

BATALHA DO RENO Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

Após o sucesso da invasão da Normandia e da destruição dos exércitos alemães no Oeste e Sul da França, os aliados avançaram rapidamente, libertando Paris e Bruxelas e chegando à fronteira alemã.

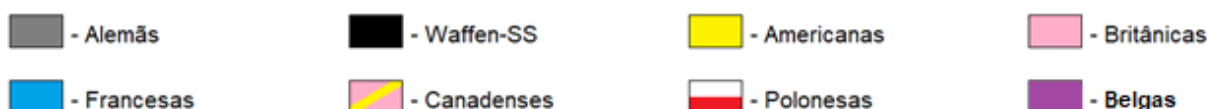
A 11/09/1944, as forças invasoras do Oeste e do Sul se encontram próximo a Dijon e então se formou uma linha contínua desde o Mar do Norte até a fronteira suíça. Esse é o momento em que o General Dwight D. Eisenhower chega da Inglaterra para assumir o comando das tropas terrestres e dirigir a estratégia aliada para o próximo desafio: atravessar o rio Reno, última barreira natural da Alemanha.

Do lado alemão, o velho Marechal Rundstedt reassume o comando das forças germânicas no Oeste, então destroçadas e batendo em retirada após o seu quase aniquilamento no Bolsão de Falaise. Sua missão: estabilizar a frente ocidental, proteger o Reno e preparar-se para uma grande ofensiva no inverno.

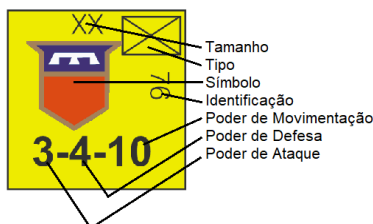
2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa todo o Luxemburgo e parte da França, Alemanha, Bélgica, Holanda e Suíça, num total de 1.797 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 299 peças (excetuando-se marcadores), sendo 154 alemãs (das quais, 16 das Waffen-SS), 95 americanas, 28 britânicas, 13 francesas, 6 canadenses, 2 polonesas e 1 belga. Para identificação das nacionalidades, siga o esquema de cores abaixo:

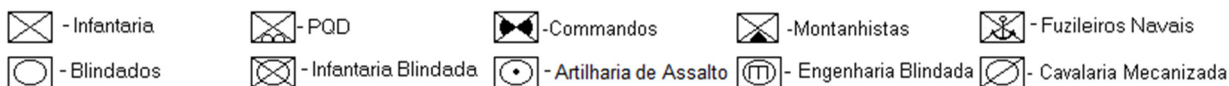


2.2.1 – Características das Peças:



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), Corpo de Exército (XXX) ou Exército (XXXX). Nesta simulação, há peças de nível divisão e brigadas. Além disso, existem peças de Corpos de Exército e de Exército, cujo funcionamento será explicado no item 8.0.

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



Identificação da Unidade: Nesta simulação, esses números representam a brigada, divisão, corpo ou exército.

Símbolo da Unidade: Nesta simulação, os símbolos de cada unidade são ilustrados. Na inexistência deste, será utilizada uma identificação de nacionalidade padrão.

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 da unidade quando é atacada.

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

A unidade do exemplo é a 76ª Divisão de Infantaria americana (cor amarela). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 10.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 28 na parte inferior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real (representando o período de 17/09/44 a 31/03/45, que marcam o início da Operação Market-Garden e o cruzamento do rio Reno pelo 1º Exército francês, que foi o último a fazê-lo).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as quatro linhas de casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior esquerda do tabuleiro e seu emprego é explicado adiante. Nesta simulação, ambos os contendores contam com Poder Aéreo.

2.4.3 – Marcador de Abastecimento: São as fileiras de casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior central do tabuleiro. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.4 – Marcador de Pontos de Recompletamento: São as fileiras de casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior direita do tabuleiro. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.5 – Marcador de Pontes: São as fileiras de casas numeradas de 1 a 18 no canto inferior esquerdo do tabuleiro. Seu emprego é explicado adiante.

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

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 americana (3-4-10) sai de Nancy (hexágono 2035), segue para o Noroeste por um hexágono de terreno aberto (1 ponto), segue para o Norte por um hexágono de terreno aberto (1 ponto), atravessa o rio Mosela a Noroeste (1 ponto), entra no hexágono de floresta (2 pontos), segue para o Norte por um hexágono de floresta (2 pontos), entra no hexágono de floresta a Nordeste (2 pontos) e encerra a sua movimentação em Metz (1 ponto), totalizando $1 + 1 + 1 + 2 + 2 + 2 + 1 = 10$. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade 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 18º turno (inclusive), todas as unidades blindadas e motorizadas alemãs têm seus poderes de movimentação reduzidos à metade, arredondando para cima.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto alemães podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer, das quais no máximo 3 (três) podem ser divisões. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

OBSERVAÇÃO:

- Para os aliados, existe ainda uma restrição adicional, de não ser permitido que duas divisões blindadas ocupem o mesmo hexágono.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga se move para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

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

OBSERVAÇÕES:

- 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.
- Unidades alemãs protegidas por fortificação estão em condição de terreno dominante sobre qualquer outra posição ocupada por unidades aliadas.
- Unidades alemãs estão sempre em condição de terreno dominante quando estiverem postadas na margem Leste do rio Reno, engajadas com unidades aliadas na margem Oeste. No caso em que uma unidade alemã esteja em terreno aberto na margem Leste e uma unidade aliada esteja em uma cidade na margem Oeste, nenhuma das duas é obrigada a atacar ou desengajar. Contudo, se outras unidades entrarem nesses hexágonos, estas são obrigadas a atacar.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços aliados entram pelas bordas Oeste ou Sul, enquanto os reforços alemães entram pela borda Leste e 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, ela poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Unidades que se movem ou recuam por efeito de combate para fora do tabuleiro não são consideradas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Algumas unidades também são retiradas do tabuleiro conforme relação abaixo (exceto quando indicada outra nacionalidade, são todas alemãs). Ao se iniciar a Fase de Movimentação do jogador, ele retira as unidades designadas, a menos que estejam cercadas, ou seja, incapazes de traçar um percurso livre de “zonas de engajamento” inimigas até a sua retaguarda (neste caso, são retiradas assim que forem libertadas do cerco).

- 3º Turno – 111ª Bgda Panzer;
- 4º Turno – 113ª Bgda Panzer;
- 5º Turno – 406ª DI e 112ª Bgda Panzer;
- 7º Turno – 108ª Bgda Panzer;
- 8º Turno – 33ª Bgda Blindada britânica; 107ª Bgda Panzer;
- 10º Turno – DI Rössler e QG do IV Corpo da Luftwaffe;
- 12º Turno – 50ª DI britânica;
- 15º Turno – 711ª DI e 150ª Bgda Panzer;
- 17º Turno – 1ª DPz SS, 12ª DPz SS e QGs dos I e II Corpos Panzer SS;
- 18º Turno – 2ª DPz SS, 269ª, 344ª e 712ª DI, Bgda F.B., 200ª Bgda StuG e QG do 6º Exército Panzer;
- 19º Turno – 9ª DPz SS e Bgda F.G.;
- 20º Turno – 10ª DPz SS, 21ª DPz, 25ª DPzGr, 604ª e 606ª DI;
- 24º Turno – 1ª DI francesa; 911ª Bgda StuG;
- 26º Turno – 275ª DI.

4.3 – Paraquedistas → Ambos os contendores possuem tropas paraquedistas, mas somente as aliadas podem ser usadas em saltos. Os aliados possuem seis divisões aeroterrestres (13ª, 17ª, 82ª e 101ª americanas; 1ª e 6ª britânicas) e mais a 1ª Brigada Paraquedista polonesa, todas estacionadas inicialmente na Inglaterra (exceto a 13ª Divisão). Para serem utilizadas em saltos, é necessário:

- Estarem na Inglaterra;
- Que não mais do que três unidades sejam utilizadas por turno;
- Que não mais do que uma unidade seja utilizada por hexágono;
- Que os hexágonos do salto não sejam adjacentes;
- Que os saltos sejam realizados em hexágonos de terreno aberto, cidade ou acidentado.

OBSERVAÇÕES:

- Os saltos podem se efetuar em quaisquer turnos, exceto no inverno.
- A unidade que saltou só pode se mover ou receber apoio aéreo após contatar unidades amigas subordinadas a um QG.
- Quando o salto ocorre sobre unidades inimigas, entram em combate no ato, sendo que, se a divisão aeroterrestre tiver que recuar ou ocorrer impasse, é considerada eliminada. O defensor, ao contrário, recua apenas um hexágono e, portanto, continua engajado.
- Unidades paraquedistas aliadas utilizadas em saltos só podem ser utilizadas em saltos novamente no mínimo 4 (quatro) turnos após o seu retorno para a Inglaterra.
- Apenas no turno do salto, considera-se que as unidades paraquedistas estão abastecidas e sob o comando de um QG. Nos turnos seguintes, se elas ainda estiverem cercadas atrás das linhas alemãs, elas devem ser abastecidas por via aérea (V.9.0) e só estarão sob comando de um QG se um QG aerotransportado¹ estiver ao alcance.

4.4 – Movimentação Estratégica → Esta simulação representa a movimentação de unidades em comboios motorizados e/ou ferroviários. Para isso, basta o jogador posicionar o marcador “ME” (Movimentação Estratégica) sobre a unidade que irá realizar essa movimentação. A unidade então passa a ter Poder de Movimentação infinito no tabuleiro, por qualquer tipo de terreno (exceto mar). Porém, a unidade não pode estar engajada nem poderá engajar unidades inimigas. As unidades a serem transportadas dessa forma por turno são limitadas pela quantidade de marcadores que cada contendor possui (quatro para os aliados e seis para os alemães).

OBSERVAÇÕES:

- O jogador só pode utilizar a movimentação estratégica na unidade apenas uma vez no turno, ou seja, a mesma unidade não pode usar o movimento estratégico e o movimento desdobrado no mesmo turno.
- É proibido realizar movimentação estratégica através de Zonas de Engajamento inimigas.

¹ XVIII Corpo Aeroterrestre americano ou I Corpo Aeroterrestre Britânico.

4.5 – Transporte Aéreo → O jogador aliado pode transportar divisões por via aérea do continente para a Inglaterra e vice-versa, desde que a unidade a ser transportada não esteja cercada nem engajada, não se mova nem ataque nesse turno e que tenha um Poder de Movimentação menor que 10. No caso de transporte da Inglaterra para o continente, essa unidade deve descer num hexágono de terreno aberto ou cidade atrás das linhas aliadas ou num hexágono qualquer ocupado por, pelo menos, uma unidade aliada.

OBSERVAÇÃO:

- Não pode haver transporte aéreo nem abastecimento aéreo no mesmo turno que ocorre um salto aeroterrestre.

4.6 – Represas → No hexágono 2217 estão representadas as represas do rio Roer. Essas represas foram explodidas pelos alemães em fevereiro de 1945 para impedir a travessia desse rio pelos americanos. Contudo, se o alemão decidir explodir as represas, basta lançar um dado na sua Fase de Movimentação – caindo qualquer número diferente de 1, as represas são destruídas e nos próximos três turnos é proibido atravessar ou engajar o rio Roer entre as represas (inclusive) e o rio Maas. O hexágono 2217 passa a ser considerado como mar até o final da partida, colocando-se a peça apropriada nele.

4.7 – Desembarque de Assalto → Nesta simulação, existem duas unidades britânicas de Commandos, especialmente treinadas para realizar desembarques de assalto. Elas podem ser utilizadas a partir de um hexágono de mar para atacar um hexágono qualquer de terra (exceto de montanha). Para tanto, ela deve estar posicionada na Inglaterra. Quando utilizada nessa função, ela ganha uma coluna à direita na Tabela de Efeitos de Combate devido ao apoio naval. Além disso, no ato do desembarque, ela só pode se mover para o hexágono atacado.

4.8 – Rio Reno → O rio Reno tem pontes assinaladas ao longo do seu curso. Ao se movimentar por uma ponte, a unidade não paga os pontos de travessia do rio e não sofre baixas por recuo em combate através dele. Todas as pontes são numeradas e existe um marcador de pontes destruídas ou capturadas na parte inferior esquerda do tabuleiro. Sempre que uma delas for capturada ou destruída, deve ser aplicado o marcador apropriado (X) no campo referente a essa ponte. Se o jogador alemão quiser destruir uma ponte, basta lançar um dado na sua Fase de Movimentação: caindo um número diferente de 1, a ponte estará destruída até o fim da partida. O jogador alemão pode fazer isso em qualquer turno e em vários turnos, mesmo que não tenha unidades na ponte. No entanto, se o jogador aliado capturar a ponte, o jogador alemão não poderá mais tentar explodi-la. Para capturar uma ponte, o jogador aliado só precisa conquistar uma das extremidades e lançar um dado – caindo 1 ou 6, ele conquista a ponte e o jogador alemão só poderá tentar destruir a ponte se reconquistar a outra extremidade. Caso contrário, o jogador alemão poderá tentar explodir a ponte novamente. Naturalmente, se o jogador aliado conseguir conquistar as duas extremidades de uma ponte que o jogador alemão não conseguiu explodir, não há mais necessidade de jogar o dado e o jogador alemão não poderá destruí-la.

OBSERVAÇÃO:

- Não pode haver movimentação estratégica alemã para a margem Oeste do Reno se todas as pontes tiverem sido destruídas e/ou capturadas.

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: $11 \div 4 = 2,75$ → 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.
- A 150ª Brigada Panzer é uma unidade especial formada por soldados alemães em uniformes e veículos americanos. Portanto, o jogador alemão “ganha uma” coluna à direita na Tabela de Efeitos de Combate quando esta unidade é usada para atacar unidades americanas.
- Unidades paraquedistas aliadas ao realizar saltos “ganham” uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”, por efeito de surpresa.
- A 79ª Divisão Blindada britânica é uma unidade especial, composta de veículos anfíbios, antimitas, obuseiros auto-propulsados, etc. Assim sendo, o jogador aliado “ganha” uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate” quando atacar, com essa unidade, unidades alemãs em rio, braço de mar, pântano e fortificação (embora ela não possa transitar por hexágonos de pântano). No entanto, ela sofre baixas se recuar por rio e é destruída se recuar por braço de mar.

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.
- A ilha de Walcheren não pode ser atacada por blindados (exceto da 79ª Divisão Blindada britânica) e vale 3 (três) colunas para o defensor. Ela pode ser atacada através de um desembarque de assalto (V.4.7).

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 aliadas, quando atacadas sob cerco, “ganham” uma coluna à esquerda na “Tabela de Efeitos de Combate”, anulando assim o benefício proporcionado pelo item 5.1.3.

5.1.4 – QG com Abastecimento Excedente: Quando um QG de Corpo de Exército recebe pontos de abastecimento excedentes, cada ponto se converte em uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate” em ataques realizados por unidades subordinadas a ele. No máximo três marcadores de abastecimento excedente podem ser utilizados por um Corpo por turno e eles são retirados após a resolução do combate (V.5.1.6).

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:

D1 – Defesa sofre uma baixa OU todas as unidades defensoras recuam um hexágono (a critério do jogador defensor).

D2 – Defesa sofre uma baixa E todas as unidades defensoras recuam um hexágono.

D3, D4, D5 e D6 – Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o valor excedente é convertido em baixas (Exemplo: D4 = todas as unidades defensoras recuam um hexágono e sofrem três baixas).

A1 – Ataque sofre uma baixa em uma unidade engajada, a critério do jogador atacante.

A1+ – Ataque sofre uma baixa na unidade engajada de maior Poder de Ataque.

A2 e A3 – Ataque sofre o número de baixas indicado em unidades engajadas, a critério do jogador atacante.

OBSERVAÇÕES:

- Quando o jogador tiver que dar baixas em um grupo de unidades, ele não poderá eliminar nenhuma unidade se houver no mesmo grupo outra unidade que pode sofrer baixas sem ser eliminada.
- Em caso de D2, D3, D4, D5 e D6, cabe ao jogador defensor optar em que ordem ele irá dar baixas e recuar.

Exemplo: Uma unidade blindada 7-5-13, uma unidade de infantaria 4-4-10 e outra unidade de infantaria 3-4-10, todas americanas, atacam uma unidade alemã 2-4-6. O valor do ataque será 14 (7+4+3) e a defesa tem valor 4. A relação de forças é então $14 \div 4 = 3,5$. Ignorando-se a fração 0,5, temos que a relação será 3-1. Jogando-se os dados, temos, por exemplo, 4. Na “Tabela de Efeitos de Combate”, temos como resultado D2/A1+. O defensor terá que recuar um hexágono e sofrer uma baixa, a seu critério; o atacante terá que dar uma baixa na sua unidade com maior Poder de Ataque, ou seja, a unidade blindada 7-5-13.

5.2 – Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar mais. Além disso, ele pode 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.

5.2.1 – Exploração de Êxito: Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante: as unidades blindadas, de infantaria blindada, de cavalaria blindada e de artilharia de assalto podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas, montanhistas, fuzileiros navais e commandos) apenas um. As unidades blindadas, de infantaria blindada, de cavalaria blindada e de artilharia de assalto avançam dois hexágonos, desde que nenhum deles seja de montanha nem pântano e se não houver rio nem fortificação inimiga entre eles.

OBSERVAÇÃO:

- Algumas unidades blindadas britânicas (incluindo a de Engenharia Blindada) têm um asterisco após o seu Poder de Movimentação. Estas unidades não podem realizar exploração de êxito.

5.2.2 – Ruptura: Se, ao final da resolução de um combate, ainda restarem pontos a serem descontados nas unidades defensoras, mas não tiverem sobrado unidades defensoras para sofrer baixas, esses pontos excedentes são convertidos em pontos de movimentação para o jogador atacante avançar após o combate, além dos movimentos que ele já teria direito pelo item 5.2.1. Nesse caso, não existem restrições sobre tipos de unidades ou de terreno para gastar esses pontos excedentes. Os pontos excedentes podem ser usados por uma ou mais unidades, havendo pontos suficientes para isso.

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, mas, excepcionalmente nesta simulação, podem parar 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 4 (quatro) unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes (dentre as que já estavam ocupando o hexágono) 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: Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo, ela sofrer baixas, então ela será eliminada. As unidades de infantaria ou similares podem recuar através de rio sem sofrer baixas.

5.3.3 – Recuo Através de Braço de Mar: Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto ao serem obrigadas a recuar através de braço de mar, são consideradas destruídas. As unidades de infantaria ou similares obrigadas a recuar através de braço de mar sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo, ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Quaisquer unidades que sejam obrigadas a recuar para hexágonos de mar 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, ambos os jogadores possuem Poder Aéreo, conforme a tabela a seguir:

TURNOS	ALIADOS	ALEMÃES
1º	50	6
2º ao 10º	40	6
11º ao 20º	30	3
21º ao 28º	60	1

Além disso, o Poder Aéreo Aliado tem que ser dividido entre os três Grupos de Exércitos (21º, 12º e 6º) antes do início da Fase de Movimentação do jogador aliado, sendo que nenhum deles pode começar o turno com menos de 10 pontos (5 no inverno).

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado tem três marcadores de Poder Aéreo no tabuleiro e o jogador alemão, apenas um. Ambos os contendores contam com pecinhas marcadas “X1” e, o jogador aliado, pecinhas marcadas “X10”. Ao começar o turno, os jogadores colocam as pecinhas nos números relativos ao Poder Aéreo nos marcadores apropriados. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de Poder Aéreo tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

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 lança-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 aliado decide lançar um ataque aéreo com 10 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 40 (10×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 37-48. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 13-24.

OBSERVAÇÕES:

- Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- Rio e braço de mar não são considerados para efeito de terreno no bombardeio aéreo.
- 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 6 pontos para realizar ataques aéreos.
- Pontos de poder aéreo de um Grupo de Exércitos NÃO podem ser usados para apoiar combates do outro.
- Em um turno qualquer, à escolha do jogador alemão, ele inicia o turno com 10 pontos de poder aéreo (inclusive no inverno, desde que tenha saído um número par no dado – V.11.0).

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, ambos os contendores recuperam baixas em função de seus Pontos de Recompilamento.

7.1- Recompilamento → Unidades com baixas podem ser recuperadas em função dos pontos de recompilamento que cada país possui. No Marcador de Pontos de Recompilamento (V.2.4.4), cada país empenhado na campanha tem marcados os seus pontos de recompilamento. Ao iniciar a sua vez de jogar, o jogador verifica na “Tabela de Pontos de Recompilamento” quantos pontos ele tem direito no turno. Feito isso, cada jogador verifica quais unidades suas estão com baixas e gasta esses pontos na sua recuperação, cada ponto representando o recompilamento de uma unidade terrestre.

EXEMPLO: O jogador aliado recebe em um turno 3 pontos de recompilamento de infantaria americana e 2 de blindados. Ele pode recuperar baixas em duas unidades americana de blindados e três de infantaria.

OBSERVAÇÕES:

- Pontos de recompletamento de uma nacionalidade NÃO podem ser utilizados por unidades de outras nacionalidades.
- Pontos de recompletamento britânicos são usados para recompletar unidades canadenses, polonesas e a belga.
- Apenas unidades abastecidas (V.9.0) e ao alcance de um QG de Exército (V.8.0) podem ser recompletadas.
- Apenas unidades desengajadas podem ser recompletadas.
- Unidades recompletadas NÃO podem efetuar ataques no turno corrente.
- Pontos de recompletamento podem ser acumulados para turnos posteriores.
- Unidades destruídas podem ser reconstituídas, bastando gastar 1 ponto de recompletamento para reconstituir uma unidade com baixas ou 2 pontos para reconstituir uma unidade completa. A reconstituição só pode ocorrer a, pelo menos, 4 (quatro) turnos após a destruição da unidade. Unidades reconstituídas entram no tabuleiro como reforços (pelo Oeste para os aliados e pelo Leste para os alemães).
- O jogador alemão tem a opção de usar seus pontos de recompletamento de blindados para elevar algumas de suas unidades blindadas a um nível superior (onde os poderes de combate e de movimentação são grafados na cor azul). Uma vez que essas unidades sofram baixas, são imediatamente substituídas pela sua equivalente onde os poderes de combate e de movimentação são grafados na cor preta. As unidades de nível superior substituídas não podem retornar ao tabuleiro.
- No início do 9º turno, todas as unidades de infantaria francesas são consideradas com baixas e devem ser gastos os pontos de recompletamento necessários para recuperá-las (elas estavam passando pelo processo de “branqueamento”²). Obviamente, neste turno elas não podem participar de ataques.

8.0 – QG:

Esta simulação apresenta dois tipos de QGs, ou seja, QG de Exército e QG de Corpo de Exército. Eles não possuem poderes de combate e nem de movimentação, sendo postados e movimentados livremente no tabuleiro, não podendo, no entanto, passar por hexágonos dentro da “Zona de Engajamento” inimiga, a menos que seja um QG aerotransportado (V. observação abaixo).

8.1- QG de Exército → A função básica dos QGs de Exército é prover o abastecimento de suas unidades subordinadas. Podem ter subordinados a ele QGs de Corpos de Exército, divisões e brigadas. O Exército recebe os pontos de abastecimento a que tem direito e verifica o abastecimento de suas unidades (V.9.0). Nenhum Exército pode ter mais do que 20 (vinte) unidades entre divisões e brigadas, subordinadas ou não aos Corpos de Exército ligados a ele. Para estar ao alcance de um QG de Exército, a unidade (corpo, divisão ou brigada) deve estar a, no máximo, cinco hexágonos de distância dele. Divisões e brigadas ao alcance de um QG de Corpo de Exército que, por sua vez, é subordinado a um QG de Exército, automaticamente estão ao alcance de um QG de Exército.

8.2- QG de Corpo de Exército → A função básica dos QGs de Corpos de Exército é coordenar as suas unidades subordinadas em combate. Os QGs de Corpos de Exército podem ter subordinados a ele até 8 (oito) divisões e brigadas. Unidades que combatem sem estar subordinadas a um QG de Corpo “perdem” uma coluna na “Tabela de Efeitos de Combate” em qualquer combate (à esquerda quando atacando e à direita quando sendo atacada). Para estar ao alcance de um QG de Corpo, a unidade deve estar a, no máximo, três hexágonos de distância dele.

OBSERVAÇÕES:

- O trajeto do alcance de QGs, seja de Exército ou de Corpo, tem que utilizar somente hexágonos livres de unidades inimigas até atingir a unidade a ser abastecida.

² Como as tropas oriundas da África do Norte não se adaptavam bem ao inverno europeu, elas foram repatriadas e substituídas por soldados europeus vindos das forças de resistência.

- Quando um QG, num hexágono sem a presença de outras unidades com Poder de Combate, é engajado, ele é automaticamente destruído.
- Um QG de Corpo de Exército não pode ser subordinado a outro QG de Corpo de Exército.
- Os aliados contam com dois QGs aerotransportados (XVIII Corpo Aeroterrestre americano e I Corpo Aeroterrestre britânico), os quais podem ser postados atrás das linhas alemãs, acompanhando pelo menos uma unidade paraquedista realizando salto.

9.0 – ABASTECIMENTO:

No início de cada turno, ambos os contendores recebem os pontos de abastecimento necessários para abastecer as suas tropas, conforme a “Tabela de Abastecimento”. Para ser considerada abastecida, a divisão deve receber 1 ponto de abastecimento no início da rodada do jogador. Caso contrário, ela é considerada desabastecida, recebendo o marcador próprio, tendo as seguintes penalidades:

- A unidade “perde” uma coluna em todos os combates na “Tabela de Efeitos de Combate” (à esquerda quando atacando e à direita quando sendo atacada);
- Não pode recuperar baixas;
- A unidade pode se mover apenas por um hexágono, de qualquer tipo de terreno, inclusive atravessando rio, mas não braço de mar.

Além disso, o excedente de pontos de abastecimento pode ser convertido em vantagem na realização de ataques. Cada ponto de abastecimento excedente alocado a um Corpo de Exército (sendo utilizado o marcador +1 para isso) permite que ataques realizados por ele “ganhem” uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”. No máximo, o corpo pode receber três desses marcadores por turno.

OBSERVAÇÕES:

- Nenhuma unidade pode ser considerada desabastecida se houver pontos de abastecimento suficientes para abastecê-la.
- Pontos de abastecimento podem ser acumulados para outros turnos.
- O jogador aliado pode realizar o abastecimento aéreo, no caso de unidades que não possam estabelecer um trajeto livre de zonas de engajamento inimigas até o seu QG. Para isso, joga-se um dado: caindo par, a unidade é abastecida; caso contrário, é considerada desabastecida e recebe o marcador apropriado.
- Após a conquista de Antuérpia e Walcheren, o jogador aliado passa contar com mais 10 pontos de abastecimento além do que o determinado pela “Tabela de Abastecimento”.
- Unidades na Inglaterra são sempre consideradas abastecidas, sem necessidade de utilização de pontos de abastecimento.
- Unidades paraquedistas em salto não recebem o bônus +1 por pontos de abastecimento excedentes.

10.0 – FORTIFICAÇÃO:

No tabuleiro está marcada a “Linha Siegfried”, linha de fortificações construída pelos alemães para barrar o caminho dos aliados para o interior da Alemanha. Fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador alemão 4 (quatro) colunas à esquerda na “Tabela de Efeitos do Combate”. Note que esse benefício só é válido se todas as unidades aliadas atacantes estiverem atacando através da fortificação.

11.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Do 11º ao 20º turno é o inverno. Durante esses turnos, são proibidos os saltos de paraquedistas e o ataque à ilha de Walcheren. Todos os terrenos ficam ½ ponto mais caros.

Além disso, joga-se um dado: caindo par, o poder aéreo é normal (30 para os aliados e 5 para os alemães). Se cair ímpar, o poder aéreo fica zerado para ambos os contendores.

12.0 – PREPARAÇÃO:

A perseguição dos destroçados exércitos alemães deu a todos a impressão de que a guerra acabaria antes do Natal. Contudo, a espantosa capacidade de recuperação alemã e os problemas logísticos aliados permitiram não somente estabelecer uma nova linha de frente como ainda lançar uma grande ofensiva no inverno (que seria a Batalha das Ardenas). Mas, antes disso, os aliados lançaram a “Operação Market-Garden”, com o lançamento de três divisões aeroterrestres em Arnhem, Nijmegen e Eindhoven, visando atravessar o rio Reno e flanquear a Linha Siegfried. Mas o jogador aliado não precisa executar essa operação, pois tem a possibilidade de executar o ataque como melhor lhe convier.

Os aliados estavam organizados em três Grupos de Exércitos: ao Norte, o 21º Grupo de Exércitos britânico; no centro, o 12º Grupo de Exércitos e, ao Sul, o 6º Grupo de Exércitos (ambos americanos). O 21º Grupo de Exércitos, comandado pelo Marechal Bernard Law Montgomery, era composto pelo 1º Exército canadense (General Henry Duncan Graham Crerar) e o 2º Exército britânico (General Miles Christopher Dempsey); o 12º Grupo de Exércitos, comandado pelo General Omar Nelson Bradley, era composto por três exércitos americanos, o 1º (General Courtney Hicks Hodges), 3º (General George Smith Patton Jr.) e 9º (ainda em formação, do General William Hood Simpson); o 6º Grupo de Exércitos, comandado pelo General Jacob Loucks Devers, era formado pelo 7º Exército americano (General Alexander McCarrell Patch) e 1º Exército francês (General Jean de Latre de Tassigny). Posteriormente, criou-se o 15º Exército. O comando geral do SHAEF (*Supreme Headquarters Allied Expeditionary Forces* = Quartel General Supremo das Forças Expedicionárias Aliadas) estava a cargo do General Dwight David “Ike” Eisenhower. Os aliados detinham a supremacia aérea e naval.

Os alemães estavam nesse momento se reorganizando, inclusive com substituições de comandos. O comandante do front ocidental passou a ser o velho Marechal Karl Rudolf Gerd von Rundstedt. Os alemães estavam inicialmente organizados em dois Grupos de Exércitos: “B”, do Marechal Otto Moritz Walter Model, e “G”, do General Georg Otto Hermann Balck. O primeiro era formado pelo 1º Exército Paraquedista (General Kurt Arthur Benno Student), 15º Exército (General Gustav Adolf Karl Friedrich Ernst von Zangen) e 7º Exército (General Adolf Robert Erich Brandenberger); o segundo era composto pelo 1º Exército (General Heinrich Otto Ernst von Knobelsdorf), 5º Exército Panzer (General Hasso-Eccard Freiherr von Manteuffel) e 19º Exército (General Friedrich Wiese). Posteriormente, criou-se o Grupo de Exércitos H, o 6º Exército Panzer e o 25º Exército. O comando geral alemão estava nas mãos de Adolf Hitler.

Esta era a situação a 17/09/44.

12.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações em anexo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: CE – Corpo de Exército; DAet – Divisão Aeroterrestre; DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DIC – Divisão de Infantaria Colonial; DM – Divisão de Montanha; DPQD – Divisão Paraquedista; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; Bgda - Brigada; Gpto – Grupamento; Blda – Blindada; Bldo – Blindado; Cav – Cavalaria; GD – Guardas; FN – Fuzileiros Navais; Luft – Luftwaffe; PQD – Paraquedista; Pz – Panzer; PzGr – Panzergrenadier; SS – Waffen-SS; StuG – Canhão de Assalto.

12.1.1 – Colocação Inicial Alemã: As posições iniciais alemãs são conforme a relação em anexo.

12.1.2 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das unidades aliadas são conforme a relação em anexo. As unidades postadas na Inglaterra devem ser colocadas no quadrado identificado fora do tabuleiro.

12.1.3 – Reforços Alemães: As unidades alemãs entram de reforço conforme a relação em anexo, sempre entrando pela borda Leste.

12.1.4 – Reforços Aliados: As unidades aliadas entram de reforço conforme a relação em anexo, sempre entrando pelas bordas Oeste e Sul, como discriminado. Além disso, o jogador aliado pode optar por posicionar unidades de reforço na Inglaterra.

12.2 – Objetivos → O objetivo aliado é destruir o Exército alemão e invadir a Alemanha. O objetivo alemão é impedir isso. Portanto, ao fim da partida, ambos contam os seguintes pontos:

- Cidade alemã a Oeste* do Reno em seu poder – 10 pontos;
- Cidade alemã a Leste* do Reno em seu poder – 15 pontos.

12.2.1 – Objetivos Aliados: além dos pontos por cidades, o jogador aliado marca ainda os seguintes pontos:

- Unidade Alemã Destruída – 3 pontos;
- QG alemão capturado – 5 pontos;
- Ponte do Reno capturada – 5 pontos;
- Unidade de PQD utilizada em salto – Menos 20 pontos.

12.2.2 – Objetivos Alemães: além dos pontos por cidades, o jogador alemão marca ainda os seguintes pontos:

- Unidade Aliada Destruída – 10 pontos;
- QG aliado capturado – 20 pontos;
- Destruição de ponte e/ou represa – Menos 2 pontos;
- Unidade alemã a Oeste dos rios Reno e Issel – 5 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

ALIADOS

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	OBS
AMERICANOS		
1ª DI	Liège (Hexágono 1617)	
2ª DB	Maastricht (Hexágono 1715)	
2ª DI	2º Turno Oeste	
3ª DB	Hexágono 1818	
3ª DI	Hexágono 1840	
4ª DB	Nancy (Hexágono 2035)	
4ª DI	Hexágono 1919	
5ª DB	Hexágono 1921	
5ª DI	Hexágono 1732	
6ª DB	1º Turno Oeste	
7ª DB	Hexágono 1829	
8ª DB	23º Turno Oeste	
8ª DI	10º Turno Oeste	
9ª DB	5º Turno Oeste	
9ª DI	Hexágono 1817	
10ª DB	7º Turno Oeste	
11ª DB	14º Turno Oeste	
12ª DB	12º Turno Sul	
13ª DAet	21º Turno Inglaterra	
14ª DB	10º Turno Sul	
17ª DAet	Inglaterra	
26ª DI	3º Turno Oeste	
28ª DI	Hexágono 1920	
29ª DI	2º Turno Oeste	
30ª DI	Liège (Hexágono 1617)	
35ª DI	Nancy (Hexágono 2035)	
36ª DI	Hexágono 1842	
42ª DI	22º Turno Sul	
44ª DI	5º Turno Oeste	
45ª DI	Hexágono 2245	
63ª DI	20º Turno Sul	

65ª DI	25º Turno Oeste	
69ª DI	22º Turno Oeste	
70ª DI	15º Turno Sul	
71ª DI	26º Turno Oeste	
75ª DI	14º Turno Oeste	
76ª DI	19º Turno Oeste	
78ª DI	12º Turno Oeste	
79ª DI	Hexágono 1836	
80ª DI	Hexágono 1834	
82ª DAet	Inglaterra	
83ª DI	2º Turno Oeste	
84ª DI	8º Turno Oeste	
87ª DI	13º Turno Oeste	
89ª DI	26º Turno Oeste	
90ª DI	Hexágono 1927	
94ª DI	17º Turno Oeste	
95ª DI	5º Turno Oeste	
99ª DI	8º Turno Oeste	
100ª DI	7º Turno Sul	
101ª DAet	Inglaterra	
102ª DI	8º Turno Oeste	
103ª DI	8º Turno Sul	
104ª DI	6º Turno Oeste	
106ª DI	13º Turno Oeste	
2º Gpto Cav.	Nancy (Hexágono 2035)	
3º Gpto Cav.	Hexágono 1630	
4º Gpto Cav.	Liége (Hexágono 1617)	
6º Gpto Cav.	11º Turno Oeste	
11º Gpto Cav.	13º Turno Oeste	
14º Gpto Cav.	5º Turno Oeste	
15º Gpto Cav.	16º Turno Oeste	
16º Gpto Cav.	25º Turno Oeste	
101º Gpto Cav.	21º Turno Oeste	
102º Gpto Cav.	Hexágono 1924	

106º Gpto Cav.	Hexágono 1935	
113º Gpto Cav.	Hexágono 1715	
115º Gpto Cav.	21º Turno Oeste	
1º Gpto Bldo.	2º Turno Sul	
3º Gpto Bldo.	Hexágono 1919	
6º Gpto Bldo.	Hexágono 1817	
7º Gpto Bldo.	Hexágono 1616	
8º Gpto Bldo.	Hexágono 1927	
9º Gpto Bldo.	9º Turno Oeste	
11º Gpto Bldo.	Reims (Hexágono 0430)	
17º Gpto Bldo.	Hexágono 1834	
III Corpo de Exército	4º Turno	
V Corpo de Exército	Hexágono 1720	
VI Corpo de Exército	Vesoul (Hexágono 2044)	
VII Corpo de Exército	Liége (Hexágono 1617)	
VIII Corpo de Exército	3º Turno	
XII Corpo de Exército	Nancy (Hexágono 2035)	
XIII Corpo de Exército	7º Turno	
XV Corpo de Exército	Hexágono 1636	
XVI Corpo de Exército	7º Turno	
XVIII Corpo de Exército	Inglaterra	
XIX Corpo de Exército	Hexágono 1616	
XX Corpo de Exército	Hexágono 1529	
XXI Corpo de Exército	18º Turno	
XXII Corpo de Exército	19º Turno	
1º Exército	Bivaque do Exército	
3º Exército	Bivaque do Exército	
7º Exército	Bivaque do Exército	
9º Exército	6º Turno	
15º Exército	18º Turno	
BRITÂNICOS		
DBG	Hexágono 1413	
1ª DAet	Inglaterra	
3ª DI	Hexágono 1513	

6ª DAet	Inglaterra	
7ª DB	Hexágono 1212	
11ª DB	Hexágono 1513	
15ª DI	Hexágono 1212	
43ª DI	Hexágono 1413	
49ª DI	1º Turno Oeste	
50ª DI	Hexágono 1413	Sai 12º Turno
51ª DI	4º Turno Oeste	
52ª DI	Inglaterra	
53ª DI	Hexágono 1012	
79ª DB	1º Turno Oeste	
1ª Bgda Commandos	Inglaterra	
4ª Bgda Blda	Hexágono 1513	
4ª Bgda Commandos	4º Turno	
6ª Bgda Blda GD	4º Turno Oeste	
8ª Bgda Blda	Hexágono 1413	
33ª Bgda Blda	4º Turno Oeste	Sai 8º Turno
34ª Bgda Blda	4º Turno Oeste	
116ª Bgda FN	22º Turno Inglaterra	
I Corpo Aeroterrestre	Inglaterra	
I Corpo de Exército	2º Turno Oeste	
VIII Corpo de Exército	Hexágono 1414	
XII Corpo de Exército	Hexágono 1213	
XXX Corpo de Exército	Hexágono 1313	
2º Exército	Bivaque do Exército	
FRANCESES		
1ª DB	Hexágono 2143	
1ª DI	3º Turno Oeste	Sai 24º Turno
2ª DB	Hexágono 1737	
2ª DI	7º Turno Sul	
3ª DI	1º Turno Sul	
4ª DM	10º Turno Sul	
5ª DB	2º Turno Sul	
9ª DIC	2º Turno Sul	

10ª DI	16º Turno	
14ª DI	Em Strasbourg, 10 turnos após a sua captura.	
I Corpo de Exército	Hexágono 2045	
II Corpo de Exército	2º Turno Oeste	
1º Exército	Bivague do Exército	
CANADENSES		
2ª DI	Hexágono 0712	
3ª DI	3º Turno Oeste	
4ª DB	Hexágono 0213	
2ª Bgda Blda	3º Turno Oeste	
II Corpo de Exército	Hexágono 0414	
1º Exército	Bivague do Exército	
POLONESES		
1ª DB	Hexágono 0413	
1ª Bgda PQD	Inglaterra	
BELGAS		
1ª Bgda	Hexágono 1513	

ALEMÃES

UNIDADE	SITUAÇÃO	OBS
1ª DPz SS	8º Turno	Sai 17º Turno
2ª DM	19º Turno	
2ª DPQD	12º Turno	
2ª DPz	Hexágono 2121	C/BAIXAS
2ª DPz SS	Hexágono 2120	C/BAIXAS (Sai 18º Turno)
3ª DPQD	Hexágono 2614	C/BAIXAS
3ª DPzGr	Hexágono 1932	
5ª DPQD	11º Turno	
6ª DM SS	15º Turno	
6ª DPQD	10º Turno	
7ª DPQD	Hexágono 1612	
8ª DPQD	18º Turno	
9ª DI	13º Turno	
9ª DPz	Hexágono 2016	C/BAIXAS
9ª DPz SS	Hexágono 1904	C/BAIXAS (Sai 19º Turno)
10ª DPz SS	Hexágono 2005	C/BAIXAS (Sai 20º Turno)
11ª DPz	Hexágono 2544	
12ª DI	4º Turno	
12ª DPz SS	12º Turno	Sai 17º Turno
15ª DPzGr	Hexágono 2333	
16ª DI	Hexágono 2037	
17ª DPzGr SS	Hexágono 1931	
18ª DI	6º Turno	
19ª DI	Hexágono 2225	
21ª DPz	5º Turno	Subst. 112ª Bgda Pz (Sai 20º Turno)
25ª DPzGr	8º Turno	Sai 20º Turno
26ª DI	8º Turno	
30ª DI SS	Hexágono 2543	C/BAIXAS
34ª DI SS	7º Turno	C/BAIXAS
36ª DI	Hexágono 2227	
47ª DI	9º Turno	
48ª DI	Hexágono 2123	
49ª DI	Hexágono 2016	C/BAIXAS

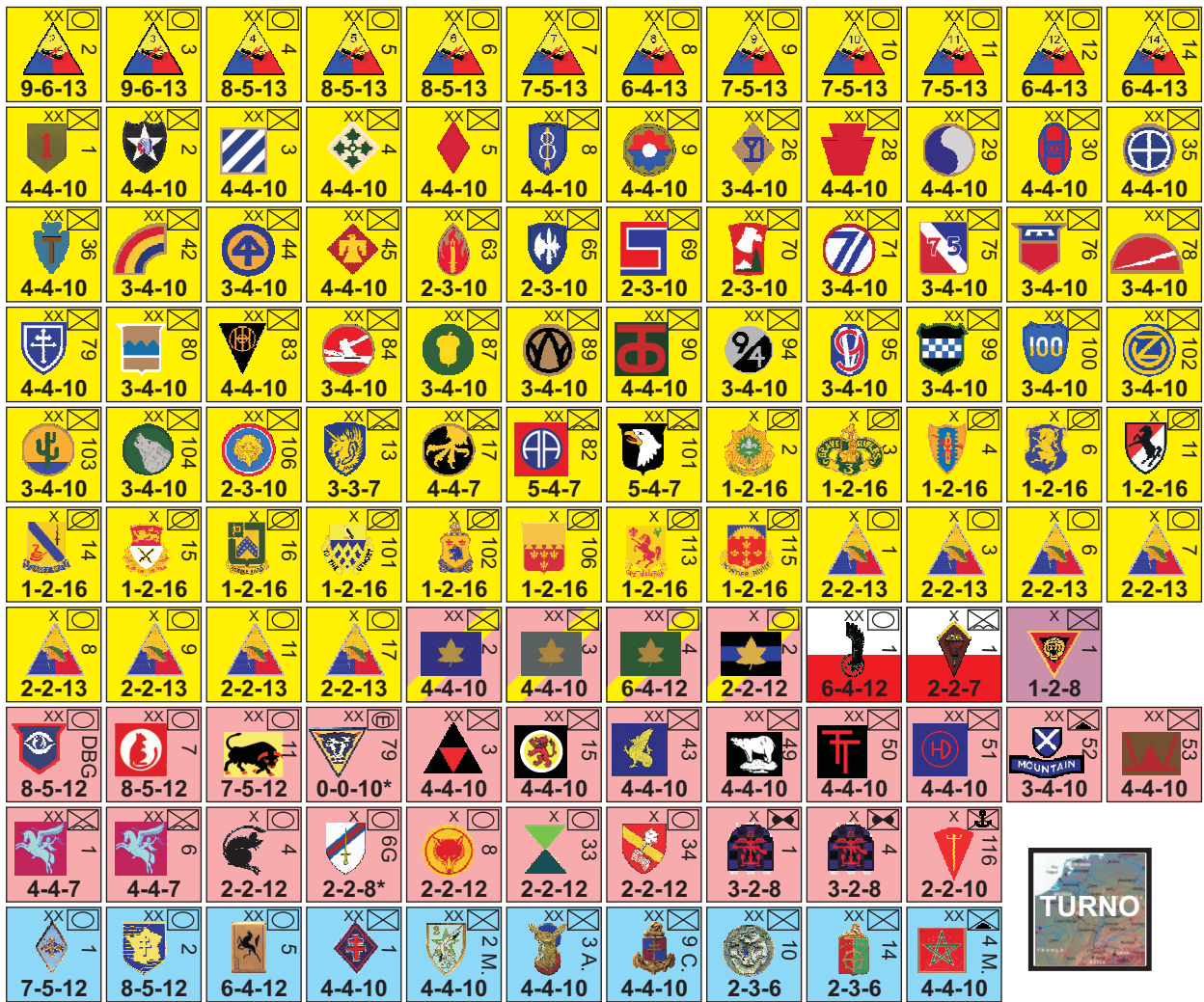
59ª DI	Hexágono 1110	C/BAIXAS
62ª DI	11º Turno	
64ª DI	Hexágono 0211	
70ª DI	Hexágono 0208	
79ª DI	13º Turno	
84ª DI	Hexágono 2107	C/BAIXAS
85ª DI	Hexágono 1310	C/BAIXAS
89ª DI	2º Turno	
116ª DPz	Hexágono 2016	C/BAIXAS
159ª DI	Hexágono 2343	C/BAIXAS
167ª DI	13º Turno	
172ª DI	Hexágono 2314	C/BAIXAS
176ª DI	1º Turno	
180ª DI	1º Turno	C/BAIXAS
183ª DI	2º Turno	
189ª DI	Hexágono 2039	C/BAIXAS
190ª DI	1º Turno	
198ª DI	Hexágono 2041	
212ª DI	8º Turno	
245ª DI	Hexágono 0411	
246ª DI	2º Turno	
256ª DI	5º Turno	
257ª DI	13º Turno	
269ª DI	9º Turno	Sai 18º Turno
272ª DI	7º Turno	
275ª DI	Hexágono 2117	C/BAIXAS (Sai 26º Turno)
276ª DI	9º Turno	
277ª DI	7º Turno	
326ª DI	11º Turno	
338ª DI	Hexágono 2242	C/BAIXAS
340ª DI	10º Turno	
344ª DI	8º Turno	Sai 18º Turno
346ª DI	Hexágono 0710	C/BAIXAS
347ª DI	Hexágono 2219	C/BAIXAS

352ª DI	8º Turno	
353ª DI	11º Turno	
361ª DI	7º Turno	
363ª DI	2º Turno	
405ª DI	18º Turno	
406ª DI	Hexágono 1713	Sai 5º Turno
416ª DI	4º Turno	
462ª DI	Hexágono 2031	
471ª DI	27º Turno	
476ª DI	27º Turno	
480ª DI	28º Turno	
490ª DI	28º Turno	
526ª DI	Hexágono 2812	
553ª DI	Hexágono 2133	
559ª DI	Hexágono 2128	
560ª DI	11º Turno	
604ª DI	7º Turno	Sai 20º Turno
606ª DI	8º Turno	Sai 20º Turno
703ª DI	Hexágono 0804	
708ª DI	8º Turno	
711ª DI	Hexágono 0710	C/BAIXAS (Sai 15º Turno)
712ª DI	Hexágono 1110	Sai 18º Turno
716ª DI	Hexágono 2039	
719ª DI	Hexágono 0910	
805ª DI	17º Turno	
905ª DI	17º Turno	
DI Ressler	Hexágono 1915	Sai 10º Turno
DPz Lehr	5º Turno	
Bgda Baur	22º Turno	Freiburg (Hexágono 3139)*
Bgda PzGr Führer Begleit	14º Turno	Sai 18º Turno
Bgda PzGr F.Grenadier	14º Turno	Sai 19º Turno
11ª Bgda StuG Luft.	11º Turno	
12ª Bgda StuG Luft.	16º Turno	
106ª Bgda Pz	Hexágono 2133	

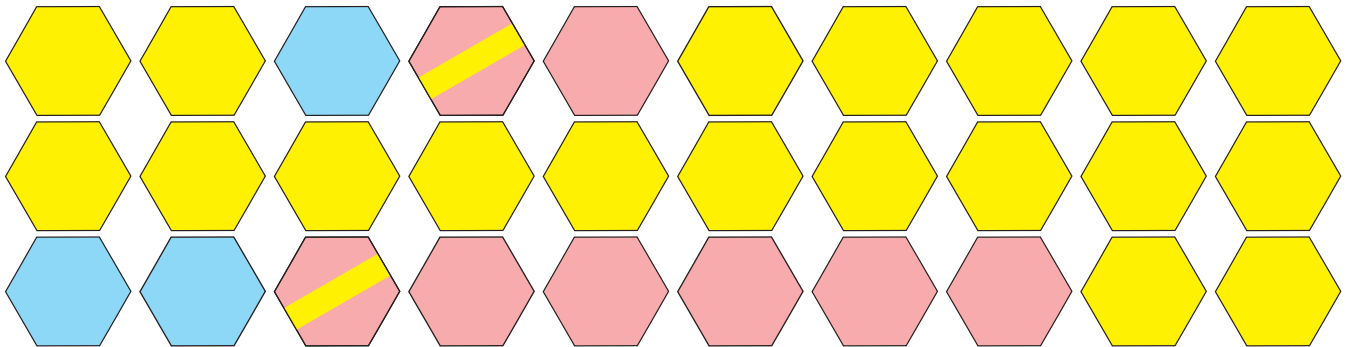
107 ^a Bgda Pz	1º Turno	Sai 8º Turno
108 ^a Bgda Pz	1º Turno	Sai 7º Turno
111 ^a Bgda Pz	Hexágono 2236	Sai 3º Turno
112 ^a Bgda Pz	Hexágono 2237	Sai 5º Turno
113 ^a Bgda Pz	Hexágono 2236	Sai 4º Turno
150 ^a Bgda Pz	12º Turno	Sai 15º Turno
200 ^a Bgda StuG	11º Turno	Sai 18º Turno
243 ^a Bgda StuG	10º Turno	
244 ^a Bgda StuG	5º Turno	
280 ^a Bgda StuG	1º Turno	
341 ^a Bgda StuG	Hexágono 2714	
394 ^a Bgda StuG	Hexágono 2016	
667 ^a Bgda StuG	5º Turno	
902 ^a Bgda StuG	Hexágono 2117	
911 ^a Bgda StuG	13º Turno	Sai 24º Turno
1005 ^a Bgda	18º Turno	Freiburg (Hexágono 3139)*
I Corpo Pz SS	Hexágono 2320	Sai 17º Turno
II Corpo Pz SS	Hexágono 2004	Sai 17º Turno
XII Corpo SS	1º Turno	
XIII Corpo SS	Hexágono 2232	
XVIII Corpo SS	27º Turno	
XIII Corpo	17º Turno	
XXX Corpo	5º Turno	
LIII Corpo	8º Turno	
LXIII Corpo	9º Turno	
LXIV Corpo	Hexágono 2239	
LXVI Corpo	Hexágono 2238	
LXVII Corpo	Hexágono 0708	
LXXIV Corpo	Hexágono 2318	
LXXX Corpo	Hexágono 2323	
LXXXI Corpo	Hexágono 2216	
LXXXII Corpo	Hexágono 2428	
LXXXV Corpo	Hexágono 2643	
LXXXVI Corpo	Hexágono 1009	

LXXXVIII Corpo	Hexágono 1409	
LXXXIX Corpo	Hexágono 0308	
XC Corpo	10º Turno	Subst. IV Corpo da Luftwaffe
XLVII Corpo Pz	Hexágono 2336	
LVIII Corpo Pz	Hexágono 2335	
II Corpo PQD	Hexágono 2208	
IV Corpo Luftwaffe	Hexágono 2340	Sai 10º Turno
1º Exército	Bivaque do Exército	
1º Exército PQD	Bivaque do Exército	
5º Exército Pz	Bivaque do Exército	
6º Exército Pz	1º Turno	Sai 18º Turno
7º Exército	Bivaque do Exército	
15º Exército	Bivaque do Exército	
19º Exército	Bivaque do Exército	
25º Exército	8º Turno	

OBS: * - Se Freiburg tiver caído em poder dos aliados, essas unidades passam a entrar pela borda Leste.











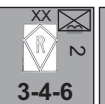
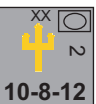





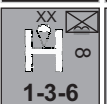
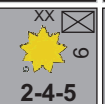
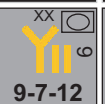









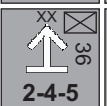

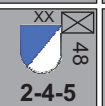

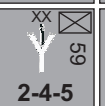








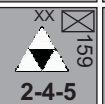

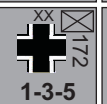




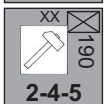
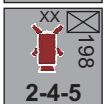
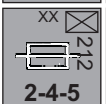
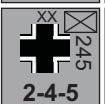

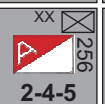
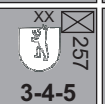
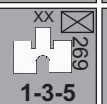
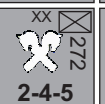


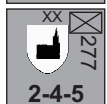








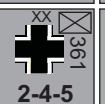


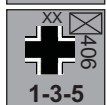
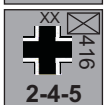
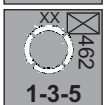
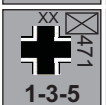
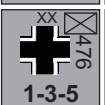

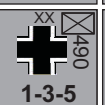
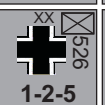
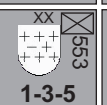

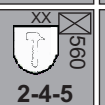

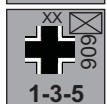

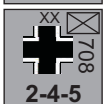



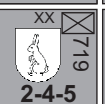
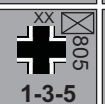
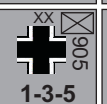

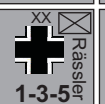

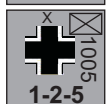











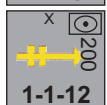

















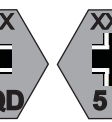
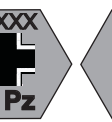
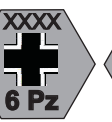

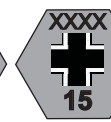
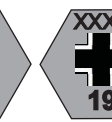
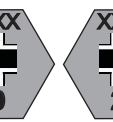


























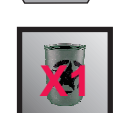















14	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
35	30	29	28	26	9	8	5	4	3	2	1
78	76	75	71	70	69	65	63	45	44	42	36
102	100	99	95	94	90	89	87	84	83	80	79
11	6	4	3	2	101	82	17	13	106	104	103
7	6	3	1	115	113	106	102	101	16	15	14
1	1	1	2	4	3	2	17	11	9	8	
53	52	51	50	49	43	15	3	79	11	7	DBG
116	4	1	34	33	8	6G	4	6	1		
4 M.	14	10	9 C.	3 A.	2 M.	1	5	2	1		



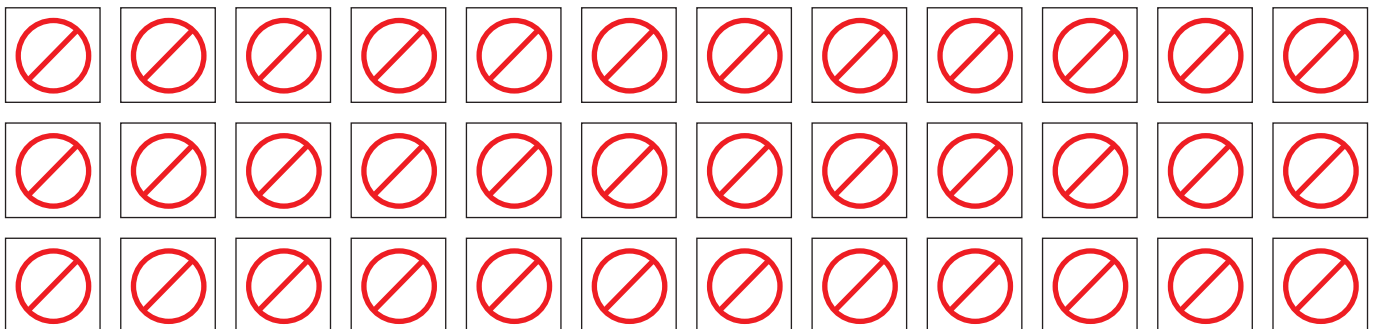
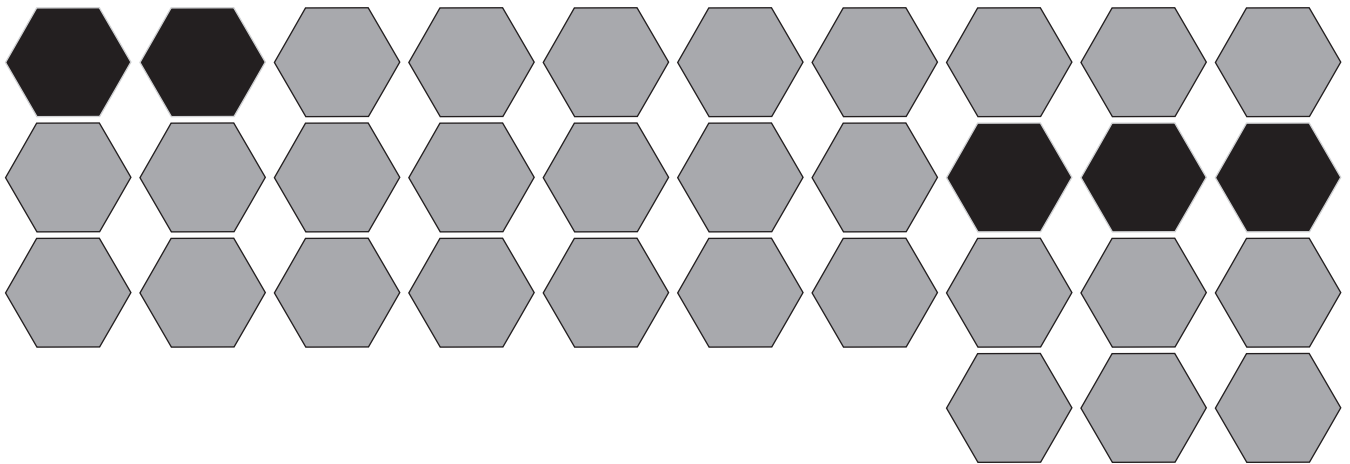
X 10 INFANTARIA	X 1 INFANTARIA	X 10 BLINDADOS	X 1 BLINDADOS	X 10 INFANTARIA	X 1 INFANTARIA	X 10 BLINDADOS	X 1 BLINDADOS	X 10 INFANTARIA	X 1 INFANTARIA	X 10 BLINDADOS	X 1 BLINDADOS
--------------------	-------------------	-------------------	------------------	--------------------	-------------------	-------------------	------------------	--------------------	-------------------	-------------------	------------------



 12-9-12	 11-8-12	 4-5-6	 10-8-12	 9-7-12	 11-8-12	 5-6-12	 1-3-5	 1-2-5	 3-5-6	 3-4-6	 10-8-12
 3-4-6	 5-6-12	 3-4-6	 3-4-6	 2-4-6	 1-3-6	 2-4-5	 9-7-12	 7-5-12	 2-4-5	 5-6-12	 2-4-5
 3-4-5	 3-4-5	 8-6-12	 4-5-12	 4-5-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 3-4-5	 2-4-5
 2-4-4	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 8-6-12	 2-4-5	 2-4-5	 1-3-5	 1-3-5	 2-4-5	 2-4-5
 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 3-4-5	 1-3-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5
 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 1-3-5
 1-3-5	 2-4-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-2-5	 1-3-5	 2-4-5	 2-4-5	 1-3-5
 1-3-5	 1-4-0	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 2-4-5	 1-3-5	 1-3-5	 11-8-12	 1-3-5	 1-2-5
 1-2-5	 2-1-12	 2-1-12	 2-1-12	 6-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 2-1-10	 4-4-12	 3-3-12	 1-1-12	 1-1-12
 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12	 1-1-12			
 16-12-12	 15-12-12	 15-11-12	 15-12-12								

 1	 1 PQD	 5 Pz	 6 Pz	 7	 15	 19	 25	 I Pz	 II Pz		
 XII	 XIII	 XVIII	 XIII	 XXX	 LIII	 LXIII	 LXIV	 LXVI	 LXVII		
 LXXIV	 LXXX	 LXXXI	 LXXXII	 LXXXV	 LXXXVI	 LXXXVIII	 LXXXIX	 XC	 IV LUFT		
 XLVII Pz	 LVIII Pz	 II PQD	 X10	 X1	 X10 INFANTARIA	 X1 INFANTARIA	 X10 BLINDADOS	 X1 BLINDADOS			
 #1	 #1	 #1	 #1	 #1	 #1	 ME	 ME	 ME	 ME	 ME	 ME

2 5-4-12	2 2-2-6	2 2-3-6	34 1-1-5	30 1-2-5	17 3-3-12	12 6-4-12	10 4-4-12	9 4-4-12	6 2-3-6	2 6-4-12	1 6-5-12
16 1-2-5	15 3-3-12	12 1-2-5	11 4-3-12	9 5-4-12	9 1-2-5	8 1-2-6	7 1-2-6	6 2-2-6	5 2-2-6	3 3-3-12	3 2-2-6
64 1-2-5	62 2-2-5	59 1-2-5	49 1-2-5	48 1-2-5	47 1-2-5	36 1-2-5	26 2-3-5	25 2-3-12	21 4-3-12	19 2-2-5	18 2-2-5
183 1-2-5	180 1-2-5	176 1-2-5	172 1-2-5	167 1-2-5	159 1-2-5	116 4-3-12	89 1-2-5	85 1-2-5	84 1-2-5	79 1-2-5	70 1-2-4
276 1-2-5	275 1-2-5	272 1-2-5	269 1-2-5	257 2-2-5	256 1-2-5	246 1-2-5	245 1-2-5	212 1-2-5	198 1-2-5	190 1-2-5	189 1-2-5
405 1-2-5	363 1-2-5	361 1-2-5	353 1-2-5	352 1-2-5	347 1-2-5	346 1-2-5	344 1-2-5	340 1-2-5	338 1-2-5	326 1-2-5	277 1-2-5
604 1-2-5	560 1-2-5	559 1-2-5	553 1-2-5	526 1-1-5	490 1-2-5	480 1-2-5	476 1-2-5	471 1-2-5	462 1-2-5	416 1-2-5	406 1-2-5
Baur 1-1-5	Rässler 1-2-5	Lehr 6-4-12	905 1-2-5	805 1-2-5	719 1-2-5	716 1-2-5	712 1-2-5	711 1-2-5	708 1-2-5	703 1-2-0	606 1-2-5
		F.G 2-2-12	F.B 2-2-12	150 1-1-12	113 3-2-12	112 3-2-12	111 3-2-12	108 1-1-12	107 1-1-12	106 1-1-12	1005 1-1-5



TABELAS

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	1-4	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1+
2-12	D1 A1	D0 A0	D1 A0	D2 A2	D2 A1+	D2 A0	D3 A2	D3 A1	D4 A0	D5 A2	D5 A1+	D6 A0	D6 A0
3-11	D0 A1+	D1 A1	D0 A0	D1 A0	D2 A2	D2 A1+	D2 A0	D3 A2	D3 A1	D4 A0	D5 A2	D5 A1+	D6 A0
4-10	D1 A2	D0 A1+	D1 A1	D0 A0	D1 A0	D2 A2	D2 A1+	D2 A0	D3 A2	D3 A1	D4 A0	D5 A2	D5 A1+
5-9	D0 A2	D1 A2	D0 A1+	D1 A1	D0 A0	D1 A0	D2 A2	D2 A1+	D2 A0	D3 A2	D3 A1	D4 A0	D5 A2
6-8	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1+	D1 A1	D0 A0	D1 A0	D2 A2	D2 A1+	D2 A0	D3 A2	D3 A1	D4 A0
7	D0 A3	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1+	D1 A1	D0 A0	D1 A0	D2 A2	D2 A1+	D2 A0	D3 A2	D3 A1

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-BLD	BLD	
ABERTO	1	1	----
CIDADE	1	1	2 COLUNAS
PÂNTANO	2	PROIBIDO	1 COLUNA
FLORESTA	2	2	2 COLUNAS
ACIDENTADO	2	2	2 COLUNAS
MONTANHA	2-3	PROIBIDO	3 COLUNAS
RIO	1	2	2 COLUNAS
BRAÇO DE MAR	2	PROIBIDO	3 COLUNAS
FORTIFICAÇÃO	---	---	4 COLUNAS
MAR	PROIBIDO	PROIBIDO	----

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ATAQUE AÉREO
Infantaria, Infantaria Blindada, Paraquedistas, Commandos, Montanhistas e Fuzileiros Navais.	1
Blindados, Engenharia Blindada, Cavalaria Mecanizada e Artilharia de Assalto.	2

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 12	13- 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
2-12	DB	DB	D2B	D2B	D2B
3-11	DB	DB	DB	D2B	D2B
4-10	DI	DB	DB	DB	D2B
5-9	DI	DI	DB	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DB	DB
7	DI	DI	DI	DI	DB

TABELA DE RECOMPLEMENTAMENTOS:

PAÍS	TORNOS	INFANTARIA	BLINDADOS
ALEMA NHA	1º	6	4
	2º ao 10º	5	3
	11º ao 19º	4	2
	20º ao 28º	2	1
EUA	1º	6	6
	2º ao 10º	1	2
	11º ao 19º	2	2
	20º ao 28º	3	2
REINO UNIDO	1º	4*	4**
	2º ao 10º	2*	1**
	11º ao 19º	1*	1**
	20º ao 28º	0	1**
FRANÇA	1º	0	0
	2º ao 10º	2	1
	11º ao 19º	1	1
	20º ao 28º	2	1

OBS:

* - Incluídas as unidades de infantaria canadenses, belga e polonesa.

** - Incluídas as unidades blindadas canadenses e polonesa.

TABELA DE PONTOS DE ABASTECIMENTO

TORNOS	ALIADOS	ALEMÃES
1 a 4	40	50
5 a 8	60	60
9 a 14	70	70
15 a 20	80	60
21 a 28	100	50

TORNOS E DATAS

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

PODER AÉREO

TORNOS	ALIADOS	ALEMÃES
1º	50	6
2º ao 10º	40	6
11º ao 20º	30	3
21º ao 28º	60	1



A BAT
R



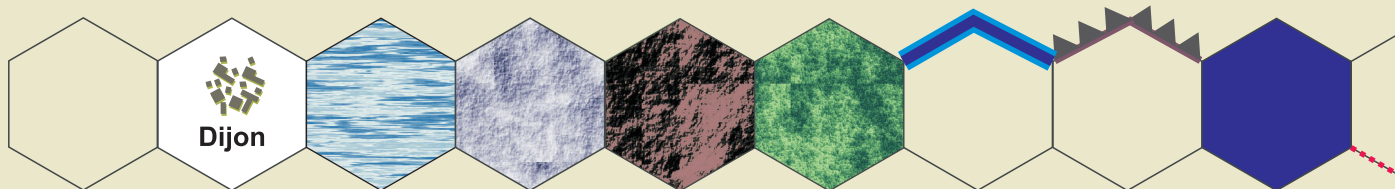
ALHA DO

ENNO

O último bastião do Reich

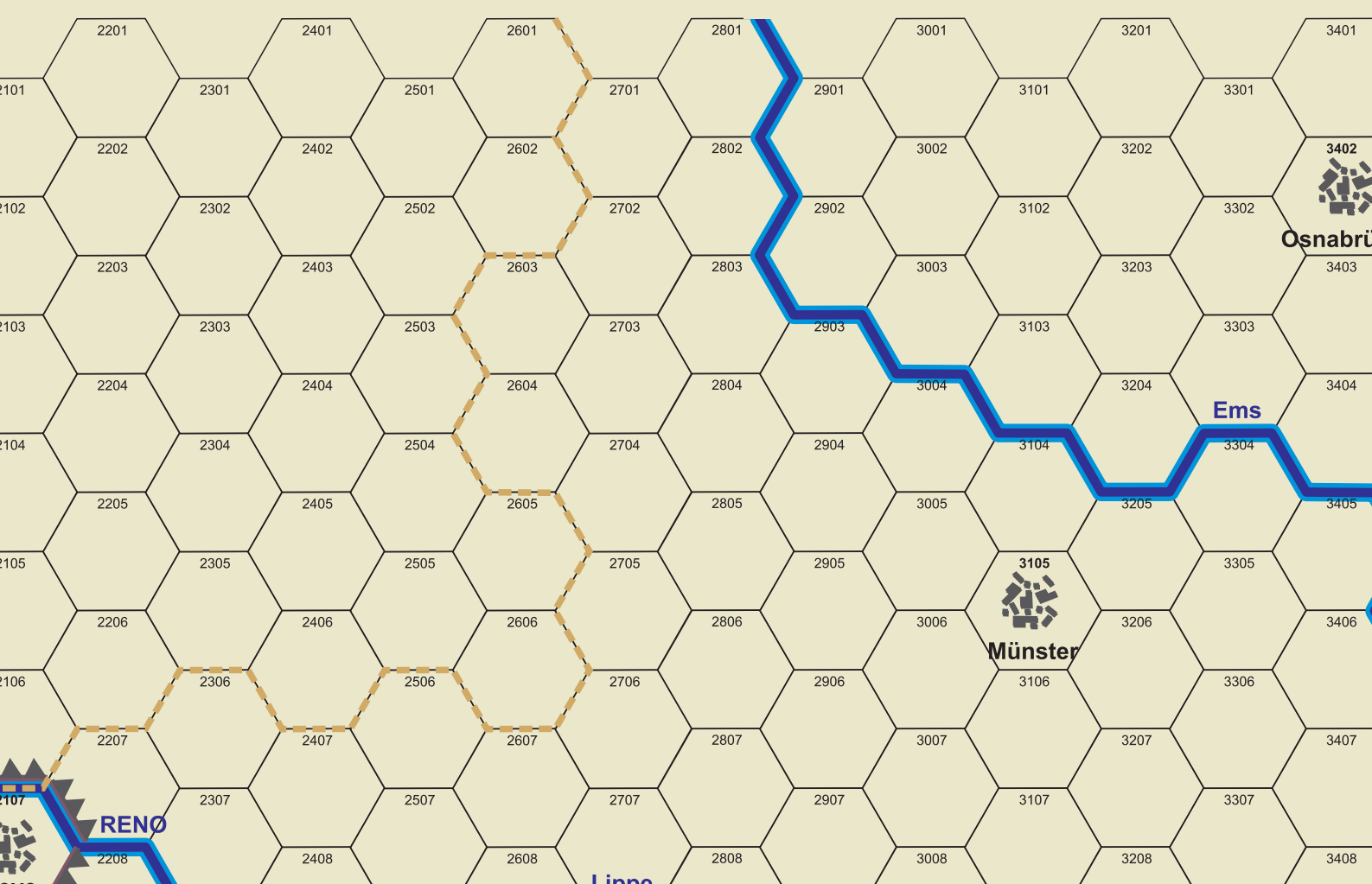


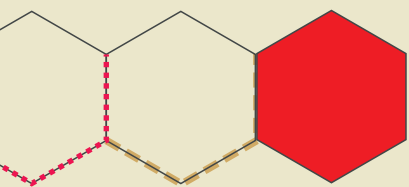
TIPOS DE TERRENO



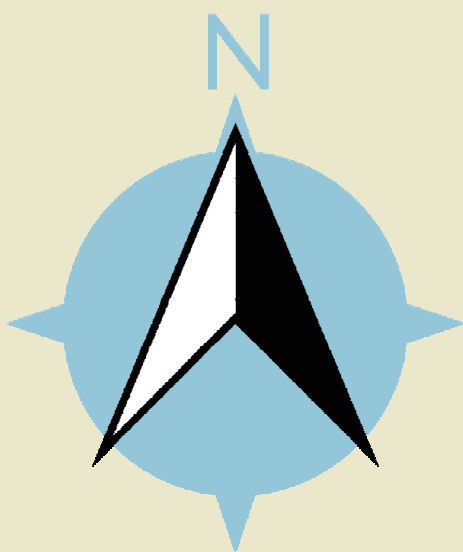
	Aberto	Cidade	Pântano	Acidentado	Montanha	Floresta	Rio	Fortificação	Mar	Linha
Movimento	1	1	2 - X	2	2 - 3 - X	2	1 - 2	---	---	---
Combate	---	2	1	2	3	1	2	4	---	---

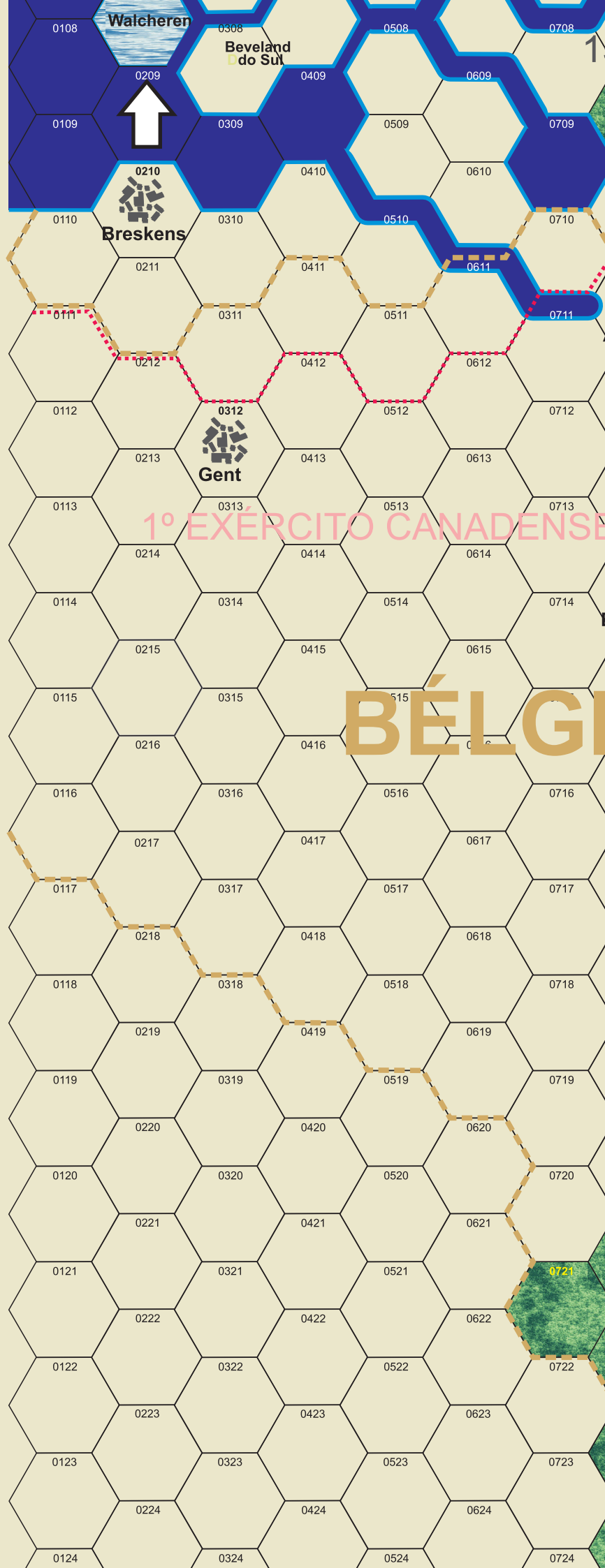
Linha de Bivacue Aliada
 Linha de Bivacue Alemã





de Frente	Fronteira	Suíça
---	---	X
---	---	---





5º EXÉRCITO



Breda

1º EXÉRCITO PARAQUEDISTA



Eindhoven



Antuérpia

2º EXÉRCITO BRITÂNICO



Bruxelas

ICA



Hasselt



Maastricht



Aachen



Liege



Namur

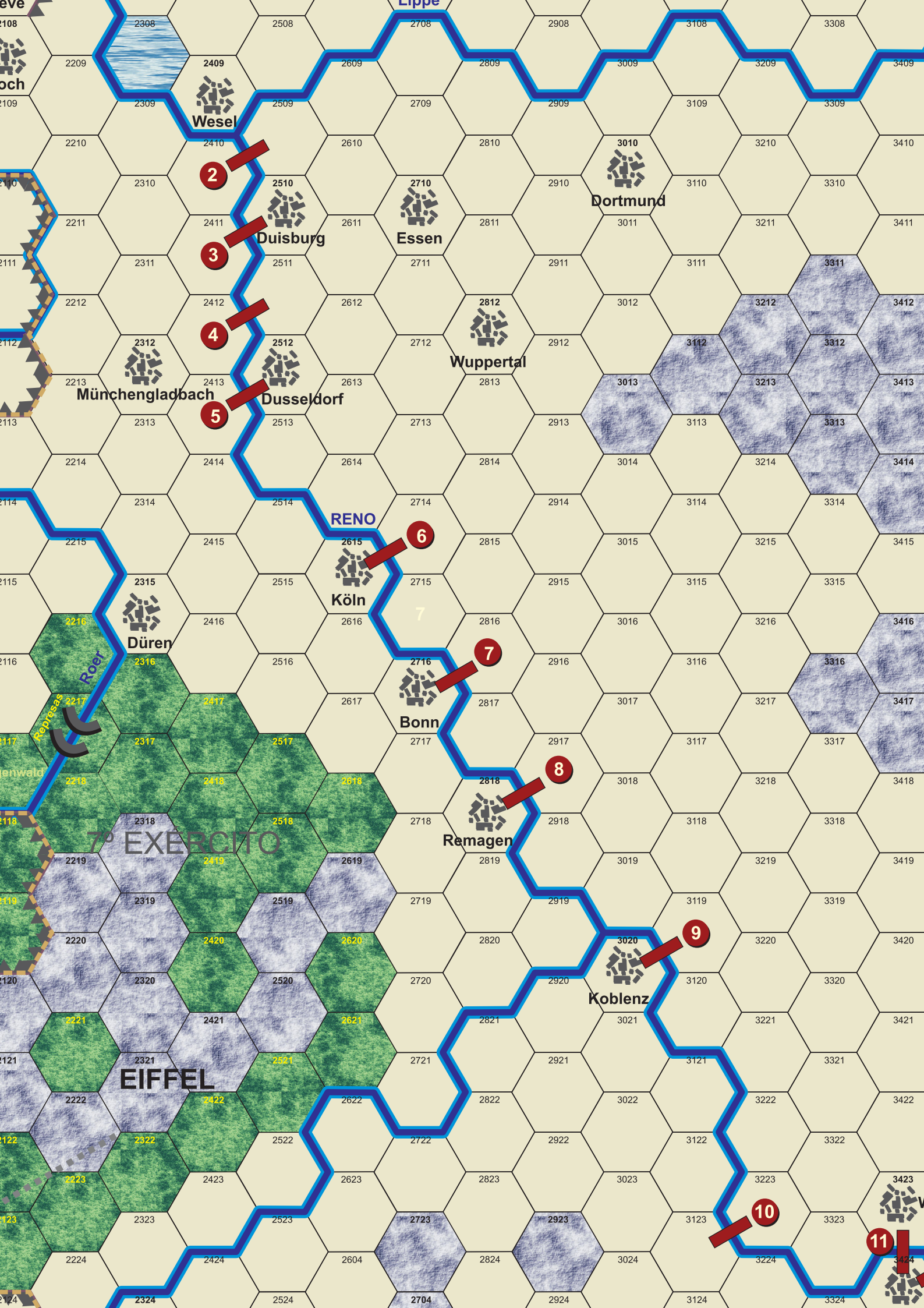
1º EXÉRCITO AMERICANO

ARDENAS



Bastogne







ALEMANHA

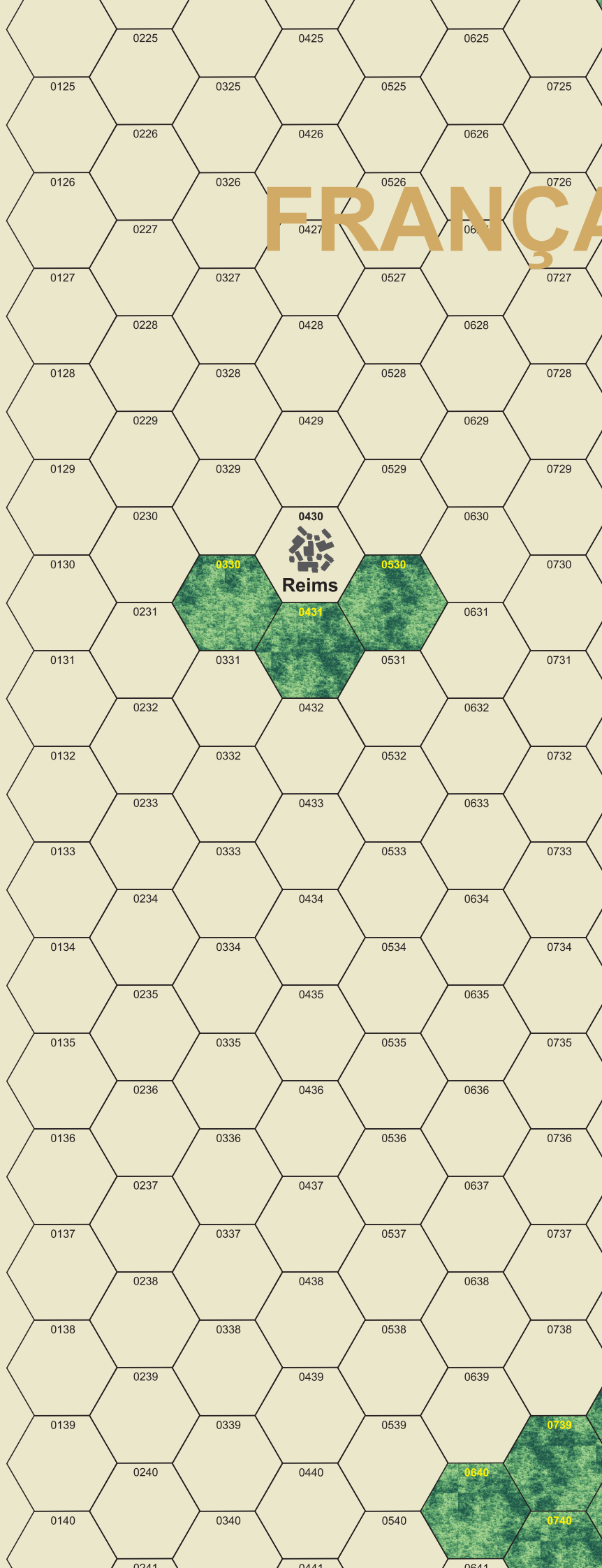
Wiesbaden

Frankfurt

Meno

12

FRANÇA





LUXEMBURGO

Mosa

Luxemburgo

1130
Floresta de Argonne

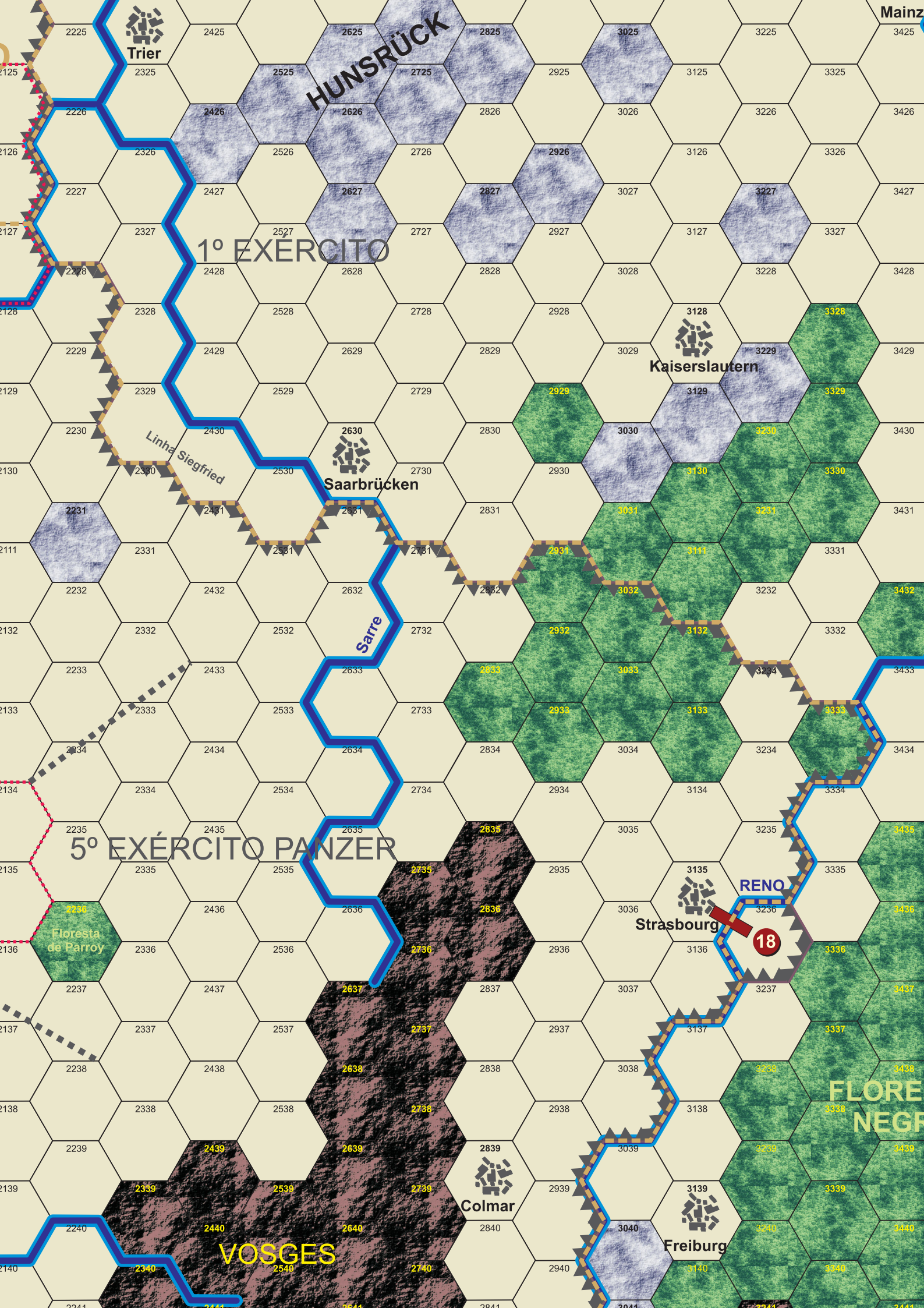
1431
Verdun

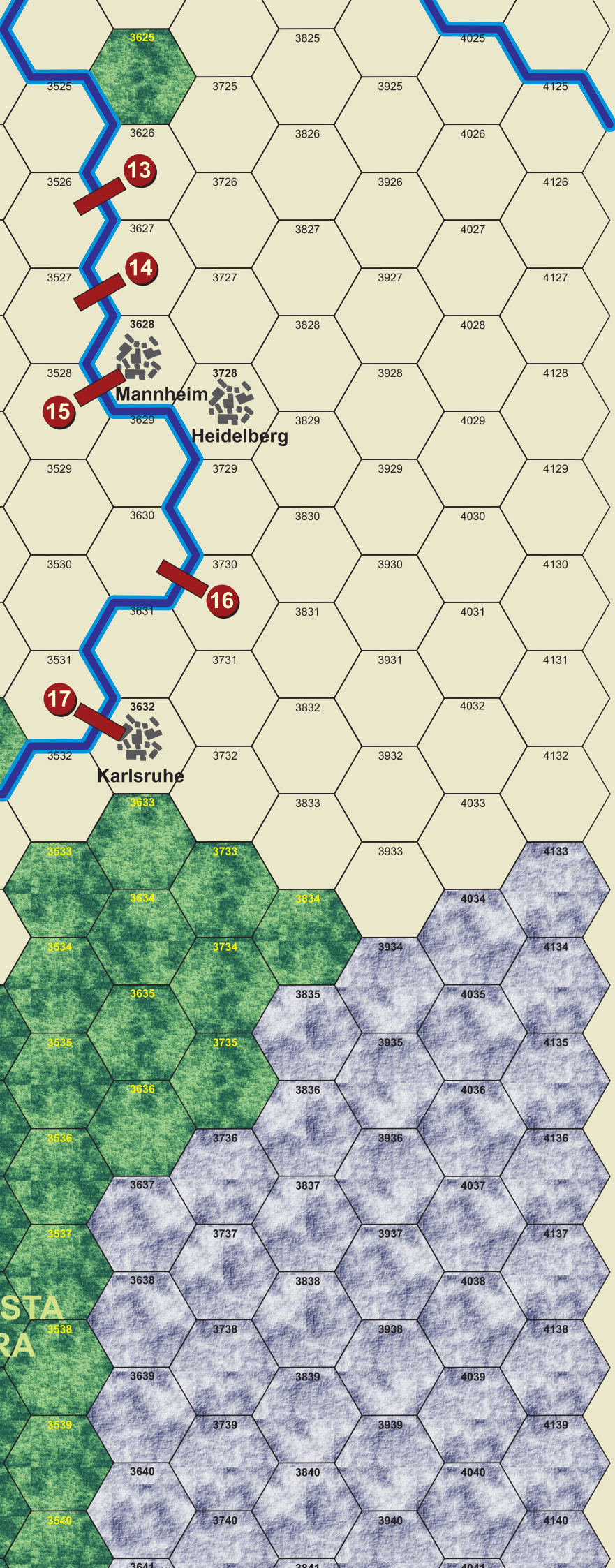
2031
Metz

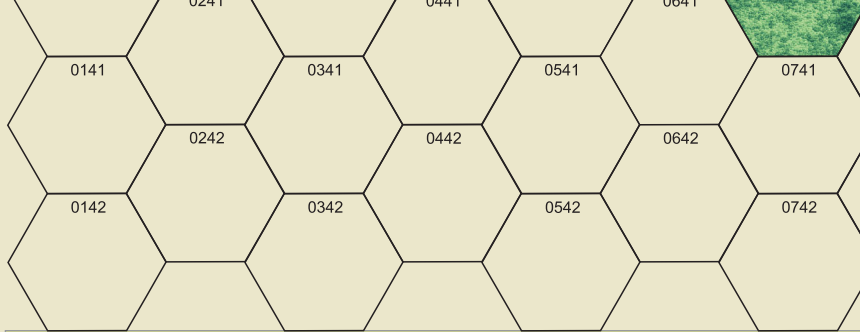
3º EXÉRCITO AMERICANO

2035
Nancy

7º EXÉRCITO AMERICANO







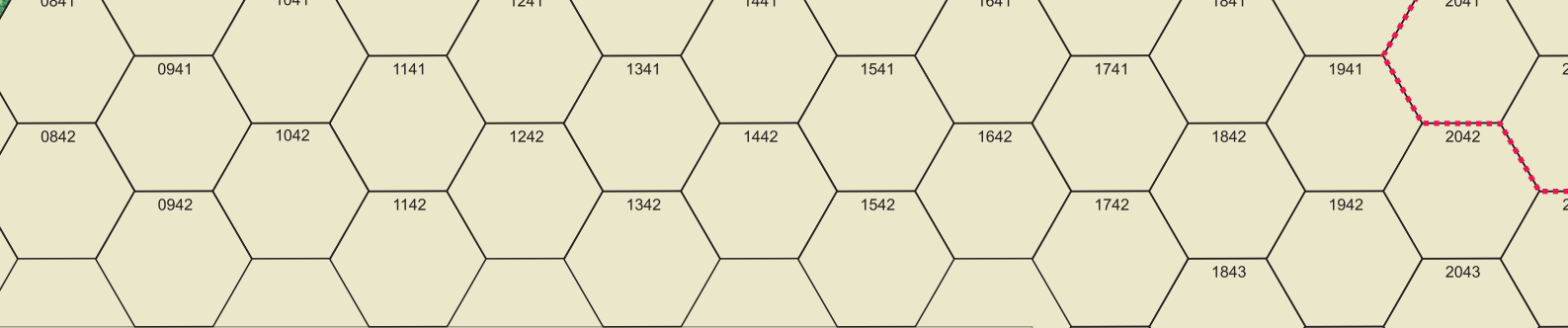
MARCADOR DE PONTES

Ponte	1	2	3	4	5	6	7
Destruída							
Capturada							

TURNOS	1	2	3	4
			R	

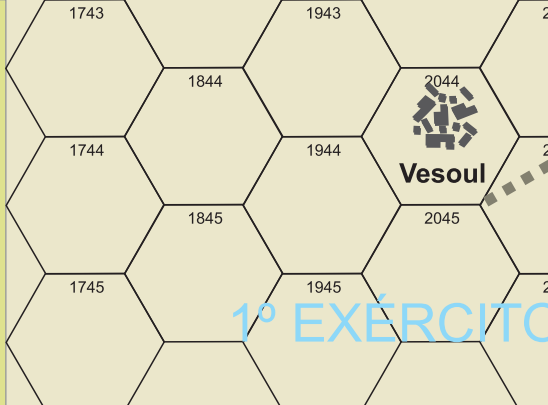
01	6	8	7	9	5	4
01	6	8	7	9	5	4
01	6	8	7	9	5	4
01	6	8	7	9	5	4

ODER AÉREO



ES

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18



R	5	R	6	7	R	8	R	F	9	10	R	11	12	R	13
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	----	----	---	----

MARCADOR DE PC

1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

2º Grupo de Ejércitos
 12º Grupo de Ejércitos
 6º Grupo de Ejércitos
 Luftwaffe

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

STECIMIENTO



1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

21° Grupo de Exércitos

12° Grupo de Exércitos

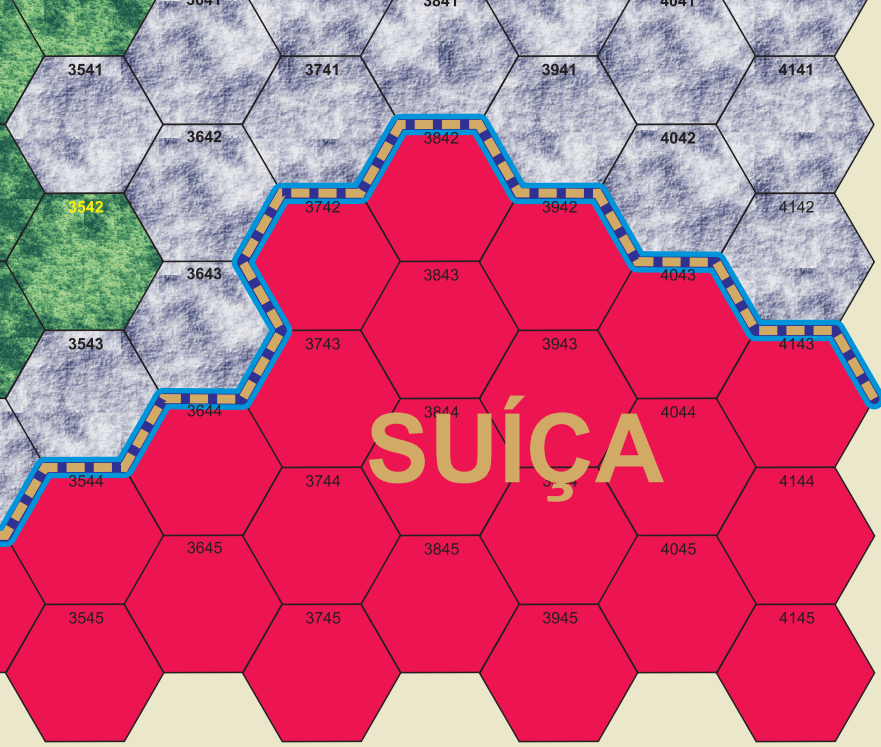
6° Grupo de Exércitos

Wehrmacht

MARCADOR DE ABA

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

MPLETAMENTOS



1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4
1	2	3	4

FRANÇA

REINO UNIDO

EUA

ALEMANHA

MARCADOR DE RECON

