Wargame – Rolling Thunder
Versão 2 – Novembro /2026

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos ocorridos entre março de 1965 e novembro de 1968, na maior ofensiva aérea desde a 2ª Guerra Mundial, a Operação “Rolling Thunder” feita pelos EUA contra o Vietnã do Norte.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente reproduzir 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 lapis.pessoal@gmail.com, 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 3
2. Regras Básicas 3
2.1. Seqüência do Jogo 3
2.2. Distâncias e Áreas 4
2.3. Unidades Militares 4
2.3.1. Identificação da Unidade 4
2.3.2. Classificação da Unidade 5
2.4. Mapa (o tabuleiro) 5
3. Etapa de Preparação 6
4. Regras de Movimentação 6
4.1. Movimentação Terrestre 6
4.1.1. Movimentação Básica 6
4.1.2. Concentração ou estocagem 6
4.1.3. Terrenos Especiais 7
4.2. Movimentação Aérea 7
4.2.1. Movimentação Básica 7
4.2.2. Bases Aéreas (concentração ou estocagem) 8
4.2.3. Casos Especiais 8
4.3. Entrada e Saída do Mapa 8
4.3.1. Saída do Mapa 8
4.3.2. Entrada no Mapa (Reforços) 9
4.4. Transportes 9
5. Regras de Recuperação 10
5.1. As Baixas como Resultado de Combate ou Bombardeio 10
5.2. Recuperando as Baixas (Recompletamento e Reconstituição) 10
5.1. Recuperando Danos e Destruição 10
6. Etapa do Jogador Americano 11
6.1. Fase de Realização das Missões 11
6.1.1. Interceptação 11
6.1.2. Combate Aéreo 12
6.1.3. Reconhecimento 12
6.1.4. Bombardeio 13
7. Etapa do jogador vietnamita 14
7.1. Fase de Chegada de Suprimentos 14
7.2. Fase de Movimentação 14
8. Regras Especiais 14
8.1. Posição Inicial 14
8.2. Escalada da guerra 14
8.3. Laos 15
8.4. Reabastecimento Aéreo 15
9. Vitória 15

1. Introdução

1.1. Histórico do Conflito

A Operação Rolling Thunder foi uma grande operação de bombardeio aéreo conduzido contra o Vietnã do Norte feito por Forças Aéreas e Navais dos Estados Unidos e do Vietnã do Sul, que começou em 2 de março de 1965 e foi até 1 de novembro de 1968.

A operação teve quatro objetivos principais que evoluíram ao longo do tempo: elevar o moral do regime do Vietnã do Sul; persuadir o Vietnã do Norte a cessar o seu apoio ao Vietcong no sul sem ter que invadir por terra o norte comunista; destruir o sistema de transportes, a base industrial e as defesas aéreas do Vietnã do Norte e por um fim no fluxo de homens e materiais para o Vietnã do Sul pela trilha Ho-Chi-Minh. A realização destes objetivos se mostrou muito difícil devido as restrições impostas aos Estados Unidos e seus aliados pelo contexto da Guerra Fria, devido ao maciço apoio e ajuda dado ao Vietnã do Norte por seus aliados comunistas: a União Soviética e a República Popular da China e o parque industrial norte vietnamita era muito primitivo e disperso, não oferecendo alvos significativos. E, assim como na Inglaterra ou Alemanha, o bombardeio de cidades e consequente vítimas civis, serviu como peça de propaganda para elevar o moral popular e atrair a simpatia mundial.

A operação se tornou a batalha aérea mais intensa travada durante o período da Guerra Fria. De fato, foi a campanha militar mais difícil realizada por Forças dos Estados Unidos desde os bombardeios sobre a Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial, sendo que durante a Operação foram lançadas duas vezes mais bombas sobre o Vietnã do que na Europa toda durante a Segunda Guerra.

Apoiados por seus aliados, o Vietnã do Norte mostrou uma potente mistura de defesas aéreas sofisticadas com mísseis terra-ar e armas antiaéreas criando um dos sistemas de defesa antiaérea mais eficiente que os militares americanos já enfrentaram. Como uma das campanhas aéreas mais longas de todos os tempos, a Rolling Thunder terminou como um fracasso estratégico ao fim de 1968 não tendo atingido qualquer um de seus objetivos primários, apesar de ter infligidos sérios danos ao Vietnã do Norte e sua infraestrutura.

A campanha teve várias pausas e retomadas, mas não foi decisiva nem no front político como barganha para um cessar-fogo.

Referências Wikipedia:

- http://pt.wikipedia.org/wiki/Opera%C3%A7%C3%A3o_Rolling_Thunder
- http://en.wikipedia.org/wiki/Operation_Rolling_Thunder

1.2. Material

O Material que compõe este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A1;
- Peças representando as unidades combatentes e peças de marcadores;
- Um dado de dez faces (onde 0 será sempre zero exceto quando escrito o contrário);
- Um livro de regras (este);
- 10 tabelas;
- Uma calculadora (opcional).

2. Regras Básicas

2.1. Seqüência do Jogo

O jogo é dividido em turnos, totalizando 25 turnos de jogo. Cada turno normal será dividido em três etapas:

- A primeira etapa é a de administração dos mecanismos do jogo;
- A segunda etapa é sempre liderada pelo jogador que controlará as forças dos Estados Unidos da América (EUA), doravante chamado apenas de "***americano***";
- A terceira etapa é jogada exclusivamente pelo jogador que controla as forças da República Popular do Vietnã do Norte, doravante denominado simplesmente ***"vietnamita"***.

Assim temos:

1. Etapa de Preparação
    1.1. Pontos de Vitória
    1.2. Pontos de Stress
    1.3. Mudança de turno
    1.4. Meteorologia
    1.5. Seleção de reforços
    1.6. Recuperação de baixas
    1.7. Recuperação de danos
2. Etapa do jogador americano
    2.1. Fase de Realização das Missões
        2.1.1. Definição das Missões
        2.1.2. Interceptação vietnamita
        2.1.3. Combate aéreo
        2.1.4. Reconhecimento
        2.1.5. Bombardeio
3. Etapa do jogador vietnamita
    3.1. Fase de Chegada de Suprimentos
    3.2. Fase de Movimentação

2.2. Distâncias e Áreas

A unidade de medida no jogo é o *hex*ágono (ou *hex*) e um *hex*ágono no mapa representa aproximadamente 22,5 km entre suas duas faces opostas e contém uma área de 406 Km². Para se adequar a um *hex*ágono, algumas distâncias sofreram aproximações. O Poder de Movimentação (PM) e Raio de Ação (RA) de algumas unidades, também foram aproximados visando uma adequação à grelha *hex*agonal.

2.3. Unidades Militares

2.3.1. 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:

Unidade Aérea:



Bandeira – País de origem da Unidade - item 2.3.2.2 abaixo;
Silhueta - Tipo da unidade - item 2.3.2.1 abaixo;
(6) - Poder de Ataque (PA) - 6.1.2 abaixo;
(6) - Poder de Bombardeio (PB) - 6.1.4 abaixo;
(37) – Raio de Ação (RA) - 4.2 abaixo.

Unidades Terrestres:



Bandeira – País de origem da Unidade - item 2.3.2.2 abaixo;
Silhueta - Tipo da unidade - item 2.3.2.1 abaixo;
(4) - Poder de Ataque (PA) - item 6.1.1 abaixo;
(2) - Poder Anti-Bombardeio (PB) - item 6.1.4 abaixo.
(1) - Alcance (dentro do círculo branco) (AL) – item 5.6 abaixo.



Bandeira – País de origem da Unidade - item 2.3.2.2 abaixo;
Silhueta - Tipo da unidade - item 2.3.2.1 abaixo;
(0) - Poder de Ataque (PA) - item 6.1.1 abaixo;
(3) - Poder de Movimentação (PM) - item 4.1 abaixo.



Suprimentos – item 3.1
Poder de Movimentação = 1PM

2.3.2. Classificação da Unidade

2.3.2.1. Quanto ao Tipo:

Caças (C): Unidades aéreas compostas na sua maioria de unidades com capacidade de escolta e de supremacia aérea.

Bombardeiros Leves, Médios e Pesados (BL, BM e BP): Unidades aéreas compostas na sua maioria de aeronaves leves, médias ou pesadas com capacidade de bombardeio.

Caças-Bombardeiros (CB): Unidades aéreas compostas na sua maioria de aeronaves com capacidade tanto de supremacia aérea e escolta como bombardeios.

Artilharia Anti Aérea (AA): Unidades de artilharia equipadas com canhões antiaéreos de diversos calibres, autopropulsadas ou fixas.

Artilharia Anti Aérea de Mísseis (AAM): Unidades de artilharia antiaérea equipadas com mísseis e radares, móveis ou fixas.

Suprimento motorizado (Caminhões): Unidades não combatentes complementares que transportam suprimentos ou AAs por via motorizada, representadas pelo caminhão de transporte.

Suprimento ferroviário (Trens): Unidades não-combatentes complementares que transportam suprimento ou AAs ou AAMs por via férrea, representadas pelo Trem.

Engenharia: Batalhões de engenharia de reconstrução e reparo norte vietnamitas e forças tarefa com contingentes civis requisitados.

Radar: Unidades de radar norte vietnamitas para detecção de unidades aéreas inimigas e orientação de unidades aéreas amigas. Podem ser unidades fixas ou móveis.

Suprimentos: Marcadores que representam uma quantidade de suprimentos como alimentos, munição, uniformes, remédios, material de construção e todo o tipo de recursos materiais necessários ao esforço de guerra vietcong e norte vietnamita no Vietnã do Sul.

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 **turno, de pontos de vitória, de stress, danificado e destruído**, todos explicados adiante.

2.3.2.2. Quanto à origem:

As forças combatentes estão divididas em dois grupos de exércitos: Americano e Norte Vietnamita. As unidades serão distintas por cores para melhor identificação dos exércitos.

		Estados Unidos da América • Joseph H. Moore • William W. Momyer • George S. Brown
		República Popular do Vietnã do Norte • Phung The Tai • Nguyen Van Tien

2.4. Mapa (o tabuleiro)

O Mapa está dividido em *hex*ágonos, contendo a região do Vietnã do Norte e Laos. No Mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as cidades, estradas, rios, pontes, ferrovias, fábricas, armazéns, portos, aeroportos e outros pontos especiais do território. Sobre este mapa foi colocada uma grelha *hex*agonal de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias envolvidas. Ao invés de quilômetros ou metros, temos como unidade de distância, o ***hex*ágono** (ou ***hex*,** no plural: ***hexes***). Todas as distâncias para fins de jogo serão calculadas em *hexes*.

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

3. 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:

- Atualização dos Pontos de Vitória: Cada jogador deverá verificar na Tabela 10 os pontos de vitória obtidos no turno passado e atualizar os respectivos marcadores no tabuleiro.

- Atualização dos pontos de Stress: Os jogadores deverão verificar na tabela 10 os pontos de Stress obtidos no turno anterior e consultar a Tabela 5 de para ver a escalada da guerra.

- Reconstrução e Reparo: O jogador vietnamita retira um marcador "danificado" ou um "destruído" de cada hex alvo onde há uma unidade de Engenharia ou gastando pontos de vitória (ver Tabela 10).

- Mudança do marcador de turno: No tabuleiro existem dois marcadores que identificam o turno que está sendo jogado, neste momento o jogador avança o marcador x1 em uma casa, de forma que se houver um marcador x10 na casa "10" e um marcador "x1" na casa 7, o turno jogado é o 17º. O turno determina o início, o fim e alguns eventos do jogo (como reforços).

- Meteorologia: O jogador americano consulta a Tabela 6 para estabelecer as condições meteorológicas sobre as regiões do mapa, registrando-as no quadro no tabuleiro.

- Seleção de Reforços: Os jogadores devem consultar a Tabela 5 (Posição inicial e reforços) e **selecionar** as unidades que entram no jogo como reforços nas suas respectivas fases de movimentação, conforme o nível de Stress do turno que inicia.

- Recuperação de baixas: Ambos os jogadores têm a oportunidade de recuperar quantas unidades com baixa ele desejar, limitado pelos pontos de vitória que possua. Os pontos gastos conforme a Tabela 7 são imediatamente descontados dos pontos de vitória.

4. Regras de Movimentação

4.1. Movimentação Terrestre

4.1.1. Movimentação Básica

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 seis *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.

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 que tenha capacidade de movimento sempre pode deslocar-se pelo menos um *hex* por turno não importando o custo do terreno, respeitando as regras de concentração descritas abaixo.

4.1.2. Concentração ou estocagem

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

- Contam para estocagem apenas as unidades AA ou AAM, radares, caminhões, trens e engenharia;
- Suprimentos não contam para fins de estocagem;
- As unidades aéreas e unidades que estão sendo transportadas não contam para fins de estocagem.

O limite de estocagem é de 3 unidades por hexágono.

O jogador vietnamita deve movimentar suas peças em terra de forma que ao término da sua movimentação não haja um *hex* com excesso de unidades, de acordo com a capacidade de concentração. Caso o limite seja excedido, o jogador deverá refazer o movimento da unidade que entrou por último no *hex*, evitando o excesso.

4.1.3. Terrenos Especiais

4.1.3.1. Estradas

Para uma unidade percorrer uma estrada, ela deve 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"). As estradas também passam por sobre os rios sem custos de travessia, **caso haja uma ponte**.

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

4.1.3.2. Rios

Para cruzar os rios as unidades que entram em um *hex* que haja um rio pagam o custo do terreno do *hex* acrescido de 1PM pela travessia. **Caminhões só cruzam rios caso haja uma ponte**, neste caso, a unidade não pagará nenhum ponto extra. . Caso a ponte esteja danificada ou destruída o caminhão não pode entrar no hex de rio.

Para sair do *hex* de rio não é preciso pagar nenhum ponto extra.

4.1.3.3. Ferrovias

Somente a unidade de trem pode usar a ferrovia e só a ferrovia. Ela se move pagando apenas o uso da ferrovia independentemente do tipo do terreno. **As ferrovias cruzam os rios por pontes**. Caso a ponte ferroviária esteja danificada ou destruída o trem não pode entrar no hex de rio.

4.1.3.4. Mar

Não é permitido o movimento terrestre nem a permanência de unidades terrestres em *hexes* de mar.

4.2. Movimentação Aérea

4.2.1. Movimentação Básica

A movimentação aérea a princípio "gasta" 1 ponto de raio de ação (**RA**) para cada *hex* percorrido, com tempo claro. Podendo gastar 1½ ponto em tempo nublado, 2 com tempo chuvoso e 3 com chuvas contínuas. Cada unidade pode se movimentar quantos *hexes* desejar até o limite de seu raio de ação.

Na sua fase de movimentação aérea o jogador americano movimentará suas unidades na forma de missões de reconhecimento, escolta e bombardeio, que conterão entre 1 e 6 unidades aéreas.

O jogador vietnamita poderá movimentar suas unidades aéreas para interceptar as missões americanas com até 3 unidades por missão e de acordo com a rede de radares e raio de ação.

Ambos poderão também movimentar unidades como transferência entre suas bases aéreas, usando o dobro do raio de ação da unidade. Unidades transferidas não podem participar de missões (americanos) ou de interceptações (vietnamitas).

Todas as unidades aéreas devem terminar as missões (ou interceptações) voltando para a base de origem. Todas as unidades aéreas devem terminar uma transferência em outra base aérea. Não há hipótese de uma unidade aérea terminar a movimentação fora de uma base aérea.

4.2.2. Bases Aéreas (concentração ou estocagem)

Cada *hex* "aéreo" comporta até 6 unidades aéreas durante a movimentação. A base aérea no Vietnã do Sul comporta até 12 unidades aéreas. As bases no Vietnã do Norte, até 6. Quando danificadas ou destruídas, as bases aéreas não comportam nenhuma unidade, mas podem no mesmo momento transferir emergencialmente suas unidades para as bases aéreas mais próximas, desde que dentro do dobro do raio de ação da unidade transferida.

Unidades que não conseguirem realizar a transferência de emergência são consideradas destruídas.

4.2.3. Casos Especiais

4.2.3.1. Força Tarefa Naval – FT77 (hex 2728)

A unidade naval americana representa toda Força Tarefa 77 da Frota dos Estados Unidos na Estação Yankee. Para efeitos de jogo, ela fica estacionada a certa distância do litoral norte vietnamita. Os números nos *hexes* adjacentes simbolizam as distâncias em *hexes* equivalentes a serem percorridas para "entrar" no mapa por uma unidade aérea ali embarcada. Estes *hexes* custam o valor indicado em raio de ação (RA).

A FT77 comporta até 24 unidades aéreas dos tipos C, CB e BL.

4.2.3.2. Base Aérea de Guam (hex 2717)

A base aérea de Guam abrigava os bombardeiros pesados B-52. A base aérea está representada por um *hex* cuja distância foi adaptada, de forma que os números nos *hexes* adjacentes simbolizam as distâncias em *hex* equivalentes a serem percorridas para "entrar" no mapa por uma unidade aérea sediada em Guam (modificadores meteorológicos não se aplicam nestes hexes). Guam comporta um número ilimitado de unidades aéreas.

4.2.3.3. Bases Aéreas na Tailândia (hexes, 0129, 0529 e 0829999)

As bases aéreas na Tailândia também abrigavam unidades aéreas americanas, inclusive os bombardeiros pesados B-52. As bases aéreas estão representadas por *hexes* de aeroportos cujas distâncias foram adaptadas, de forma que os números nos *hexes* adjacentes simbolizam as distâncias em *hex* equivalentes a serem percorridas para "entrar" no mapa por uma unidade aérea sediada na Tailândia (modificadores meteorológicos não se aplicam nestes hexes). Estes *hexes* custam o valor indicado em raio de ação (RA). As bases aéreas na Tailândia comportam até 12 unidades aéreas cada.

4.2.3.4. Bases Aéreas na China (hexes 0602, 1902 e 2506)

As bases aéreas na China agem como refúgio para as unidades aéreas vietnamitas. Uma vez que o jogador vietnamita transfira unidades suas para estas bases, estas passam a operar destes aeroportos e não podem ser atacadas. As bases na China comportam até 12 unidades cada.

4.2.3.5. Os B-52

Somente as bases de Guam e de Khorat comportam os B-52.

4.3. Entrada e Saída do Mapa

4.3.1. Saída do Mapa

Uma unidade terrestre 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.

Qualquer unidade terrestre vietnamita pode sair pelas estradas nos *hexes* de borda norte do mapa (fronteira com a China). Trens podem sair por *hexes* de ferrovia de borda do mapa (fronteira com a China). Qualquer unidade que sair do mapa voluntariamente fica fora do jogo, mas não é considerada destruída para efeitos de pontos de vitória.

Uma unidade aérea também pode sair do mapa voluntariamente, como se fosse uma transferência. A unidade fica fora do jogo, mas não é considerada destruída para efeitos de pontos de vitória.

- Unidades de caminhão que saem do mapa pela trilha Ho-Chi-Minh na borda sul podem voltar no turno seguinte, no início da Fase de Movimentação, em qualquer cidade do Vietnã do Norte (não há viagem "de volta").

4.3.2. Entrada no Mapa (Reforços)

Os reforços são as unidades de combate terrestres e aéreas (suprimentos não contam) que não estão posicionadas no mapa no início do jogo. As unidades de reforço entram em turnos determinados pelas Tabela 5 (quando entram) e 7 (onde entram). O jogador que recebe os reforços pode optar por atrasar sua entrada quantos turnos achar necessário ou até mesmo não entrarem.

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

4.4. Transportes

Existem dois tipos de transporte: (1) de suprimentos e (2) de unidades AAs e AAMs.

Movimentação de suprimentos é todo o esforço de fornecimento de tudo o que um exército precisa para combater, principalmente: munição, alimentação, combustíveis, equipamento e remédios. Um exército desabastecido é incapaz de lutar.

Cabe ao jogador vietnamita levar os suprimentos que são entregues em sua fronteira, portos e aeroportos, além daquelas produzidas em suas fábricas para o Vietnã do Sul pela trilha Ho-Chi-Minh, para que suas forças do Exército Norte Vietnamita e do Vietcong possam continuar lutando.

Na Fase de Chegada de Suprimentos, unidades de suprimentos começam a chegar ao Vietnã do Norte por portos, aeroportos, ferrovias, estradas e fábricas, conforme Tabela 9 – Tabela de Entrada de Suprimentos.

As unidades de suprimento têm um poder de movimentação próprio de 1 PM por turno, pois estão sendo carregados em todo o tipo de veículo não motorizado, como carroças e bicicletas.

Usando caminhões e trens, o jogador vietnamita pode transportar unidades da seguinte forma:

- Cada Caminhão carrega até 3 pontos de suprimento ou 1 unidade AA ou AAM;
- Cada Trem carrega até 10 pontos de suprimento ou 2 unidades AA ou AAM.

Para embarcarem em um caminhão ou trem, as unidades transportadas devem iniciar a Fase de Movimentação no mesmo *hex* que o caminhão ou o trem. Suprimentos são embarcados em cidades, fábricas ou armazéns. Unidades AA ou AAM são embarcadas em qualquer terreno. Uma vez embarcadas, movem-se juntos com estes, conforme as regras de movimentação de unidades terrestres descritas anteriormente. As unidades de transportadas terminam a Fase de Movimentação embarcadas.

O desembarque de um caminhão ou trem acontece no *início da* Fase de Movimentação nas cidades, fábricas, armazéns e no *final* da Fase de Movimentação nos hexes da trilha Ho-Chi-Minh. Unidades AA ou AAM são desembarcadas em qualquer terreno no final da Fase de Movimentação.

- Após o desembarque, os trens e os caminhões podem embarcar outras unidades e se movimentar normalmente;
- Se os caminhões ou os trens forem danificados, as unidades AA e AAM transportadas sofrem baixas e os suprimentos são destruídos;
- Se os caminhões ou os trens forem destruídos, as unidades AA e AAM transportadas e suprimentos são também destruídos.

5. Regras de Recuperação

5.1. As Baixas como Resultado de Combate ou Bombardeio

Entendemos como baixas, a morte dos combatentes e a destruição de material e equipamento, além da desorganização temporária de uma unidade. As baixas são causadas pelos resultados de combates aéreos ou bombardeios.

Uma unidade que recebe uma baixa é virada com a face para baixo, de forma a podermos identificá-la facilmente. Uma unidade que recebe duas baixas é considerada destruída e removida do jogo podendo ser eventualmente reconstituídas (ver item 5.2).

- Unidades com baixas não participam de combates aéreos, bombardeios ou transportes.

Unidades aéreas, AA e AAM recebem baixas por combate aéreo pela Tabela 2. As baixas são dadas alternadamente: 1ª baixa no PA mais alto, 2ª baixa no PA mais baixo e assim por diante.

Unidades de caminhões, radares e trens são alvos e recebem baixas por bombardeios pela Tabela 3.

Na fase de recuperação de baixas os jogadores têm a oportunidade de recompletar e reconstituir as unidades.

5.2. Recuperando as Baixas (Recompletamento e Reconstituição)

Ao final da fase de administração, os jogadores têm a oportunidade de recuperar suas baixas. Entende-se como recuperar baixas, o processo de reorganização das unidades, o rearmamento, o reabastecimento e o recompletamento ou reconstituição dos efetivos destruídos.

O jogador pode recuperar qualquer número de baixas e, para cada baixa recuperada, o jogador deve gastar pontos de vitória**,** abatendo este valor imediatamente do seu marcador de pontos de vitória. Os pontos de vitória necessários para recuperar as baixas de cada tipo de unidade estão na Tabela 6 – Posição Inicial e Reforços.

Caso o jogador não possua mais pontos de vitória ele não poderá recuperar as unidades, que permanecem com as devidas penalidades.

Unidades recompletadas e reconstituídas voltam a agir normalmente imediatamente e podem se movimentar e combater. As unidades não recuperadas devem esperar até serem recuperadas em um outro turno ou descartadas pelo jogador.

- Unidades de MiGs 15 não recuperam baixas, sendo descartadas se receberem uma baixa. Uma unidade descartada não é considerada destruídas para fins de pontos de vitória.

5.1. Recuperando Danos e Destruição

O jogador vietnamita possui unidades de Engenharia que são na verdade equipes de militares e de "voluntários" arregimentados para reparar os danos causados pelos bombardeios.

Assim, na Fase de Recuperação e Reparos da Etapa de Preparação, o jogador vietnamita usará suas unidades de engenharia para recuperar os alvos danificados e destruídos.

Uma unidade de Engenharia retira 1 marcador de "destruído" ou de "danificado" no hex por turno. Quando terminado o reparo, o objeto do reparo volta a ter suas características originais sem qualquer penalidade. Unidades de Engenharia não pagam pontos de vitória para recuperar alvos danificados ou destruídos.

O jogador vietnamita pode deslocar suas unidades de Engenharia no mesmo turno em que fez um reparo.

Se durante um reparo o alvo for novamente danificado ou destruído novos marcadores serão adicionados.

Unidades de engenharia não são destruídas, não são danificadas e não recebem baixas por resultado de combates aéreos ou bombardeios.

O jogador vietnamita pode usar mão de obra forçada para fazer reparos, gastando pontos de vitória e gerando stress, conforme Tabela 10. Neste caso ele pode retirar 1 marcador de "danificado" ou "destruído" no hex, podendo ser no mesmo hex de algum marcador já retirado pela Engenharia ou não.

6. Etapa do Jogador Americano

6.1. Fase de Realização das Missões

Na sua fase de movimentação o jogador americano organiza o seu reconhecimento aéreo, sua escolta de caças e seus grupos de bombardeio, visando atacar os alvos no Vietnã do Norte.

O jogador americano cria uma missão com um "pacote" de uma até seis as unidades. Uma missão não obtém nenhum bônus de movimentação, mas atacará e se defenderá em conjunto. O raio de ação da missão é determinado pela unidade de menor raio de ação do "pacote".

Existem três tipos de função em uma missão: Reconhecimento, Escolta e Bombardeio.

O jogador americano deve anunciar no início da missão quais unidades aéreas vão com a função de reconhecimento ou escolta ou bombardeio. Pode haver missões exclusivas de reconhecimento ou bombardeio ou missões conjuntas de reconhecimento e bombardeio (ambas com ou sem escolta) com qualquer combinação até 6 unidades aéreas.

O jogador movimentará suas missões até o alvo onde realizará o objetivo da missão.

A Fase de Movimentação americana termina quando o jogador americano movimentar todas as unidades que desejar (em missões ou transferências). Interceptações vietnamitas são parte da fase de combate.

Depois de realizar as missões (após o combate aéreo, reconhecimento e/ou bombardeio), todas as unidades envolvidas na missão "voltam para casa", para a sua base de origem imediatamente, e não realizam mais missões neste turno.

Ao invés de uma missão, o jogador pode também optar pela transferência, quando move uma unidade aérea de uma base sua para outra base sua, sem atacar naquele turno. A distância percorrida para a transferência é o dobro do raio de ação da unidade, considerados os modificadores meteorológicos.

- **Missões que partam da TF77 só podem ter alvos nas áreas 2, 3, 4 e 6B;**
- **Missões que partam da Tailândia ou do Vietnã do Sul só podem ter alvos nas áreas 1, 5, 6A e Laos;**
- **Missões que parte de Guam podem ter alvos em qualquer uma das Áreas e do Laos;**
- **Não há missões combinadas de unidades da TF77 com unidades do Vietnã do Sul ou Tailândia.**

6.1.1. Interceptação

Ao final da Fase de Movimentação americana, o jogador vietnamita verificará, se o alvo do jogador americano está al alcance de um radar (**Rd**). Caso positivo, se assim desejar, o jogador vietnamita poderá anunciar uma interceptação da missão.

Quando for o caso de uma interceptação ao alcance do radar, o jogador vietnamita pode optar por acionar até 3 de suas unidades aéreas que tenham alcance para interceptação. Neste caso ele anunciará quais unidades usará. O jogador americano é interceptado **antes** de atingir o *hex* alvo da missão.

Quando for o caso de uma missão fora do alcance de um radar, o jogador vietnamita poderá interceptar com até 3 unidades aéreas, apenas se estiverem a **até 5 hexes** de distância do hex alvo. O jogador americano é interceptado **após** atingir o *hex* alvo da missão.

- Missões só de reconhecimento cujo hex alvo não esteja no alcance de radares não podem ser interceptadas por unidades aéreas.

Após a interceptação o jogador americano opta por continuar ou abortar a missão.

6.1.2. Combate Aéreo

Um combate aéreo acontece quando uma missão é interceptada e/ou quando o hex alvo está no alcance de unidades AAs ou AAMs.

Quando acontece um combate aéreo, executa-se o seguinte procedimento:

a) O jogador vietnamita soma o poder de ataque de suas unidades aéreas que fizeram a interceptação.

b) O jogador vietnamita pode somar o poder de ataque de suas artilharias AA e AAM com alcance no *hex* alvo, se desejar;

c) O jogador americano soma o poder de ataque de suas unidades com missão de escolta e metade do poder de ataque de suas unidades com missão de reconhecimento e/ou bombardeio (arredondados para cima);

d) Ambos os jogadores verificam as condições meteorológicas no *hex* alvo. Condições nubladas, chuvosas ou de chuvas contínuas modificam a resolução do combate;

e) O jogador vietnamita verifica se há algum radar seu com alcance no *hex* alvo;

f) Consulta-se a 2 - Tabela de Combates Aéreos, calculando-se a relação de forças e identificando a coluna e a linha com os modificadores de radar e condições climáticas;

g) O jogador vietnamita joga um dado de 10 faces e, com o resultado identifica a sub-linha da tabela;

h) Com a sub-linha identificada, encontra-se o resultado final do combate aéreo.

O primeiro número é sempre o número de unidades defensoras que recebem baixa. O segundo número é sempre o número de unidades atacantes que recebem baixa. Se mais de uma unidade defensora ou atacante receber baixas, as baixas são dadas alternadamente: a 1ª baixa no PA mais alto, a 2ª baixa no PA mais baixo e assim por diante. Se alguma unidade receber 2 baixas, ela é considerada destruída.

Todos os interceptadores vietnamitas restantes “voltam para casa” imediatamente para as suas bases de origem e não podem mais interceptar neste turno.

Obs.1: Unidades do tipo C podem ser usados como reconhecimento, escolta. Unidades CB podem desempenhar qualquer uma das 3 funções. Unidades BL, BM e BP apenas de bombardeio. O jogador americano anuncia qual a sua função de cada uma quando ele inicia a missão.

Obs.3: Caso não haja unidades AAMs no combate, os B-52 não participam do combate aéreo nem recebem baixas.

6.1.3. Reconhecimento

Para bombardear um alvo, o jogador americano deverá usar a Tabela 4. Nesta tabela o jogador verificará que é prejudicado em 2 colunas caso o alvo não seja reconhecido antes de ser bombardeado. O jogador americano poderá, entretanto, com missões de reconhecimento reconhecer o alvo, melhorando muito suas chances de um bombardeio efetivo.

Para isto, basta o jogador americano anunciar quais das suas unidades numa missão ele usará para reconhecimento ou formar uma missão exclusiva de reconhecimento (com ou sem escolta) de até 6 unidades.

Após o combate aéreo (se houver) e uma vez que consigam chegar ao seu *hex* alvo, cada unidade de reconhecimento faz uma verificação de sucesso. O jogador rola um d10 e no resultado soma a dificuldade de reconhecimento da Tabela 4. *Se o valor final for igual ou menor do que o PA da unidade, o jogador americano foi bem-sucedido e ele pode considerar o alvo reconhecido.*

- Rolar zero no 1d10 sempre significa falha no reconhecimento.

Um alvo reconhecido em uma missão exclusiva, permanece reconhecido durante todo o turno, e, como ele não foi atacado, ele pode ser alvo de outras missões. No turno seguinte, o alvo voltará ao estado de desconhecido.

Se todas as unidades de reconhecimento sofrerem baixas no combate aéreo precedente, não há possibilidades de reconhecimento para esta missão.

- Unidades CB A-6 Intruder são capazes de reconhecimento e bombardeio de precisão, portanto, quando utilizados nestas funções ganham um bônus na Tabela 4 em relação clima adverso.

Depois de realizada a missão, todas as unidades envolvidas "voltam para casa" para a sua base de origem, e não realizam mais missões neste turno.

6.1.4. Bombardeio

Um *hex* alvo pode ser bombardeado apenas uma única vez por turno. Podem ser alvos de bombardeio hexes que contenham: **pontes, portos, aeroportos, armazéns, fábricas, caminhões, trens e radares**. Não podem ser alvos de bombardeio: unidades aéreas, engenharia, AAs, AAMs e suprimentos.

Quando uma missão americana atinge o hex do seu alvo, ele realiza o seguinte procedimento de bombardeio:

a) O jogador americano soma todo os PBs das suas unidades estão em missão como bombardeiros, e metade do PB das unidades de reconhecimento e escolta (arredondando para cima), considerando apenas as que não sofreram baixas por combate aéreo;

b) O jogador vietnamita soma todo os PBs de suas unidades de interceptação, AA e AAMs que não estejam com baixas;

c) Ambos os jogadores verificam o tipo de alvo, as condições climáticas e o terreno do hex alvo para identificarem a dificuldade de acertar o alvo na Tabela 4 de Dificuldade de Bombardeio e reconhecimento;

d) O jogador americano soma o valor de (a) subtrai o de (b), considera os modificadores encontrados em (c) e identifica na Tabela 3 de Bombardeio a coluna correspondente Se o valor de (a) for menor ou igual a (b), o bombardeio será automaticamente abortado;

e) O jogador americano rola um dado de dez faces e identifica a linha da tabela, identificando o resultado.

Os resultados são para: **pontes, portos, aeroportos, armazéns e fábricas**:

- **---**: Nada acontece.
- **DAN_1**: o alvo é danificado (perde suas funções), recebe um marcador "danificado" e se recupera com ou sem intervenção da Engenharia;
- **DAN_2**: o alvo é danificado (perde suas funções), recebe 2 marcadores "danificado" e se recupera com ou sem intervenção da Engenharia;
- **DAN_3:** o alvo é danificado (perde suas funções), recebe 3 marcadores "danificado" e se recupera com ou sem intervenção da Engenharia.
- **DES**: o alvo é destruído (perde suas funções), recebe 3 marcadores "destruído" e só pode ser reconstruído com a intervenção da Engenharia.

Os resultados são para **caminhões, trens e radares**:

- **---**: Nada acontece.
- **DAN_1**: o alvo recebe 1 baixa;
- **DAN_2**: o alvo recebe 2 baixas e o alvo é considerado destruído;
- **DAN_3:** o hex alvo recebe 3 baixas. As duas primeiras no alvo destruindo-o e a terceira baixa em alguma outra unidade à escolha do defensor;
- **DES**: o hex alvo recebe 4 baixas. As duas primeiras no alvo destruindo-o e a terceira e a quarta baixas em outras unidades à escolha do defensor.

Depois de aplicar os resultados do bombardeio, todas as unidades envolvidas na missão "voltam para casa" para a sua base de origem imediatamente, e não realizam mais missões neste turno.

7. Etapa do jogador vietnamita

7.1. Fase de Chegada de Suprimentos

A cada turno os aliados soviéticos e chineses, enviarão para o Vietnã do Norte uma quantidade de suprimentos que devem ser levadas pela trilha Ho-Chi-Minh até o Vietnã do Sul (hexes 1134, 1534, 1633, 1734 e 1833), conforme a Tabela 9 – Tabela de Entrada de Suprimentos.

Essas entregas variam de quantidade a cada turno e ficam estocadas em armazéns de entrada até serem transportadas por caminhões ou trens ou moverem-se vagarosamente por meios próprios. Não há limite de quantas unidades de suprimento podem existir em um hex.

Além destes, as fábricas norte-vietnamitas também produzem suprimentos que devem ser transportados até o Vietnã do Sul pela trilha Ho Chi Minh.

Quando um armazém, fábrica, caminhão ou trem são danificados ou destruídos, todo o estoque é perdido. Quando um porto ou armazém de entrada é danificado ou destruído ele não recebe suprimentos no turno.

O número de marcadores de suprimento disponíveis (x1, x3 e x5) regula o máximo de suprimento que pode ser transportado. Quando todos os marcadores estivem no mapa, a entrega de suprimento cessa, até que algum marcador volte a estar disponível. Cabe ao jogador vietnamita otimizar o fluxo de suprimentos e liberar tantos marcadores quanto possível para poder reutilizá-los com rapidez.

7.2. Fase de Movimentação

O jogador vietnamita movimenta suas unidades terrestres e transporta seus suprimentos e unidades AA e AAM de acordo com as regras de movimentação do itens 4.1, 4.3 e 4.4 e transfere suas unidades aéreas conforme o item 4.2 acima.

Unidades transportadas não contam para fins de estocagem, mas as restrições de estocagem se aplicam no *hex* de desembarque.

As unidades AA e AAM que estão com baixas não poderão ser embarcadas, mas podem ser desembarcadas.

Quando o jogador vietnamita conseguir chegar com uma carga de suprimentos a um dos três hexes da trilha Ho Chi Minh, ele conta 1 ponto de vitória por cada ponto de suprimento entregue. O marcador de suprimento volta a ficar disponível. Caso ele tenha sido entregue por um caminhão, a unidade de caminhão pode ser deslocada imediatamente para qualquer cidade norte vietnamita (não há necessidade de viagem de volta).

8. Regras Especiais

8.1. Posição Inicial

Muitas unidades já têm posição inicial no mapa. Uma unidade que inicia o jogo no mapa pode se movimentar, se defender e atacar desde o primeiro turno.

8.2. Escalada da guerra

À medida que o jogo vai se desenrolando, com as baixas se acumulando e alvos sendo danificados ou destruídos o Stress de guerra aumenta. Na Tabela 10 estão os pontos de stress para cada evento ocorrido.

Assim, ao final de cada turno, os jogadores devem somar os pontos de stress e consultar a Tabela 5 – Escalada da Guerra, para verificar se alguma mudança de escala foi atingida. Se alguma for, as regras ou reforços da mudança da escala passam a valer turno seguinte.

Uma mudança na escala da guerra não volta atrás, mesmo que os pontos de Stress sejam reduzidos.

- O jogador americano pode optar em até 3 turnos durante o jogo não bombardear o Vietnã do Norte, reduzindo o stress de guerra (ver Tabela 10);

- O jogador vietnamita pode em um único turno após o turno 20 blefar que vai negociar uma trégua (ver Tabela 10). Neste turno o jogador americano não pode atacar o Vietnã do Norte, mas pode bombardear o Laos. Já o jogador vietnamita não pode realizar nenhuma missão de interceptação.

Deve ser observado que além de uma certa pontuação de stress, ocorre uma intervenção sino-soviética na guerra, escalando a guerra para um outro patamar e encerrando o jogo por empate, imediatamente. Isto significa que ambos os jogadores devem moderar os pontos de stress se quiserem vencer.

8.3. Laos

Somente unidades de caminhão norte vietnamitas (com ou sem suprimentos), AA ZSU-57, radares móveis e Engenharia podem entrar no Laos. As demais unidades AA, AAM, trens e radares fixos não podem sair do Vietnã do Norte.

Unidades aéreas de ambos os jogadores podem usar o espaço aéreo laociano.

O jogador americano pode bombardear território laociano e qualquer alvo norte vietnamita que lá se encontre.

8.4. Reabastecimento Aéreo

O jogador americano conta com 3 unidades aéreas de aviões KC-135 Tanker “T”. Estas unidades voam em missões de reabastecimento aéreo e não podem entrar em combate, portanto, devem permanecer 3 hexes distantes do território norte-vietnamita.

Uma unidade aérea que passe por um hex onde haja um KC-135 volta a ter todo o alcance de voo original da unidade.

9. Vitória

É considerado o turno 25 como o final do jogo, quando operação será avaliada para saber se ela continuará ou se será interrompida. Disto depende a vitória neste jogo.

De uma forma geral, o objetivo dos americanos é destruir tudo o que for possível e evitar que os suprimentos cheguem ao sul, sofrendo o menor número de baixas possível.

O objetivo vietnamita é o contrário: transportar todo o suprimento possível para o sul, destruir o máximo de forças americanas e evitar a sua destruição por bombardeios.

A vitória neste jogo é contabilizada através de pontos de vitória obtidos, conforme a Tabela 10. A maior soma dos pontos ao final do jogo define qual dos jogadores é o vencedor.

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.

Ambos os jogadores perdem (empate técnico) caso se inicie a intervenção Sino-Soviética (Tabela 5 – Escalada da Guerra).

Sominum http://www.clubesominum.org

Tabelas - Rolling Thunder - Versão 2 – NOV26

Tabela 1 - Tabela Terrenos e Modificadores

Ver no mapa

Tabela 2 - Tabela de Resultados de Combate Aéreo

Relação de forças

Ataque: Σ PAs de missão de escolta + ½ Σ PAs missões de reconhecimento e bombardeio
Defesa: Σ PAs de unidades aéreas e AAs e AAMs

Dado 1d10	Ataque→	1 a 5	6 a 10	11 a 15	16 a 20	21 a 30	31 a 40	41 a 50	51ou mais
	Defesa↓	Bd-Ba	Bd-Ba	Bd-Ba	Bd-Ba	Bd-Ba	Bd-Ba	Bd-Ba	Bd-Ba
0 a 3	1 a 5	0 - 0	0 - 0	0 - 0	1 - 0	1 - 0	2 - 0	3 - 0	4 - 0
4 a 7		0 - 0	1 - 1	1 - 0	2 - 1	2 - 0	3 - 0	4 - 0	5 - 0
8 ou 9		0 - 1	1 - 0	2 - 1	2 - 0	3 - 1	4 - 1	5 - 0	6 - 0
0 a 3	6 a 10	0 - 1	0 - 0	1 - 0	2 - 1	2 - 0	3 - 0	3 - 0	4 - 1
4 a 7		1 - 1	1 - 1	2 - 1	3 - 2	3 - 1	4 - 1	4 - 0	5 - 0
8 ou 9		1 - 2	1 - 1	2 - 0	3 - 1	3 - 0	4 - 0	5 - 1	6 - 0
0 a 3	11 a 15	0 - 1	1 - 1	1 - 1	2 - 2	2 - 1	3 - 1	3 - 0	4 - 1
4 a 7		1 - 2	1 - 1	1 - 1	3 - 2	3 - 1	3 - 1	4 - 1	5 - 2
8 ou 9		1 - 2	1 - 2	2 - 2	3 - 2	3 - 1	4 - 2	5 - 2	6 - 3
0 a 3	16 a 20	1 - 2	1 - 2	1 - 2	2 - 2	2 - 2	3 - 2	3 - 1	4 - 1
4 a 7		1 - 2	1 - 3	2 - 2	2 - 2	2 - 2	3 - 2	4 - 2	5 - 2
8 ou 9		1 - 3	1 - 3	2 - 3	3 - 3	3 - 3	4 - 3	5 - 3	6 - 3
0 a 3	21 a 30	1 - 2	1 - 2	1 - 2	2 - 2	2 - 2	3 - 2	3 - 1	4 - 2
4 a 7		1 - 3	1 - 3	2 - 3	3 - 3	3 - 3	4 - 3	4 - 2	5 - 3
8 ou 9		1 - 3	1 - 3	2 - 3	3 - 3	3 - 3	4 - 3	5 - 3	6 - 4
0 a 3	31 a 40	0 - 2	1 - 2	1 - 3	2 - 3	3 - 3	4 - 4	3 - 2	4 - 3
4 a 7		0 - 3	1 - 3	1 - 3	1 - 3	3 - 4	5 - 5	4 - 3	5 - 4
8 ou 9		1 - 3	1 - 3	2 - 4	2 - 4	3 - 4	6 - 6	5 - 4	6 - 5
0 a 3	41 a 50	0 - 2	1 - 2	1 - 3	1 - 3	3 - 4	4 - 5	5 - 5	5 - 5
4 a 7		1 - 4	1 - 3	2 - 4	2 - 4	3 - 5	4 - 5	5 - 5	5 - 4
8 ou 9		0 - 4	1 - 4	1 - 4	2 - 4	4 - 6	5 - 6	6 - 6	6 - 5
0 a 3	51 ou mais	0 - 3	0 - 2	1 - 2	1 - 3	2 - 4	3 - 4	4 - 5	5 - 5
4 a 7		0 - 4	0 - 3	1 - 3	1 - 4	3 - 5	4 - 6	5 - 6	6 - 6
8 ou 9		0 - 5	0 - 4	1 - 4	2 - 5	3 - 6	4 - 6	6 - 7	7 - 7

Observações:

- Baixas alternadas: 1ª baixa no PA mais alto, 2ª baixa no PA mais baixo e assim por diante
- Duas baixas em uma unidade = unidade destruída (ver reconstituição de unidades)

Modificadores:

- 1 coluna e 1 linha a menos (ataque e defesa) para tempo chuvoso ou chuvas intensas.
- 1 linha a mais (defesa) se o combate estiver dentro do alcance de ao menos um radar.

Tabela 3 - Tabela de Bombardeio

Identificação da Coluna = PBat – PBdef ± TAB4

Dado	1 até 5	6 até 10	11 até 15	16 até 20	21 até 25	26 até 30	31 até 40	41 até 50	51 ou +
0 / 1	- - -	- - -	- - -	- - -	- - -	DAN_1	DAN_1	DAN_2	DAN_2
2 / 3	- - -	- - -	- - -	- - -	DAN_1	DAN_1	DAN_2	DAN_2	DAN_3
4 / 5	- - -	- - -	- - -	DAN_1	DAN_1	DAN_2	DAN_2	DAN_3	DAN_3
6 / 7	- - -	- - -	DAN_1	DAN_1	DAN_2	DAN_2	DAN_3	DAN_3	DES
8	- - -	DAN_1	DAN_1	DAN_2	DAN_2	DAN_3	DAN_3	DES	DES
9	DAN_1	DAN_1	DAN_2	DAN_2	DAN_3	DAN_3	DES	DES	DES

Obs.: Bombardeios a caminhões e trens só com BLs ganham +2 colunas para a direita.

Onde:
PBat = Σ PB das unidades com missão de bombardeio + Σ ½ PBs das missões de reconhecimento e escolta
PBdef = Σ PB das unidades de defesa Aéreas, AA, AAM ou Radar.
TAB4 = Modificadores da Tabela 4.

Resultado do bombardeio	Alvos fixos no mapa (fábrica, armazém, aeroporto, porto, ponte, estrada e ferrovia)	Unidades móveis bombardeadas (trem, caminhão e radar)
- - -	Nada acontece	Nenhuma baixa
DAN_1	Recebe 1 marcador “danificado”	Recebe 1 baixa
DAN_2	Recebe 2 marcadores “danificado”	Recebe 2 baixas
DAN_3	Recebe 3 marcadores “danificado”	Recebe 2 baixas (+1 em outra unidade no hex)
DES	Recebe 3 marcadores “destruído”	Recebe 2 baixas (+1 em outras 2 unidades no hex)

DAN: alvo danificado. Perde suas funções e recupera 1 por turno por 1 ponto e +1 por turno por Engenharia no hex;
DES: alvo destruído. Perde suas funções e recupera somente 1 por turno por 2 pontos e +1 por Engenharia no hex.

Tabela 4 – Dificuldade de Bombardeio e Reconhecimento

Hex	Reconhecimento	Bombardeio
Terreno Aberto	- 1	+ 1
Floresta	+ 2	- 1
Cidade	+ 1	- 1
Acidentado	+ 2	- 1
Montanha	+ 3	- 2
Mar ou Lago	N/A	N/A
Rios	- 1	0
Estrada	- 1	0
Ferrovia	- 1	0
Falta de Reconhecimento	N/A	- 2
Missão Exclusiva Reconhecimento	- 3	N/A

Hex ou alvo	Reconhecimento	Bombardeio
Ponte	- 1	- 1
Porto	- 2	+ 1
Aeroporto	- 1	- 1
Caminhão	+ 1	- 1
Trem	+ 1	- 1
Armazéns	0	+ 1
Radar	+ 1	- 1
Fábrica	0	+ 1
Nublado	+ 1	- 1
Chuvoso	+ 2	- 2
Chuvas Contínuas	+ 3	- 3

Reconhecimento PA> 1d10 + Modificadores

Os valores são cumulativos de terrenos + alvos + clima + reconhecimento
Rolar “0” no 1d10 sempre será considerado falha no reconhecimento

Dificuldade de bombardeio:

- Sinais negativos: colunas para a esquerda (a favor da defesa)
- Sinais positivos: colunas para a direita (a favor do ataque)
- Somente unidades A-6 Intruder no reconhecimento = -1 nas condições climáticas de reconhecimento

Reconhecimento:

- Sinais negativos: subtrai no dado 1d10 (a favor do ataque)
- Sinais positivos: soma no dado 1d10 (a favor da defesa)
- Somente unidades A-6 Intruder no bombardeio = +1 nas condições climáticas de bombardeio

Tabela 5 – Escalada de Guerra

Stress	Americano	Vietnamita
Nível 1 De 0 até 19 pontos	• Pode bombardear somente abaixo do paralelo 19 (Área 1). • Não pode bombardear portos ou aeroportos. • Recompleta qualquer das suas unidades aéreas.	• Recompleta caminhões e trens • Recompleta unidades AA • Não recompleta unidades aéreas
Nível 2 20 pontos ou mais	• Pode Bombardear as Áreas 2, 3 e 4 • Não pode bombardear portos ou aeroportos.	• Recebe e recompleta SAM-1 nas Áreas 5, 6A e 6B • Recompleta radares • Recebe e recompleta MiG-17
Nível 3 50 pontos ou mais	• Pode bombardear as áreas 5, 6B e 6A, exceto portos, aeroportos, a 3 hexes de Hanói, a 1 hex de Haiphong e a 2 hexes da fronteira com a China. • Recebe e recompleta B – 52.	• Pode abrigar caças na China • Pode colocar AAM SAM-1 nas áreas 4, 3 e 2.
Nível 4 90 pontos ou mais	• Pode bombardear aeroportos	• Recebe e recompleta SAM-2 nas Áreas 5, 6A e 6B
Nível 5 140 pontos ou mais	• Pode bombardear a menos de 2 hexes da fronteira com a China	• Recebe e recompleta MiG 19
Nível 6 200 pontos ou mais	• Pode bombardear a menos de 1 hex de Haiphong, exceto os portos	• Recebe e recompleta ZSU-57 • Pode colocar AAM SAM-2 nas áreas 4, 3 e 2. • Recebe e recompleta Radar Móvel P-2
Nível 7 270 pontos ou mais	• Pode bombardear portos	• Recebe e recompleta MiG 21
Nível 8 350 pontos ou mais	• Pode bombardear a menos de 3 hexes de Hanói	• Recompleta AAs e AAMs sem gastar pontos de vitória
Nível 9 Acima de 450 pontos	Início da intervenção Sino - Soviética	

Tabela 6 – Meteorologia

Rolar 1d10 no início do turno para cada área meteorológica:

- Área 1 + hexes de mar e Laos abaixo da linha XX28
- Área 2 + hexes de mar e Laos entre as linhas XX27 e XX24
- Área 3 + hexes de mar e Laos entre as linhas XX23 e XX19
- Área 4 + hexes de mar e Laos Norte e entre as linhas XX18 e XX14
- Área 5, Área 6A e Área 6B + hexes de mar acima da linha XX13

Meteorologia	Efeitos
0 a 4 - Claro	**Hex aéreo = 1 AL.** Nenhuma consequência.
5 e 6 - Nublado	**Hex aéreo = 1½ AL**. Aumenta a dificuldade de reconhecimento.
7 e 8 - Chuvoso	**Hex aéreo = 2 AL** Aumenta a dificuldade de reconhecimento. Piora linha e coluna no combate aéreo. Hexes terrestre custa mais ½ PM (inclusive estradas e ferrovias)
9 - Chuvas Contínuas	**Hex aéreo = 3 AL.** Aumenta a dificuldade de reconhecimento. Piora linha e coluna no combate aéreo. Hexes terrestre custa mais 1 PM (inclusive estradas e ferrovias)

Modificadores:

- - 1 se o tempo do turno anterior na área foi “claro”
- 0 se o tempo anterior na área foi “nublado”
- +1 se o tempo anterior na área foi “chuvoso” ou “chuvas contínuas”

Tabela 7 - Posição Inicial e Reforços

Países	Unidades	Hex inicial (entrada)	Entrada Pelo nível de Stress	*Recompletamento e reconstituição (pontos de vitória)*
EUA	9 x A7D Corsair II	TF77	4xS2, 3xS3 e 2xS5	2 e 6
	6 x F4 Phantom II	Ubon, Korat, Udon, Vietnã do Sul e TF77	2xS1, 2xS3 e 2xS5	3 e 9
	6 x A6 Intruder	TF77	4xS2 e 2xS3	2 e 6
	7 x A4 Skyhawk	TF77	4xS2, 2xS3 e 1xS4	2 e 6
	4 x A26 Invader	Nakon	2xS1 e 2xS4	1 e 3
	3 x A1 Skyraider	Nakon e Vietnã do Sul	2xS1 e 1xS2	1 e 3
	6 x B52 Stratofortress	Guam	3xS3 e 3xS5	5 e 15
	9 x F105 Thunderchief	Korat	2xS1, 3xS2, 3xS4 e 1xS5	3 e 9
	7 x F100D Supersabre	Vietnã do Sul	2xS1, 2xS3 e 3xS4	2 e 6
	3 x AC119 Gunship	Udon e Vietnã do Sul	2xS1 e 1xS5	1 e 3
	3 KC135 Tanker	Korat e Vietnã do Sul	1xS1, 1xS3 e 1xS5	N/A
Vietnã do Norte	5 x MiG15	Tabela 7	5xS1	N/A
	7 x MiG17	Aeroporto Vietnamita	4xS2 e 3xS3	2 e 6
	7 x MiG19	Aeroporto Chinês	4xS5 e 3xS6	2 e 6
	4 x MiG21	Aeroporto Chinês	4xS7	3 e 9
	3 x AA ZSU-57-2	Livre	3xS6	2 e 6
	7 x AA 57mm	Tab7(S1), depois livre	7xS1	1 e 3
	9 x AA 85mm	Tab7(S1), depois livre	9xS1	1 e 3
	7 x AA 100mm	Tab7(S1), depois livre	7xS1	1 e 3
	10 x AAM SAM1	S2 = Áreas 5, 6A e 6B S4 = Áreas 4, 3 e 2	5xS2 e 5xS4	2 e 6
	8 x AAM SAM2	S4 = Áreas 5, 6A e 6B S6 = Áreas 4, 3 e 2	4xS4 e 4xS5	3 e 9
	17 x Caminhões	Tab7(S1), depois livre	17xS1	1 e 3
	5 x Engenharia	Tab7(S1), depois livre	3xS1, 1xS3 e 1xS5	N/A
	3 x Trens	Tab7(S1), depois livre	3xS1 e 2xS4	2 e 6
	13 x Radares	7 em aeroportos e 2 livres	9xS1 e 4xS3	2 e 6
	2 Radares Móveis P-2	Em cidades no Vietnã	2xS6	2 e 6

Onde S1 significa já posicionado no início do jogo, dispostos como na Tabela 8 abaixo.

Tabela 8 – Disposição inicial das unidades norte vietnamitas

Áreas Unidades	1	2	3	4	5	6A	6B
AA 57mm	2	1	1	1	0	1	1
AA 85mm	1	1	1	1	2	2	1
AA 100mm	1	0	1	1	0	2	2
MiG 15	1	0	1	0	0	2	1
Caminhão	3	2	1	2	2	4	3
Engenharia	1	0	1	0	0	0	1
Trens	3						

Tabela 9 – Tabela de Entrada de Suprimentos

País de origem	Quantidade	Local de entrada	Local de Entrega
1) Vietnã do Norte	Par = 1 Ímpar = 0 Por fábrica	Fábricas dos *hexes*: 1108, 1509, 1611, 1711, 1812, 1513, 2410, 1522, 1423 e 2029 (10 no total)	Nos *hexes* das fábricas ativas
2) República Popular da China	1d10 - 4 (cada)	Estradas nos *hexes* 0203, 1102, e 1703	Nos *hexes* dos armazéns 0203, 1102 e 1703
	1d10 - 3 (cada)	Ferrovias nos *hexes* 0604 e 2107	Nos *hexes* dos armazéns 0604 e 2107
3) União soviética	1d10 - 2	Porto de Haiphong hex 2113	Nos *hexes* 2012 ou 2212
	1d10 - 3	Porto de Hanói hex 1612	Nos *hexes* 1613 ou 1712
	1d10 - 3	Porto de Hon Gay hex 2312	No *hexes* 2212 ou 2412

Onde:

- 1d10 é o resultado do lançamento de um dado de dez faces, sendo 0 considerado como ZERO.

Tabela 10 – Pontos de Vitória e Stress

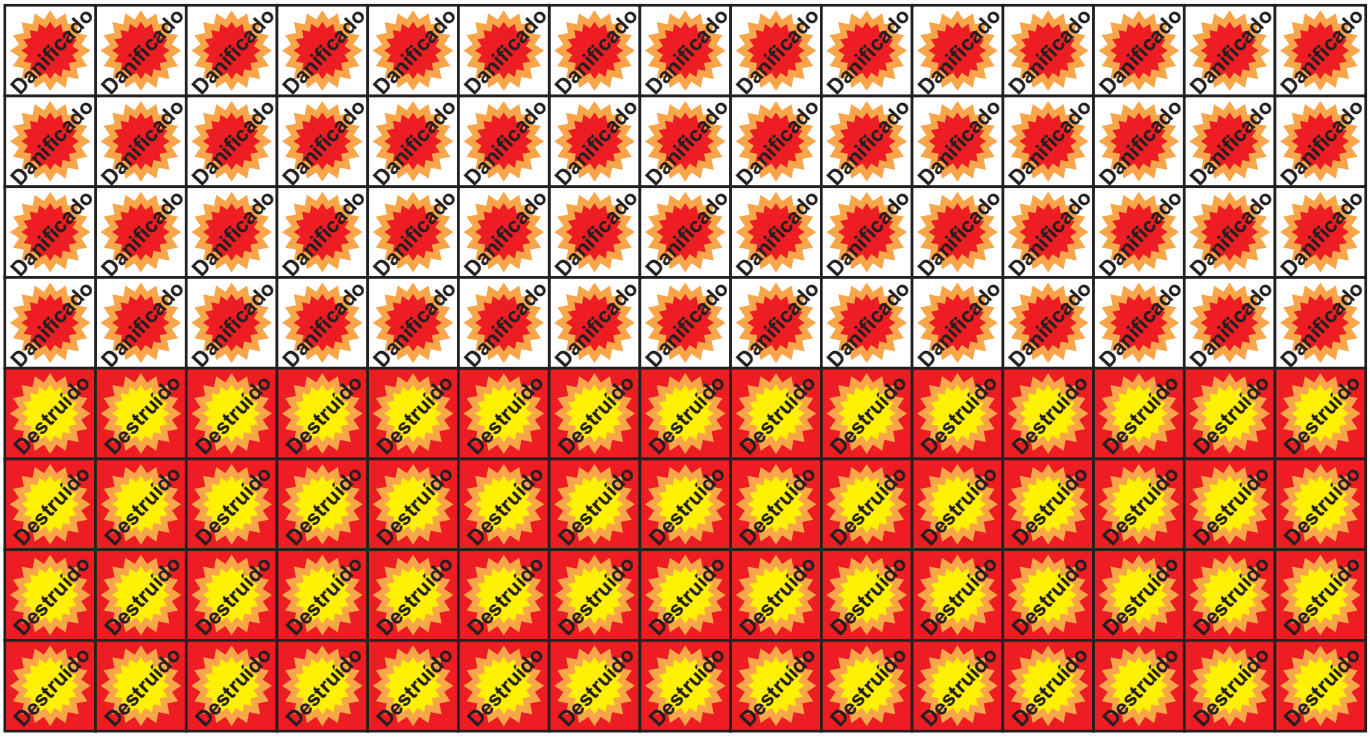
Evento	*USA*	*Vietnã*	*Stress*
Ponte danificada no turno	2	0	0
Ponte destruídas no turno	4	0	1
Baixa em caminhão, trem, radar ou unidade AA no turno	1	0	0
Caminhão, trem, radar ou unidade AA destruídos no turno	2	0	1
Baixa em Unidade aérea (MiGs) ou AAMs no turno	2	0	1
Unidade aérea (MiGs) ou AAMs destruídos no turno	3	0	1
Fábrica, armazém ou aeroporto danificados no turno	4	0	1
Fábrica, armazém ou aeroporto destruídos no turno	7	0	2
Porto danificado no turno	5	0	2
Porto destruído no turno	8	0	3
Baixa em unidades aéreas americanas C, CB e BL no turno	0	2	1
Baixa em unidades aéreas americana BM no turno	0	3	1
Baixa em unidade aérea americana BP no turno	0	4	1
Unidade aérea americana C, CB e BL destruída no turno	0	4	2
Unidade aéreas BM americana destruída no turno	0	6	2
Unidade aérea BP americana destruída no turno	0	8	2
Bombardeio de qualquer alvo em cidade Norte-Vietnamita ou Laociana no turno	0	2	1
Um turno em que o jogador americano escolha não bombardear o Vietnã do Norte (ver regras especiais)	10	20	-40
O turno de blefe do jogador vietnamita (ver regras especiais)	10	0	-80
Para cada marcador “danificado” retirado sem a Engenharia no turno	0	-1	0
Para cada marcador “destruído” retirado sem a Engenharia no turno	0	-2	1
Para cada 2 pontos de suprimento nas Zonas 6B, 6A, 5 e 4 ou para cada 1 ponto nas Zonas 3, 2 e 1 ou Laos *no final do jogo*	0	1	0
Para cada 1 ponto de Suprimento entregue na Trilha Ho Chi Minh durante o jogo, computados ao final do jogo	0	1 ½	0
Para cada marcador “danificado” ou “destruído” não retirado no final do jogo	2	0	0

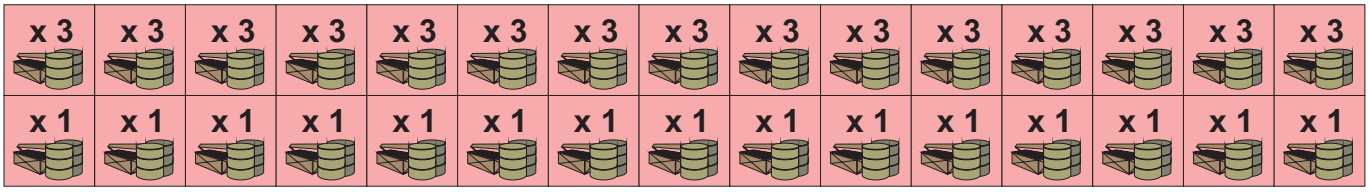
KC135 Tankers T 0-0-36	KC135 Tankers T 0-0-36	KC135 Tankers T 0-0-36

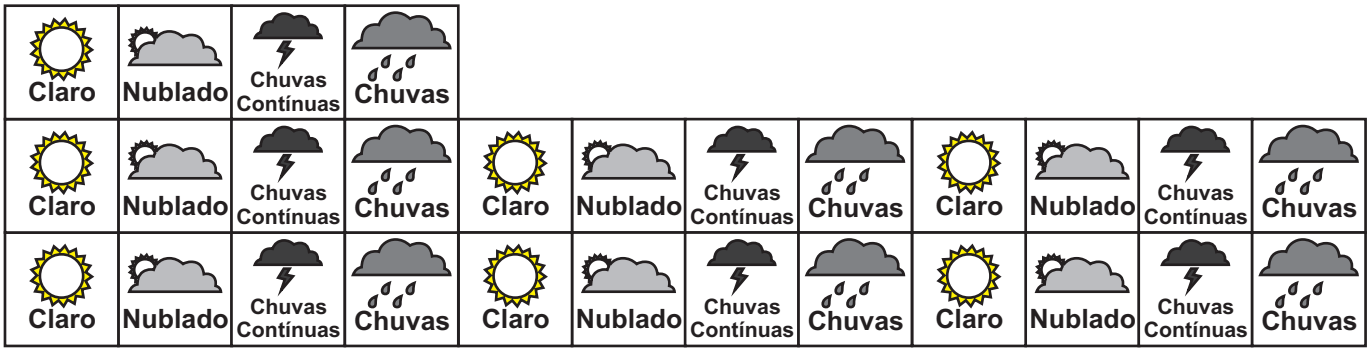
A-26 Invader BL 2-3-34	A-26 Invader BL 2-3-34	A-26 Invader BL 2-3-34	A-26 Invader BL 2-3-34	A-7 Corsair CB 6-6-37	A-7 Corsair CB 6-6-37	B-52 BP 5-25-210	B-52 BP 5-25-210	B-52 BP 5-25-210	B-52 BP 5-25-210	B-52 BP 5-25-210	B-52 BP 5-25-210
A-1 Skyraider BL 2-4-37	A-1 Skyraider BL 2-4-37	A-1 Skyraider BL 2-4-37	A-6 Intruder CB 6-7-77	A-6 Intruder CB 6-7-77	A-6 Intruder CB 6-7-77	A-6 Intruder CB 6-7-77	A-6 Intruder CB 6-7-77	A-6 Intruder CB 6-7-77	Phantom F-4 CB 9-7-40	Phantom F-4 CB 9-7-40	Phantom F-4 CB 9-7-40
F-105 Thunderchief CB 8-6-53	F-105 Thunderchief CB 8-6-53	Supersabre F100D C 6-3-48	Supersabre F100D C 6-3-48	Supersabre F100D C 6-3-48	Supersabre F100D C 6-3-48	Supersabre F100D C 6-3-48	Supersabre F100D C 6-3-48	Supersabre F100D C 6-3-48	Phantom F-4 CB 9-7-40	Phantom F-4 CB 9-7-40	Phantom F-4 CB 9-7-40
F-105 Thunderchief CB 8-6-53	F-105 Thunderchief CB 8-6-53	F-105 Thunderchief CB 8-6-53	F-105 Thunderchief CB 8-6-53	F-105 Thunderchief CB 8-6-53	F-105 F Thunderchief CB 8-6-53	F-105 F Thunderchief CB 8-6-53	A-7 Corsair CB 6-6-37	A-7 Corsair CB 6-6-37	A-7 Corsair CB 6-6-37	A-7 Corsair CB 6-6-37	A-7 Corsair CB 6-6-37
A-4 Skyhawk CB 5-5-48	A-4 Skyhawk CB 5-5-48	A-4 Skyhawk CB 5-5-48	A-4 Skyhawk CB 5-5-48	A-4 Skyhawk CB 5-5-48	A-4 Skyhawk CB 5-5-48	A-4 Skyhawk CB 5-5-48	AC-119 BM 2-9-46	AC-119 BM 2-9-46	AC-119 BM 2-9-46	A-7 Corsair CB 6-6-37	A-7 Corsair CB 6-6-37

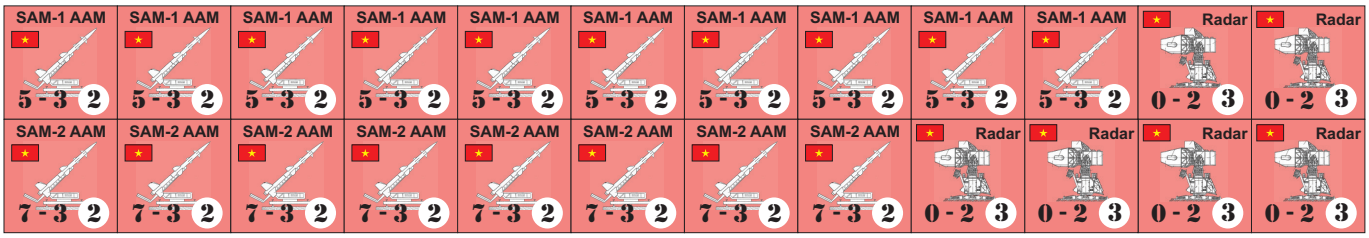
x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3	x 3
x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1
x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1	x 1
x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5	x5

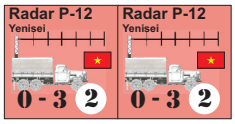
100mm AA 4 - 3 1	100mm AA 4 - 3 1	100mm AA 4 - 3 1	100mm AA 4 - 3 1	100mm AA 4 - 3 1	100mm AA 4 - 3 1	100mm AA 4 - 3 1	Engenharia 0 - 3	Engenharia 0 - 3	Engenharia 0 - 3	Engenharia 0 - 3	Engenharia 0 - 3
85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	85 mm AA 3 - 2 1	ZSU-57-2 2 - 1 - 3	ZSU-57-2 2 - 1 - 3	ZSU-57-2 2 - 1 - 3
MiG-17 C 7-1-31	MiG-17 C 7-1-31	MiG-17 C 7-1-31	MiG-17 C 7-1-31	MiG-17 C 7-1-31	MiG-17 C 7-1-31	MiG-17 C 7-1-31	MiG-15 C 5-1-19	MiG-15 C 5-1-19	MiG-15 C 5-1-19	MiG-15 C 5-1-19	MiG-15 C 5-1-19
MiG-21 C 8-2-21	MiG-21 C 8-2-21	MiG-21 C 8-2-21	MiG-21 C 8-2-21	MiG-21 C 8-2-21	MiG-19 C 8-1-33	MiG-19 C 8-1-33	MiG-19 C 8-1-33	MiG-19 C 8-1-33	MiG-19 C 8-1-33	MiG-19 C 8-1-33	MiG-19 C 8-1-33
Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3
Radar 0 - 2 3	Radar 0 - 2 3	Radar 0 - 2 3	Radar 0 - 2 3	Radar 0 - 2 3	Radar 0 - 2 3	Radar 0 - 2 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3	Zis-151 0 - 3
57mm AA 2 - 2 1	57mm AA 2 - 2 1	57mm AA 2 - 2 1	57mm AA 2 - 2 1	57mm AA 2 - 2 1	57mm AA 2 - 2 1	57mm AA 2 - 2 1	Trem 0 - 20	Trem 0 - 20	Trem 0 - 20	Trem 0 - 20	Trem 0 - 20

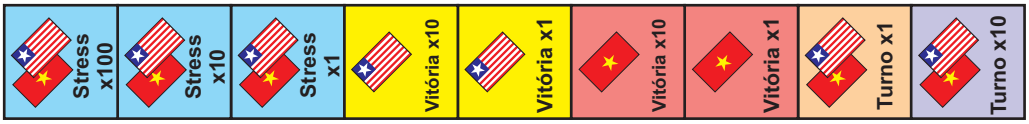

Danificado
Destruído


x 3
x 1


Claro
Nublado
Chuvas Contínuas
Chuvas


SAM-1 AAM
5 - 3 2
SAM-2 AAM
7 - 3 2
Radar
0 - 2 3

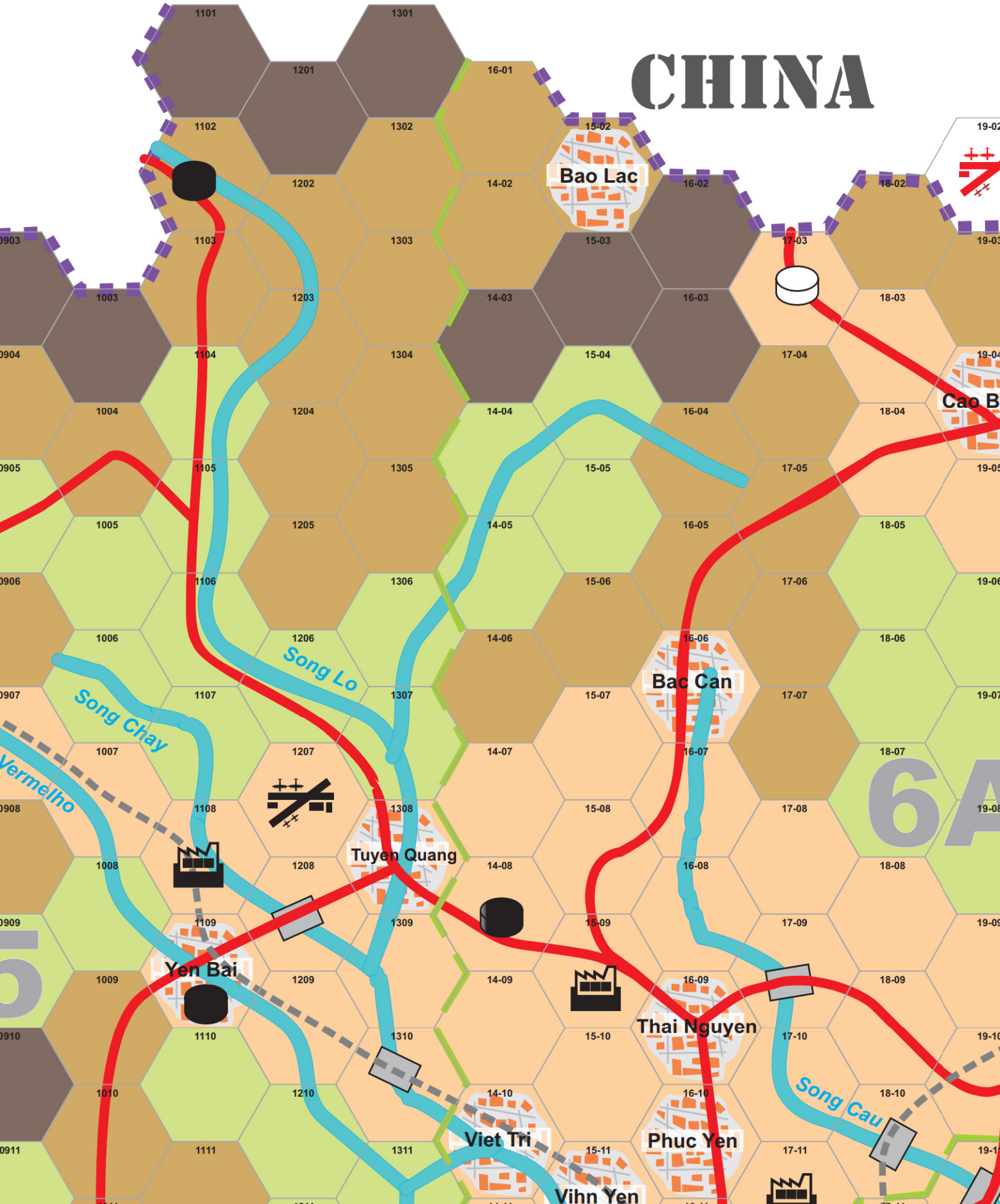

Radar P-12
Yenisei
0 - 3 2


Stress x100
Stress x10
Stress x1
Vitória x10
Vitória x1
Turno x1
Turno x10

Marcador de Turnos e de Stress

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10




CHINA
Bao Lac
Cao B
Bac Can
Tuyen Quang
Yen Bai
Thai Nguyen
Phuc Yen
Viet Tri
Vihn Yen
Song Lo
Song Chay
Song Cau
Vermelho
6A

Pontos de Vitória - Vietnã do Norte

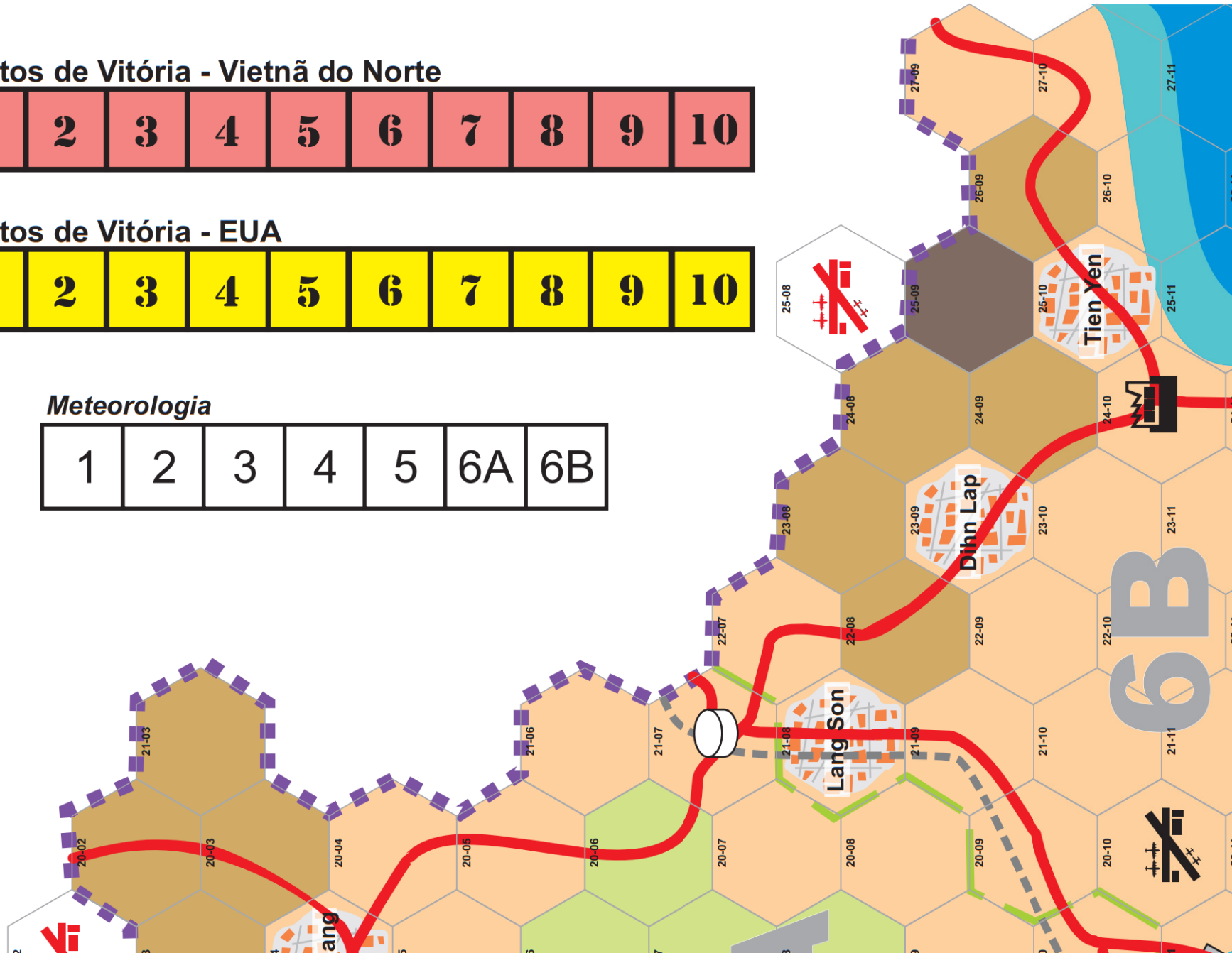
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Pontos de Vitória - EUA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Meteorologia

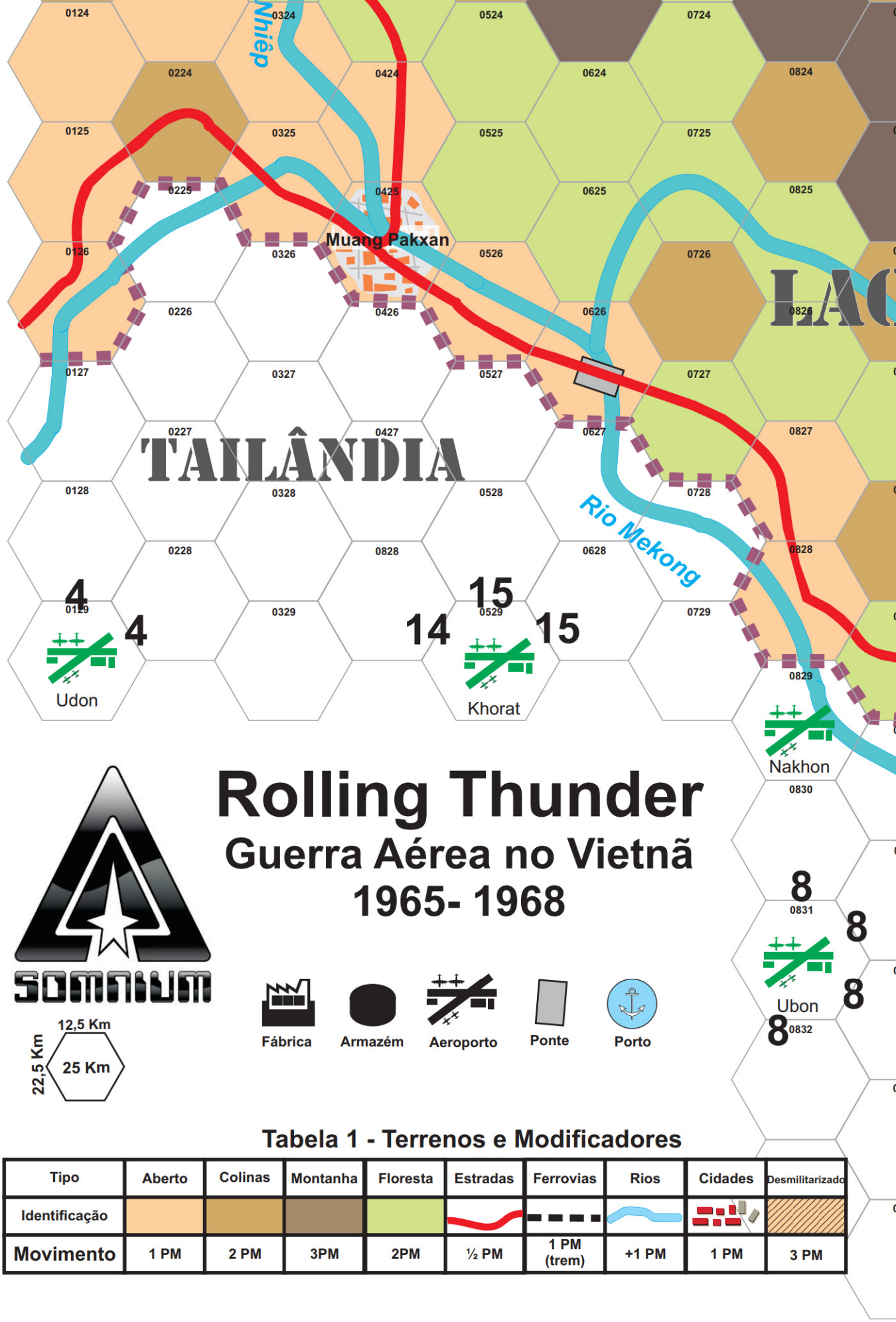
1	2	3	4	5	6A	6B




Song Ma
Rio Negro
Nan Hef
Xam Nua
Ban Ban
Song Ka
Ky Son
Xiangkhoang
Nam


Bac Ninh
Hanoi
Hoa Binh
Hung Yen
Nam Dinh
Ninh Binh
Thai B
Song Ma
Thanh Hoa
Dien Chau
4
3


Hon Gay
Quang Yen
Haiphong
Base de Guam
90
91
91
90
GOLFO DE TONQUIM



Rolling Thunder

Guerra Aérea no Vietnã
1965- 1968

SOMNIUM

12,5 Km
22,5 Km
25 Km

Fábrica | Armazém | Aeroporto | Ponte | Porto

Tabela 1 - Terrenos e Modificadores

Tipo	Aberto	Colinas	Montanha	Floresta	Estradas	Ferrovias	Rios	Cidades	Desmilitarizado
Identificação									
Movimento	1 PM	2 PM	3PM	2PM	½ PM	1 PM (trem)	+1 PM	1 PM	3 PM


Vinh
Nam Theum
Nyan Sau
Nyan Nay
Se Bang Fay
Trilha Ho-Chi-Minh
2
1


Hao
Yankee
Station
FT 77
Dong Hoi
Zona
Desmilitarizada
VIETNÃ
DO SUL
6
6
6
Dai Loc
Quang Tri

Marcador de Turnos e de Stress

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Meteorologia

1	2	3	4	5	6A	6B

Pontos de Vitória - EUA

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Pontos de Vitória - Vietnã do Norte

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

CHINA

VIETNÃ DO NORTE

LAOS

TAILÂNDIA

GOLFO DE TONQUIM

Bao Lac
Cao Bang
Lao Cai
Lai Chau
Bac Can
Lang Son
Tuyen Quang
Yen Bai
Dihn Lap
Thai Nguyen
Tien Yen
Son La
Viet Tri
Phuc Yen
Vihn Yen
Bac Ninh
Hon Gay
Quang Yen
Hanoi
Haiphong
Hoa Binh
Hung Yen
Thai Binh
Nam Dinh
Xam Nua
Ninh Binh
Thanh Hoa
Ban Ban
Ky Son
Xiangkhoang
Dien Chau
Vinh
Muang Pakxan
Dai Hao
Udon
Khorat
Nakhon
Ubon
Dong Hoi
Dai Loc
Quang Tri

Rio Vermelho
Song Lo
Song Chay
Rio Negro
Song Ma
Song Cau
Nan Hef
Song Ka
Nam Nhiep
Nam Theum
Nyan Sau
Rio Mekong
Nyan Nay
Se Bang Fay

6A
6B
5
4
3
2
1

Trilha Ho-Chi-Minh

Zona Desmilitarizada

90 / 91 — 27-17 Base de Guam

Yankee Station FT 77

Rolling Thunder

Guerra Aérea no Vietnã 1965- 1968

SOMMUM

Fábrica · Armazém · Aeroporto · Ponte · Porto

12,5 Km / 22,5 Km / 25 Km

Tabela 1 - Terrenos e Modificadores

Tipo	Aberto	Colinas	Montanha	Floresta	Estradas	Ferrovias	Rios	Cidades	Desmilitarizado
Identificação									
Movimento	1 PM	2 PM	3PM	2PM	½ PM	1 PM (trem)	+1 PM	1 PM	3 PM