

BATALHA DE KHALKHIN GOL

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Após a ocupação da Manchúria pelos japoneses em 1931, nipônicos e soviéticos passaram a ter uma fronteira comum de quase 5.000 quilômetros. Para complicar as coisas, esta fronteira não era claramente definida: os japoneses consideravam que a linha demarcatória passava pelo rio Khalkhin (Khalkhin Gol), enquanto os soviéticos e mongóis consideravam que tal linha passava a Leste da localidade de Nomonham. Durante os anos seguintes, ocorreram diversos confrontos na região e, numa escalada de beligerância, ambos os lados começaram a reforçar suas tropas para uma guerra não declarada.

Durante o mês de julho de 1939, os japoneses realizaram uma ofensiva que quase expulsou as forças soviéticas para a margem Oeste do Khalkhin Gol (também chamado de rio Halla). Detidos, os japoneses mantiveram posições dominantes na margem Leste do rio.

Os soviéticos, porém, estavam determinados a por um fim naquele conflito. A situação na Europa, com uma grande guerra iminente, exigia toda a sua atenção. Para tanto, o 1º Grupo de Exércitos foi criado para realizar uma grande ofensiva.

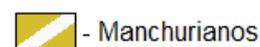
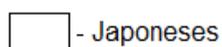
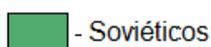
O ataque soviético começou a 20/08/39. Enquanto a infantaria atacava frontalmente as posições nipônicas, forças mecanizadas envolviam ambos os flancos da 23ª Divisão de Infantaria japonesa. As defesas japonesas logo entraram em colapso e os sobreviventes foram isolados em bolsões. A 31/08/39, a operação foi concluída. Dos cerca de 30.000 japoneses engajados no combate, mais de 17.000 foram mortos ou feridos. A 23ª Divisão japonesa havia sido virtualmente aniquilada e os japoneses foram obrigados a abandonar a região. A 15/09/39, um cessar-fogo foi acordado. Embora as baixas soviéticas tivessem sido bem maiores (quase 24.000), a vitória teve importantes consequências. Com as mãos livres no Leste, Stalin pôde se concentrar no Oeste, invadindo a Polônia dois dias depois. E a batalha marcou a primeira grande vitória de um comandante que se tornaria um dos grandes nomes da 2ª Guerra Mundial: o General Georgi K. Zhukov.

Porém, mais importante ainda, a desastrosa derrota diante dos soviéticos levou os líderes japoneses a concluir que a melhor opção seria a expansão em direção às colônias das potências ocidentais no Pacífico. E para Pearl Harbor.

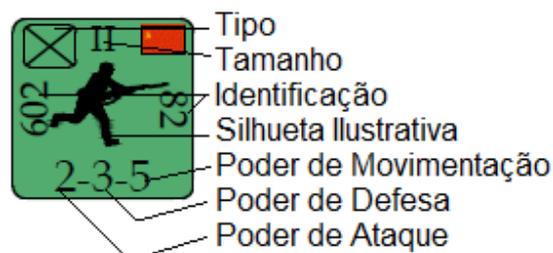
2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa a região da Manchúria onde se desenrolou a batalha, num total de 621 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 128 peças (excetuando-se marcadores), sendo 68 soviéticas, 39 japonesas, 15 mongóis e 6 manchurianas (Manchukuo). Para identificação das nacionalidades, siga o esquema de cores abaixo.



2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Esta simulação é de nível batalhão. Um regimento/brigada normalmente é composto por três batalhões e uma divisão normalmente é composta por três regimentos, mas há exceções.

OBSERVAÇÃO:

+ Algumas unidades, de ambos os contendores, têm símbolos de regimento (III) e de brigada (X), mas, de fato, têm efetivos de batalhão.

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

 - Infantaria	 - Blindados	 - Artilharia
 - Infantaria Motorizada	 - Cavalaria Mecanizada	 - Artilharia de Montanha
 - Infantaria Mecanizada	 - Cavalaria	 - Artilharia Antitanque
 - Paraquedistas	 - Metralhadoras	 - Engenharia

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que ela pertence (à direita).

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

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão (II) do 602º Regimento da 82ª Divisão de Infantaria soviética (cor verde). Seu Poder de Ataque é 2, seu Poder de Defesa é 3 e seu Poder de Movimentação é 5.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui quatro tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Vulnerabilidade”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 20 a 31 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real (representando o período de 20/08/39 a 31/08/39).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os jogadores possuem poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – Dados: Esta simulação usa dois dados para a resolução dos combates. O dado **NÃO** é usado na movimentação das peças.

3.0 – SEQUÊNCIA:

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

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada soviética (3-4-8) sai do hexágono 0513, atravessa a ponte para o hexágono 0613 (não paga ponto), entra no hexágono acidentado (2 pontos), segue através do hexágono de acidentado a Nordeste (2 pontos), segue por dois hexágonos de estrada ($2 \times 0,5 = 1$ ponto) e entra na cota 739 (3 pontos), totalizando $2 + 2 + 1 + 3 = 8$. Seus pontos se esgotaram e ela terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade **NUNCA** pode exceder seu Poder de Movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- + As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras peças.
- + Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **NÃO** é somado.
- + Nesta simulação, é proibido os soviéticos atravessarem a linha de fronteira (pontilhado vermelho), salvo em recuo após combate. Se tal ocorrer, o jogador soviético deverá, em sua “Fase de Movimentação”, fazer com que a unidade retorne para o seu lado da linha. Se isso não for possível, a unidade perderá uma coluna (à direita) em qualquer ataque japonês a ela, não poderá realizar ataques e não poderá receber apoio aéreo nem de artilharia enquanto estiver além da linha.
- + As unidades pertencentes à reserva soviética (hexágono 0421 e adjacentes) só se movem a partir do turno 21.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto soviéticos quanto japoneses podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”.

Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade soviética ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade soviética não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação à japonesa (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

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

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro →

4.2.1 – Entrada: Tanto soviéticos quanto japoneses recebem reforços durante a campanha. Os reforços japoneses entram pela borda Leste e os reforços soviéticos podem entrar pelas bordas Sul (a Oeste do rio Khalkhin) e Oeste. Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Nenhum dos contendores pode voluntariamente retirar unidades do tabuleiro durante o desenrolar da partida. Unidades soviéticas obrigadas a recuar para fora do tabuleiro pelas bordas Sul e Oeste não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro; se recuarem pelas bordas Norte e Leste, são consideradas destruídas. Unidades japonesas obrigadas a recuar para fora do tabuleiro pelas bordas Norte e Leste não são consideradas destruídas e podem retornar ao tabuleiro, pela mesma borda, a partir do turno seguinte; se recuarem pelas bordas Sul e Oeste, são consideradas destruídas.

5.0 - COMBATES:

Ao término da “Fase de Movimentação”, quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, considera-se que “engajaram”, sendo o último a se movimentar considerado o atacante.

5.1 – Solução de Combates → Para se solucionar os combates, utiliza-se a “Tabela de Efeitos do Combate”, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequência é como descrita abaixo:

5.1.1 – Relação de Forças:

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

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

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

OBSERVAÇÕES:

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

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

5.1.2 – Influência do Terreno: Certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados na forma de “colunas” na “Tabela de Efeitos de Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer à defesa, em quantas colunas à esquerda!

OBSERVAÇÃO:

+ Nesta simulação, unidades blindadas não podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

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

5.1.4 – Unidade de Comando: Toda vez que um regimento (ou brigada) participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por unidade “regimental”. Quando uma divisão ataca com todos os seus regimentos completos, ela ganha duas colunas à direita por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÕES:

+ A 36ª Divisão Motorizada soviética não tem direito ao bônus de unidade “divisional”, pois um de seus regimentos (o 76º) não participou da batalha.

+ A 7ª Divisão de Infantaria japonesa era uma divisão “quadrada”, ou seja, tinha quatro regimentos e todos eles têm participar do ataque para o jogador receber o bônus por unidade “divisional”.

+ O 8º Regimento de Fronteira japonês tem cinco batalhões e todos eles devem estar engajados no mesmo combate para ter o direito ao bônus por unidade “regimental”.

- + Para obter o bônus por unidades “divisional” não é necessário incluir no combate o regimento de artilharia da divisão.
- + Regimentos de artilharia não têm direito ao bônus por unidade “regimental”.
- + Os regimentos de cavalaria mongóis não têm direito ao bônus por unidade “regimental”, mas considera-se que a divisão de cavalaria mongol tem direito ao bônus por unidade “regimental”.
- + A artilharia não precisa estar engajada para fazer jus ao bônus divisional.

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

5.1.6 – Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (ao 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 (ao 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 (ao 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 (ao 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 (ao critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminada. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (ao critério do jogador atacante).

EMP - Empate. Uma ou mais unidades defensoras são eliminadas (ao critério do seu jogador); 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 (ao critério do jogador atacante).

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

5.2 – Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas, de infantaria motorizada, de cavalaria e de cavalaria mecanizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, engenharia e paraquedistas) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e motorizadas citadas acima avançam dois hexágonos somente se ambos forem de terreno aberto, sem rio entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica ao seu critério decidir.

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

5.3.1 – Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono quatro peças quaisquer.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando unidades blindadas e/ou de cavalaria mecanizada recuam através de rio largo, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades não sofrem quaisquer efeitos. Também não há nenhum efeito em unidades que recuam através do rio estreito.

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

OBSERVAÇÃO:

+ 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, que varia conforme a tabela abaixo:

TURNOS	SOVIÉTICOS	JAPONESES
20-21	20	10
22-25	15	5
26-31	10	10

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e pecinhas marcadas “X1” (o soviético tem ainda um marcador “X10”). Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades japonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador soviético decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de terreno acidentado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + O mínimo de pontos que pode ser utilizado em um único ataque aéreo é 3 e o máximo é 6.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará

com seus poderes de combate reduzidos à metade. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, nenhum dos contendores recupera baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

A artilharia move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades soviéticas de artilharia 4-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades japonesas, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 8 (2x4) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 24 (8x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de terreno acidentado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

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

+ Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.

9.0 – MONTANHISTAS:

As unidades de montanhistas têm a vantagem de gastar 2 pontos de movimentação quando transitando em hexágonos de montanhas. Todos os outros tipos de unidades gastam 3 pontos, exceto blindados, que são proibidos de transitar neles.

OBSERVAÇÃO:

+ Nesta simulação, existem apenas unidades de artilharia de montanha, que recebem esse benefício.

10.0 – PREPARAÇÃO:

Para a operação que deveria expulsar os japoneses da área disputada, Zhukov organizou suas forças em três grupos: o Grupo Norte (601º Regimento de Infantaria e 7ª Brigada Blindada Motorizada¹), o Grupo Central (36ª Divisão de Infantaria Motorizada, 82ª Divisão de Infantaria e 5ª Brigada de Metralhadoras) e o Grupo Sul (57ª Divisão de Infantaria, 6ª Brigada de Tanques e 8ª Brigada Blindada Motorizada), tendo duas divisões de cavalaria mongóis cobrindo os seus flancos (6ª ao Norte e 8ª ao Sul). O Grupo Norte deveria capturar a colina 721 e então seguir para o Sul, enquanto o Grupo Sul deveria romper as linhas japonesas e seguir para Nomonham, visando encontrar-se com o Grupo Norte. O Grupo Central deveria atacar frontalmente a 23ª Divisão de Infantaria japonesa para reter o máximo de unidades japonesas ali. A manobra cercaria toda a 23ª Divisão japonesa, que seria então aniquilada. Ao todo, Zhukov contaria com 57.000 homens, 498 tanques, 346 carros blindados, 502 canhões e 581 aviões.

Do lado japonês, o Tenente-General Michitaro Komatsubara, comandante da 23ª Divisão de Infantaria japonesa, tinha por missão defender o território que os japoneses consideravam pertencer ao Manchukuo (Manchúria), seu Estado-satélite. Os japoneses contavam com cerca de 30.000 homens, 120 tanques, 277 canhões e cerca de 450 aviões.

Esta era a situação a 20/08/39.

¹ Carros blindados com apoio de infantaria.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades definida em função da numeração dos hexágonos no tabuleiro. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DC – Divisão de Cavalaria; DI – Divisão de Infantaria; RArt – Regimento de Artilharia; RC – Regimento de Cavalaria; RCM – Regimento de Cavalaria Mecanizada; REng – Regimento de Engenharia; RF – Regimento de Fronteira; RI – Regimento de Infantaria; RT – Regimento de Tanques; Bgda - Brigada; BArt – Batalhão de Artilharia; BAT – Batalhão Antitanque; BI – Batalhão de Infantaria; BT – Batalhão de Tanques; Blda – Blindada; Mtz – Motorizado(a); PQD – Paraquedista.

10.1.1 – Colocação Inicial Japonesa: As posições iniciais das unidades japonesas estão listadas a seguir:

- Hexágono 0402 – 8º RC manchuriano;
- Hexágono 0604 – 9º RC manchuriano;
- Hexágono 0806 – 1 BI do 26º RI;
- Hexágono 0813 – 64º RI;
- Hexágono 0815 – 72º RI;
- Hexágono 0908 – 2º RC manchuriano;
- Hexágono 0910 – 1 BI do 26º RI;
- Hexágono 1017 – 4 BI do 8º RF;
- Hexágono 1112 – 1 BI do 26º RI;
- Hexágono 1118 – 1 BI do 28º RI e 1 BI do 8º RF;
- Hexágono 1213 – BArt (1-1-4) do 13º RArt;
- Hexágono 1316 – BArt (1-1-4) do 13º RArt;
- Hexágono 1319 – 1 BI do 71º RI;
- Hexágono 1414 – BArt (2-1-4) do 13º RArt;
- Hexágono 1420 – 1 BI do 71º RI;
- Hexágono 1511 – RCM e REng da 23ª DI;
- Hexágono 1617 – BArt (1-1-4) do 13º RArt;
- Hexágono 1620 – 1 BI do 71º RI;
- Hexágono 1920 – 1 BI do Destacamento Sekiran manchuriano;
- Hexágono 2221 – 1 BI do Destacamento Sekiran manchuriano;
- Hexágono 2522 – 1 BI do Destacamento Sekiran manchuriano.

10.1.2 – Colocação Inicial Soviética: As posições iniciais das unidades soviéticas estão listadas a seguir. As unidades pertencentes à reserva (hexágono 0421) devem ser posicionadas neste hexágono e/ou nos hexágonos imediatamente adjacentes (uma vez atingido o número máximo de unidades nesse hexágono) e só se movem a partir do turno 21.

- Hexágono 0101 – 15º RC mongol;
- Hexágono 0103 – 17º RC mongol e BArt da 6ª DC mongol;
- Hexágono 0207 – 2 BArt (2-1-4) do 82º RArt e 1 BAT;
- Hexágono 0305 – 601º RI e 1 BT da 11ª Bgda de Tanques;
- Hexágono 0421 e adjacentes – 9ª Bgda Blda Mtz, 212ª Bgda PQD, 1 BT 6ª Bgda de Tanques, BI Mtz da 7ª Bgda Blda Mtz e BI Mtz da 11ª Bgda de Tanques;
- Hexágono 0507 – 7ª Bgda Blda Mtz (exceto BI Mtz);
- Hexágono 0518 – BArt (4-1-4) do 185º RArt;
- Hexágono 0613 – 149º RI Mtz e BArt (2-1-4) do 175º RArt;
- Hexágono 0615 – 5ª Bgda de Metralhadoras e BArt (2-1-4) do 175º RArt;
- Hexágono 0618 – BArt (2-1-4) do 185º RArt;
- Hexágono 0708 – RCM da 36ª DI Mtz;
- Hexágono 0710 – 24º RI Mtz;
- Hexágono 0717 – 2 BArt (2-1-4 e 3-1-4) do 82º RArt;
- Hexágono 0721 – BArt (3-1-4) do 126º RArt;
- Hexágono 0817 – 602º RI;
- Hexágono 0919 – 603º RI e BAT da 82ª DI;
- Hexágono 0922 – BArt (2-1-4) do 185º RArt;
- Hexágono 1120 – 293º RI;

- Hexágono 1121 – BArt (2-1-4) do 57° RArt e 1 BT da 11ª Bgda de Tanques;
- Hexágono 1222 – BArt (2-1-4) do 57° RArt e 1 BT da 11ª Bgda de Tanques;
- Hexágono 1321 – 127° RI;
- Hexágono 1322 – BArt (3-1-4) do 57° RArt;
- Hexágono 1422 – BArt (2-1-4) do 57° RArt e 1 BAT;
- Hexágono 1521 – 2 BI do 80° RI;
- Hexágono 1523 – 2 BT e BI Mtz da 6ª Bgda de Tanques;
- Hexágono 1721 – 1 BI do 80° RI e BAT da 57ª DI;
- Hexágono 1922 – 8ª Bgda Blda Mtz;
- Hexágono 1923 – BArt da 8ª DC mongol;
- Hexágono 2023 – 22° RC e 23° RC mongóis.

10.1.3 – Reforços Japoneses: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono da borda Leste, desde que não esteja ocupado por unidades inimigas:

- Turno 21 – 2 BI do 28° RI;
- Turno 23 – 27° RI, 7° RArt de Montanha, RCM e REng da 7ª DI;
- Turno 24 – 25° RI, 3° e 4° RT.

10.1.4 – Reforços Soviéticos: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono das bordas Sul (a Oeste do rio Khalkhin) e Oeste, desde que não esteja ocupado por unidades inimigas:

- Turno 21 – 5ª DC mongol;
- Turno 23 – 480° RI e BI NKVD.

10.2 – Objetivos → O objetivo dos soviéticos é romper a linha japonesa e avançar o mais rápido possível, procurando ocupar o máximo de território e causando o máximo de baixas ao inimigo. O objetivo japonês, obviamente, é impedir isso e causar o máximo de baixas aos soviéticos. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores eliminam 1/3 de suas unidades com baixas no tabuleiro (arredondando para baixo) e contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

- Nomonham – 20 pontos;
- Hexágono de montanha a Oeste do rio Khalkhin – 5 pontos.

10.2.1 – Objetivos Soviéticos: além dos pontos citados acima, os soviéticos marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade japonesa destruída – 3 pontos;
- Unidade manchuriana destruída – 1 ponto;
- Se não restar nenhuma unidade japonesa a Oeste da linha de fronteira (pontilhado em vermelho) – 20 pontos.

10.2.2 – Objetivos Japoneses: além dos pontos citados acima, os japoneses marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade soviética destruída – 5 pontos;
- Unidade mongol destruída – 2 pontos;
- Unidade japonesa intacta a Oeste/Sul da linha de fronteira (pontilhado em vermelho) – 10 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Acidentado	2	2	1 Coluna
Pântano	2	2-PROIBIDO*	1 Coluna
Montanha	2-3	3-PROIBIDO*	3 Colunas
Rio Largo	1	2	2 Colunas
Rio Estreito	1	1	1 Coluna
Estrada	1	½	---
Ponte	---	---	---
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Fronteira	---	---	---

* - Proibido para blindados e cavalaria mecanizada.

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 Motorizada, Infantaria Mecanizada, Paraquedistas, Cavalaria, Engenharia e Metralhadoras.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia, Artilharia de Montanha e Artilharia Antitanque.	2	2







MARCADOR DE TURNOS

20	21	22	23	24	25
----	----	----	----	----	----

PRELÚDIO DO ARMAGEDON

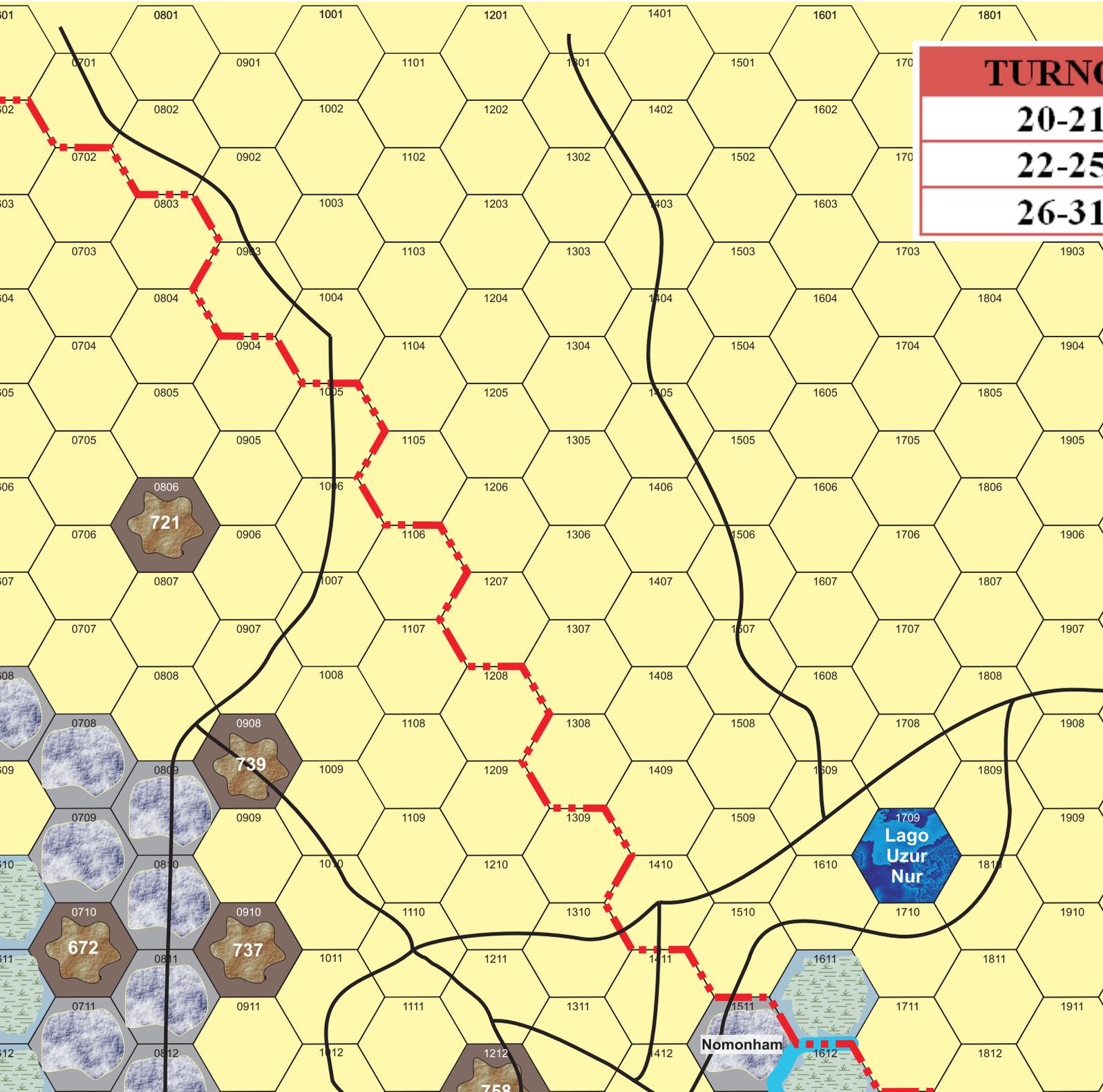
ROL



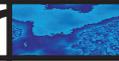
5 26 27 28 29 30 31

TIPOS DE TERRENO

Tipo	Aberto	Acidentado
Padronagem		
Movimento Não-Motorizado	1 PM	2 PM
Movimento Motorizado	1 PM	2 PM
Influência no Combate	-----	1 col.



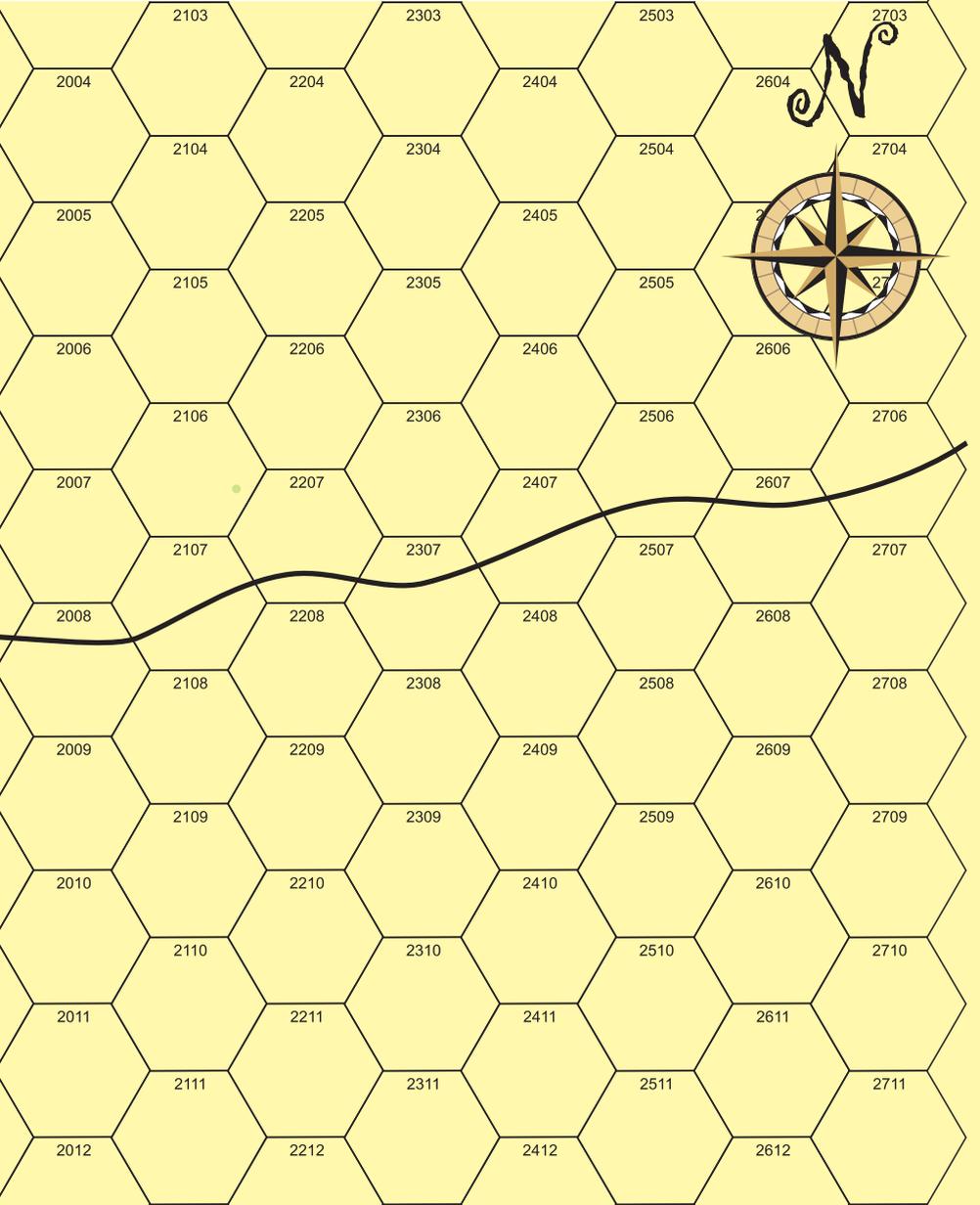
OS E MODIFICADORES

do	Pântano	Montanha	Rio Largo	Ponte	Rio Estreito	Estrada	Lago	Fronteira
								
	2 PM	2-3 PM	1 PM	-----	1 PM	1 PM	Proibido	-----
	2-Proibido	3-Proibido	2 PM	-----	1 PM	½ PM	Proibido	-----
	1 col.	3 col.	2 col.	-----	1 col.	-----	-----	-----

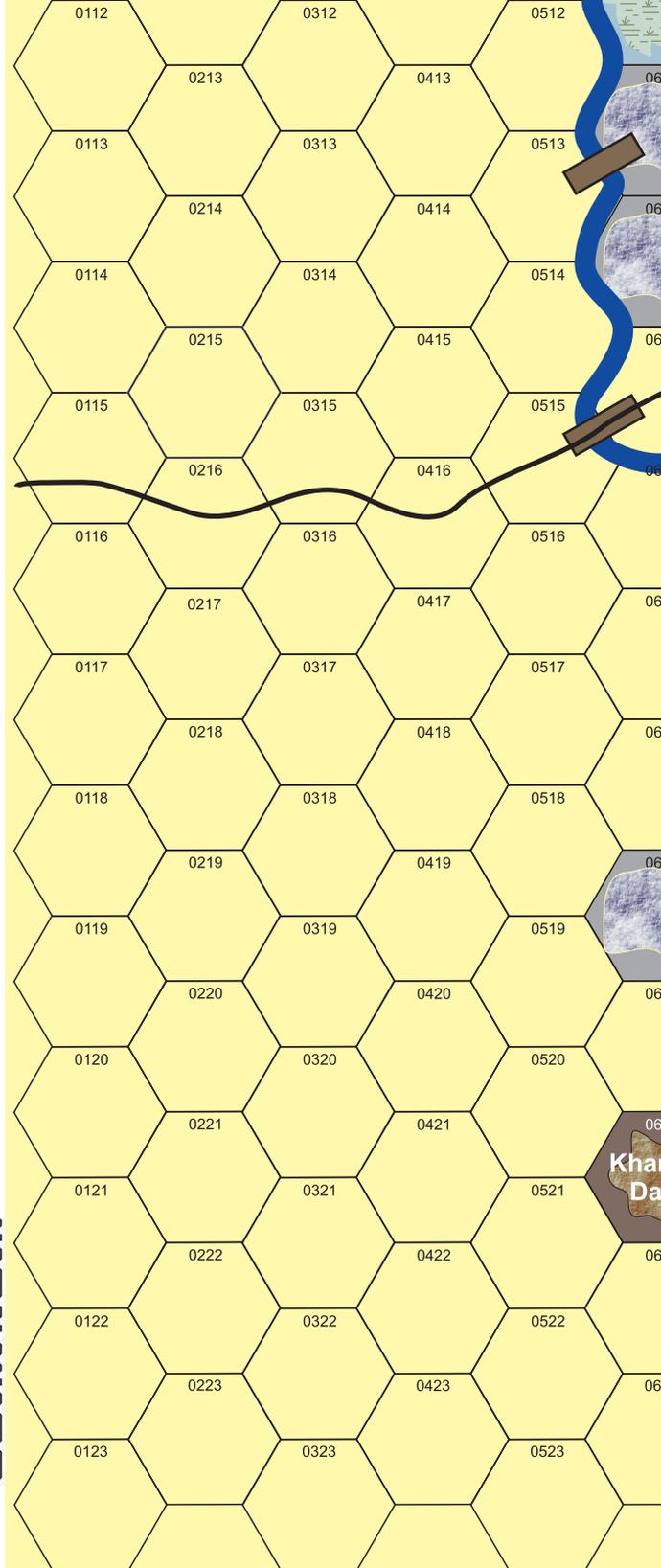
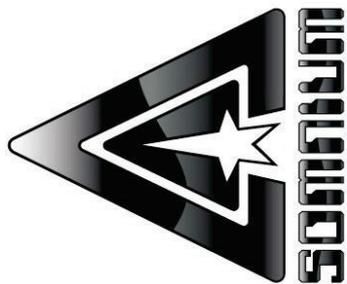
2001	2201	2401	2601
------	------	------	------

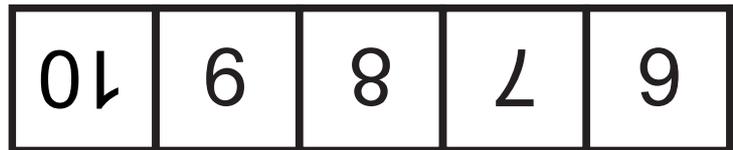
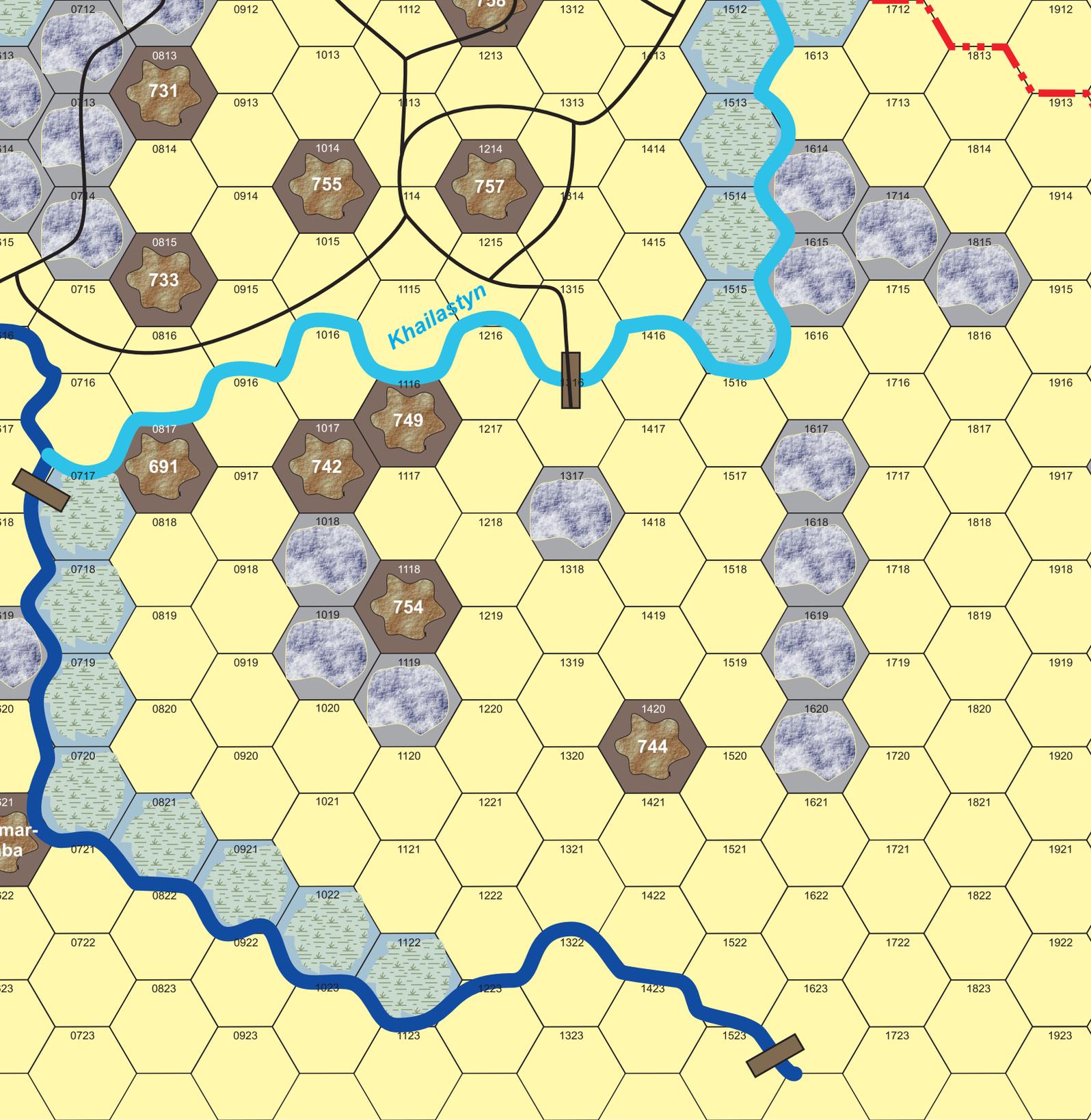
OS
SOVIÉTICOS
JAPONESSES

20	10
15	5
10	10

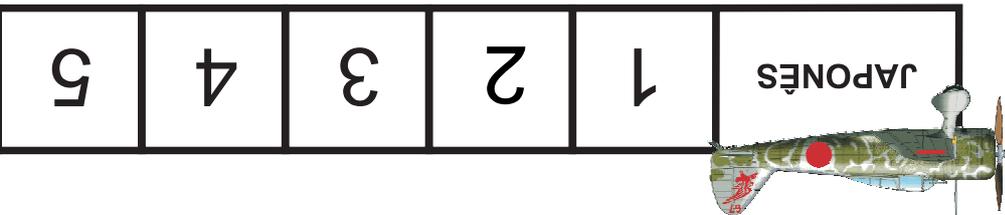
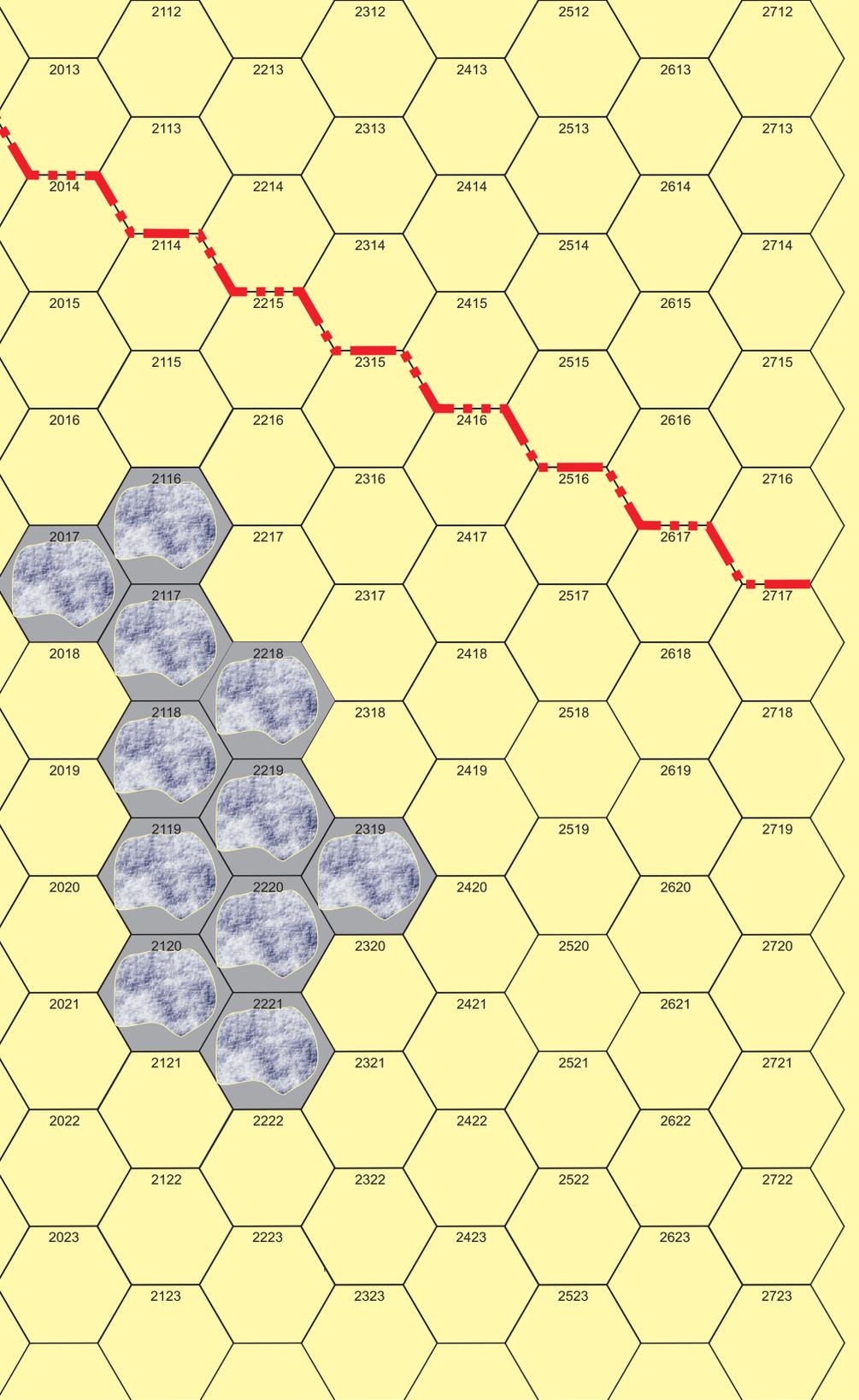


KHAI KHANH





MARCADORES DE PODER AÉREO



TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

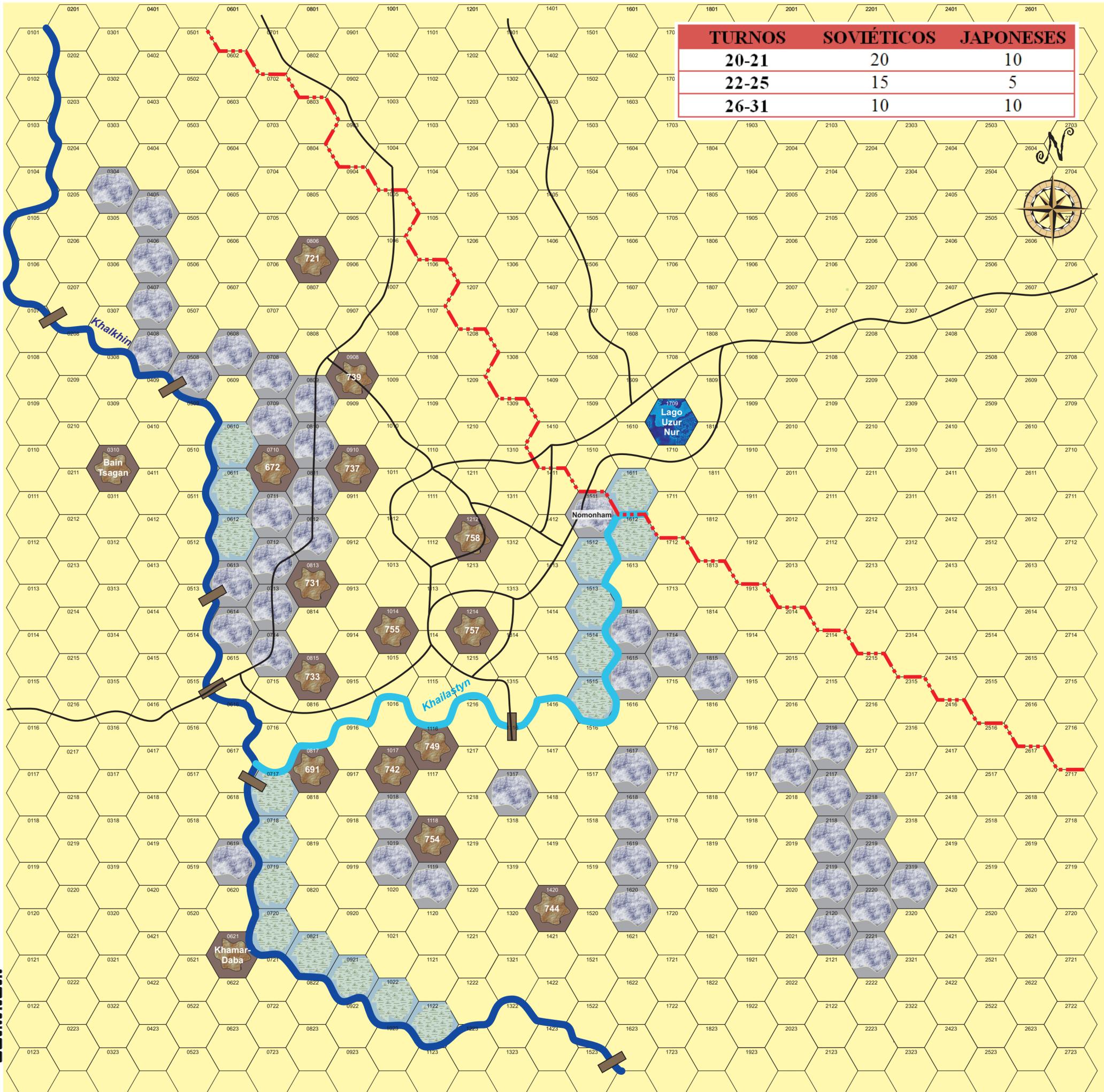
Tipo	Aberto	Acidentado	Pântano	Montanha	Rio Largo	Ponte	Rio Estreito	Estrada	Lago	Fronteira
Padronagem										
Movimento Não-Motorizado	1 PM	2 PM	2 PM	2-3 PM	1 PM	-----	1 PM	1 PM	Proibido	-----
Movimento Motorizado	1 PM	2 PM	2-Proibido	3-Proibido	2 PM	-----	1 PM	½ PM	Proibido	-----
Influência no Combate	-----	1 col.	1 col.	3 col.	2 col.	-----	1 col.	-----	-----	-----

MARCADOR DE TURNOS

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

TURNOS	SOVIÉTICOS	JAPONÊSES
20-21	20	10
22-25	15	5
26-31	10	10

KHALKHIN GOL
 PRELÚDIO DO ARMAGEDON



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

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

MARCADORES DE PODER AÉREO

