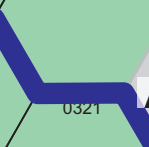
Abbeville

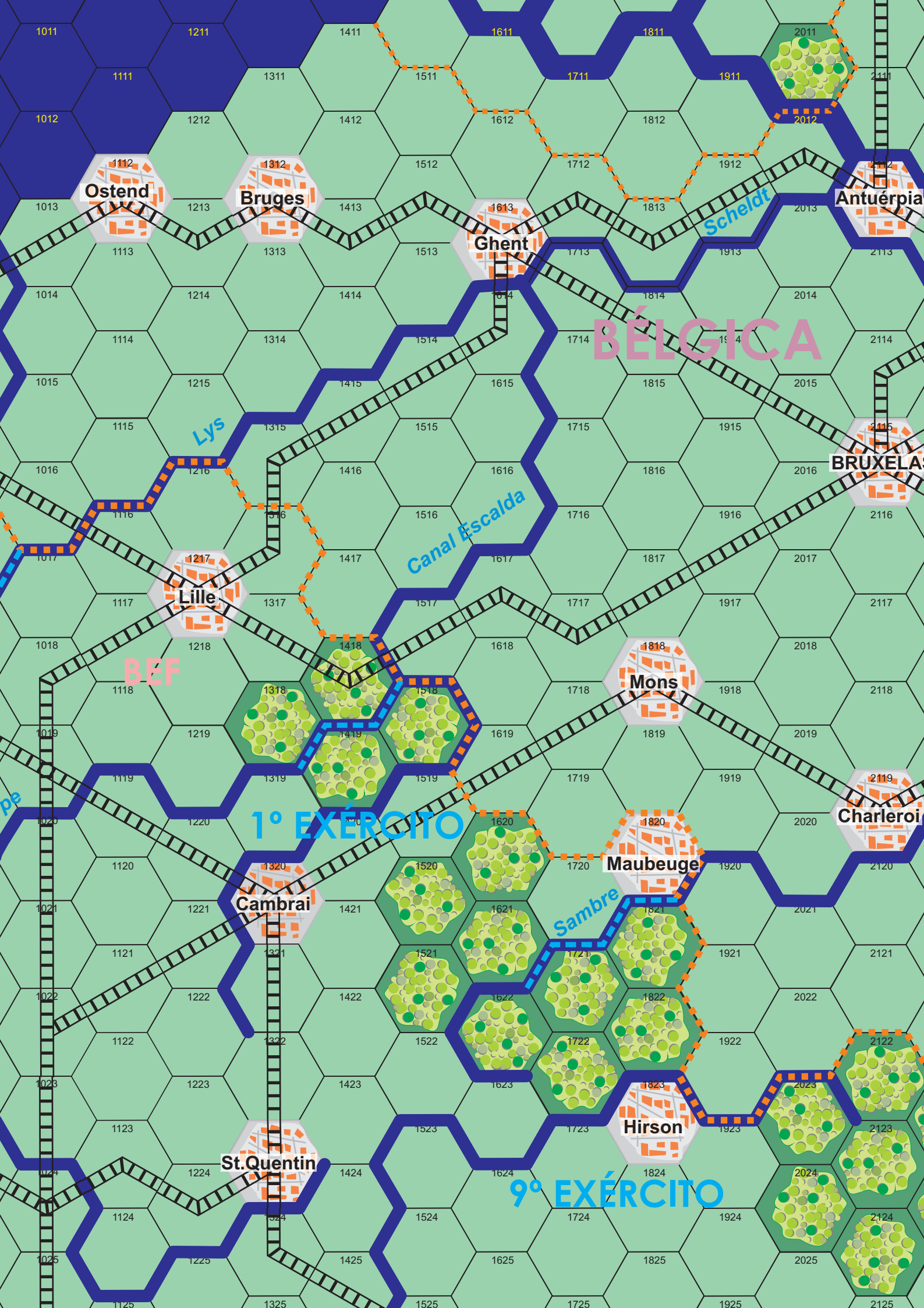
Amiens

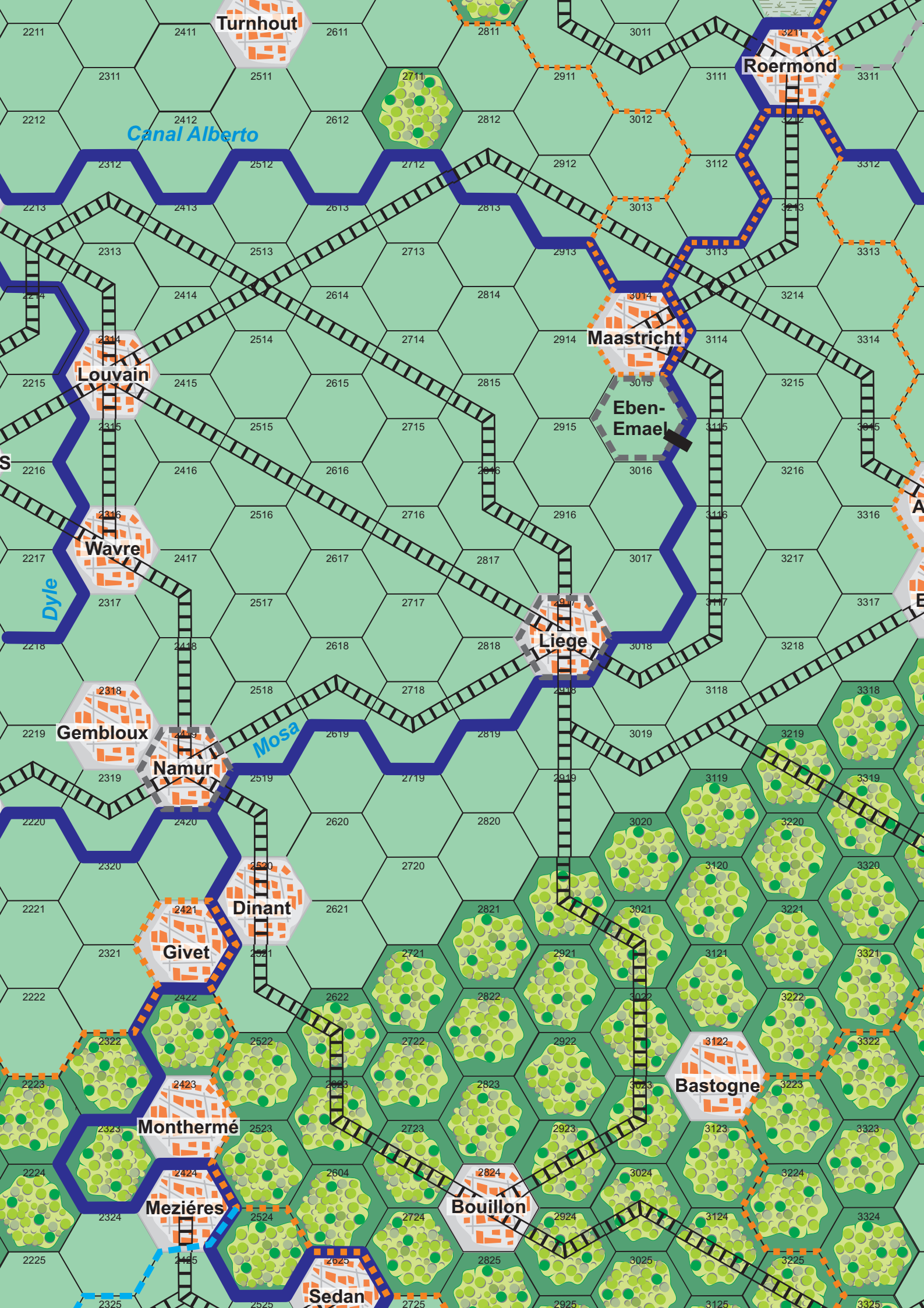
Somme

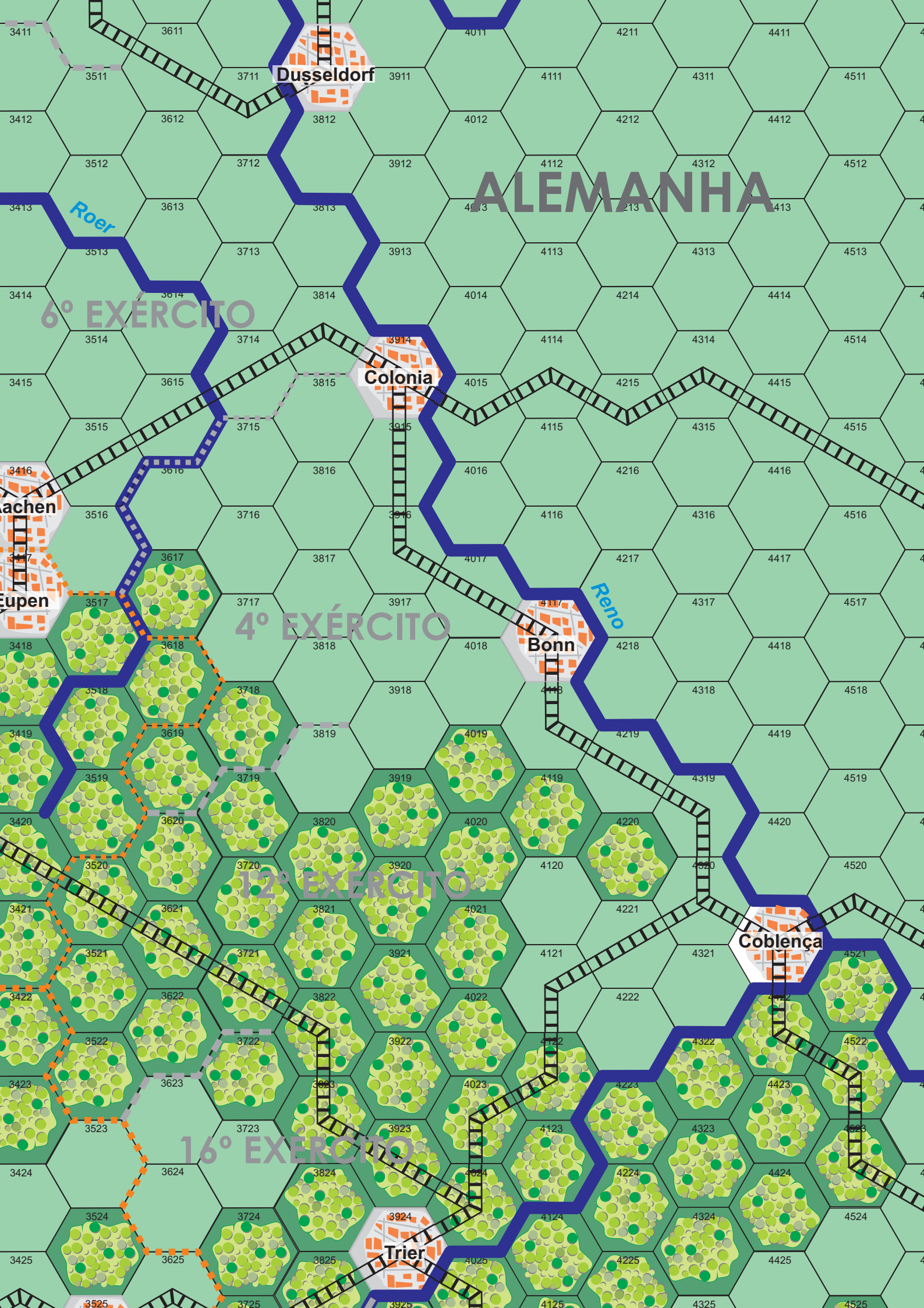
Yser

Scarpe









ALEMANHA

6º EXÉRCITO

4º EXÉRCITO

12º EXÉRCITO

16º EXÉRCITO

Dusseldorf

Colonia

Bonn

Coblença

Trier










Roer

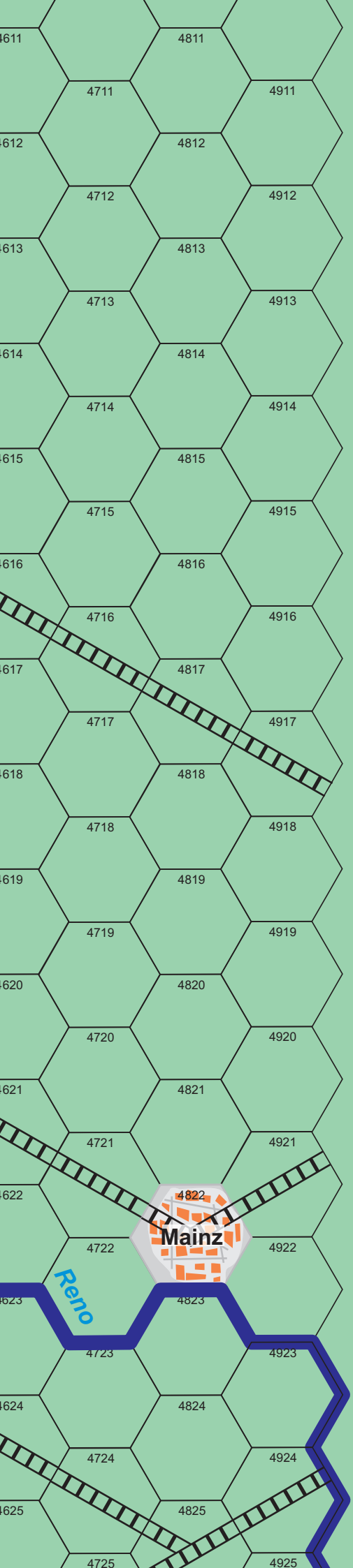
Reno

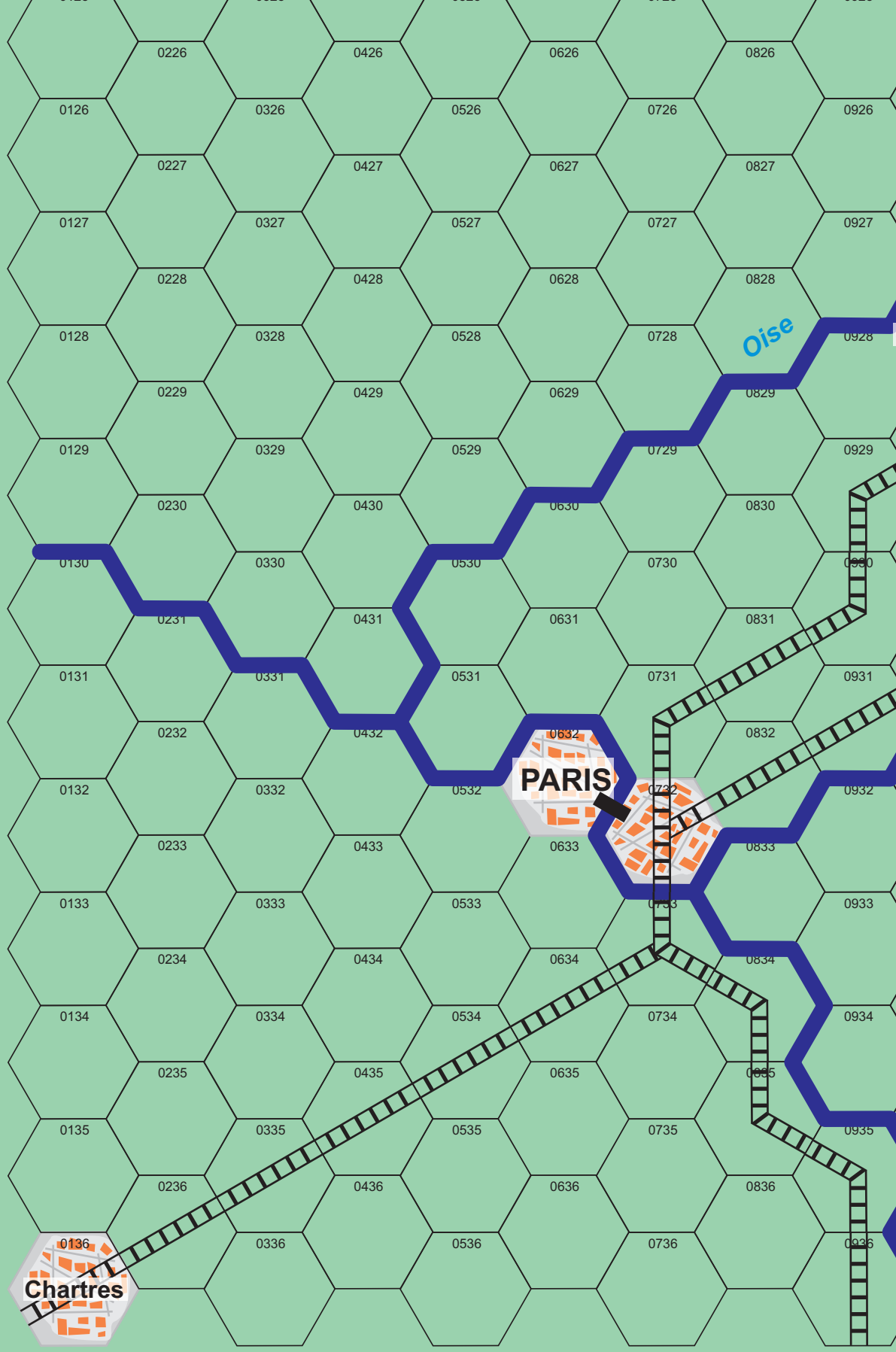
6 7 8 9 10

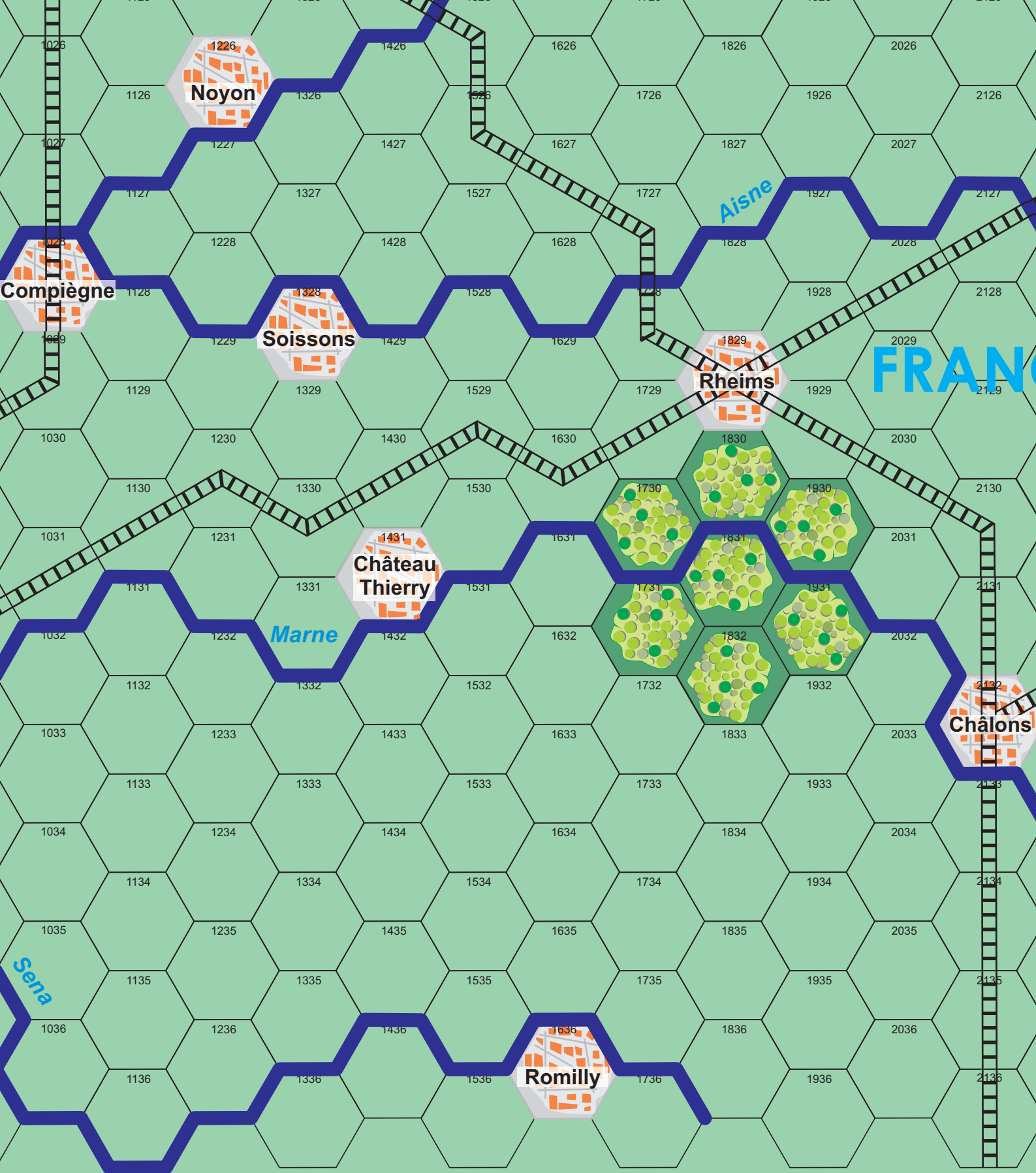
6

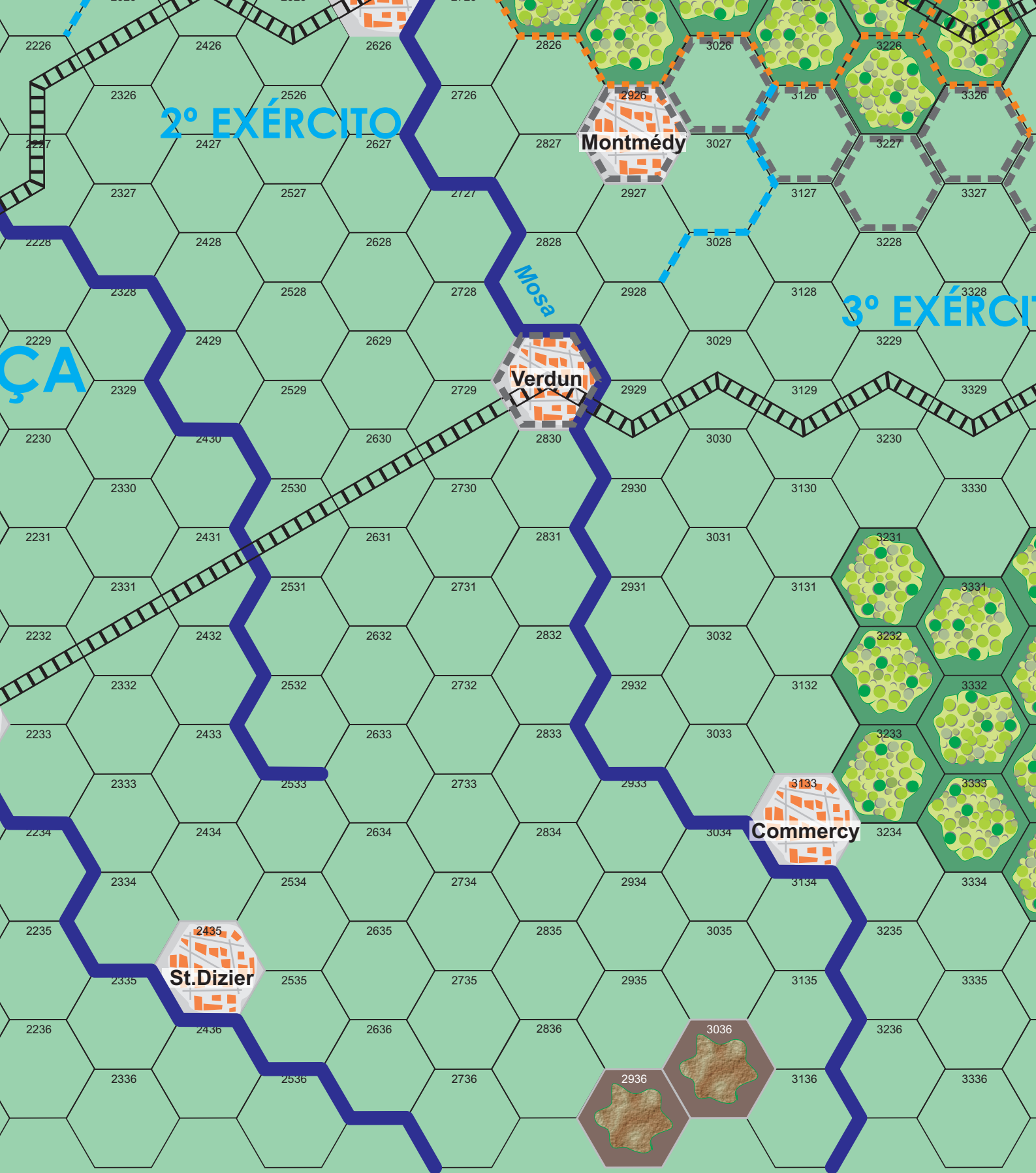
TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

Tipo	Aberto	Cidade	Floresta	Pântano	Rio	Canal	Montanha	Fortificação	Ferrovia
Identificação									
Movimento Não-Motorizado	1	1	2	2	1	2	2/3	-----	20 hex
Movimento Motorizado	1	1	4	2/P-proibido	3	6	4/P-proibido	-----	20 hex
Influência no Combate	-----	1 col.	1 col.	1 col.	2 col.	3 col.	3 col.	3 col.	Terreno









2º EXÉRCITO

3º EXÉRCITO

ÇA

Mosa

Montmédy

Verdun

Commercy

St. Dizier

2226
2227
2228
2229
2230
2231
2232
2233
2234
2235
2236

2326
2327
2328
2329
2330
2331
2332
2333
2334
2335
2336

2426
2427
2428
2429
2430
2431
2432
2433
2434
2435
2436

2526
2527
2528
2529
2530
2531
2532
2533
2534
2535
2536

2626
2627
2628
2629
2630
2631
2632
2633
2634
2635
2636

2726
2727
2728
2729
2730
2731
2732
2733
2734
2735
2736

2826
2827
2828
2829
2830
2831
2832
2833
2834
2835
2836

2926
2927
2928
2929
2930
2931
2932
2933
2934
2935
2936

3026
3027
3028
3029
3030
3031
3032
3033
3034
3035
3036

3126
3127
3128
3129
3130
3131
3132
3133
3134
3135
3136

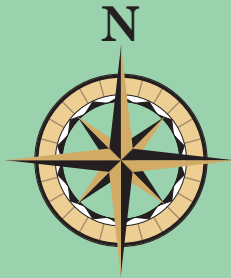
3226
3227
3228
3229
3230
3231
3232
3233
3234
3235
3236

3326
3327
3328
3329
3330
3331
3332
3333
3334
3335
3336





Mar	Fronteira	Bivaques
Proibido	Proibido	Proibido



7°
EXÉRCITO

Floresta
Negra

Castro de
Reno

Linha
Maginot

FRANÇA - 1940

A CATÁSTROFE

MARCADOR DE TURNOS

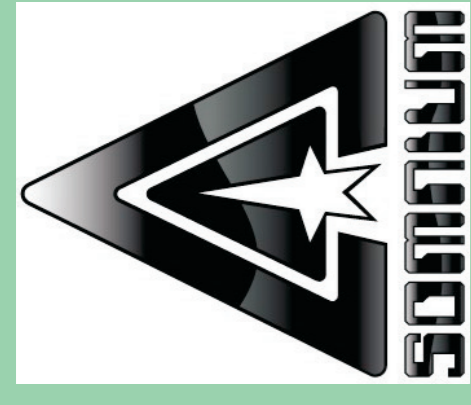
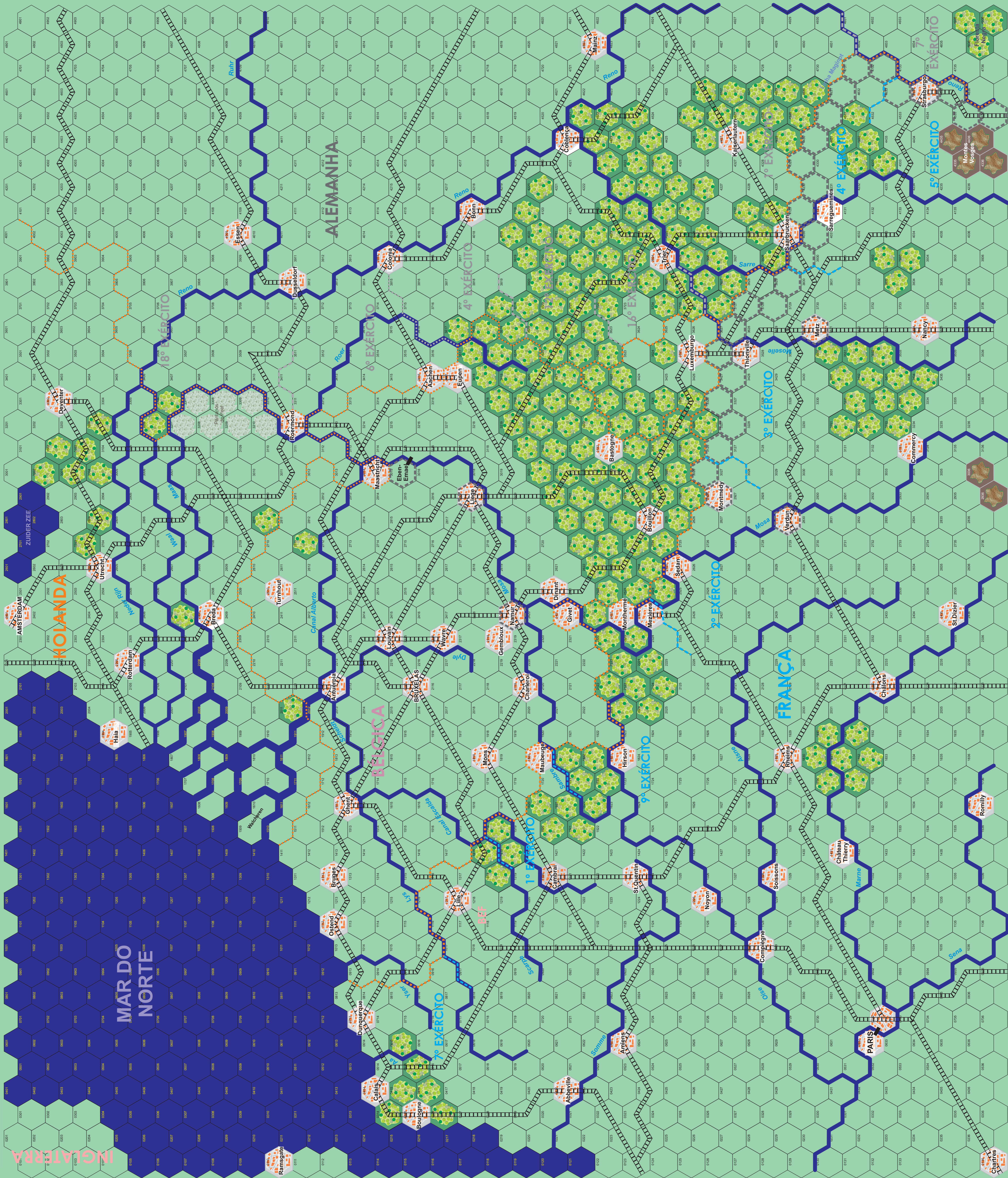
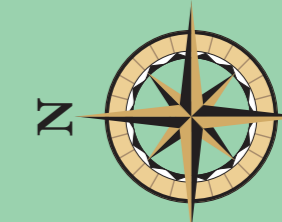
1	10,05:40
2	11,05:40
3	12,05:40
4	13,05:40
5	14,05:40
6	15,05:40
7	16,05:40
8	17,05:40
9	18,05:40
10	19,05:40
11	20,05:40
12	21,05:40
13	22,05:40
14	23,05:40
15	24,05:40
16	25,05:40
17	26,05:40

MARCADOR DE PODER AÉREO

	ALEMÃES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	FRANSESSES	1	2	3	4	5	6				
	BRITÂNICOS	1	2	3	4						
	BELGAS	1									

TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

Tipo	Aberto	Cidade	Floresta	Plântano	Rio	Canal	Montanha	Fortificação	Ferrovia	Mar	Frontera	Bivaleques
Identificação												
Movimento Não-Motorizado	1	1	2	2	1	2	2/3	-----	20 hex	Proibido	-----	-----
Movimento Motorizado	1	1	4	2/Proibido	3	6	4/Proibido	-----	20 hex	Proibido	-----	-----
Influência no Combate	-----	1 col.	1 col.	1 col.	2 col.	3 col.	3 col.	3 col.	Terreno	-----	-----	-----



INGLATERRA