

## BATALHA DE BERLIM Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

Em abril de 1945, o Exército soviético havia expulsado os invasores nazistas de seu território e da maior parte da Europa Oriental. Agora, diante dos soldados soviéticos, estava o grande prêmio: Berlim, a capital do III Reich.

No front que se estendia por 500 quilômetros, estavam dois Grupos de Exércitos soviéticos: à direita, a 1ª Frente da Bielorrússia, do Marechal Zhukov; à esquerda, a 1ª Frente Ucraniana, do Marechal Koniev. Ao todo, mais de 150 divisões concentradas para o que seria o último ato da mais sangrenta de todas as guerras. Somente a 1ª Frente da Bielorrússia tinha perto de 1 milhão de homens, 3.155 tanques e canhões autopropulsados e 16.934 canhões.

Do lado alemão, a frente era defendida ao Norte pelo Grupo de Exércitos Vístula (Coronel-General Heinrici) e ao Sul pelo Grupo de Exércitos Centro (Marechal Schörner). Diante da 1ª Frente da Bielorrússia, o 9º Exército alemão contava apenas com 100.000 homens, 512 blindados e 344 peças de artilharia.

A derrota alemã era inevitável, mas havia outras questões em jogo: os aliados ocidentais se aproximavam do oeste e, embora Eisenhower, o Comandante Supremo anglo-americano, tivesse anunciado que não avançaria para Berlim, ele poderia ser persuadido ou receber ordens para mudar seus planos. Além disso, os soviéticos teriam que ocupar o mais depressa possível as regiões destinadas a eles na partilha da Alemanha feita em Yalta.

A batalha começou a 16/04/45, com um ataque esmagador. No entanto, a ofensiva de Zhukov encontrou dificuldades iniciais e o líder soviético, Stalin, desejando capturar Berlim rapidamente, soltou as rédeas do Marechal Konev, rival de Zhukov, autorizando-o a entrar na cidade. Teve início então uma corrida entre os dois concorrentes até o cerco da metrópole, que ocorreu a 25/04/45. A partir daí, a batalha transformou-se numa lenta e cara operação de limpeza. A 30/04/45, Hitler cometeu suicídio em seu bunker. A 02/05/45, a batalha chegou ao fim.

Terminava a guerra na Europa. Começava a Guerra Fria.

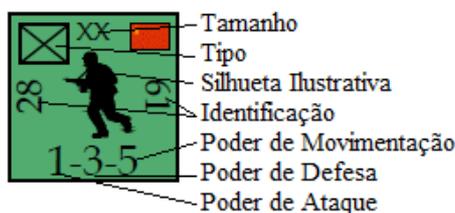
### 2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa a região da Alemanha onde ocorreu a batalha, num total de 945 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 231 peças (excetuando-se marcadores), sendo 159 soviéticas, 60 alemãs (sendo 8 das Waffen-SS), 11 polonesas e 1 russo pró-alemãs. Para identificação das nacionalidades, siga o esquema de cores abaixo:



2.2.1 – Características das Peças:



**Tamanho da Unidade:** Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os 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, todas as peças são de nível divisão (com algumas unidades representando corpos).

**Identificação da Unidade:** Nesta simulação, esses números representam divisão ou corpo. No caso das unidades soviéticas, o número à esquerda identifica o Exército ou Frente a que a unidade está subordinada (essa informação só é importante para a colocação inicial das peças; no desenrolar da partida, o jogador soviético poderá transferir as unidades para outros Exércitos). As unidades soviéticas marcadas com “G” são de Guardas, “T” são de Tanques, “M” são mecanizadas e “C” são de Choque. Além disso, algumas unidades são diretamente subordinadas às “Frentes” e são identificadas com 1U (1ª Frente Ucraniana) e 1B (1ª Frente da Bielorrússia). As divisões alemãs identificadas como 1 e 2 HG são, respectivamente, as 1ª e 2ª Divisões Panzer Hermann Göring.

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 da unidade quando ataca.

Poder de Defesa: É o valor de combate da 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 a 61ª Divisão de Infantaria do 28º Exército soviético (cor verde). Seu poder de ataque é 1, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 5.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 8 na parte inferior direita do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real (representando o período de 16/04/45 a 02/05/45).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o jogador soviético possui 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 soviético, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” soviética; em seguida, vem a “Fase de Combate” soviética, quando o jogador soviético executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” alemã. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequencia.

### 4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria mecanizada soviética (5-4-9) sai de Seelow, segue para Sudoeste por 3 hexágonos de terreno aberto ( $3 \times 1 = 3$ ), atravessa o rio Spree (2 pontos), entra no hexágono de floresta (3 pontos) e entra no hexágono de terreno aberto seguinte (1 ponto), totalizando  $3 + 2 + 3 + 1 = 9$ . Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar aí.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade **NUNCA** pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- + As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total

permitido por “Fase de Movimentação”.

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

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

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

+ Unidades dos 1º, 2º, 3º e 4º Exércitos de Tanques de Guardas soviéticos só se movem no 2º turno.

+ As unidades pertencentes ao 12º Exército alemão só podem se mover a partir do 4º Turno (incluindo a divisão “Friedrich Ludwig Jahn” em Potsdam).

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto soviéticos quanto alemães podem concentrar, no máximo, 3 (três) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

##### OBSERVAÇÕES:

+ O jogador soviético não pode concentrar mais que um corpo de tanques por hexágono (embora possa manter um corpo de tanques e outro mecanizado ou mais duas divisões no mesmo hexágono, sempre atendendo ao limite de 3 peças por hexágono). Da mesma forma, o jogador soviético não pode concentrar mais que duas unidades de tamanho corpo, de nenhum tipo, no mesmo hexágono.

+ Unidades soviéticas e polonesas não podem ultrapassar a linha demarcatória junto ao rio Mulde (ou seja, não podem ocupar hexágonos a Oeste dessa linha). Essa é a zona de ocupação americana.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

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

##### OBSERVAÇÕES:

+ Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar.

+ Duas unidades inimigas **NUNCA** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

+ Unidades alemãs protegidas por fortificação estão em condição de terreno dominante sobre qualquer outra posição ocupada por unidades soviéticas.

#### 4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro →

4.2.1 – Entrada: Tanto soviéticos quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços soviéticos entram pela borda Leste, enquanto os reforços alemães entram pelas bordas Norte (a Oeste do rio Oder) e Sul (a Oeste do rio Neisse) – com uma exceção (V.10.1.3) – e devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, ela poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Nenhuma unidade soviética pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade soviética for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro pela borda Sul, ela é considerada destruída; se a saída se der pelas bordas Norte, Oeste ou Leste, ela não é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro. Unidades alemãs, ao contrário, podem ser retiradas pelas bordas Norte, Oeste e Sul, bem como atravessando a linha demarcatória soviética junto ao rio Mulde, por efeito de combate ou não, e não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Unidades alemãs que recuam pela borda Leste, porém, são consideradas destruídas.

#### OBSERVAÇÕES:

+ Embora ambos os contendores contem com tropas de paraquedistas, elas não realizam saltos nessa simulação.

+ Há uma restrição para os alemães com relação à borda Norte. A ofensiva da 2ª Frente da Bielorrússia começou no dia 20 – o que equivale ao 3º turno de jogo. Portanto, a borda Norte do tabuleiro para fins de regra de entrada e saída, a partir do 5º turno (inclusive) passa a valer somente a Oeste do rio Rhin. Ou seja, a partir do 5º turno, unidades alemãs de reforço só podem entrar a Oeste desse rio bem como unidades que se retiram do tabuleiro só podem fazê-lo a partir desse ponto. Unidades alemãs que recuam pela borda Norte após o 4º turno a Leste do rio Rhin são consideradas destruídas.

#### **5.0 - COMBATES:**

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

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

5.1.1 – Relação de Forças:

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

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

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

#### OBSERVAÇÕES:

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

+ Uma vez que o defensor avise com quantos 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 alemãs em qualquer hexágono de Berlim **NÃO** precisam recuar após combate com os resultados DRI ou DRB. Além disso, unidades alemãs em um hexágono de Berlim **NÃO** precisam desengajar nem atacar se iniciarem o turno engajadas com unidades soviéticas ocupando outros hexágonos de Berlim.

+ 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. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 – 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).

### 5.1.5 – Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS.

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

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

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

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

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB - Ataque Vence com Baixas. Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).

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

ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a 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, de infantaria motorizada e de cavalaria 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, de infantaria motorizada e de cavalaria avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto ou cidade e se não houver rio ou fortificação 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 três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes (dentre as que já estavam ocupando o hexágono) para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: 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. As unidades de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada podem recuar através de rio sem sofrer baixas.

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

### OBSERVAÇÃO:

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

## **6.0 - PODER AÉREO:**

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador soviético possui poder aéreo, o qual conta com 30 pontos em cada turno, sendo 20 para a 1ª

Frente da Bielorrússia e 10 para a 1ª Frente Ucrâniana.

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

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

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador soviético decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 24 ( $6 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

#### 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.
- + Pontos de poder aéreo de uma Frente **NÃO** podem ser usados para apoiar combates da outra.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 6 para realizar ataques aéreos

#### **7.0 – BAIXAS:**

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, nenhum dos contendores recupera baixas.

#### **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 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, 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: Duas unidades soviéticas de artilharia 4-2-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 8 ( $4 \times 2$ ) e o índice de vulnerabilidade será 3 ( $1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 24 ( $8 \times 3$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30.

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.

**OBSERVAÇÃO:**

+ Ataques apenas com artilharia NÃO podem receber apoio aéreo.

**9.0 – FORTIFICAÇÃO:**

No tabuleiro estão marcadas as 3 linhas fortificadas construídas pelos alemães para barrar o caminho dos soviéticos para Berlim. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador alemão 3 (três) colunas à esquerda na “Tabela de Efeitos do Combate”. Note que esse benefício só é válido se TODAS as unidades soviéticas (e polonesas) atacantes estiverem atacando através da fortificação.

**10.0 – PREPARAÇÃO:**

A ofensiva soviética para a conquista de Berlim seria levada a efeito por 3 Grupos de Exércitos: à direita, a 2ª Frente da Bielorrússia, do Marechal K. K. Rokossovsky, com a missão de avançar pelo Norte da Alemanha. À esquerda, a 1ª Frente Ucraniana, do Marechal I. S. Koniev (3º e 4º Exércitos de Tanques de Guardas; 3º e 5º Exércitos de Guardas; 13º, 28º e 52º Exércitos e 2º Exército polonês), avançaria pelo sul de Berlim e buscaria dominar as regiões designadas para a ocupação soviética e travar contato com as forças ocidentais. No centro, a 1ª Frente da Bielorrússia, do Marechal G. K. Zhukov (1º e 2º Exércitos de Tanques de Guardas; 8º Exército de Guardas; 3º e 5º Exércitos de Choque; 3º, 33º, 47º, 61º e 69º Exércitos e 1º Exército polonês), com a missão principal: conquistar Berlim. Os soviéticos eram superiores em todos os aspectos e estavam de moral alto, ávidos por conquistar o grande prêmio e terminar a guerra. O comandante geral soviético era o próprio Stálin.

A frente alemã era defendida ao Norte pelo Grupo de Exércitos Vístula, do Coronel-General Gotthard Heinrici, formado pelo 3º Exército Panzer (General Hasso von Manteuffel) e pelo 9º Exército (General Theodor Busse); ao Sul, o Grupo de Exércitos Centro, do Marechal Ferdinand Schörner tinha o 4º Exército Panzer (General Fritz-Herbert Gräser) diante da ofensiva soviética. Um novo Exército, o 12º (General Walter Wenck) estava sendo organizado na retaguarda. A situação era claramente perdida para os defensores: cerca de 30 divisões reduzidas a frangalhos, escassez de munição, combustível e suprimentos e uma liderança limitada a uma defesa obstinada e sem esperança, cerceada pelas exigências insanas de um Hitler doente e alienado.

Esta era a situação a 16/04/45.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; DN – Divisão Naval; DPQD – Divisão Paraquedista; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; DS – Divisão de Segurança.

10.1.1 – Colocação Inicial Alemã: As posições iniciais alemãs já estão marcadas no tabuleiro, mas algumas unidades começam o jogo em cidades ou em um bivaque de Exército. São elas:

- 547ª DI – Schwedt;
- Divisão de Fortificação de Frankfurt – Frankfurt no Oder ;
- 275ª DI e 35ª DI SS – Gubin;
- 36ª DI SS – Forst;
- 193ª DI, 404ª DI e 463ª DI – Dresden;
- Unidades de Volksturm – Qualquer hexágono de Berlim;
- 600ª DI – Beeskow;
- 21ª DPz – Cottbus;
- DI “Friedrich Ludwig Jahn” – Potsdam.
- DPzGr “Scharnhorst”, DI “Theodor Körner”, DI Ulrich von Hutten e DI “von Hake” – Bivaque do 12º Exército.

10.1.2 – Colocação Inicial Soviética: As posições iniciais das unidades soviéticas estão marcadas no tabuleiro em função do Exército ou Frente a que pertencem. As unidades designadas aos Exércitos devem ser colocadas entre as linhas de bivaque designadas para cada um deles. As unidades subordinadas diretamente às Frentes (1B e 1U) devem ser postadas em qualquer hexágono na área de atuação da Frente (a linha pontilhada vermelha entre o 33º Exército e o 3º Exército de Guardas define a fronteira entre as duas Frentes).

10.1.3 – Reforços Alemães: A unidades alemãs entram de reforço no turno à escolha do jogador alemão, a partir do 2º turno, pelas respectivas bordas do tabuleiro, com uma única exceção, que é criada no próprio tabuleiro:

- 2ª DN, 7ª DPz, 8ª DN, 11ª DPzGr SS, 23ª DPzGr SS, 27ª DI SS, 28ª DI SS, 199ª DI e 541ª DI – Norte;
- 1ª DPz Herman Göring, 2ª DPz Herman Göring, 10ª DPz SS, 20ª DPz, 17ª DI, 269ª DI, 344ª DI e 619ª DI – Sul;
- Turno 4 – DI “Ferdinand von Schill” – É criada em uma cidade qualquer à escolha do jogador alemão, desde que em seu poder.

10.1.4 – Reforços Soviéticos: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala, sempre pela borda Leste:

- 1º Turno – Todas as unidades do 28º Exército, no setor da 1ª Frente Ucrâniana;
- 2º Turno – 274ª DI, no setor da 1ª Frente da Bielorrússia; 1ª, 2ª e 7ª Divisões de Cavalaria de Guardas, no setor da 1ª Frente Ucrâniana.

10.2 – Objetivos → O objetivo soviético é conquistar Berlim e assegurar a posse do território da Alemanha destinado à União Soviética em Yalta. O objetivo alemão seria impedir isso, mas, como o jogador alemão vai perceber rapidamente, isso é impossível, em razão da disparidade de meios. Portanto, ao alemão resta apenas a esperança de um milagre que faça os aliados ocidentais se virar contra os soviéticos e passarem a lutar do lado dos alemães. Mas, para que isso ocorra, é imperativo manter a posse do máximo de território alemão com que barganhar um armistício com os aliados ocidentais e Berlim, como capital do Reich e sede do governo, precisa ser mantida. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada uma das cidades abaixo em seu poder:

- Berlim – 50 pontos (todos os 5 hexágonos);
- Dresden – 20 pontos;

10.2.1 – Objetivos Soviéticos: além dos pontos por cidades, o jogador soviético marca ainda os seguintes pontos:

- 2 pontos por cada unidade alemã\* destruída;
- 25 pontos se ocupar, com pelo menos a Zona de Engajamento de uma unidade, TODOS os hexágonos da linha demarcatória junto ao rio Mulde.

\* - incluindo a unidade russa pró-alemães.

10.2.2 – Objetivos do Eixo: além dos pontos por cidades, o jogador alemão marca ainda os seguintes pontos:

- 10 pontos por qualquer cidade a leste do rio Mulde em seu poder;
- 5 pontos por cada divisão soviética ou polonesa destruída;
- 10 pontos por cada corpo soviético ou polonês destruído;
- 5 pontos por cada unidade de reforço sua que não entrar no tabuleiro\*\*.

\*\* - Note que a Divisão “Ferdinand von Schill” entra no tabuleiro no 4º turno sem depender da vontade do jogador alemão.

Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

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

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Floresta	2	3	1 Coluna
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Rio	1	2	2 Colunas
Bivaches	---	---	---
Fortificação	---	---	3 Colunas*
Limite Soviético	---	---	---

\*Válidas somente para o alemão.

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

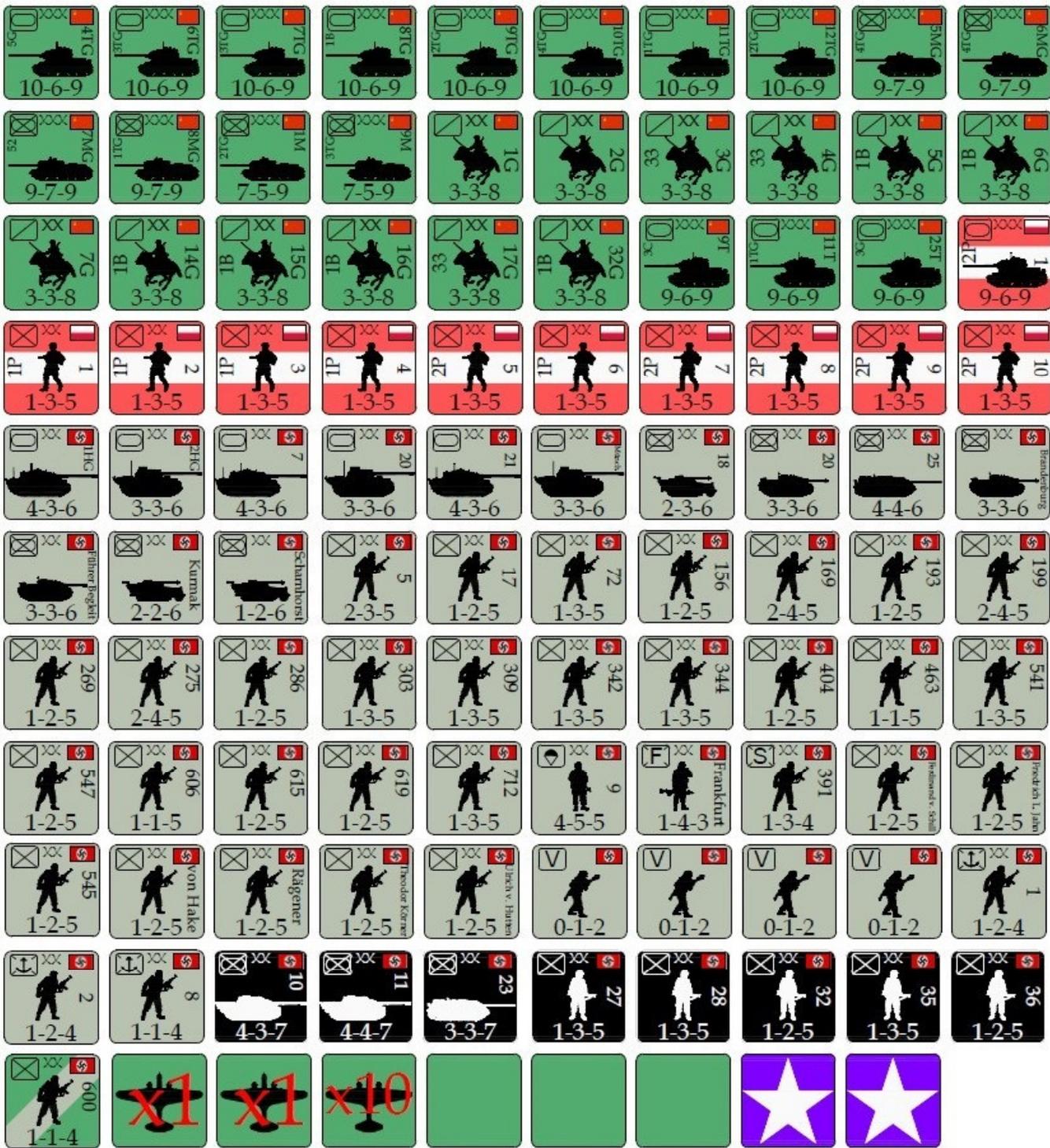
	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

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 Blindada, Paraquedistas, Segurança, Infantaria de Fortificação, Volksturm, Cavalaria e Infantaria Naval.	1	2
Blindados.	2	1
Artilharia.	2	2








			<b>X10</b>	<b>X1</b>	<b>X1</b>	<b>TURNO</b>					

1 9-6-9	1 1-3-5	2 1-3-5	3 1-3-5	4 1-3-5	5 1-3-5	6 1-3-5	7 1-3-5	8 1-3-5	9 1-3-5	10 1-3-5	
1HG 4-3-6	2HG 3-3-6	7 4-3-6	20 3-3-6	21 4-3-6	Munch 3-3-6	18 2-3-6	20 3-3-6	26 4-4-6	Brand 3-3-6	F.B 3-3-6	Kurma 2-2-6
Schar 1-2-6	5 2-3-5	17 1-2-5	72 1-3-5	156 1-2-5	169 2-4-5	193 1-2-5	199 2-4-5	269 1-2-5	275 2-4-5	286 1-2-5	303 1-3-5
308 1-3-5	342 1-3-5	404 1-2-5	463 1-1-5	541 1-3-5	545 1-2-5	547 1-2-5	606 1-1-5	615 1-2-5	619 1-2-5	712 1-3-5	9 4-5-5
F 1-4-3	S 1-3-4	F.S 1-2-5	F.L.J. 1-2-5	v.Häike 1-2-5	Rapun 1-2-5	T.K 1-2-5	U.H 1-2-5	V 0-1-2	V 0-1-2	V 0-1-2	V 0-1-2
1 1-2-4	2 1-2-4	8 1-1-4	600 1-1-4	10SS1 4-3-7	11SS1 4-4-7	23SS1 3-3-7	27SS1 1-3-5	28SS1 1-3-5	32SS1 1-2-5	35SS1 1-3-5	36SS1 1-2-5



**SOMNIUM**

[www.clubesomnium.org](http://www.clubesomnium.org)

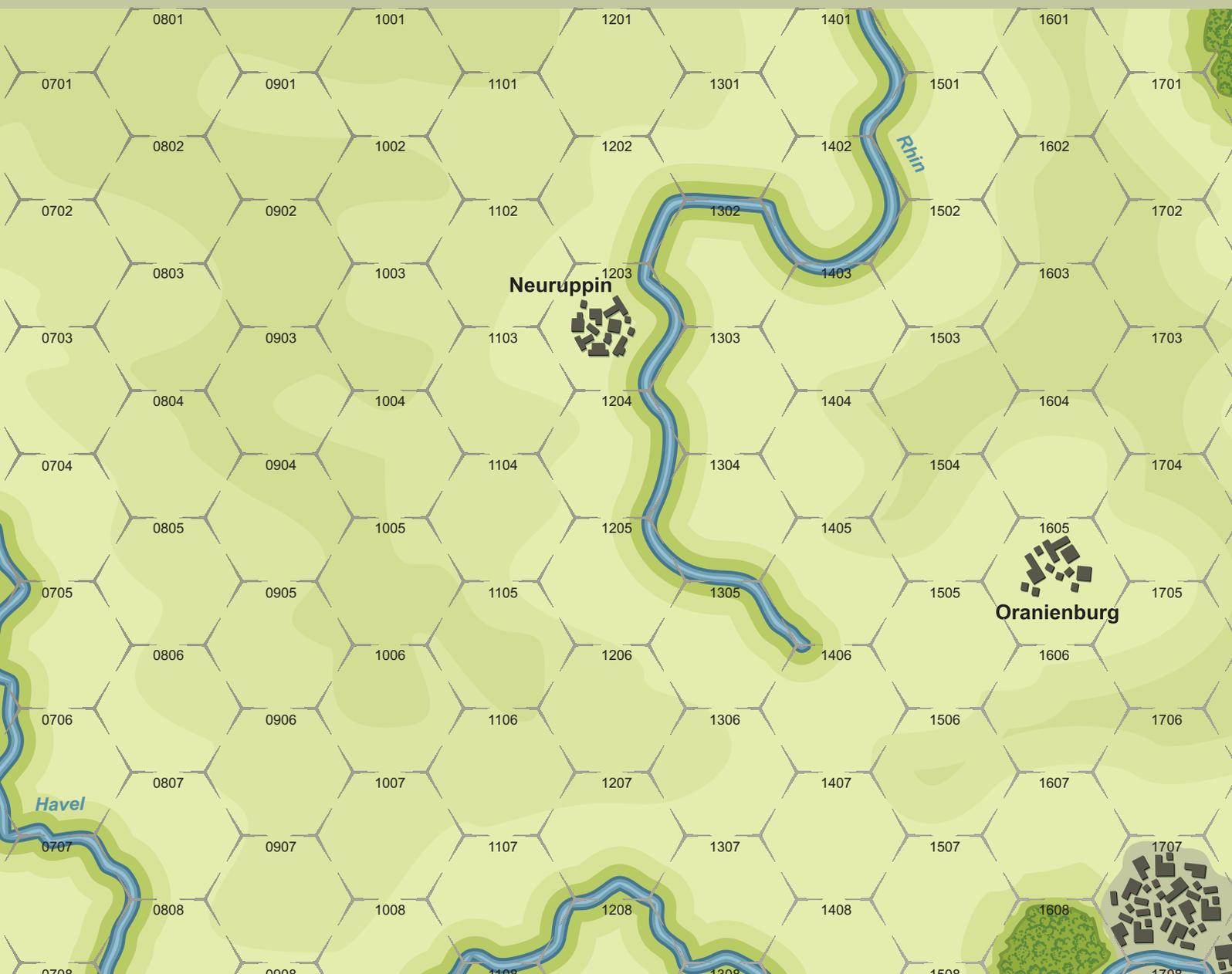
**A BATALH**

**BE**



# A DE ERLIM

## O FIM DO 3º REICH

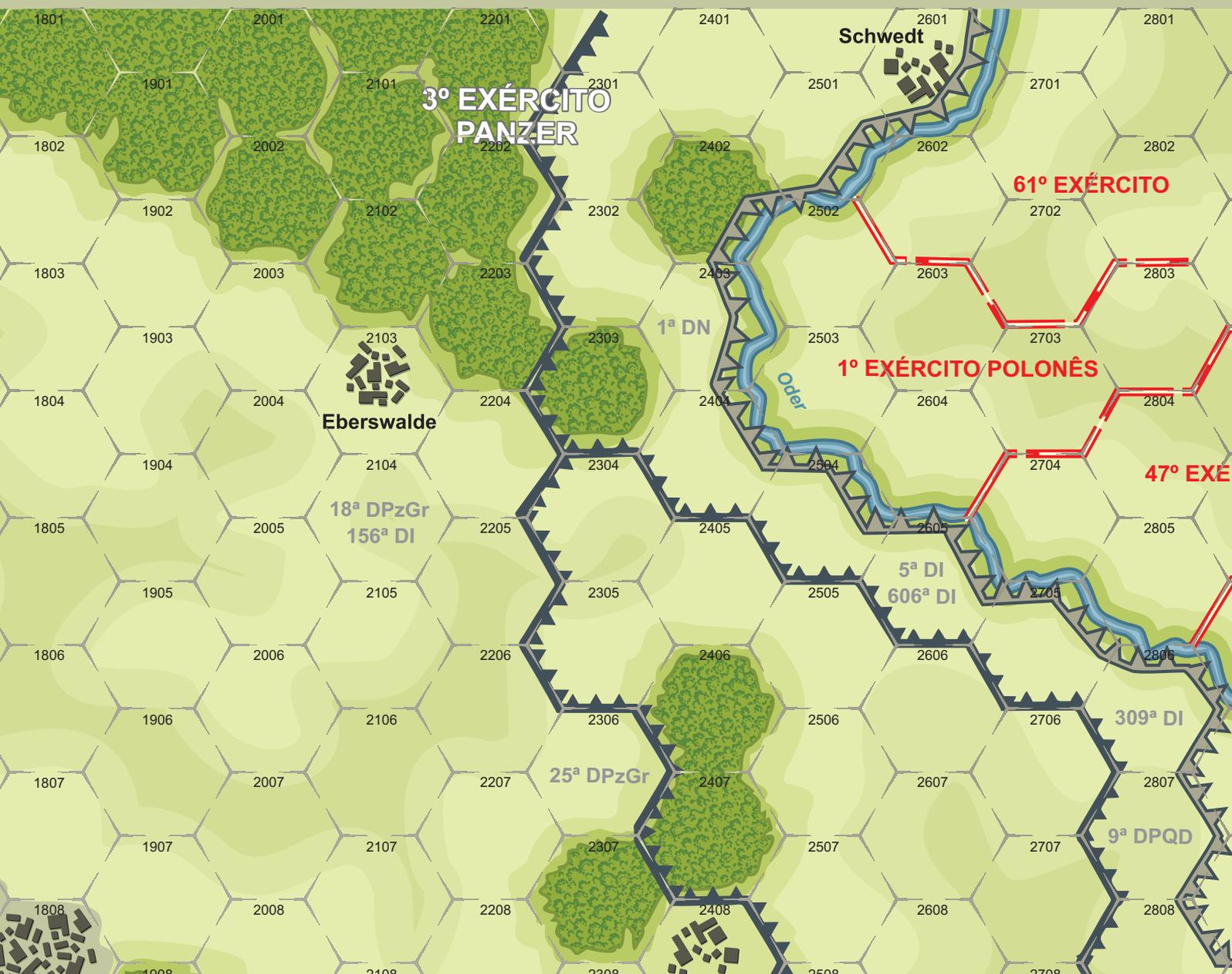


## TIPOS DE TERRENO



	Aberto	Cidade	Floresta
Movimento	1	1	2 - 3
Combate	---	2	1

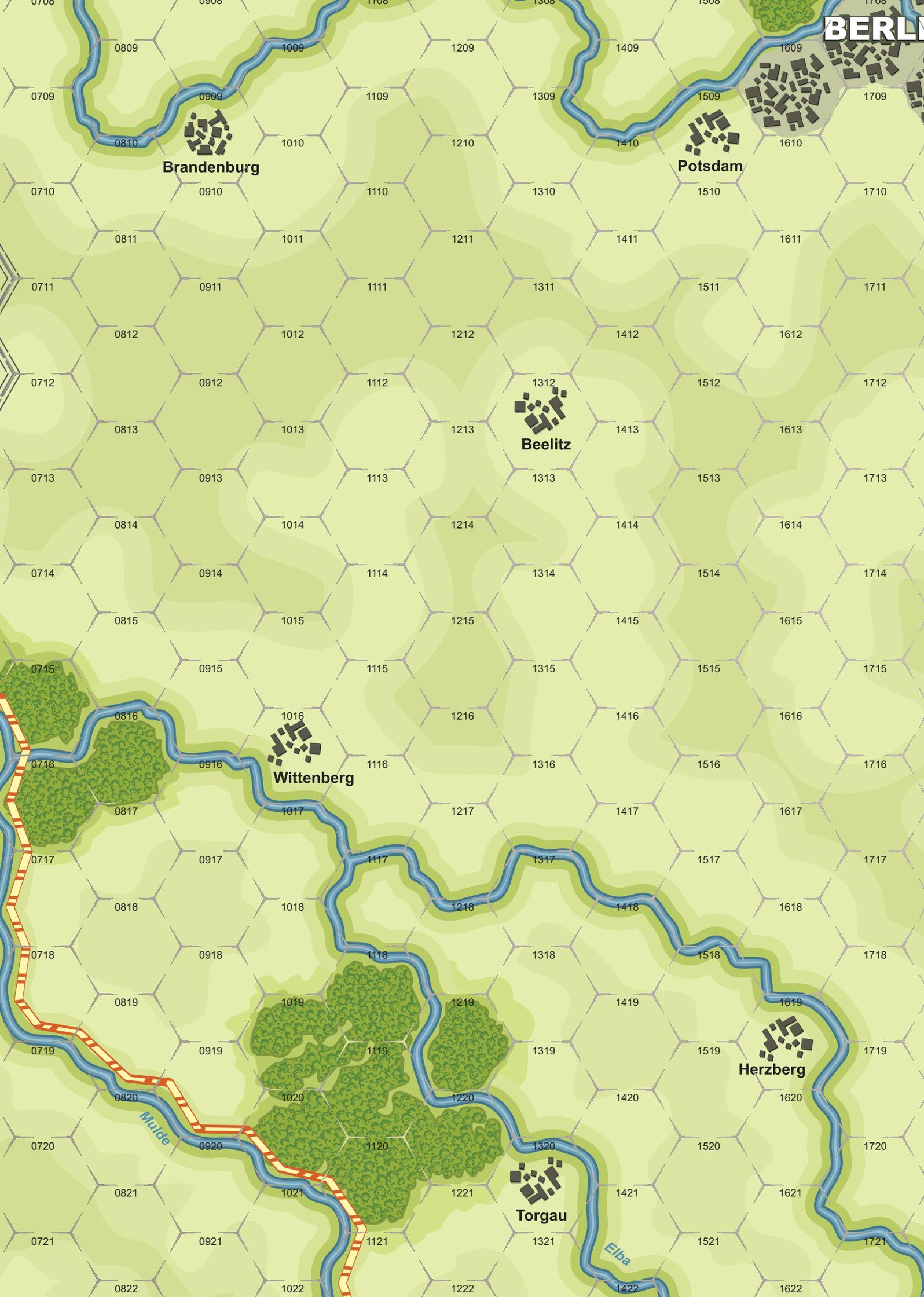
\*Válido somente para o jogador alemão

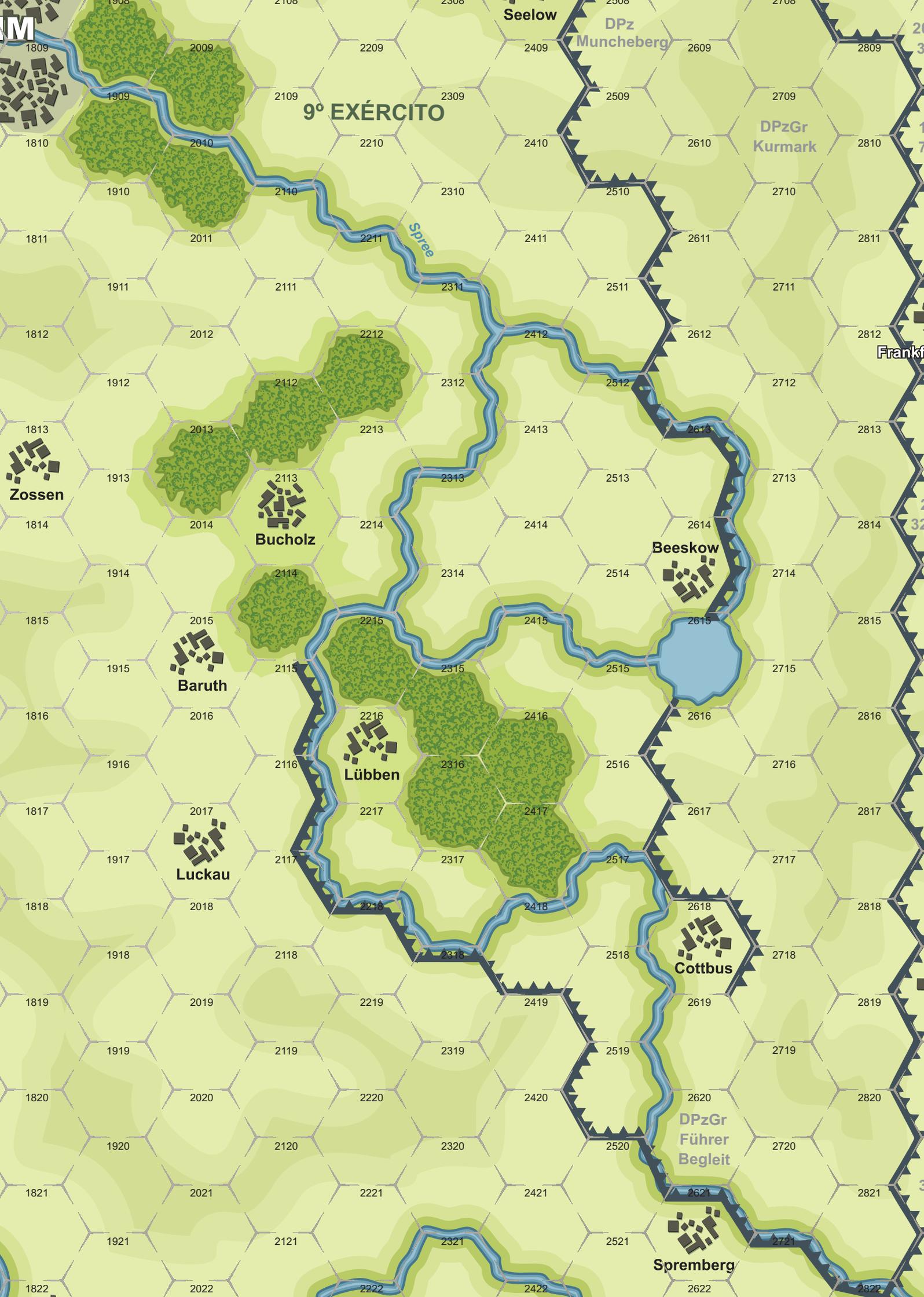


Lago	Rio	Bivagues	Fortificação*	Fortificação*	Limite Soviético
X	1 - 2	---	---	---	---
---	2	---	3	3	---









9° EXÉRCITO

Spree

Seelow

DPz Munchenberg

DPzGr Kurmark

Frankf

Zossen

Bucholz

Beeskow

Baruth

Lübben

Cottbus

Luckau

DPzGr Führer Begleit

Spremberg

1809

1909

2109

2309

2409

2509

2709

2809

1810

2010

2110

2310

2410

2610

2810

1811

2011

2111

2311

2411

2611

2811

1812

2012

2112

2312

2412

2612

2812

1912

2013

2113

2313

2413

2613

2813

1813

2014

2114

2314

2414

2614

2814

1814

2015

2115

2315

2415

2615

2815

1815

2016

2116

2316

2416

2616

2816

1816

2017

2117

2317

2417

2617

2817

1817

2018

2118

2318

2418

2618

2818

1818

2019

2119

2319

2419

2619

2819

1820

2020

2120

2320

2420

2620

2820

1821

2021

2121

2321

2421

2621

2821

1822

2022

2122

2322

2422

2622

2822



0º DMtz  
03ª DI  
2909  
69ª DI  
12ª DI  
2910  
2911  
urt-am-Oder  
2912  
286ª DI  
2ª DI SS  
2913  
391ª DS  
Di Rägener  
2915  
Gubin  
2917  
Forst  
2919  
342ª DI  
2921

8º EXÉRCITO  
DE GUARDAS

1º EXÉRCITO  
DE TANQUES  
DE GUARDAS

69º EXÉRCITO

33º EXÉRCITO

1ª FRENTE DA BÉLORÚSSIA

1ª FRENTE UCRANIANA

3º EXÉRCITO  
DE GUARDAS

3º EXÉRCITO  
DE TANQUES  
DE GUARDAS

13º EXÉRCITO

5º EXÉRCITO  
DE GUARDAS

Oder

Neisse

Gubin

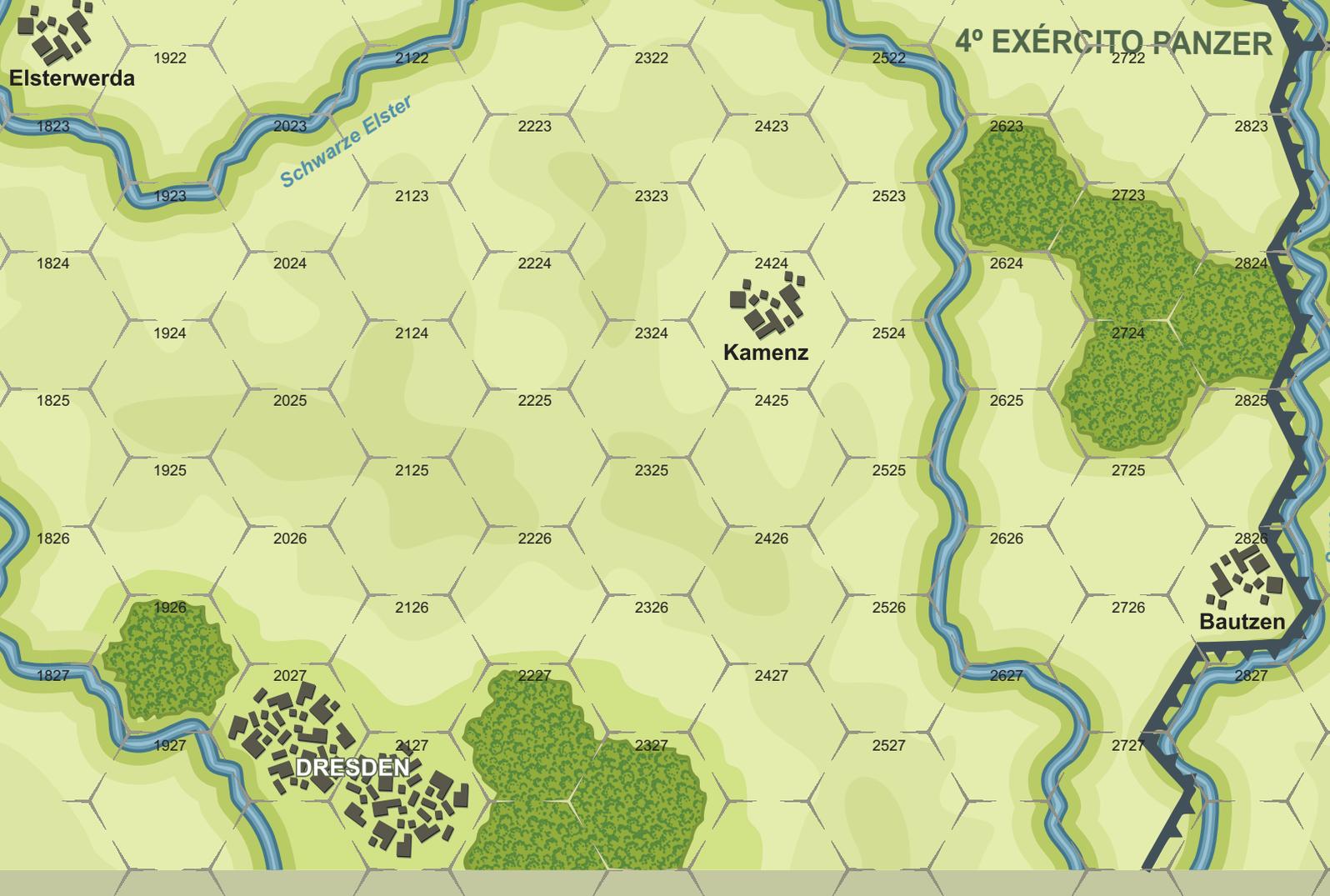
Forst



**TABELA DE EFE**

	1-3	1-2	1-1	2-1	3
2-12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	D A
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DR AV
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	D AV
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IM
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DV A
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DV AR





## MARCADORES DE PODER AÉREO

БІЕЛОРУССІЯ



1ª FRENTE UCRAINA

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

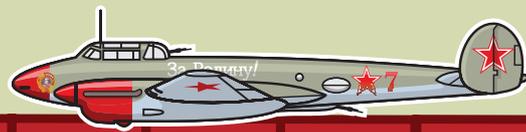
1	2	3
---	---	---

МАРСАДОРА  
DE TURQUİA

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---



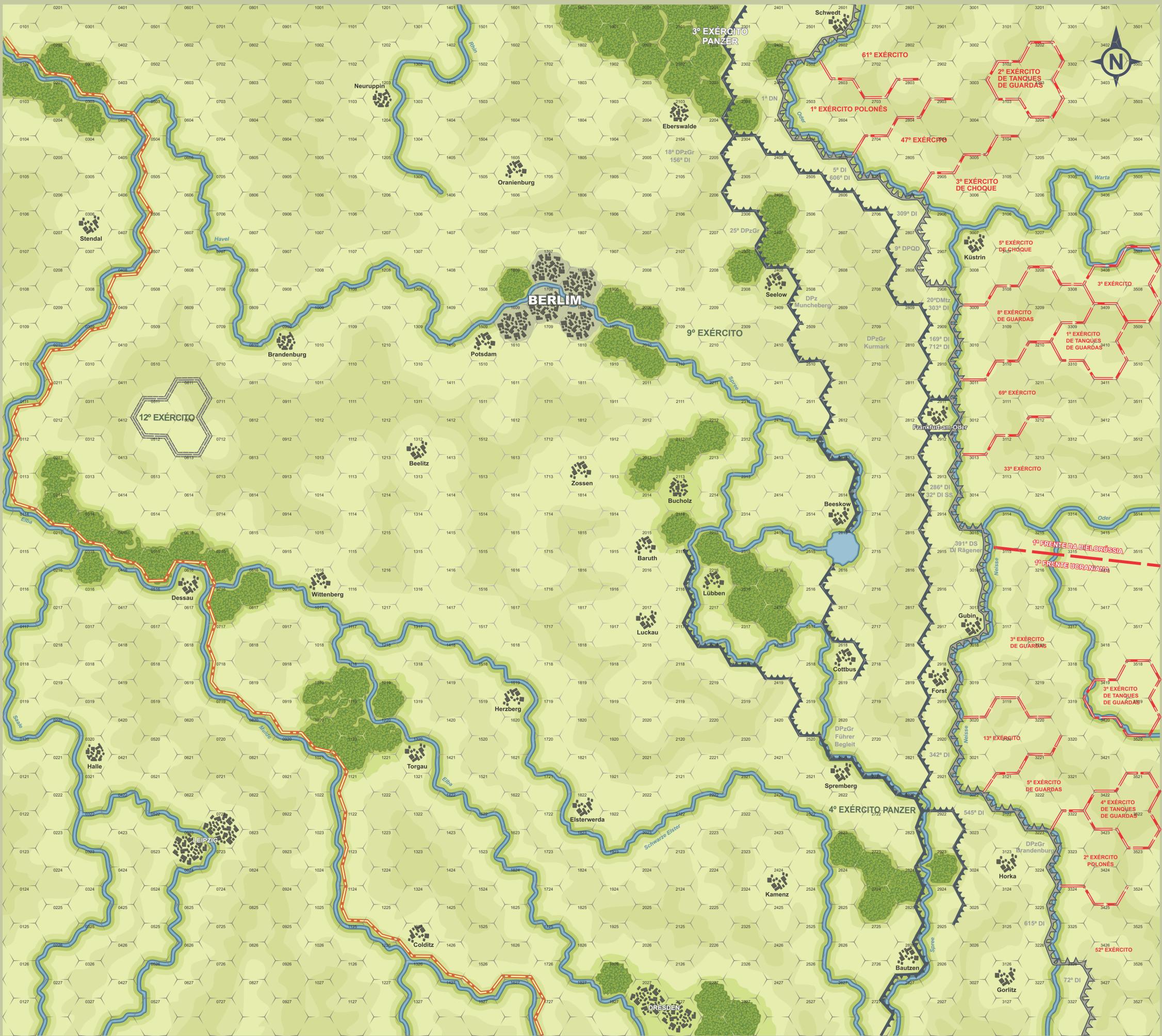
НИАНА



### TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Cidade	Floresta	Lago	Rio	Bivaches	Fortificação*	Fortificação*	Limite Soviético
Movimento	1	1	2 - 3	X	1 - 2	---	---	---	---
Combate	---	2	1	---	2	---	3	3	---

\*Válido somente para o jogador alemão



### TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

### MARCADORES DE PODER AÉREO

1ª Frente da Bielorrússia



1ª Frente Ucraniana



### MARCADORES DE TURNO

