

# A GUERRA

# DO CONGO

# 1998-1999





# Wargame – Congo

## Versão 3.1 – Setembro/2011

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos ocorridos entre agosto de 1998 e julho de 1999, na África Central, no conflito conhecido como a “Segunda Guerra do Congo”, a primeira grande guerra exclusivamente africana.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente obter os acontecimentos da história, porém não obrigatoriamente repeti-la, dando margem ao jogador experimentar novas soluções, avaliar novas situações e o mais importante: ter um lazer inteligente.

Mesmo tendo optado por não obter quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor *não abre mão da autoria do produto* e, portanto, permanece possuindo os *direitos de comercialização presentes ou futuros* deste wargame. O autor também terá direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou direta deste wargame. É livre a divulgação deste produto, *desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem*. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail [luiz.lapis@oi.com.br](mailto:luiz.lapis@oi.com.br), sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

Este wargame pode ser baixado na íntegra no site do Clube Somnium, em:

<http://www.clubesomnium.org>



## Índice

1.	Introdução.....	3
1.1.	Histórico do Conflito.....	3
1.2.	Material.....	4
2.	Regras Básicas.....	4
2.1.	Seqüência do Jogo.....	4
2.2.	Etapa de Preparação.....	5
2.3.	Fase de Movimentação.....	5
2.4.	Fase de Combate.....	5
2.5.	Distâncias e Áreas.....	6
2.6.	Organização de Unidades.....	6
2.7.	Unidades Militares.....	6
2.8.	Mapa.....	7
3.	Movimentação.....	8
3.1.	Poder de Movimentação.....	8
3.2.	Restrições de Movimentação.....	8
3.3.	Terrenos Especiais.....	9
3.4.	Entrada e Saída do Mapa.....	10
3.5.	Movimento por Aeroportos.....	11
3.6.	Movimentação de Unidades Aéreas.....	11
3.7.	Países “Amigos”.....	11
4.	Abastecimento.....	12
4.1.	Linhas de Abastecimento.....	12
4.2.	Abastecimento de Unidades de Guerrilha.....	12
4.3.	Restrições Devidas a Falta de Abastecimento.....	12
5.	Combate.....	13
5.1.	Poder de Combate.....	13
5.2.	Influência do Terreno.....	13
5.3.	Cerco.....	14
5.4.	Unidade de Comando.....	14
5.5.	Influência do Moral.....	14
5.6.	Alcance.....	14
5.7.	Apoio aéreo.....	14
5.8.	Resolução dos Ataques.....	15
5.9.	Movimentação Após o Combate.....	17
6.	Baixas.....	18
6.1.	As Baixas como Resultado de Combate.....	18
6.2.	O Moral Como Fator de Coesão.....	19
6.3.	Recuperando as Baixas (Recompletamento).....	19
6.4.	Reconstituindo Unidades.....	19
7.	Regras Especiais.....	20
8.	Vitória.....	20

# 1. Introdução

## 1.1. Histórico do Conflito

Entre 1996 e 1997 uma aliança entre Ruanda, Uganda, Angola, Burundi e Eritreia derrubou o governo do Marechal Mobutu Sese Seko e levou ao poder a Aliança das Forças de Libertação do Congo-Zaire (AFDL) de Laurent Desireé Kabila em Maio de 1997. O antigo Zaire passou então a se chamar República Democrática do Congo (DRC). A instabilidade na região neste pós-guerra, com diversos dos seus vizinhos enfrentando movimentos guerrilheiros, a complexa malha de etnias e tribos e a falha do governo Kabila em atender as reivindicações dos seus antigos aliados internos e externos tornando-se um governo ditatorial, levou o país novamente à guerra.

Em Julho de 1998 os rumores de um golpe de estado apoiado por Ruanda fizeram com que Kabila deportasse os assessores militares ruandenses que treinavam (e até comandavam) tropas no Congo. Foi durante esta operação que um oficial congolês, Sylvian Mbouki, acompanhado de dois soldados da Décima Brigada, invadiu uma rádio na cidade de Goma, fronteira com Ruanda, e anunciou um levante contra o governo do presidente Kabila.

O levante rapidamente se espalhou pela província de Kivu, apoiado por Ruanda, para atingir todo o leste e norte do país. Numa ousada operação aerotransportada os rebeldes capturaram as cidades de Muanda, o porto de Matadi e a hidrelétrica de Inga no extremo oeste do país, vitais para o abastecimento da capital Kinshasa, e iniciaram a marcha sobre esta cidade para a derrubada do governo de Kabila e sua substituição pelo recém formado Movimento Congolês pela Democracia (RCD).

Somente no último minuto em setembro de 1998, Kinshasa foi salva pelas tropas aerotransportadas zimbabuanas e angolanas que através da Comunidade para o Desenvolvimento do Sul da África (SADC) intervieram no conflito no lado do governo Kabila, juntamente com Namíbia, Chade e Zimbábue.

O avanço dos rebeldes pelo norte prosseguiu com a tomada de Kisangani, a segunda maior cidade do país. Agora apoiados também por Uganda e Burundi, os rebeldes e as tropas aliadas marcharam para o centro-sul do Congo, tomando Kalemie, Kabalo, Kasongo, Kindu e Bumba, rumando para as cidades de Mbuji-Mayi (rica em diamantes) e Mbandaka (a terceira maior cidade).

Desde o início de 1999, o conflito estabilizou-se com uma série de encontros e negociações para um cessar-fogo na região intermediados por Nelson Mandela e Muamar Kadafi entre outros, todos sem sucesso. Este impasse interessava ambos os lados, na esperança que uma distante vitória militar rompesse o equilíbrio e estabelecesse uma posição dominante nas negociações. Em julho de 1999 um acordo de paz em Lusaka reuniu todos os envolvidos exceto o RCD em um cessar fogo.

Porém entre as duas alianças, os conflitos entre os aliados e os conflitos internos em cada país introduzem uma incógnita e apontam para uma guerra de longa duração:

- As Forças Armadas do da República Democrática do Congo (DRC) de Kabila, são uma mistura do antigo exército de Mobutu (as Forças Armadas do Zaire - FAZ) e suas próprias forças da AFDL (Aliança da Forças Democráticas de Libertação do Zaire-Congo) composta de milícias de Banyamulenge e de Katanga. Este inexperiente exército não conta com oficiais treinados e possui um inadequado estado maior comandado pelo filho de Kabila (treinado na China e na Tanzânia). Como a melhor parte de suas forças desertou, Kabila começou um programa de recrutamento e recorreu à experiência das forças estrangeiras e do reforço das guerrilhas de oposição dos seus inimigos.
- O Movimento Congolês pela Democracia (RCD) é uma aliança rebelde formada em 01 de Agosto de 1998, um dia antes do anúncio da rebelião e é composta por vários integrantes de diferentes orientações: Ernest Wamba dia Wamba, líder do RCD; Jean-Pierre Bemba do Movimento Nacional para a Libertação do Congo (MNLK), Arthur Zahidi Ngoma presidente do Partido das Forças do Futuro, antigos membros da AFDL de Kabila e ex-oficiais do FAC.
- As Forças Populares de Defesa de Uganda (UPDF) do presidente Yoweri Museveni, enfrenta os “seus” rebeldes da Forças Democráticas Aliadas (ADF) de Jamil Makulu e do Exército de Resistência “do Senhor” (LRA) de Joseph Kony, e os vizinhos hostis do Sudão e do Chade (apoiando os rebeldes “deles”, a SPLA - Exército de Libertação do Sudão do Sul), além dos simpatizantes do antigo ditador de Uganda, Idi Amim Dada.



- O Exército Patriótico de Ruanda (RPA) do presidente Paster Bizimungu enfrenta as forças do antigo governo (Ex-FAR) e das milícias do Interahamwe reunidas no Exército de Libertação de Ruanda (ALiR), responsáveis pelo genocídio de 1994. Ruanda é a principal interessada no conflito do Congo, tanto por questões de segurança das suas fronteiras, quanto pelas eventuais represálias de um governo Kabila, se este sair-se vencedor da guerra.
- Burundi enfrenta as forças da FDD (Forças de Defesa da Democracia), rebeldes que operam a partir do Congo. O conflito no Congo sustenta o governo militar de Burundi no poder e garante a ocupação das fronteiras, levando a guerra para longe de suas cidades.
- A intervenção de Angola pelo MPLA (Movimento para a Libertação de Angola) do Presidente Eduardo dos Santos é mais uma resposta aos ataques da UNITA (União para a Libertação Total de Angola) de Jonas Savimbi dentro do território do Congo. Seu apoio a Kabila deve-se pelo compromisso deste de reprimir a UNITA em seu território e da desconfiança do apoio de Uganda e Ruanda à Savimbi. Angola também tem tropas na República do Congo apoiando o general Sassou Ngueso contra a guerrilha do ex-presidente Lissouba pelo mesmo motivo.
- O presidente Robert Mugabe do Zimbábue enviou tropas para o Congo para estabilizar a situação, porém os relatos de baixas em suas forças e a continuação da guerra levantaram vozes de insatisfação da oposição ao seu governo. Um golpe militar abortado e a prisão de 23 oficiais do exército são provas claras da impopularidade desta intervenção.
- Embora a contribuição da Namíbia seja pequena, o presidente Nujoma apóia uma solução pacífica para a guerra e assim rapidamente retirar suas forças de lá e concentrar-se em resolver seus problemas internos para candidatar-se a um inconstitucional terceiro mandato.

Tanto pelo número de países envolvidos no conflito, quanto pela duração e pela ausência das tradicionais forças coloniais européias, norte-americanas e soviéticas, esta guerra está sendo denominada a primeira grande guerra exclusivamente africana.

#### Referências:

- Africa's Seven Nations War – ICG – International Crisis Group, 21 maio de 1999;
- Wikipedia: Second Congo War;
- Scramble for the Congo: Anatomy of an Ugly War, ICG, 20 de dezembro de 2000.

## 1.2. Material

O Material que compõe este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A2.
- 114 peças representando as unidades combatentes e 60 peças de marcadores.
- Dois dados de dez faces.
- Um livro de regras (este).
- Quatro tabelas e três marcadores.
- Uma calculadora (opcional).

## 2. Regras Básicas

### 2.1. Seqüência do Jogo

O jogo é dividido em turnos, cada turno corresponde duas semanas de tempo real. A totalidade dos eventos que este wargame pretende representar está contida entre o dia 02 de Agosto de 98 e o dia 10 de julho de 1999, portanto 24 turnos de jogo.

Cada turno será dividido em três etapas, uma para preparação e uma para cada um dos dois grupos de exércitos contentores.



A primeira etapa é a de administração e contagem de pontos, a segunda etapa é sempre jogada pelo jogador que controlará as forças do Movimento Congolês pela Democracia (RCD) liderada por Ernest Wamba (Rebeldes Congolezes, Uganda, Ruanda e Burundi) doravante denominados simplesmente “**Rebeldes**” e a terceira etapa é jogada pela SADC (Congo, Angola, Zimbábue e Namíbia), doravante denominadas simplesmente “**Congo**”.

As duas últimas etapas são divididas em 2 fases seqüenciais, representando o agrupamento teórico de ações similares. A Fase de Movimentação e a Fase de Combate.

Assim temos:

1. Etapa de Preparação
2. Etapa do jogador dos Rebeldes
  - 2.1. Movimentação
  - 2.2. Combate
3. Etapa do jogador do Congo
  - 3.1. Movimentação
  - 3.2. Combate

## 2.2. Etapa de Preparação

Na etapa de preparação os jogadores executam alguns procedimentos preparatórios à movimentação e combate, é uma etapa puramente administrativa do jogo. São eles:

- **Mudança do marcador de turno:** No tabuleiro existe um marcador que identifica o turno que está sendo jogado, neste momento o jogador avança o marcador em uma casa. O turno determina o início, o fim e alguns eventos do jogo (como reforços).
- **Atualização dos Pontos de Vitória:** A cada turno, cada jogador deverá verificar as condições de vitória descritas no item 8 e acrescentar os pontos correspondentes no Marcador de Pontos de Vitória (no tabuleiro), através dos marcadores (um marcador para cada jogador).
- **Ajuste do fator de Moral da Tropa:** Também a cada turno, cada jogador deverá verificar os eventos modificadores do moral da tropa e deve atualizar o Marcador de Moral (no tabuleiro), que representa o estado psicológico médio das tropas de um determinado exército, conforme item 5.4 (um marcador para cada exército).
- **Entrada de Reforços e de Unidades Reconstituídas:** A cada turno o jogador deve consultar a Tabela 5 (Reforços) e **selecionar** as unidades que entram no jogo como reforços ou que foram reconstituídas e que vão entrar na sua fase de movimentação.

## 2.3. Fase de Movimentação

Nesta fase o jogador da etapa verifica as suas linhas de abastecimento (item 4) e escolhe quantas e quais peças deseja movimentar no mapa segundo o Poder de Movimentação (**PM**) de cada unidade e o tipo de terreno através do qual esta se desloca, observando as restrições de movimentação (item 3.2).

## 2.4. Fase de Combate

Nesta fase o jogador da fase assume o papel de atacante e o jogador adversário o de defensor, não importando o quadro geral do jogo. O atacante então vai identificando e anunciando os combates que deseja realizar. Os jogadores calculam e resolvem cada combate e o atacante joga os dados de forma a obter o resultado final. O defensor deve então efetuar as baixas e recuos resultantes do combate, e o atacante deve, por fim, efetuar as suas baixas e executar qualquer avanço após o combate. Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes no item 5, adiante.

## 2.5. Distâncias e Áreas

A unidade de medida no jogo é o hexágono (ou *hex*) e um hexágono no mapa representa 65 km entre suas duas faces opostas e contém uma área de 3.168 Km<sup>2</sup>. Para se adequar a um hexágono, algumas distâncias sofreram aproximações. O Poder de Movimentação e alcance de algumas unidades, também foram aproximados visando uma adequação à grelha hexagonal.

## 2.6. Organização de Unidades

Devido à inexistência de dados precisos e de uma ordem de batalha, o grosso das unidades teve seu contingente estimado. Dado o nível semi-tático deste wargame e os contingentes conhecidos, as unidades organizacionais básicas são o regimento e a brigada, contando que um regimento possua aproximadamente 3.000 homens como efetivo combatente, formado por três batalhões de 1.000 homens (mais unidades orgânicas\*). Uma brigada possui aproximadamente o mesmo efetivo de um regimento, porém possui mais autonomia por ter mais unidades orgânicas.

\* Unidades orgânicas são frações de tropa especializadas que são diretamente subordinadas a um QG, como engenharia, artilharia, comunicações, artilharia antiaérea, logística, etc.

As demais unidades de apoio e outras unidades militares de caráter não combatente não serão representadas. Outros contingentes civis ou não combatentes serão igualmente desconsiderados.

## 2.7. Unidades Militares

### 2.7.1. Identificação da Unidade

As unidades militares são representadas no jogo por peças de cartão que possuem identificações na forma de alguns números que quantificam o valor daquela unidade em relação aos mecanismos do jogo.

O esquema abaixo identifica cada um destes símbolos:



- Bandeira – País de origem da Unidade - item 2.7.2.3 a seguir  
(III) TAM - Tamanho da Unidade - item 2.7.2.1 a seguir.  
 - Tipo da unidade - item 2.7.2.2 a seguir  
(2) – Alcance das unidades de artilharia e das unidades aéreas.  
(6) - Moral da unidade – item 5.4 a seguir.  
(3) - Poder de Ataque - item 5.1 a seguir.  
(1) - Poder de Defesa - item 5.1 a seguir.  
(3) - Poder de Movimentação - item 3.1 a seguir.

### 2.7.2. Classificação da Unidade

#### 2.7.2.1. Quanto ao Tamanho:

Brigada: Símbolo = “X” – 3.000 combatentes aproximadamente  
Regimento: Símbolo = “III” – 3.000 combatentes aproximadamente

#### 2.7.2.2. Quanto ao Tipo:

**Infantaria:** Unidades que tenham deslocamento a pé, independente da especialidade, estão agrupados neste tipo. Cada unidade inclui além da infantaria, frações para engenharia, suprimentos, QGs e artilharias orgânicas.

**Blindados:** Unidades compostas principalmente por carros de combate blindados, incluindo também infantaria transportada em veículos mecanizados, frações de suprimentos, QGs e as unidades orgânicas.

**Infantaria Motorizada:** Unidades compostas principalmente por infantaria transportada em veículos motorizados, incluindo também alguns poucos carros de combate blindados e carros de reconhecimento, frações de suprimento, QGs e as unidades orgânicas.

**Artilharia:** Unidades de artilharia organizadas de forma independente, podendo ser artilharia de saturação de área, convencional, autopropulsada, etc., incluindo também frações de suprimento, QGs e unidades orgânicas.

**G Guerrilheiros:** Unidades de tropas não regulares, compostas basicamente de infantaria e artilharia leve, sem blindados. Tem como característica o profundo conhecimento do terreno e apoio popular local para abastecimento e recompletamento.

**Marcadores:** Peças que representam um estado temporário ou ordem aplicada a uma unidade combatente, ou qualquer outra peça que não participe ativamente do jogo e sirva simplesmente como auxílio aos jogadores. Neste jogo, temos os marcadores de interdição ou desabastecimento, de turno e os de “Reserva”.

2.7.2.3. Quanto à origem:

As forças combatentes estão divididas em dois grupos de exércitos: O Movimento Congolês pela Democracia liderada por Ernest Wamba (**Rebeldes**) e seus aliados: Uganda, Ruanda e Burundi; e as forças legalistas de Kabila (**Congo**) e seus aliados: Angola, Zimbábue e Namíbia. As unidades serão distintas por cores para melhor identificação dos exércitos das alianças contentoras.

**Países e Líderes:**

		Burundi	FAB - Presidente Pierre Buyoya
		Angola	FAA - Presidente José Eduardo dos Santos
		Namíbia	NDF - Presidente Sam Nujoma
		Ruanda	RPA – Vice-Presidente Paul Kagame
		Uganda	UPDF - Presidente Youeri Museveni
		Zimbábue	ZNDF - Presidente Robert Mugabe
		Rebeldes	RCD – ML: Ernest Wamba RCD – Goma: Emile Ilunga RCD – MLC: Jean Pierre Bemba
		Congo	FAC – Laurent Kabila ADF/LRA - Jamil Makulu / Joseph Kony FDD – Jean-Bosco Ndayikengurukiye ALiR (Interahamwe/Ex-FAR) - General Augustin Bizimungu

## 2.8. Mapa

O Mapa está dividido em hexágonos, contendo a região centro-africana do Congo, Uganda, Ruanda e Burundi. No Mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as cidades, vilas e estradas e outros pontos especiais do território. Sobre este mapa foi colocada uma grelha hexagonal de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias envolvidas. Ao invés de quilômetros, metros ou milhas, temos como unidade de distância, o **hexágono** (ou **hex**, no plural **hexes**). Todas as distâncias para fins de jogo serão calculadas em hexágonos.

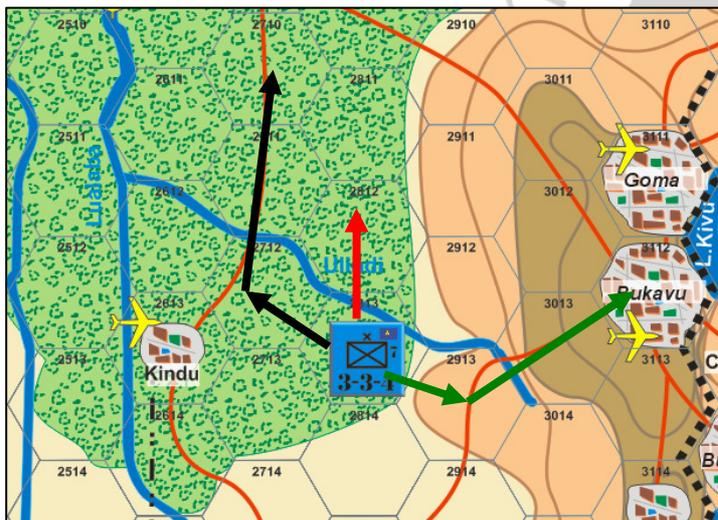
Os tipos de terreno e outros símbolos estão especificados em na **Tabela 1**, no tabuleiro.

## 3. Movimentação

### 3.1. Poder de Movimentação

Cada unidade militar deve poder deslocar-se sobre o mapa para simular os movimentos de marcha e deslocamentos entre um local e outro. A capacidade de uma unidade se deslocar é representada pelo fator **PM**, o seu **Poder de Movimentação** ou **Pontos de Movimentação**.

Cada *hex* de terreno possui uma capacidade de “resistir” à passagem das unidades chamada “custo de movimentação do terreno”, identificada na Tabela 1. A cada fase de movimentação sua, uma unidade pode deslocar-se do *hex* onde se localiza para um dos seus *hexes* adjacentes a escolha do jogador que a comanda. Para tanto, esta desconta de seu **PM** inicial o custo correspondente ao tipo terreno do *hex* onde entrou. Caso ainda possua um “saldo” de **PM**, a unidade repete a operação para um novo *hex* até que o jogador escolha não mais deslocar esta unidade ou que seu “saldo” em **PM** não seja suficiente para realizar o movimento para o *hex* seguinte desejado.



**Exemplo:** Uma unidade 3-3-4 (PM=4) está no hex 2813 e desloca-se para um *hex* de floresta em 2712. O “custo” do *hex* de floresta é de 2PM. O PM restante é  $4-2=2$ . Em seguida ela se move novamente **pela estrada e pela ponte** para um *hex* selva 2711 (custo = 1PM). Seu novo saldo é  $2-1=1$  PM. Este saldo é usado para seguir pela estrada até o hex 2710, cessando o movimento. Outro movimento poderia ser do hex inicial 2813 para o hex 2913, cujo custo de terreno acidentado é igual a 2PM. A unidade com o saldo de 2PM poderia seguir daí pela estrada e pela ponte até Bukavu. Ainda outro movimento seria do hex inicial 2813 para o hex 2812, quando a unidade gastaria 2PM para o *hex* de selva mais 1PM para a travessia do rio ( $4-2-1=1$ PM), como agora ela não tem pontos suficientes para entrar

nos hexes de selva 2811 ou 2711 (2PM) nem no *hex* acidentado 2911 (2PM) ela cessa o movimento neste turno.

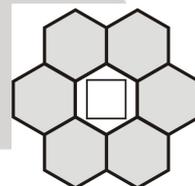
O **PM** de uma unidade não precisa ser gasto totalmente, porém a sobra não pode ser acumulada para o turno seguinte, nem pode transferida para outra unidade. Unidades em um mesmo *hex* não somam seus **PMs** caso se movimentem juntas.

**Importante:** Uma unidade sempre pode deslocar-se pelo menos um *hex* por turno não importando o custo do terreno, respeitando as regras de estocagem e de zona de controle, descritas abaixo.

### 3.2. Restrições de Movimentação

#### 3.2.1. Unidades Inimigas

Toda unidade exerce controle absoluto sobre o *hex* que ocupa, neste *hex* nenhuma unidade inimiga pode entrar. Nos *hexes* adjacentes ao *hex* ocupado, esta mesma unidade exerce um controle de forma limitada. Assim, cada unidade militar possui uma **Zona de Controle (ZOC)** composta pelos seis *hexes* que lhe são adjacentes mais o *hex* que ela ocupa.



Esta **Zona de Controle** restringe o movimento de unidades adversárias da seguinte forma:

- Uma unidade pode entrar numa **Zona de Controle** de uma unidade inimiga pagando apenas o custo normal do terreno. Uma vez dentro de uma **Zona de Controle** inimiga ela pode deslocar-se para outro *hex* “pagando” os custos normais do terreno do *hex* para o qual está se movimentando mais 1PM extra para “desengajar” (sair da ZOC) e depois, caso lhe reste “saldo” em PM, prosseguir seu movimento normalmente. Este segundo *hex* **não pode** estar na **Zona de Controle** da mesma ou de outra unidade inimiga. Assim, uma unidade **não pode passar** de um *hex* de ZOC inimiga para outro *hex* também de ZOC inimiga.



- Uma unidade que inicie uma Fase de Movimentação numa situação onde não possa se movimentar para um *hex* que não esteja numa **Zona de Controle** inimiga é considerada sob cerco e não pode se movimentar. Uma unidade que possua todos os *hexes* adjacentes ocupados por unidades inimigas é considerada totalmente cercada e, também, impossibilitada de se movimentar.
- Apenas as unidades Guerrilheiras **podem** passar de um *hex* que pertença a uma **Zona de Controle** inimiga para outro *hex* também de **Zona de Controle** inimiga sempre pagando o ponto extra de 1PM. Entende-se que as unidades de guerrilhas conhecem o terreno e usam táticas de infiltração.

### 3.2.2. Unidades Amigas (Estocagem ou Concentração)

Unidades amigas não impõem restrições em razão de suas Zonas de Controle. Unidades amigas podem livremente passar por *hexes* ocupados por unidades amigas e por *hexes* adjacentes a elas. Ainda assim existem restrições que a movimentação de unidades amigas impõe umas às outras.

Todo terreno é caracterizado, também, por uma capacidade de comportar certo contingente de unidades num mesmo momento. A esta capacidade damos o nome de **estocagem**.

Neste jogo, os terrenos de **montanha, pântano e selva permitem apenas uma unidade de infantaria ou de guerrilha no hex**. Caso exista no hex uma estrada ou ferrovia, elas podem comportar até 3 unidades de qualquer tipo. Todos os demais terrenos (aberto, cidade, vila, acidentado, etc.) comportam 3 unidades de qualquer tipo.

Caso o limite seja excedido, o jogador deverá refazer o movimento da unidade que entrou por último no *hex*, evitando o excesso de **estocagem**.

- Apenas as unidades aéreas não contam para fins de estocagem e sua movimentação é restrita de aeroporto para aeroporto;

## 3.3. Terrenos Especiais

### 3.3.1. Estradas

Para uma unidade percorrer uma estrada, ela deve primeiro entrar em um *hex* em cujo terreno haja uma estrada, pagando o custo do terreno normalmente. No próximo movimento, a unidade passa a pagar apenas o custo de movimentação da estrada, ignorando o custo do terreno, qualquer que seja ele. As estradas passam por dentro das cidades e vilas, portanto não é preciso “sair” da estrada ao passar por uma cidade ou vila (a linha vermelha da estrada só está “escondida” na cidade).

Para sair da estrada a unidade simplesmente se desloca para um *hex* que não contenha a estrada, pagando o custo normal do terreno.

Estradas que estejam sofrendo interdição aérea têm seu efeito cancelado e passam a funcionar como o terreno existente. Ver item 5.6 adiante.

### 3.3.2. Atravessando os rios

Para cruzar os rios as unidades que já estejam em um *hex* em cuja borda haja um rio pagam o custo do terreno para o qual desejam avançar acrescido de 1 PM pela travessia. Caso estejam se movimentando por uma estrada ou ferrovia e haja uma ponte sobre o rio, a unidade não pagará nenhum ponto extra.

### 3.3.3. Rios navegáveis: Congo, Oubangi/Ubangi e Kasai

Estes rios possuem excelente navegabilidade na maior parte do tempo. Para navegar por estes rios, uma unidade deve iniciar a fase de movimentação em um *hex* de cidade que possua um porto. No início de sua movimentação a unidade “paga” metade do seu PM (qualquer que seja ele) para embarcar. A seguir, ela se desloca quantos *hexes* desejar, seguindo os rios navegáveis, até qualquer outro *hex* que possua borda com o rio. Finalmente, a unidade “paga” a outra metade do seu PM para desembarcar.



**Exemplo:** Uma unidade embarca em Kinshasa (hex 0715) gastando metade do seu PM e navega no Rio Congo, desloca-se até o hex 2106 (perto de Bumba) e gasta a outra metade do PM para desembarcar. No trajeto, nenhum dos hexes das bordas do rio estava em poder do inimigo.

Uma unidade deve sempre desembarcar ao final da fase de movimentação, mesmo que este hex seja adjacente a uma unidade inimiga. Uma unidade não pode navegar pela borda de um *hex* de rio cuja margem seja ocupada por forças inimigas. Todas as demais restrições de Zona de Controle e de estocagem também se aplicam.

- **Cada jogador pode movimentar por rio no máximo uma unidade de infantaria ou de guerrilha por turno.**

### 3.3.4. Ferrovias

Para movimentar-se pelas ferrovias, uma unidade deve iniciar sua fase de movimento em *qualquer hex* em que haja uma ferrovia. Ela paga metade do seu PM (não importando quanto seja) para embarcar. Em seguida ela pode deslocar-se sem limites pelos hexes de ferrovia. Para desembarcar a unidade gasta a outra metade do seu PM. As ferrovias passam por dentro das cidades e vilas, portanto não é preciso “sair” da ferrovia ao passar por uma cidade ou vila (a linha preta da estrada só está “escondida” na cidade).

Uma unidade deve sempre desembarcar ao final de sua fase de movimentação em um hex em que haja ferrovia, mesmo que este hex seja adjacente a uma unidade inimiga. Todas as demais restrições de Zona de Controle e de estocagem também se aplicam.

Ferrovias que estejam sofrendo interdição aérea têm seu efeito cancelado. Ver item 5.6 adiante.

- **Cada jogador pode movimentar por ferrovia no máximo uma unidade por turno.**

### 3.3.5. Mares e Lagos

Não é permitido o movimento nem a permanência de unidades em hexes de mares e lagos. Não é possível atravessar os lagos exceto por pontes.

### 3.3.6. Montanhas, Selvas e Pântanos

Unidades blindadas e motorizadas não podem entrar em *hexes* de selva, de montanha e de pântano a não ser por estradas ou ferrovias.

Se forem forçadas a recuar por resultado de combate para estes terrenos serão consideradas destruídas.

## 3.4. Entrada e Saída do Mapa

### 3.4.1. Saída do Mapa

Uma unidade pode deixar a área de combate saindo do mapa. Basta o jogador levar sua unidade até um dos *hexes* na borda do mapa e ‘gastar’ **PM** como se o *hex* seguinte possuísse o mesmo terreno do *hex* atual.

Uma vez que tenha saído do mapa, **somente as unidades de guerrilha** podem retornar ao jogo, *4 turnos depois* como se fossem unidades reconstituídas, porém sem pagar pontos de vitória pela reconstituição. Elas podem entrar por qualquer um dos pontos de entrada de unidades reconstituídas.

Qualquer outra unidade que sair do mapa voluntariamente ou por recuo de combate é considerada destruída.

### 3.4.2. Entrada no Mapa (Reforços)

Os reforços são as unidades que não estão inicialmente posicionadas no mapa já no início do jogo. Estas unidades devem então se movimentar para entrar no mapa. As unidades de reforço de um exército entram em turnos determinados (Vide Tabela 5). O jogador que recebe os reforços pode optar por atrasá-los quantos turnos quanto achar necessário ou até mesmo não entrarem.



- **Unidades que entram como reforços ou reconstituídas podem se movimentar no mesmo turno de entrada.**

Alguns reforços entram pela borda do mapa em hexes designados. No caso dos hexes estarem dentro de Zonas de Controle inimigas ou fora do alcance de suas linhas de abastecimento (item 4), o jogador pode entrar no mapa pelo hex de borda mais próximo que esteja sob seu controle.

Também como reforço algumas unidades “aparecem do nada” em algumas cidades e vilas. Entende-se que elas estavam se mobilizando naquele local e que a partir daquele turno se tornaram operacionais. No caso de uma unidade designada para entrar numa vila ou cidade que esteja ocupada ou cercada por forças inimigas ou além do alcance de suas linhas de abastecimento (item 4), o jogador pode mobilizá-las na cidade ou vila mais próxima que esteja sob seu controle.

As **unidades de guerrilha** podem ser mobilizadas atrás das linhas inimigas (fora do alcance de suas linhas de abastecimento). A mobilização acontece em uma região (cidade ou vila mais um alcance em *hexes*). O jogador neste caso está livre para escolher o hex que preferir dentro desta região, desde que não seja dentro de Zonas de Controle inimigas. Caso não haja nenhum hex disponível, as unidades poderão entrar no mapa na cidade ou vila mais próxima sob seu controle.

### 3.4.3. Posição Inicial

Muitas unidades já têm posição inicial no mapa e um turno a partir do qual estas poderão se mover (estão liberadas). Uma unidade que inicia o jogo no mapa pode se defender e atacar desde o primeiro turno, mas somente poderá se mover a partir do turno indicado, exceto se forçada por resultado de combate a recuar (item 5.8). Caso recuem, estão automaticamente liberadas para se movimentar.

## 3.5. Movimento por Aeroportos

Existem aeroportos em algumas cidades. Um jogador que possua duas cidades com aeroportos pode transportar unidades de infantaria ou guerrilha diretamente de um *hex* para o outro. As unidades a serem transportadas devem iniciar o turno em um *hex* de aeroporto e gastam metade do seu PM (qualquer que seja) para embarcar. A seguir o jogador simplesmente transfere esta unidade para o outro aeroporto, quando a unidade gasta a outra metade do seu PM para desembarcar.

No ponto de chegada os limites de **estocagem** deverão ser respeitados. Zonas de Controle inimigas não impedem o movimento por aeroporto, mesmo que a cidade esteja completamente cercada.

Não é possível se movimentar para aeroportos que não estejam sob seu controle. Não é possível “tomar de assalto” um aeroporto neste jogo.

- **Cada jogador pode movimentar por aeroportos no máximo uma unidade de infantaria ou guerrilha por turno.**

## 3.6. Movimentação de Unidades Aéreas

As unidades aéreas são baseadas exclusivamente em hexes que possuam aeroportos. A única movimentação possível para a unidade aérea é de um aeroporto para outro aeroporto em seu poder, impedindo que ela participe de combates ou de interdição naquele turno.

Neste jogo as unidades aéreas são simuladas através de poder de apoio aos combates no solo e de interdição de movimento. Não há combates exclusivamente aéreos. Quando uma unidade aérea ataca, ela é colocada no hex atacado e volta para o aeroporto de origem após a resolução do combate.

- Unidades aéreas não contam para fins de estocagem.
- Unidades aéreas não sofrem restrições de abastecimento.

## 3.7. Países “Amigos”

Unidades de Uganda não podem entrar em Ruanda ou Burundi. Unidades de Ruanda não podem entrar em Uganda ou Burundi. Unidades de Burundi não podem entrar em Uganda ou Ruanda.

## 4. Abastecimento

Abastecimento é o fornecimento de tudo o que uma unidade precisa para combater, principalmente: munição, combustível, alimentação e remédios. Uma unidade abastecida é uma unidade que **inicia a sua fase de movimentação** em um hex abastecido.

### 4.1. Linhas de Abastecimento

O abastecimento é realizado pelas unidades de suprimento através de comboios de aviões, caminhões, trens, cavalos, barcos, etc. não representados como peças. Para simular este movimento, é imaginada uma linha de abastecimento que parte dos **Centros de Abastecimento** até cada uma das unidades.

Os centros de abastecimento são as cidades de **Kampala, Kisangani, Kigali, Kananga, Mbandaka, Bujumbura, Kinshasa, Pweto, Zongo e Kamina**, identificados por uma estrela no hex.

Esta linha imaginária passa por hexes de estradas, ferrovias, rios navegáveis, aeroportos ou uma combinação de todas estas a partir dos **Centros de Abastecimento**. Estas linhas não podem passar por hexes dentro de Zonas de Controle inimigas, exceto se estes hexes estiverem ocupados por unidades amigas.

**Uma unidade para estar abastecida deve estar em um hex que esteja em até 3PMs de distância de qualquer hex destas linhas de abastecimento.** Considera-se que esta pequena distância restante é coberta pelo pessoal de suprimento da própria unidade. Estes hexes da distância de 3PMs também não podem estar em Zonas de Controle inimigas, exceto se estiverem ocupados por unidades amigas.

- Unidades, mesmo que cercadas, em um hex com aeroporto são consideradas abastecidas;
- No caso de rios navegáveis, o hex adjacente ao rio conta na distância de 3PMs;
- Interdição aérea (vide item 5.6.2) impede que uma linha de abastecimento seja traçada.

### 4.2. Abastecimento de Unidades de Guerrilha

Além das linhas de abastecimento convencionais, as guerrilhas podem ser abastecidas atrás do front pela população local. Por isso, além de serem abastecidas de acordo com o item 4.1 acima, as unidades de guerrilha estarão sempre abastecidas se **no início de sua fase de movimentação** estiverem a uma distância de até 3 hexes das seguintes cidades/vilas, não importando a existência de uma linha de abastecimento:

- Congo / ADF/LRA: Gbadolite ou Isiro;
- Congo / FDD: Kalemie ou Pweto;
- Congo / ALiR: Kindu ou Ubundu;
- RCD / Ruanda: Kisangani ou Kindu;
- RCD / MLC: Gbadolite ou Kisangani;
- RCD / ML (Uganda): Bunia ou Isiro.

### 4.3. Restrições Devidas a Falta de Abastecimento



Uma unidade desabastecida recebe o marcador mostrado ao lado. Ela só retirará o marcador no início da sua fase de movimentação em que ficar novamente abastecida.

Qualquer unidade que não esteja abastecida **no início de sua fase de movimentação** perde temporariamente metade do seu **PM** (arredonda-se para cima) e não poderá realizar movimentos por ferrovia nem navegar pelos rios.

Uma unidade desabastecida tem também seu poder de combate (PA e PD) reduzido à metade temporariamente (arredondado para cima) até o mínimo de 1 e sua moral (Mo) reduzida de 1 ponto até o mínimo de 1.

- *Especial: Uma unidade blindada ou motorizada desabastecida pode optar por receber uma baixa e movimentar-se com seu PM total (abandono de equipamento);*
- Uma unidade desabastecida não reCompleta suas baixas;
- Uma unidade com baixas e desabastecida ficará com metade da metade do seu poder de combate (arredondado para cima).



## 5. Combate

### 5.1. Poder de Combate

Toda unidade tem como característica o **Poder de Combate**, este poder de combate é dividido em duas categorias distintas: poder de ataque (**PA**) e poder de defesa (**PD**). As manobras, a organização no campo de batalha, a cadeia de comando, o treinamento e as armas condicionam ambos.

As unidades possuem diferentes pontos de **PA** e **PD** e sua relação define se uma unidade é apropriada à defesa ou ao ataque.

Quando a Fase de Movimentação é concluída, inicia-se a Fase de Combate. Nesta fase o jogador atacante deverá identificar todas as situações de combate existentes no tabuleiro. Para haver um combate é necessário que uma unidade esteja na **Zona de Controle (ZOC)** de uma unidade inimiga. Estando em *hexes* adjacentes, as unidades já caracterizam uma situação de combate em que a unidade cujo exército está na Fase de Combate é denominada como atacante. Conseqüentemente, a unidade inimiga é a defensora neste combate, não importando o quadro geral do jogo.

Somente um *hex* contendo unidades inimigas é atacado por vez, sendo que todas as unidades naquele *hex* devem ser atacadas no mesmo combate.

O ataque **não** é obrigatório. O atacante pode escolher **se** vai realizar um ataque e deverá identificar quais as unidades atacantes que vão participar, não sendo necessário que este escolha todas as unidades em situação de combate.

- Nenhuma unidade atacante pode atacar mais de uma vez por Fase de Combate, assim como um *hex* não pode ser atacado mais de uma vez por Fase de Combate.

Identificadas as unidades atacantes e as defensoras, soma-se o **PA** das unidades atacantes e soma-se o **PD** das unidades defensoras e constitui-se uma primeira relação de forças. Dividindo-se o **PA** pelo **PD** e, ignorando a parte fracionária, busca-se a correspondência desta relação na Tabela de Resolução de Combate (Tabela 2) onde uma relação 2:1 indica, por exemplo, que o atacante possui o dobro da força do defensor.

Porém existem outros fatores que devem ser considerados antes de obtermos o resultado final do combate.

### 5.2. Influência do Terreno

O terreno age sempre a favor das forças defensoras, pois aquele que ataca deve vencer o terreno, além do inimigo. Para simularmos os efeitos da influência do terreno no combate, uma vez que tenhamos estabelecido a relação de forças inicial e identificado a coluna na Tabela 2, aplicamos a influência do terreno sob a forma de colunas para a *esquerda* que esta relação deve ser deslocada na tabela, procurando sempre a redução da relação de forças.

Para sabermos quantas colunas devemos deslocar para a esquerda basta identificarmos o tipo de terreno do *hex* em que a unidade defensora se encontra e consultamos a tabela de terreno existente no tabuleiro. As influências do terreno **são cumulativas**, exemplo: rio e floresta.

Existem terrenos especiais que devem ser considerados:

#### 5.2.1. Vilas, Estradas, Ferrovias e Aeroportos

Não há influência alguma destes terrenos no combate. Considera-se apenas o terreno onde a vila, a estrada, a ferrovia ou o aeroporto estão situados.

#### 5.2.2. Rios

A unidade defensora só se beneficia da vantagem do rio se *todas* as unidades atacantes estiverem do lado oposto do rio. As pontes não influenciam no combate.



### 5.2.3. Mares e Lagos

Os mares e os lagos impedem ataques através deles.

## 5.3. Cerco

Uma unidade está cercada caso não exista um único *hex* adjacente a ela, que esteja fora da **Zona de Controle** do inimigo. Se em todos os seis *hexes* adjacentes existe pelo menos uma unidade inimiga, a unidade estará completamente cercada.

Uma unidade **cercada ou completamente** cercada, quando atacada, é penalizada em uma coluna à direita na tabela de Resolução de Combates a favor do atacante.

## 5.4. Unidade de Comando

Ataques feitos com **três ou mais unidades** de apenas uma **única nacionalidade** ganham uma coluna de bônus na Tabela de Combate por **unidade de comando**. As nacionalidades estão na tabela do item 2.7.2.3. As unidades aéreas e artilharias não contam para este bônus.

Por operarem de forma independente. Nenhum ataque que participe uma unidade de guerrilha tem o bônus de unidade de comando, mesmo que seja somente de unidades guerrilheiras da mesma facção.

## 5.5. Influência do Moral

A união, o espírito de corpo, a determinação e a confiança na vitória são representados pelo Moral da Tropa.

Este sentimento está em cada unidade no seu fator de Moral individual (**Mo**) e também todo o exército representado pelo Marcador de Moral da Tropa (no tabuleiro) que varia entre o grau +2, que representa a confiança absoluta, ao grau -2, que simboliza o descrédito completo. Cada exército tem um marcador próprio de moral. No início do jogo todos os marcadores são colocados em zero. Os marcadores variarão entre estes dois extremos a cada turno de jogo, de acordo com os Modificadores de Moral (item 5.4.1), pelos fatos históricos e estratégicos ocorridos no período e também em função do desempenho do exército no jogo.

Em cada combate, para cada unidade de diferença entre os graus de moral identificados nos marcadores deverá ser somado o resultado de um dado para obtenção do resultado final do combate. Assim, se o exército atacante possuir um grau +2 e o defensor -1 deverá ser jogado e somado o resultado de 3 dados. Por outro lado se o atacante possuir -2 e o defensor 0 deverá ser subtraído o resultado do rolamento de dois dados.

- Caso um ataque ou defesa seja realizado com exércitos diferentes será considerado o menor moral entre eles.
- O resultado do rolamento de dados de moral será sempre considerado na unidade e não na dezena.

Para os Modificadores de Moral, ver Tabela 4.

## 5.6. Alcance

Alcance é a capacidade a unidade projetar o seu poder de ataque ou defesa a distância. Somente possuem alcance as unidades de artilharias e aéreas.

A unidade de artilharia poderá somar seu PA ou PD em um combate sempre que o seu alcance seja maior ou igual à distância em hexes entre um hex adjacente ao seu e o hex atacado ou defendido, respectivamente.

## 5.7. Apoio aéreo

### 5.7.1. Ataques de Apoio às Forças de Solo

Para o apoio aos combates no solo a unidade aérea poderá somar seus pontos no ataque ou na defesa sempre que o seu alcance seja maior ou igual à distância em hexes entre um hex adjacente ao seu e o hex atacado.

Basta colocar a unidade aérea sobre o hex atacado para indicar que aquela unidade apoiará a defesa ou o ataque.

- Um ataque apenas com unidades de guerrilha não pode ser apoiado com unidades aéreas.

### 5.7.2. Ataques de Interdição

Podem ser alvos de interdição somente os aeroportos, os portos, os rios navegáveis, as pontes, as ferrovias e as estradas que estejam dentro do alcance da unidade aérea. O jogador simplesmente coloca a unidade aérea sobre o hex alvo a ser interditado. A interdição afeta apenas a movimentação e o abastecimento.



Os pontos da unidade devem ser levados à Tabela 3 de Interdição Aérea, e a coluna que indicar um valor igual ou inferior ao valor usado no ataque será escolhida como coluna do resultado do ataque. Em seguida ele deve verificar o fator de terreno do alvo na Tabela 1, aplicando-o como em um combate terrestre, identificando a coluna final do ataque. Para definir a linha, basta rolar um dado de dez faces e o número resultante mais a coluna anteriormente definida identificarão o resultado do ataque.

Em ataques de interdição: cerco, unidade de comando e moral não influenciam.

Uma vez interditados, **coloca-se no hex um marcador de interdição** e:

- Portos e aeroportos não poderão embarcar ou desembarcar unidades.
- Estradas e ferrovias são interrompidas. Vale o fator de movimentação do terreno do *hex*.
- Se o hex interditado for adjacente a uma ponte ou a um rio navegável, a ponte é considerada também interditada e para cruzar o rio as unidades devem pagar o custo de travessia. Os rios navegáveis têm sua navegação e linhas de abastecimento interrompidas naquele ponto.
- As linhas de abastecimento não podem passar por um hex interditado.

No final da Fase de Movimentação **seguinte** os marcadores são retirados e tudo volta ao normal.

- Como resultado do ataque as unidades aéreas podem sofrer baixas também, mas apenas se no hex atacado houver pelo menos uma unidade inimiga (ver item 6).

## 5.8. Resolução dos Ataques

### 5.8.1. Cálculo dos Combates

Uma vez que tenhamos calculado a relação final das forças de um combate e depois de termos aplicado os modificadores de terreno, identificamos a coluna na **Tabela de Resultados de Combate** (tabela 2) quando então verificamos que para cada coluna existem oito resultados possíveis. Estes resultados simulam as probabilidades do resultado de um combate devido ao imponderável da guerra pelas inúmeras particularidades de cada combate.

Para determinar o resultado, o jogador atacante joga dois dados de dez faces. Um representará a dezena e o outro a unidade (os jogadores combinam quem representa o que *antes* de jogar os dados). Ao resultado dos dados deve ser somado nas unidades o resultado dos dados dos modificadores de moral conforme descrito (item 5.5). O resultado final corresponde à linha na tabela. Cruzando-se na tabela a linha assim obtida com a coluna previamente calculada, chegamos ao resultado final do combate. Este resultado se divide em duas partes: A primeira sempre é o impacto do combate nas forças atacantes e a segunda é sempre o impacto nas forças defensoras.

- No dado das dezenas o “00” e no dado das unidades o “0” correspondem, ambos, à zero.

### 5.8.2. Resultados do Combate

Consultando a Tabela 2 – Tabela de Resolução de Combates, verificamos que:

- Nas colunas estão as relações de forças entre atacantes e defensores de forma que na relação 2:1 temos uma força de ataque duas vezes maior que a força de defesa.
- Nas linhas temos os números dos resultados do rolamento dos dados. Números iguais ou menores do que 5 usarão a primeira linha e iguais ou maiores do que 96 usarão a última linha.

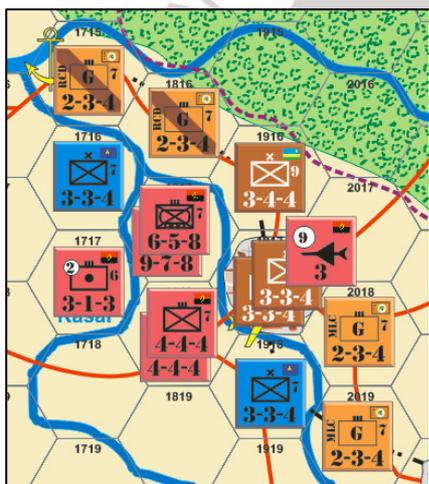
- Na interseção das linhas e colunas temos os resultados de combate da seguinte forma:
  - ❖ **AE – Ataque eliminado** – Uma unidade atacante é eliminada (à escolha do atacante). As demais (se houver) recuam.
  - ❖ **ARB – Ataque Rechaçado com Baixas** – Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Nenhuma avança, nenhuma recua.
  - ❖ **ARI – Ataque Rechaçado com Baixas Insignificantes** – Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Nenhuma avança, nenhuma recua.
  - ❖ **AVB – Ataque Vence com Baixas** - Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
  - ❖ **AVI – Ataque Vence com Baixas Insignificantes** - Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
  - ❖ **DE – Defesa Eliminada** - Uma unidade defensora é eliminada (à escolha do defensor). As demais (se houver) recuam.
  - ❖ **DRB – Defesa Recua com Baixas** - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Todas recuam.
  - ❖ **DRI – Defesa Recua com Baixas Insignificantes** - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Todas recuam.
  - ❖ **DVI – Defesa Vence com Baixas Insignificantes** – Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Nenhuma recua.
  - ❖ **DVB – Defesa Vence com Baixas** - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Nenhuma recua.
  - ❖ **(M)** – Uma unidade deve fazer verificação de moral (item 6.2). A preferência é da unidade que sofreu baixas neste combate. Caso haja mais de uma, deve checar a que possuir menor valor de moral à escolha do jogador. Caso nenhuma unidade tenha sofrido baixa, deve checar a que possuir menor valor de moral, à escolha do jogador.

Identificados os códigos do resultado de combate, cabe ao defensor proceder as baixas e o recuo e ao atacante proceder as baixas e o avanços resultantes do combate, explicados adiante.

### 5.8.3. Exemplo de Combate Terrestre

**Exemplo:** Em determinado momento identificamos a seguinte situação de combate: Um ataque angolano à cidade de Kananga (hex1917).

*As unidades atacantes são duas unidades 4-4-4, uma 6-5-8, e uma 9-7-8. Apóiam o ataque a artilharia 3-1-3 e a unidade aérea 3-9. As unidades defensoras são duas 3-3-4.*



1º passo: Somam-se os PAs das unidades atacantes:  
 $PA = 4+4+6+9+3+3 = 29$

2º passo: Somam-se os PDs das unidades defensoras:  
 $PD = 3+3 = 6$

3º passo: Calcula-se a relação de forças e identifica-se a coluna na tabela 2:  $PA / PD = 29 / 6 = 4,83$  (coluna 4:1)

4º passo: Verifica-se o terreno (rios inclusive), se há cerco ou unidade de comando e determina-se a coluna final: Terreno: cidade = 2 colunas à esquerda. Rio = 1 coluna à esquerda. Unidade de Comando = 1 coluna à direita. Não há cerco. Final = 2 colunas à esquerda =  $4:1 \rightarrow 3:1 \rightarrow 2:1$  (Coluna final 2:1)

Note que poderíamos unir ao ataque a unidade 3-3-4 (hex 1918) e teríamos assim  $PA=32$  e uma relação de  $32/6=5,33$  que daria 5:1, porém perderíamos o bônus da unidade de comando de 1 coluna à direita, o que dá no fim a mesma coluna 2:1.

5º passo: Determina-se o modificador de moral: Atacantes +1, Defensores -1  
Modificador =  $+1 - (-1) = +2$  (devem ser jogados mais dois dados)

6º passo: Rolam-se os dados e determina-se o resultado final: Dados = 6 (dezena) + 9 (unidade) + 1 (moral) + 7 (moral) = 77, resultado final AVB:DRI(M)

7º passo: *Aplica-se o resultado do combate:*

**AVB:** *Este resultado indica que o atacante venceu o combate, porém uma de suas unidades deve receber uma baixa (item 6.1, adiante).*

**DRI(M):** *Nenhuma das unidades defensoras recebeu baixa, porém devem recuar um hex e uma delas (a escolha do defensor) deve checar o moral (item 6.2, adiante).*

*As unidades atacantes estão livres para a sua movimentação após o combate (item 5.8, adiante)*

#### 5.8.4. Exemplo de Interdição Aérea

Uma interdição aérea só pode resultar em um único efeito, a negação das facilidades do hex alvo por um turno:

**Exemplo:** O jogador atacante anuncia que interditará o hex 2507 (Kisangani) usando  $4+3 = 7$  pontos de ataque:



1º passo: Identifica-se a coluna na tabela 3: Coluna “7 ou +”

2º passo: Identifica-se o terreno interditado e define-se a coluna final do ataque: Cidade: 2 colunas à esquerda = “7 ou +” → “5 ou 6” → “3 ou 4”  
Coluna final “3 ou 4”.

3º passo: Rola-se o dado e identifica-se a e o resultado final do ataque:  
Dado = 7, resultado = “Interditado com baixa”.

4º passo: Aplica-se o resultado: O aeroporto, o porto, as pontes rodoviária e ferroviária ficarão interditadas. E coloca-se o marcador de interdição no hex. As linhas de abastecimento estão interrompidas neste hex. Uma baixa deve ser dada em uma unidade aérea.

### 5.9. Movimentação Após o Combate

#### 5.9.1. Recuo após o Combate

Diversos resultados de combate têm como consequência o recuo das unidades defensoras. Ao recuarem, estas unidades abrem um *hex* livre para o qual as unidades atacantes podem avançar imediatamente.

O jogador defensor deve escolher para qual *hex* suas unidades devem recuar. Este *hex* deverá ser adjacente ao *hex* previamente ocupado, livre de unidades inimigas e fora da **Zona de Controle** de unidades inimigas. Caso não haja *hexes* como os descritos, a unidade estava sob cerco e, portanto, deve obedecer as regras de cerco (item 5.8.2).

Caso a unidade defensora que recuou tenha como única possibilidade de recuo um *hex* que unidades amigas já estejam ocupando e que acarrete, com seu recuo, uma violação das regras de estocagem, ela causará um “recuo em cadeia”. Um **recuo em cadeia** cria o recuo de uma outra unidade do hex destino para resolver o excesso de estocagem, o que por sua vez, poderá criar novamente esta situação de recuo em cadeia em outro hex, até que todos os recuos consigam respeitar as regras de estocagem.

- Unidades blindadas ou motorizadas que forem forçadas a recuar por resultado de combate através de rios (navegáveis ou não) sem ponte para atravessar, serão consideradas destruídas.
- Unidades aéreas quando obrigadas a abandonar o aeroporto, se a cidade for tomada por inimigos, recebem uma baixa e são transferidas para o aeroporto amigo mais próximo.

#### 5.9.2. Recuo sob cerco

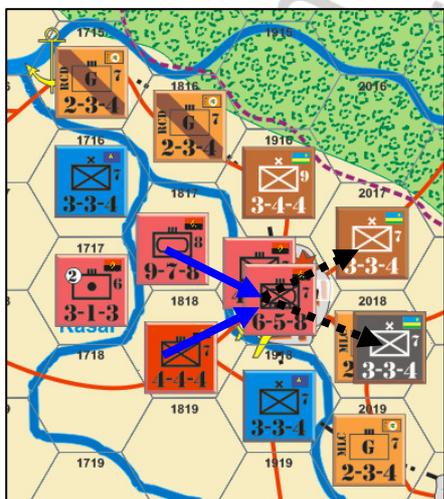
Uma unidade completamente cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, converte este recuo em baixa e caso o resultado de combate indique um recuo e uma baixa, a unidade será eliminada. Se várias unidades estiverem completamente cercadas todas converterão o recuo em baixas.

Uma unidade cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, recua primeiramente para um *hex* dentro da ZOC inimiga, recebe uma baixa, e depois recua novamente para outro *hex* fora de ZOCs de unidades inimigas. Caso isto não seja possível, a unidade será eliminada. Se várias unidades estiverem cercadas todas receberão baixas e poderão ser eliminadas.

- **Recuo abrigado:** Caso uma unidade sob cerco recue para um primeiro *hex* onde haja uma unidade amiga e o seu recuo **não acarrete violação de estocagem**, ela pode abrigar-se neste *hex* sem precisar recuar novamente e sem receber baixas.

### 5.9.3. Avanço após o Combate

Todas as unidades participantes do ataque exceto as unidades aéreas e de artilharia, podem avançar após o combate, restringidas pelas regras de **estocagem**. Enquanto uma unidade de infantaria ou de guerrilha avança apenas para o *hex* abandonado pela unidade defensora, uma unidade de blindados ou de infantaria motorizada pode avançar dois *hex*s. Obrigatoriamente o primeiro *hex* é o abandonado pela unidade defensora, o segundo *hex*, porém, fica a critério do atacante, desde que seja um *hex* desocupado, não esteja do outro lado de um rio e não seja de selva, montanha ou pântano. Avançar após um combate não gasta o **PM** da unidade, e, portanto, os custos dos terrenos podem ser ignorados. Um avanço após o combate também não está restrito pelas regras de **Zona de Controle** de unidades inimigas.



**Exemplo:** A continuação do exemplo anterior:

No exemplo de combate terrestre, o resultado foi **AVB:DRI(M)**

O jogador de defesa escolhe recuar uma unidade para o *hex* 2017 e outra para o *hex* 2018, abrindo caminho para que as unidades atacantes 4-4-4 e 6-5-8 avancem para o *hex* 1917 (Kananga).

O jogador atacante escolhe dar baixa na sua outra unidade 4-4-4, que permaneceu no *hex* 1818.

A unidade defensora que recuou para o *hex* 2018, fez o check de moral, e recebeu uma baixa, pois a moral da unidade era 7 menos 1 ponto do moral geral do exército, num total de 6 e rolando 8 no dado, falhou no check. (ver item 6.2, adiante)

## 6. Baixas

### 6.1. As Baixas como Resultado de Combate

Entendemos como baixas, a morte dos combatentes e a destruição de material e equipamento, além da desorganização temporária de uma unidade pelo rompimento de suas linhas, pela dispersão de seus elementos e pela incapacidade dos comandantes imediatos darem ordens à tropa.

Uma unidade com baixa possui metade do **PA** e do **PD** para efeitos de combate (todos arredondados para cima, com o mínimo de 1), porém permanecem com suas demais características como **Mo** e **PM** sem alterações.

Uma unidade que recebe uma baixa tem sua peça substituída imediatamente pela sua equivalente “com baixas”, que possui uma tarja vermelha no canto esquerdo superior e os valores PA e PD menores.

Se uma unidade com baixa recebe uma segunda baixa proveniente de um resultado de combate, recuo, ou falha no check de moral, entende-se que esta unidade foi destruída ou se rendeu ou debandou e é eliminada. Uma unidade eliminada é imediatamente retirada do jogo e conta pontos de vitória para o adversário.

- Uma unidade com baixa e desabastecida deverá ter seu PA e PD reduzido novamente à metade (arredondados para cima) até um mínimo final de 1.

Ao início de uma etapa o jogador tem a oportunidade de reorganizar e recompletar as unidades com baixas, conforme o item 6.3 adiante.



## 6.2. O Moral Como Fator de Coesão

Existem situações de combate em que a disciplina da tropa, a manutenção das linhas, a credibilidade da cadeia de comando e a orientação e a supervisão dos oficiais imediatos são a diferença entre uma retirada ordenada e uma debandada ou rendição.

Para simular estas situações alguns resultados de combate encontrados na tabela 2 exigem um teste de moral, às vezes para o atacante, às vezes para o defensor. Imediatamente após o combate os jogadores são solicitados a fazer o cheque de moral exigido pelo resultado do combate das suas unidades.

O Valor do Moral de uma unidade é igual ao valor básico de moral (escrito na unidade) mais ou menos o valor na tabela do moral do exército. Rola-se um dado para cada unidade checada e caso o rolamento seja inferior ou igual ao moral da unidade, esta unidade terá passado no cheque e não recebe nenhuma penalidade adicional. Porém se o rolamento do dado produziu um número superior (considerando-se o “0” como 10) ao moral da unidade, considera-se que a unidade teve seu moral abalado pelo combate, desorganizando-se em debandada pelo campo de batalha e recebe uma baixa. Caso a unidade já esteja com baixa proveniente de resultados de combate ou recuo esta unidade é eliminada.

- Uma unidade desabastecida recebe uma penalidade de 1 ponto nos cheques de moral.
- Um resultado “0” equivale a 10 e sempre significa uma falha no cheque de moral, não importando as demais condições, assim como o “1” e o “2” sempre significam sucesso.

## 6.3. Recuperando as Baixas (Recompletamento)

Ao iniciar uma etapa, antes da fase de movimentação, o jogador tem a oportunidade de recuperar suas baixas. Entende-se como recuperar baixas o processo de reorganização das unidades e a substituição dos efetivos destruídos.

***O jogador pode recuperar as baixas de todas as suas unidades de infantaria, guerrilha ou artilharia que estejam abastecidas e que não estejam em Zonas de Controle do inimigo.***

Ou seja, as unidades que estiverem engajadas, as que estiverem cercadas ou as que estiverem desabastecidas, não recuperam baixas de forma alguma.

***Cada baixa recuperada custa ao jogador 1 ponto de vitória.***

**Uma unidade recém recompletada não se movimenta**, mas pode se defender, caso atacada. Caso o jogador não possua mais pontos de vitória ele não poderá recuperar baixa alguma e as unidades com baixas permanecem com baixas com as devidas penalidades.

- *Unidades blindadas, motorizadas e aéreas não recuperam baixas.*

## 6.4. Reconstituindo Unidades

Até o turno 18 inclusive, unidades de **infantaria e guerrilha** eliminadas podem voltar ao jogo caso sejam reconstituídas. Para uma unidade ser reconstituída, o jogador deve gastar 3 pontos de vitória e colocar a unidade no marcador de turnos, 4 turnos adiante no tempo. Caso o jogador não possua mais pontos de vitória ele não poderá reconstituir unidades.

A entrada de unidades reconstituídas no mapa está na tabela 5, de Reforços.

Mesmo que a unidade tenha sido reconstituída o jogador adversário ganha os pontos de vitória pela sua eliminação.

Não há limite para o número de vezes que uma unidade possa ser reconstituída caso haja pontos de vitória suficientes para tanto.

- *Unidades de artilharia, blindadas, motorizadas e aéreas não são reconstituídas.*

## 7. Regras Especiais

- *Devido à surpresa, apenas no primeiro turno, as unidades do **Exército do Congo e seus aliados** não têm fase de movimentação, podendo combater normalmente. As unidades somente se movem por força do resultado de combate.* No turno seguinte, porém, o movimento passa a ser normal.
- No primeiro turno todas as unidades estão abastecidas.

## 8. Vitória

É considerado o turno 24 como o final do jogo, em julho de 1999, com o acordo de paz em Lusaka na obtenção de um cessar-fogo total. Nas conversações que se seguem, vence quem tem mais “pontos” políticos para barganhar.

A vitória neste jogo é contabilizada através de pontos de vitória obtidos. **Cada jogador começa com 40 pontos de vitória.** No final do jogo, cada objetivo alcançado corresponde um valor em pontos de vitória. A maior soma dos pontos ao final do jogo define qual dos jogadores é o vencedor.

No tabuleiro existe um “Marcador de Pontos de Vitória” para cada jogador. Ali, a cada Fase de Administração, os jogadores deverão atualizar os valores dos pontos de vitória que possuem. Por exemplo, no início do jogo cada jogador possui 40 pontos. Isto é representado pela colocação do marcador “x10” na casa 3 e do marcador “x1” na casa 10, de forma que  $3 \times 10 + 10 \times 1 = 40$ .

No mapa está demarcada uma linha tracejada, em cor cinza escuro, que delimita o front na data de término do jogo. Esta seria teoricamente a **linha de cessar-fogo** que seria levada às negociações de paz. Qualquer unidade além desta fronteira conta pontos para a vitória.

É importante notar que a vitória não só se obtém por alcançar os seus objetivos, como por negar ao adversário a obtenção dos objetivos dele.



## Pontos de Vitória

As condições em negrito devem ser atualizadas no marcador tão logo se dê a condição. As demais apenas no final do jogo.

### Para ambos os jogadores:

- **+40 no início do jogo;**
- **-1 ponto por cada recompletamento feito durante o jogo;**
- **-3 por cada reconstituição feita durante o jogo;**
- **+2 pontos para cada unidade inimiga eliminada durante o jogo;**
- +1 ponto para cada vila sob seu controle ao final do jogo;
- +5 pontos para cada cidade no Congo sob seu controle ao final do jogo;

### Para o jogador das forças do Congo (e guerrilhas), Angola, Namíbia e Zimbábue:

- **+20 pontos quando a primeira unidade de Uganda entrar no Congo;**
- **+10 pontos quando a primeira unidade de Ruanda entrar no Congo;**
- +40 pontos *extras* pela posse de Kinshasa ao final do jogo;
- +10 pontos *extras* pela posse de Matadi, Kananga ou M'bandaka (cada uma) ao final do jogo;
- +02 pontos para cada unidade do Congo além da linha de cessar-fogo tracejada ao final do jogo;
- +10 pontos se houver pelo menos uma unidade da ADF em Uganda ao final do jogo;
- +10 pontos se houver pelo menos uma unidade do FDD em Burundi ao final do jogo;
- +10 pontos se houver pelo menos uma unidade da ALiR em Ruanda ao final do jogo.

**Vitória automática: Todas as unidades Rebeldes (cor laranja) eliminadas ao final de qualquer turno.**

### Para o jogador das forças dos Rebeldes (e guerrilhas), Ruanda, Uganda e Burundi:

- **+20 pontos quando a primeira unidade de Angola entrar no Congo;**
- **+10 pontos quando a primeira unidade do Zimbábue entrar no Congo;**
- +20 pontos *extras* pela posse de Kisangani ao final do jogo;
- +10 pontos *extras* pela posse de Matadi, Kananga ou M'bandaka (cada uma) ao final do jogo.

**Vitória automática: Posse de Kinshasa, Kisangani e M'bandaka ao final de qualquer turno.**

## A Guerra do Congo - Versão 3.1 – Setembro/2011

### Tabela 2 - Tabela de Resultados de Combate

Dado +- Modificadores	1:3+	1:2	1:1	3:2	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7+:1
até 05 5%	AE DVI	AE DVI	ARB(M) DVI	ARB(M) DVI	ARB DVI	ARB DVI(M)	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)
06 a 15 10%	AE DVI	ARB(M) DVI	ARB(M) DVI	ARB DVI	ARB DVI(M)	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB
16 a 30 15%	ARB(M) DVI	ARB(M) DVI	ARB DVI	ARB DVI(M)	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI(M) DRB
31 a 50 20%	ARB(M) DVI	ARB DVI	ARB DVI(M)	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB
51 a 70 20%	ARB DVI	ARB DVI(M)	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB	AVI DRB(M)
71 a 85 15%	ARB DVI(M)	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB	AVI DRB(M)	AVI DRB(M)
86 a 95 10%	ARI(M) DVB	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB(M)	AVI DRB(M)	AVI DE
96 ou + 5%	ARI DVB(M)	AVB DRI	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB	AVI(M) DRB(M)	AVI DRB(M)	AVI DE	AVI DE

#### Onde:

AE - Ataque Eliminado

ARB - Ataque é Rechaçado com Baixas

ARI - Ataque é Rechaçado com Baixas Insignificantes

AVB - Ataque Vence com Baixas

AVI - Ataque Vence com Baixas Insignificantes

(M) - Checar o Moral em uma das Unidades

DE - Defesa Eliminada

DRB - Defesa Recua com Baixas

DRI - Defesa Recua com Baixas Insignificantes

DVI - Defesa Vence com Baixas Insignificantes

DVB - Defesa Vence com Baixas

(M) - Checar o Moral em uma das Unidades

#### Observações:

Primeiro as baixas nos defensores, depois recuam dos defensores, depois as baixas nos atacantes e depois avançam os atacantes.

Os resultados dos dados do moral da tropa são somados (ou subtraídos) como dados de unidades.

#### Outros Modificadores:

**Terreno:** Ver Tabela 1 (no tabuleiro)    **Cercos:** 1 coluna à direita.    **Unidade de Comando:** 1 coluna à direita.

**Moral do Exército:** Soma (ou subtrai) um dado de unidades para cada ponto de diferença entre a moral do exército atacante e a do exército defensor de acordo com o Marcador de Moral no tabuleiro.

### Tabela 3 - Tabela de Interdição Aérea

Dado	2 ou -	3 ou 4	5 ou 6	7 ou +
1 ou 2	---	---	---	---
3 ou 4	---	---	---	Interditado com baixa
5 ou 6	---	---	Interditado com baixa	Interditado
7 ou 8	---	Interditado com baixa	Interditado	Interditado
9 ou 10	Interditado com baixa	Interditado	Interditado	Interditado

#### Onde:

Interditado - Hex interditado perde suas facilidades (estrada, porto, aeroporto, ferrovia, navegação por rio e ponte) até a próxima fase de movimentação.

Com baixa - Uma das unidades aéreas que realizou a interdição sofre 1 baixa, caso haja alguma unidade defensora no hex.

## Tabela 4 - Modificadores de Moral

### **Para as unidades do Congo de Kabila (FAC, ADF/LRA, FDD e ALiR):**

- -2 enquanto o inimigo permanecer em Kinshasa ou Mbandaka ou Mbuji-Mayi.
- -1 entre o turno 1 e turno 5, inclusive.
- -1 se pelo menos uma unidade sua estiver fora do Congo.
- -1 se pelo menos uma unidade de Angola, Namíbia ou Zimbábue permanecer em Kinshasa ou Mbandaka ou Mbuji-Mayi.
- +1 enquanto pelo menos uma de suas unidades permanecer em Kisangani.
- +2 enquanto não houver nenhuma unidade de Angola, Namíbia ou Zimbábue (exceto unidades aéreas) no Congo a partir do turno 6, inclusive.

### **Para as unidades de Angola (FAA), Zimbábue (ZNDF) e Namíbia (NDF):**

- -2 enquanto pelo menos uma unidade sua estiver dentro de Uganda, Ruanda ou Burundi.
- +1 enquanto pelo menos uma de suas unidades permanecer em Matadi.
- +1 enquanto somente suas unidades permanecerem em Kinshasa ou Mbandaka ou Mbuji-Mayi.

### **Para as unidades Rebeldes (RCD-ML, RDC-Goma, RCD-MLC):**

- -2 enquanto o inimigo permanecer Kisangani a partir do turno 6, inclusive.
- -1 se pelo menos uma unidade de Uganda, Ruanda ou Burundi permanecer em Kisangani ou Bumba ou Kindu ou Kalemie.
- +1 se pelo menos uma unidade de Uganda ou Ruanda estiver no Congo.
- +2 enquanto pelo menos uma unidade sua permanecer em Kisangani.

### **Para as unidades de Uganda (UPDF):**

- -1 se houver pelo menos uma unidade do ADF/LRA (Guerrilheiros) dentro de Uganda.
- +1 se não houver nenhuma unidade do ADF/LRA (Guerrilheiros) até 7 hexes de distância de Uganda.
- +1 enquanto somente suas unidades permanecerem em Kisangani ou Bumba.

### **Para as unidades de Ruanda (RPA):**

- -1 se houver pelo menos uma unidade do ALiR (Guerrilheiros) dentro de Ruanda.
- +1 se não houver nenhuma unidade do ALiR (Guerrilheiros) até 7 hexes de distância de Ruanda.
- +1 enquanto somente suas unidades permanecerem em Kisangani ou Kindu.

### **Para as unidades de Burundi (FAB):**

- -1 se houver pelo menos uma unidade do FDD (Guerrilheiros) dentro de Burundi.
- +1 se não houver nenhuma unidade do FDD (Guerrilheiros) até 7 hexes de distância de Burundi.
- +1 enquanto somente suas unidades permanecerem em Kindu ou Kalemie.

**Tabela 5 - Posição Inicial e Reforços**

<b>Exército</b>	<b>Hex inicial</b>	<b>Unidades</b>	<b>Turno Liberado</b>
<b>Congo</b>  <b>FAC</b>	0715 - Kinshasa	☒ 4-4-4 (8)	2
	2218 - Mbuji	☒ 4-4-4 (8)	4
	2218 - Mbuji	☒ 8-6-8 (7)	4
	1316 - Kikwit	☒ 5-4-8 (7)	3
	0617 - Mbanza	☒ 3-3-4 (7)	2
	1308 - Mbandaka	☒ 3-3-4 (7)	4
	1114 - Bandundu	☒ 3-3-4 (7)	3
	1917 - Kananga	☒ 3-3-4 (7)	5
	2507 - Kisangani	☒ 3-3-4 (7)	2
	2613 - Kindu	☒ 3-3-4 (7)	2
	2005 - Bumba	☒ 3-3-4 (7)	3
	1302 - Zongo	☒ 3-3-4 (7)	4
	3219 - Kalemie	☒ 3-3-4 (7)	2
	1702 - Gbadolite	☒ 3-3-4 (7)	4
	2418 - Kabinda	☒ 3-3-4 (7)	3
	2422 - Kamina	☒ 3-3-4 (7)	4
	0715 - Kinshasa	☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 08
	0715 - Kinshasa	☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 14
	0715 - Kinshasa	☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 16
	0715 - Kinshasa	☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 18
0715 - Kinshasa	☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 20	
0715 - Kinshasa ou 1308 - M'bandaka ou 1917 - Kananga	☒ 3-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos	
<b>Congo</b>  <b>ADF/LRA</b>	3304	G 2-2-4 (6)	2
	3002 +3hexes*	G 2-2-4 (6)	Reforço turno 6
	1702 - Gbadolite +3hexes* ou 2904 - Isiro +3hexes*	G 2-2-4 (6)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
	2813	G 2-3-4 (7)	2
<b>Congo</b>  <b>CNDD - FDD</b>	3014	G 2-3-4 (7)	2
	3016	G 2-3-4 (7)	2
	3222 - Pweto +3hexes* ou 3218 - Kalemie +3hexes*	1x G 2-3-4 (7)	Reforços turnos 4, 8 e 12
	3222 - Pweto +3hexes* ou 3218 - Kalemie +3hexes*	G 2-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
	3010	G 3-3-4 (8)	2
<b>Congo</b>  <b>ALiR</b>	2811	G 3-3-4 (8)	2
	3008	G 3-3-4 (8)	2
	2613 - Kindu	G 2-3-4 (7)	2
	2509 - Ubundu +3hexes* ou 2613 - Kindu +3hexes*	2x G 2-3-4 (7)	Reforços turnos 3, 7 e 11
	2509 - Ubundu +3hexes* ou 2613 - Kindu +3hexes*	G 2-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos

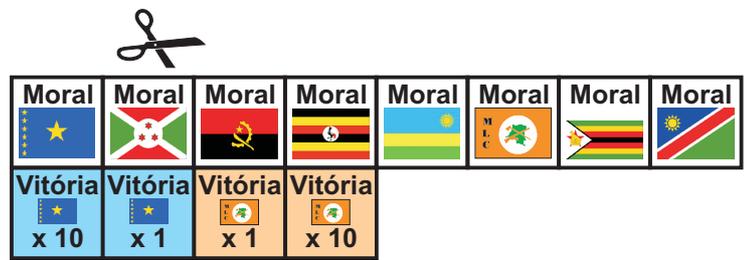
<b>Exército</b>	<b>Hex inicial</b>	<b>Unidades</b>	<b>Turno Liberado</b>
<b>Burundi</b> 	3214 - Bujumbura	3x ☒ 3-4-4 (7)	1
	3214 - Bujumbura	3x ☒ 3-4-4 (7)	Reforço turno 2
	3214 - Bujumbura	☒ 3-4-4 (7)	Reforço turno 6
	3214 - Bujumbura	☒ 3-4-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
<b>Angola</b> 	0417, 0617, 1922 0715 - Aeroporto de Kinshasa 1316 - Aeroporto de Kikwit	3x ☒ 4-4-4 (7) → 4-12 → 3-9	Reforço turno 2
	0417, 0617, 1922	2x ☒ 4-4-4 (7) ☒ 3-1-3-2 (6)	Reforço turno 6
	0417, 0617, 1922	☒ 9-7-8 (8) ☒ 6-5-8 (7)	Reforço turno 8
	0417, 0617, 1922	3x ☒ 4-4-4 (7) ☒ 3-1-3-2 (6)	Reforço turno 14
	0417, 0617, 1922	3x ☒ 4-4-4 (7) ☒ 3-1-3-2 (6)	Reforço turno 18
<b>Zimbábue</b> 	2422 – Aeroporto de Kamina	→ 3-9	Reforço turno 2
	0715 - Aeroporto de Kinshasa ou Kamina	☒ 4-4-4 (6)	Reforço turno 2
	1922, 2522	2x ☒ 4-4-4 (6) ☒ 3-1-3-2 (6)	Reforço turno 10
<b>Namíbia</b> 	1922, 2522	☒ 4-4-4 (7)	Reforço turno 7
<b>Angola, Zimbábue Namíbia</b>	1922, 2522, 0715 - Aeroporto de Kinshasa	☒ 4-4-4 (7) ☒ 4-4-4 (6) ☒ 4-4-4 (6)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
<b>Ruanda</b> 	3311 - Kigali	2x ☒ 3-4-4 (9) ☒ 6-5-8 (9)	1
	3211 - Gisenyi	3x ☒ 3-4-4 (9)	1
	3213 - Cyangugu	3x ☒ 3-4-4 (9)	1
	0317 - Matadi	☒ 3-4-4 (9)	1
	0218 - Muanda	☒ 3-4-4 (9)	1
	3311 - Kigali	3x ☒ 3-4-4 (9)	Reforço turno 3
	3311 - Kigali	2x ☒ 3-4-4 (9)	Reforço turno 6
	3311 - Kigali	2x ☒ 3-4-4 (9) ☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 9
	3311 - Kigali	2x ☒ 3-4-4 (9) ☒ 3-3-4 (7)	Reforço turno 12
3311 - Kigali	☒ 3-4-4 (9) ou ☒ 3-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos	
<b>Uganda</b> 	3707 - Kampala	2x ☒ 5-4-4 (8) ☒ 8-6-8 (7)	3
	3704 – Gulu	3x ☒ 4-4-4 (7)	1
	3308 – Kasese	3x ☒ 4-4-4 (7)	1

<b>Exército</b>	<b>Hex inicial</b>	<b>Unidades</b>	<b>Turno Liberado</b>
<b>Uganda</b>	3503 – Arua	☒ 4-4-4 (7)	2
	3609 - Masaka	☒ 4-4-4 (7)	3
	3310	☒ 4-4-4 (7)	3
	3708 - Entebbe	3x ☒ 4-4-4 (7)	5
	3707 - Kampala	3x ☒ 3-4-4 (7)	Reforço turno 8
	3707 - Kampala	☒ 4-4-4 (7) ou ☒ 3-4-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
<b>RCD</b>  <b>Ruanda</b>	3111 - Goma	2x G 2-3-4 (7)	1
	3114 - Uvira	2x G 2-3-4 (7)	1
	3112 - Bukavu	2x G 2-3-4 (7)	1
	2613 – Kindu +3hexes* ou 2507 – Kisangani +3hexes*	2x G 2-3-4 (7)	Reforço turno 6
	2613 – Kindu +3hexes* ou 2507 – Kisangani +3hexes*	G 2-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
<b>RCD-ML</b>  <b>Uganda</b>	2904 – Isiro	G 2-3-4 (7)	1
	3208 - Beni	G 2-3-4 (7)	1
	3406 - Bunia +3hexes* ou 2904 - Isiro +3hexes*	G 2-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos
<b>RCD</b>  <b>MLC</b>	3209 - Lubero	G 2-3-4 (7)	1
	2404 - Buta	G 2-3-4 (7)	1
	3406 – Bunia	G 2-3-4 (7)	1
	2203 - Bondo	G 2-3-4 (7)	1
	1702 - Gbadolite +3hexes* ou 2507 – Kisangani +3hexes*	G 2-3-4 (7)	Reconstituídas -3 de Vitória e + 4 turnos

Observações: \* Na cidade ou em qualquer hex dentro do alcance e fora de uma Zona de Controle inimiga.



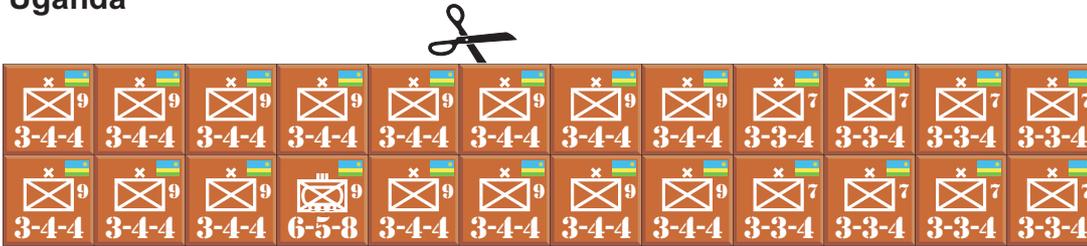
MARCADORES



MARCADORES



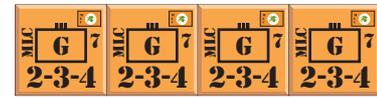
Uganda



Ruanda



RCD-Goma - Ruanda



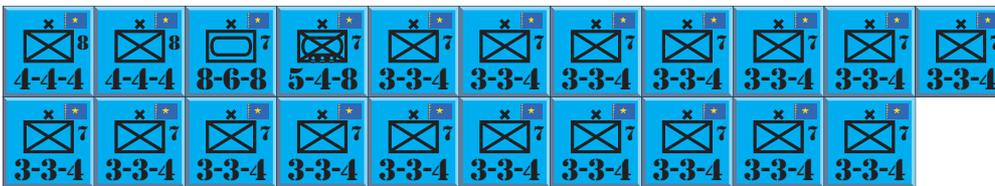
RCD-MLC



Congo - FAC - Guerrilhas



Burundi



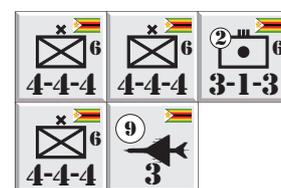
Congo - FAC



RCD-ML - Uganda



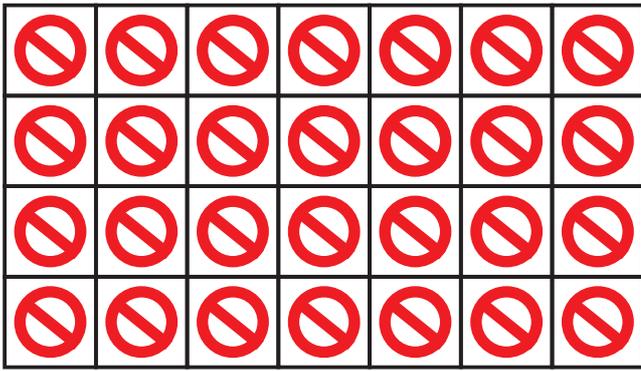
Angola



Zimbabwe



Namibia



MARCADORES



Uganda



Ruanda



RCD-Goma - Ruanda



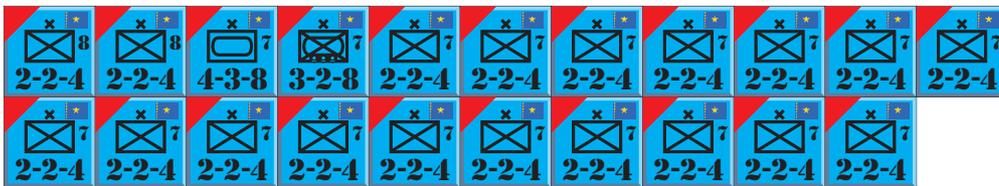
RCD-MLC



Congo - FAC - Guerrilhas



Burundi



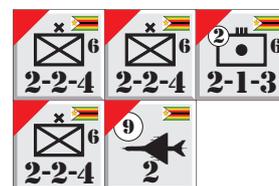
Congo - FAC



RCD-ML - Uganda



Angola



Zimbabwe



Namibia

# A GUERRA DO CONGO 1998 - 1999

Tabela 1 - Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Aberto	Selva	Pântano	Acidentado	Montanha	Estradas	Ferrovias	Mares Lagos	Rios	Cidades	Vilas
Identificação	1 PM	2 PM	2 PM	2 PM	3 PM	1 PM	∞	Proibido	+1 PM	1 PM	1 PM
Movimento	0 col.	2 col.	1 col.	2 col.	3 col.	Terreno	Terreno	Nenhum	+1 col.	2 col.	Terreno
Combate	3 un.*	1 un.*	1 un.*	3 un.	1 un.*	3 un.	3 un.	0 un.	0 un.	3 un.	3 un.
Estocagem	3 un.	1 un.*	1 un.*	3 un.	1 un.*	3 un.	3 un.	0 un.	0 un.	3 un.	3 un.

\* somente infantaria e guerrilha

Centro de Abastecimento

**PONTOS DE VITÓRIA**

**M L C** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 0)

**★** (1 2 3 4 5 6 7 8 9 0)

Tabela de Interdição

Dado	1 ou 2	3 ou 4	5 ou 6	7 ou +
Interdição + baixa				
Interdição + alta				
Interdição + baixa				
Interdição + alta				

**Congo**

**Brazzaville**

**TURNOS:**

02/08/1998	1	2	3	4	5	6	7	8
	9	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23	24
								10/07/1999

**Angola**

**MARCADOR DE MORAL**

-2 -1 0 1 2

**MARCADOR DE MORAL**

-2 -1 0 1 2

