

A BATALHA DAS ARDENAS

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Após a fragorosa derrota sofrida na Normandia, o Exército alemão (ou o que restou dele) bateu em retirada, sendo intensamente perseguido pelos aliados até a fronteira alemã. Então, o aumento da resistência germânica, o excessivo prolongamento das linhas de abastecimento e o desgaste de suas unidades, fizeram com que os aliados esmorecessem na perseguição.

Aproveitando-se disso, os alemães reorganizaram suas forças e trouxeram novos reforços. Adolf Hitler então ordenou o planejamento de um grande ataque: a Ofensiva das Ardenas. O plano consistia em atacar, com três exércitos, a debilmente defendida região das Ardenas. Os exércitos Panzer (5º do General Hasso von Manteuffel e 6º do General Josef "Sepp" Dietrich) avançariam até o Mosa, atravessariam esse rio entre Dinant e Liège e atingiriam Antuérpia, isolando todo o 21º Grupo de Exércitos britânico ao norte da penetração, enquanto o flanco sul seria coberto pelo 7º Exército do General Erich Brandenberger. Estes exércitos estariam sob o comando do Grupo de Exércitos "B", do Marechal Walter Model.

Do lado americano, as Ardenas eram defendidas por dois Corpos de Exército: V (General Leonard T. Gerow) e VIII (General Troy H. Middleton), ambos pertencentes ao 1º Exército americano (General Courtney H. Hodges).

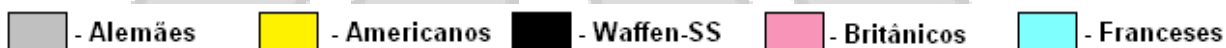
A ofensiva começou a 16/12/44 e pegou os americanos de surpresa. Porém, a rápida movimentação de reforços, a obstinada defesa americana e a melhora do tempo (permitindo o retorno dos aviões aliados ao céu) permitiram aos aliados conter e, depois, repelir o ataque alemão, com pesadas e irreparáveis perdas para a Alemanha.

A última cartada de Hitler falhara...

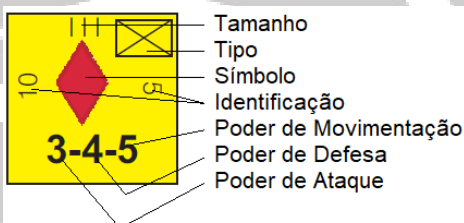
2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região das Ardenas e do Eifel, entre a França, a Alemanha, a Bélgica e o Luxemburgo, num total de 805 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 232 peças (excetuando-se marcadores), sendo 108 alemãs (15 das Waffen-SS), 104 americanas, 18 britânicas e 2 francesas. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo:

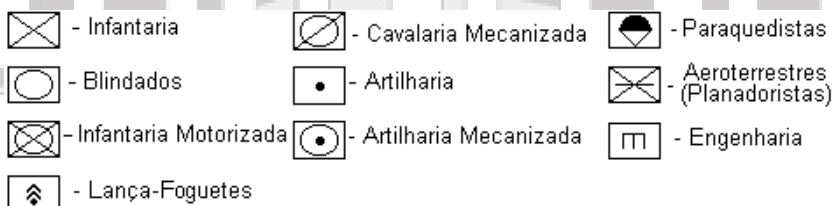


2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contedores 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 regimento/brigada.

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



Símbolo: É o brasão da unidade. Na ausência dele, é usada uma marcação de nacionalidade.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à esquerda da peça é o do regimento e o número à direita é o da divisão a que a unidade pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos, mas há exceções.

OBSERVAÇÕES:

- As unidades alemãs marcadas “LEHR” pertencem à Divisão Panzer Lehr; “FB” à Brigada de “Führer Begleit (Escolta)” e “GF” à Brigada de Granadeiros do Führer.
- As unidades britânicas marcadas “DBG” são da Divisão Blindada de Guardas.

Poder de Movimentação: É o valor de deslocamento da unidade no decorrer da partida (V.4.0).

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

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

A unidade do exemplo é o 10º Regimento (III) da 5ª Divisão de Infantaria americana (cor amarela). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 5.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → 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 as casas numeradas de 16 a 3 na parte esquerda do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real que vai de 16/12/44 até 03/01/45.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior direita do tabuleiro e, nesta simulação, são referentes apenas aos aliados. 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 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador alemão, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” Alemã; em seguida, vem a “Fase de Combate” Alemã, quando o jogador alemão executa os ataques contra as unidades americanas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” Americana, quando o jogador americano move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” Americana, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” Americana. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequencia.

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: Uma unidade de infantaria motorizada alemã (5-4-12) sai de Vielsalm (hexágono 2311), segue para o noroeste por dois hexágonos de floresta ($2 \times 3 = 6$ pontos), entra em Trois Ponts (hexágono 2109) sem usar a estrada ($1 \times 1 = 1$ ponto), segue por estrada por 5 hexágonos até o hexágono 1608 ($5 \times 1/2 = 2,5$) e segue por terreno aberto até Durbuy (hexágono 1409) ($2 \times 1 = 2$ pontos), totalizando $6 + 1 + 2,5 + 2 = 11,5$. Resta-lhe apenas $1/2$ ponto de movimentação, o que é insuficiente para ela deixar Durbuy. A unidade, 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.
- A partir do turno 26 (inclusive), as unidades motorizadas e blindadas alemãs ficam com seus poderes de movimentação reduzidos à metade, exceto se os alemães capturarem Spa, mesmo que por apenas um turno.
- As unidades paraquedistas americanas que entram no turno 19 (82ª e 101ª Divisões Aeroterrestres) são consideradas, somente nesse turno, como unidades motorizadas com poder de movimentação 12.
- A 106ª Divisão de Infantaria americana NÃO se move no turno 16 (salvo em recuo após combate e/ou se obrigada a desengajar).
- A Divisão Panzer Lehr alemã NÃO se move no turno 16.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto o jogador americano quanto o alemão podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) 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.

OBSERVAÇÕES:

- O jogador alemão NÃO pode acumular mais do que 2 (duas) unidades blindadas no mesmo hexágono;
- O jogador britânico NÃO pode acumular mais do que 3 (três) unidades blindadas no mesmo hexágono;
- Unidades blindadas britânicas e americanas no mesmo hexágono devem seguir a proibição mencionada no item anterior.

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 move-se 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 “desengajar” ou “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 alemã ocupando um hexágono de floresta engajada com uma unidade americana em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (floresta) em relação ao americano (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: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pela borda Leste e os reforços aliados entram pelas demais bordas. Ao entrar no tabuleiro, eles 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.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades aliadas que entram como reforço pela borda norte devem entrar no tabuleiro a partir de hexágonos que estejam atrás de suas próprias linhas. Ou seja, uma unidade de reforço aliada não pode entrar no tabuleiro a Leste da sua unidade que esteja mais próxima da borda. As unidades que entram no tabuleiro pela borda Sul devem fazê-lo sempre a Oeste da LDV (Linha de Detenção Voluntária).
- As unidades britânicas que entram pela borda Norte o fazem somente entre os hexágonos 0101 e 0701 (ambos inclusive) e só podem atravessar o rio Mosa se os alemães chegarem a pelo menos três hexágonos de distância do rio Mosa.

4.2.2 – Saída: Unidades aliadas que saiam do tabuleiro pela borda leste ou alemãs pelas demais bordas são consideradas destruídas. Em todos os outros casos, a unidade não é considerada destruída, mas NÃO pode retornar ao tabuleiro. Além disso, as seguintes unidades são retiradas do tabuleiro nos respectivos turnos, desde não estejam cercadas (são retiradas assim que liberadas):

-  Turno 28 – 150ª Brigada Panzer alemã.
-  Turno 31 – 10ª Divisão Blindada americana.
-  Turno 3 – 28ª Divisão de Infantaria americana.

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 informe com quantos pontos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- No turno 16, o jogador alemão tem a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” por efeito de surpresa.
- As unidades alemãs são proibidas de engajar unidades aliadas posicionadas além da linha pontilhada identificada como LDV (Linha de Detenção Voluntária), salvo em caso de cerco.

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 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.
- Nessa simulação, unidades blindadas podem engajar unidades inimigas em hexágonos de crista.

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”.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades paraquedistas e planadoristas americanas “ganham” uma coluna à esquerda quando atacadas sob cerco, anulando a vantagem do cerco para o atacante alemão.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÃO:

- Como já mencionado, nem todas as divisões nessa simulação têm três regimentos/brigadas. São elas: 17ª, 82ª e 101ª Aeroterrestres americanas (4); Blindada de Guardas britânica (2); e as alemãs 3ª e 15ª Panzergrenadier e as brigadas Führer Grenadier e Führer Begleit (2). Embora sejam brigadas, a Führer Grenadier (F.G.) e a Führer Begleit (F.B.) também têm direito a esse bônus.

5.1.5 - 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).

5.1.6 - Resultados dos 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 unidades 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).

EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

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 (blindados, canhões autopropulsados, tank destroyers e cavalaria mecanizada) e de infantaria motorizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e de infantaria motorizada avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem rio 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).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 (quatro) peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade blindada recua através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades não sofrem quaisquer efeitos.

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. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o americano possui poder aéreo. Ele inicialmente não conta com nenhum apoio aéreo, mas, a partir do turno 23 (inclusive) e até o fim do jogo, ele passa a contar com 50 pontos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, o jogador americano coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos 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) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de acidentado, eles “ganham” uma coluna 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.
- Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.
- Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

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 aliados recuperam baixas, mas somente a partir do Turno 23 (inclusive). Para isso, basta que a unidade não se mova nem esteja engajada durante a sua Fase de Movimentação e que possa traçar um caminho livre de “Zonas de Engajamento” inimigas até as bordas Norte, Oeste e/ou Sul do tabuleiro, para então ser desvirada.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades que tem o verso sem marcações se sofrerem baixas são consideradas destruídas.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número circunscrito no círculo sobre a silhueta das unidades de artilharia indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

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: Duas unidades americanas de artilharia 3-2-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades de infantaria motorizada alemãs. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 4 (2x2). Portanto, o ataque terá valor 24 (6x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a primeira (1-12).

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.
- Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- No turno 26, as unidades de artilharia alemãs ficam com seus poderes de combate reduzidos à metade (arredondados para cima).

9.0 – PREPARAÇÃO:

A frente das Ardenas era guarnecida por dois Corpos de Exército americanos que, juntos, totalizavam oito divisões: 4ª, 28ª e 106ª de Infantaria e 9ª Blindada (VIII Corpo) e 99ª, 2ª, 9ª e 78ª de Infantaria (V Corpo). Diante do eixo do esfor-

ço principal alemão estavam as seis primeiras, das quais, três eram novatas (99ª, 106ª e 9ª Blindada) e duas estavam esgotadas pelos combates na floresta de Hürtgen (4ª e 28ª). As divisões estreantes estavam num setor “tranquilo” para ganhar experiência e as veteranas ali estavam para descanso. Finalmente, a 2ª Divisão estava atacando na direção das represas do rio Roer.

Do lado alemão, cerca de trinta divisões estavam concentradas para atacar esse débil dispositivo. Essas tropas eram as últimas reservas alemãs e estavam de moral elevado. Aquela seria a batalha decisiva e todos sabiam disso.

Esta era a situação a 16/12/44.

9.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DAet – Divisão Aeroterrestre (PQD); DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DPQD – Divisão de Paraquedistas; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; RI – Regimento de Infantaria; RPQD – Regimento de Paraquedistas; Bgda - Brigada; Blda – Blindada.

9.1.1 – Colocação Inicial Aliada:

-  1111º Grupamento de Engenharia – Hotton (1411);
-  CCB da 9ª Divisão Blindada – 2411;
-  Artilharia do VIII Corpo – 2416;
-  110º RI da 28ª DI – 2616;
-  1128º Grupamento de Engenharia – Ettelbruck (2621);
-  112º RI da 28ª DI – Ouren (2714);
-  9ª DI – 2803;
-  109º RI da 28ª DI – 2818;
-  78ª DI – 2901;
-  102º Grupamento de Cavalaria Mecanizada e CCR da 9ª Divisão Blindada – Elsenborn (2905);
-  Artilharia do V Corpo – 2906;
-  424º RI da 106ª DI – 2913;
-  CCA da 9ª Divisão Blindada – 2921;
-  2ª DI e 395º RI da 99ª DI – 3004;
-  393º e 394º RI da 99ª DI – Bullingen (3006);
-  14º Grupamento de Cavalaria Mecanizada – Manderfeld (3109);
-  422º RI da 106ª DI – 3111;
-  423º RI da 106ª DI – 3112;
-  12º RI da 4ª DI – 3221;
-  8º RI da 4ª DI – Echternach (3322);
-  22º RI da 4ª DI – 3323.

9.1.2 – Colocação Inicial Alemã:

-  2ª DPz – 2815;
-  26ª DI – 2816;
-  1129º RI da 560ª DI e 15ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 2915;
-  DPz Lehr e artilharia do XLVII Corpo Panzer – 2916;
-  272ª DI – 3002;
-  1128º e 1130º RI da 560ª DI – 3014;
-  5ª DPQD – 3018;
-  352ª DI – 3019;
-  246ª DI – 3101;
-  326ª DI – 3104;
-  116ª DPz – 3114;
-  Artilharia do LVIII Corpo Panzer e 7ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3115;
-  Artilharia do LXXXV Corpo e 18ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3119;
-  276ª DI – 3120;
-  Artilharia do LXVII Corpo e 17ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3202;
-  277ª DI – 3204;
-  12ª DPz SS – 3205;
-  12ª DI – 3206;

- ☛ 1ª DPz SS – Loshem (3207);
- ☛ 293º RI da 18ª DI – 3213;
- ☛ Artilharia do 6º Exército Panzer e 9ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3305;
- ☛ Artilharia do I Corpo Panzer SS e 4ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3307;
- ☛ 3ª DPQD – 3309;
- ☛ 294º e 295º RI da 18ª DI – 3311;
- ☛ 62ª DI – Prum (3313);
- ☛ Artilharia do LXVI Corpo e 16ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3411;
- ☛ Artilharia do 5º Exército Panzer – 3413;
- ☛ Artilharia do 7º Exército – 3418;
- ☛ Artilharia do LXXX Corpo e 8ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes) – 3419;
- ☛ 212ª DI – 3420;
- ☛ 47ª Bgda de Engenharia – 3522.

9.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos e bordas:

- 🇺🇸 Turno 17 – Americanos: 7ª DB, 30ª DI e 26º RI da 1ª DI (Norte);
- 🇺🇸 Turno 18 – Americanos: 16º RI da 1ª DI (Norte); 10ª DB (Sul);
- 🇺🇸 Turno 19 – Americanos: 18º RI da 1ª DI (Norte); 101ª DAet (Sul); 82ª DAet, 29º RI e artilharia do XVIII Corpo de Exército (Oeste);
- 🇺🇸 Turno 20 – Americanos: 84ª DI, CCB e CCR da 3ª DB (Norte); 118º RI (Oeste);
- 🇬🇧 Britânicos: Divisão Blindada de Guardas (DBG), 43ª DI, 51ª DI, 53ª DI e artilharia do XXX Corpo de Exército (Norte);
- 🇺🇸 Turno 22 – Americanos: 2ª DB, 4º Grupamento de Cavalaria Mecanizada, artilharia do VII Corpo de Exército (Norte); 4ª DB, 5ª DI, 26ª DI, 80ª DI, 6º Grupamento de Cavalaria Mecanizada e artilharia dos III e XII Corpos de Exército (Sul);
- 🇬🇧 Britânicos: 29ª Bgda Blda (Oeste) e 33ª Bgda Blda (Norte);
- 🇫🇷 Franceses: 2 RI (Sul);
- 🇺🇸 Turno 23 – Americanos: CCA da 3ª DB e artilharia do 1º Exército (Norte); artilharia do 3º Exército (Sul);
- 🇺🇸 Turno 25 – Americanos: 75ª DI (Norte);
- 🇺🇸 Turno 26 – Americanos: 35ª DI (Sul);
- 🇬🇧 Turno 27 – Britânicos: 6ª DAet e 34ª Bgda de Tanques (Oeste);
- 🇺🇸 Turno 30 – Americanos: 11ª DB e 87ª DI (Sul);
- 🇺🇸 Turno 31 – Americanos: 6ª DB (Sul);
- 🇺🇸 Turno 3 – Americanos: 83ª DI (Norte); 17ª DAet e 517º RPQD (Sul).

9.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

- ☛ Turno 19 – 3ª DPzGr, Bgda Führer Begleit (F.B.) e 19ª Bgda Nebelwerfer (Lança-foguetes).
- ☛ Turno 20 – 9ª DPz, 15ª DPzGr, 2ª DPz SS, 9ª DPz SS e artilharia do II Corpo Panzer SS.
- ☛ Turno 21 – 150ª Bgda Panzer.
- ☛ Turno 22 – 9ª, 79ª e 167ª DI.
- ☛ Turno 23 – Bgda Führer Grenadier (F.G.).
- ☛ Turno 26 – 340ª DI.

9.2 – Objetivos →

O objetivo dos alemães é romper as defesas americanas e disparar em direção ao rio Mosa, criando assim as condições para posteriormente atingir Antuérpia. O objetivo aliado, obviamente, é impedir isso e causar o máximo dano às forças alemãs, facilitando assim a posterior invasão da Alemanha. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

9.2.1 – Objetivos Alemães: Ao fim do jogo, o jogador alemão marca os seguintes pontos:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------------|
| • Liege - 5 pontos por turno; | • Bastogne – 3 pontos por turno; |
| • Namur – 5 pontos por turno; | • Werbomont - 3 pontos por turno; |
| • Dinant – 5 pontos por turno; | • Liège – 3 pontos por turno; |

- Saint Vith – 1 pontos por turno;
- Marche - 1 ponto por turno;
- Saint Hubert - 1 ponto por turno;
- Ourtheville - 1 ponto por turno;
- Monschau - 1 ponto por turno;
- Echternach - 1 ponto por turno;
- Spa - 1 ponto por turno;
- Stavelot - 1 ponto por turno;
- Houffalize - 1 ponto por turno;
- Eupen – 1 ponto por turno;
- Ciney - 1 ponto por turno;
- Unidade Aliada Destruída - 10 pontos.

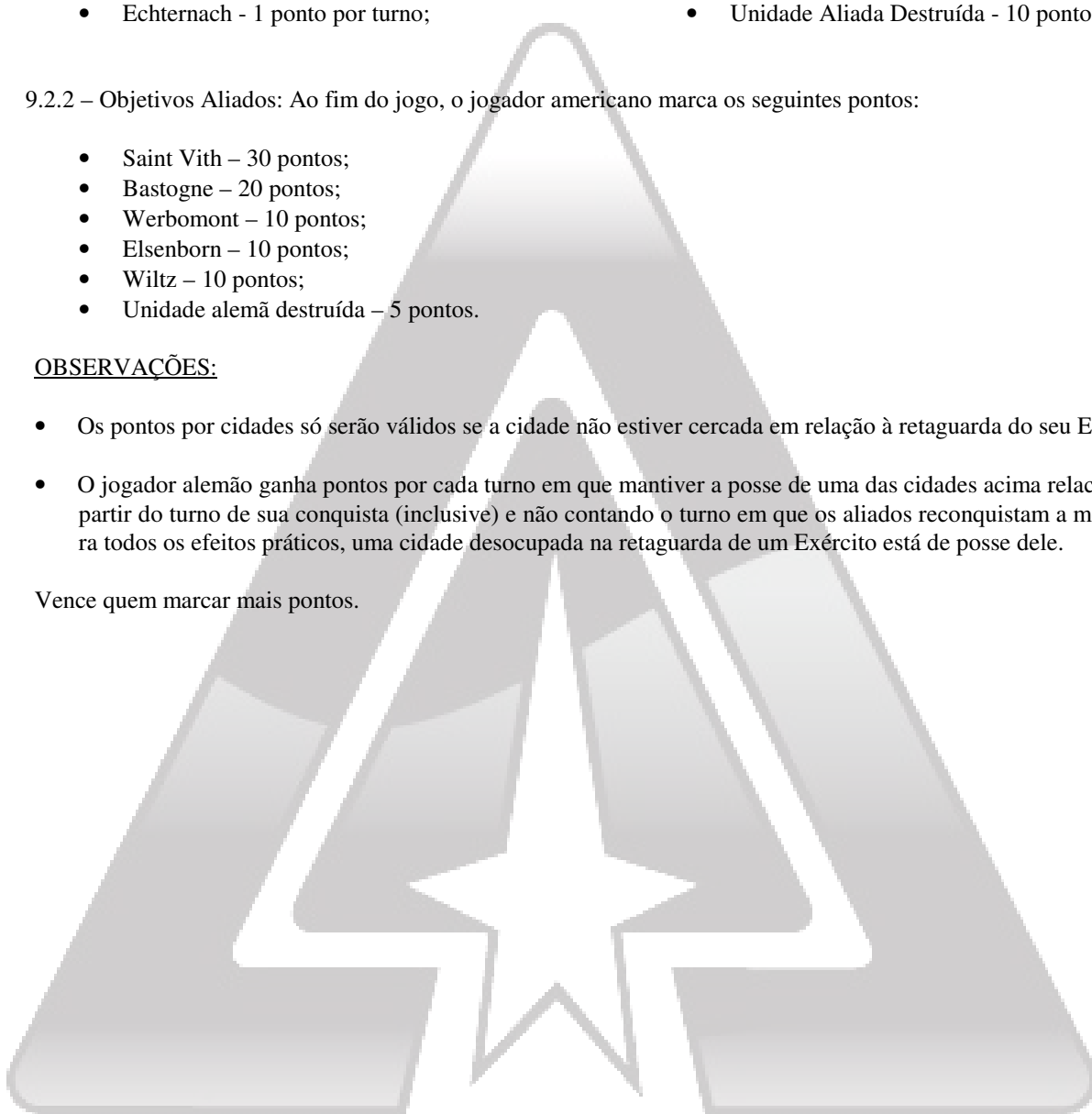
9.2.2 – Objetivos Aliados: Ao fim do jogo, o jogador americano marca os seguintes pontos:

- Saint Vith – 30 pontos;
- Bastogne – 20 pontos;
- Werbomont – 10 pontos;
- Elsenborn – 10 pontos;
- Wiltz – 10 pontos;
- Unidade alemã destruída – 5 pontos.

OBSERVAÇÕES:

- Os pontos por cidades só serão válidos se a cidade não estiver cercada em relação à retaguarda do seu Exército.
- O jogador alemão ganha pontos por cada turno em que mantiver a posse de uma das cidades acima relacionadas a partir do turno de sua conquista (inclusive) e não contando o turno em que os aliados reconquistam a mesma. Para todos os efeitos práticos, uma cidade desocupada na retaguarda de um Exército está de posse dele.

Vence quem marcar mais pontos.



SOMMUM

TABELAS

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 ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI	DE AVI
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	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	EMP	DE AVB
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Estrada	1	0,5	---
Floresta	2	3	1 Coluna
Cidade	1	1	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Crista	3	3 - 4	3 Colunas
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---

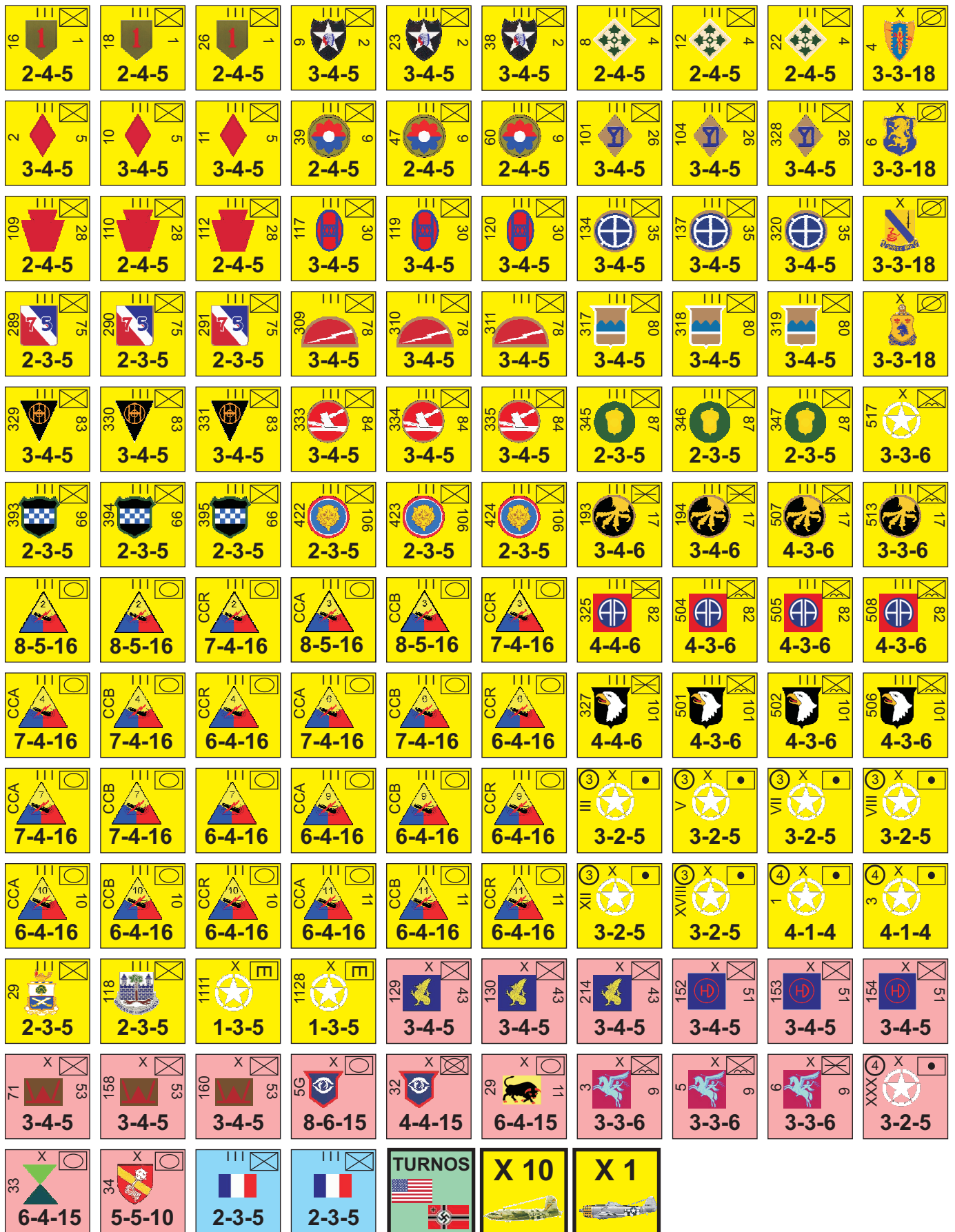
TABELA DE BOMBARDEIO:

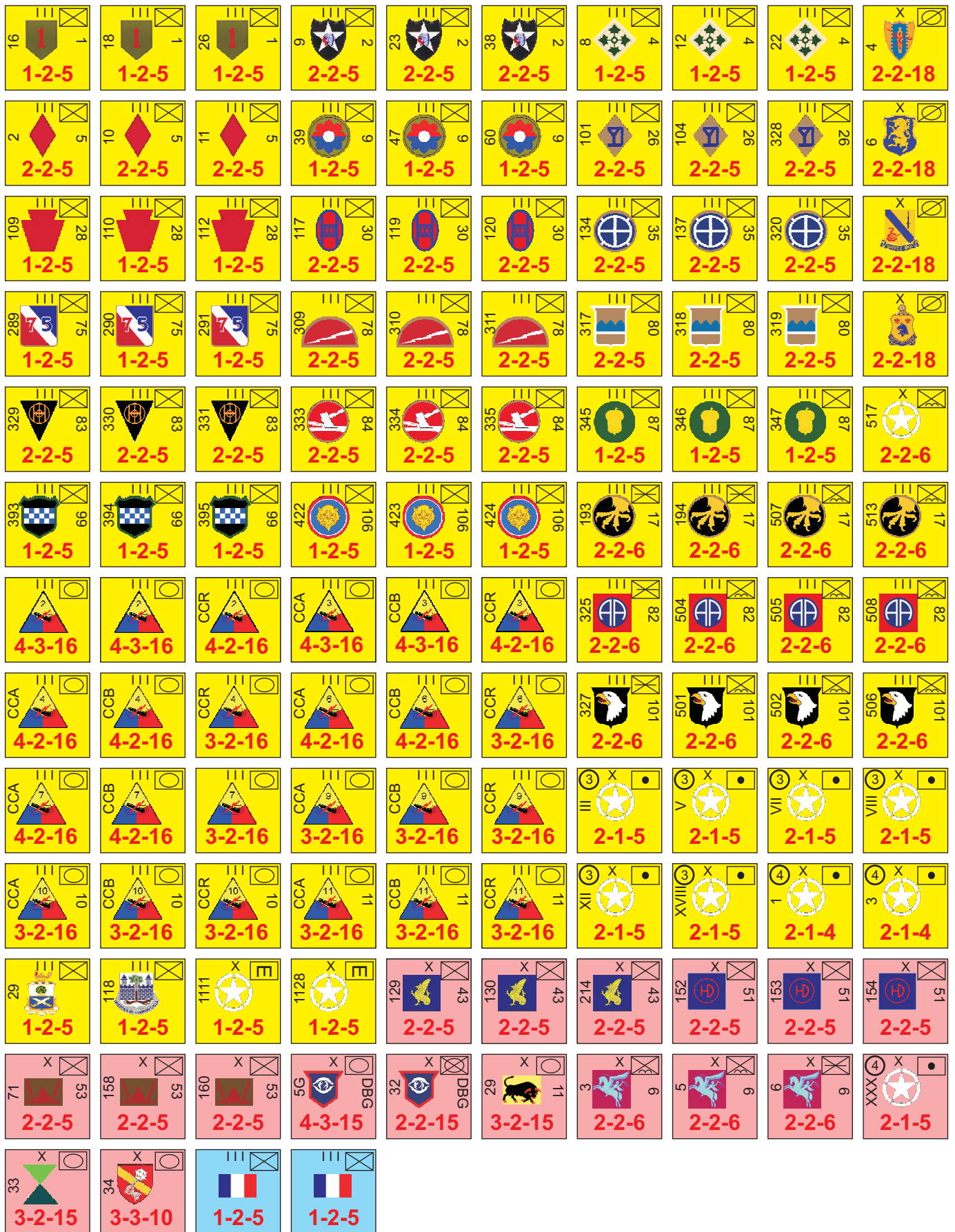
	1 - 12	13- 24	25 - 36	37 - 48	49-60	61 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB	DI
3-11	DI	DB	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI	DB

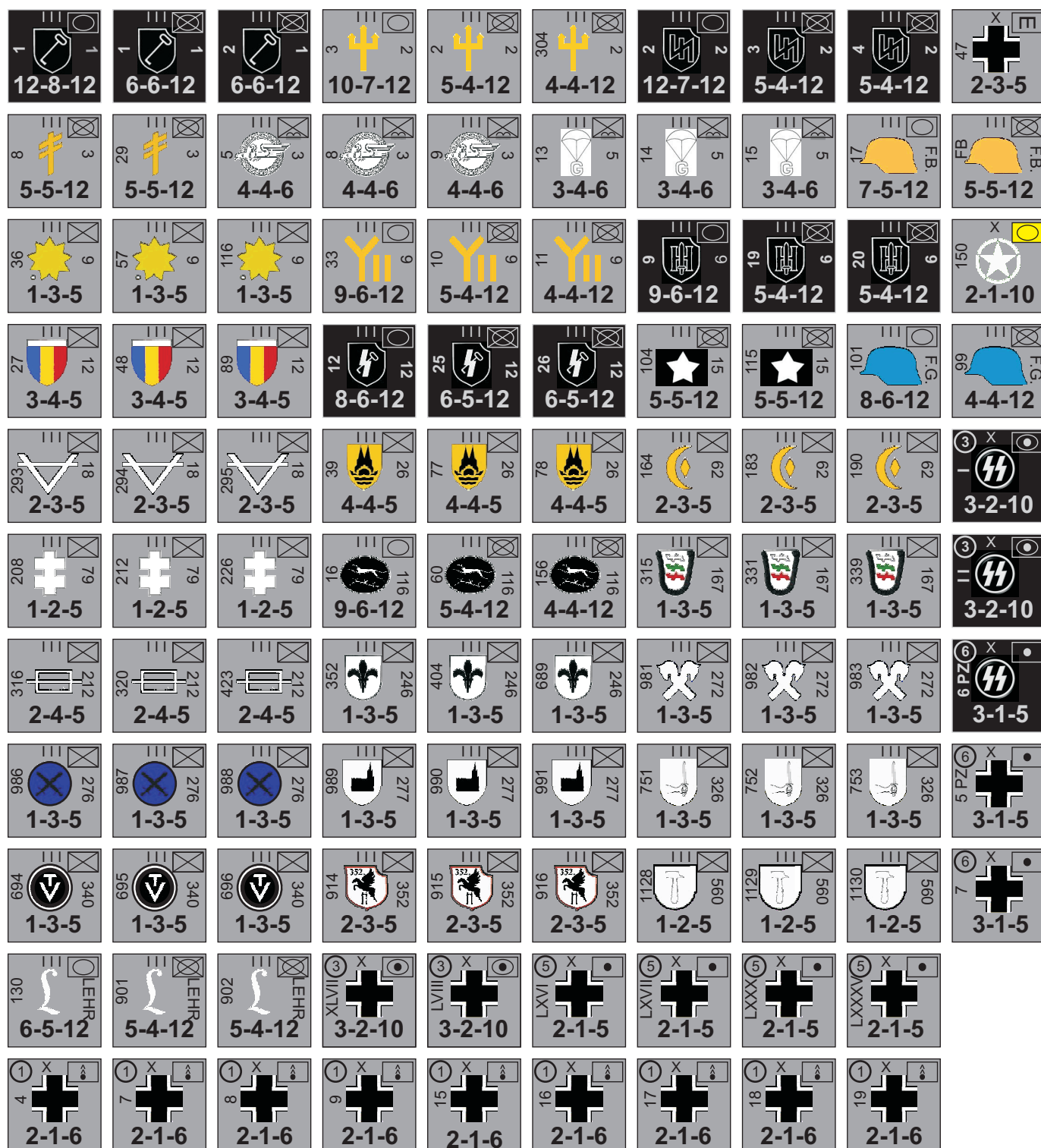
DI - Defesa Intacta
DB - Defesa sofre
Baixas (Uma unidade
defensora, à escolha
do seu jogador, sofre
uma baixa).

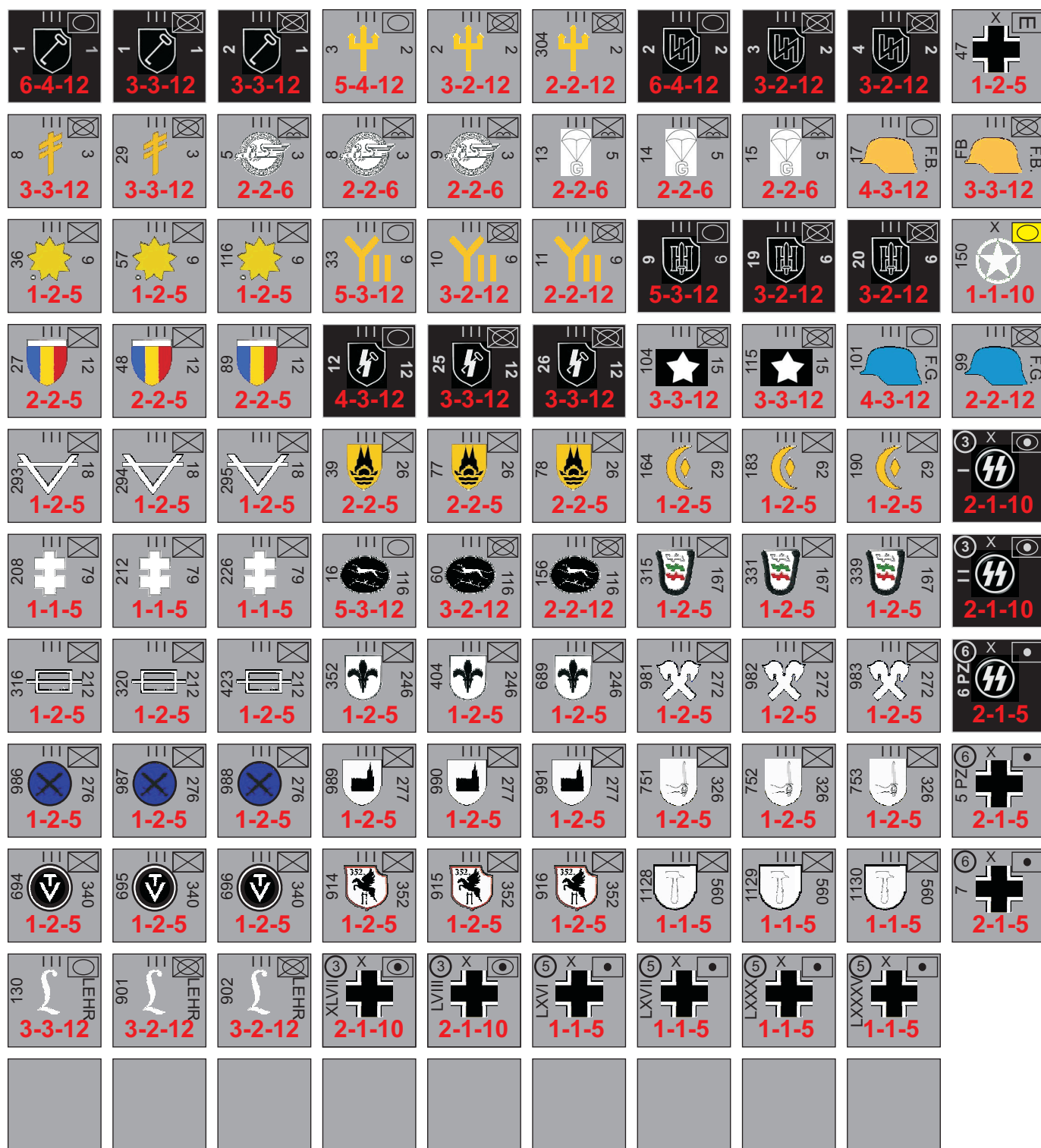
TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada e Engenharia	1	2
Blindados e Artilharia Mecanizada	2	1
Artilharia e Lança-Foguetes	2	2







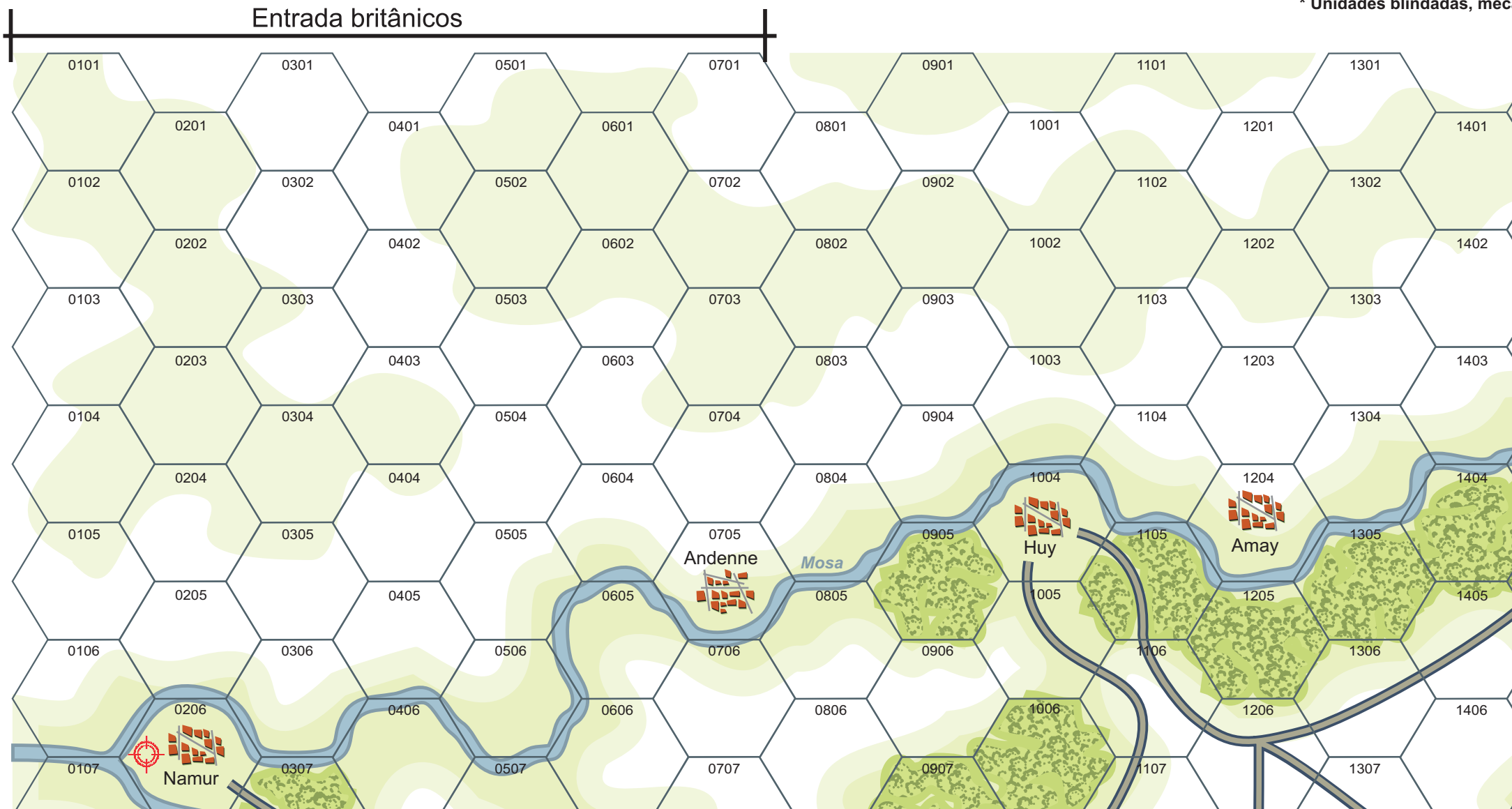


BATALHA DAS ARDENAS

A ÚLTIMA CARTADA DE HITLER

Terreno	Aberto
Simbologia	
Movimento	1
Combate	0

* Unidades blindadas, mec



	Cidade	Estrada	Floresta	Crista	Lago	Rio	LDV	OBJETIVO
	 Bizory							
	1	1 ou 1/2*	2 ou 3*	3 ou 3-4*	Proibido	1 ou 2*	Nenhum	Nenhum
	2	Terreno	1	3	Nenhum	2	Nenhum	Nenhum

Marcador de Poder Aéreo



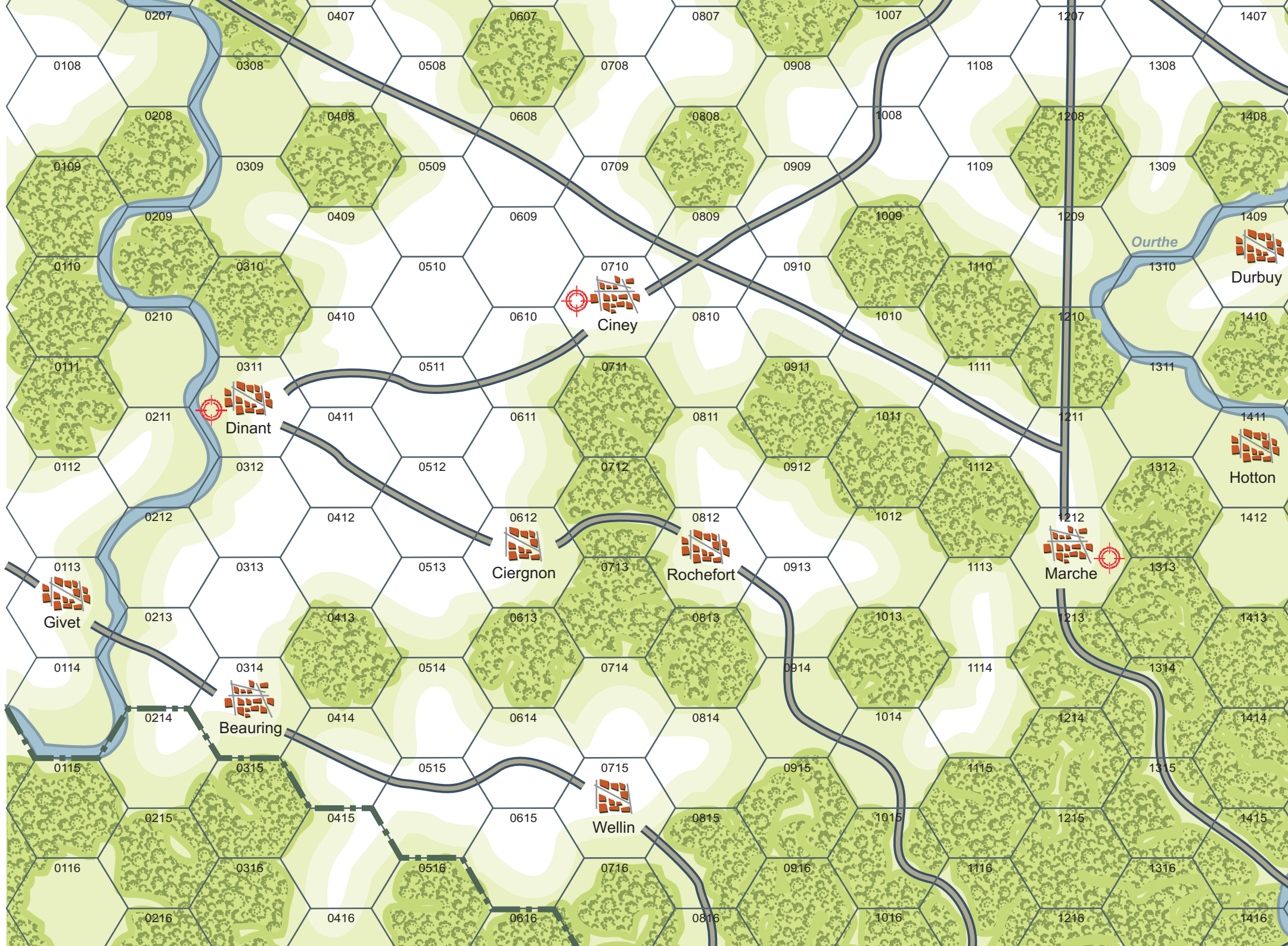
anizadas ou motorizadas

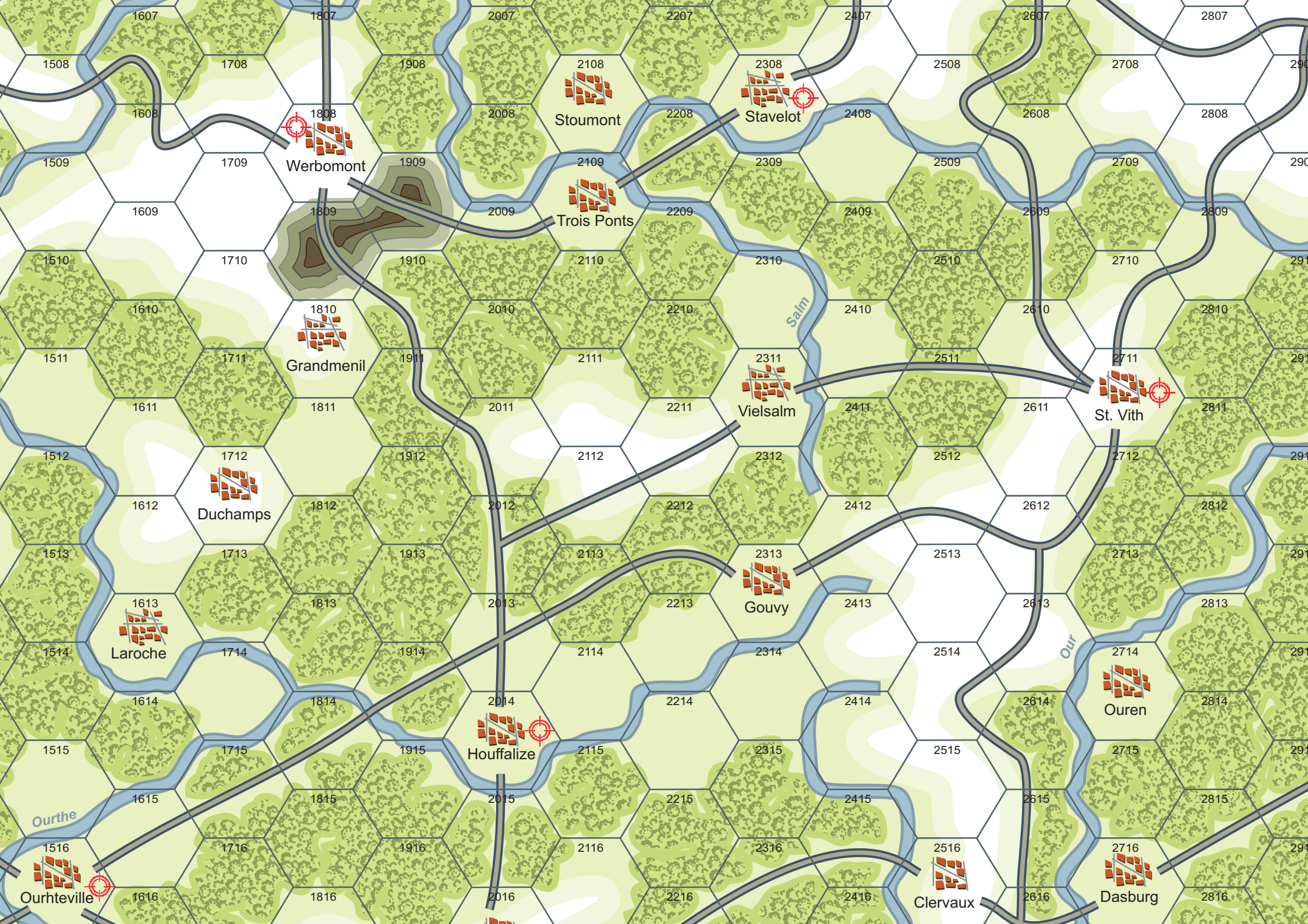


eo - Aliados

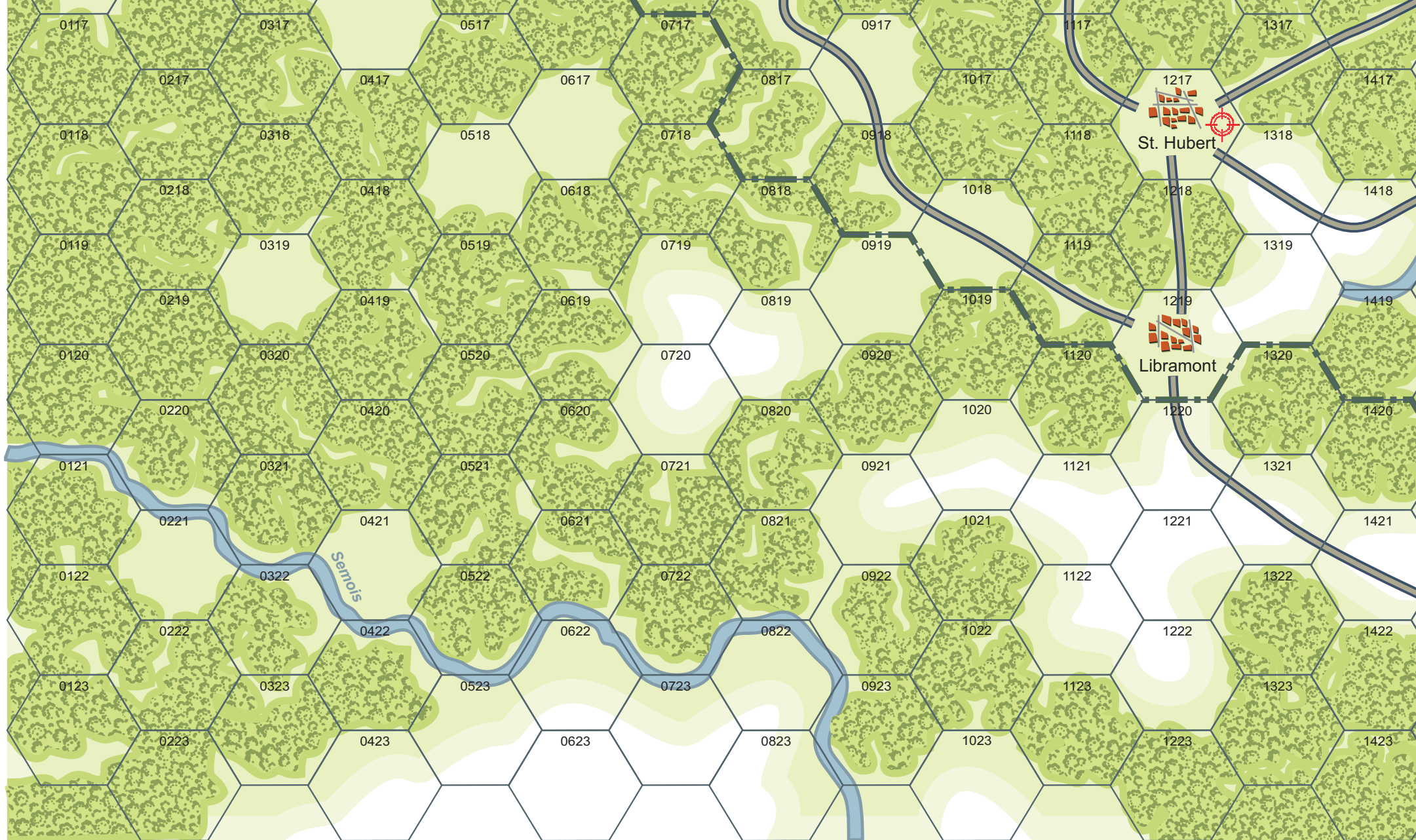
	5	6	7	8	9	10
--	---	---	---	---	---	----











Marcador de Turnos

16

17

18

19

20

21





31

R

01

02

03

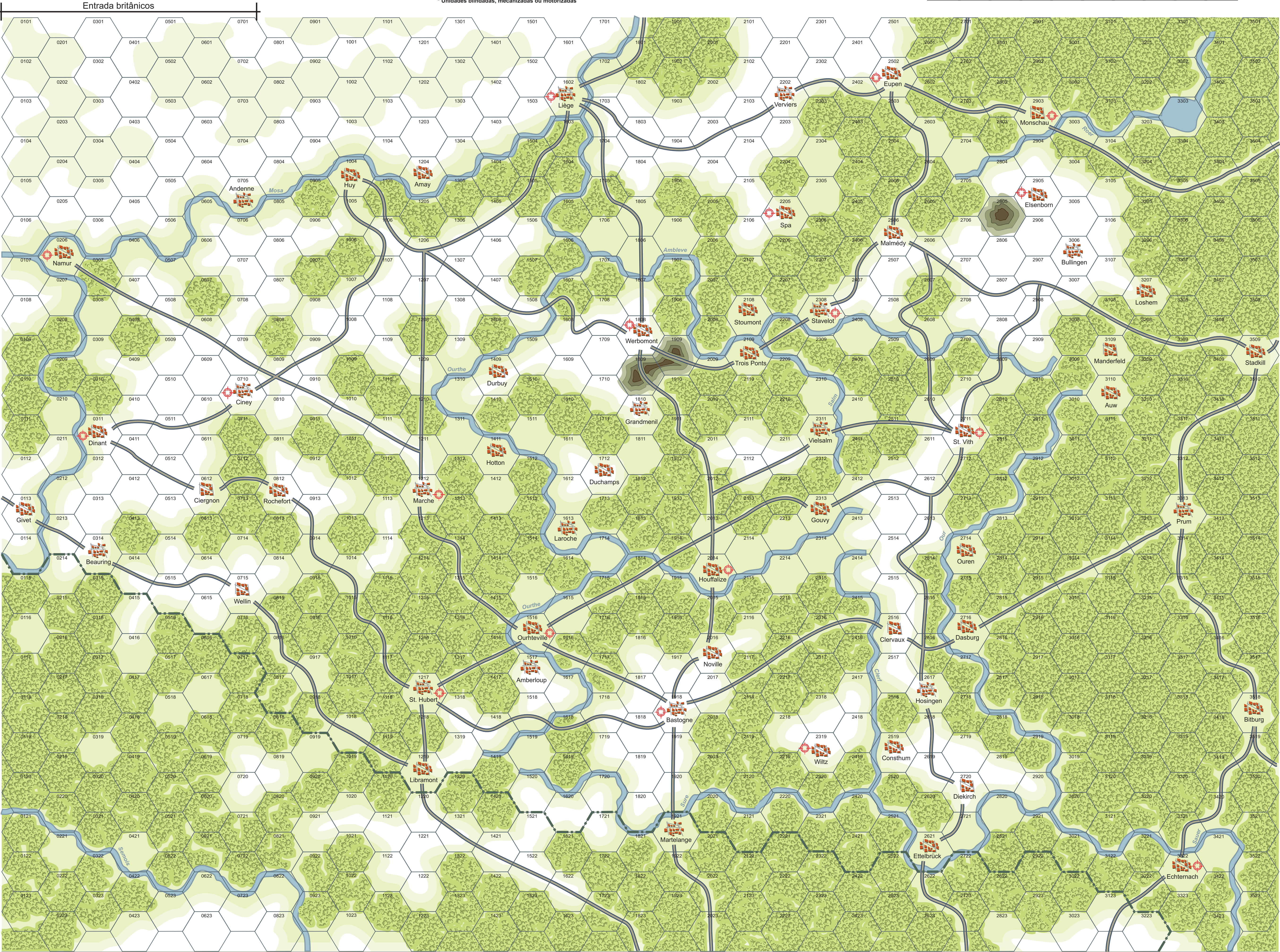
R

Terreno	Aberto	Cidade	Estrada	Floresta	Crista	Lago	Rio	LDV	OBJETIVO
Simbologia									
Movimento	1	1	1 ou 1/2*	2 ou 3*	3 ou 3-4*	Proibido	1 ou 2*	Nenhum	Nenhum
Combate	0	2	Terreno	1	3	Nenhum	2	Nenhum	Nenhum

* Unidades blindadas, mecanizadas ou motorizadas

Marcador de Poder Aéreo - Aliados

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



Marcador de Turnos

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

R

29

30

31

R

01

02

03

R