

## A TERCEIRA GUERRA MUNDIAL

### Regras Gerais

#### 1.0 – INTRODUÇÃO:

Agosto de 1985. O mundo enfrenta um momento grave de grande tensão. Já em julho, tropas soviéticas e americanas se enfrentam na Iugoslávia, num combate transmitido pela TV. Agora, as forças do Pacto de Varsóvia estão em manobras e a OTAN está de prontidão. Para os soviéticos, que estão tendo grandes dificuldades em manter sob controle seu império, é imprescindível derrotar a OTAN rapidamente, eliminar a sua ameaça potencial e o estímulo que os EUA infiltram nos países sob a cortina de ferro, além de eliminar a crescente reaproximação entre as duas Alemanhas.

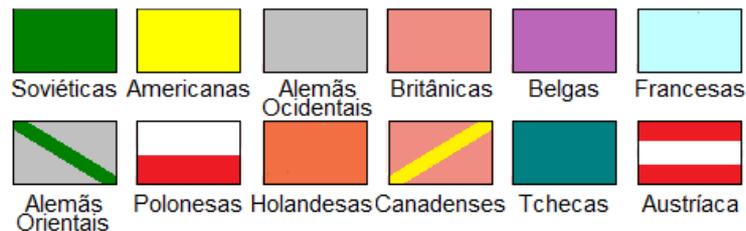
Para a OTAN, trata-se de defender a faixa de terreno europeu essencial para seu desenvolvimento militar e aguardar os reforços chegarem para a contraofensiva. O Pacto de Varsóvia ataca a 04/08/85.

Assim nos conta o General Sir John Hackett, em seu livro “A Terceira Guerra Mundial”, obra na qual se baseou esta simulação. Apesar de ser uma obra de ficção, é válido pela quantidade de detalhes técnicos e informações fidedignas de um então integrante da OTAN.

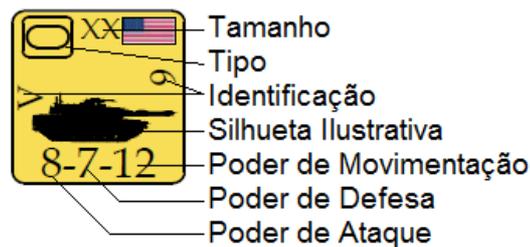
#### 2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa quase toda a Alemanha Ocidental, o Luxemburgo e partes da Áustria, Tchecoslováquia, Alemanha Oriental, Holanda, Bélgica e França, num total de 1296 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 152 peças (excetuando-se marcadores), sendo 72 soviéticas, 23 americanas, 23 alemãs ocidentais, 8 britânicas, 5 belgas, 5 francesas, 4 alemãs orientais, 4 polonesas, 3 holandesas, 2 canadenses, 2 tchecas e 1 austríaca. 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). Nesta simulação, as peças são de nível divisão e algumas de brigadas.

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

 - Infantaria

 - Infantaria Mecanizada

 - Infantaria Aeroterrestre

 - Blindados

 - Montanhistas

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, os números à direita representam a própria divisão (as brigadas não são identificadas). No caso das unidades do Pacto de Varsóvia, quando houver um número à esquerda este identifica o Exército a que a unidade está subordinada (essa informação só é importante para a colocação inicial das peças; no desenrolar da partida, o jogador do Pacto de Varsóvia poderá transferir as unidades para outros Exércitos). As unidades do Pacto de Varsóvia marcadas com “B” são de Blindados, “C” são de Choque e “G” são de Guardas (elite). As unidades da OTAN, por sua vez, podem ter números em algarismos romanos, os quais representam o Corpo de Exército a que a unidade pertence (sempre da mesma nacionalidade da peça). As peças marcadas com um asterisco (\*) no canto superior direito são tropas transportadas por helicópteros (V.4.3).

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

Poder de Defesa: É o valor de combate da 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 a 6ª Divisão (XX) Blindada americana (cor amarela) do 5º Corpo de Exército. Seu poder de ataque é 8, seu poder de defesa é 7 e seu poder de movimentação é 12.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 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 4 a 23 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando o dia correspondente de agosto de 1985.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, cada contendor possui dois marcadores de Poder Aéreo, sendo um para o Poder de Ataque e um para o Poder de Defesa. 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 – SEQUÊNCIA:

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

#### OBSERVAÇÕES:

+ Antes de se iniciar a partida, joga-se um dado: caindo 1, as unidades francesas só podem ser engajadas dentro da França (o II Corpo francês deve se retirar para a França).

+ Antes de se iniciar a partida, joga-se um dado: caindo 1 ou 2, todas as unidades alemãs orientais são retiradas do tabuleiro (não são consideradas destruídas); caindo 3 ou 4, podem ser utilizadas, mas ficam com poder de ataque zero; caindo 5 ou 6, jogam normalmente.

### 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 blindada soviética (9-6-9) sai de Hanover, segue para Sudoeste por 2 hexágonos de terreno aberto ( $2 \times 1 = 2$ ), atravessa o rio Weser (2 pontos), entra no hexágono de terreno aberto (1 ponto), segue para o sul por 1 hexágono de terreno aberto (1 ponto) e entra no hexágono de floresta a sudoeste (3 pontos), totalizando  $2 + 2 + 1 + 1 + 3 = 9$ . 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 cada turno, o jogador da OTAN pode escolher uma divisão não blindada qualquer e outorgar-lhe 20 pontos de poder de movimentação (transporte por helicóptero).
- + No turno 5, 3 divisões do Pacto de Varsóvia (pelo menos 1 soviética) devem deslocar-se para a Dinamarca e não retornam ao tabuleiro. Para tanto, elas devem sair pela borda Norte a Oeste de Lübeck entre os marcos .
- + As seguintes unidades só podem se mover a partir do Turno 5:
  - Todas as unidades tchecas;
  - Todas as unidades de reserva do Pacto de Varsóvia;
  - Se participarem da partida, todas as unidades francesas.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto soviéticas quanto alemães podem concentrar, no máximo, 3 (três) 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.

#### OBSERVAÇÃO:

- + Unidades do Pacto de Varsóvia não podem ultrapassar a LDV (Linha de Detenção Voluntária).

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “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 do Pacto de Varsóvia ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade da OTAN em terreno aberto. A unidade do Pacto de Varsóvia não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao da OTAN (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.

#### 4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Tanto o Pacto de Varsóvia quanto a OTAN recebem reforços durante a campanha. Os reforços de ambos os contendores podem entrar por qualquer cidade em seu poder (nesse caso, não se movem no turno de entrada). No caso da OTAN, as unidades também podem entrar pela borda Oeste (exceto alemães ocidentais) e, no caso do Pacto de Varsóvia, pela borda Leste. Nos dois casos, 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.

##### OBSERVAÇÃO:

+ Nos turnos 5 e 8, duas divisões americanas de infantaria mecanizada são constituídas a partir de brigadas já existentes; portanto, elas devem simplesmente ser substituídas (desde que não estejam cercadas nem com baixas).

4.2.2 – Saída: Excetuando as unidades mencionadas nas observações do item 4.0 (que devem ir para a Dinamarca), nenhuma unidade de nenhum dos contendores pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro.

4.3 – Transporte por Helicópteros → Ambos os contendores contam com tropas transportadas por helicópteros, que são identificadas por um asterisco (\*), além da possibilidade da OTAN transportar uma divisão não blindada qualquer por turno dessa maneira. Quando a unidade se movimenta com helicópteros, ignoram-se completamente as características de terreno e só pagam 1 ponto por hexágono percorrido. Estas unidades só podem “pousar” em terreno aberto ou cidade. Unidades transportadas por helicópteros, ao sobrevoarem unidades inimigas, verificam se sofrem baixas. Quando, em voo, elas entram em contato com uma unidade inimiga qualquer, conta-se “zero”; no hexágono seguinte, ainda em contato com (ou sobre) unidade(s) inimiga(s), joga-se 1 dado: se cair 1, sofre baixas; o processo se repetirá enquanto existir contato com unidade(s) inimiga(s) após o “zero” (só existe um “zero” por turno por unidade transportada). Esse processo deve ser repetido para cada unidade empregada.

##### OBSERVAÇÕES:

+ A unidade não blindada transportada pela OTAN só pode “desembarcar” num hexágono já ocupado por unidades amigas – e não se move mais no turno.

+ O jogador do Pacto de Varsóvia só pode usar o transporte por helicópteros atrás das linhas inimigas nos turnos 4 a 13; o jogador da OTAN só pode usar o transporte por helicópteros atrás das linhas inimigas nos turnos 19 a 23.

## 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 seqüência é como descrita abaixo:

#### 5.1.1 – Relação de Forças:

1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;

2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo:  $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$  desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

##### OBSERVAÇÕES:

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

+ Uma vez que o defensor avise com quantos 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!

#### 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 **NÃO** podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

5.1.3 – Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de no Combate”.

5.1.4 – 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).

#### 5.1.5 – Resultados dos Combates:

DA - Defesa Aniquilada. Todas as unidades defensoras são eliminadas.

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 e de infantaria mecanizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria e montanhistas) apenas um. As unidades blindadas e de infantaria mecanizada avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto ou cidade e se não houver rio entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

5.3 – Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “Zona de Engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 – Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por três 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 3 peças quaisquer.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: Unidade blindada, ao ser obrigada a recuar através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo, ela sofrer baixas, então ela será eliminada. As unidades de infantaria ou qualquer outra não blindada podem recuar através de rio sem sofrer baixas.

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.

+ Unidades obrigadas a recuar para fora do tabuleiro pelas bordas Norte e Sul podem retornar no turno seguinte pela mesma borda. O mesmo ocorre com as unidades do Pacto de Varsóvia que recuam pela borda Leste e da OTAN que recuam pela borda Oeste. Qualquer outro recuo, a unidade que se retira é considerada destruída.

+ Unidades que recuam para o 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 contendores contam com poder aéreo, que é dividido em Poder de Ataque (PA) e de Defesa (PD). Os pontos de Poder de Ataque só podem ser empregados na fase de Combate do jogador, enquanto os pontos de Poder de Defesa só podem ser usados na fase de Combate adversária. Além disso, os poderes aéreos variam conforme a tabela abaixo:

| TURNOS  | PA<br>Pacto de<br>Varsóvia | PD<br>Pacto de<br>Varsóvia | PA<br>OTAN | PD<br>OTAN |
|---------|----------------------------|----------------------------|------------|------------|
| 4 – 8   | 50                         | 12                         | 30         | 5          |
| 9 – 13  | 45                         | 10                         | 35         | 6          |
| 14 – 18 | 40                         | 8                          | 40         | 8          |
| 19 – 23 | 30                         | 6                          | 50         | 10         |

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X1” e “X10”. Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos como descrito na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. 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 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 infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador do Pacto de Varsóvia decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 24 ( $6 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

**OBSERVAÇÕES:**

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 5 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, apenas as unidades da OTAN recuperam baixas, apenas nos turnos pares, bastando para isso manterem-se desengajadas ao fim de sua Fase de Movimentação.

**8.0 – ARMAS NUCLEARES TÁTICAS:**

Qualquer contendor, em qualquer turno, pode empregar uma Arma Nuclear Tática (ANT) em qualquer hexágono do tabuleiro, sendo que:

- Se o alvo for uma cidade, o atacante perde 50 pontos;
- Se o alvo for de qualquer outro tipo de terreno, o atacante perde 30 pontos.
- Se o ataque for em retaliação, perde 20 pontos.



Todas as unidades no alvo são automaticamente eliminadas, sendo colocado no local um marcador de detonação nuclear (ilustrada ao lado). No restante da partida, somente unidades blindadas da OTAN podem transitar por esse hexágono.

**OBSERVAÇÕES:**

- + Nenhuma unidade pode encerrar a sua movimentação ou recuo após combate em um hexágono com este marcador. Se isto não for possível, a unidade é considerada destruída.
- + Os pontos relacionados acima são perdidos para cada alvo atingido.
- + Em hipótese nenhuma uma ANT pode ser lançada contra o próprio território, mesmo que estando ocupado pelo inimigo.
- + É considerada retaliação se um jogador lança uma ANT em um hexágono de mesmo valor ou inferior e na mesma proporção de um ataque sofrido por ele.

EXEMPLO: O jogador do Pacto de Varsóvia lança uma ANT num hexágono de terreno aberto (perdendo 15 pontos). O jogador da OTAN pode lançar uma ANT em qualquer hexágono que desejar, exceto cidade (que vale 20 pontos), sendo então considerado “Retaliação” (10 pontos). Se o ataque do Pacto de Varsóvia fosse contra uma cidade, o jogador da OTAN poderia então lançar uma ANT em uma cidade – ou qualquer outro tipo de terreno – como “Retaliação”.

**9.0 – PREPARAÇÃO:**

As forças do Pacto de Varsóvia contavam com tropas de elite do Exército Vermelho – preparadas e de moral alto – e unidades não tão bem dispostas da Polônia e da Tchecoslováquia. O 2º Exército Blindado de Guardas e o 3º Exército de Choque, seguidos de perto pelo 20º Exército de Guardas, terão o papel principal de ocupar a Dinamarca e avançar pelo Norte da Alemanha até a Holanda. Mais ao Sul, o 8º Exército de Guardas deverá avançar sobre Frankfurt e atingir a fronteira belgo-luxemburguesa. Ao 1º Exército Blindado de Guardas caberá avançar da Tchecoslováquia sobre Nuremberg, Munique e Stuttgart e atingir a fronteira francesa. Esta grande ofensiva, continuamente reforçada, deverá se deter na Linha de Detenção Voluntária (LDV). O Exército da Alemanha Oriental, contudo, é uma incógnita, pois é previsível que um alemão não enfrente outro por ordem de russos.

A OTAN na Europa, segundo Sir John Hackett, estava dividida em dois Grupos de Exércitos: NORTHAG (Grupo de Exércitos do Norte), sob comando britânico, que comandava o I Corpo Holandês, o I Corpo Alemão, o I Corpo Britânico e o I Corpo Belga; e o CENTAG (Grupo de Exércitos Centro), sob comando americano, que abrangia os II e III Corpos Alemão e os V e VII Corpos Americanos. Em reserva está o II Corpo Britânico e algumas outras tropas, todas de elite.

A posição da França é incerta: fora da OTAN desde 1966, não é certa a sua participação em caso de ataque soviético, apesar do II Corpo francês estar estacionado na Alemanha. A Áustria, neutra, será envolvida no conflito devido à invasão soviética de seu território e, com isso, a sua 1ª Divisão de Montanha atuará sob o comando do CENTAG. Esta era a situação a 04/08/85.

9.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DAet – Divisão Aeroterrestre; DB – Divisão Blindada; DBG – Divisão Blindada de Guardas; DIMec – Divisão de Infantaria Mecanizada; DM – Divisão de Montanha.

9.1.1 – Colocação Inicial da OTAN: As unidades da OTAN que têm em seu lado esquerdo o Corpo de Exército a que pertencem devem ser colocadas nos respectivos bivaques, sem tocar na linha de fronteira da Alemanha Oriental e da Tchecoslováquia. As unidades em reserva devem ser colocadas em qualquer hexágono a, no mínimo, 5 hexágonos da fronteira da Alemanha Oriental e da Tchecoslováquia. Algumas unidades começam o jogo em cidades ou em qualquer hexágono dentro de um país. São elas:

- 1 Brigada de Infantaria alemã ocidental – Bonn;
- 1 Brigada de Infantaria alemã ocidental – Colonia;
- 1 Brigada de Infantaria alemã ocidental – Dusseldorf;
- 1 Brigada de Infantaria alemã ocidental – Frankfurt;
- 1 Brigada de Infantaria alemã ocidental – Stuttgart;
- 1 Brigada de Infantaria alemã ocidental – Wesel;
- 1ª e 2ª DIMec belgas – Bélgica;
- 3ª DB, 1ª e 2ª DIMec francesas – França;
- 1ª e 2ª DIMec holandesas – Holanda;
- 1ª DM austríaca – Áustria.
- Em Reserva – 5ª DB americana; 1ª DAet alemã ocidental; Brigada de Infantaria Mecanizada canadense;

9.1.2 – Colocação Inicial do Pacto de Varsóvia: As unidades do Pacto de Varsóvia que têm em seu lado esquerdo o Exército a que pertencem devem ser colocadas nos respectivos bivaques, sem tocar na linha de fronteira. As unidades em reserva devem ser colocadas em qualquer hexágono a, no mínimo, 5 hexágonos da fronteira da Alemanha Ocidental. Algumas unidades começam o jogo em cidades ou em qualquer hexágono dentro de um país. São elas:

- 103ª DAet soviética – Bremen;
- 1ª DB e 2ª DIMec tchecas– Tchecoslováquia;
- Em Reserva – 10ª DB e 3ª DIMec alemãs orientais; 2ª DIMec e 6ª DAet polonesas.

9.1.3 – Reforços da OTAN: As unidades da OTAN que chegam ao longo da partida o fazem por qualquer cidade em seu poder, não se movendo no turno de entrada. As unidades de qualquer nacionalidade que não a alemã podem ainda entrar pela borda Oeste, conforme a seguinte escala:

- Turno 5: 25ª DIMec americana (substituindo uma Brigada Mecanizada americana qualquer);
- Turno 7: 9ª DIMec americana;
- Turno 8: 26ª DIMec americana (substituindo uma Brigada Mecanizada americana qualquer); 8ª DIMec alemã ocidental;
- Turno 9 – 82ª DAet americana;
- Turno 11 – 101ª DAet americana;
- Turno 12 – 10ª DIMec alemã ocidental;
- Turno 14 – 1ª e 24ª DIMec americanas;
- Turno 15 – 1ª e 3ª DB e 2ª DIMec americanas; 1ª DIMec canadense;
- Turno 16 – 5ª DIMec americana; 9ª DIMec alemã ocidental;
- Turno 18 – 8ª DIMec americana;
- Turno 20 – 34ª DIMec americana;

- Turno 21 – 2ª DIMec britânica.

9.1.4 – Reforços Pacto de Varsóvia: As unidades da OTAN que chegam ao longo da partida o fazem por qualquer cidade em seu poder, não se movendo no turno de entrada. As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro, conforme a seguinte escala:

- Turno 5 – 21ª DB, 15ª e 27ª DIMec de Guardas soviéticas;
- Turno 6 – 20ª DB, 14ª e 28ª DIMec soviéticas;
- Turno 7 – 9ª DBG, 3ª e 7ª DIMec de Guardas soviéticas;
- Turno 8 – 37ª DB, 22ª DIMec e 107ª DAet de Guardas soviéticas;
- Turno 9 – 28ª DB, 19ª e 46ª DIMec soviéticas;
- Turno 10 – 40ª DB, 106ª e 166ª DIMec soviéticas;
- Turno 11 – 41ª DB, 47ª e 83ª DIMec soviéticas;
- Turno 12 – 29ª DB, 87ª e 90ª DIMec soviéticas;
- Turno 13 – 42ª DB, 84ª e 110ª DIMec soviéticas;
- Turno 16 – 58ª DB, 43ª e 113ª DIMec soviéticas;
- Turno 18 – 50ª DB, 45ª, 60ª e 145ª DIMec soviéticas;
- Turno 20 – 49ª DB, 119ª e 146ª DIMec soviéticas;
- Turno 22 – 70ª DB, 57ª e 94ª DIMec soviéticas.

## 9.2 – Objetivos →

9.2.1 – Objetivos do Pacto de Varsóvia: Ao fim da partida, o jogador do Pacto de Varsóvia conta os seguintes pontos:

- Cidade\* da Alemanha Ocidental conquistada – 10 pontos;
- Cidade\* da Holanda conquistada – 25 pontos;
- Unidade da OTAN destruída – 5 pontos;
- Unidade do Pacto de Varsóvia sobre a LDV (uma unidade por hexágono) – 20 pontos.

Além disso, o Pacto de Varsóvia perde 100 pontos se não retirar as 3 divisões destinadas à ocupação da Dinamarca no Turno 5.

9.2.2 – Objetivos da OTAN: Ao fim da partida, o jogador da OTAN conta os seguintes pontos::

- Cidade\* da Alemanha Oriental e da Tchecoslováquia conquistada – 10 pontos;
- Unidade do Pacto de Varsóvia destruída – 2 pontos.

\* - Uma cidade só é considerada conquistada se ela não estiver cercada em relação à borda Leste (para o Pacto de Varsóvia) ou Oeste (OTAN).

Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

|      | 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<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | EMP        | DE<br>AVB  | DE<br>AVI  | DA<br>AVB  | DA<br>AVI  | DA<br>AVI |
| 3-11 | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | EMP        | DE<br>AVB  | DE<br>AVI  | DA<br>AVB  | DA<br>AVI |
| 4-10 | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | EMP        | DE<br>AVB  | DE<br>AVI  | DA<br>AVB |
| 5-9  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | EMP        | DE<br>AVB  | DE<br>AVI |
| 6-8  | DVB<br>AE  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | EMP        | DE<br>AVB |
| 7    | DVI<br>AE  | DVB<br>AE  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | EMP       |

**TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:**

| TERRENO  | MOVIMENTAÇÃO |          | COMBATE   |
|----------|--------------|----------|-----------|
|          | NÃO-MTZ      | MTZ      |           |
| Aberto   | 1            | 1        | ---       |
| Cidade   | 1            | 1        | 2 Colunas |
| Floresta | 2            | 3        | 1 Coluna  |
| Montanha | 3            | 3 - X    | 3 Colunas |
| Rio      | 1            | 2        | 2 Colunas |
| Bivaches | ---          | ---      | ---       |
| Mar      | PROIBIDO     | PROIBIDO | ---       |
| LDV      | ---          | ---      | ---       |

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

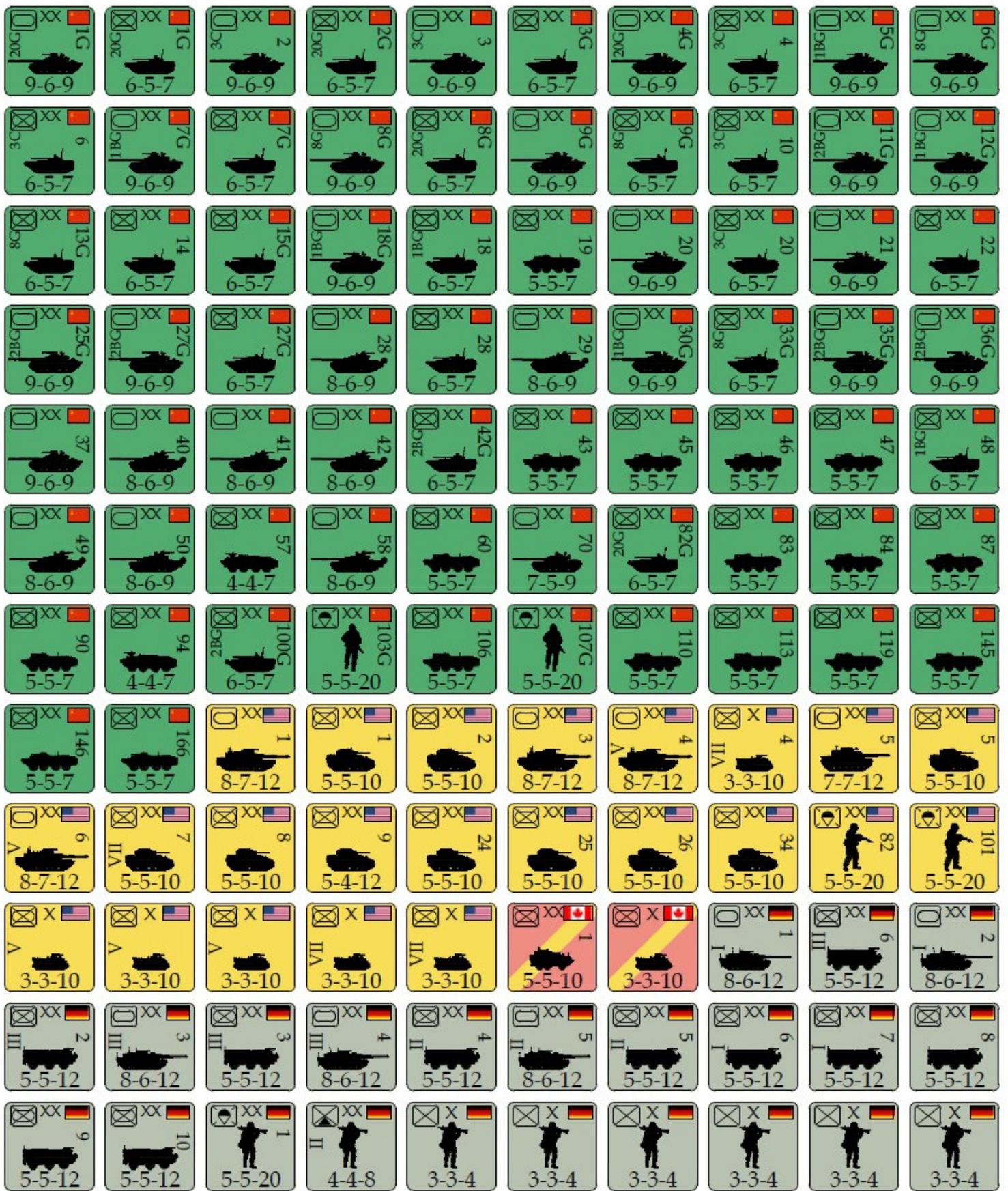
|      | 1 - 12 | 13- 24 | 25 - 36 | 37 - 48 | 49 - ∞ |
|------|--------|--------|---------|---------|--------|
| 2-12 | DB     | DB     | DB      | DB      | DB     |
| 3-11 | DI     | DB     | DB      | DB      | DB     |
| 4-10 | DI     | DI     | DB      | DB      | DB     |
| 5-9  | DI     | DI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

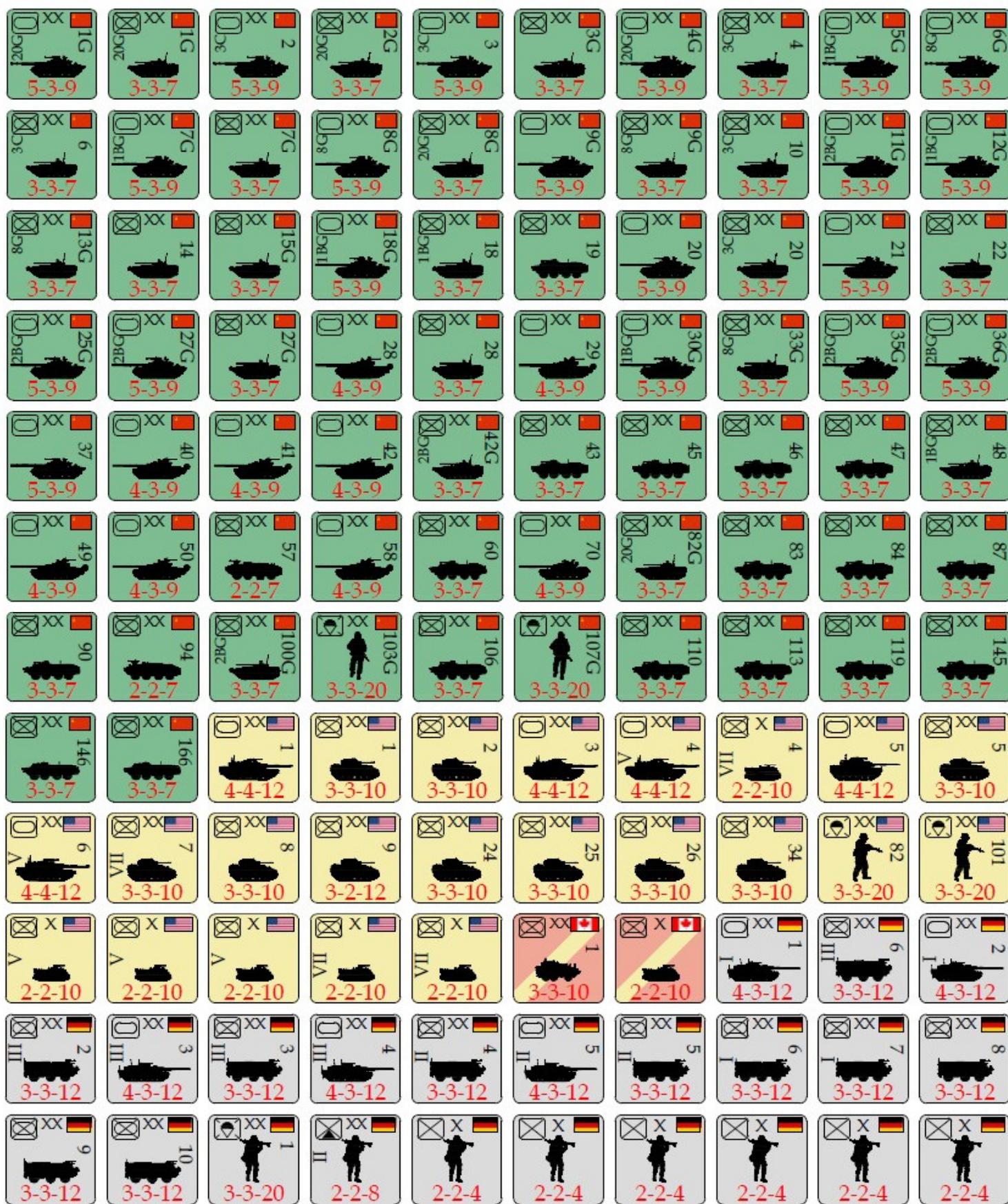
DI - Defesa Intacta

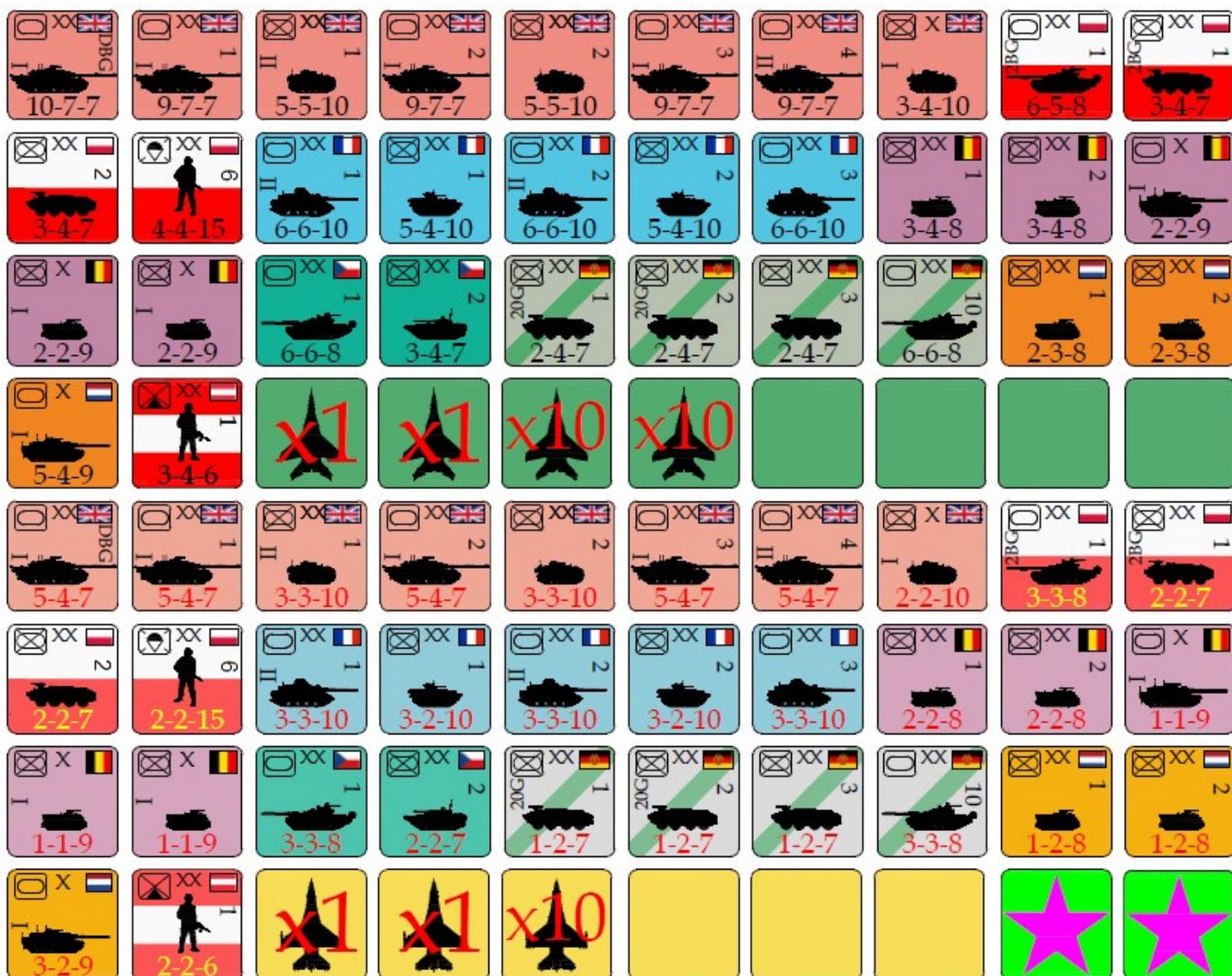
DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

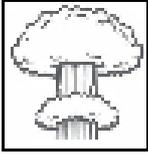
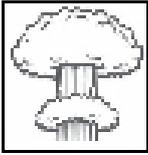
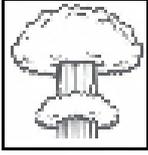
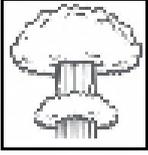
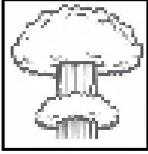
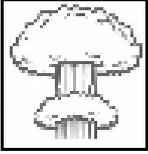
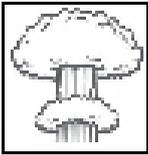
**TABELA DE VULNERABILIDADE**

| TIPO DE UNIDADE                                      | ATAQUE AÉREO |
|--|--------------|
| Infantaria, Infantaria Aeroterrestre e Montanhistas. | 1            |
| Blindados e Infantaria Mecanizada                    | 2            |











# A 3a

## O GRAND

MARCADOR DE T

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|



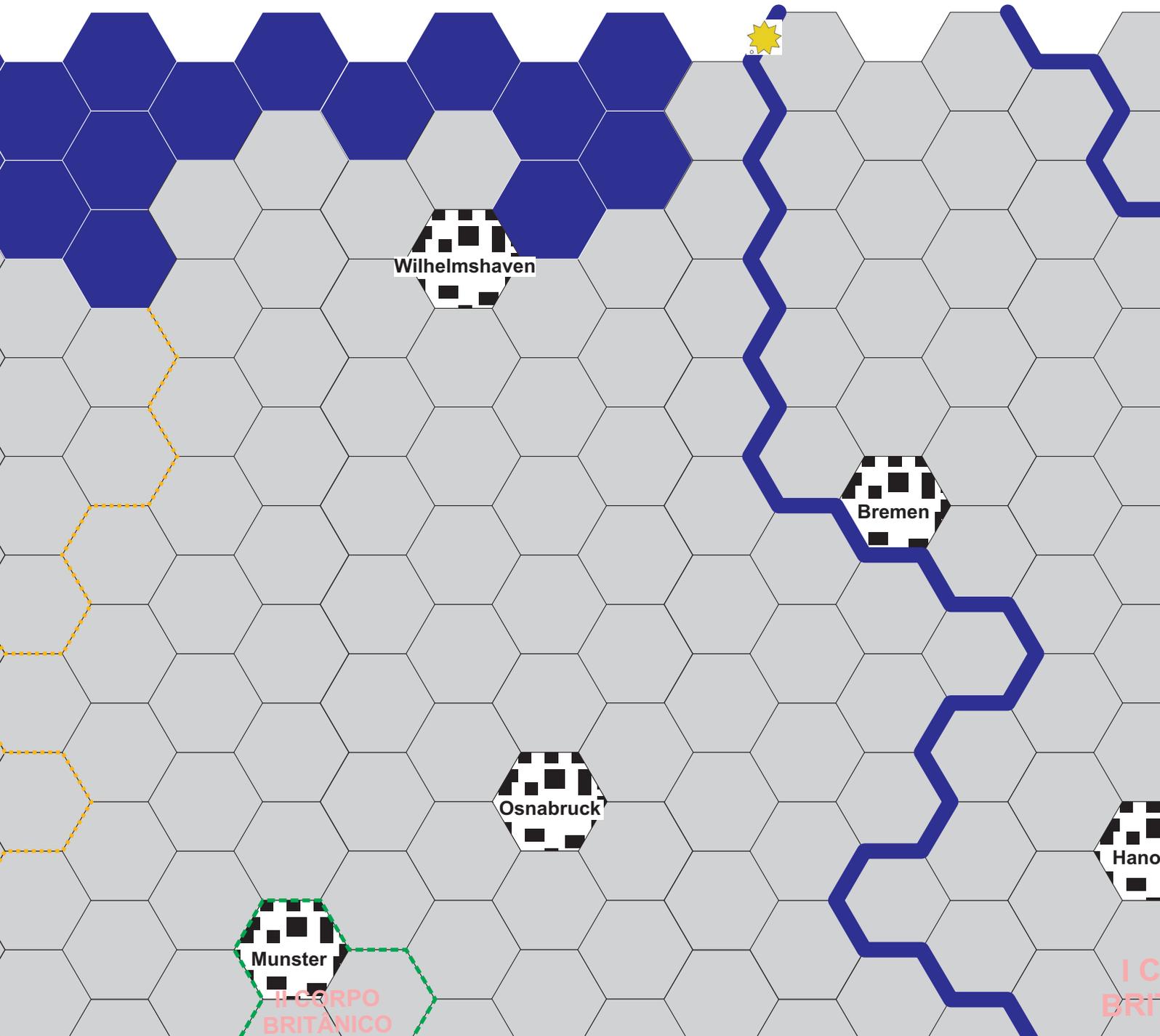
Amsterdam

HOLLANDA

# GUERRA N

## DE PESADELO

TURNOS

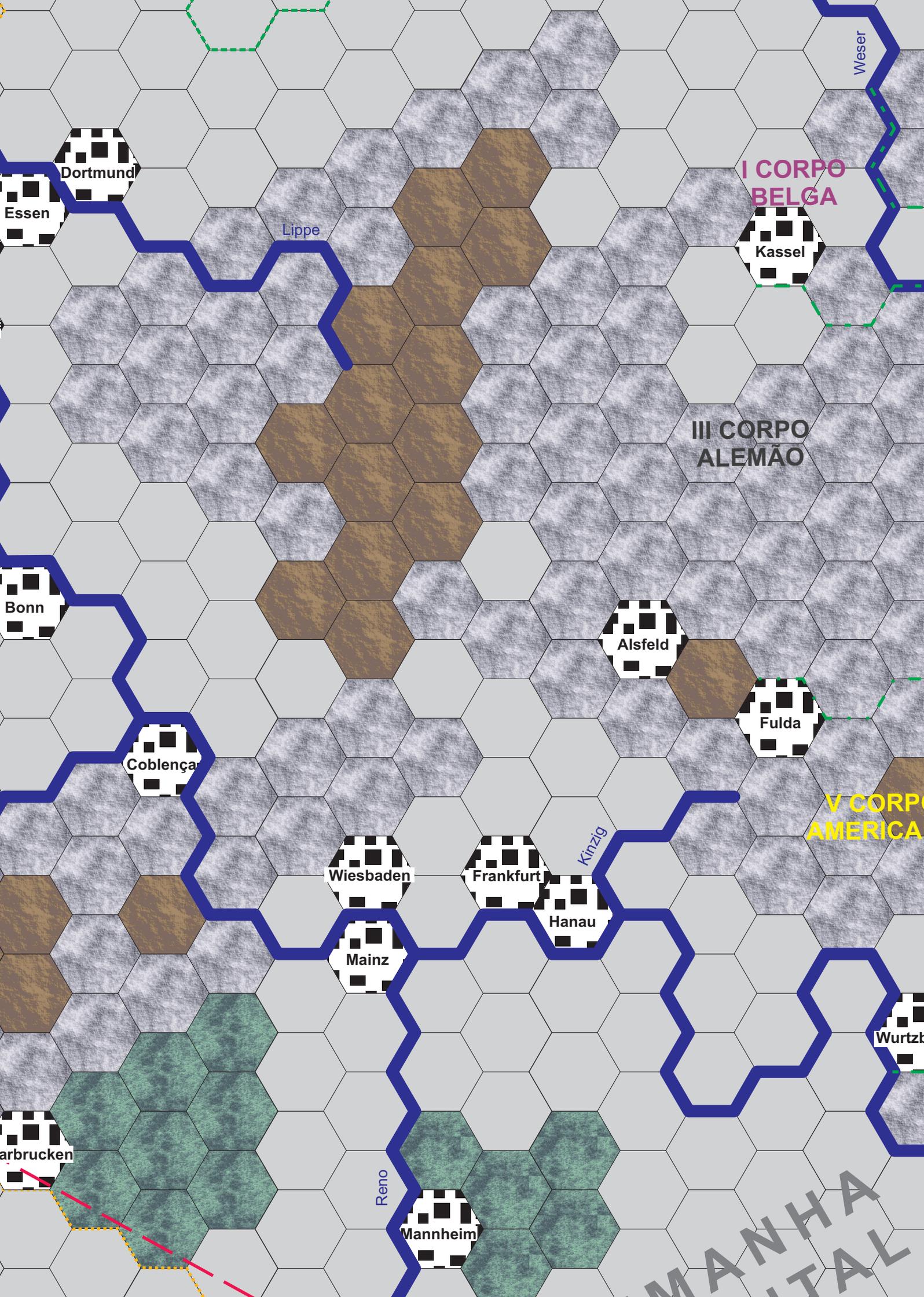


# MUNDIAL

18 19 20 21 22 23







Dortmund

Essen

Lippe

I CORPO  
BELGA

Kassel

Weser

III CORPO  
ALEMÃO

Bonn

Alsfeld

Fulda

V CORPO  
AMERICA

Coblença

Wiesbaden

Frankfurt

Kinzig

Hanau

Mainz

Wurtz

arbrücken

Reno

Mannheim

MANHA  
TAL

Magdeburgo

3º EXÉRCITO DE CHOQUE

Harz

ALEMÃO ORIENTAL

Leipzig

Erfurt

1º EXÉRCITO DE TANQUES DE GUARDAS

Meiningen

8º EXÉRCITO DE GUARDAS

O NO

Schweinfurt

Mena

Bamberg

burgo

Eger

VII CORPO AMERICANO

TCHECOSLOVAQUIA



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

OTAN - PODER DE DEFESA

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

OTAN - PODER DE ATAQUE



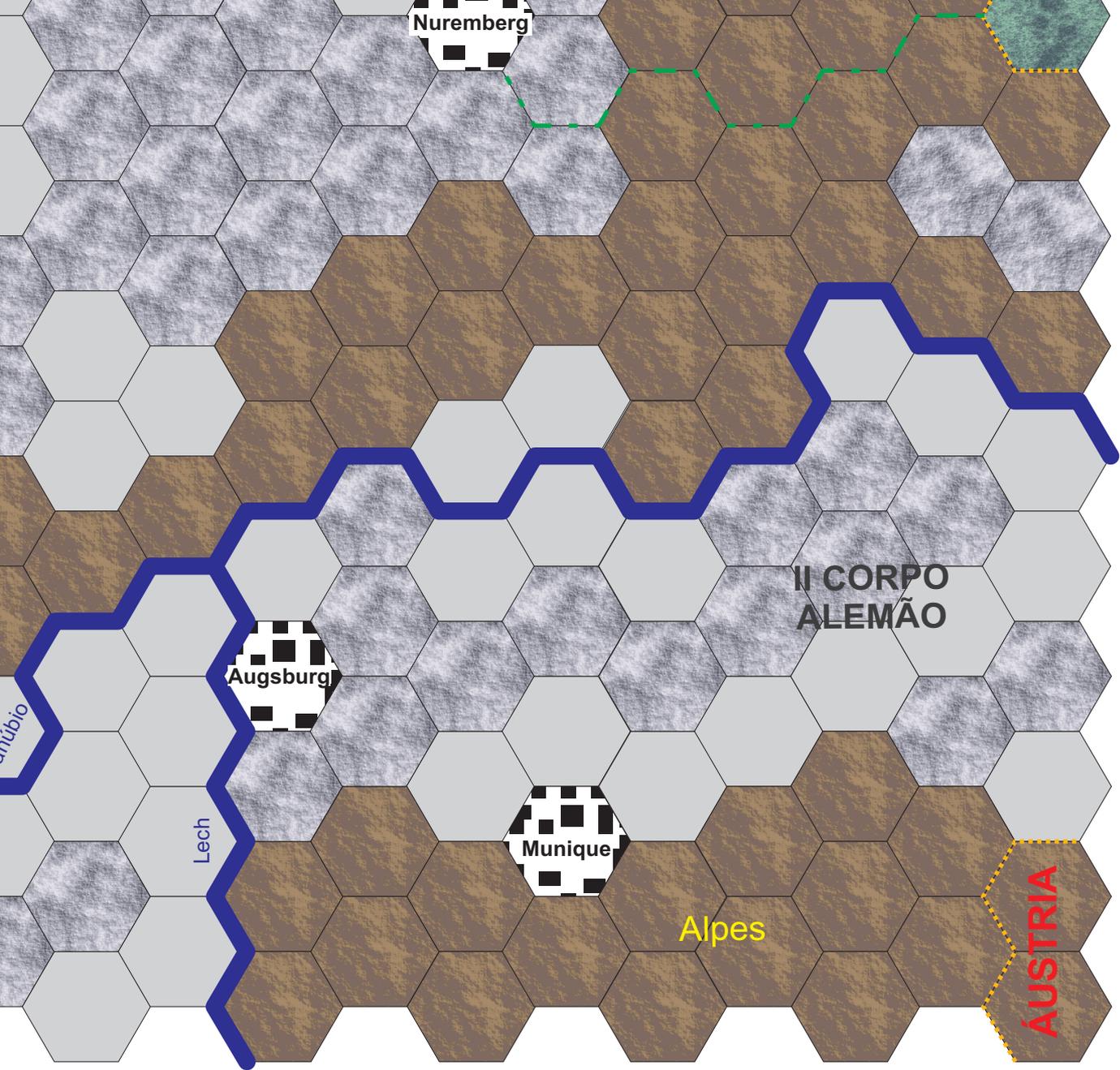
MARCADOR DE PODER AÉREO

# ALEMANIA OCIDENTAL



## TIPOS DE TERRENOS

| Tipo de Terreno       | Movimento | Combate |
|-----------------------|-----------|---------|
| Aberto                | 1         | ---     |
| Cidade Acidentada     | 1         | 2       |
| Floresta Montanha     | 2-3       | 1       |
| Floresta Montanha     | 3-X       | 3       |
| Rio                   | 1-2       | 2       |
| Bivaque Pacto de OTAN | ---       | ---     |
| Bivaque Pacto de OTAN | ---       | ---     |
| Bivaque Pacto de OTAN | ---       | ---     |
| Fronteira LDV         | ---       | ---     |
| LDV                   | ---       | ---     |



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

PACTO DE VARSÓVIA - PODER DE DEFESA

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

MARCADOR DE PODER AÉREO  
PACTO DE VARSÓVIA - PODER DE ATAQUE



