

CAMPANHA DE BORNÉU Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

A Campanha de Bornéu foi a última grande campanha aliada na região do Pacífico Sudoeste durante a 2ª Guerra Mundial. Ela se destinava a libertar o Bornéu Britânico e o Bornéu Holandês, sob controle japonês desde 1942. Designada coletivamente como Operação Oboé, uma série de desembarques anfíbios foi conduzida pelo I Corpo australiano contra as forças japonesas. A campanha foi planejada originalmente para envolver seis etapas, mas apenas três foram efetivamente realizadas: desembarques em Tarakan, Bornéu do Norte e Balikpapan.

O I Corpo australiano, sob o comando do Tenente-General Sir Leslie James Morshead, era formado por duas divisões de infantaria australianas, a 7ª e a 9ª, ambas veteranas da África do Norte e da Nova Guiné. As forças navais aliadas estavam concentradas na 7ª Frota dos EUA, enquanto as forças aéreas estavam organizadas na 1ª Força Aérea Tática australiana e na 13ª Força Aérea americana. Um pequeno destacamento holandês também foi incluído nas operações. Operações de guerrilha também foram realizadas por membros da tribo Dayak e elementos aliados no interior da ilha. Mais de 74.000 soldados aliados faziam parte dessa força.

A formação japonesa responsável pela defesa da ilha era o 37º Exército, sob o comando do Tenente-General Masao Baba, enquanto a guarnição naval era comandada pelo Vice-Almirante Michiaki Kamada. Os seus principais elementos eram a 56ª Brigada Mista Independente (Norte de Bornéu), a 71ª Brigada Mista Independente (Sul de Bornéu) e o 25º Regimento Misto Independente. A 22ª Força de Base Naval Especial da Marinha estava estacionada em Balikpapan. A inteligência aliada avaliou que havia cerca de 32.000 soldados japoneses em Bornéu, sendo 15.000 deles tropas combatentes. O poder aéreo e naval japonês na região era inexistente.

Embora as principais operações de combate tenham sido concluídas em meados de julho, combates localizados continuaram por todo Bornéu até o fim da guerra, em agosto. Inicialmente destinados a garantir aeródromos e instalações portuárias vitais para apoiar operações futuras, os bombardeios preparatórios resultaram em graves danos à infraestrutura da ilha, incluindo suas instalações de produção de petróleo. Como resultado, os benefícios estratégicos que os aliados obtiveram com a campanha foram insignificantes.

2.0 – MATERIAL

2.1- Mapa → Representam as três regiões onde ocorreram os desembarques australianos: Tarakan, Norte de Bornéu e Balikpapan. Cada uma é representada por um cenário separado, tendo Tarakan 89 hexágonos, Norte de Bornéu, 167 e Balikpapan, 66, totalizando 322 hexágonos.

2.2- Peças → Num total de 68 peças (excetuando-se peças auxiliares), sendo 38 australianas, 24 japonesas, 4 dayaks e 2 holandesas. Para identificação das nacionalidades, siga o quadro 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 contendores 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). Esta simulação é de nível batalhão, embora existam algumas unidades com marcação de regimento e outras com marcação de companhia (ou esquadrão).

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, o número à esquerda da peça é o do batalhão e o número à direita é o da divisão, brigada ou regimento a que o batalhão pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) brigadas e cada regimento/brigada é composto por 3 (três) batalhões, mas há exceções.

OBSERVAÇÕES:

- As unidades de artilharia e cavalaria australianas têm marcação de regimento, mas, de fato, têm efetivo de batalhão.
- As unidades blindadas australianas têm marcação de companhia, mas são de fato um esquadrão.
- As unidades australianas têm a sua identificação sempre iniciada com “2/” como uma indicação de que pertencem à *Second Australian Imperial Force* (Segunda Força Imperial Australiana), ativada no início da 2ª Guerra Mundial.

Poder de Ataque: é o valor de combate dessa unidade quando ataca. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apoia combates à distância.

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

Poder de Movimentação: representa a capacidade de deslocamento da unidade no decorrer de um turno.

Alcance de Artilharia: É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia. Este número localiza-se no canto superior direito nas unidades de artilharia.

A unidade do exemplo é o 2/31º Batalhão da 25ª Brigada de Infantaria australiana (cor rosa com faixa verde) – seu poder de ataque é 4, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 10.

2.3 – Tabelas → Esta simulação possui quatro tabelas: Tabela de Efeitos do Combate, Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate, Tabela de Bombardeio e Tabela de Vulnerabilidade. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares.

2.4.1 – Marcador de Turnos → São os campos numerados de 1 a 27 na parte inferior esquerda do tabuleiro. Cada turno representa um período de 3 dias (representando o período de 01/05/1945 a 21/07/1945).

OBSERVAÇÃO:

- Uma vez que Tarakan seja limpa de japoneses, estando ambos os contêdores de acordo, é permitido pular imediatamente para o 14º turno.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo → São os campos numerados de 1 a 10, na parte esquerda do tabuleiro.

2.4.3 – Dados → Esta simulação usa dois dados de 6 faces 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 chamada “Fase de Movimentação” aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, quando o jogador aliado executa os ataques contra as unidades japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” ja-

ponesa. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

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 por cada tipo de terreno são dados na Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate (V.).

EXEMPLO: Uma unidade australiana de infantaria (4-4-10) sai de Lingkas (hexágono 0610) no cenário Tarakan, segue para o Nordeste, atravessando o rio (1 ponto), entrando no hexágono de floresta (2 pontos), entra no hexágono de terreno aberto (1 ponto), prosseguindo na mesma direção, entra no hexágono de floresta (2 pontos) e entra no hexágono de montanha (3 pontos). Para realizar esse percurso, ela gastará 9 pontos de movimentação (1+2+1+2+3). Como tem um total de 10 pontos, ainda lhe restaria 1 ponto para eventualmente continuar a se deslocar.

OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade **nunca** pode exceder seu poder de movimentação na sua 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 unidades.
- Quando duas ou mais unidades se movem juntas, o poder de movimentação delas **não** é somado.
- Só pode haver movimentações de ambos os lados no cenário Norte de Bornéu a partir do 14º turno e no cenário Balikpapan a partir do 21º turno.

4.1 – Restrições à Movimentação:

4.1.1 – De unidades amigas → Devido à peculiaridade de múltiplos cenários nesta simulação, o limite de peças que podem ocupar um mesmo hexágono varia da seguinte forma: cenários Tarakan e Balikpapan, ambos os jogadores podem concentrar, no máximo, 3 (três) unidades num mesmo hexágono qualquer; cenário Norte de Bornéu, ambos os jogadores podem concentrar, no máximo, 6 (seis) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades amigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De unidades inimigas → A toda unidade pertence uma Zona de Engajamento, composta pelos 6 (seis) hexágonos que a circundam a peça. 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, 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 a Fase de Movimentação aliada com uma unidade australiana ocupando um hexágono de cidade, engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade australiana não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao japonês (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 mapa.

4.2.1 – Entrada → Todas as unidades australianas e holandesas entram no tabuleiro nos turnos determinados (V.11.1.3) a partir de hexágonos de costa de terreno aberto, cidade ou povoado. As unidades que entram nos turnos 1º, 2º, 3º, 14º e 21º têm os hexágonos definidos, as demais, não. As duas unidades japonesas de reforço entram no tabuleiro pelo hexágono 2501.

OBSERVAÇÃO:

- Entende-se por hexágono de costa todo hexágono em contato com a faixa azul, com ou sem hexágonos de mar.

4.2.2 – Saída → Nenhuma unidade pode sair voluntariamente do tabuleiro. Se alguma unidade australiana ou holandesa for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro, ela é considerada destruída. Quanto às unidades japonesas, se obrigadas, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro, elas não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Quanto às unidades guerrilheiras, se obrigadas, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro pelas bordas Leste, Oeste e Sul, elas podem retornar por qualquer hexágono da mesma borda por onde saíram, no turno seguinte. Unidades de quaisquer nacionalidades que recuem para o mar são consideradas destruídas.

4.3 – Movimentação por Hexágonos de Mar → Esta simulação permite o deslocamento de unidades australianas através de hexágonos de mar no cenário Norte de Bornéu. A unidade pode ser de qualquer tipo, mas apenas uma pode ser movida por turno. Para esse movimento, o hexágono de mar tem um custo de 2 Pontos de Movimentação.

4.3.1 – Desembarque de Assalto → Quando unidades aliadas se movem por mar ou no seu turno de entrada para um hexágono de costa ainda não ocupado por unidades amigas, é considerado um desembarque de assalto. Nesse caso, a unidade não se move além do hexágono de desembarque. Havendo unidades inimigas no hexágono de desembarque, o engajamento é automático. Se o resultado do combate indicar qualquer resultado que impeça as unidades atacantes de ocupar o hexágono do desembarque, elas são consideradas destruídas.

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 razão entre poderes de combate das unidades e a Tabela de Efeitos de Combate. 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:

- Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).
- 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.

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 (V.). Assim, determinada a relação de forças, verifica-se o terreno onde está a unidade defensora; e, se favorecer à 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.
- Unidades japonesas em hexágonos de fortificação não precisam recuar se o resultado na Tabela de Efeitos de Combate indicar isso.
- Excepcionalmente nesta simulação, unidades blindadas podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

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 (V.).

5.1.4 – Unidade de Comando → Toda vez que um regimento/brigada participa de um combate – atacando ou defendendo – com todos os seus elementos, ele(a) ganha uma coluna - à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo. A isso dá-se o nome de “unidade regimental”.

5.1.5 – Descrição dos Resultados de Combates:

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 e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB – Ataque Vence com Baixas → Como acima, porém, 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 com quaisquer das unidades atacantes, exceto as de artilharia. Além disso, podem ignorar as Zonas de Engajamento inimigas nesse movimento. 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 a Zona de Engajamento de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 – Recuo através de rio → Unidades de blindados, de artilharia, de artilharia de montanha ou de artilharia antitanque, caso se vejam obrigadas a recuar através de rios, sofrem baixas. Caso tenham recebido baixas no combate que causou o recuo, são consideradas destruídas. Os demais tipos de unidades não sofrem baixas.

5.3.2 – Recuo para pântano → Unidades de blindados, de artilharia, de artilharia de montanha ou de artilharia antitanque são consideradas destruídas, caso tenham que recuar para hexágono de pântano. Os demais tipos de unidades não sofrem consequências.

5.3.3 – Recuo em cadeia → Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado pelo máximo de unidades amigas, 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 peças permitido por cenário.

5.3.4 – 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.

OBSERVAÇÕES:

- 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. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.
- Unidades com poder de movimentação zero (0), se obrigadas a recuar, são consideradas destruídas.

6.0 - PODER AÉREO

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador aliado possui poder aéreo, com 20 pontos por turno.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo. → O jogador aliado tem um marcador de poder aéreo no tabuleiro e duas pecinhas, uma marcada “X10” e outra, “X1”. Ao começar o turno, o jogador coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo. Quando o jogador quiser apoiar um combate ou realizar um ataque aéreo, 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 manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a Tabela de Bombardeio. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a Tabela de Vulnerabilidade (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na Tabela de Bombardeio a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno, exceto riachos, rios largos/canais ou reservatórios) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades japonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 8 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 32 (8×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

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.
- Nos ataques aéreos, não se consideram rios como modificadores de terreno.
- Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.
- Podem ser realizados ataques aéreos no cenário Norte de Bornéu antes do 14º turno e no cenário Balikpapan antes do 21º turno.

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, será eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente as unidades aliadas recuperam baixas, desde que permanecendo um turno desengajadas.

8.0 – ARTILHARIA

Nesta simulação, todas as unidades de artilharia movem-se como unidades de infantaria comum, exceto as de artilharia de costa, que não se movem. Unidades de artilharia, de artilharia de costa e de artilharia de montanha têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número limite de hexágonos em que a unidade pode empregar o seu Poder de Ataque (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente.

Há três formas de essas unidades participarem de combates: apoio a ataque terrestre, apoio à defesa e bombardeio simples. Nos dois primeiros casos, basta somar o poder de ataque da(s) unidade(s) de artilharia ao poder das unidades atacantes ou das defensoras. O hexágono a ser considerado é sempre o do defensor e ele precisa, obviamente, estar dentro do alcance das unidades de artilharia participantes.

No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a Tabela de Vulnerabilidade (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na Tabela de Bombardeio a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Três unidades aliadas de artilharia 2-1-8 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de artilharia e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (3x2) e o índice de vulnerabilidade será 6 (2 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 36 (6x6). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36.

OBSERVAÇÕES

- Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.
- Nos bombardeios de artilharia, não se consideram rios como modificadores de terreno.
- Ataques somente com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – APOIO NAVAL

O jogador aliado pode recorrer ao apoio naval em qualquer combate em que o hexágono do defensor esteja a, no máximo, 3 (três) hexágonos de um hexágono da costa nos cenários Tarakan e Balikpapan, e num hexágono de costa no cenário Norte de Bornéu.

Sempre que o jogador aliado recorre ao apoio naval, ele “ganha” uma coluna na Tabela de Efeitos do Combate (à direita se atacando e à esquerda se defendendo).

10.0 – GUERRILHEIROS

Esta simulação possui peças de guerrilheiros dayaks, nativos do Bornéu. Todas elas iniciam a partida com o verso para cima, onde aparece a palavra “GUERRILHA”. Enquanto estiverem assim, elas não contam para a estocagem de peças, não podem engajar nem ser engajadas e nem tem “Zona de Engajamento” (de fato, unidades inimigas podem permanecer e transitar em hexágonos onde estejam essas peças).

A partir do 14º turno, o jogador aliado pode “ativar” essa unidade, desvirando a peça e passando então a considerá-la uma unidade normal, exceto que ela não tem “Zona de Engajamento”, ou seja, ela pode transitar por hexágonos adjacentes a unidades inimigas e vice-versa e, pelo mesmo motivo, não é obrigada a atacar se engajar unidades japonesas. Elas não se movem no turno em que são desviradas e não podem ser desviradas se estiverem no mesmo hexágono que uma unidade japonesa.

Unidades de guerrilheiros não podem receber apoio aéreo nem de artilharia, a menos que ocupem o mesmo hexágono que outros tipos de unidades aliadas.

Se uma unidade de guerrilheiros sofre baixas, ela é automaticamente destruída, mas retorna ao tabuleiro dois turnos depois na condição inicial (com o verso para cima) na sua cidade de origem.

11.0 – PREPARAÇÃO

O plano original dos aliados compreendia seis etapas: Operação Oboé 1 (desembarque em Tarakan), Oboé 2 (desembarque em Balikpapan), Oboé 3 (desembarque em Banjarmasin), Oboé 4 (desembarque em Surabaya, em Java), Oboé 5 (desembarques no Leste das Índias Orientais Holandesas) e Oboé 6 (desembarque no Bornéu do Norte britânico). De fato, apenas as operações contra Tarakan, Balikpapan e Bornéu do Norte (em Labuan e na Baía de Brunei) foram efetivamente realizadas.

A campanha começou com a Operação Oboé 1, que consistiu em um desembarque na ilha de Tarakan, na costa Nordeste de Bornéu, a 01/05/45. Em seguida, a 10/06/45, a Oboé 6 foi desencadeada, com desembarques na ilha de Labuan e na costa de Brunei, a Noroeste de Bornéu. Por fim, Oboé 2, o último grande ataque anfíbio da 2ª Guerra Mundial, ocorreu em Balikpapan, a 01/07/45.

Para executar a Oboé 1 foi encarregada a 26ª Brigada de Infantaria (reforçada). Para realizar a Oboé 6, foram designadas as duas outras brigadas da 9ª Divisão de Infantaria australiana, do Major-General Sir George Frederick Wootten, as 20ª e 24ª. Para executar a Oboé 2, foi encarregada a 7ª Divisão de Infantaria australiana, do Major-General Edward James Milford.

Os japoneses estavam cientes da possibilidade de uma invasão aliada e procuraram organizar a defesa em profundidade, evitando defender as praias, se expondo ao poderio naval aliado. Em Tarakan, a defesa japonesa estava sob a responsabilidade do 455º Batalhão de Infantaria Independente e da 2ª Força de Guarnição Naval; em Labuan, a defesa da ilha estava a cargo do 371º Batalhão de Infantaria Independente; no Norte de Bornéu, estavam estacionadas as forças da 56ª Brigada Mista Independente, do Major General Taijiro Akashi, com o reforço do 25º Regimento Misto Independente; e Balikpapan era responsabilidade da 22ª Força de Base Naval Especial, comandada pelo Vice-Almirante Michiaki Kamada.

Esta era a situação a 01/05/1945.

11.1 – Colocação das Unidades → Apenas as unidades japonesas e de guerrilheiros (V.9.0) iniciam a partida no tabuleiro, conforme discriminadas abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: RArt = Regimento de Artilharia; RAT = Regimento Antitanque; RB = Regimento Blindado; RC = Regimento de Cavalaria; RI = Regimento de Infantaria; Bgda = Brigada; BAC = Batalhão de Artilharia de Costa; BArt = Batalhão de Artilharia; BI = Batalhão de Infantaria; BMetr = Batalhão de Metralhadoras; BPio = Batalhão de Pioneiros (Engenharia).

11.1.1 – Colocação Inicial Japonesa:

11.1.1.1 – Tarakan:

- ☀ Hexágono 0407 – 2ª Força Naval;
- ☀ Hexágono 0607 – 455º BI;
- ☀ Hexágono 0610 (Lingkas) – 1 BAC.

11.1.1.2 – Norte de Bornéu:

- ☀ Hexágono 0115 (Miri) – 553º BI;
- ☀ Hexágono 0513 (Seria) – 366º BI;
- ☀ Hexágono 1110 (Brunei) – 367º BI;
- ☀ Hexágono 1311 (Limbang) – 368º BI e BArt da 56ª Brigada;
- ☀ Hexágono 1406 – 371º BI;
- ☀ Hexágono 1409 (Sundar) – 369º BI;
- ☀ Hexágono 2005 (Beaufort) – 370º BI;
- ☀ Hexágono 2202 (Papar) – 1º BI do 25º RI;
- ☀ Hexágono 2207 (Tenom) – 774º BI.

11.1.1.3 – Balikpapan:

- ☀ Hexágono 0106 (Balikpapan) – 2ª Força de Guarnição e 1 BAC;
- ☀ Hexágono 0203 – 1º BI da 22ª Força de Base Naval Especial;
- ☀ Hexágono 0206 – 1 BAC;
- ☀ Hexágono 0501 – 3º BI da 22ª Força de Base Naval Especial;
- ☀ Hexágono 0502 – 2º BI da 22ª Força de Base Naval Especial;
- ☀ Hexágono 1303 (Manggar) – 454º BI e 1 BAC;
- ☀ Livre – BArt 1-1-7(6).

11.1.2 – Reforços Japoneses (Norte de Bornéu):

-  14º Turno – Hexágono 2501 – 2º BI do 25º RI.
-  16º Turno – Hexágono 2501 – 3º BI do 25º RI.

11.1.3 – Reforços Aliados:

11.1.3.1 – Tarakan:

-  1º Turno – 26ª Bgda australiana (hexágono 0610);
-  2º Turno – 2/7º RArt, 2/2º BPio, 2/3º BPio, Esquadrão C do 2/9º RB (todos australianos); 1 Cia holandesa (hexágono 0610);

11.1.3.2 – Norte de Bornéu:

-  14º Turno – 2/15º BI (hexágono 1208), 2/17º BI (hexágono 1109); 2/28º, 2/43º BI, 2/11º commandos e Esquadrão A do 2/9º RB (hexágono 1506) (todos australianos);
-  15º Turno – 2/8º RArt, 2/12º RArt, 2/12º commandos e Esquadrão B do 2/9º RB (todos australianos);
-  16º Turno – 2/32º BI, 2/4º BPio, 2/2º BMetr (todos australianos);
-  17º Turno – 2/13º BI, 2/9º RC (todos australianos);
-  22º Turno – 2/3º RAT australiano.

11.1.3.3 – Balikpapan:

-  21º Turno – 25ª Bgda, 2/10º BI, 2/12º BI (hexágono 0307), 21ª Bgda (hexágono 0407) (todos australianos);
-  22º Turno – 2/4º RArt, 2/5º RArt, 2/6º RArt, 2/1º BMetr, 2/7º RC, 2/2º RAT, 1 Esquadrão do 2/1º RB (todos australianos); 1 Cia holandesa.

11.1.4 – Colocação Inicial Dayak:

As unidades guerrilheiras dayaks iniciam a partida em povoados assinalados nas próprias peças: Bangar (hexágono 1312), Belait (hexágono 0714), Marudi (hexágono 0315) e Tenom (hexágono 2207).

11.2 – Objetivos – O objetivo aliado é conquistar e garantir aeródromos, campos de petróleo e um porto para futuras operações no Sudoeste do Pacífico. O objetivo japonês, é impedi-lo. Portanto, se, ao fim do jogo, não houver nenhuma unidade japonesa no tabuleiro, o jogador aliado vence. Caso contrário, vence o jogador japonês.

TABELA DE EFEITOS DO COMBATE

DADOS	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 ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB
7	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-MOTORIZADOS	MOTORIZADOS	
ABERTO	1	1	---
CIDADE	1	1	2 colunas
POVOADO	1	1	---
FLORESTA	2	PROIBIDO	2 colunas
ACIDENTADO	2	3	2 colunas
MONTANHA	3	PROIBIDO	3 colunas
PÂNTANO	3	PROIBIDO	2 colunas
RIO	1	2	2 colunas
ESTRADA	1	1	Terreno
FORTIFICAÇÃO	Terreno	Terreno	+ 1 coluna*
AERÓDROMO	1	1	Terreno
CAMPO DE PETRÓLEO	Terreno	Terreno	Terreno
MAR	V.4.3	V.4.3	---

* - O japonês não precisa recuar se o resultado na tabela o determinar.

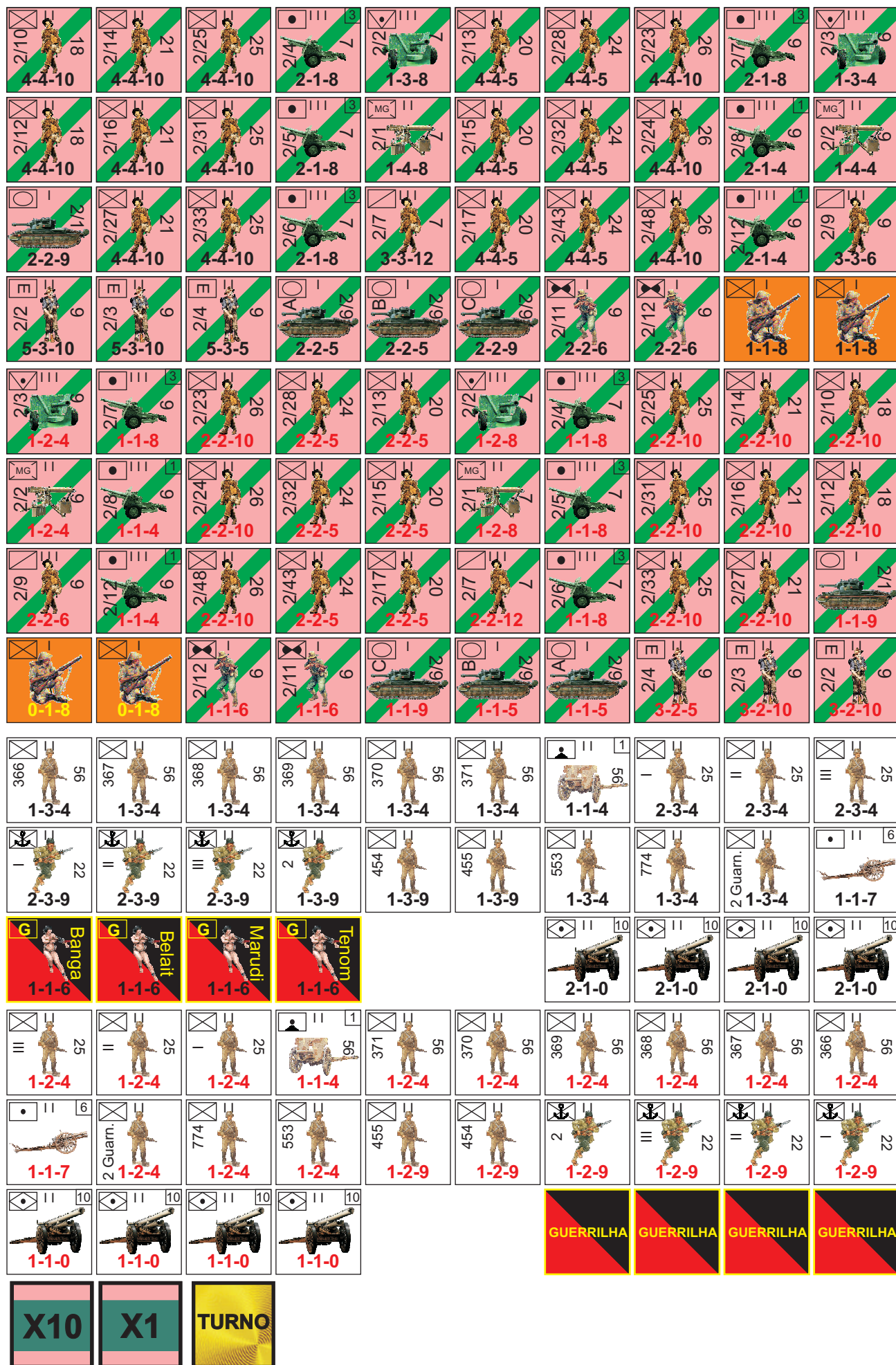
TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 – 12	13 – 24	25 – 36	37 – 48	49 – ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

DI - Defesa Intacta
DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Naval, Engenharia, Metralhadoras, Commandos e Cavalaria	1	2
Blindados	---	1
Artilharia, Artilharia de costa, Artilharia de Montanha e Artilharia Antitanque	2	2
Guerrilheiros	1	1



Tipos de Terreno e Modificadores

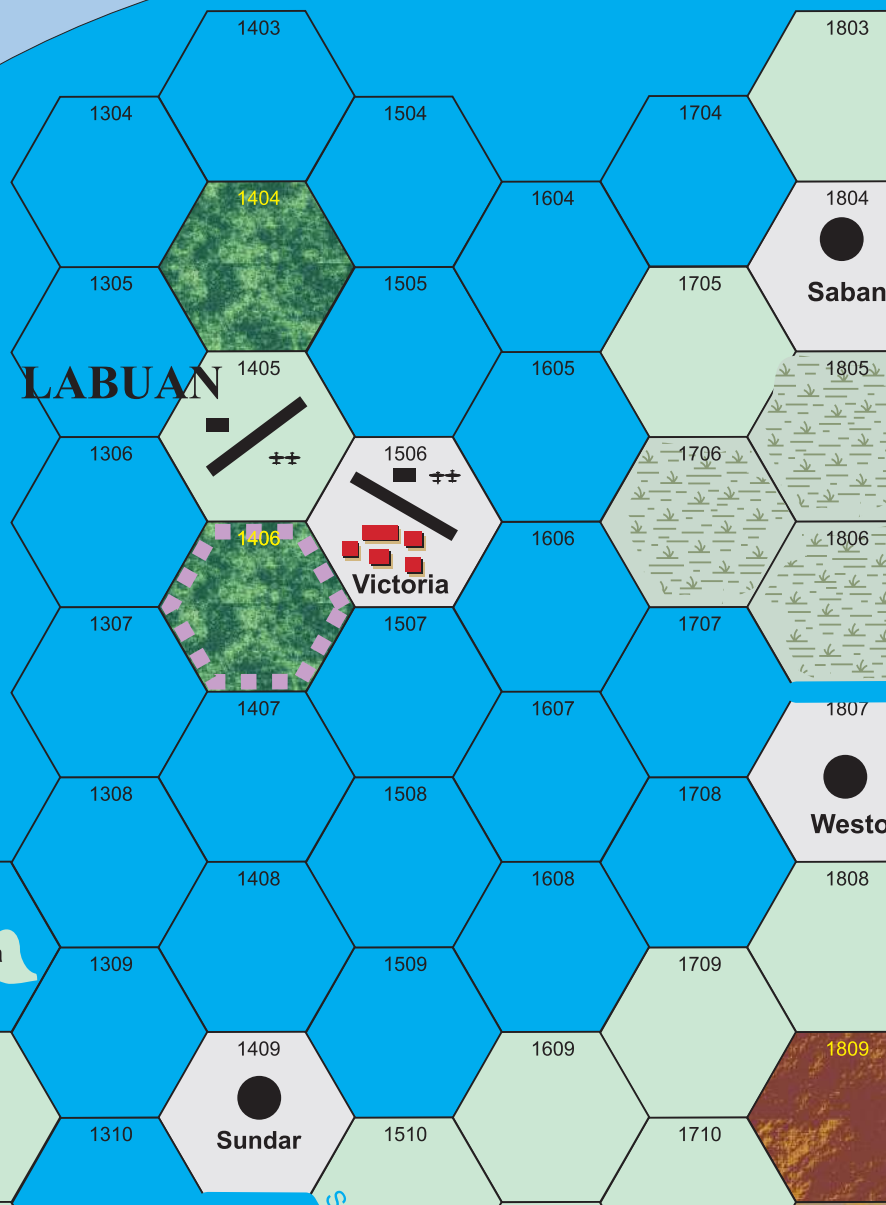
Cidade	Povoado	Floresta	Acidentado	Montanha	Pântano	Rios	Estradas	Fortificação	Aeródromo	C. Petróleo	Mar
											
1	1	2	2	3	3	1	1	Terreno	1	Terreno	V.4.3
1	1	Proibido	3	Proibido	Proibido	2	1	Terreno	1	Terreno	V.4.3
2 col.	-----	2 col.	2 col.	3 col.	2 col.	2 col.	Terreno	+1 col.	Terreno	Terreno	-----



CAMPANHA

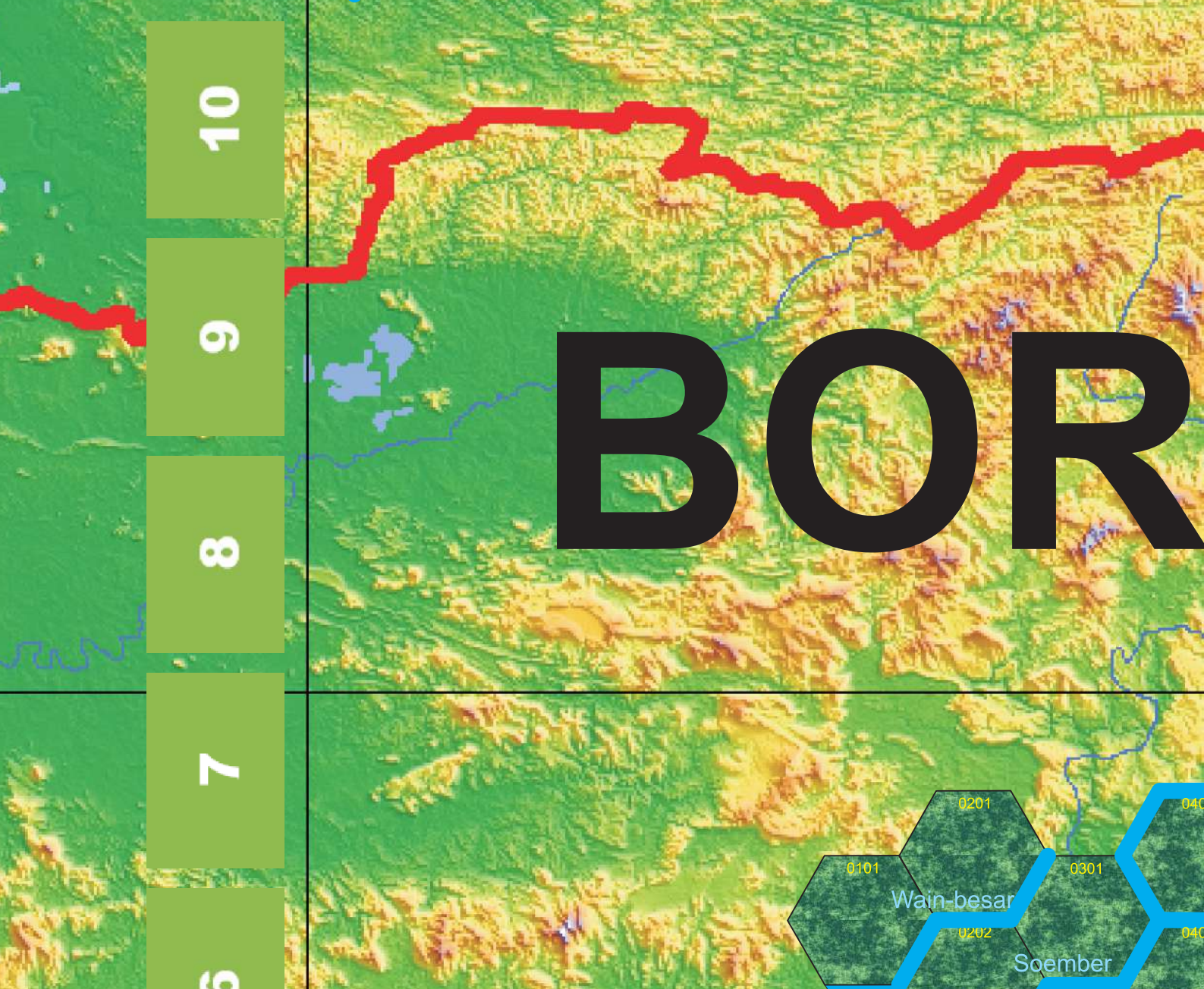
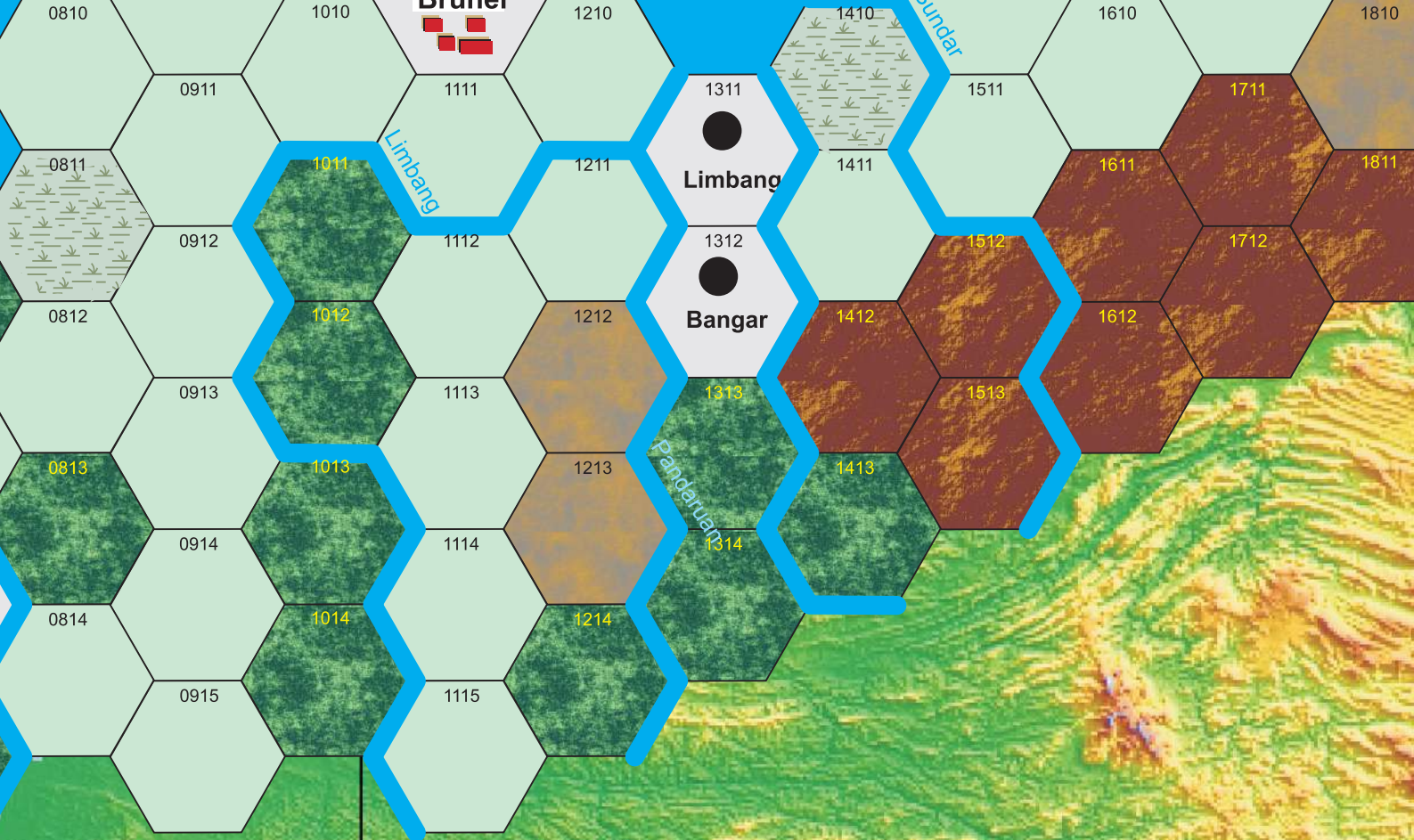
DE BORNÉU - 1945

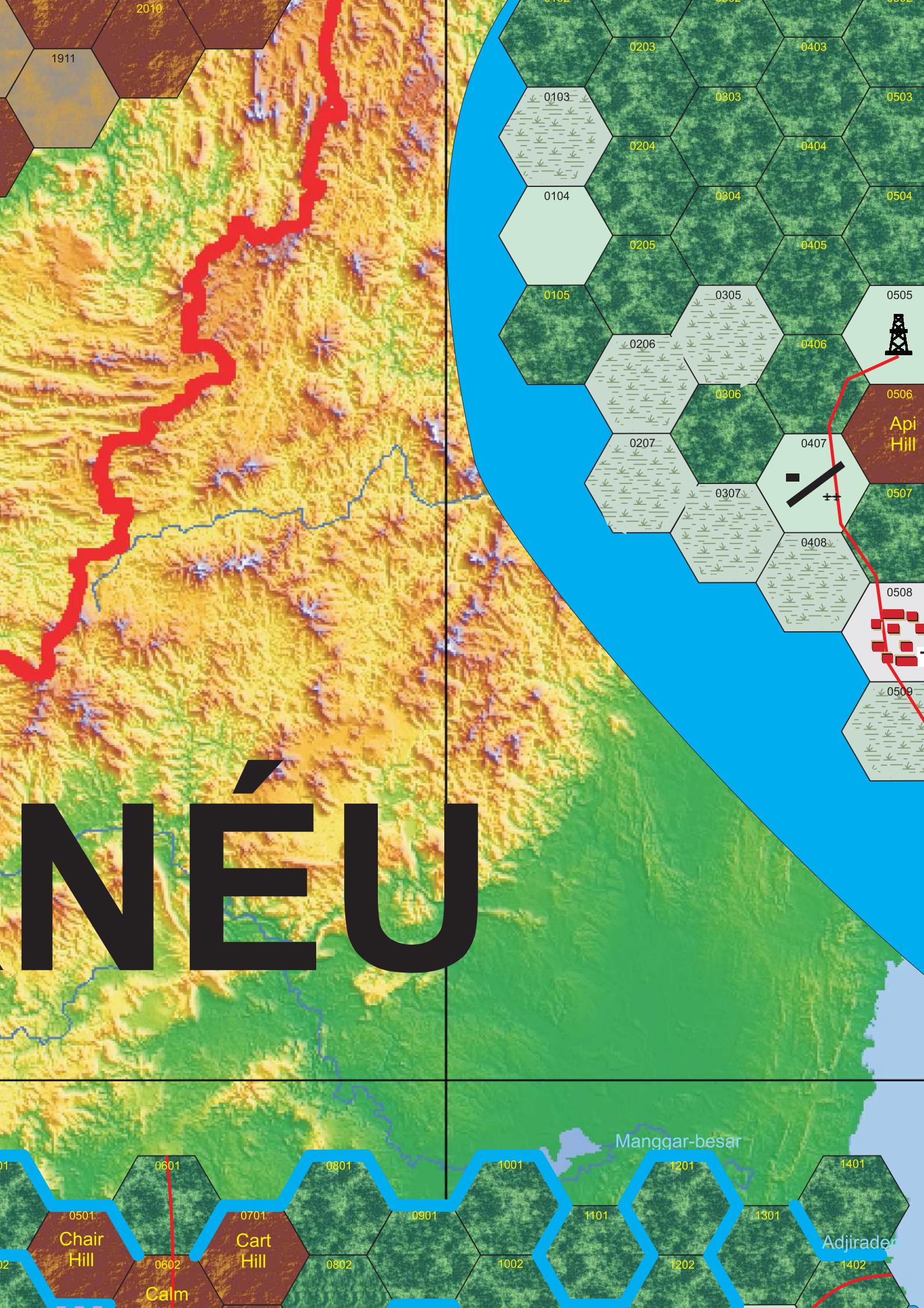
NORTE DE BORNÉU











NÉÚ

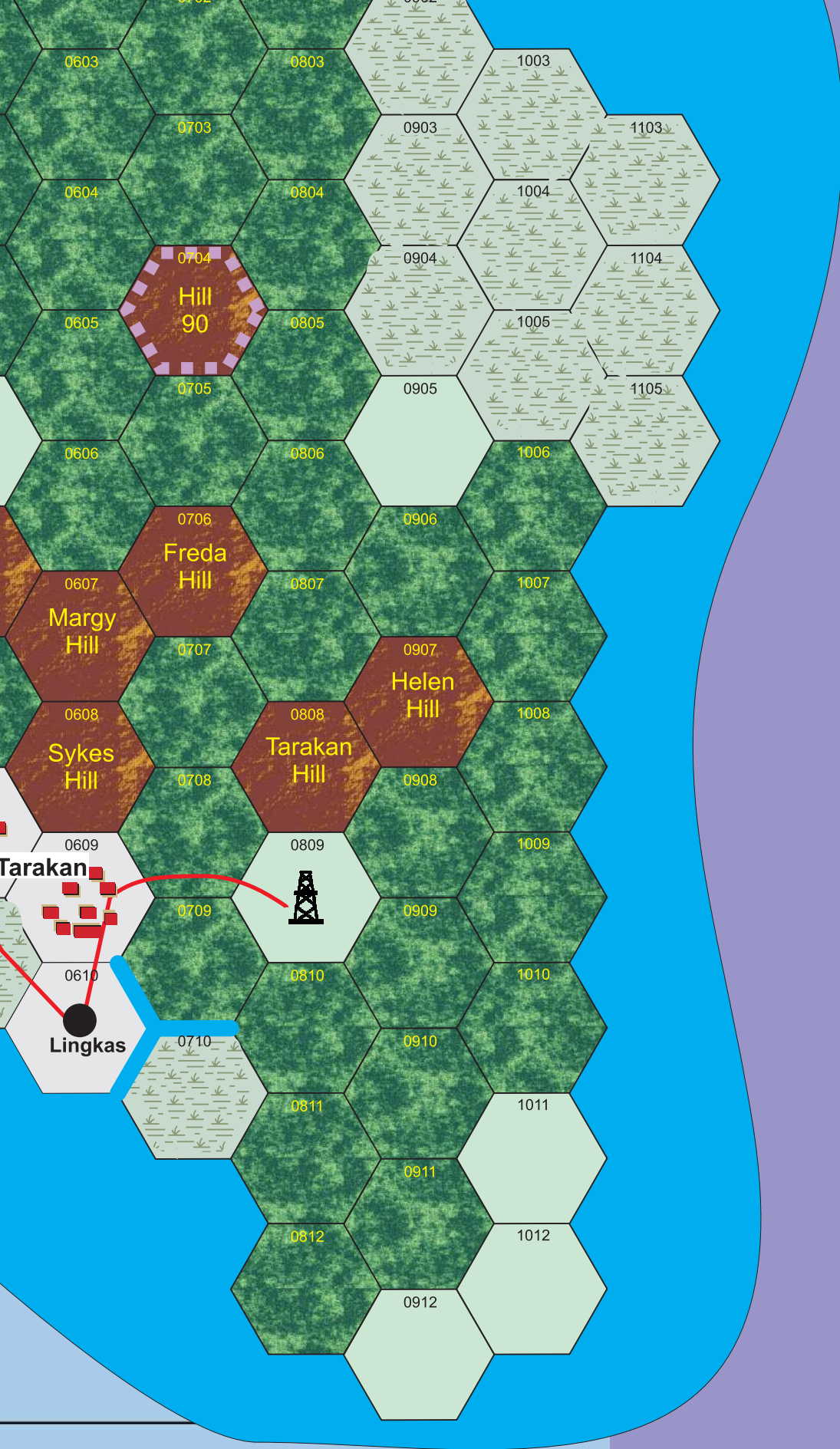
Chair Hill

Cart Hill

Calm

Manggar-besar

Adjiraden



MARCADOR DE TURNOS

1 01/05/45 03/05/45	2 04/05/45 06/05/45	3 07/05/45 09/05/45	4 10/05/45 12/05/45	5 13/05/45 15/05/45	10 28/05/45 30/05/45	11 31/05/45 02/06/45	12 03/06/45 05/06/45	13 06/06/45 08/06/45	14 09/06/45 11/06/45	19 24/06/45 26/06/45	20 27/06/45 29/06/45	21 30/06/45 02/07/45	22 03/07/45 05/07/45	23 06/07/45 08/07/45	1 09/07/45 11/07/45	2 12/07/45 14/07/45	3 15/07/45 17/07/45	4 18/07/45 20/07/45	5 21/07/45 23/07/45	10 28/07/45 30/07/45	11 31/07/45 02/08/45	12 03/08/45 05/08/45	13 06/08/45 08/08/45	14 09/08/45 11/08/45	19 24/08/45 26/08/45	20 27/08/45 29/08/45	21 30/08/45 01/09/45	22 03/09/45 05/09/45	23 06/09/45 08/09/45	1 11/09/45 13/09/45	2 14/09/45 16/09/45	3 17/09/45 19/09/45	4 20/09/45 22/09/45	5 23/09/45 25/09/45	10 28/09/45 30/09/45	11 01/10/45 03/10/45	12 04/10/45 06/10/45	13 07/10/45 09/10/45	14 10/10/45 12/10/45	19 24/10/45 26/10/45	20 27/10/45 29/10/45	21 30/10/45 01/11/45	22 03/11/45 05/11/45	23 06/11/45 08/11/45	1 11/11/45 13/11/45	2 14/11/45 16/11/45	3 17/11/45 19/11/45	4 20/11/45 22/11/45	5 23/11/45 25/11/45	10 28/11/45 30/11/45	11 01/12/45 03/12/45	12 04/12/45 06/12/45	13 07/12/45 09/12/45	14 10/12/45 12/12/45	19 24/12/45 26/12/45	20 27/12/45 29/12/45	21 30/12/45 01/01/46	22 03/01/46 05/01/46	23 06/01/46 08/01/46	1 11/01/46 13/01/46	2 14/01/46 16/01/46	3 17/01/46 19/01/46	4 20/01/46 22/01/46	5 23/01/46 25/01/46	10 28/01/46 30/01/46	11 01/02/46 03/02/46	12 04/02/46 06/02/46	13 07/02/46 09/02/46	14 10/02/46 12/02/46	19 24/02/46 26/02/46	20 27/02/46 29/02/46	21 03/03/46 05/03/46	22 06/03/46 08/03/46	23 11/03/46 13/03/46	1 16/03/46 18/03/46	2 21/03/46 23/03/46	3 24/03/46 26/03/46	4 29/03/46 31/03/46	5 03/04/46 05/04/46	10 08/04/46 10/04/46	11 11/04/46 13/04/46	12 14/04/46 16/04/46	13 17/04/46 19/04/46	14 20/04/46 22/04/46	19 27/04/46 29/04/46	20 01/05/46 03/05/46	21 04/05/46 06/05/46	22 07/05/46 09/05/46	23 10/05/46 12/05/46	1 15/05/46 17/05/46	2 18/05/46 20/05/46	3 21/05/46 23/05/46	4 24/05/46 26/05/46	5 27/05/46 29/05/46	10 31/05/46 02/06/46	11 03/06/46 05/06/46	12 06/06/46 08/06/46	13 09/06/46 11/06/46	14 12/06/46 14/06/46	19 19/06/46 21/06/46	20 22/06/46 24/06/46	21 25/06/46 27/06/46	22 28/06/46 30/06/46	23 01/07/46 03/07/46	1 04/07/46 06/07/46	2 07/07/46 09/07/46	3 10/07/46 12/07/46	4 13/07/46 15/07/46	5 16/07/46 18/07/46	10 20/07/46 22/07/46	11 23/07/46 25/07/46	12 26/07/46 28/07/46	13 29/07/46 31/07/46	14 01/08/46 03/08/46	19 04/08/46 06/08/46	20 07/08/46 09/08/46	21 10/08/46 12/08/46	22 13/08/46 15/08/46	23 16/08/46 18/08/46	1 19/08/46 21/08/46	2 22/08/46 24/08/46	3 25/08/46 27/08/46	4 28/08/46 30/08/46	5 01/09/46 03/09/46	10 04/09/46 06/09/46	11 07/09/46 09/09/46	12 10/09/46 12/09/46	13 13/09/46 15/09/46	14 16/09/46 18/09/46	19 21/09/46 23/09/46	20 24/09/46 26/09/46	21 27/09/46 29/09/46	22 30/09/46 02/10/46	23 03/10/46 05/10/46	1 06/10/46 08/10/46	2 09/10/46 11/10/46	3 12/10/46 14/10/46	4 15/10/46 17/10/46	5 18/10/46 20/10/46	10 21/10/46 23/10/46	11 24/10/46 26/10/46	12 27/10/46 29/10/46	13 30/10/46 01/11/46	14 03/11/46 05/11/46	19 06/11/46 08/11/46	20 09/11/46 11/11/46	21 12/11/46 14/11/46	22 15/11/46 17/11/46	23 18/11/46 20/11/46	1 21/11/46 23/11/46	2 24/11/46 26/11/46	3 27/11/46 29/11/46	4 30/11/46 02/12/46	5 03/12/46 05/12/46	10 06/12/46 08/12/46	11 09/12/46 11/12/46	12 12/12/46 14/12/46	13 15/12/46 17/12/46	14 18/12/46 20/12/46	19 23/12/46 25/12/46	20 28/12/46 30/12/46	21 31/12/46 01/01/47	22 03/01/47 05/01/47	23 06/01/47 08/01/47	1 11/01/47 13/01/47	2 14/01/47 16/01/47	3 17/01/47 19/01/47	4 20/01/47 22/01/47	5 23/01/47 25/01/47	10 28/01/47 30/01/47	11 01/02/47 03/02/47	12 04/02/47 06/02/47	13 07/02/47 09/02/47	14 10/02/47 12/02/47	19 17/02/47 19/02/47	20 20/02/47 22/02/47	21 23/02/47 25/02/47	22 26/02/47 28/02/47	23 01/03/47 03/03/47	1 04/03/47 06/03/47	2 07/03/47 09/03/47	3 10/03/47 12/03/47	4 13/03/47 15/03/47	5 16/03/47 18/03/47	10 20/03/47 22/03/47	11 23/03/47 25/03/47	12 26/03/47 28/03/47	13 29/03/47 31/03/47	14 01/04/47 03/04/47	19 04/04/47 06/04/47	20 07/04/47 09/04/47	21 10/04/47 12/04/47	22 13/04/47 15/04/47	23 16/04/47 18/04/47	1 19/04/47 21/04/47	2 22/04/47 24/04/47	3 25/04/47 27/04/47	4 28/04/47 30/04/47	5 01/05/47 03/05/47	10 04/05/47 06/05/47	11 07/05/47 09/05/47	12 10/05/47 12/05/47	13 13/05/47 15/05/47	14 16/05/47 18/05/47	19 21/05/47 23/05/47	20 24/05/47 26/05/47	21 27/05/47 29/05/47	22 30/05/47 01/06/47	23 03/06/47 05/06/47	1 06/06/47 08/06/47	2 09/06/47 11/06/47	3 12/06/47 14/06/47	4 15/06/47 17/06/47	5 18/06/47 20/06/47	10 21/06/47 23/06/47	11 24/06/47 26/06/47	12 27/06/47 29/06/47	13 30/06/47 02/07/47	14 03/07/47 05/07/47	19 06/07/47 08/07/47	20 09/07/47 11/07/47	21 12/07/47 14/07/47	22 15/07/47 17/07/47	23 18/07/47 20/07/47	1 21/07/47 23/07/47	2 24/07/47 26/07/47	3 27/07/47 29/07/47	4 30/07/47 01/08/47	5 03/08/47 05/08/47	10 06/08/47 08/08/47	11 09/08/47 11/08/47	12 12/08/47 14/08/47	13 15/08/47 17/08/47	14 18/08/47 20/08/47	19 23/08/47 25/08/47	20 26/08/47 28/08/47	21 29/08/47 31/08/47	22 01/09/47 03/09/47	23 04/09/47 06/09/47	1 07/09/47 09/09/47	2 10/09/47 12/09/47	3 13/09/47 15/09/47	4 16/09/47 18/09/47	5 19/09/47 21/09/47	10 22/09/47 24/09/47	11 25/09/47 27/09/47	12 28/09/47 30/09/47	13 01/10/47 03/10/47	14 04/10/47 06/10/47	19 07/10/47 09/10/47	20 10/10/47 12/10/47	21 13/10/47 15/10/47	22 16/10/47 18/10/47	23 19/10/47 21/10/47	1 22/10/47 24/10/47	2 25/10/47 27/10/47	3 28/10/47 30/10/47	4 01/11/47 03/11/47	5 04/11/47 06/11/47	10 07/11/47 09/11/47	11 10/11/47 12/11/47	12 13/11/47 15/11/47	13 16/11/47 18/11/47	14 19/11/47 21/11/47	19 24/11/47 26/11/47	20 27/11/47 29/11/47	21 30/11/47 02/12/47	22 03/12/47 05/12/47	23 06/12/47 08/12/47	1 09/12/47 11/12/47	2 12/12/47 14/12/47	3 15/12/47 17/12/47	4 18/12/47 20/12/47	5 21/12/47 23/12/47	10 24/12/47 26/12/47	11 27/12/47 29/12/47	12 30/12/47 01/01/48	13 03/01/48 05/01/48	14 06/01/48 08/01/48	19 09/01/48 11/01/48	20 12/01/48 14/01/48	21 15/01/48 17/01/48	22 18/01/48 20/01/48	23 21/01/48 23/01/48	1 24/01/48 26/01/48	2 27/01/48 29/01/48	3 30/01/48 01/02/48	4 03/02/48 05/02/48	5 06/02/48 08/02/48	10 09/02/48 11/02/48	11 12/02/48 14/02/48	12 15/02/48 17/02/48	13 18/02/48 20/02/48	14 21/02/48 23/02/48	19 24/02/48 26/02/48	20 27/02/48 29/02/48	21 01/03/48 03/03/48	22 04/03/48 06/03/48	23 07/03/48 09/03/48	1 10/03/48 12/03/48	2 13/03/48 15/03/48	3 16/03/48 18/03/48	4 19/03/48 21/03/48	5 22/03/48 24/03/48	10 25/03/48 27/03/48	11 28/03/48 30/03/48	12 01/04/48 03/04/48	13 04/04/48 06/04/48	14 07/04/48 09/04/48	19 10/04/48 12/04/48	20 13/04/48 15/04/48	21 16/04/48 18/04/48	22 19/04/48 21/04/48	23 22/04/48 24/04/48	1 25/04/48 27/04/48	2 28/04/48 30/04/48	3 01/05/48 03/05/48	4 04/05/48 06/05/48	5 07/05/48 09/05/48	10 10/05/48 12/05/48	11 13/05/48 15/05/48	12 16/05/48 18/05/48	13 19/05/48 21/05/48	14 22/05/48 24/05/48	19 27/05/48 29/05/48	20 30/05/48 01/06/48	21 03/06/48 05/06/48	22 06/06/48 08/06/48	23 09/06/48 11/06/48	1 12/06/48 14/06/48	2 15/06/48 17/06/48	3 18/06/48 20/06/48	4 21/06/48 23/06/48	5 24/06/48 26/06/48	10 27/06/48 29/06/48	11 01/07/48 03/07/48	12 04/07/48 06/07/48	13 07/07/48 09/07/48	14 10/07/48 12/07/48	19 15/07/48 17/07/48	20 18/07/48 20/07/48	21 21/07/48 23/07/48	22 24/07/48 26/07/48	23 27/07/48 29/07/48	1 30/07/48 01/08/48	2 03/08/48 05/08/48	3 06/08/48 08/08/48	4 09/08/48 11/08/48	5 12/08/48 14/08/48	10 15/08/48 17/08/48	11 18/08/48 20/08/48	12 21/08/48 23/08/48	13 24/08/48 26/08/48	14 27/08/48 29/08/48	19 30/08/48 01/09/48	20 03/09/48 05/09/48	21 06/09/48 08/09/48	22 09/09/48 11/09/48	23 12/09/48 14/09/48	1 15/09/48 17/09/48	2 18/09/48 20/09/48	3 21/09/48 23/09/48	4 24/09/48 26/09/48	5 27/09/48 29/09/48	10 30/09/48 02/10/48	11 03/10/48 05/10/48	12 06/10/48 08/10/48	13 09/10/48 11/10/48	14 12/10/48 14/10/48	19 15/10/48 17/10/48	20 18/10/48 20/10/48	21 21/10/48 23/10/48	22 24/10/48 26/10/48	23 27/10/48 29/10/48	1 30/10/48 01/11/48	2 03/11/48 05/11/48	3 06/11/48 08/11/48	4 09/11/48 11/11/48	5 12/11/48 14/11/48	10 15/11/48 17/11/48	11 18/11/48 20/11/48	12 21/11/48 23/11/48	13 24/11/48 26/11/48	14 27/11/48 29/11/48	19 30/11/48 02/12/48	20 03/12/48 05/12/48	21 06/12/48 08/12/48	22 09/12/48 11/12/4
----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	----------------------------------

MARCADOR DE PODER AÉREO

1

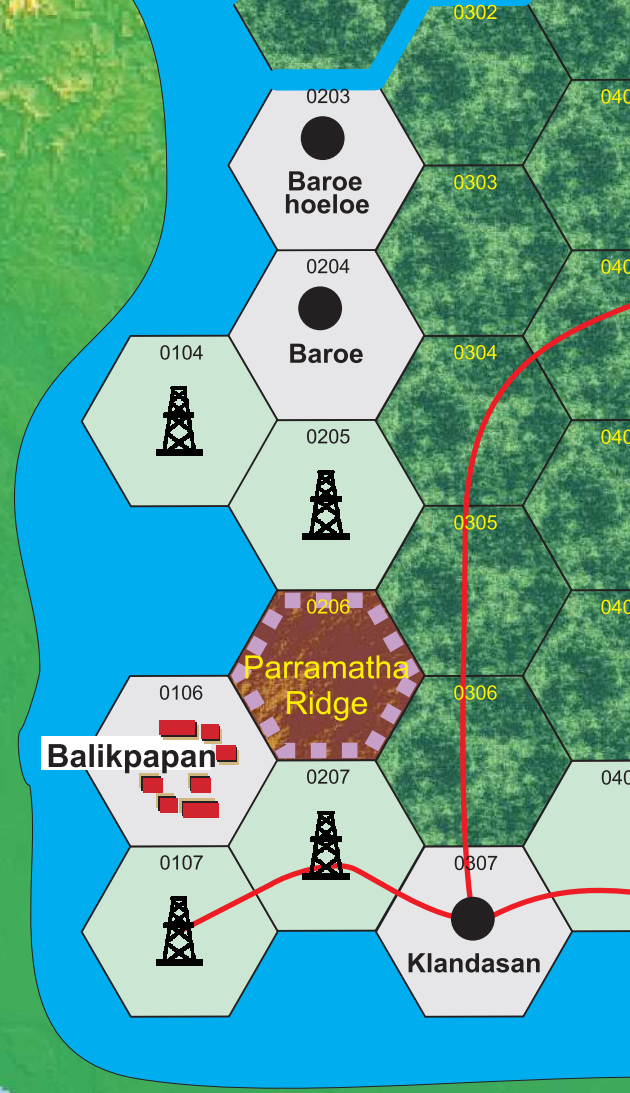
2

3

4

5

6





CAMPAINHA DE BORNÉU - 1945

Tabela de Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Aberto	Cidade	Povoado	Floresta	Acidentado	Montanha	Planície	Rios	Estradas	Fortificação	Aeródromo	C. Patroale	Mar
Identificação													
Modificador	1	1	1	2	2	3	3	1	1	1	1	1	V.4.3
Movimento	1	1	1	Proibido	3	Proibido	Proibido	2	1	1	1	1	V.4.3
Influência no Combate	-----	2 col.	-----	2 col.	2 col.	3 col.	2 col.	2 col.	2 col.	Terreno	Terreno	Terreno	-----



NORTE
DE
BORNÉU

TARAKAN

BORNÉU

BALIKPAPAN

MARCADOR DE TURNOS

1	01/05/45	03/05/45	2	04/05/45	06/05/45	3	07/05/45	09/05/45	4	10/05/45	12/05/45	5	13/05/45	15/05/45	6	16/05/45	18/05/45	7	19/05/45	21/05/45	8	22/05/45	24/05/45	9	25/05/45	27/05/45
10	28/05/45	30/05/45	11	31/05/45	02/06/45	12	03/06/45	05/06/45	13	06/06/45	08/06/45	14	09/06/45	11/06/45	15	12/06/45	14/06/45	16	15/06/45	17/06/45	17	18/06/45	20/06/45	18	21/06/45	23/06/45
19	24/06/45	26/06/45	20	27/06/45	29/06/45	21	30/06/45	02/07/45	22	03/07/45	05/07/45	23	06/07/45	08/07/45	24	09/07/45	11/07/45	25	12/07/45	14/07/45	26	15/07/45	17/07/45	27	18/07/45	20/07/45

MARCADOR DE PODER AÉREO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----