BATALHA DE WALCHEREN
Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

Após o colapso da resistência alemã na Normandia, os exércitos aliados avançaram rapidamente pelo norte da França e pela Bélgica e, no dia 04/09/44, os britânicos libertaram Antuérpia, o maior porto da Europa. Com ele em suas mãos, os aliados poderiam garantir o abastecimento de seus exércitos para a invasão da Alemanha. Porém, o acesso ao porto de Antuérpia se fazia através do estuário do rio Scheldt, que ainda estava sob controle alemão, graças às posições que eles ocupavam na cabeça de ponte de Breskens e nas ilhas de Beveland do Sul e Walcheren.
Apesar disso, o 1º Exército canadense só recebeu prioridade para libertar a região em outubro, após o término da "Operação Market-Garden". Com isso, os alemães tiveram quase um mês para se preparar, inclusive, alagando grandes áreas para prejudicar a movimentação dos aliados. Interinamente, o comando do 1º Exército estava a cargo do General G. G. Simonds e ele contava com dois Corpos de Exércitos: o 1º Britânico e o 2º Canadense.
Simonds entregou a tarefa ao 2º Corpo, composto por 4 divisões: 1ª Blindada polonesa, 2ª e 3 ª de Infantaria canadenses e 4ª Blindada canadense. Contudo, a topografia e as inundações tornavam a região imprópria para blindados. Assim, coube às duas divisões de infantaria canadense o maior fardo dessa missão.
Do lado alemão, o 15º Exército do General Gustav-Adolf von Zangen era responsável pela defesa da região. O 67º Corpo-de-Exército defendia a faixa de terra ao norte de Antuérpia, com a 364ª Divisão de Infantaria. No bolsão de Breskens, havia sido deixada a 64ª Divisão de Infantaria, enquanto em Walcheren e Beveland estava a 70ª Divisão de Infantaria. Além disso, havia várias baterias de artilharia de costa para impedir a navegação na região. Os alemães sabiam da importância de manter os acessos ao porto de Antuérpia fechados aos aliados.
A batalha pela região começou a 02/10/44 com o ataque da 2ª Divisão canadense para fechar o acesso a Beveland do Sul, o que foi conseguido a 16/10/44, com a conquista de Woensdrecht. A 06/10/44, a 3ª Divisão canadense começou a eliminação do bolsão de Breskens, com a 7ª Brigada atacando através do canal Leopold a sudeste de Aardenburg, enquanto a 9ª Brigada desembarcava dois dias depois nas costas dos alemães perto de Biervliet. O bolsão foi erradicado a 03/11/44. A 26/10/44, a 2ª canadense atacou Beveland do Sul, auxiliada por um desembarque feito pela 52ª Divisão de Montanha. Finalmente, a 31/10/44, Walcheren foi atacada pela 2ª canadense através da ponte, enquanto a 52ª desembarcava na costa sudeste e a 4ª Brigada de Serviços Especiais (Commandos) desembarcava em Westerplatte. A luta se encerrou a 08/11/44. Os aliados conseguiram abrir o aceso ao porto de Antuérpia para a navegação aliada e a 28/11/44 o primeiro navio descarregava sua preciosa carga. Agora a guerra poderia ser levada até o coração da Alemanha.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da Bélgica e da Holanda onde se desenrolou a batalha, num total de 801 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 123 peças (excetuando-se marcadores), sendo 55 alemãs, 40 canadenses e 28 britânicas. 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 contendores a respeito de seu "tamanho" ou "nível". Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Esta simulação é de nível batalhão[1]. Um regimento/brigada normalmente é composto por dois ou três batalhões e uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos/brigadas, mas, nessa simulação, existe uma exceção: a 364ª Divisão alemã tem apenas dois regimentos.

[1] As unidades britânicas de blindados, artilharia e cavalaria mecanizada têm símbolos de regimento (III), mas, de fato, têm efetivos de batalhão.

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



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento/ brigada (à esquerda) e a divisão a que ela pertence (à direita). As unidades alemãs identificadas como "Chill" pertencem ao "Kampf-gruppe Chill", uma unidade improvisada.

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 é um batalhão (II) da 4ª Brigada da 2ª Divisão de Infantaria canadense (cor rosa e faixa amarela). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 8.

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 13 na parte esquerda do tabuleiro, cada turno representando 3 dias do período real (representando o período de 02/10/44 a 08/11/44).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o jogador aliado possui 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 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 sequencia.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada (4-4-15) sai de Bruges (hexágono 0220), andando por 3 hexágonos de terreno aberto na direção de Moerkerke (hexágono 0517) (3 x 1 = 3 pontos), atravessa o canal La Derivation (2 pontos), entra em Moerkerke (hexágono 0517) (1 x 1 = 1 ponto), avança mais 3 hexágonos de terreno aberto na direção nordeste (3 x 1 = 3 pontos), pega então a estrada e segue por ela até Breskens (hexágono 1310) (8 x 1/2 = 4 pontos), parando aí, totalizando 3 + 2 + 1 + 3 + 4 = 13. Restam a essa unidade ainda 2 pontos (15 – 13), mas ela poderá 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.

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. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

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

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade 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.

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

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pela borda Norte a Leste de Korteven (hexágono 4108, inclusive). Os reforços aliados entram pela borda Sul ou realizam desembarque de assalto (V.4.3.2). Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Ambos os contendores podem retirar unidades do tabuleiro durante o desenrolar da partida. Os alemães podem retirar suas unidades desde que saindo pelas bordas Norte (a Leste de Korteven – inclusive) e Leste (ao Norte da fronteira belga-holandesa). No lado aliado, todas as unidades da 4ª Divisão Blindada canadense são retiradas no 7º turno (desde que não estejam cercadas, sendo retiradas quando libertadas). Unidades alemãs que saem do tabuleiro por qualquer outra borda **são consideradas destruídas**, bem como quaisquer outras unidades aliadas que forem obrigadas a sair do tabuleiro. Unidades que saem do tabuleiro não podem retornar ao jogo.

4.3 – Transporte Naval → Ambos os contendores podem realizar transportes de suas unidades através de hexágonos de mar. O jogador alemão pode realizar transporte naval, mas com as seguintes restrições: só pode mover uma peça por turno, de um hexágono de cidade na costa para outro, desde que ambos estejam em seu poder; a unidade a ser transportada deve

começar o turno no hexágono de partida e NÃO pode estar engajada. Os aliados podem efetuar esses movimentos e ainda realizar desembarques de assalto em hexágonos de costa em poder dos alemães (ou através de hexágonos inundados) de duas maneiras: utilizando as unidades de blindados anfíbios (V.4.3.1), ou transportados pela marinha (V.4.3.2). Qualquer que seja o tipo de transporte naval, para os dois jogadores, a(s) unidade(s) a ser(em) transportada(s) passam a ter apenas metade de seu poder de movimentação no turno do transporte.

4.3.1 – Blindados Anfíbios: O jogador aliado conta com dois regimentos de transporte blindado anfíbio (LVTs Buffalos e Terrapins – não confundir com a unidade de tanques anfíbios equipada com o Sherman DD). Cada uma dessas unidades pode transportar até dois batalhões não motorizados (de infantaria, montanhistas ou commandos) através de hexágonos de mar e/ou inundação por turno. Para isso, basta que uma unidade desse tipo mova-se junto com a(s) unidade(s) não motorizadas através de hexágonos de mar e/ou inundação, até um hexágono de terreno aberto ou cidade, desde que desocupado pelo inimigo. Contudo, não podem, em hipótese alguma, encerrar a sua Fase de Combate em hexágonos de mar ou inundação.

EXEMPLO: O jogador aliado move uma unidade de blindados anfíbios transportando dois batalhões de infantaria do hexágono 1908 através do hexágono de mar 1808 e engaja uma unidade alemã no hexágono 1707. Se vencer o combate, o jogador deve obrigatoriamente ocupar o hexágono conquistado de forma a que nenhuma unidade continue em hexágonos de mar ou inundados. Se isso não for possível ou ocorrer o Impasse ou o atacante for obrigado a recuar, ele deve retornar para o hexágono de partida 1908.

OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade de transporte blindado anfíbio com baixas pode transportar apenas um batalhão não motorizado.

- Não se consideram rios junto a hexágonos de alagados para efeito de movimentação anfíbia.

Todavia, unidades de blindados anfíbios podem encerrar um recuo em combate em um hexágono inundado (incluindo a unidade que ela estiver transportando), mas não de mar (nesse caso é considerada destruída, junto com a(s) unidade(s) que ela estiver transportando). Elas gastam 3 Pontos de Movimentação por hexágono de mar e 2 por hexágono inundado. Não são gastos pontos de movimentação para embarcar ou desembarcar uma unidade.

4.3.2 – Transporte pela Marinha: No 11º turno, os aliados recebem a 4ª Brigada de Serviços Especiais (Commandos) que é transportada pela Royal Navy (Marinha Real) a partir de Ostende (fora do tabuleiro) e podem realizar um desembarque de assalto, ou seja, desembarcar em qualquer hexágono de terreno aberto ou cidade, mesmo estando ocupado por unidades inimigas. As três unidades da brigada podem desembarcar no mesmo hexágono ou em hexágonos diferentes, mas todos os três podem contar com o apoio naval (V.9.0).

OBSERVAÇÃO:

- O desembarque através do transporte pela Marinha (V.4.3.2) só pode ocorrer em hexágonos de costa a Oeste e Noroeste de Flushing (hexágono 1408).

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 sequencia 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÷ 4 = 2,75 → desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

- O atacante **não** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.

- Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, **NÃO** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.

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!

OBSERVAÇÃO:

- 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.

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 brigada (ou regimento, no caso dos alemães) 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 "regimental". Quando uma divisão ataca com todas as suas brigadas (ou regimentos) completas, ela ganha duas colunas à direita por unidade "divisional".

OBSERVAÇÕES:

- Regimentos de artilharia não têm direito a esse bônus.

- A 4ª Divisão Blindada canadense não participa completa da batalha, bem como a 2ª Brigada Blindada canadense e a 1ª Brigada de Serviços Especiais (Commandos), portanto, essas unidades também não têm direito a esse bônus.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar **em quaisquer circunstâncias**.
DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).
DRI - Defesa Recua Intacta. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).
DVB - Defesa Vence com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).
DVI - Defesa Vence Intacta. Todas as atacantes recuam um hexágono.
AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.
AVB - Ataque Vence com Baixas. Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).
ARI - Ataque Recua Intacto. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.
ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).
AE - Ataque Eliminado. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).
EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

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

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas, de infantaria motorizada, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas, montanhistas, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades motorizadas citadas acima avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem rio entre eles. Além disso, podem ignorar as Zonas de Engajamento inimigas nesse movimento. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente 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 quatro peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio, Inundado e Mar: Unidades blindadas sofrem baixas se forem obrigadas a recuar através de rio, exceto as unidades de blindados anfíbios britânicas. Nenhum outro tipo de unidade sofre quaisquer efeitos por isso. Unidades de qualquer nacionalidade que recuam para inundados são consideradas destruídas, exceto as unidades de blindados anfíbios britânicas e as unidades que elas estiverem transportando (V.4.3.1). Unidades que recuam para o mar são SEMPRE consideradas destruídas, independente do tipo.

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:

- Unidades com Poder de Movimentação "0" **não** podem se mover. Se uma dessas peças iniciar um turno engajada, não se move nem precisa atacar. Se for atacada e o resultado for DRI, DRB ou DE, a peça é automaticamente eliminada.

- Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento. A isso dá-se o nome de "Recuo Abrigado".

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador aliado possui poder aéreo, contando com 40 pontos em todos os turnos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas "X10" e "X1". Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo.
Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos 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: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de canhões de assalto se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 (2x1 + 2). Portanto, o ataque

terá valor 24 (6x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles "ganham" duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-18.

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. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, nenhum dos lados recupera baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Existem sete tipos diferentes de artilharia nessa simulação: artilharia de campanha (comum), autopropulsada, de assalto, antitanque, antiaérea, de costa e lança-foguetes.
A artilharia comum, a antitanque, a antiaérea e de lança-foguetes movem-se como uma unidade de infantaria comum. A autopropulsada e a de assalto movem-se como as unidades motorizadas. A de costa não se move.
A artilharia comum, a autopropulsada, a de costa e os lança-foguetes têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número sobre a silhueta ilustrativa indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar unidades inimigas (interpreta-se como o alcance dos canhões e foguetes). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é sempre o do defensor. A antitanque, a antiaérea e a de assalto não têm essa característica e combatem engajando normalmente.
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 canadenses de artilharia 3-1-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades alemãs, sendo uma de artilharia e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 30 (6x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36.

OBSERVAÇÕES:

- Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.
- 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:

Os aliados contam com um forte apoio naval durante os desembarques realizados no 11º turno (incluindo o encouraçado HMS Warspite). Assim, o jogador aliado tem duas colunas à direita em qualquer ataque que ele efetuar no 11º turno com a 4ª Brigada de Serviços Especiais. Essa regra só é válida para as unidades que estiverem desembarcando e se as unidades alemãs atacadas estiverem a, no máximo, 2 (dois) hexágonos de distância da costa.

10.0 – PONTES:

Nesta simulação, existem duas pontes, uma ligando o continente a Beveland do Sul e outra ligando esta à ilha de Walcheren.

Cada uma vale como um hexágono de terreno aberto, embora apenas uma unidade possa encerrar a sua movimentação sobre ela. Se uma unidade sobre a ponte atacar unidades inimigas na outra extremidade, estas receberão 3 colunas à esquerda na Tabela de Efeitos de Combate.

11.0 – PREPARAÇÃO:

O esforço para limpar os acessos a Antuérpia foi dividido em 4 etapas distintas: 1ª - a 2ª Divisão de Infantaria canadense avançaria para o norte de Antuérpia e atingiria a entrada do acesso a Beveland do Sul; 2ª - a 3ª Divisão de Infantaria canadense eliminaria o Bolsão de Breskens (Operação "Switchback"); 3ª - a 2ª canadense, com a ajuda da 52ª Divisão de Montanha, limparia as ilhas Beveland (Operação "Vitality"); 4ª - a 2ª canadense, a 52ª de Montanha e a 4ª Brigada de Commandos conquistariam Walcheren (Operação "Infatuate"). O 2º Corpo canadense, sob o comando interino do General C. Foulkes, estava responsável pela execução de todas essas operações. Os aliados contavam com total supremacia naval e aérea.
Do lado alemão, o bolsão de Breskens era defendido pela 64ª Divisão de Infantaria, enquanto Beveland e Walcheren eram defendidos pela 70ª Divisão de Infantaria, uma unidade formada por soldados com doenças de estômago. Ambas as posições haviam sido decretadas "fortalezas" por Hitler e estavam sob o comando direto do 15º Exército. Ao norte de Antuérpia, a área era de responsabilidade do 67º Corpo-de-Exército e era defendida pela 346ª Divisão de Infantaria, uma divisão que havia sido quase aniquilada na Normandia. O terreno da região ficava quase todo abaixo do nível do mar e muitas áreas estavam alagadas por chuvas ou pela destruição de diques, feitas pelos aliados ou pelos alemães, dificultando a movimentação e reduzindo as áreas adequadas para a realização de ofensivas.
Esta era a situação a 02/10/44.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores têm a marcação dos bivaques de suas divisões marcadas no tabuleiro ou posicionam as suas unidades conforme as relações abaixo. O jogador alemão arruma as suas peças primeiro. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DM – Divisão de Montanha; Bgda - Brigada; RArt – Regimento de Artilharia; RAT – Regimento Antitanque; RF – Regimento de Fortificação; RI – Regimento de Infantaria; Blda – Blindada; PQD – Paraquedista; BArt – Batalhão de Artilharia; BArt Costa – Batalhão de Artilharia de Costa; BEng – Batalhão de Engenharia; BF – Batalhão de Fortificação; BLuft – Batalhão da Luftwaffe (LW); BMetr – Batalhão de Metralhadoras; BN – Batalhão de Infantaria Naval.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das divisões aliadas já estão marcadas no tabuleiro, com os textos na cor verde. As unidades pertencentes às divisões (incluindo artilharia) devem ser posicionadas livremente dentro das áreas de bivaque assinaladas no tabuleiro, não necessariamente em contato com a linha de frente. Além disso, algumas unidades começam o jogo em posições à escolha do jogador aliado. São elas:

- 10ª Bgda Motorizada (4ª DB canadense), artilharia da 4ª DB canadense e Regimento de Cavalaria Mecanizada independente canadense – Livre, desde que do lado aliado da linha de frente;
- Regimento da 2ª Bgda Blda canadense – Bivaque da 2ª Divisão de Infantaria canadense;
- Unidades de Artilharia independentes (sem marcações de identificação) – Livre, desde que do lado aliado da linha de frente.

11.1.2 – Colocação Inicial Alemã: As posições iniciais das divisões alemãs já estão marcadas no tabuleiro, com os textos na cor cinza. As unidades da 64ª e 346ª Divisões de Infantaria alemãs são colocadas livremente dentro das áreas de bivaque, encostadas ou não na linha de frente. Além disso, algumas unidades começam o jogo em cidades ou em posições à escolha do jogador alemão. São elas:

- 1018º RI, BEng da 70ª DI e 1 BF do 89º RF – Beveland do Sul;
- 1 BF do 89º RF – Beveland do Norte;
- 1019º RI, 1020º RI, 170º RArt e 1 BArt (1-1-6); 1 BF do 89º RF; 1 BN – Walcheren;
- Batalhão de Infantaria (2-4-8) da 70ª DI – Veere (hexágono 1702);
- BArt Costa – Domburg (hexágono 1202);
- BArt Costa – Westkapelle (hexágono 0904);
- BArt Costa – Cadzand (hexágono 0911);
- BArt Costa – Hexágono 1210 (assinalado com "FH2");
- 1 BN – Zeebrugge (hexágono 0313);
- 1 BN – Breskens (hexágono 1310);
- 2 BLuft e 1 Batalhão de Lança-Foguetes – Bivaque da 64ª DI;

[2] Forte "Frederik Hendrik".

- 1 Batalhão de Artilharia AA – Flushing (hexágono 1408).

11.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pela borda Sul, exceto no 11º turno (V.4.3.2):

- 2º Turno – 2 Regimentos de Blindados Anfíbios de Transporte;
- 7º Turno – 157ª Bgda de Montanha, 1 RArt e Regimento de Cavalaria Mecanizada da 52ª DM;
- 8º Turno – 155ª Bgda de Montanha, 1 RArt e RAT da 52ª DM; Regimento de Tanques Anfíbios;
- 9º Turno – 156ª Bgda de Montanha, 1 RArt e BMetr da 52ª DM; Batalhão de Commandos da 1ª Bgda de Serviços Especiais;
- 11º Turno – 4ª Bgda de Serviços Especiais.

11.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pela borda Norte, a Leste de Korteven (inclusive):

- 4º Turno – 6º Regimento PQD;
- 6º Turno – Kampfgruppe Chill e Batalhão de Canhões de Assalto.

11.1.5 – Retiradas: No 7º turno são retiradas do tabuleiro todas as unidades da 4ª Divisão Blindada canadense (desde que não estejam cercadas, sendo retiradas quando libertadas).

11.2 – Objetivos → O objetivo dos aliados é limpar os acessos marítimos ao porto de Antuérpia e eliminar toda a ameaça alemã na região. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso e causar o máximo de baixas aos aliados. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

- Breskens (hexágono 1310) – 20 pontos;
- Woensdrecht (hexágono 4109) – 20 pontos;
- Middelburg (hexágonos 1506 e 1606) – 10 pontos (cada hexágono);
- Westkapelle (hexágono 0904) – 10 pontos;
- Zeebrugge (hexágono 0313) – 10 pontos;
- Ellewoutdjik (hexágono 2311) – 10 pontos;
- Flushing (hexágono 1408) – 10 pontos.

Ao fim da partida, ambos os contendores devem eliminar 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo). A seguir, contam os seguintes pontos:

11.2.1 – Objetivos Aliados: além dos pontos citados acima, os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade alemã destruída – 1 ponto;
- Se não restar nenhuma unidade alemã no tabuleiro – 20 pontos.

11.2.2 – Objetivos Alemães: além dos pontos por cidades, os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade aliada destruída – 10 pontos
- Qualquer outra cidade em seu poder – 5 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	EMP	EMP	EMP
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI
5-9	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
6-8	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB
7	DVI AE	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO – 3*	---
Inundado	PROIBIDO	PROIBIDO – 2*	---
Rio	1	2	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Linha de Frente	---	---	---
Fronteira	---	---	---
Ponte**	1	1	3 Colunas

* Blindados Anfíbios (V.4.3.1).
** Apenas uma unidade.

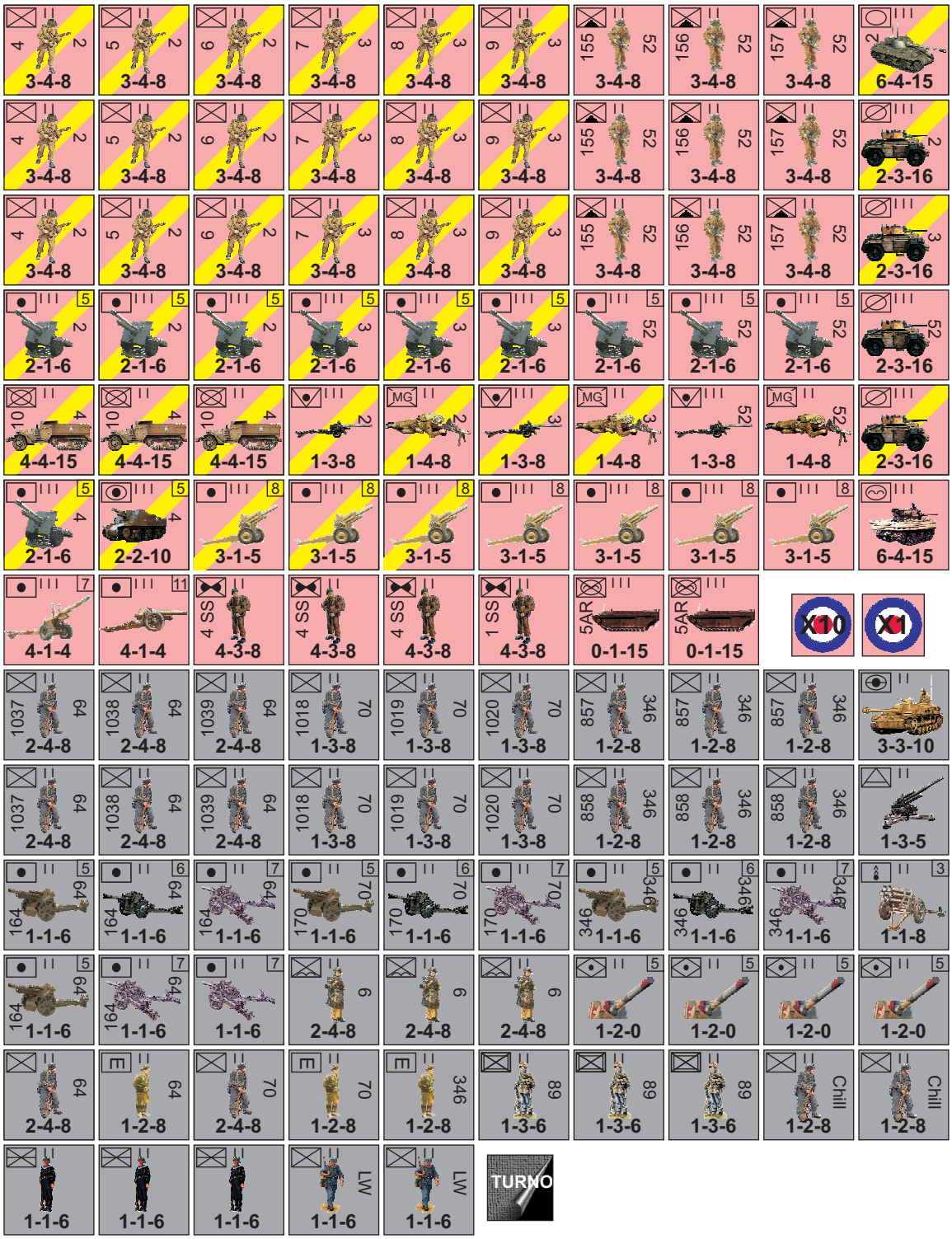
TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 – 18	19 - 36	37 - 54	55 - 72	73 - ∞
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

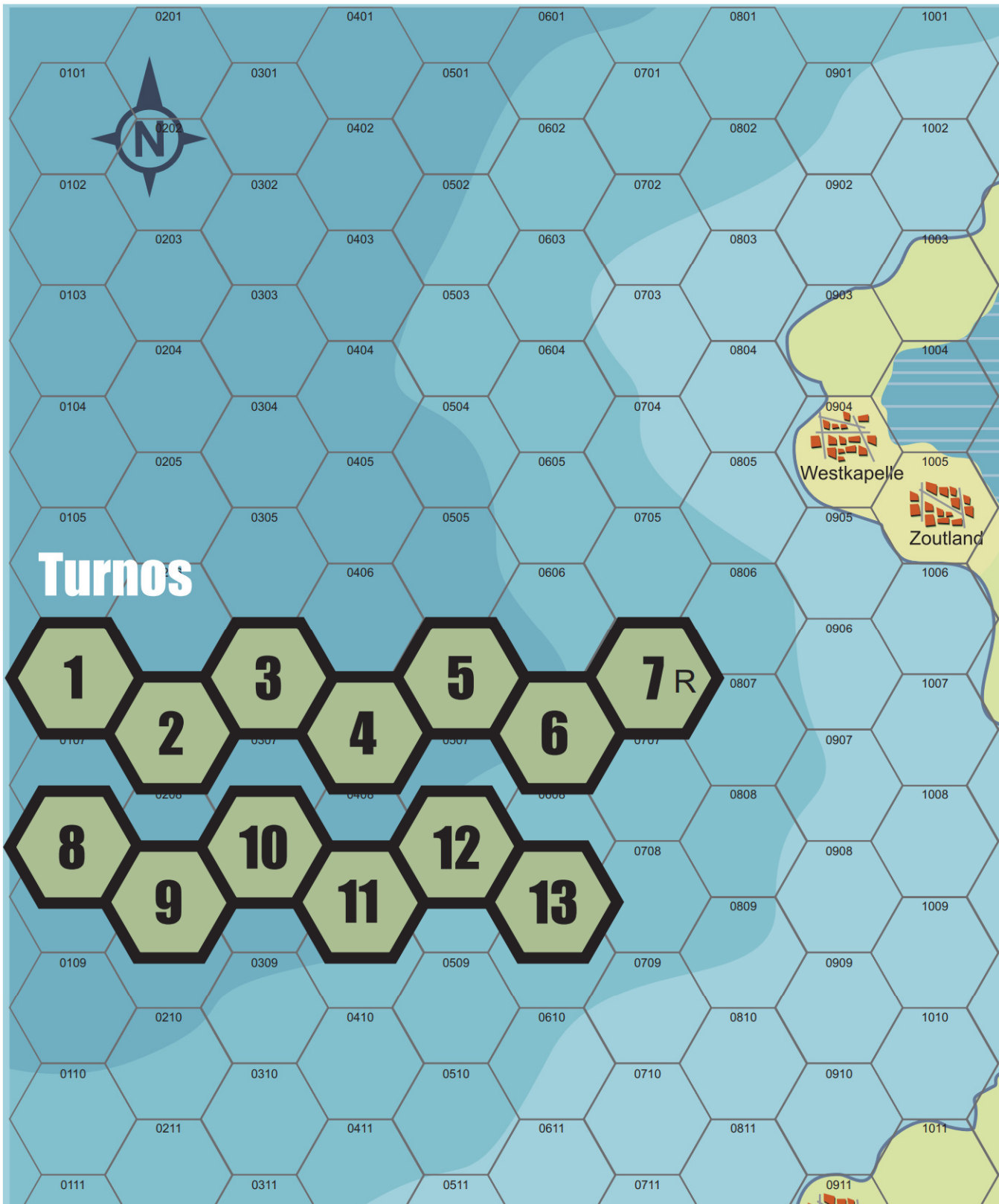
DI - Defesa Intacta
DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

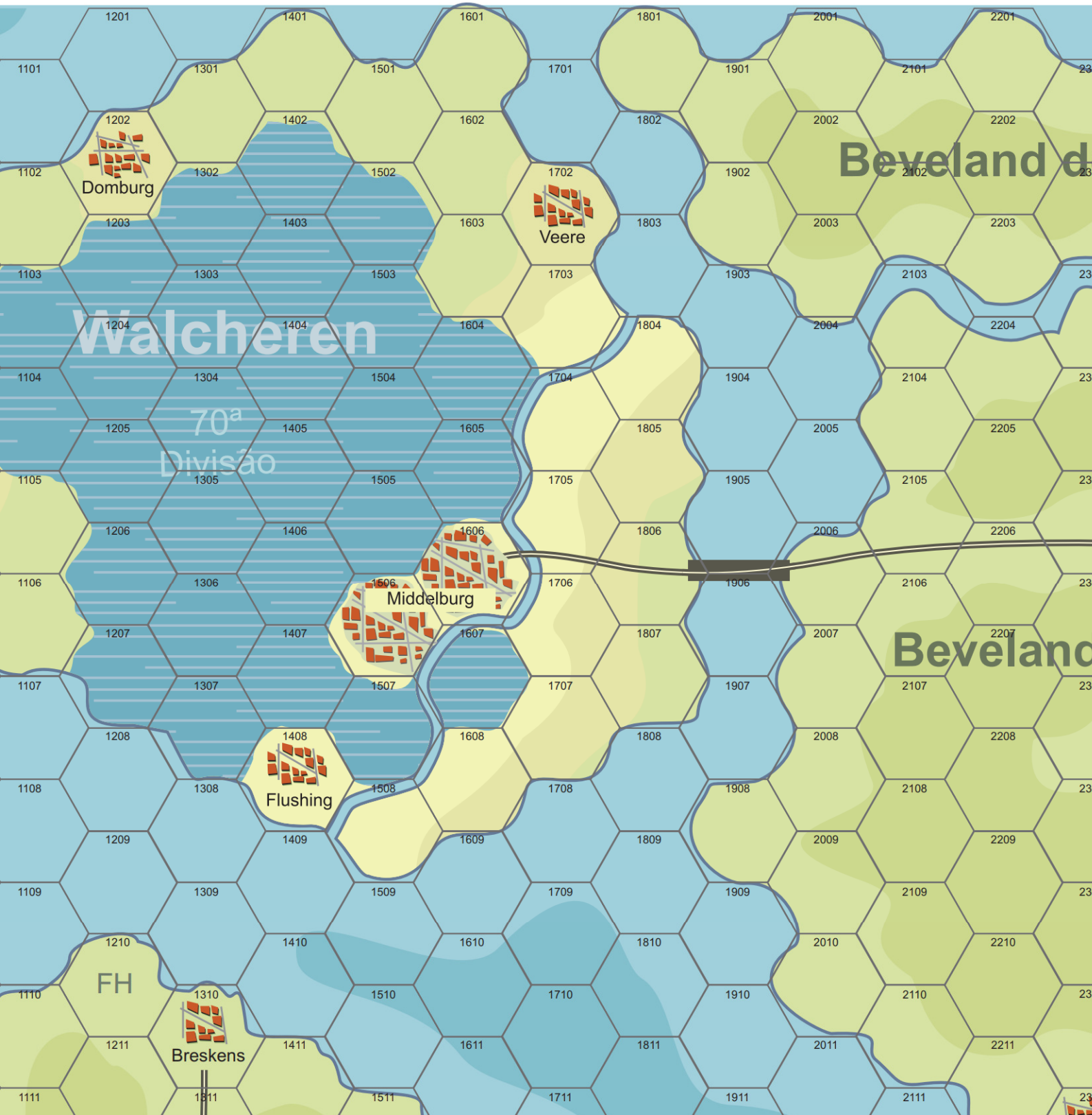
TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Blindada, Commandos, Paraquedistas, Montanhistas, Infantaria Naval, Infantaria de Fortificação, Engenharia e Metralhadoras.	1	2
Blindados, Blindados Anfíbios, Cavalaria Mecanizada, Artilharia Mecanizada e Artilharia de Assalto.	2	1
Artilharia, Artilharia de Costa, Artilharia Antitanque, Artilharia Antiaérea e Lança-foguetes.	2	2


3-4-8
6-4-15
2-3-16
2-1-6
4-4-15
1-3-8
1-4-8
2-2-10
3-1-5
4-1-4
4-3-8
0-1-15
X10
X1
2-4-8
1-3-8
1-2-8
3-3-10
1-3-5
1-1-6
1-1-8
1-2-0
1-2-8
1-3-6
TURNO


3-2-15
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
1-2-16
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
1-2-16
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
1-2-16
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-2-16
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
2-2-15
2-2-15
2-2-15
3-2-15
2-1-5
2-1-5
2-1-5
2-1-5
2-1-5
2-1-5
2-1-5
1-1-10
1-1-6
0-1-15
0-1-15
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-2-8
2-1-4
2-1-4
2-2-10
1-1-8
1-1-8
1-1-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-5
1-1-8
1-1-8
1-1-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-1-8
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-0
1-1-0
1-1-0
1-1-0
1-2-8
1-2-8
1-2-8
1-1-6
1-1-6
1-1-6
1-1-8
1-1-8
1-2-6
1-2-6
1-2-6
1-1-8
1-1-8
1-2-8
1-1-8
1-2-8
0-1-6
0-1-6
0-1-6
0-1-6
0-1-6


Turnos
1
2
3
4
5
6
7 R
8
9
10
11
12
13
Westkapelle
Zoutland


Domburg
Veere
Middelburg
Flushing
Breskens
Walcheren
70ª
Divisão
FH
Beveland d
Beveland


o Norte
d do Sul
70ª
Divisão
Goes
www.clubesc
Marcador
Aéreo - A
Movimen
Comba

WALCHEREN

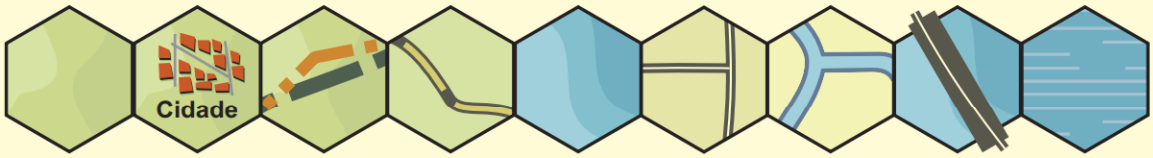
Canadenses em ação.

omnium.org

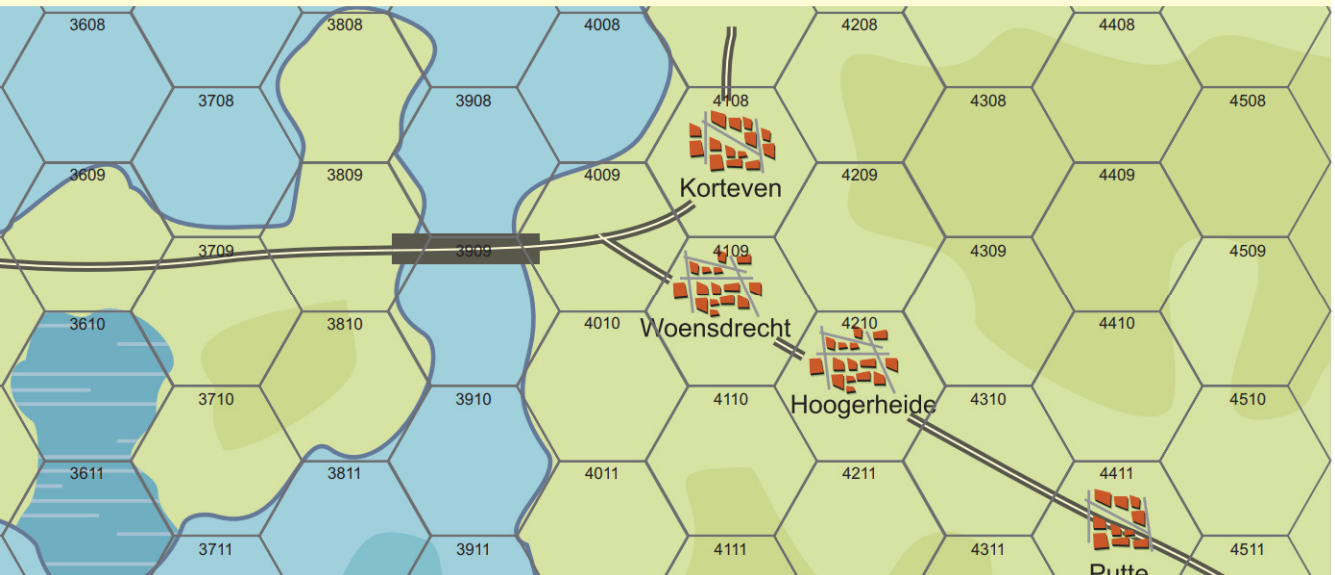
BÉLIKOTOLEDO DESIGN

r de Poder
iados

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



	Aberto	Cidade	Fronteira	Frente	Mar	Estrada	Rio/Canal	Ponte	Inundação
to	1	1	---	---	X - 3	1 - 1/2	1 - 2	1	X - 2
te	---	2	---	---	---	---	2	3	---




Cadzand
Zeebrugge
Oostburg
64ª
Divisão
Sluis
Aardenburg
Moerkerke
Canalla Derivation
Bruges


Schoondjike
Hooutplaat
Biervliet
Watervliet
Ecloo
3ª
Divisão
Canadense


Walsoorden
Axel
Kijkuit
Hulst
St. Gilles
St. Nicolas


Putte
346ª
Divisão
2ª
Divisão
Canadense
Rio Scheldt
Antuérpia


WALCHEREN
Canadenses em ação.
SOMNIUM
www.clubesomnium.org
Marcador de Poder Aéreo - Aliados
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Turnos
1 2 3 4 5 6 7R 8 9 10 11 12 13
Cidade
Aberto Cidade Fronteira Frente Mar Estrada Rio/Canal Ponte Inundação
Movimento 1 1 --- --- X - 3 1 - 1/2 1 - 2 1 X - 2
Combate --- 2 --- --- --- --- 2 3 ---
Beveland do Norte
Beveland do Sul
Walcheren
70ª Divisão
70ª Divisão
64ª Divisão
346ª Divisão
3ª Divisão Canadense
2ª Divisão Canadense
FH
Domburg
Veere
Westkapelle
Zoutland
Goes
Middelburg
Flushing
Korteven
Woensdrecht
Hoogerheide
Putte
Breskens
Cadzand
Ellewoutdijk
Walsoorden
Schoondijke
Houtplaat
Zeebrugge
Oostburg
Biervliet
Terneuzen
Sluis
Watervliet
Axel
Kijkuit
Hulst
Aardenburg
Moerkerke
St. Gilles
Canalia Derivation
Bruges
Ecloo
St. Nicolas
Rio Scheldt
Antuérpia