

A BATALHA DE EL ALAMEIN Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A Batalha de El Alamein foi o marco da “virada da maré” contra a Alemanha nazista. Após dois anos de lutas caras e confusas, o Panzerarmee Afrika (unidades alemãs e italianas), comandado pelo Marechal de Campo Erwin Rommel, e o 8º Exército britânico, comandado pelo General Bernard L. Montgomery, encontraram-se para o duelo final em El Alamein. A frente era limitada ao Norte pelo mar e, ao Sul, pela Depressão de Qattara, um intransponível pântano salgado.

O 8º Exército atacou na noite de 23/10/42, precedido por uma violenta preparação de artilharia. A luta foi encarniçada e ininterrupta, com pesadas baixas para ambos os lados. Após dez dias, a linha do Eixo por fim ruiu e as forças ítalo-germânicas se viram forçadas a recuar até a Tunísia.

Uma peculiaridade do terreno, a ausência de acidentes geográficos (com exceção de algumas cristas) fez com que as linhas defensivas de ambos os lados fossem infestadas de minas e armadilhas. A supremacia aérea aliada foi incontestável durante toda a batalha, num prelúdio do que o poderio aéreo aliado iria realizar nos anos seguintes. A precária situação de abastecimento, principalmente de gasolina, e a falta de reservas fizeram com que a situação do Eixo fosse cada vez mais crítica.

Porém, o combate foi difícil e a vitória, por certo, caberá àquele que explorar melhor os seus recursos.

2.0 – MATERIAL:

2.1– Mapa → Representa a região egípcia de El Alamein até a Depressão de Qattara, num total de 378 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 86 peças (excetuando-se marcadores), sendo 28 italianas, 24 britânicas, 16 alemãs, 4 australianas, 4 indianas, 4 sul-africanas, 3 neozelandesas, 2 francesas e 1 grega. As nacionalidades das peças são identificadas pelas cores relacionadas abaixo:

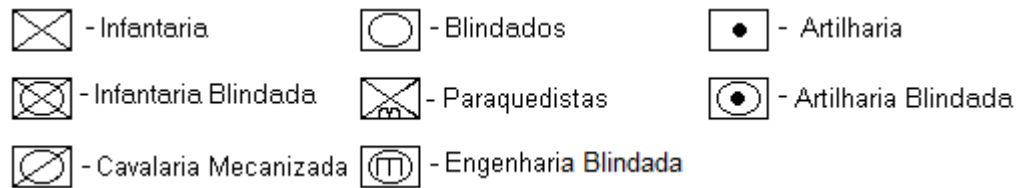


2.2.1 – Características das Peças:



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 regimento/brigada.

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



Alcance de Artilharia: É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita representa a divisão a que o regimento (no caso de alemães e italianos) ou brigada (no caso dos aliados) pertence e o número à esquerda representa o próprio regimento/brigada. Normalmente, uma divisão é formada por três regimentos/brigadas, mas nesta simulação quase todas as divisões têm apenas dois elementos “de manobra” (excluindo a artilharia). As unidades francesas são marcadas “FFL” (Forças Francesas Livres). Nas unidades aliadas, a marcação “AD” (Artilharia Divisional) indica as unidades de artilharia orgânicas de divisões, enquanto as peças representando a artilharia de Corpo-de-Exército são identificadas pelo número do Corpo em algarismos romanos. A unidade alemã identificada como “15 zbV” é uma força-tarefa formada pelos batalhões de reconhecimento das divisões Panzer e da 90ª Ligeira com a missão de patrulhar o sul da linha, junto à Depressão de Qattara.

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

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 o 220º Regimento de Artilharia da 164ª Divisão de Infantaria alemã (cor cinza). Seu Poder de Ataque é 2, seu Poder de Defesa é 1, o seu Poder de Movimentação é 4 e o seu Alcance é 3.

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 1 a 12 no lado superior esquerdo do tabuleiro, cada turno representando um dia do período real (representam o período de 23/10/42, início do ataque britânico, a 03/11/42, início da retirada do Eixo).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 (aliados) e de 1 a 6 (Eixo) no lado superior direito do tabuleiro. 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 a “Fase de Combate” aliada, vem a “Fase de Movimentação” do Eixo, quando o jogador do Eixo move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades aliadas; em seguida, vem a “Fase de Combate” do Eixo, 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.).

Pela tabela, vê-se que cristas (montanhas) prejudicam a movimentação das unidades, enquanto os hexágonos da Depressão de Qattara são intransponíveis para qualquer tipo de unidade. Excepcionalmente nessa simulação, blindados podem transitar por hexágonos de montanha (crista).

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria britânica 3-4-6 sai de Tel El Eisa (hexágono 0805), atravessa o campo minado no hexágono 0705 (1 ponto pelo terreno aberto e mais 1 ponto pelo campo minado), entra na crista Kidney (hexágono 0606 – mais 2 pontos) e move-se para o hexágono 0406 através de dois hexágonos de terreno aberto (mais 2 pontos), completando assim 6 pontos (1 + 1 + 2 + 2), tendo então que parar.

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 unidades.
- + 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, 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.

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 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.

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.

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 (por 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 atacar.

+ Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes (isso é especialmente importante em simulações onde ambos os contendores possuem poder aéreo).

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”, o que é verificado 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! Nesta simulação, além disso, é introduzido o “Campo Minado” (V.9.0).

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. Isso 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 (incluindo a artilharia), ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando ou à esquerda quando defendendo).

OBSERVAÇÕES:

+ Todas as divisões italianas, as duas divisões blindadas (Panzers) alemãs, as divisões blindadas britânicas e a divisão neozelandesa possuem somente dois “elementos de manobra” (regimentos/brigadas de infantaria e/ou blindados), mas, apesar disso, elas recebem o bônus por unidade divisional.

+ A 50ª Divisão de Infantaria britânica, ao contrário, perdeu uma de suas brigadas meses antes e de fato está desfalcada, NÃO recebendo o bônus de unidade de comando.

+ Excepcionalmente nesta simulação, as unidades de artilharia orgânicas das divisões deverão participar dos combates, mesmo que à distância, para que a divisão tenha direito ao bônus por unidade divisional.

5.1.5 – Blindados x Infantaria: Unidades blindadas atacando quaisquer unidades de infantaria ou paraquedistas em hexágonos de terreno aberto ou de campo minado recebem mais uma coluna à direita (para efeito de combate, estrada, trilha e ferrovia são consideradas terreno aberto).

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 simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

5.1.7 – 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 cri-

tério 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 motorizadas (blindados, infantaria motorizada, artilharia mecanizada, etc.) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, PQD, etc.) apenas um. Artilharia não pode avançar. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos a que teria direito; 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 para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que reste nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 – 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, todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÕES:

+ Toda unidade que recua para o mar ou para a Depressão de Qattara é considerada destruída.

+ Unidades que recuam pela borda Oeste do tabuleiro não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao jogo.

+ Unidades do Eixo que saem pela borda Leste são consideradas destruídas. Unidades aliadas que saem pela borda Leste não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao jogo.

+ 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.

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 possuem poder aéreo. O jogador aliado conta com 50 pontos por toda a partida, enquanto o jogador do Eixo tem 6 pontos nos turnos 1 a 4; 3 pontos nos turnos 5 a 8 e 0 do 9º turno em diante.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores possuem marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1” (o jogador do Eixo apenas o marcador “X1”). Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo como descrito acima. 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 – Ataques Aéreos → 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 corres-

pondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 9 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 36 (9×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de fortificação em terreno aberto, 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.
- + Os efeitos de terreno são considerados normalmente.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

7.0 – BAIAS:

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. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente o jogador aliado tem possibilidade de recuperar baixas. Basta que a unidade fique um turno desengajada, fora de campo minado e que possa “descrever” uma “linha” qualquer desimpedida de “zonas de engajamento” e de campos minados inimigos até El Alamein (ou seja, livre da situação de cerco) ao encerrar a sua Fase de Movimentação. Poderá então ser desvirada.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum (as de artilharia mecanizada, obviamente, se movimentam como unidades blindadas) e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número acima da silhueta na peça indica até que distância, em hexágonos, a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate 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 aliadas de artilharia 3-2-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 6 (2×3) e o índice de vulnerabilidade será 3 ($1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 18 (6×3). 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:

- + Quando apoiando um ataque à distância, o alcance da peça de artilharia deve alcançar sempre o hexágono do defensor (seja atacando ou defendendo).
- + Não se pode usar unidades de artilharia para apoiar ataques aéreos e vice-versa.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – CAMPO MINADO:

Como já foi dito, os alemães implantaram enormes campos de minas protegendo suas linhas e isso não podia deixar de ser representado nesta simulação.

Ao contrário dos acidentes geográficos naturais, os campos minados não favorecem a defesa, mas, sim, prejudicam os atacantes. Isso é representado de diversas formas:

9.1 – Movimentação → Unidades aliadas movimentando-se por hexágonos de campos minados pagam 1 ponto a mais de Pontos de Movimentação além do custo normal do terreno. Quando unidades aliadas entram em um hexágono de campo minado, joga-se um dado: sendo uma unidade de infantaria, caindo 1, a unidade sofre baixas. Se a unidade for blindada, caindo 1 ou 2, a unidade sofre baixas. Isso é repetido para cada unidade que entra no hexágono.

9.2 – Combate → Se, num combate, TODAS as unidades atacantes aliadas estiverem sobre campos minados, o atacante “perde” uma coluna na “Tabela de Efeitos do Combate” (considera-se uma coluna à esquerda). Unidades aliadas em um hexágono de campo minado “perdem” uma coluna em qualquer tipo de ataque que sofrerem (considera-se uma coluna à direita), seja por engajamento, bombardeio de artilharia ou ataque aéreo. Qualquer unidade do Eixo em qualquer tipo de terreno tem vantagem de “Terreno Dominante” sobre unidades aliadas em um hexágono de campo minado.

9.3 – Baixas → Unidades aliadas em hexágonos de campo minado NÃO recuperam baixas.

9.4 – Engenharia Blindada → Os aliados contam com uma unidade de Engenharia Blindada, que se destina a “limpar” campos minados. Para isso, a unidade deve ser postada desengajada em um hexágono de campo minado e, no turno seguinte, os aliados podem posicionar um marcador de “Campo Limpo”. A partir de então, o hexágono passa a ser considerado de terreno aberto.

10.0 – FORTIFICAÇÕES:

No tabuleiro estão marcadas as fortificações construídas pelas forças do Eixo na linha de El Alamein. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao defensor uma coluna a mais à esquerda, na “Tabela de Efeitos do Combate”, além dos benefícios decorrentes do terreno em si.

OBSERVAÇÃO:

+ Fortificações NÃO tem “nacionalidade”. Elas têm o mesmo valor seja quem for que a esteja ocupando.

11.0 – PREPARAÇÃO:

O plano de ataque de Montgomery, batizado “Operação Lightfoot”, era um primor de batalha “arrumada”: esperava-se abrir dois corredores através dos campos minados do Eixo na extremidade Norte da linha, utilizando principalmente a sua excelente infantaria como ponta de lança. Seus blindados então passariam através desses corredores, ocupariam posições defensivas nas cristas do “Rim” e de Miteiriya e derrotariam os blindados alemães quando eles atacassem.

Ataques subsidiários no Sul manteriam o restante das forças do Eixo impedidas de mover-se para o Norte. Feito isso, a infantaria se encarregaria de aniquilar as guarnições italianas ao Norte e ao Sul da penetração. Montgomery planejava uma batalha em três estágios: penetração, “dogfight” e ruptura e perseguição ao inimigo.

À direita, o 30º Corpo, com 5 divisões de infantaria (9ª australiana, 51ª escocesa, 1ª sul-africana, 2ª neozelandesa e 4ª indiana), se encarregaria do ataque principal. À esquerda, o 13º Corpo, com duas divisões de infantaria (44ª e 50ª) e uma Blindada (7ª), faria o ataque diversivo. Na retaguarda esperava o 10º Corpo, com duas Divisões Blindadas (1ª e 10ª), reforçadas com elementos da 8ª Divisão Blindada e da 44ª Divisão de Infantaria. Ao todo, 220.000 soldados, 1.351 tanques (incluindo 285 dos novos Shermans, 246 Grants e 421 Crusaders), 1.400 canhões antitanques (sendo 850 de 6 libras e 550 de 2 libras) e 884 canhões (sendo 52 canhões médios e 832 de campanha). A Força Aérea do Deserto (do Vice-Marechal do Ar Sir Arthur Tedder) contava com 880 aparelhos modernos (inclusive unidades norte-americanas), os quais haviam conseguido total supremacia aérea sobre o campo de batalha.

Pelo meado de outubro, os alemães haviam construído uma linha de 72 quilômetros, com duas linhas de campos minados (meio milhão de minas foram instaladas, na maioria antitanques) e uma profundidade de 8 quilômetros. Esses campos foram convenientemente apelidados de “Jardins do Diabo”, contendo ainda muitas armadilhas. Na costa, estavam a 90ª Divisão Ligeira e a 164ª Divisão de Infantaria, ambas alemãs. Ao Sul, estava o 21º Corpo italiano (divi-

sões de infantaria Bologna e Trento), reforçado com a Brigada paraquedista alemã Ramcke. Mais ao Sul, estava o 10º Corpo italiano (divisões de infantaria Brescia e Pavia e a paraquedista Folgore). Na retaguarda, mas perto da frente devido à falta de combustível, estava a reserva blindada, as veteranas 15ª e 21ª Divisões Panzer e o 20º Corpo Motorizado italiano (Divisões Blindadas Ariete e Littorio e a Motorizada Trieste), concentrados em três grupos mistos. Para a próxima batalha, o “Panzerarmee Afrika” contava com 489 tanques, dos quais 278 eram italianos (mal armados e blindados) e apenas 30 eram Panzer IVF2 (conhecidos pelos britânicos como “Mark IV Especial”). Seu potencial humano totalizava 53.000 soldados alemães e 55.000 italianos. Ele possuía 522 canhões de campanha, mas apenas 24 dos temíveis canhões antitanques de 88 mm (todos prejudicados pela escassez de munição) e, no ar, o Eixo contava com 129 aviões alemães e 216 italianos, estes, na maioria, obsoletos. Esta era a situação a 23/10/42.

10.1 – Colocação Inicial (Opções de Jogo) → Esta simulação oferece duas possibilidades para serem jogadas, Opções I e II. Na Opção I, a colocação inicial das unidades segue a realidade histórica; na Opção II, a colocação inicial é totalmente livre, para ambos os lados, respeitando as respectivas linhas originais (ou seja, não é permitido colocar unidades aliadas atrás da linha original alemã e vice-versa), sendo o jogador do Eixo o primeiro a arrumar as suas peças. Segundo a Opção I, a colocação inicial das unidades é como se segue:

10.1.1 – Colocação Inicial do Eixo:

90ª Divisão Ligeira	155º Regimento de Infantaria Motorizada	0201
	200º Regimento de Infantaria Motorizada	0202
	361º Regimento de Infantaria Motorizada	0301
	190º Regimento de Artilharia	0402
164ª Divisão de Infantaria	125º Regimento de Infantaria	0703
	382º Regimento de Infantaria	0606
	433º Regimento de Infantaria	0808
	220º Regimento de Artilharia	0608
	Brigada PQD Ramcke	0811
15ª Divisão Panzer	8º Regimento Panzer	0405
	115º Regimento Panzergrenadier	0404
	33º Regimento de Artilharia	0406
21ª Divisão Panzer	5º Regimento Panzer	0512
	104º Regimento Panzergrenadier	0514
	155º Regimento de Artilharia	0513
	15º zbV	0516
Divisão de Infantaria Trento	61º Regimento de Infantaria	0707
	62º Regimento de Infantaria	0604
	46º Regimento de Artilharia	0505
Divisão de Infantaria Bologna	39º Regimento de Infantaria	0810
	40º Regimento de Infantaria	0810
	205º Regimento de Artilharia	0710
Divisão de Infantaria Brescia	19º Regimento de Infantaria	0813
	20º Regimento de Infantaria	0813
	1º Regimento de Artilharia <i>Celere</i>	0713
Divisão de Infantaria Pavia	27º Regimento de Infantaria	0817
	28º Regimento de Infantaria	0817
	26º Regimento de Artilharia	0715
Divisão Paraquedista Folgore	186º Regimento Paraquedista	0915
	187º Regimento Paraquedista	0915
	185º Regimento de Artilharia	0815
Divisão Blindada Ariete	132º Regimento Blindado	0615
	8º Regimento Bersaglieri	0715
	132º Regimento de Artilharia	0714
Divisão Blindada Littorio	133º Regimento Blindado	0407
	12º Regimento Bersaglieri	0408
	3º Regimento de Artilharia <i>Celere</i>	0508

Divisão de Infantaria Motorizada Trieste	65º Regimento de Infantaria	0103
	66º Regimento de Infantaria	0104
	21º Regimento de Artilharia	0204
	7º Regimento Bersaglieri	0703
	9º Regimento Bersaglieri	0914
	8º Regimento de Artilharia	0507
	16º Regimento de Artilharia	0614

10.1.2 – Colocação Inicial Aliada:

9ª Divisão de Infantaria Australiana	20ª Brigada de Infantaria	0805
	24ª Brigada de Infantaria	0805
	26ª Brigada de Infantaria	0805
	Artilharia Divisional	0905
51ª Divisão de Infantaria Escocesa	152ª Brigada de Infantaria	0806
	153ª Brigada de Infantaria	0806
	154ª Brigada de Infantaria	0806
	Artilharia Divisional	0905
2ª Divisão de Infantaria Neozelandesa	5ª Brigada de Infantaria	0906
	6ª Brigada de Infantaria	0906
	Artilharia Divisional	1006
1ª Divisão de Infantaria Sul-africana	1ª Brigada de Infantaria	1007
	2ª Brigada de Infantaria	1007
	3ª Brigada de Infantaria	1007
	Artilharia Divisional	1006
4ª Divisão de Infantaria Indiana	5ª Brigada de Infantaria	1008
	7ª Brigada de Infantaria	1009
	161ª Brigada de Infantaria	1010
	Artilharia Divisional	1108
50ª Divisão de Infantaria Inglesa	69ª Brigada de Infantaria	1113
	151ª Brigada de Infantaria	1013
	Artilharia Divisional	1112
44ª Divisão de Infantaria Inglesa	131ª Brigada de Infantaria	1315
	132ª Brigada de Infantaria	1115
	133ª Brigada de Infantaria	1808
	Artilharia Divisional	1215
7ª Divisão Blindada	4ª Brigada Blindada	1315
	22ª Brigada Blindada	1315
	Artilharia Divisional	1215
1ª Divisão Blindada	2ª Brigada Blindada	1707
	7ª Brigada de Infantaria Motorizada	1707
	Artilharia Divisional	1707
10ª Divisão Blindada	8ª Brigada Blindada	1808
	24ª Brigada Blindada	1808
	Artilharia Divisional	1908
	9ª Brigada Blindada	0906
	1ª Brigada de Infantaria Francesa Livre	1217
	2ª Brigada de Infantaria Francesa Livre	1112
	1ª Brigada de Infantaria Grega	1012
	Brigada de Artilharia do 13º Corpo	1211
	Brigada de Artilharia do 30º Corpo	1105
	Brigada de Engenharia	LIVRE

10.2 – Objetivos → Ambos os contendores marcam 2 pontos por hexágono de crista com fortificação em seu poder ao fim do jogo. Além disso, o jogador aliado marca os seguintes pontos:

- Unidade alemã destruída → 5 pontos;

- Unidade italiana destruída → 2 pontos;
- Unidade aliada a sair pela borda Oeste → 2 pontos.

O jogador do Eixo marca os seguintes pontos:

- Unidade aliada destruída → 10 pontos;
- Unidade do Eixo intacta a permanecer no tabuleiro → 5 pontos.

OBSERVAÇÕES:

+ Se El Alamein cair em poder do Eixo, mesmo que por apenas 1 turno, os aliados perdem 30 pontos.

+ Se Sidi Abd Rahman cair em poder dos aliados, o Eixo deixa de contar pontos por unidades a permanecer no tabuleiro.

+ Se algum hexágono por onde passa a trilha de Rahman cair em poder dos aliados, o Eixo deixa de contar pontos por unidades que permaneçam no tabuleiro ao Sul desse hexágono.

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Crista	2	3	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Fortificação	---	---	+1 Coluna
Trilha	1	1	---
Ferrovia	INFINITO	INFINITO	---
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

TABELA DE BOMBARDEIO:

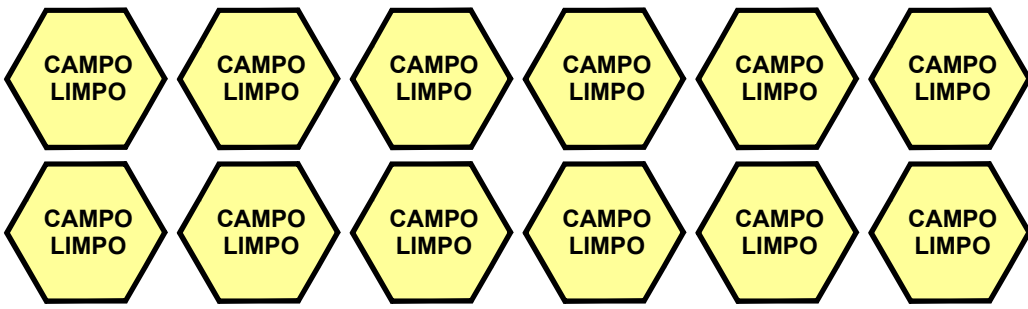
	1 - 12	13 - 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

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 Blindada e Paraquedistas.	1	2
Blindados, Cavalaria Mecanizada, Artilharia Blindada e Engenharia Blindada.	2	1
Artilharia	2	2

					TURNO				



44 2-2-6	44 2-2-6	44 2-2-6	44 2-1-4	50 2-2-6	50 2-2-6	50 2-1-4	2 3-2-6	2 3-2-6	2 2-1-4
51 2-2-6	51 2-2-6	51 2-2-6	51 2-1-4	1 2-2-6	1 2-2-6	1 2-2-6	1 2-1-4	2-2-6	1-2-6
4 2-2-6	4 2-2-6	4 2-2-6	4 2-1-4	9 3-2-6	9 3-2-6	9 3-2-6	6 2-1-4	5 2-1-4	5 2-1-4
1 7-5-12	1 2-2-12	1 2-1-10	7 2-2-15	7 5-3-12	7 2-1-4	10 6-4-12	10 7-5-12	3 2-1-4	6 5-4-12
1 2-2-6	1 0-2-6								

15 4-3-8	15 2-2-8	15 1-1-6	90 2-2-8	90 2-2-8	90 2-2-8	06 1-1-4	2-2-10	5 1-1-4
21 4-3-8	21 2-2-8	21 1-1-4	164 1-2-6	164 1-2-6	164 1-2-6	164 1-1-4	3-3-6	4 1-1-4
BOLOGNA 1-1-5	BOLOGNA 1-1-5	BOLOGNA 1-1-4	BRESCIA 1-1-5	BRESCIA 1-1-5	BRESCIA 1-1-4	PAVIA 1-1-5	PAVIA 1-1-5	PAVIA 1-1-4
TRENTO 1-1-5	TRENTO 1-1-5	TRENTO 1-1-4	FOLGORE 1-2-6	FOLGORE 1-2-6	FOLGORE 1-1-4	TRIESTE 2-2-7	TRIESTE 2-2-7	TRIESTE 1-1-4
ARIETE 3-2-7	ARIETE 2-2-7	ARIETE 1-1-4	LITTORIO 3-2-7	LITTORIO 2-2-7	LITTORIO 1-1-4	LITTORIO 1-2-7	LITTORIO 1-2-7	



FEEL THE ADRENALINE

Decisão no deserto

Marcador de Turnos

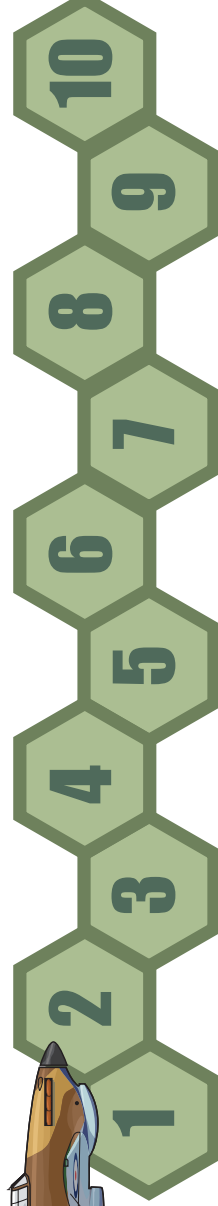
	Aberto	Crista	Fortificação	Minas	Estrada	Ferrovia	Trilha	Depressão	Mar
MOVIMENTAÇÃO	1	2 - 3	Terreno	ver 9.0	1 - 1/2	Infinito	1	X	X
COMBATES	---	2	+1 col.	ver 9.0	---	---	---	---	---

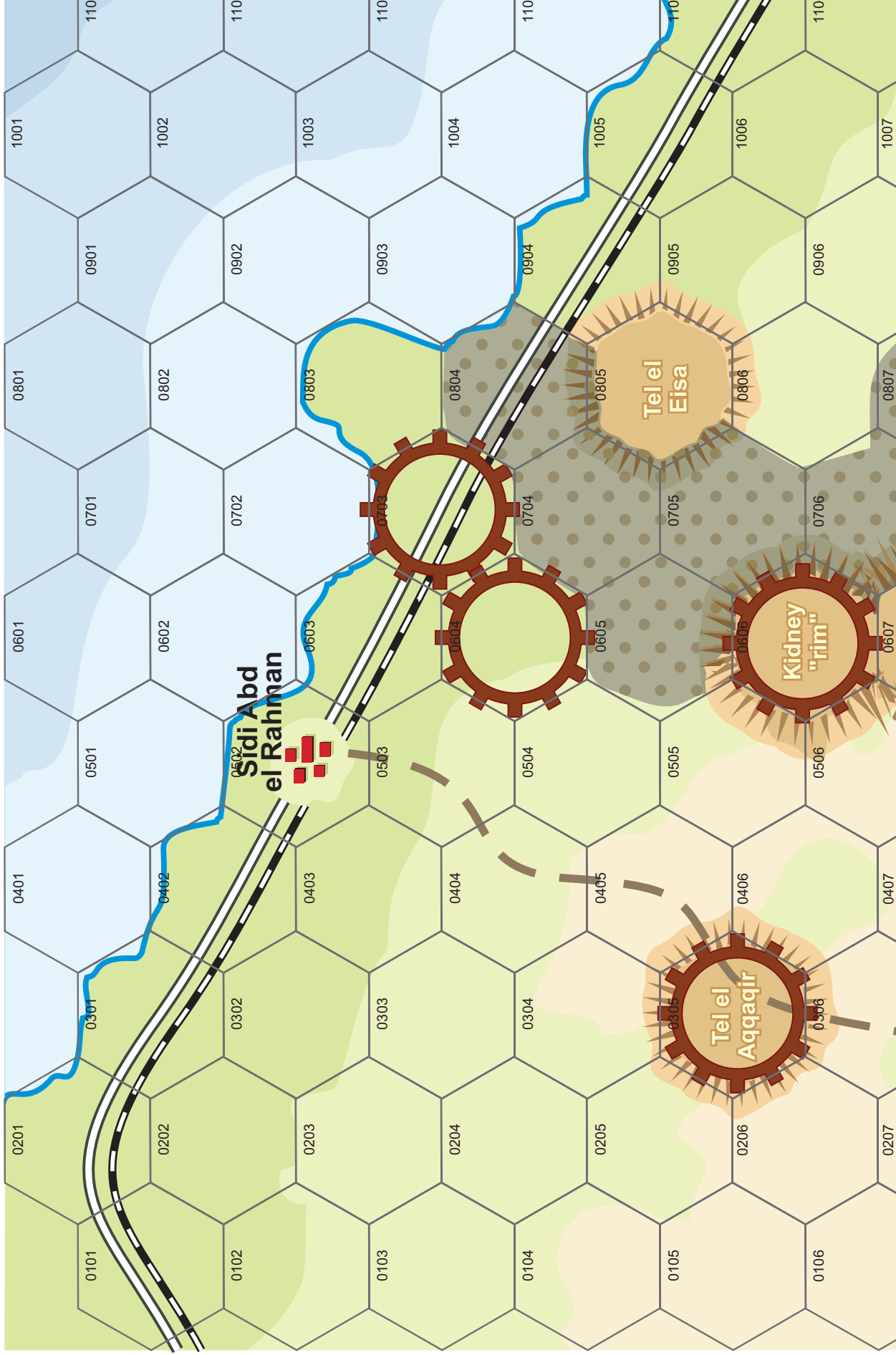
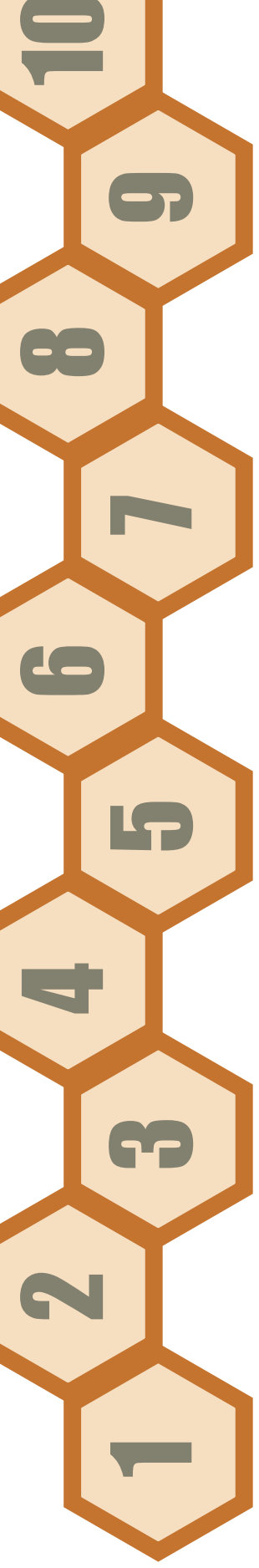


Poder Aéreo



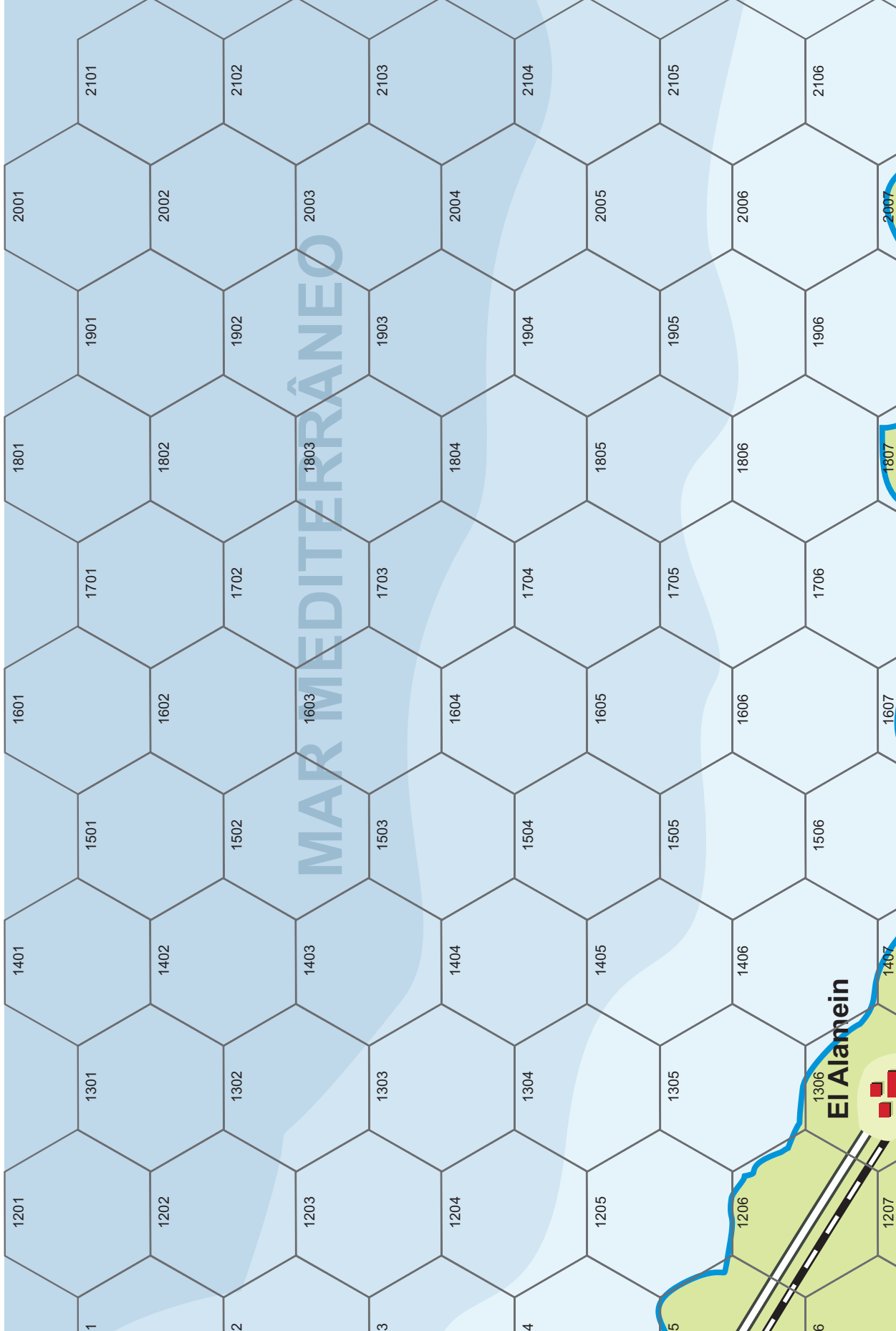
ALIADOS

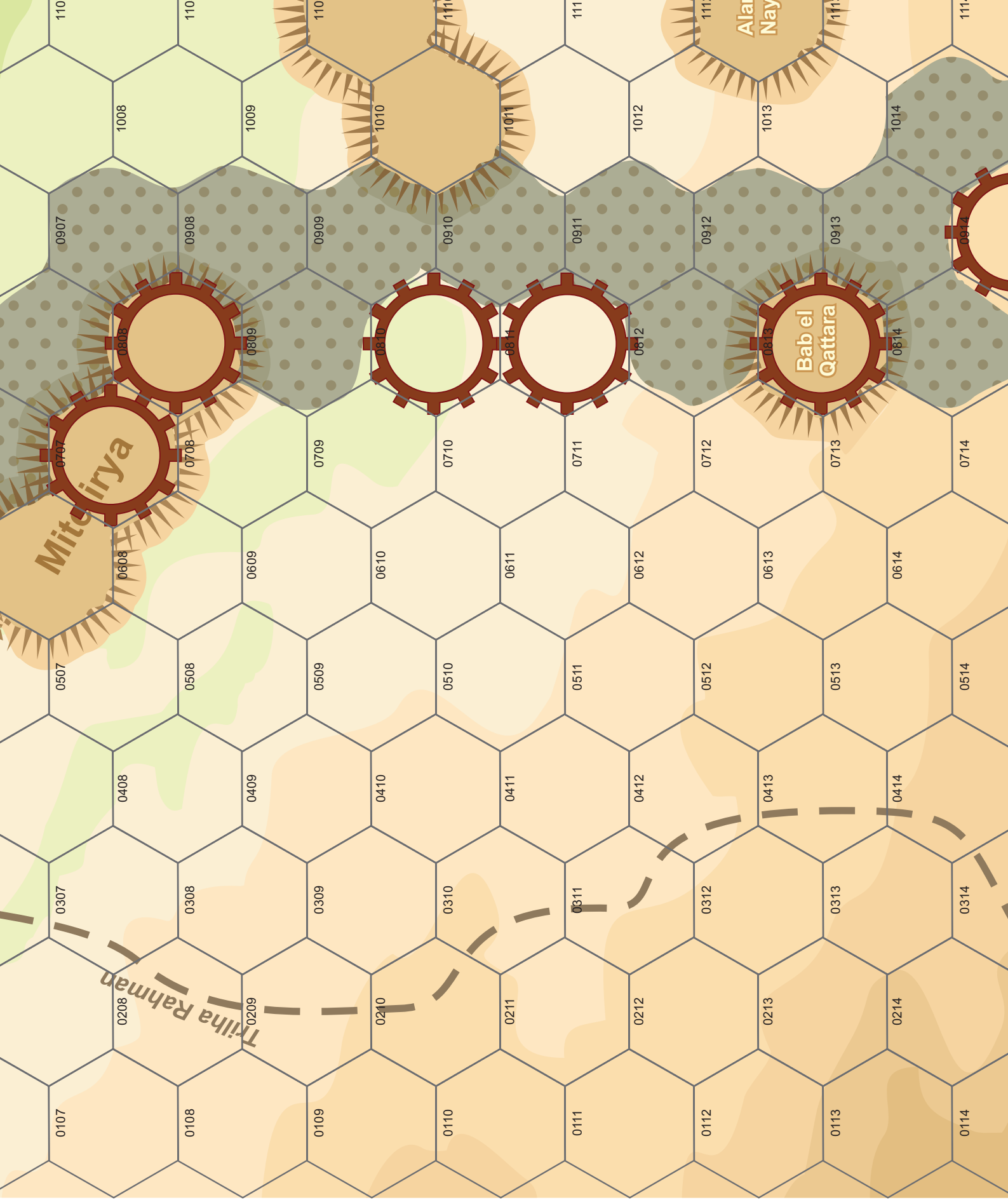


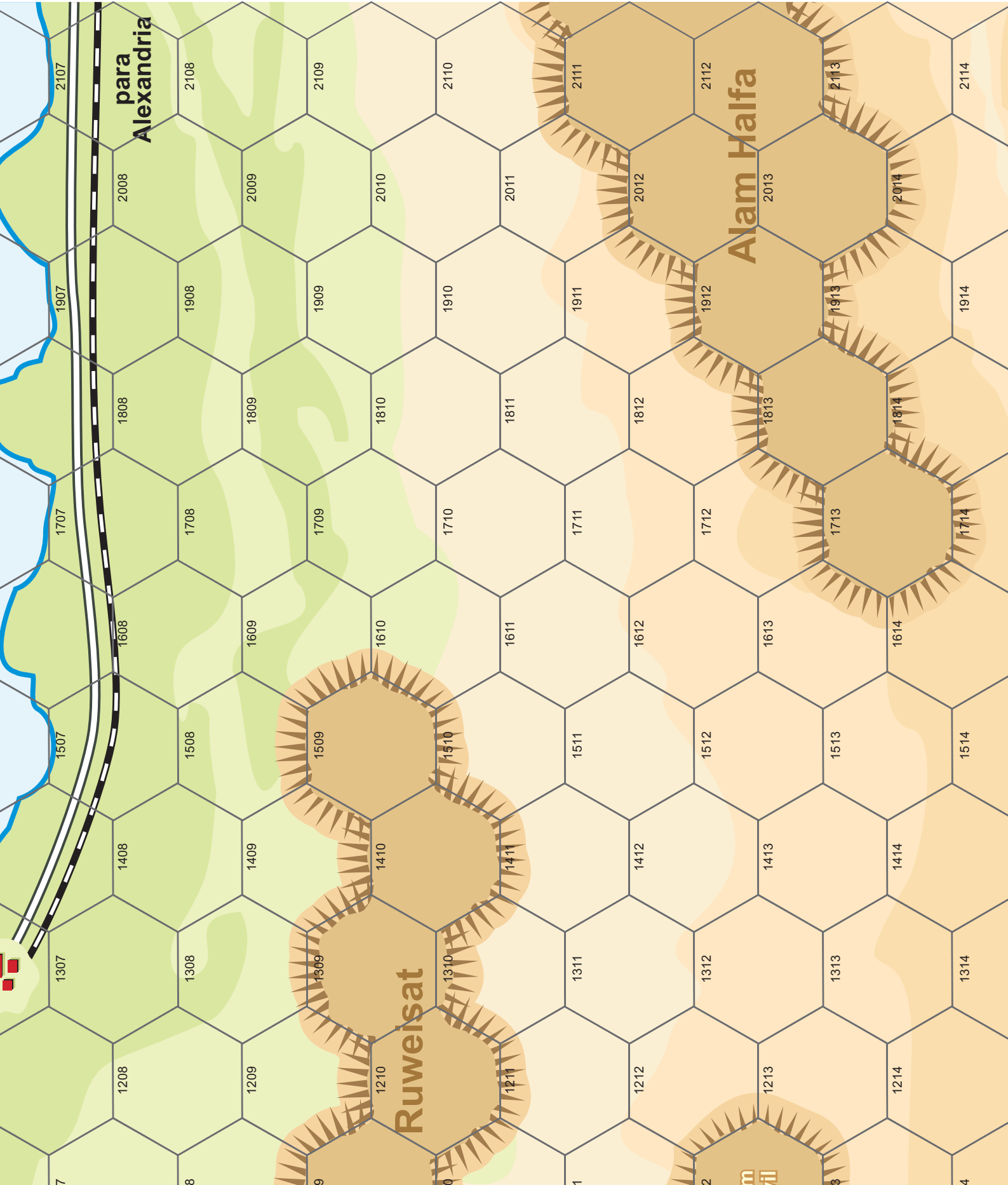


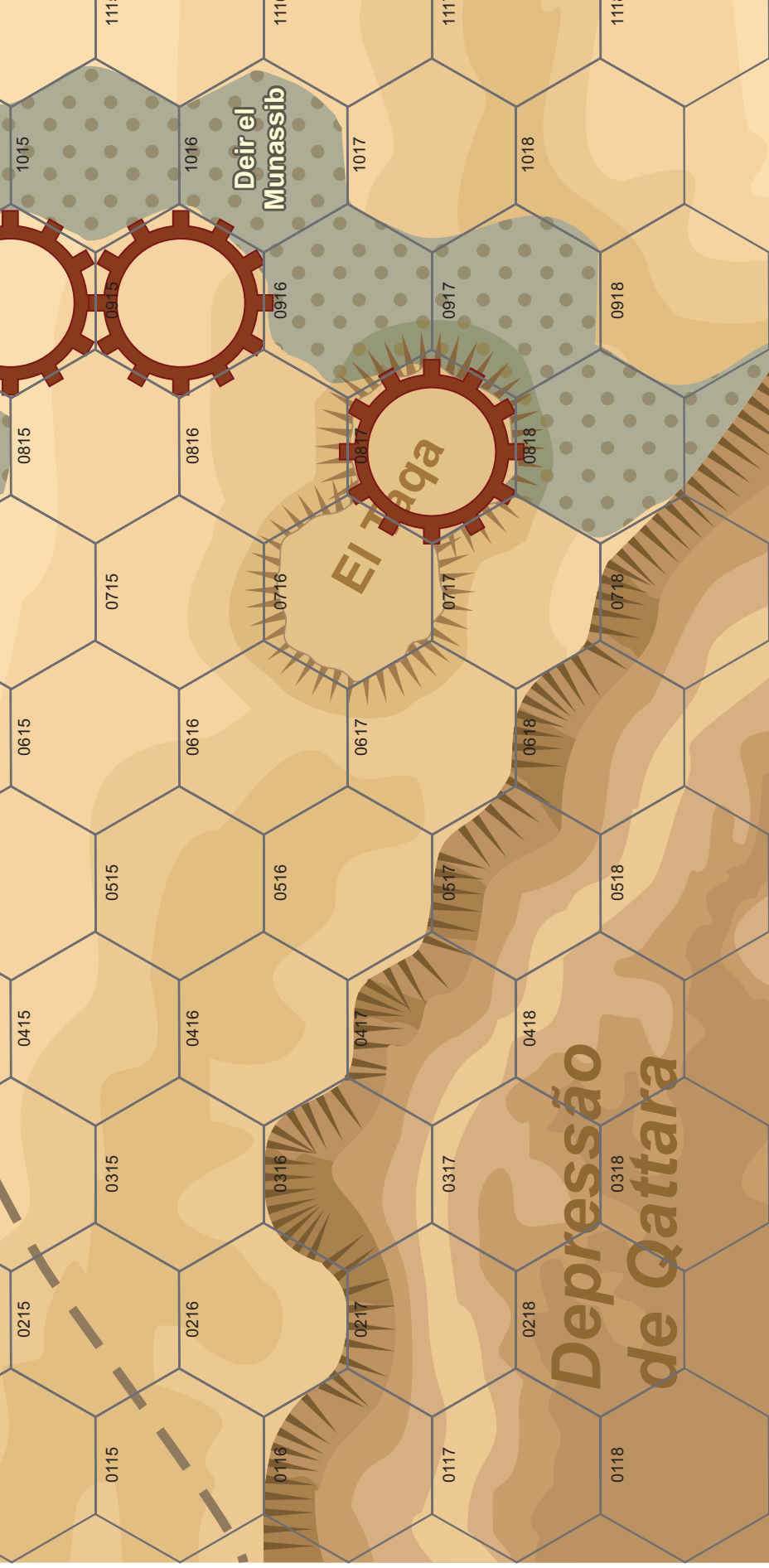


LUFTWAFFE









Deir el
Munassib

El Jaqa

Depressão
de Qattara

0115 0215 0315 0415 0515 0615 0715 0815 0915 1015 111

0116 0216 0316 0416 0516 0616 0716 0816 0916 1016 111

0117 0217 0317 0417 0517 0617 0717 0817 0917 1017 111

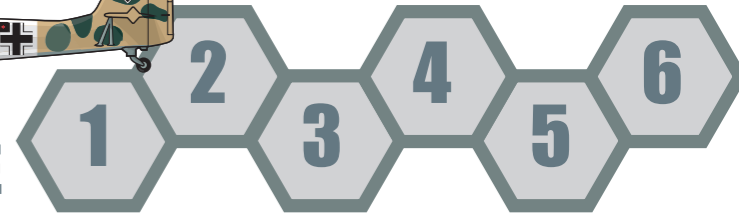
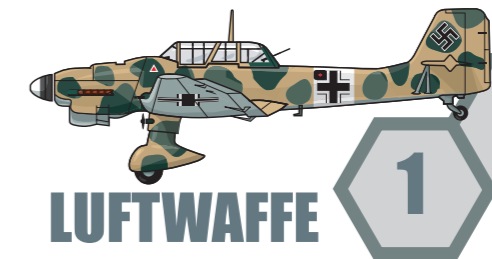
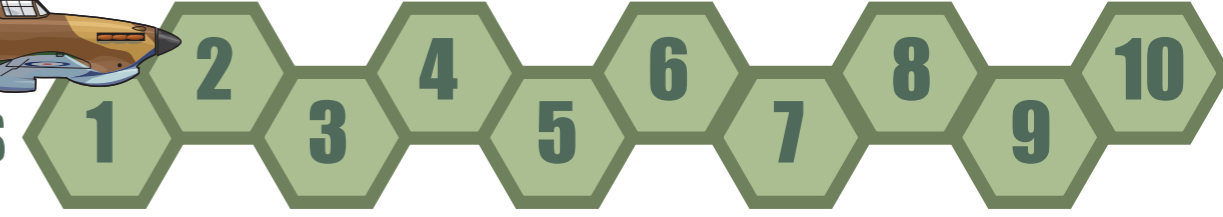
0118 0218 0318 0418 0518 0618 0718 0818 0918 1018 111

El Alamein

Decisão no deserto

	Aberto	Crista	Fortificação	Minas	Estrada	Ferrovia	Trilha	Depressão	Mar
MOVIMENTAÇÃO	1	2 - 3	Terreno	ver 9.0	1 - ½	Infinito	1	X	X
COMBATES	---	2	+1 col.	ver 9.0	---	---	---	---	---

Poder Aéreo



Marcador de Turnos

