

## BATALHA DE IMPHAL-KOHIMA Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

A campanha aliada na Birmânia caracterizou-se quase sempre pela insuficiência de meios, pois todas as outras frentes tinham maior prioridade. Também havia uma preocupação constante, por parte dos britânicos, com a situação política na Índia (que desejava a independência). Do lado japonês, comemorava-se a conquista da Birmânia, o que isolava, por via terrestre, a Índia da China. Os japoneses esperavam, com isso, forçar esta última a capitular. Porém, a ponte aérea que os americanos organizaram para continuar abastecendo a China permitiu que ela continuasse na guerra, levando os japoneses a planejar a invasão da própria Índia.

A Operação “U-Go”, então preparada, envolvia o ataque por três divisões contra as distendidas defesas aliadas. O primeiro objetivo era Imphal, onde havia grandes depósitos de suprimentos e bases aéreas; o segundo era Dimapur, terminal ferroviário que abastecia as tropas britânicas e chinesas na região.

Porém, a situação dos britânicos havia melhorado muito. O Exército aliado na Índia havia sido reorganizado e as tropas eram agora formadas por veteranos calejados em combate e tinham total superioridade aérea.

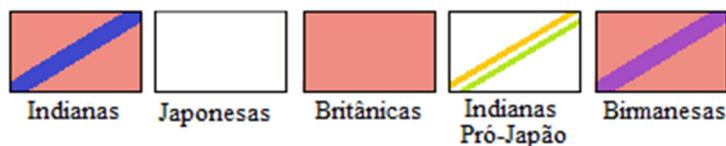
A batalha teve início em março de 1944, sendo extremamente violenta. Os japoneses conseguiram cortar a estrada Imphal-Kohima e cercaram esta última. Porém, com a chegada de reforços, os britânicos passaram à ofensiva contra tropas japonesas exaustas e sem suprimentos, impondo a elas uma das maiores derrotas da História do Japão e abrindo caminho para a libertação da Birmânia.

Ironicamente, os japoneses haviam apelidado essa operação de “Marcha para Délhi”.

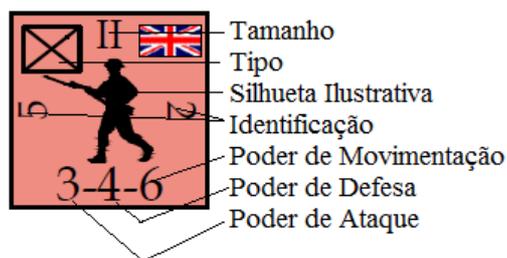
### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da Birmânia e da Índia onde se desenrolou a batalha, num total de 540 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 133 peças (excetuando-se marcadores), sendo 66 indianas, 39 japonesas, 18 britânicas, 7 indianas pró-Japão\* e 3 birmanesas. Para identificação das nacionalidades, siga a relação 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 contedores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Nesta simulação, as peças são de nível batalhão (embora algumas unidades tenham a marcação de regimento (III), elas, de fato, têm efetivo de batalhão).

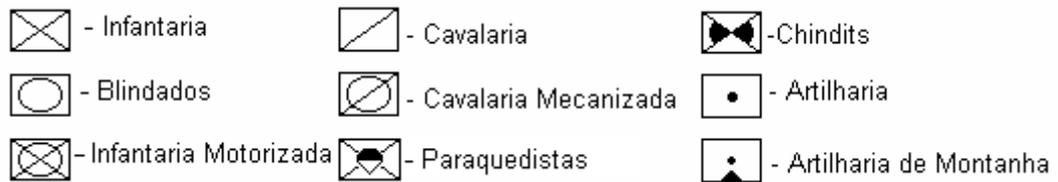
Identificação da Unidade: Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que a unidade pertence (à direita). Esta simulação tem apenas divisões de infantaria.

### OBSERVAÇÃO:

+ As unidades britânicas identificadas como “Chindits” são tropas especializadas em penetrações profundas na selva.

\* Os japoneses organizaram o ENI (Exército Nacional Indiano) com ex-prisioneiros de guerra e insatisfeitos com o domínio britânico na Índia. Eram forças mal treinadas, mal equipadas e de moral baixo.

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



**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 de infantaria da 5ª Brigada da 2ª Divisão de Infantaria britânica. Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 6.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Vulnerabilidade”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 15 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real (representando o período de 08/03/44, quando começou o ataque japonês, a 22/06/44, data da suspensão do cerco a Kohima).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contendores 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 – SEQUENCIA:

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

### 4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

**EXEMPLO:** Uma unidade de infantaria japonesa (3-4-7) sai de Kalemyo, se move por dois hexágonos de estrada de tempo bom até Forte White (2x1=2 pontos), entra em Forte White (1x1=1 ponto), em seguida, entra no hexágono de terreno aberto a noroeste (1x1=1 ponto) e no hexágono de montanha ao Sul de Tiddim (1x3=3 pontos), totalizando 2+1+1+3=7. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar af.

### OBSERVAÇÕES:

+ Uma unidade **NUNCA** pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.

+ As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total

permitido por “Fase de Movimentação”.

+ Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.

+ Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras peças.

+ Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **NÃO** é somado.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto 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”). Porém, excepcionalmente nesta simulação, as unidades japonesas de infantaria, cavalaria ou engenharia podem ignorar completamente “Zonas de Engajamento” inimigas. Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade aliada estiver engajada com uma unidade japonesa e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

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

Se uma unidade aliada, 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: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. Os reforços aliados podem entrar por Dimapur (levados por ferrovia) ou Imphal (transporte aéreo – nesse caso, mesmo que Imphal esteja cercada, mas não pode estar engajada). Para saber quais unidades entram por esses pontos, V.10.1.3. Se um desses pontos estiver em poder dos japoneses ou em “Zona de Engajamento” japonesa, as unidades destinadas a ele entram pela borda Oeste. Os reforços japoneses entram pela borda Sul. Em qualquer caso, ao entrar no tabuleiro, as unidades devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupam, 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: Nenhuma unidade pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade japonesa ou do ENI for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro pelas bordas Oeste ou Norte, ela é considerada destruída. Se recuar pelas bordas Sul ou Leste, ela **NÃO** é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro. Com as unidades aliadas, ocorre oposto: se recuar pelas bordas Sul ou Leste, são consideradas destruídas; se pelas bordas Oeste ou Norte, ela **NÃO** é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro.

### 5.0 - COMBATES:

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

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

#### 5.1.1- Relação de Forças:

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

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

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

#### OBSERVAÇÕES:

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

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

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

#### OBSERVAÇÕES:

+ Unidades blindadas **NÃO** podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

+ Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Se as unidades cercadas forem japonesas, isto dá ao defensor uma coluna à esquerda na “Tabela de Efeitos de Combate”. Para qualquer outra nacionalidade, isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma brigada ou regimento participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, o jogador “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por “unidade de comando”. Se uma divisão participa de um combate com todas as suas brigadas/regimentos, ela “ganha” duas colunas por unidade “divisional”.

#### OBSERVAÇÕES:

+ Uma brigada (aliada) ou regimento (japonês) era normalmente composto por 3 batalhões. Uma divisão, normalmente, era composta por 3 brigadas/regimentos.

+ Regimentos de artilharia **NÃO** têm direito a “unidade de comando”.

+ A 17ª Divisão indiana tem apenas duas brigadas, mas tem direito a “unidade de comando”.

+ A 15ª Divisão japonesa, ao contrário, não participou da batalha com todos os seus regimentos (apenas dois deles) e, portanto, **NÃO** tem direito a “unidade de comando”.

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  $\rightarrow$  Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar **EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS**.

DRB - Defesa Recua com Baixas  $\rightarrow$  Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

DRI - Defesa Recua Intacta  $\rightarrow$  Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB - Defesa Vence com Baixas  $\rightarrow$  Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta  $\rightarrow$  Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto  $\rightarrow$  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  $\rightarrow$  Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador

atacante).

ARI - Ataque Recua Intacto → Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas → Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

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

EMP – Empate → O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

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

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

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

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por 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 4 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre. A unidade blindada, ao ser obrigada a recuar através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo, ela sofrer baixas, então ela será eliminada.

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

#### OBSERVAÇÕES:

+ Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento.

+ Excepcionalmente nessa simulação, as unidades japonesas não sofrem baixas quando recuam sob cerco. Contudo, não podem terminar o recuo engajadas.

#### **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, sendo que o jogador aliado conta com 30 pontos por toda a partida e os japoneses, 10. Além disso, no período de monção, pode ou não haver poder aéreo (V.9.0).

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

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

EXEMPLO: Duas unidades aliadas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador japonês decide lançar um ataque aéreo com 5 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 20 ( $5 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, 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.
- + Nesta simulação, pode-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

#### **7.0 – BAIXAS:**

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização temporária das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente os aliados recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e que possa traçar uma “linha”, através de estradas, livre de “Zonas de Engajamento” inimigas até Imphal ou Dimapur, para então ser desvirada.

#### **8.0 – ARTILHARIA:**

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número sobre a silhueta ilustrativa da peça 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.

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.

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: Três unidades aliadas de artilharia 2-2-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 ( $3 \times 2$ ) e o índice de vulnerabilidade será 5 ( $1 + 2 \times 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 30 ( $6 \times 5$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Ataques somente com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

#### **9.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:**

No 11º Turno inicia-se a monção na Birmânia, o período de chuvas intensas. Devido a isso, a partir deste turno, todos os tipos de terreno passam a custar mais  $\frac{1}{2}$  ponto, exceto as estradas (as chamadas “estradas de tempo bom” também passam a custar  $\frac{1}{2}$  ponto a mais). Além disso, nenhum avanço após vitória em combate pode ir além de um hexágono.

A partir do 11º, ao se iniciar cada turno, joga-se um dado: caindo um número par, o poder aéreo é utilizado normalmente;

caindo um número ímpar, o poder aéreo de ambos os contendores nesse turno é zero.

## 10.0 – PREPARAÇÃO:

Em fins de 1943, o novo Exército de Área da Birmânia, comandado pelo Tenente-General Masakazu Kawabe, era responsável por todas as operações militares na região. Subordinado a ele estava o 15º Exército, do Tenente-General Renya Mutaguchi, que desejava lançar uma ofensiva contra os britânicos na região de Imphal. Apesar das dificuldades logísticas, seus superiores em Tóquio apoiaram a operação, que foi batizada de “U-Go”. Mutaguchi lançaria então as suas três divisões contra as defesas britânicas diante de Imphal. A 33ª Divisão teria por missão destruir a 17ª Divisão indiana em Tiddim e então atacar Imphal pelo Sul; a Força-Tarefa Yamamoto, formada por unidades da 33ª e da 15ª Divisões, destruiria a 20ª Divisão indiana em Tamu e então atacaria Imphal do Leste. A 15ª Divisão japonesa iria cercar Imphal pelo Norte. Numa operação subsidiária, a 31ª Divisão atacaria Kohima, para cortar a sua estrada para Imphal, e explorar na direção do terminal ferroviário de Dimapur.

Do lado aliado, o Tenente-General William Slim, comandante do 14º Exército britânico, já planejava a reconquista da Birmânia. Contudo, ele sabia das intenções japonesas de atacar, mas subestimou grosseiramente as forças inimigas. Defendendo a fronteira Nordeste da Índia estava o 4º Corpo de Exército, do Tenente-General Geoffrey A. P. Scoones, formado pelas 17ª, 20ª e 23ª Divisões indianas. Para evitar que suas comunicações com a Índia fossem cortadas, ele tinha ordem de se retirar ao se iniciar a ofensiva japonesa. Enquanto isso, em Kohima, havia apenas uma fraca unidade, o Assam Regiment.

Embora os japoneses não considerassem a área adequada para tanques, os britânicos tinham a 254ª Brigada Blindada na planície de Imphal. Os britânicos podiam contar ainda com várias brigadas em reserva e com o 33º Corpo, do General Montagu G. N. Stopford (2ª Divisão de Infantaria britânica e 23ª Brigada *Chindit*). A situação logística japonesa era precária e a superioridade aérea aliada permitia o lançamento de suprimentos por aviões de transporte.

Esta era a situação a 08/03/44.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo (podendo ser posicionadas a um hexágono da cidade designada). Ambos os contendores recebem reforços, sendo que algumas unidades chegam por ferrovia (em Dimapur) e outras por via aérea (em Imphal). As abreviaturas utilizadas são as seguintes: Bgda - Brigada; Blda – Blindada; Mtz – Motorizada; PQD - Paraquedista.

10.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das unidades aliadas são conforme as relações abaixo:

- 48ª Bgda (17ª Divisão) – Tonzang e/ou Tiddim;
- 63ª Bgda (17ª Divisão) – Fort White e/ou Tiddim;
- Artilharia da 17ª Divisão – Tiddim;
- 32ª Bgda (20ª Divisão) – Palel e/ou Shuganu;
- 80ª Bgda (20ª Divisão) – Tamu e/ou Sittang;
- 100ª Bgda (20ª Divisão) – Tamu e/ou Sittang;
- Artilharia da 20ª Divisão – Tamu e/ou Sittang;
- 1ª Bgda (23ª Divisão) – Sul de Hengtam;
- 37ª Bgda (23ª Divisão) – Torbung;
- 49ª Bgda (23ª Divisão) – Sul de Hengtam;
- Artilharia da 23ª Divisão – Sul de Hengtam;
- 50ª Bgda PQD – Ukhrul;
- 254ª Bgda Blda – Imphal;
- Artilharia 3-2-6(2) – Imphal;
- Uma unidade birmanesa – Kohima;
- Demais unidades birmanesas – A Oeste e Norte de Tamu e à Oeste do rio Chindwin.

10.1.2 – Colocação Inicial japonesa: As posições iniciais japonesas são conforme as relações abaixo:

- 31ª Divisão de Infantaria – Entre Tamanthi e Homalin, a Leste do rio Chindwin;
- 15ª Divisão de Infantaria – Entre Homalin e Thanan, a Leste do rio Chindwin;
- 33ª Divisão de Infantaria, 25º Regimento de Tanques, 8º e 11º Regimentos de Artilharia – Entre Yasagio e Kalemmyo;
- Unidades do ENI (indianos pró-japoneses) – Em qualquer hexágono a Leste do rio Chindwin ou ao Sul de Tamu.

10.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- 3º Turno – 161ª Bgda indiana (Dimapur) e 9ª Bgda indiana (Imphal);

- 5º Turno – 123ª Bgda indiana (Imphal); 2ª Divisão britânica e 23ª Bgda Chindit (Dimapur);
- 6º Turno – 89ª Bgda indiana e artilharia da 5ª Divisão indiana (Imphal);
- 9º Turno – 33ª Bgda indiana (Imphal);
- 10º Turno – 114ª Bgda indiana (Imphal);
- 11º Turno – 268ª Bgda Mtz (Dimapur) e Artilharia da 7ª Divisão indiana (Imphal);
- 12º Turno – Artilharia 3-2-6(2) (Dimapur).

10.1.4 – Reforços japoneses: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro pela borda Sul:

- 13º Turno – 1 Batalhão de Infantaria da 53ª Divisão;
- 14º Turno – 1 Batalhão de Infantaria da 54ª Divisão.

10.2 – Objetivos →

10.2.1 – Objetivos japoneses: o objetivo dos japoneses é invadir a Índia através de Imphal e de Kohima, abrindo caminho para Dimapur. Portanto, ao fim do jogo, o jogador japonês conta os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo:

- Dimapur – 100 pontos (além disso, conta 5 pontos por turno que a cidade ficar em seu poder);
- Imphal – 50 pontos (além disso, conta 5 pontos por turno que a cidade ficar em seu poder);
- Kohima – 50 pontos (além disso, conta 5 pontos por turno que a cidade ficar em seu poder);
- Ukhurul – 20 pontos;
- Torbung – 20 pontos;
- Jessami – 10 pontos;
- Tamu – 10 pontos;
- Kanglatongbi – 10 pontos;
- Palel – 10 pontos;
- Forte White – 10 pontos;
- Forte Keary – 10 pontos;
- Unidade Aliada Destruída – 10 pontos.

10.2.2 – Objetivos Aliados: o objetivo dos aliados é impedir os japoneses de atingir a Índia e expulsá-los da Birmânia. Portanto, ao fim do jogo, o jogador aliado conta os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo:

- Unidade japonesa destruída – 5 pontos (não marca pontos por unidades do ENI destruídas);
- Se não restar nenhuma unidade japonesa a Oeste do rio Chindwin – 50 pontos;

Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

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

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	1 Coluna
Floresta	2	3	2 Colunas
Montanha	2*-3	PROIBIDO	3 Colunas
Montanha c/ Floresta	4	PROIBIDO	3 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Forte	1	1	2 Colunas
Estrada de Bom Tempo	1	½	---
Estrada	1	½	---

\* - Artilharia de Montanha

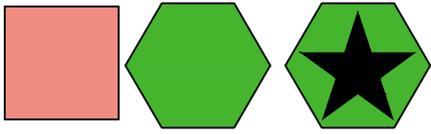
**TABELA DE BOMBARDEIO:**

	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
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

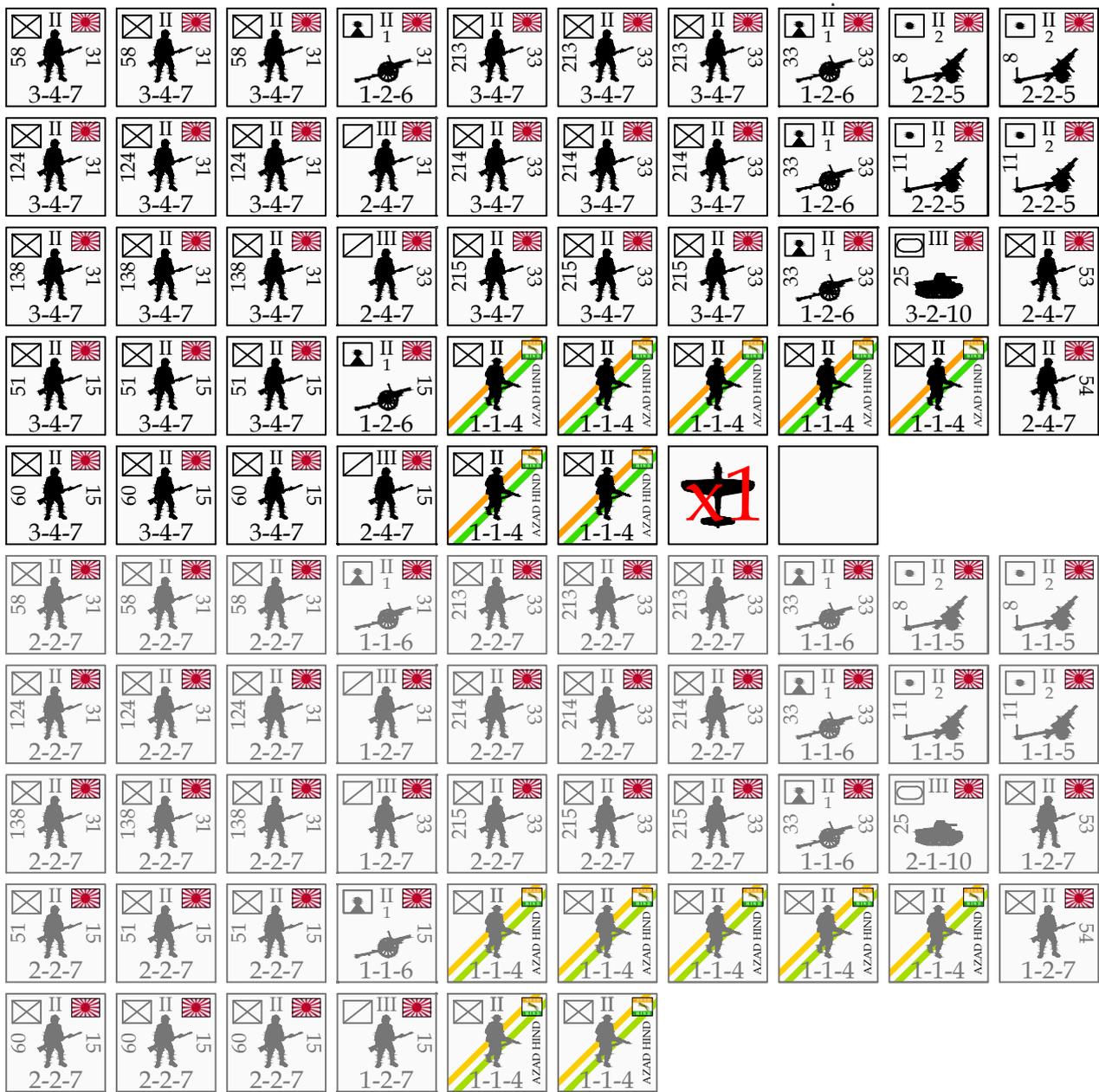
**DI** - Defesa Intacta  
**DB** - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

**TABELA DE VULNERABILIDADE**

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Paraquedistas, Cavalaria e Chindits.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia e Artilharia de Montanha	2	2









# Batalha de IMPHAL-KOHIMA

O último avanço japonês



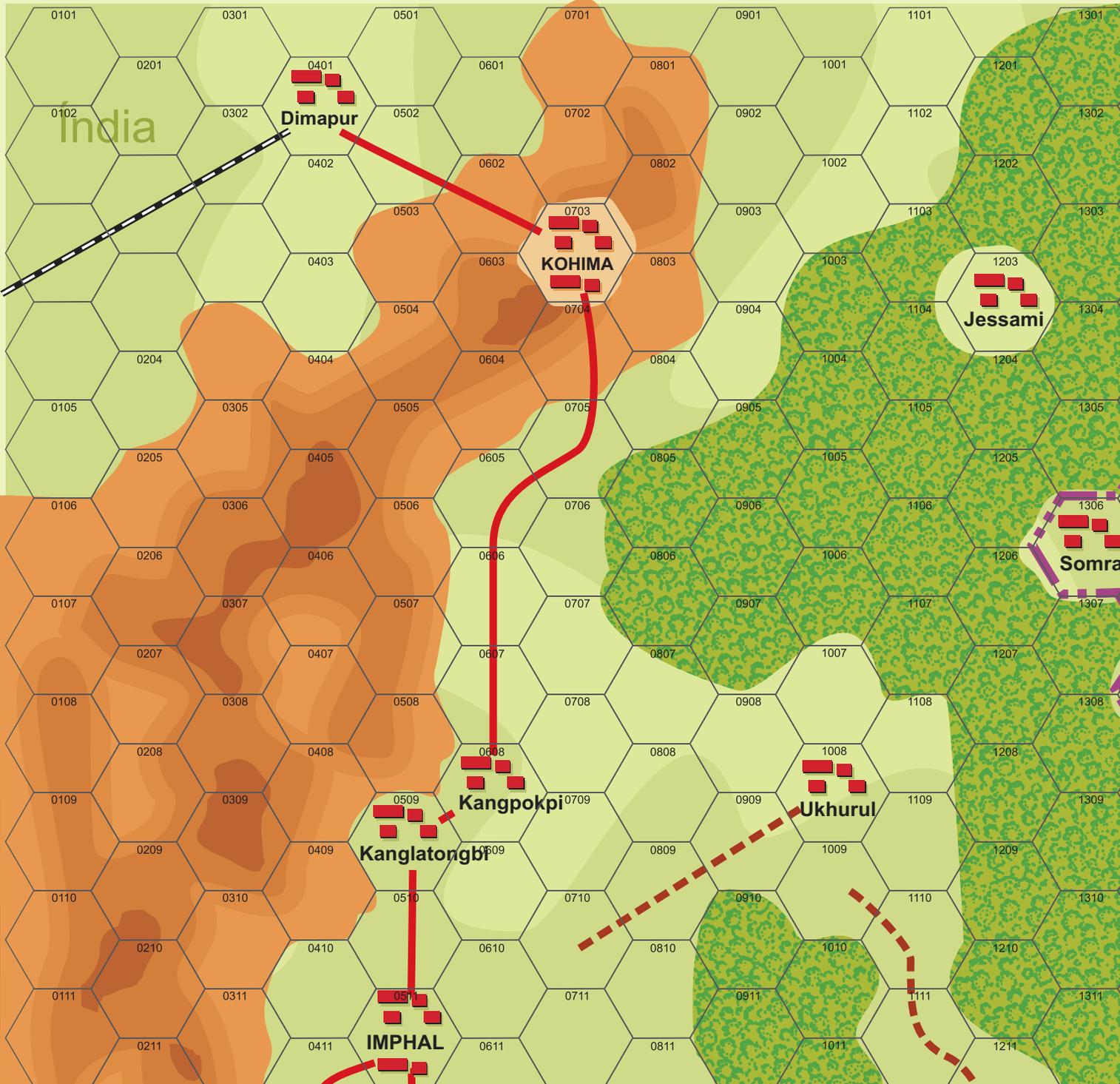
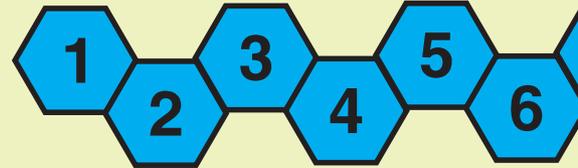
Marcador de Poder Aéreo - Japoneses

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

Marcador de Poder Aéreo - Britânicos

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

TURNOS

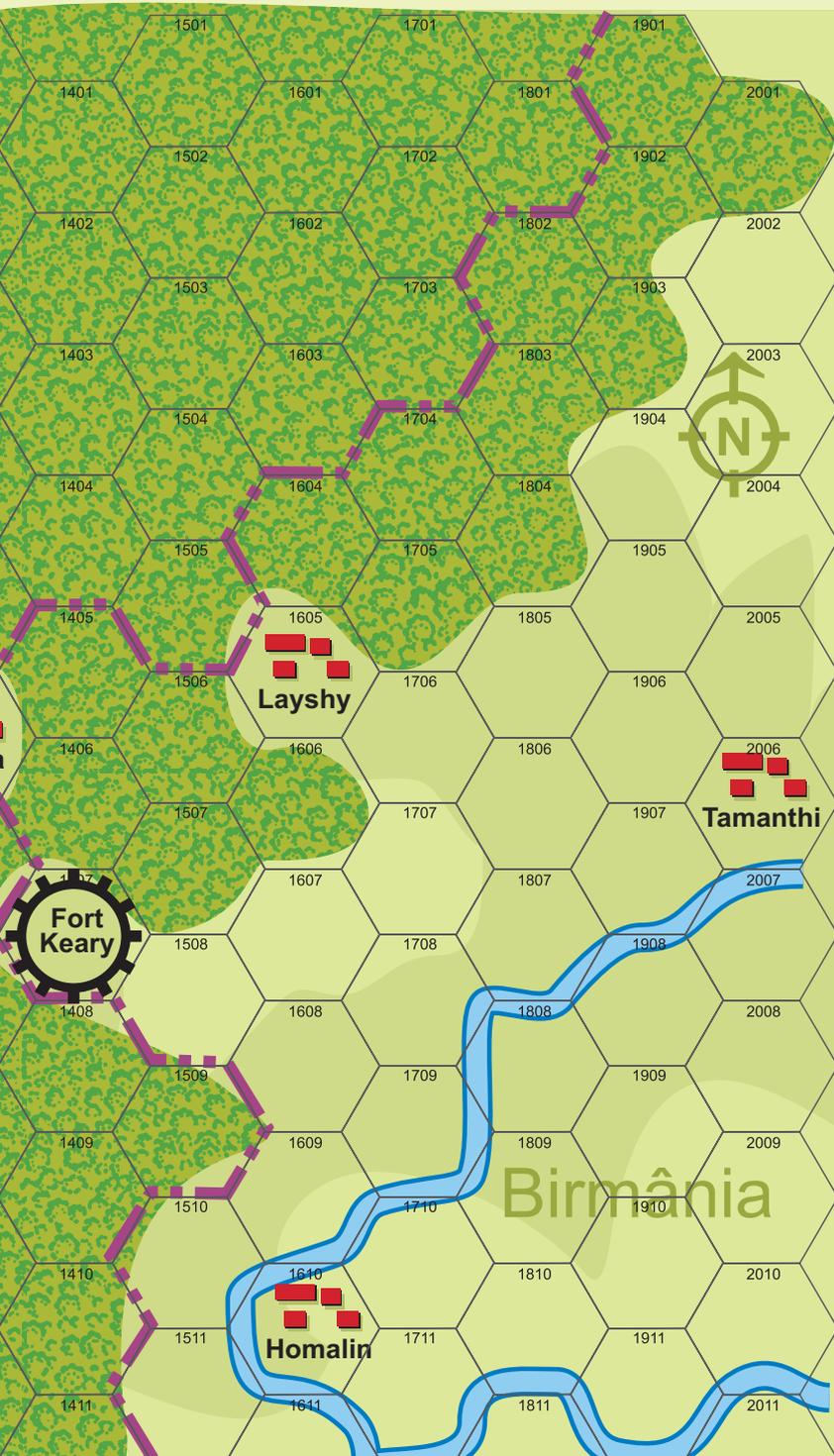
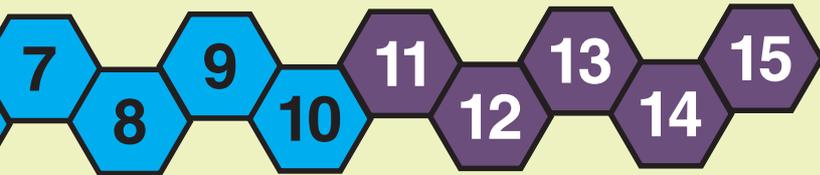


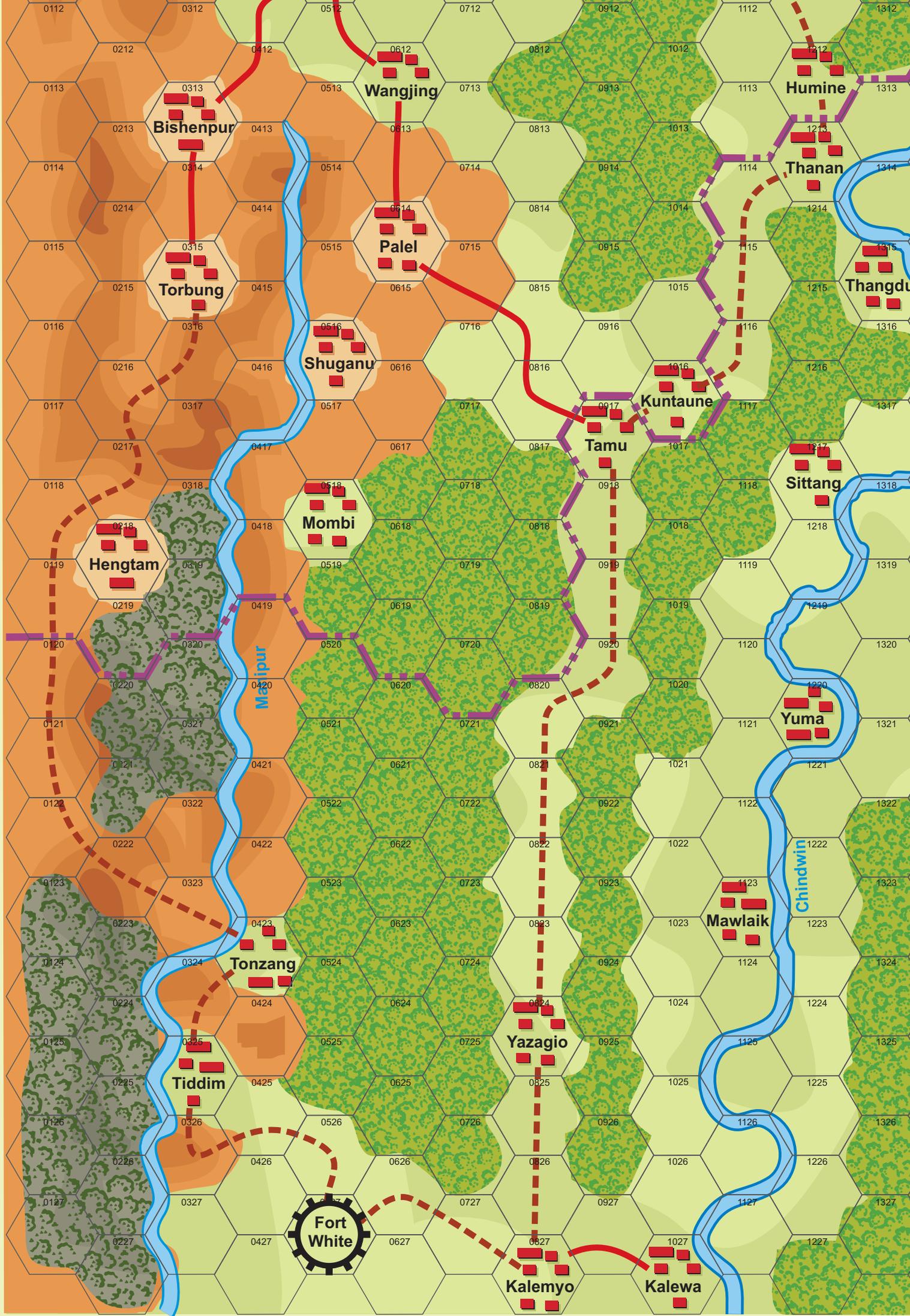
A  
es

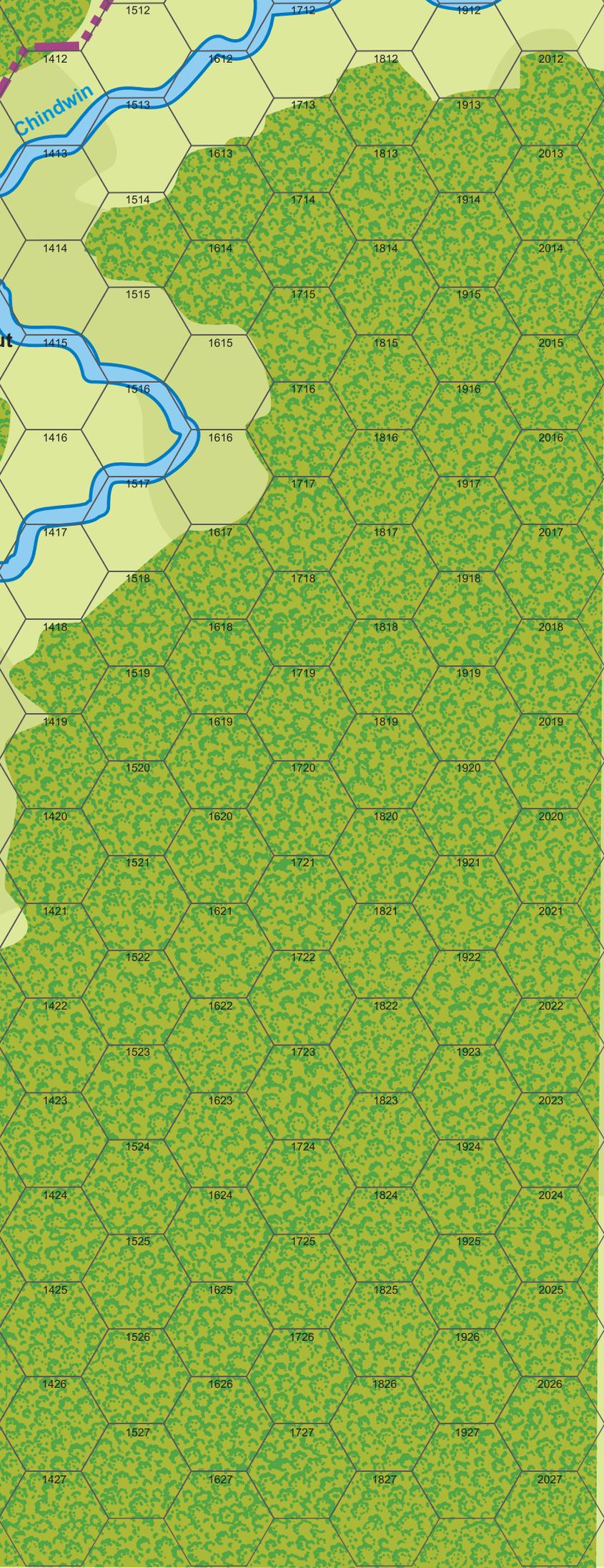
	Aberto	Povoado	Montanha	Montanha c/ Floresta	Floresta	Forte
Movimento	1	1	2* - 3 - X	4 - X	2 - 3	1
Combate	---	1	3	3	2	2

	Rio	Estrada	Estr. Bom Tempo	Ferrovia	Fronteira
Movimento	1 - 2	1 - ½	1 - ½	---	---
Combate	2	---	---	---	---

\*Artilharia de montanha









# Batalha de IMPHAL-KOHIMA

O último avanço japonês

Aberto	Visale	Povoado	Montanha	Montanha c/ Floresta	Floresta	Forte
Movimento	1	1	2* - 3 - X	4 - X	2 - 3	1
Combate	---	1	3	3	2	2

Rio	Estrada	Estr. Bom Tempo	Ferrovia	Fronteira
Movimento	1 - 2	1 - 1/2	1 - 1/2	---
Combate	2	---	---	---

\*Artilharia de montanha

Marcador de Poder Aéreo - Japoneses

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

Marcador de Poder Aéreo - Britânicos

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

TURNOS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----