

BATALHA DE KÖNIGSBERG Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A 13/01/45, os soviéticos lançaram uma grande ofensiva na Prússia Oriental, despedaçando o Grupo de Exércitos Centro alemão, que teve seus três exércitos separados: o 2º foi jogado para trás do rio Vístula, no caminho para Berlim; o 3º Panzer foi encurralado na região do Samland; o 4º, por sua vez, formou um bolsão em torno da cidade de Heiligenbeil, de costas para o mar no Frisches Haff.

Agora, no início de fevereiro, as forças soviéticas tinham a tarefa de eliminar o chamado “Bolsão de Heiligenbeil”, capturar Königsberg (o “berço do militarismo prussiano”) e limpar o Samland. A tarefa coube à 3ª Frente da Bielorrússia, então sob o comando do General Ivan D. Chernyakhovsky (substituído por Aleksandr M. Vasilevsky após a sua morte, a 18/02/45). No entanto, suas forças ainda estavam espalhadas e cansadas, seu Exército de Tanques havia sido retirado para recuperação e o mau tempo prejudicou o início da ofensiva.

Do lado alemão, o General Friedrich-Wilhelm Müller, comandante do 4º Exército, era responsável pela defesa do “Bolsão de Heiligenbeil”. No Samland, o comando do 3º Exército Panzer retornou à Alemanha, deixando o 28º Corpo de Exército (então rebatizado “Destacamento de Exército Samland”) responsável pela região. Königsberg havia sido declarada “fortaleza”, o que significava que sua guarnição deveria defendê-la até o fim. As forças alemãs eram bastante heterogêneas, incluindo remanescentes organizados em grupos de batalha (“kampfgruppen”), divisões desfalcadas e também de elite, todas cansadas da guerra. O comando de todas essas formações cabia ao Grupo de Exércitos Norte, do General Lothar Rendulic (substituído a 12/03/45 pelo General Walter Weiss). Todos tinham consciência de que a guerra estava perdida e que a única razão para continuarem lutando era dar tempo para a evacuação dos civis. Centenas de milhares deles, na maioria mulheres e crianças, seriam transportados para a Alemanha, escapando ao nefasto destino que os esperava nas mãos dos soldados soviéticos, que tinham em mente um único objetivo: vingança!

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa parte da Prússia Oriental, representada num tabuleiro de 870 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 431 peças (excetuando-se marcadores), sendo 338 soviéticas (representadas na cor verde) e 93 alemãs (cinza).

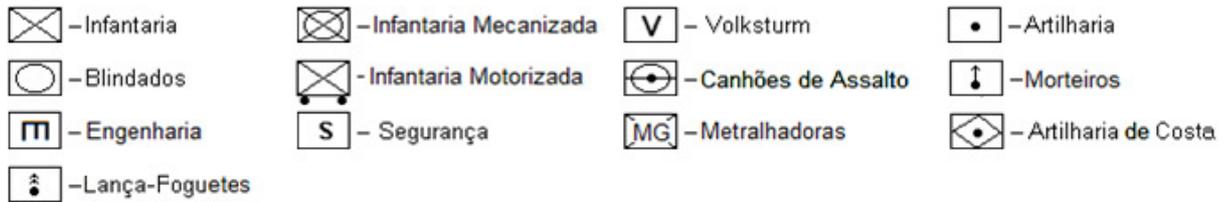
2.2.1 – Características das Peças:



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

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da divisão a que a unidade pertence. As unidades sem essa identificação são consideradas independentes. Algumas unidades têm ainda identificações com nomes, a saber: GD – Grossdeutschland; HG – Hermann Göring; Hauser e Mikosch – Grupos de Batalha que tomaram os nomes de seus comandantes. As unidades soviéticas com um “G” são de Guardas.

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



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

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

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

A unidade do exemplo um regimento (III) da 26ª Divisão de Infantaria de Guardas (“G”) soviética (cor verde). Seu poder de ataque é 2 seu poder de defesa é 3 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 1 a 16 na parte superior direita do tabuleiro, cada turno representando cinco dias do período real (representando o período de 07/02/45 a 25/04/45 – fim da resistência organizada na região).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o jogador soviético conta com poder aéreo. 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 soviético, que move quantas de suas unidades quiser (salvo regras especiais), na chamada “Fase de Movimentação” soviética; em seguida, vem a “Fase de Combate” soviética, quando o jogador soviético executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” soviética, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades soviéticas; 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.). Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, rios, etc.) prejudicam a movimentação das unidades, enquanto unidades blindadas são proibidas de transitar em hexágonos de montanha.

EXEMPLO: Uma unidade blindada soviética (8-6-12) sai de Allenstein e segue para Guttstadt por estrada por seis hexágonos (gasta $6 \times \frac{1}{2}$, ou seja, 3 pontos), atravessa o rio para o Nordeste (mais 2 pontos), entra no hexágono de floresta (mais 3 pontos), segue para o Nordeste por dois hexágonos de terreno aberto (mais 2 pontos) e entra em Heilsberg pela estrada (mais $\frac{1}{2}$ ponto), totalizando 10,5 pontos. Como ela tem 12 pontos de Poder de Movimentação, poderá avançar ainda para um dos hexágonos de terreno aberto à sua volta (mais 1 ponto), ou seguir por estrada por mais três hexágonos (1,5 ponto) ou parar a movimentação 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.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Ambos os contendores 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.

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 de sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este poderá 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, sua 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 soviética ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade soviética 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.

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

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram somente pela borda Oeste através do *Frische Nehrung*, em movimentação normal, contando a partir do primeiro hexágono que ocupar. Os reforços soviéticos entram somente pela borda Leste, em movimentação normal, por ferrovia (V.12.1.4) ou por estrada, sempre contando a partir do primeiro hexágono que ocupar.

4.2.2 – Saída: Unidades de ambos os contendores são retiradas ao longo da partida, seja por opção do jogador ou por determinação histórica. As unidades alemãs só podem ser retiradas através da borda Oeste através do *Frische Nehrung*. Além disso, as seguintes unidades são retiradas do tabuleiro nos respectivos turnos, a menos que estejam cercadas (devem ser retiradas assim que liberadas)*:

- 8º Turno – 18ª Divisão Panzergrenadier;
- 9º Turno – 1 Bgda de Canhões de Assalto;
- 10º Turno – 2ª Divisão Panzergrenadier Hermann Göring.

Unidades soviéticas são retiradas do tabuleiro nos respectivos turnos, a menos que estejam cercadas (devem ser retiradas assim que liberadas):

- 7º Turno – 2º CTG;
- 8º Turno – 20ª DI, 48ª DIG, 50ª DIG, 54ª DIG, 55ª DIG, 61ª DI, 96ª DIG, 130ª DI, 152ª DI, 319ª DI, Brigada de Engenharia de Guardas, 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4)), 1 Bgda de Tanques (6-4-12).
- 12º Turno – 4ª DArtG, 5ª DI, 7ª DLF, 10º CT, 10ª DArt, 54ª DI, 62ª DI, 88ª DI, 120ª DIG, 129ª DI, 169ª DI, 173ª DI, 174ª DI, 176ª, 220ª DI, 250ª DI, 269ª DI, 283ª DI, 290ª DI, 331ª DI, 352ª DI, 2 Bgdas de Artilharia (3-1-4(4)) e 2 Bgdas de Morteiros (3-1-8(2)).
- 13º Turno – 3ª DArtG, 15ª DArt, 17ª DIG, 19ª DIG, 26ª DI, 63ª DI, 70ª DI, 91ª DIG, 97ª DI, 115ª DI, 124ª DI, 126ª DI, 144ª DI, 157ª DI, 159ª DI, 182ª DI, 184ª DI, 192ª DI, 215ª DI, 221ª DI, 235ª DI, 262ª DI, 263ª DI, 277ª DI, 325ª DI, 338ª DI, 358ª DI, 371ª DI, 2 Brigadas de Engenharia, 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4)), 2 Bgdas de Artilharia (4-1-4(4)).

* Ver o significado das abreviaturas na página 8.

- 15º Turno – 1 Bgda de Tanques de Guardas (6-4-12).

OBSERVAÇÕES:

- + Unidades que saem do tabuleiro, por qualquer motivo, não podem retornar à partida.
- + Se unidades determinadas a serem retiradas tiverem sido destruídas, desconsidera-se a retirada.

4.3 – Movimentação por Hexágonos de Mar → Nos turnos de 1 a 5, as águas rasas do Frisches Haff estão congelados e, portanto, estes hexágonos de mar são considerados como terreno aberto para fins de movimentação, embora nenhuma unidade possa encerrar a sua movimentação sobre ele. Nos demais hexágonos de mar e nos demais turnos, o jogador alemão tem a possibilidade de transportar até 3 (três) unidades de um hexágono de costa em seu poder para outro, por turno, desde que as unidades sejam de infantaria, infantaria mecanizada ou segurança (unidades blindadas e de artilharia não podem realizar esse movimento). Ao realizar esse movimento, elas só podem atravessar um hexágono de mar no trajeto, gastando 1 ponto de movimentação no processo (lembrando que a unidade não pode encerrar a sua movimentação em hexágono de mar). A unidade pode estar engajada no momento em que entra no hexágono de mar, mas não pode engajar ao entrar no outro hexágono de terra. Lembrando que unidades que reuam para o mar por efeito de combate são sempre consideradas destruídas.

OBSERVAÇÕES:

- + Unidades soviéticas NÃO podem transitar por hexágonos de mar, mesmo congelado.
- + Unidades de infantaria mecanizada que realizam a movimentação por mar deixam de ser consideradas mecanizadas, passando a se movimentar como uma unidade de infantaria comum, com poder de movimentação 5.

4.4 – Movimentação por Ferrovia → Ambos os contedores podem utilizar as ferrovias no tabuleiro. Para usá-las, uma unidade tem que começar a sua Fase de Movimentação num hexágono de ferrovia e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s) e os tipos de terreno, podendo se mover por até 20 hexágonos. Unidades soviéticas que entram de reforço também podem usar as ferrovias.

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:

- + 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.
- + Se o somatório dos Poderes de Ataque for igual a zero, aplica-se automaticamente a coluna 1-4 independente de quaisquer outras considerações.

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.

+ Nesta simulação, unidades blindadas podem engajar e transitar por hexágonos de colina. Podem ainda engajar unidades inimigas em hexágonos de pântano, mas não podem transitar por eles.

+ Unidades alemãs em hexágonos de fortificação estão sempre em condição de terreno dominante sobre as unidades soviéticas, mesmo que também ocupando hexágonos de fortificação.

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

5.1.4 - 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”.

OBSERVAÇÕES:

+ A 24ª Divisão Panzer não faz jus a esse bônus (ela estava reduzida a um grupo de batalha e um regimento de infantaria destacado da 23ª Divisão de Infantaria).

+ O 2º Corpo de Tanques de Guardas soviético não faz jus a esse bônus (ele estava incompleto).

+ Divisões de artilharia e de lança-foguetes não fazem jus a esse bônus.

5.1.5 - Unidades de Engenharia: O jogador soviético conta com três peças de Engenharia de Combate. Toda vez que uma delas é usada no ataque a uma fortificação, o jogador ganha uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.6 - 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).

5.1.7 - Resultados dos Combates:

DA - Defesa Aniquilada. TODAS as unidades defensoras são eliminadas e retiradas do tabuleiro.

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

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

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

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

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

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DA ou 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 uni-

dades 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 motorizadas (blindados, infantaria motorizada, canhões de assalto, etc.) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), as unidades não motorizadas (infantaria, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

OBSERVAÇÃO:

+ Nos turnos 1 e 2 (mau tempo), as unidades motorizadas só podem avançar, no máximo, um hexágono após vitória em combate (V.10.0).

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 de infantaria, segurança ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre. Já as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofreu baixas, então ela será eliminada.

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

OBSERVAÇÕES:

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

+ Toda unidade que recue para o mar é considerada destruída (observe que a borda Norte do tabuleiro é o Mar Báltico), mesmo que ele esteja congelado.

+ Unidades alemãs obrigadas a recuar por qualquer borda são consideradas destruídas.

+ Unidades soviéticas obrigadas a recuar pelas bordas Oeste, Sul e Leste não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador soviético possui poder aéreo, que varia conforme a tabela a seguir:

TURNOS	PONTOS
1-2	0
3-6	10
7-16	30

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador soviético tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, ele deve posicionar as pecinhas nos números relativos a cada poder aéreo como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente des-

conta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

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: Três unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador soviético decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 5 ($3 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” uma coluna 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.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

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. Enquanto estiver assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, apenas o jogador soviético pode recuperar baixas, entre os turnos 3 e 12. Para isso, existem duas situações:

7.1 – Baixas em Divisões → O jogador soviético pode recuperar baixas em divisões de infantaria desde que todos os regimentos da unidade iniciem o turno com baixas. Nesse caso, a divisão deve permanecer um turno reunida no mesmo hexágono, desengajada e sem se mover, podendo então recuperar todas as baixas ao fim de sua fase de Movimentação.

7.2 – Baixas em Unidades Independentes → O jogador soviético pode recuperar baixas em unidades independentes de blindados, infantaria, engenharia, morteiros e artilharia desde que mantendo a unidade desengajada no turno corrente. O mesmo vale para elementos com baixas de corpos de tanques e divisões de artilharia e de lança-foguetes.

OBSERVAÇÕES:

- + Algumas unidades alemãs não têm marcações no verso, o que indica que, ao sofrerem baixas, são automaticamente eliminadas.
- + Unidades de artilharia não podem realizar bombardeios no turno em que recuperam baixas.
- + O jogador soviético só pode recuperar baixas em uma unidade de blindados e uma de artilharia por turno.
- + Unidades soviéticas com Poder de Ataque 0 (zero) não podem recuperar baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Existem quatro tipos de artilharia nessa simulação: comum (de campanha), lança-foguetes, morteiros e de costa. As unidades de artilharia comum, morteiros e lança-foguetes movem-se como unidades de infantaria comum (as de costa não se movem). Além disso, todas elas têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito 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 será sempre 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 alemãs de artilharia 2-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades soviéticas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1+2x2). Portanto, o ataque terá valor 20 (4x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24.

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.

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades de artilharia de costa não se movem e, se obrigadas a recuar, por qualquer motivo, são consideradas destruídas.

+ Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.

+ Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – APOIO NAVAL:

O jogador alemão conta com uma peça de apoio naval (ilustrada ao lado) que funciona como uma peça de artilharia comum, exceto que ela só pode se mover por hexágonos de mar (apenas no Mar Báltico) e não pode ser usada na Fase de Combate soviética. O número que seria seu Poder de Defesa (3), na verdade é seu índice de vulnerabilidade.



EXEMPLO: O jogador soviético decide realizar um ataque aéreo contra a unidade naval alemã, utilizando 5 pontos. Portanto, o ataque terá valor 15 (5x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Não existem modificadores nesse caso.

10.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Nos turnos de 1 e 2, fortes nevascas, seguidas por um rápido degelo, prejudicaram os movimentos de abastecimento e interferiram com as operações aéreas soviéticas. Nesses turnos, todos os tipos de terreno (exceto estradas e ferrovias) ficam ½ ponto mais caros. Nos demais turnos, a movimentação é normal.

Além disso, o poder aéreo é reduzido a zero e as unidades motorizadas só podem avançar, no máximo, um hexágono após vitória em combate.

11.0 – FORTIFICAÇÃO:

A cidade de Königsberg possuía um cinturão de fortificações no seu entorno. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador alemão três colunas à esquerda na “Tabela de Efeitos do Combate”.

12.0 – PREPARAÇÃO:

A 3ª Frente da Bielorrússia englobava nada menos que seis exércitos de infantaria (3º, 5º, 28º, 31º, 48º e 50º), dois de guardas (2º e 11º) e um de tanques (5º de Guardas). Além disso, ele recebeu o comando de dois exércitos da 1ª Frente do Báltico (39º e 43º). Os soviéticos detinham a superioridade aérea total. Vasilevsky tinha pressa em liquidar os bolsões de resistência, pois Stalin, o líder soviético, já anunciara que ele iria assumir o comando no Extremo Oriente, visando à invasão do Japão.

As dispersas forças do General Lothar Rendulic, comandante do Grupo de Exércitos Norte, estavam divididas em três grupos: dentro do “Bolsão de Heiligenbeil” estava o 4º Exército, do General Friedrich-Wilhelm Müller. Ele tinha sob o seu comando cerca de vinte divisões. No Samland, o “Destacamento de Exército Samland”, comandado pelo General Hans Gollnick, reunia elementos de seis divisões. Em Königsberg, o comandante da praça-forte era o General Otto Lasch, que reunia elementos de quatro divisões, inclusive a ainda respeitável 5ª Divisão Panzer, que havia absorvido os tanques Tigre do extinto 505º Batalhão de Tanques Pesados. A Luftwaffe estava totalmente ausente dos ares, mas se podia ainda contar com os últimos navios operacionais da Kriegsmarine, como o Prinz Eugen, o Lützow e o Admiral Scheer.

Esta era a situação a 07/02/45.

12.1 – Colocação Inicial das Unidades → As abreviaturas utilizadas são as seguintes: CT – Corpo de Tanques; CTG – Corpo de Tanques de Guardas; DArt – Divisão de Artilharia; DArtG – Divisão de Artilharia de Guardas; DI – Divisão de Infantaria; DIG – Divisão de Infantaria de Guardas; DLFg – Divisão de Lança-Foguetes de Guardas; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; RArt – Regimento de Artilharia; RI – Regimento de Infantaria; RIMtz – Regimento de Infantaria Motorizada; RS – Regimento de Segurança; RV – Regimento de Volksturm; Bgda – Brigada; Kpfg – Kampfgruppe (Grupo de Batalha).

12.1.1 - Colocação Inicial Alemã: As seguintes unidades têm suas posições iniciais marcadas no tabuleiro: DPzGr GD, 2ª DPzGr HG, 21ª DI, 28ª DI, 50ª DI, 56ª DI, 58ª DI, 61ª DI, 93ª DI, 131ª DI, Kpfg da 170ª DI, Kpfg da 286ª DI, Kpfg da 292ª DI, 349ª DI, 541ª DI, 548ª DI, 551ª DI e 562ª DI.

As seguintes unidades devem ser posicionadas nas seguintes cidades:

- 1 RI da 28ª DI – Frauenburg;
- 1 RI da 21ª DI e Kpfg da 14ª DI – Bartenstein;
- 1 RPzGr da 2ª DPzGr HG – Domnau;
- 1 RPz da DPzGr GD e 1 RI da 367ª DI – Kreuzburg;
- 95ª DI – Fischhausen;
- Artilharia de Costa – Pillau.

As seguintes unidades devem ser posicionadas em qualquer hexágono dentro do bivaque de Heiligenbeil (identificado pela letra H), a Leste do rio Passarge: 18ª DPzGr, 24ª DPz, Kpfg da 102ª DI, 299ª DI, Kpfg da 558ª DI, Kpfg Hauser, 1 Bgda Ligeira (2-3-8), 2 Bgdas de Canhões de Assalto, 1 RArt (3-1-3) e 5 RArt (2-1-4).

As seguintes unidades devem ser posicionadas em qualquer hexágono dentro do bivaque de Königsberg (identificado pela letra K): 1ª DI, 5ª DPz, 1 RI da 56ª, 1 RI da 61ª DI, Kpfg da 69ª DI, 2 RI da 367ª DI, 561ª DI, Kpfg Mikosch, 1 RS e 1 RV.

As seguintes unidades devem ser posicionadas em qualquer hexágono dentro do bivaque de Samland (identificado pela letra S): 1 Bgda de Canhões de Assalto e 2 RArt (2-1-4).

A unidade naval pode ser postada em qualquer hexágono do Mar Báltico.

12.1.2 - Colocação Inicial Soviética: As unidades que iniciam a partida devem ser postadas dentro dos respectivos bivaques dos Exércitos, assinalados no tabuleiro, e desencostadas da linha pontilhada verde. As unidades que começam a partida com duas baixas têm a marcação (2B) e com uma baixa, (B).

- 2º Exército de Guardas: 2ª DIG (2B), 3ª DIG (2B), 32ª DIG (2B), 154ª DI (2B), 251ª DI (2B), 334ª DI (2B), 1 Bgda de Tanques (6-4-12) (B) e 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4));
- 3º Exército: 5ª DI, 120ª DIG, 129ª DI, 169ª DI, 250ª DI, 269ª DI, 283ª DI, 290ª DI, 348ª DI (2B) e 1 Bgda de Artilharia 3-1-4(4);
- 5º Exército: 63ª DI, 97ª DI, 144ª DI, 157ª DI, 159ª DI, 184ª DI, 215ª DI, 277ª DI, 371ª DI, 1 Bgda de Engenharia, 1 Bgda de Tanques de Guardas (6-4-12) (B) e 1 Bgda de Artilharia de Guardas (4-1-4(4));
- 11º Exército de Guardas: 1ª DIG (2B), 5ª DIG (2B), 11ª DIG (2B), 16ª DIG (2B), 18ª DIG (2B), 26ª DIG (2B), 31ª DIG (2B), 83ª DIG (2B) e 84ª DIG (2B), 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4)) e 1 Bgda de Tanques de Guardas (7-5-10) (B);
- 28º Exército: 20ª DI, 48ª DIG, 50ª DIG, 54ª DIG, 55ª DIG, 61ª DI, 96ª DIG, 130ª DI, 152ª DI, 1 Bgda de Engenharia de Guardas, 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4)) e 1 Bgda de Tanques (6-4-12) (B);
- 31º Exército: 54ª DI, 62ª DI, 88ª DI, 174ª DI, 220ª DI, 331ª DI e 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4));
- 39º Exército: 17ª DIG, 19ª DIG, 24ª DIG (2B), 33ª DIG (2B), 87ª DIG (2B), 91ª DIG, 124ª DI, 192ª DI, 221ª DI, 262ª DI, 338ª DI, 358ª DI, 1 Bgda de Engenharia, 1 Bgda de Tanques de Guardas (6-4-12) (B) e 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4));
- 43º Exército: 26ª DI, 115ª DI, 126ª DI, 182ª DI, 235ª DI, 263ª DI, 319ª DI, 325ª DI e 1 Bgda de Artilharia de Guardas (4-1-4(4));
- 48º Exército: 15ª DArt, 17ª DI (2B), 73ª DI (2B), 96ª DI (2B), 102ª DI (2B), 137ª DI (2B), 170ª DI (2B), 194ª DI (2B), 217ª DI (2B), 399ª DI (2B), 1 Bgda de Tanques de Guardas (6-4-12) (B) e 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4));
- 50º Exército: 2ª DI (2B), 110ª DI (2B), 153ª DI (2B), 307ª DI (2B), 324ª DI (2B), 343ª DI (2B) e 1 Bgda de Artilharia (3-1-4(4));
- Wehlau – 2º CTG;
- Rössel – 173ª DI, 176ª DI (2B) e 352ª DI.

OBSERVAÇÃO:

+ As divisões 192ª, 262ª e 338ª tem que ser posicionadas entre o Samland e Königsberg.

12.1.3 - Reforços Alemães:

- 13º Turno – 83ª DI.

12.1.4 - Reforços Soviéticos:

- 2º Turno – 14ª DI, 2 Bgdas de Morteiros (3-1-8(2)) e 1 Bgda de Metralhadoras;
- 3º Turno – 70ª DI;
- 4º Turno – RIMtz G e 1 Bgda de Tanques (6-4-12);
- 5º Turno – 2ª DArtG, 3ª DArtG e 4ª DArtG;
- 7º Turno – 7ª DLFG e 10ª DArt;
- 8º Turno – 10º CT;
- 11º Turno – 51ª DI, 208ª DI, 216ª DI, 1 Bgda de Infantaria Motorizada, 1 Bgda de Artilharia 4-1-4(3) e 1 Bgda de Artilharia de Guardas 4-1-4(4).

12.2 – Objetivos → O jogador soviético deve conquistar toda a região e destruir o máximo de unidades alemãs. O jogador alemão, obviamente, deve impedir isso e ainda causar o máximo de baixas aos soviéticos. Ao fim da partida, cada contendor deve considerar como destruídas 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo e incluindo as unidades que foram retiradas ao longo da partida) e ambos contam então os seguintes pontos:

12.2.1 – Objetivos Alemães:

- Qualquer cidade em seu poder – 100 pontos;
- Qualquer povoado em seu poder – 50 pontos;
- Unidade alemã a permanecer no tabuleiro – 5 pontos;
- Unidade soviética destruída – 5 pontos.

12.2.2 - Objetivos Soviéticos:

- Königsberg (os três hexágonos ocupados) – 30 pontos;
- Pillau – 10 pontos;
- Heiligenbeil – 10 pontos;
- Unidade alemã destruída – 2 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Povoado	1	1	1 coluna
Cidade	1	1	2 colunas
Pântano	2	2/PROIBIDO*	1 coluna
Floresta	2	3	1 coluna
Rio	1	2	2 colunas
Colina	3	3	2 colunas
Fortificação	---	---	3 colunas**
Estrada	1	1/2	---
Ferrovia	Até 20 hexágonos	Até 20 hexágonos	---
Bivaques	---	---	---
Mar	V.4.3	V.4.3	---
Frisches Haff	V.4.3	V.4.3	---

*- Blindados e canhões de assalto.

**- Apenas para os alemães.

TABELA DE BOMBARDEIO:

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

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Mecanizada, Infantaria Motorizada, Engenharia, Segurança, Metralhadoras e Volksturm.	1	2
Blindados e Canhões Assalto.	2	1
Artilharia, Morteiros e Lança-Foguetes.	2	2
Artilharia de Costa	1	1

 1G 2-3-5	 1G 2-3-5	 1G 2-3-5	 2 1-3-5	 2 1-3-5	 2 1-3-5	 2G 2-3-5	 2G 2-3-5	 2G 2-3-5	 3G 2-3-5	 3G 2-3-5	 3G 2-3-5
 5 1-2-5	 5 1-2-5	 5 1-2-5	 5G 2-3-5	 5G 2-3-5	 5G 2-3-5	 11G 2-3-5	 11G 2-3-5	 11G 2-3-5	 14 1-3-5	 14 1-3-5	 14 1-3-5
 16G 2-3-5	 16G 2-3-5	 16G 2-3-5	 17 1-3-5	 17 1-3-5	 17 1-3-5	 17G 1-2-5	 17G 1-2-5	 17G 1-2-5	 18G 2-3-5	 18G 2-3-5	 18G 2-3-5
 19G 1-2-5	 19G 1-2-5	 19G 1-2-5	 20 1-2-5	 20 1-2-5	 20 1-2-5	 24G 2-3-5	 24G 2-3-5	 24G 2-3-5	 26 1-2-5	 26 1-2-5	 26 1-2-5
 26G 2-3-5	 26G 2-3-5	 26G 2-3-5	 31G 2-3-5	 31G 2-3-5	 31G 2-3-5	 32G 2-3-5	 32G 2-3-5	 32G 2-3-5	 33G 2-3-5	 33G 2-3-5	 33G 2-3-5
 48G 1-2-5	 48G 1-2-5	 48G 1-2-5	 50G 1-2-5	 50G 1-2-5	 50G 1-2-5	 51 1-3-5	 51 1-3-5	 51 1-3-5	 54 1-2-5	 54 1-2-5	 54 1-2-5
 54G 1-2-5	 54G 1-2-5	 54G 1-2-5	 55G 1-2-5	 55G 1-2-5	 55G 1-2-5	 61 1-2-5	 61 1-2-5	 61 1-2-5	 62 1-2-5	 62 1-2-5	 62 1-2-5
 63 1-2-5	 63 1-2-5	 63 1-2-5	 70 1-3-5	 70 1-3-5	 70 1-3-5	 73 1-3-5	 73 1-3-5	 73 1-3-5	 83G 2-3-5	 83G 2-3-5	 83G 2-3-5
 84G 2-3-5	 84G 2-3-5	 84G 2-3-5	 87G 2-3-5	 87G 2-3-5	 87G 2-3-5	 88 1-2-5	 88 1-2-5	 88 1-2-5	 91G 1-2-5	 91G 1-2-5	 91G 1-2-5
 96 1-3-5	 96 1-3-5	 96 1-3-5	 96G 1-2-5	 96G 1-2-5	 96G 1-2-5	 97 1-2-5	 97 1-2-5	 97 1-2-5	 102 1-3-5	 102 1-3-5	 102 1-3-5
 110 1-3-5	 110 1-3-5	 110 1-3-5	 115 1-2-5	 115 1-2-5	 115 1-2-5	 120G 1-2-5	 120G 1-2-5	 120G 1-2-5	 124 1-2-5	 124 1-2-5	 124 1-2-5
 126 1-2-5	 126 1-2-5	 126 1-2-5	 129 1-2-5	 129 1-2-5	 129 1-2-5	 130 1-2-5	 130 1-2-5	 130 1-2-5	 137 1-3-5	 137 1-3-5	 137 1-3-5
 144 1-2-5	 144 1-2-5	 144 1-2-5	 152 1-2-5	 152 1-2-5	 152 1-2-5	 153 1-3-5	 153 1-3-5	 153 1-3-5	 154 1-3-5	 154 1-3-5	 154 1-3-5
 157 1-2-5	 157 1-2-5	 157 1-2-5	 159 1-2-5	 159 1-2-5	 159 1-2-5	 169 1-2-5	 169 1-2-5	 169 1-2-5	 170 1-3-5	 170 1-3-5	 170 1-3-5

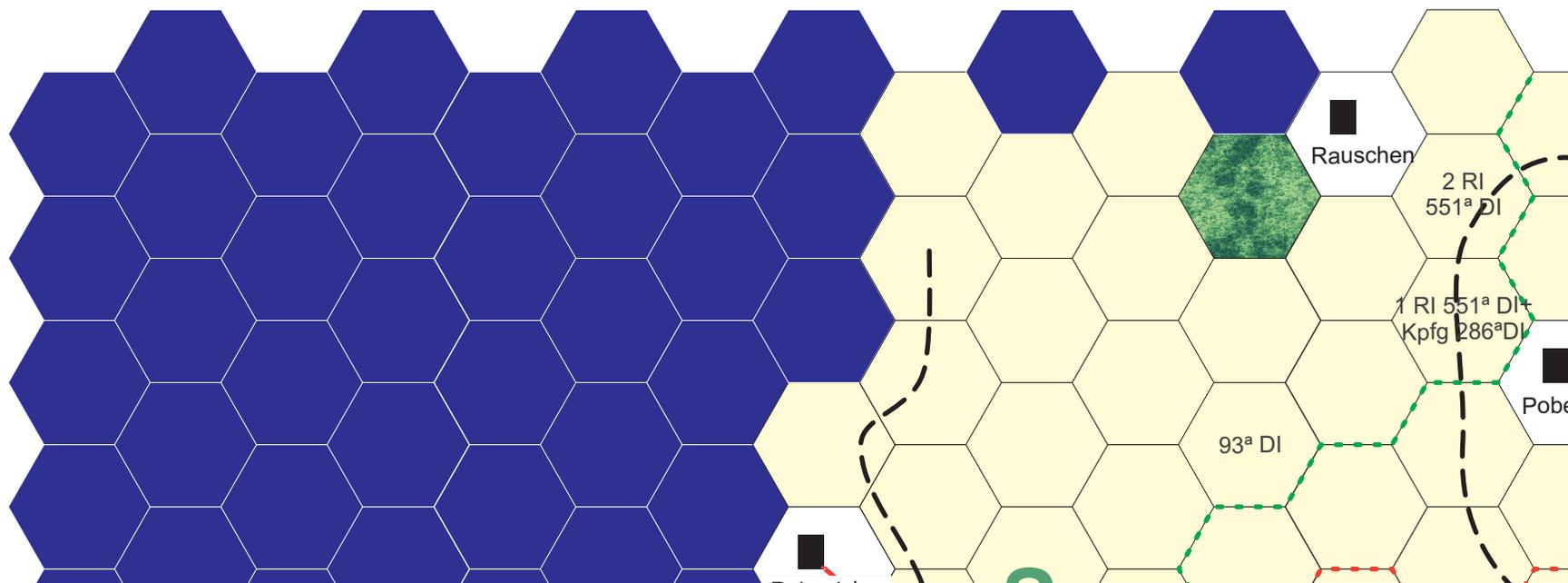
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5
 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5
 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-2-5	 1-3-5	 1-3-5	 1-3-5	 3-3-12	 3-3-12	 3-3-12
 8-6-12	 8-6-12	 8-6-12	 4-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 6-4-12	 7-5-10	 1-2-5
 2-1-4	 3-1-4	 4-1-4	 2-1-8	 4-1-4	 4-1-4	 2-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 4-1-4	 2-1-8	 4-1-4	 4-1-4
 2-1-4	 3-1-4	 4-1-4	 2-1-8	 4-1-4	 4-1-4	 2-1-4	 3-1-4	 4-1-4	 4-1-4	 2-1-8	 4-1-4	 4-1-4
 2-1-4	 3-1-4	 4-1-4	 4-1-4	 3-1-8	 3-1-8	 3-1-8	 4-1-4	 4-1-4	 4-1-4	 4-1-4	 3-1-8	 3-1-8
 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 3-1-4	 4-1-4	 2-2-5	 2-2-5	 2-2-5
 4-4-12	 2-3-12	 x10	 x1	TURNO								



III 182	III 182	III 182	III 176	III 176	III 176	III 174	III 174	III 174	III 173	III 173	III 173
0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
III 208	III 208	III 208	III 194	III 194	III 194	III 192	III 192	III 192	III 184	III 184	III 184
1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
III 220	III 220	III 220	III 217	III 217	III 217	III 216	III 216	III 216	III 215	III 215	III 215
0-1-5	0-1-5	0-1-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
III 251	III 251	III 251	III 250	III 250	III 250	III 235	III 235	III 235	III 221	III 221	III 221
1-2-5	1-2-5	1-2-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
III 277	III 277	III 277	III 269	III 269	III 269	III 263	III 263	III 263	III 262	III 262	III 262
0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
III 319	III 319	III 319	III 307	III 307	III 307	III 290	III 290	III 290	III 283	III 283	III 283
0-1-5	0-1-5	0-1-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
III 334	III 334	III 334	III 331	III 331	III 331	III 325	III 325	III 325	III 324	III 324	III 324
1-2-5	1-2-5	1-2-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5
III 352	III 352	III 352	III 348	III 348	III 348	III 343	III 343	III 343	III 338	III 338	III 338
1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5	1-2-5
X 2TG	G 2TG	G 2TG	III 399	III 399	III 399	III 371	III 371	III 371	III 358	III 358	III 358
2-2-12	2-2-12	2-2-12	1-2-5	1-2-5	1-2-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5	0-1-5
X MG	G	G 10	X 10	G 10	G 10						
1-1-5	4-3-10	3-2-12	3-2-12	3-2-12	3-2-12	3-2-12	3-2-12	3-2-12	2-2-12	4-3-12	4-3-12
X 3 3G	X 4 3G	X 2 3G	X 4 3G	X 4 3G	X 3 3G	X 3 2G	X 4 2G	X 2 2G	X 4 2G	X 4 2G	X 3 2G
2-1-4	2-1-4	1-1-8	2-1-4	2-1-4	1-1-4	2-1-4	2-1-4	1-1-8	2-1-4	2-1-4	1-1-4
X 3 15	X 4 15	X 2 15	X 4 15	X 4 15	X 3 15	X 3 10	X 4 10	X 2 10	X 4 10	X 4 10	X 3 10
2-1-4	2-1-4	1-1-8	2-1-4	2-1-4	1-1-4	2-1-4	2-1-4	1-1-8	2-1-4	2-1-4	1-1-4
X 2 7G	X 2 7G	G 4 4G	G 4 4G	G 4 4G	X 2 7G	X 2 7G	X 2 7G	G 3 4G	G 4 4G	G 4 4G	X 3 4G
2-1-8	2-1-8	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-8	2-1-8	2-1-8	2-1-4	2-1-4	2-1-4	1-1-4
X 3 4	X 4 4	G 3 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4
1-2-5	1-2-5	1-2-5	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4
			G 3 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4	X 4 4
			1-2-12	2-2-12							



BATALHA DE
KÖNIGSBERG
DESFECHO TRÁGICO NA PRÚSSIA ORIENTAL

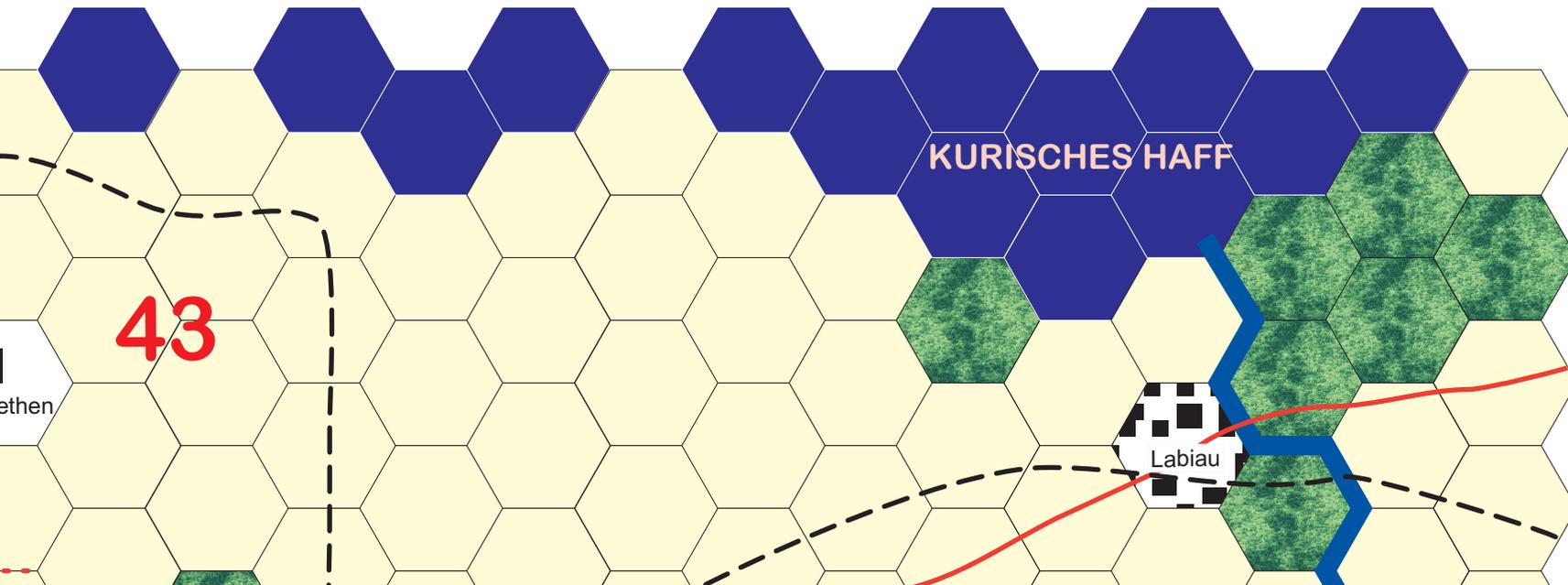


PODER AÉREO SOVIÉTICO

TURNOS	PONTOS
1-2	0
3-6	10
7-16	30

Marcador de Turnos

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16



MAR BÁLTICO



FRISCHE NEHRUNG

FRISCHES HAFF

Palmnicken

S

58ª DI

Medenau

Metgethen

Fischhausen

548ª DI

Peyse

Pillau

Brandenburg

Balga

Rosenberg

Heiligenbeil

Zinten

Braunsberg

Frauenburg







48

3

1 RI
28° DI

1 RI
131° DI

1 RI
131° DI

1 RI
131° DI

Pasarge

1 RI
349° DI

1 RI
349° DI

1 RI
349° DI

1 RI
541° DI

1 RI
541° DI

Mehlsack

Wormditt

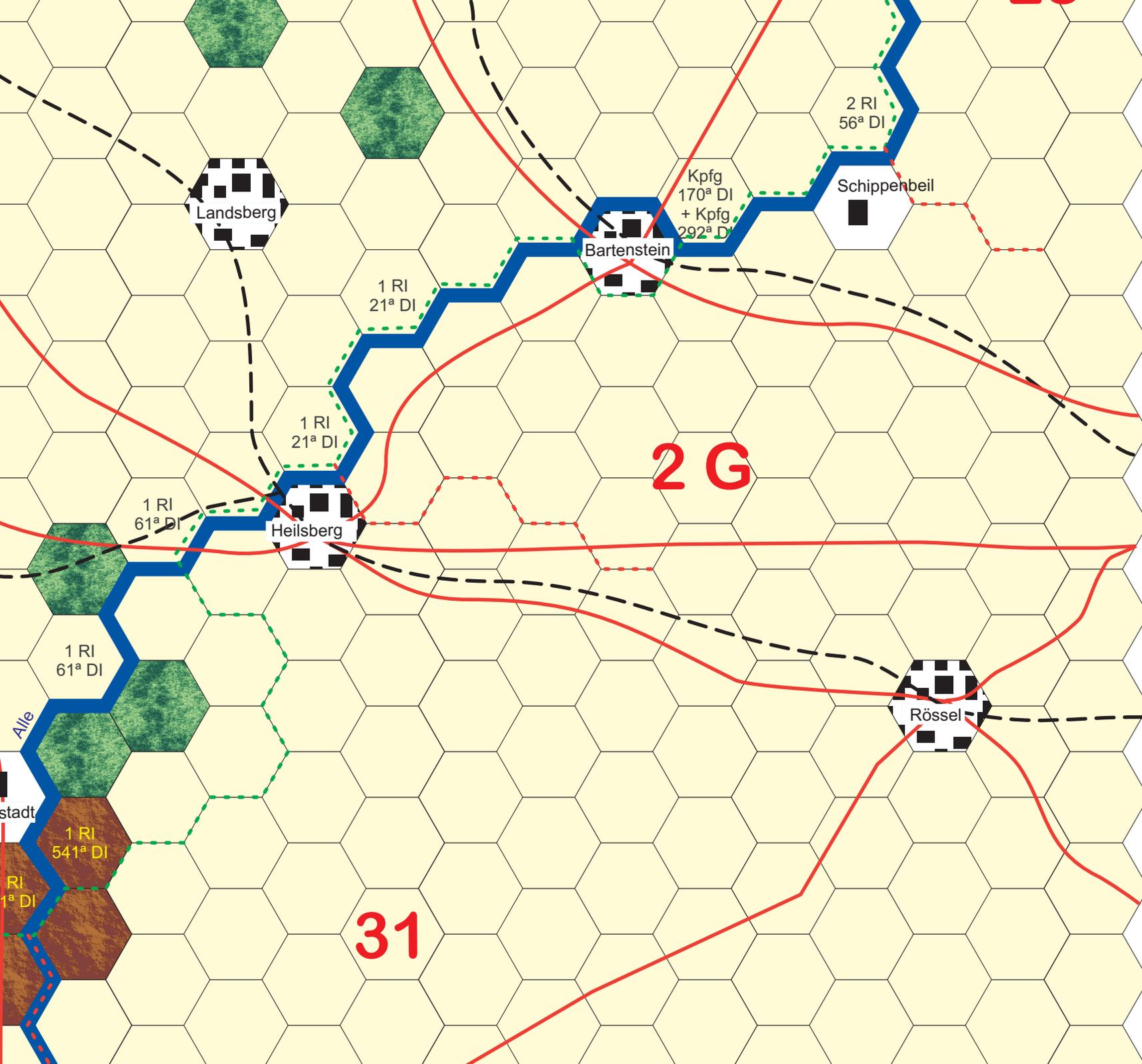
Preussisch
Holland

Liebstadt

Mohrungen

Leimangel
See

Gutts



2 G

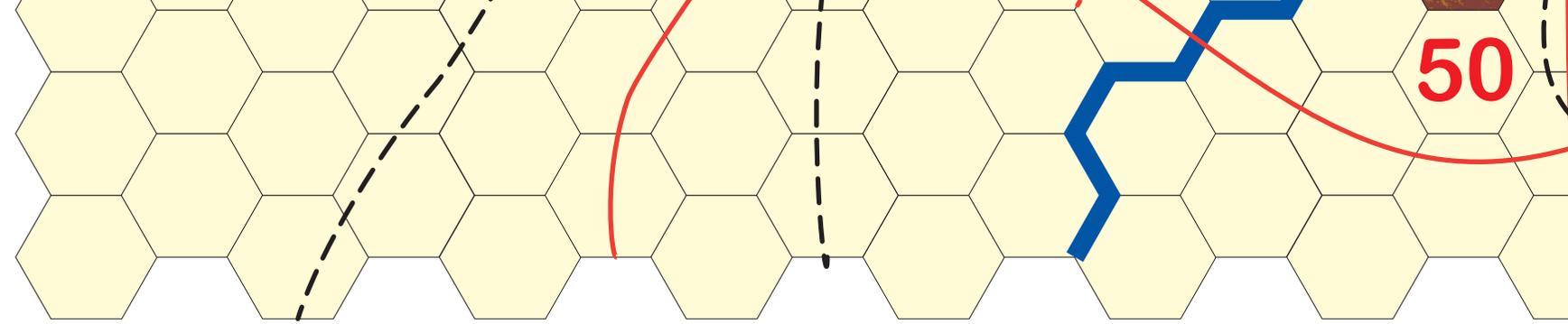
31

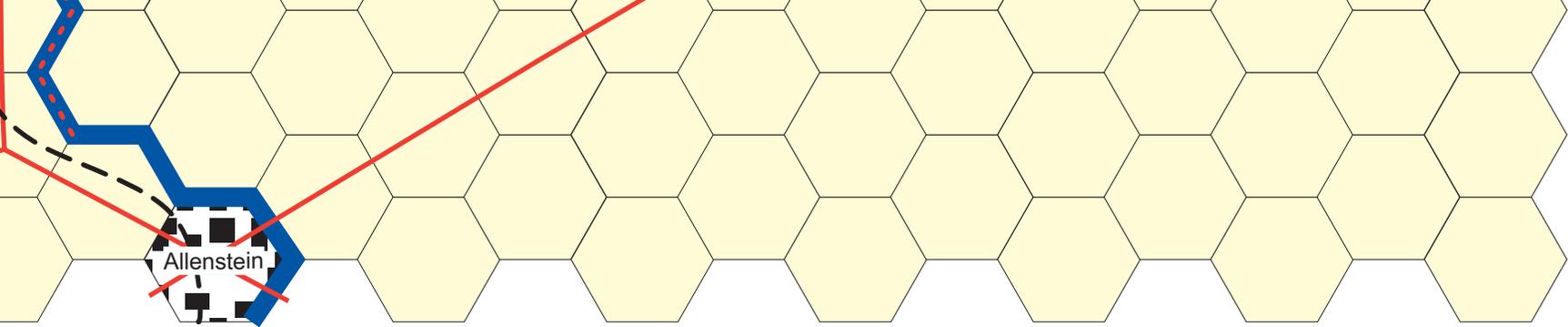
Alle

stadt

Tipos de Terrenos

	Goldap	1
	Insterburg	1
	Pântano	2
	Floresta	1
	Rio	2-3
	Colina Fortificação	1-2
	Estrada	2
	Ferrovia	3
	Bivagues	1-1/2
	Frisches Haff	20 hex.
	Mar	---
	V.4.3	---
	V.4.3	---





Aberto P
Movimento 1
Combate ---

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Marcaador de Poder Aéreo Soviético

A photograph of a Soviet aircraft model is positioned above a green bar containing the numbers 1 through 10. Below the green bar is a black bar with the text "Marcaador de Poder Aéreo Soviético" written in white.

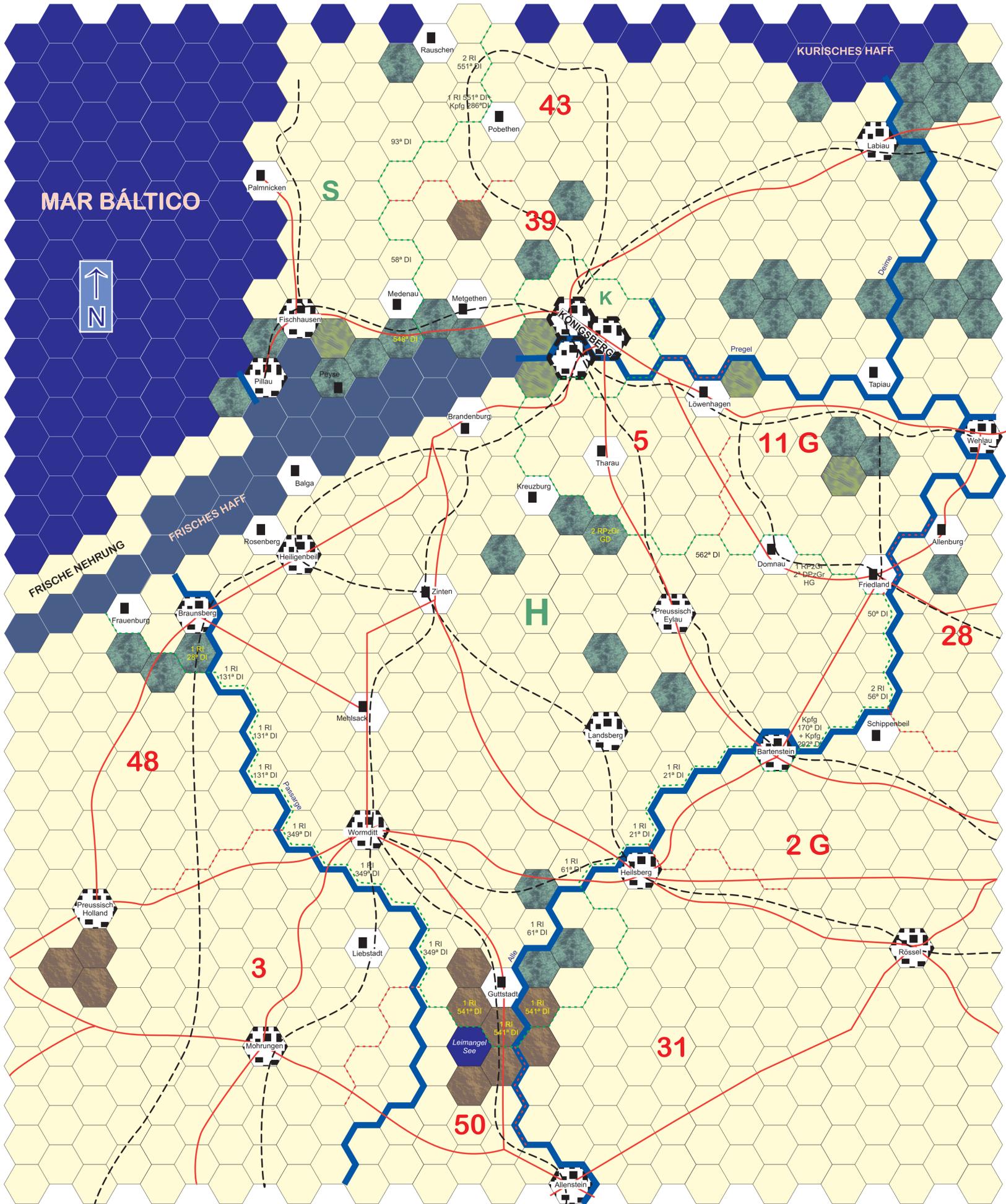


**BATALHA DE
KÖNIGSBERG**
DESFECHO TRÁGICO NA PRÚSSIA ORIENTAL

PODER AEREO SOVIETICO	
TURNOS	PONTOS
1-2	0
3-6	10
7-16	30

Marcador de Turnos

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16



Tipos de Terrenos

Terreno	Movimento	Combate
Aberto	1	1
Povoados	1	1
Cidades	1	1
Panlano	2-X	2
Floresta	2-3	1
Rio	1-2	2
Colina	2-3	2
Fortificação	3	3
Estrada	1-1/2	1
Ferovia	20 hex.	1
Bivavares	V/4.3	1
Frishes	V/4.3	1
Haff	V/4.3	1
Mar	V/4.3	1

Marcador de Poder Aereo Sovietico