



CAMPANHA DA NORUEGA

GUERRA NA ESCANDINÁVIA



REGRAS GERAIS:

CAMPANHA DA NORUEGA

REGRAS GERAIS

1.0 – INTRODUÇÃO:

A 09/04/1940, os alemães realizaram a invasão da Noruega, a primeira grande operação combinada de forças de terra, mar e ar da História.

A invasão da Noruega foi ditada por considerações de grande estratégia. O ferro sueco que abastecia as indústrias alemãs vinha por ferrovia até Narvik, na Noruega, de onde era embarcado em navios para a Alemanha. A extensa costa norueguesa era extremamente vulnerável a ataques britânicos, os quais poderiam até invadir a Noruega e cortar o abastecimento de ferro alemão. Além disso, o território norueguês permitiria anular os efeitos do controle do Mar do Norte pelos aliados, que impusera um bloqueio tão severo à Alemanha durante a Grande Guerra. Com bases aéreas e navais na Noruega, os alemães teriam também mais liberdade para atacar a navegação aliada e a própria Grã-Bretanha.

Simultaneamente, os aliados ocidentais (Reino Unido e França) enviaram forças navais e terrestres para ajudar a Noruega, o que levou a intensos combates em terra e no mar. Dispondo de absoluta superioridade aérea no Sul do país, os alemães rapidamente controlaram a capital, Oslo, e grande parte de seu território, mas as forças aliadas se estabeleceram no extremo Norte, interrompendo a exportação de ferro e pondo em xeque as forças alemãs na região.

No entanto, em junho, com a derrota dos aliados na França, eles desistem da expedição à Noruega, forçando as tropas aliadas a recuar e o governo norueguês a se exilar em Londres. As forças aliadas são evacuadas no dia 08/06/1940 e a resistência organizada no país se encerra a 09/06/1940, perfazendo um total de 62 dias de campanha, o que faz da Noruega o país derrotado pela Alemanha nazista que resistiu por mais tempo ao invasor durante toda a 2ª Guerra Mundial.

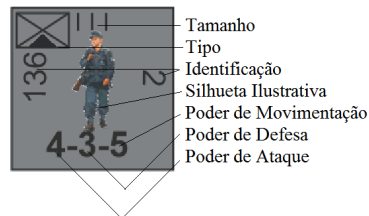
2.0 – MATERIAL:

2.1-Mapa → Representa a Noruega, Dinamarca, Mar do Norte e partes da Alemanha e da Escócia, esquematizados em 2.563 hexágonos.

2.2-Peças em Cartão → Num total de 234, sendo 97 alemãs (25 terrestres, 36 aéreas e 36 navais), 91 britânicas (7 terrestres, 32 aéreas e 52 navais), 31 norueguesas (21 terrestres, 2 aéreas e 8 navais), 12 francesas (5 terrestres e 7 navais), 2 polonesas (1 terrestre e 1 naval) e 1 canadense (terrestre). Para identificar as nacionalidades, vide o esquema abaixo:

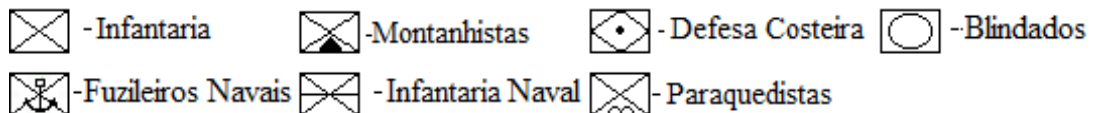


2.2.1-Características das Peças Terrestres:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu Tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Esta simulação é de nível Regimento/Brigada.

Tipo de Unidade: São os seguintes os tipos de unidades terrestres utilizados nesse jogo:



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da divisão a que o regimento/brigada pertence e o número à esquerda é o da própria unidade. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) unidades, mas há exceções. Quando não houver um número à direita, significa que o regimento/brigada é independente.

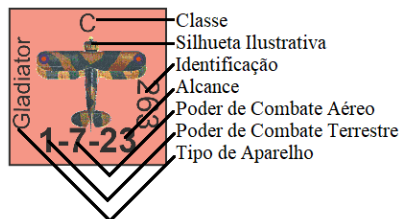
Poder de Ataque: É o valor combativo da unidade quando ela ataca.

Poder de Defesa: É o valor combativo da unidade quando ela é atacada.

Poder de Movimentação: É a capacidade de deslocamento da unidade.

Portanto, a unidade do exemplo é o 136º Regimento (III) da 2ª Divisão de Infantaria de Montanha alemã (cor cinza). Seu poder de ataque é 4, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 5 (com baixas serão 2, 2 e 5, respectivamente, com algarismos vermelhos).

2.2.2- Características das Peças Aéreas:



Classe: Refere-se à função dos aparelhos que compõem a unidade. As unidades aéreas podem ser definidas em 8 classes:

- **C**- Caça. É a unidade que realiza os ataques em combates aéreos e também pode realizar apoio ao solo.
- **CB**- Caça-Bombardeiro. É a unidade que pode atuar como caça ou bombardeiro leve, conforme o desejo de seu jogador.
- **CN**- Caça Naval. Funciona como caça, mas pode operar de porta-aviões.
- **BL, BM e BP**- Bombardeiro Leve, Médio e Pesado. São as unidades que realizam o apoio ao solo e o bombardeio tático.
- **BN**- Bombardeiro Naval. Funciona como o Bombardeiro Leve, mas pode operar de porta-aviões.
- **AM** - Ataque Marítimo. Funciona como um bombardeiro médio, mas se destina ao ataque a unidades navais.
- **T**- Transporte. É a unidade de transporte aéreo. Não pode realizar ataques, mas pode ser atacada.
- **H** - Hidroavião. Esta unidade pode operar tanto como transporte quanto para reconhecimento (V.6.6) e tem ainda a característica de não operar de aeródromos, mas de hexágonos de mar, desde que adjacente a um porto ou aeródromo.

Identificação: É o número que identifica a unidade. Nesta simulação, as alemãs são *Gruppen* (no caso de bombardeiros, transportes e hidroaviões) e *Staffeln* (caças e bombardeiros leves); as unidades britânicas são *Squadrons*; e as norueguesas são *Vingen*.

Alcance: É a distância máxima que o hexágono-alvo pode estar do hexágono onde está essa unidade para a sua atuação.

OBSERVAÇÃO:

- Algumas unidades aéreas têm alcance suficiente para alcançar qualquer ponto do tabuleiro a partir de qualquer aeródromo e, portanto, seu alcance é representado simplesmente com um símbolo de infinito (∞).

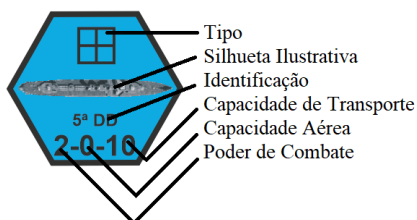
Poder de Combate Terrestre: É o valor combativo da unidade quando apoiando combates terrestres ou efetuando bombardeios.

Poder de Combate Aéreo: É o valor combativo da unidade em combates aéreos.

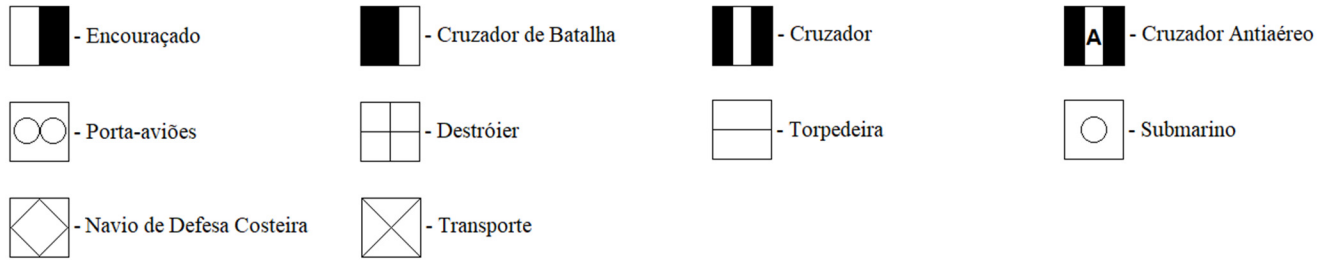
Tipo do Aparelho: É o tipo do aparelho que compõe a unidade.

Portanto, a unidade do exemplo é o 263º *Squadron* de caça (C) britânico (cor rosa), equipado com o Gladiator. Seu poder de combate terrestre é 1, seu poder de combate aéreo é 7 e seu alcance é 23 (com baixas serão 0, 4 e 23, respectivamente, com algarismos vermelhos).

2.2.3- Características das Peças Navais:



Tipo de Unidade: São os seguintes os tipos de unidades navais utilizados nesse jogo:



Identificação da Unidade: É o nome ou sigla que identifica a unidade. São elas:

- **DD**- Divisão de Destróiers.
- **DT** - Divisão de Torpedeiras.
- **Esq Cruz** - Esquadrão de Cruzadores
- **FSub** - Flotilha de Submarinos.
- **FT**- Força-Tarefa.
- **COMB** - Comboio - Navios de transporte.

Capacidade de Transporte: É a capacidade que a unidade naval tem de transportar unidades terrestres em função da distância. Este valor também é usado para abastecimento (V.4.2.3 e 7.3).

Capacidade Aérea: É o valor de estocagem total de unidades aéreas que a unidade naval pode transportar (aviação embarcada).

Poder de Combate: É o valor combativo da unidade.

OBSERVAÇÕES:

- Porta-aviões e cruzadores antiaéreos têm o valor de Poder de Combate entre parênteses, indicando que ele se destina exclusivamente ao combate a ataques aéreos (artilharia antiaérea).
- Apesar de possuírem capacidade de transporte, unidades de destróiers não podem transportar a unidade de blindados.

Portanto, a unidade do exemplo é a 5ª Divisão de Destróiers francesa (cor azul). Seu poder de combate é 2, sua capacidade aérea é 0 e sua capacidade de transporte é 10 (com baixas serão 1, 0 e 0, respectivamente, com algarismos vermelhos).

2.3-Tabelas → (Vide Tabelas). Este jogo possui sete tabelas: Tabela de Efeitos de Combate, Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate, Tabela de Bombardeio, Tabela de Vulnerabilidade, Tabela de Resultados de Combate Aéreo, Tabela de Combate Naval e Tabela de Ataques de Submarinos.

2.4-Peças Auxiliares →

2.4.1-Marcador de Turnos: são as casas numeradas de 0 a 20 na margem direita do tabuleiro. Cada turno equivale a 3 (três) dias do período real, representando o período de 09/04/1940 (invasão da Noruega) a 09/06/1940 (fim da resistência organizada na Noruega).

2.4.2-Dados: este jogo usa dois dados de seis faces para a resolução dos combates terrestres e navais e um para os combates aéreos. O dado NÃO é usado na movimentação de peças.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a jogar é o alemão. A sequência é como descrita a seguir:

3.1-Turno 0 → Esta simulação tem um turno 0 (zero), que abrange eventos ocorridos na véspera da invasão até o amanhecer do dia 09/04/1940. Nele são resolvidos os saltos de paraquedistas (V.12.5.1), define-se se as defesas de costa norueguesas vão resistir à invasão alemã (V.12.2) e os combates navais entre a “Força Wilfred” britânica e o “Grupo 7” alemão (o jogador aliado é considerado o atacante) e com os navios noruegueses que estejam em hexágonos de porto destinados à invasão

alemã (Narvik, Trondheim e Kristiansand). Ao fim do turno, as unidades navais britânicas da “Força Wilfred” retornam a Scapa Flow.

OBSERVAÇÕES:

- As unidades navais britânicas marcadas no Quadro de Colocação Inicial como “Força Wilfred” devem ser reunidas numa peça de grupo (V.7.0) qualquer e ser postada no hexágono 4008.
- Se as unidades navais norueguesas nos portos que deverão ser invadidos pelos alemães não forem destruídas, o jogador alemão não poderá desembarcar no porto.
- Se os saltos de paraquedistas alemães nos aeródromos de Fornebu e Sola forem bem-sucedidos, o jogador aliado deve realizar imediatamente a transferência de emergência (V.4.2.6) das unidades aéreas sediadas neles.

3.2- Turno 1 → Inicia-se o turno verificando que unidades norueguesas irão se render (V.12.3). Então acompanha-se a sequência abaixo:

- 1º) Fase de Reforços e Reacompletamentos Alemã: o jogador alemão recebe e dispõe no tabuleiro as unidades de reforço a que tiver direito no turno (V.4.2.1) e efetua o reacompletamento de unidades aéreas em aeródromos deslocados (V.8.1.2);
- 2º) Fase de Movimentação Naval Alemã: o jogador alemão move então quantas de suas unidades navais desejar. Nessa fase ele também deve providenciar o abastecimento de suas unidades no tabuleiro (V.9.1) por unidades navais;
- 3º) Fase de Reconhecimento Aliada: o jogador aliado verifica se os movimentos navais alemães foram detectados, seja por reconhecimento aéreo (V. 6.6), por submarinos (V. 7.5.1) ou por movimentação pela costa;
- 4º) Fase de Intercepção Aeronaval Aliada: havendo a detecção do movimento naval alemão, o jogador aliado pode mover suas unidades aéreas ao alcance de intercepção e o jogador alemão pode lançar suas unidades aéreas para interceptar as unidades aliadas sobre os hexágonos-alvo, também dentro de seu alcance de intercepção (V.6.1). Em seguida, os combates aeronavais (V.6.3.3), navais (V.7.1.2) e contra a artilharia de costa (V.11.0) devem ser resolvidos, nessa ordem;
- 5º) Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Alemã: o jogador alemão pode agora reacompletar suas unidades aéreas e terrestres no tabuleiro e então mover quantas de suas unidades terrestres e aéreas desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação, levando em consideração o seu abastecimento (V.9.1), realizando, inclusive, missões de abastecimento aéreo (V.6.4); nessa fase são verificados os reparos e demolições de portos (6.3.4) e de aeródromos (V.6.7.1); as unidades navais alemãs que não realizaram abastecimento nem desembarque podem então ser retiradas do tabuleiro se o jogador alemão assim o desejar; ao final dessa fase, verificam-se os marcadores de abastecimento;
- 6º) Fase de Intercepção Aérea Aliada: o jogador aliado pode lançar suas unidades aéreas para interceptar os alemães sobre o hexágono-alvo (V.6.1) e realizar apoio ao solo (V.6.2), também dentro de seu alcance de intercepção;
- 7º) Fase de Combate Alemã: nessa fase são solucionados os combates aéreos (V.6.1) e terrestres (V.5.0), nessa ordem.

Em seguida, passa-se a vez de jogar ao jogador aliado.

- 1º) Fase de Reforços e Reacompletamentos Aliada: o jogador aliado recebe e dispõe no tabuleiro as unidades de reforço a que tiver direito no turno (V.4.2.1) e efetua o reacompletamento de unidades aéreas fora do tabuleiro (embarcadas ou em aeródromos deslocados – V.8.2.2);
- 2º) Fase de Movimentação Naval Aliada: o jogador aliado move então quantas de suas unidades navais desejar. Nessa fase ele também deve providenciar o abastecimento de suas unidades no tabuleiro (V.9.2) por unidades navais;
- 3º) Fase de Reconhecimento Alemã: o jogador alemão verifica se os movimentos navais aliados foram detectados, seja por reconhecimento aéreo (V.6.6), por submarinos (V.7.5.1) ou por movimentação pela costa;
- 4º) Fase de Intercepção Aeronaval Alemã: havendo a detecção do movimento naval aliado, o jogador alemão pode mover suas unidades aéreas ao alcance de intercepção (V.6.1) e o jogador aliado pode lançar suas unidades aéreas para interceptar as unidades alemães sobre os hexágonos-alvo, também dentro de seu alcance de intercepção (V.6.1). Em seguida, os combates aeronavais (V.6.3.3) e navais (V.7.1.2) devem ser resolvidos, nessa ordem;
- 5º) Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Aliada: o jogador aliado pode agora reacompletar suas unidades aéreas e terrestres no tabuleiro e então mover quantas de suas unidades terrestres e aéreas desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação, levando em consideração o seu abastecimento (V.9.2), realizando, inclusive, missões de abastecimento aéreo (V.6.4); nessa fase são verificados os reparos e demolições de portos (6.3.4) e de aeródromos (V.6.7.1); ao final dessa fase, verificam-se os marcadores de abastecimento;
- 6º) Fase de Intercepção Aérea Alemã: o jogador alemão pode lançar suas unidades aéreas para interceptar os aliados sobre o hexágono-alvo (V.6.1) e realizar apoio ao solo (V.6.2), também dentro de seu alcance de intercepção;
- 7º) Fase de Combate Aliada: nessa fase são solucionados os combates aéreos (V.6.1) e terrestres (V. 5.0), nessa ordem.

Ao fim dessa fase, todas as unidades navais restantes no tabuleiro devem retornar a um porto do seu país de origem, exceto submarinos, que podem permanecer em hexágonos de mar.

Muda-se então o turno, reiniciando-se a sequência.

3.3-Demais Turnos →

1º) Fase de Reforços e Reacompletamentos Alemão: o jogador alemão recebe e dispõe no tabuleiro as unidades de reforço a que tiver direito no turno (V.4.2.1), retira as unidades designadas para sair (V.4.2.2) e efetua o reacompletamento de unidades aéreas em aeródromos deslocados (V.8.1.2);

2º) Fase de Movimentação Naval Alemão: o jogador alemão move então quantas de suas unidades navais desejar. Nessa fase ele também deve providenciar o abastecimento de suas unidades no tabuleiro (V.9.1) por unidades navais;

3º) Fase de Reconhecimento Aliada: o jogador aliado verifica se os movimentos navais alemães foram detectados, seja por reconhecimento aéreo (V. 6.6), por submarinos (V. 7.5.1) ou por movimentação pela costa;

4º) Fase de Intercepção Aeronaval Aliada: havendo a detecção do movimento naval alemão, o jogador aliado pode mover suas unidades aéreas ao alcance de intercepção (V.6.1) e o jogador alemão pode lançar suas unidades aéreas para interceptar as unidades aliadas sobre os hexágonos-alvo, também dentro de seu alcance de intercepção (V.6.1). Em seguida, os combates aeronavais (V.6.3.3), navais (V.7.1.2) e contra a artilharia de costa (V.11.0) devem ser resolvidos, nessa ordem;

5º) Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Alemão: o jogador alemão pode agora reacompletar suas unidades aéreas e terrestres no tabuleiro e então mover quantas de suas unidades terrestres e aéreas desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação, levando em consideração o seu abastecimento (V.9.1), realizando, inclusive, missões de abastecimento aéreo (V.6.4); nessa fase são verificados os reparos e demolições de portos (6.3.4) e de aeródromos (V.6.7.1); as unidades navais alemãs que não realizaram abastecimento nem desembarque podem então ser retiradas do tabuleiro se o jogador alemão assim o desejar; ao final dessa fase, verificam-se os marcadores de abastecimento;

6º) Fase de Intercepção Aérea Aliada: o jogador aliado pode lançar suas unidades aéreas para interceptar os alemães sobre o hexágono-alvo (V.6.1) e realizar apoio ao solo (V.6.2), também dentro de seu alcance de intercepção;

7º) Fase de Combate Alemão: nessa fase são solucionados os combates aéreos (V.6.1) e terrestres (V.5.0), nessa ordem.

Em seguida, passa-se a vez de jogar ao jogador aliado.

1º) Fase de Reforços e Reacompletamentos Aliada: o jogador aliado recebe e dispõe no tabuleiro as unidades de reforço a que tiver direito no turno (V.4.2.1), retira as unidades designadas para sair (V.4.2.2) e efetua o reacompletamento de unidades aéreas fora do tabuleiro (embarcadas ou em aeródromos deslocados – V.8.2.2);

2º) Fase de Movimentação Naval Aliada: o jogador aliado move então quantas de suas unidades navais desejar. Nessa fase ele também deve providenciar o abastecimento de suas unidades no tabuleiro (V.9.2) por unidades navais;

3º) Fase de Reconhecimento Alemão: o jogador alemão verifica se os movimentos navais aliados foram detectados, seja por reconhecimento aéreo (V.6.6), por submarinos (V.7.5.1) ou por movimentação pela costa;

4º) Fase de Intercepção Aeronaval Alemão: havendo a detecção do movimento naval aliado, o jogador alemão pode mover suas unidades aéreas ao alcance de intercepção (V.6.1) e o jogador aliado pode lançar suas unidades aéreas para interceptar as unidades alemães sobre os hexágonos-alvo, também dentro de seu alcance de intercepção (V.6.1). Em seguida, os combates aeronavais (V.6.3.3) e navais (V.7.1.2) devem ser resolvidos, nessa ordem;

5º) Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Aliada: o jogador aliado pode agora reacompletar suas unidades aéreas e terrestres no tabuleiro e então mover quantas de suas unidades terrestres e aéreas desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação, levando em consideração o seu abastecimento (V.9.2), realizando, inclusive, missões de abastecimento aéreo (V.6.4); nessa fase são verificados os reparos e demolições de portos (6.3.4) e de aeródromos (V.6.7.1); ao final dessa fase, verificam-se os marcadores de abastecimento;

6º) Fase de Intercepção Aérea Alemão: o jogador alemão pode lançar suas unidades aéreas para interceptar os aliados sobre o hexágono-alvo (V.6.1) e realizar apoio ao solo (V.6.2), também dentro de seu alcance de intercepção;

7º) Fase de Combate Aliada: nessa fase são solucionados os combates aéreos (V.6.1) e terrestres (V. 5.0), nessa ordem.

Ao fim dessa fase, todas as unidades navais restantes no tabuleiro devem retornar a um porto do seu país de origem, exceto submarinos, que podem permanecer em hexágonos de mar.

Muda-se então o turno, reiniciando-se a sequência.

OBSERVAÇÕES:

- Se ao fim da Fase de Intercepção Aérea adversária, houver ocorrido a perda de pontos de abastecimento necessários ao abastecimento de suas unidades, o jogador deve assinalar as unidades que ficaram sem abastecimento e aplicar as penalidades cabíveis (V.9.0).
- Unidades navais francesas e polonesas usam somente as bases do Reino Unido, enquanto as norueguesas podem usar bases na Noruega e no Reino Unido.
- Quando um grupo realiza duas missões na mesma fase (por exemplo, na ida ele leva abastecimento e, na volta, transporta

uma unidade para outro ponto da costa), o jogador adversário pode tentar realizar o reconhecimento e a interceptação aeronaval nos dois pontos em que o grupo aporta, embora não com as mesmas unidades.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades terrestres usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma dos pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo de terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate. Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, montanhas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

EXEMPLO: Uma unidade alemã 3-4-4 sai de Hamar (hexágono 3633), rumo para o nordeste por um hexágono de estrada (1 ponto), segue para o Norte ainda por estrada (1 ponto) e entra no hexágono de acidentado 3731 (2 pontos), esgotando o seu Poder de Movimentação (1+1+2=4) e tendo 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.
- 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 unidades.
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o Poder de Movimentação delas NÃO é somado.
- A unidade alemã de blindados não pode transitar por hexágonos de montanha (exceto por estrada ou ferrovia) e nem atravessar braços de mar.
- Uma unidade, desde que não esteja cercada, sempre pode deslocar-se pelo menos um hexágono por turno não importando o custo do terreno, respeitando as regras de estocagem e de Zona de Engajamento (V.4.1.2).

4.1-Restrições à Movimentação →

4.1.1-De Unidades Amigas: o máximo de unidades terrestres que podem ocupar um mesmo hexágono é 6 (seis) para ambos os contendores. Porém, mesmo que haja o limite máximo em um hexágono, outras unidades podem passar por este sem, contudo, parar no mesmo. As unidades aéreas só podem ocupar hexágonos que possuam aeródromo (ou porta-aviões). Cada aeródromo pode abrigar 6 (seis) unidades aéreas quaisquer, independente do terreno e de unidades terrestres posicionadas aí. Não há limite de unidades navais num mesmo hexágono, mas há restrições em combate (V.7.1.2).

OBSERVAÇÕES:

- Unidades aéreas do tipo CN e BN podem ocupar aeródromos em terra no Reino Unido.
- Unidades aéreas do tipo C podem pousar e decolar de porta-aviões, mas não podem realizar ataques nem interceptações partindo de um porta-aviões (V.7.2.1).

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 terrestre ou naval inimiga move-se para um dos hexágonos de sua Zona de Engajamento (respectivamente de unidades terrestres e unidades navais), ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade terrestre 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 a todas as peças inimigas que a estão engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

OBSERVAÇÕES:

- Duas unidades terrestres inimigas não podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

- Unidades terrestres não exercem Zona de Engajamento sobre unidades navais em hexágonos de mar e vice-e-versa, excetuando unidades de artilharia de costa.
- Unidades em um hexágono com braço de mar não exercem Zona de Engajamento sobre unidades que estejam no hexágono adjacente através do braço de mar.

4.2-Entrada e Saída do Mapa →

4.2.1-Entrada: unidades terrestres alemãs que entram na partida devem ser colocadas em Wilhelmshaven (hexágono 2960), Kiel (hexágono 3457) ou Neumünster (hexágono 3458), enquanto as aliadas devem ser colocadas em Edimburgo (hexágono 0144) ou Blyth (hexágono 0247). Unidades aéreas de ambos os contendores que entram no jogo podem ser posicionadas em aeródromos dos respectivos países ou em um aeródromo deslocado (V.12.1), enquanto as unidades navais podem ser posicionadas em portos de seus países de origem (francesas e polonesas usam as bases do Reino Unido). Todas podem ser utilizadas de imediato.

4.2.1.1-Entrada Condicionada: Quatro brigadas aliadas (duas francesas, uma britânica e uma canadense) que constam como entrando no 11º turno na verdade não participaram da campanha norueguesa devido ao agravamento da situação na França e na Bélgica no final de maio de 1940. Para simular a incerteza sobre a participação delas, a partir do 11º Turno, o jogador aliado joga um dado ao iniciar a sua Fase de Movimentação e observa o resultado na tabela a seguir:

TURNOS	DADO	RESULTADO
11	1-3	Nenhuma unidade entra nesse turno.
	4	2ª DBCh
	5	2ª DBCh e 24ª DBCh
	6	147ª Bgda e Bgda canadense
12	1-3	Nenhuma unidade entra nesse turno.
	4	2ª DBCh
	5	24ª DBCh
	6	Bgda canadense
13	1-4	Nenhuma unidade entra nesse turno.
	5	24ª DBCh
	6	147ª Bgda
14	1-5	Nenhuma unidade entra nesse turno.
	6	147ª Bgda

OBSERVAÇÃO:

- Se o lance de dados determinar repetidamente que uma unidade entre na partida, isso é ignorado. A partir do turno 15 não há mais lance de dados e as unidades que não entrarem não participarão mais da partida.

4.2.2-Saída: algumas unidades aéreas são retiradas do tabuleiro durante a partida, bastando para isso que sejam removidas na Fase de Movimentação do respectivo jogador no turno determinado. Unidades que saem do tabuleiro por determinação das regras não são consideradas destruídas. Quaisquer unidades que recuem ou se movam para a Suécia não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro.

4.2.3-Transporte Naval: Ambos os contendores possuem unidades navais de transporte, que permitem o transporte de unidades terrestres de qualquer ponto de costa para outro, desde que em hexágonos de tipo aberto, povoado e cidade. As peças de unidades navais têm um número que exprime a sua capacidade de transporte em função do número de unidades transportadas e da distância a ser percorrida (V.7.2). Além disso, a unidade terrestre transportada gasta 1 ponto para embarcar e mais 1 ponto para desembarcar da unidade naval de transporte.

OBSERVAÇÕES:

- Em transportes navais, o hexágono de partida e o de chegada tem que estar em poder do jogador que vai efetuar o transporte.
- A unidade que desembarca em um porto paga 1 ponto de movimentação, independente do terreno do hexágono em que está o porto, e não paga o ponto para desembarcar.

4.2.4-Desembarque de Assalto: para efetuar um desembarque de assalto, o jogador executa um transporte naval de um ponto de costa a outro, desembarcando em um hexágono até então em poder do inimigo. As unidades empenhadas num desembarque de assalto podem se mover normalmente, contando a sua movimentação já no hexágono do desembarque (além do ponto normalmente gasto para deixar o transporte). Havendo o engajamento, ocorre o combate normalmente. Quando unidades inimigas ocupam um (ou mais) hexágonos de costa destinado(s) a um desembarque de assalto, as unidades atacantes devem, antes de entrar neste(s) hexágono(s), entrar em combate com o(s) defensor(es); se o resultado do combate significar que as unidades destinadas a um hexágono não conseguiram ocupá-lo, essas unidades são consideradas destruídas.

OBSERVAÇÕES:

- É proibido o desembarque de assalto em qualquer hexágono da Alemanha, Dinamarca, Reino Unido, nas ilhas ou em aeródromos deslocados (V.13.1).
- Desembarques de Assalto, assim como os Transportes Navais, só podem ser realizados em hexágonos de tipo aberto, nevado, povoado e cidade.

4.2.5-Transporte Aéreo: As unidades aéreas de transporte têm duas finalidades: transporte de unidades terrestres e abastecimento. Cada unidade aérea de transporte pode transportar uma unidade terrestre de um aeródromo para outro. Ela só pode ser utilizada na respectiva Fase de Movimentação Aérea e Terrestre. Para a função de abastecimento, vide 6.4.

OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade aérea de transporte for interceptada por caças inimigos e sofrer baixas, a unidade embarcada nela também sofre baixas.
- A unidade blindada alemã não pode ser transportada por unidades aéreas de transporte.

4.2.6-Transferência de Unidades Aéreas: Para transferir uma unidade aérea qualquer de um aeródromo para outro, considera-se o dobro do alcance marcado na peça (exceto caças (C) – V. observação abaixo). Nesse caso, a unidade não pode participar de combates nessa fase (a menos que seja atacada) e não realiza nenhum outro movimento na sua Fase de Movimentação. Isso também é válido para unidades aéreas em aeródromos deslocados.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades aéreas não podem se transferir de aeródromos após uma missão.
- Excepcionalmente, nessa simulação, unidades de caça (C) só podem se transferir dentro do seu alcance normal.
- Unidades aéreas num hexágono conquistado pelo inimigo podem se mover para outro aeródromo em seu poder, dentro do alcance marcado na peça. Chama-se a isso de “Transferência de Emergência”. Se isso não for possível, ela é considerada destruída.
- O jogador aliado não pode transferir unidades aéreas tipo BM, BN, BP e CN para aeródromos na Noruega, salvo por transferência de emergência e, neste caso, devem retornar ao Reino Unido no turno seguinte.
- O jogador aliado deve manter permanentemente um esquadrão de Hurricanes no aeródromo de Wick (Hexágono 0140), destinado à defesa aérea de Scapa Flow (isto não se aplica se não houver nenhum esquadrão de Hurricanes no tabuleiro).

5.0 – COMBATES TERRESTRES:

Ao término da sua Fase de Movimentação Aérea e Terrestre, o jogador deve anunciar seus ataques, considerando que somente unidades terrestres engajadas podem realizar ataques.

5.1-Solução de Combates → Para solucionarem-se os combates, utiliza-se a Tabela de Efeitos de Combate, por meio do Poder de Combate das unidades engajadas. A sequência é a seguinte:

5.1.1-Relação de Forças:

- 1º) Soma-se o valor de combate de todas as unidades atacantes engajadas.
- 2º) Soma-se o valor de defesa de todas as unidades no hexágono-alvo.

3º) Divide-se o valor obtido no item 1º pelo valor obtido no item 2º, desprezando-se 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) e esta será, a princípio, a coluna a ser utilizada – mas existem outros fatores a serem considerados).

OBSERVAÇÕES:

- Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).
- O atacante não pode verificar os pontos de defesa do defensor antes de declarar com quantos pontos irá atacar.
- Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, não poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.

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

OBSERVAÇÃO:

- 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 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus regimentos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo) por “unidade divisional”.

OBSERVAÇÕES:

- Somente os alemães contam com esse bônus.
- As 2ª e 3ª Divisões de Montanha alemãs contam com “unidade de comando” mesmo tendo apenas dois regimentos cada.

5.1.5-Surpresa: o jogador alemão ganha uma coluna à direita em todos os ataques realizados no Turno 1 por efeito de surpresa.

OBSERVAÇÃO:

- Pela mesma razão, unidades norueguesas não podem realizar ataques no Turno 1.

5.1.6-Ataque com Blindados: toda vez que a unidade alemã de blindados participa de um ataque, o jogador alemão ganha uma coluna à direita na Tabela de Efeitos do Combate. Ela não é considerada em caso de ataque aliado.

OBSERVAÇÃO:

- A unidade de blindados não pode engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

5.1.7-Determinação da Linha: uma vez determinada a coluna na Tabela de Efeitos do Combate, deve-se agora determinar a linha. Para tanto, basta lançar dois dados de seis faces e somar os resultados (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

5.1.8-Resultados dos Combates Terrestres:

D1 – Defesa sofre uma baixa **OU** todas as unidades defensoras recuam um hexágono (a critério do jogador defensor).

D2 – Defesa sofre uma baixa **E** todas as unidades defensoras recuam um hexágono.

D3 e D4 – Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o valor excedente é convertido em baixas (Exemplo: D4 = todas as unidades defensoras recuam um hexágono e sofrem três baixas).

A1, A2 e A3 – O número indicado determina a quantidade de baixas entre as unidades atacantes.

OBSERVAÇÃO:

- Fica a critério do jogador definir qual das suas unidades terrestres engajadas sofrerá baixas quando determinado pela tabela.
- Em caso de D2, D3 e D4, cabe ao jogador defensor optar em que ordem ele irá dar baixas e recuar.

5.2-Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todas as unidades 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, mas, excepcionalmente nesta simulação, podem parar num hexágono pertencente à “zona de engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

OBSERVAÇÃO:

- Unidades podem encerrar um recuo num hexágono pertencente à Zona de Engajamento de unidades simbólicas inimigas, mas não podem entrar no hexágono ocupado por elas.

5.3.1-Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado pelo máximo de unidades amigas (seis), o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono o número máximo de unidades permitido.

5.3.2-Recuo Através de Rio: Nessa simulação, unidades que recuam através de rios não sofrem quaisquer efeitos.

5.3.3-Recuo Através de Braço de Mar: Nessa simulação, quando uma unidade recua através de braço de mar, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades que recuam para o mar são sempre consideradas destruídas.

6.0 – UNIDADES AÉREAS:

6.1-Combates Aéreos → Quando unidades aéreas inimigas se encontram num mesmo hexágono e pelo menos uma delas for de caças, pode ocorrer um combate aéreo. O combate aéreo é resolvido através das seguintes etapas:

1º) O jogador que primeiro lança as suas unidades aéreas na fase, seja na sua “Fase de Interceptação Aeronaval”, seja na sua “Fase de Movimentação Aérea e Terrestre” é considerado sempre o atacante. No primeiro caso, podem ser utilizados todos os tipos de unidades, exceto T e H. No segundo caso, podem ser utilizados todos os tipos de unidades.

2º) O jogador adversário, que é considerado sempre o defensor, lança então as suas unidades aéreas, seja na “Fase de Interceptação Aeronaval” inimiga, seja na sua “Fase de Interceptação Aérea”. No primeiro caso, apenas unidades tipo C, CB e CN podem participar. No segundo caso, podem ser utilizadas unidades aéreas tipo BL, BN, C, CB e CN.

São os seguintes, os alcances de interceptação:

- Apoio a suas unidades de terra → Alcance da unidade, desde que o aeródromo de onde partam as unidades aéreas esteja na Noruega ou na Dinamarca;
- Interceptação de aviões inimigos → 10 hexágonos de distância;
- Interceptação de Unidades Navais → Alcance da unidade.

3º) Para cada hexágono onde houver a presença de unidades aéreas inimigas, somam-se os poderes de combate aéreos de todas as unidades atacantes e faz-se o mesmo com as unidades defensoras. Tendo esses valores, consulta-se a Tabela de Resultados de Combate Aéreo. Na linha horizontal, vê-se o valor referente ao atacante, enquanto na coluna vertical vê-se o do defensor. Lança-se então 1 dado e vê-se o resultado, sendo que o número à esquerda informa as baixas nas unidades aéreas defensoras e o número à direita, as baixas nas unidades aéreas atacantes.

As baixas são sempre dadas em ordem crescente dos valores de combate das unidades aéreas intactas presentes no combate. Uma vez que não existam mais unidades aéreas intactas no local, pode-se dar baixas em unidades já com baixas, conforme

o mesmo critério, sendo então eliminadas.

EXEMPLO: O jogador alemão lança três unidades de bombardeiros médios (3-5-38), uma de caça-bombardeiros (1-7-50) e uma de caças (1-9-22) para realizar uma missão de apoio ao solo. O jogador aliado então realiza uma missão de apoio ao solo com uma unidade de bombardeiros leves (2-5-26) e duas de caças (uma 1-8-24 e uma 1-7-23). O total de Pontos de Combate Aéreo do lado alemão é 31 ($3 \times 5 + 1 \times 7 + 1 \times 9$) e do lado aliado é 20 ($1 \times 5 + 1 \times 8 + 1 \times 7$). Na Tabela de Resultados de Combate Aéreo vê-se que na horizontal (atacante) corresponderá à coluna 31-40 e na vertical (defensor) será a linha 11-20. Joga-se então um dado e, por exemplo, o resultado é 2. Isso corresponderá a um resultado 2-1, ou seja, duas baixas para as unidades defensoras (aliadas) e uma para as atacantes (alemães). Seguindo o critério de ordem crescente dos Poderes de Combate Aéreos para determinar as baixas, temos que do lado aliado, as baixas serão dadas na unidade de bombardeiros leves (5) e na de caças com menor Poder de Combate Aéreo (7). Do lado alemão, a baixa será dada numa das unidades de bombardeiros médios (5).

4º) Os bombardeiros sobreviventes de ambos os lados participam do combate terrestre no caso de Apoio ao Solo (6.2) ou realizam o Bombardeio Tático (6.3). No caso de transportes aéreos, eles também são executados nesse momento.

OBSERVAÇÕES:

- Não há limite de unidades aéreas em voo sobre o mesmo hexágono.
- Se não houver nenhuma unidade dos tipos C, CB ou CN em um dos lados envolvidos no combate, ignora-se o resultado de baixas no lado oponente. No exemplo anterior, se não houvesse caças alemães escoltando os bombardeiros, o lado aliado não sofreria baixas, mesmo que a tabela assim determinasse.
- Se não houver nenhuma unidade dos tipos C, CB ou CN em nenhum dos lados envolvidos no combate, não há combate aéreo.
- Unidades aéreas utilizadas numa interceptação podem também ser interceptadas, mas apenas por unidades de caça baseadas em terra ou em porta-aviões dentro do alcance de interceptação (10 hexágonos).
- Se a interceptação se dá sobre aeródromos contendo unidades dos tipos C, CB ou CN, estes aviões automaticamente deverão participar deste combate.
- Se a interceptação se dá sobre unidades navais que incluem porta-aviões, as unidades aéreas tipo CN embarcadas nestes porta-aviões automaticamente deverão participar deste combate. Por outro lado, se a unidade de porta-aviões está fazendo o transporte de aviões (V.7.2.1), estes aviões não podem participar do combate.

6.2-Apoio ao Solo → Quando um jogador quer apoiar um combate ele simplesmente soma o poder de combate terrestre de suas unidades aéreas de caças e bombardeiros destacadas para essa missão ao somatório do poder de combate de suas unidades (V.5.1.1).

EXEMPLO: Na situação do exemplo anterior, o atacante teria um Poder de Combate Terrestre igual a 13 ($3 \times 3 + 2 \times 1 + 2 \times 1$), porém, como um de seus bombardeiros médios sofreu baixas, passou a ter um Poder de Combate Terrestre igual a 2. O total então passou a ser de 12. No lado aliado, o bombardeiro leve passou a ter um Poder de Ataque igual a 1. Portanto, seu total passou de 4 para 3. Estes valores serão então somados ao Poder de Combate das unidades de cada lado engajadas no combate terrestre (V.5.1.1).

OBSERVAÇÕES:

- Ao anunciar um ataque, o jogador deverá dizer o total de pontos empregados no mesmo, incluindo as unidades aéreas.
- O atacante só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo AM, C, CB, CN, BL, BM e BN.
- O defensor só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo C, CB, CN, BL e BN cujos aeródromos estejam na Noruega ou na Dinamarca.

6.3-Bombardeio Tático → Ambos os jogadores podem utilizar seus bombardeiros e caça-bombardeiros para atacar alvos táticos inimigos. Os poderes de ataque dos bombardeiros são somados e lança-se um dado para verificar o resultado na Tabela de Bombardeio, conforme o alvo atacado.

6.3.1-Aeródromo: se o alvo for um aeródromo, o número que sair na tabela indica a quantidade de baixas sofridas pelas unidades baseadas no aeródromo e/ou os danos ao mesmo. Saindo 0, nada acontece; saindo 1, o aeródromo é danificado; saindo 2 ou mais, o excedente é convertido em baixas nas unidades aéreas baseadas ali. Aeródromos deslocados podem ser bombardeados, desde que as unidades aéreas atacantes tenham alcance para tal. O atacante pode utilizar para o bombardeio tático a aeródromos as unidades aéreas de tipo AM, C, CB, CN, BL, BM, BN e BP.

6.3.2-Tropas Terrestres: soma-se o poder de ataque das unidades aéreas 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 braço de mar) e lança-se um dado. O resultado obtido indica o número de baixas sofridas pelas unidades no hexágono-alvo. O atacante pode utilizar para o bombardeio tático a tropas terrestres as unidades aéreas de tipo AM, C, CB, CN, BL, BM, BN e BP.

OBSERVAÇÃO:

- Um hexágono-alvo não pode ser atacado mais do que uma vez por fase.

EXEMPLO: Três unidades alemãs de bombardeiros médios 3-6-∞ se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades aliadas de infantaria. O poder de ataque será 9 (3x3) e o índice de vulnerabilidade será 2 (2x1). Portanto, o ataque terá valor 18 (9x2). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-18. Lançando-se um dado, o resultado seria, por exemplo, 5. Nesse caso, uma das unidades no hexágono-alvo (à escolha do jogador aliado) sofre baixas. O sinal * indica que uma unidade aérea alemã também sofre baixas, à escolha do jogador.

6.3.3-Unidades Navais: se o alvo for unidades navais, antes do bombardeio tático é preciso levar em consideração as defesas antiaéreas dos navios. Somam-se os Poderes de Combate das unidades navais no hexágono (no máximo, 25) aos poderes de combate aéreos das unidades aéreas destinadas à interceptação dos atacantes; esse valor é levado à Tabela de Resultados de Combate Aéreo, na vertical (Defesa), enquanto o somatório dos Poderes de Combate Aéreos dos Atacantes é verificado na horizontal (Ataque). Proceda-se então como um combate aéreo normal (V.6.1). O número referente ao defensor será usado para dar as baixas nas unidades aéreas defensoras e servirá também como o Multiplicador (V.7.1.2) que será usado para definir o resultado do ataque aéreo. Existem ainda alguns modificadores utilizados na Tabela de Resultados de Combate Aéreo:

- Cruzador Antiaéreo → O defensor ganha uma coluna à esquerda.
- Scapa Flow, Kiel e Wilhelmshaven → O defensor ganha duas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÃO:

- Os modificadores mencionados acima são cumulativos. Note que isso não implica que havendo duas unidades de cruzadores antiaéreos no hexágono, por exemplo, sejam consideradas duas colunas. Os itens descritos são cumulativos, não as peças. Ou seja, uma (ou mais) unidade(s) de cruzadores antiaéreos em Scapa Flow dá um total de três colunas à esquerda na Tabela de Resultados de Combate Aéreo (uma pelos cruzadores e duas por ser em Scapa Flow).

As unidades aéreas sobreviventes realizam o bombardeio tático e o número que sair na Tabela de Bombardeio será multiplicado pelo Multiplicador definido acima. O resultado final será a quantidade de pontos de Poder de Fogo que poderão ser aplicadas nas unidades navais atacadas, à escolha do jogador atacante. Existem ainda alguns modificadores utilizados na Tabela de Bombardeio:

- Unidades aéreas embarcadas realizando o ataque (BN e CN) → O atacante ganha uma coluna à direita;
- Unidades aéreas de Ataque Marítimo (AM) → O atacante ganha uma coluna à direita.

O atacante pode utilizar para o bombardeio tático a unidades navais as unidades aéreas de tipo AM, C, CB, CN, BL, BM, BN e BP.

OBSERVAÇÃO:

- Os modificadores mencionados acima não são cumulativos.

6.3.4-Portos: se o alvo for um porto, o número que sair na tabela indica os danos ao porto. Saindo 0, nada acontece; saindo 1 ou 2, o porto é danificado e é desconsiderado como tal até a Fase de Movimentação seguinte do jogador a quem pertence o porto; as unidades que desembarcam por ele passam a pagar os Pontos de Movimentação referentes ao tipo de terreno em que o porto está e deve ser aplicado o marcador apropriado; saindo 3, o porto é considerado destruído, deve receber o marcador de porto destruído e ele deixa de ser considerado para fins de abastecimento. Um porto destruído não pode ser reparado.

OBSERVAÇÃO:

- Ambos os jogadores podem optar por destruir um porto que esteja ocupado por pelo menos uma de suas unidades terrestres para evitar a sua captura e uso pelo inimigo. Basta para isso, ao fim de sua Fase de Movimentação, colocar o marcador de porto destruído no local.

6.4-Abastecimento Aéreo → Uma unidade aérea de transporte ou de hidroavião intacta pode realizar o abastecimento de uma unidade qualquer (terrestre ou aérea) pelo turno corrente. É necessário para isso que a unidade terrestre tenha uma linha de comunicação livre de unidades inimigas que atinja um aeródromo em seu poder (ou que a unidade aérea de transporte atinja o próprio hexágono onde a unidade a ser abastecida está) ou que atinja um hexágono de costa ou lago (no caso de hidroavião). Nesses casos, a unidade é abastecida. A unidade aérea de transporte, além disso, deve partir de um aeródromo abastecido e não pode executar nenhuma outra missão nesse turno. Note que o abastecimento das unidades deve se processar em todos os turnos.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades aéreas com baixas não podem realizar abastecimento.

6.5-Missões Noturnas → O jogador pode optar por uma missão noturna, ou seja, um bombardeio noturno ou um transporte aéreo noturno. No primeiro caso, o poder de ataque total é dividido por dois (arredondando para baixo). No caso de transporte, a unidade não pode pousar (os suprimentos são lançados de paraquedas). Este recurso não pode ser usado para apoio ao solo (V.6.2).

OBSERVAÇÕES:

- Unidades aéreas embarcadas não podem realizar missões noturnas.
- No caso de abastecimento aéreo noturno, joga-se um dado para cada unidade de transporte: caindo 5 ou 6, o abastecimento é efetuado.
- Nos itens 4.2.5, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5, 6.6 e 12.5.1, após a realização da missão, a unidade aérea empenhada retorna imediatamente à sua base de origem. Contudo, se o aeródromo de onde ela partiu tiver sido danificado ou, no caso de unidades embarcadas, sua unidade de porta-aviões de origem tiver sido avariada ou afundada, ela pode retornar para a base mais próxima de sua base original, desde que dentro de seu alcance. Se isso não for possível, elas serão consideradas destruídas.

6.6-Reconhecimento Aéreo → Ao final da movimentação naval inimiga, verifica-se se existe alguma unidade aérea de reconhecimento ou hidroavião ou unidade embarcada em porta-aviões dentro do alcance da unidade. Neste caso, o jogador deve optar por qual das unidades dentro do alcance fará o reconhecimento e joga-se um dado: caindo um número par, a movimentação inimiga é detectada.

6.7-Aeródromos → Este jogo possui marcados no tabuleiro vários aeródromos. Somente nesses hexágonos podem ser colocadas as unidades aéreas em terra. No caso de transporte aéreo (V.4.2.5), o embarque e desembarque das unidades transportadas também só podem ocorrer aí.

OBSERVAÇÕES:

- Um aeródromo avariado não pode operar unidades aéreas (embora as unidades aéreas possam ser transferidas).
- Se for de interesse do jogador, ele pode destruir um aeródromo, desde que o mesmo esteja ocupado por uma unidade terrestre qualquer. Nesse caso, deve-se colocar o marcador de aeródromo avariado.

6.7.1-Reparo de Aeródromos: um aeródromo danificado pode ser considerado reparado dois turnos após sofrer danos, desde que seja do interesse do jogador que o possui. Para tanto, ao ser danificado o aeródromo recebe um marcador de aeródromo avariado “2”, que deverá ser substituído por outro marcador “1” no final de sua Fase de Movimentação seguinte e, por fim, removido dois turnos após a avaria.

7.0 – UNIDADES NAVAIS:

As unidades navais são peças que representam navios e movem-se exclusivamente por hexágonos de mar. Para simplificação

e para gerar um fator de incerteza no jogo, existem as peças quadradas que representam grupos de navios (os alemães identificados por números e os aliados por letras). Essas peças representam as unidades navais reunidas nele, que devem ser postadas no quadro equivalente fora do tabuleiro. Essas peças são postadas no tabuleiro com o verso para cima e só são desviradas quando engajadas, seja por submarinos, aviões ou outros grupos navais. A grande maioria das unidades navais têm uma capacidade ilimitada de movimentação, com uma única exceção (V. observação abaixo). As únicas restrições à movimentação de unidades navais é que elas não podem transitar por hexágonos ocupados por unidades navais inimigas (exceto submarinos). Nesta simulação, elas têm quatro funções: combate, transporte, abastecimento e interdição.

OBSERVAÇÕES:

- Nenhum grupo pode ter mais do que um encouraçado.
- Nenhum grupo pode ter mais do que dois cruzadores de batalha (ou um encouraçado e um cruzador de batalha).
- Nenhum grupo pode ter mais do que um porta-aviões.
- Ao ser incluído em um grupo, o porta-aviões deve ter a bordo as unidades aéreas com que iniciou o turno e/ou que entrem de reforço no turno – não podem ser transferidas unidades aéreas baseadas em terra, pois elas só poderão ser movidas na Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Aliada.
- Um recurso que o jogador pode utilizar é postar peças de grupos sem nenhuma unidade naval nele, apenas para confundir o inimigo.
- Unidades norueguesas não são obrigadas a participar de grupos, mas podem fazê-lo.
- Submarinos não podem ser incluídos em grupos.
- Unidades navais com baixas não podem ser incluídos em grupos no início da fase do jogador.
- No 1º Turno, o jogador aliado só pode formar um grupo.
- Se um porto for capturado pelo inimigo, os navios e submarinos estacionados aí são considerados destruídos.
- A 1ª Divisão de Navios Blindados norueguesa não pode deixar o porto de Narvik (hexágono 4507).
- Nos turnos 16, 17, 18 e 19, o jogador aliado tem limitações no uso de suas unidades de destróiers (eles estariam participando da evacuação de Dunquerque). No início da Fase de Movimentação Naval Aliada, ele joga um dado: o número que cair é o número de unidades de destróiers que ele poderá utilizar, podendo ser britânicas, francesas ou a polonesa. As unidades norueguesas podem ser usadas normalmente.

7.1-Combate → Todas as unidades navais têm um Poder de Combate. Este poder pode ser utilizado para apoiar um combate terrestre, para participar de combates navais ou realizar bombardeios.

7.1.1-Apoio a Combate Terrestre: Para apoiar combates terrestres, basta a unidade naval encostar no hexágono que está sendo atacado e somar o seu Poder de Combate ao das unidades amigas (atacando ou defendendo). Para ataques, a unidade naval pode ser de encouraçados, cruzadores de batalha, cruzadores, destróiers e torpedeiras. Para a defesa, porém, somente cruzadores, destróiers e torpedeiras.

OBSERVAÇÃO:

- O somatório dos Poderes de Combate das unidades navais que apoiam um combate terrestre não pode ser maior do que 12 pontos.

7.1.2-Combate Naval: Quando unidades navais inimigas se encontram em hexágonos adjacentes, ocorre o combate naval e o jogador que está em sua Fase de Movimentação é considerado o atacante independentemente da situação geral da partida.

- 1º) Somam-se os poderes de combate das unidades atacantes (o valor máximo é de 25 pontos – o excedente é ignorado);
- 2º) Somam-se os poderes de combate das unidades defensoras (o valor máximo é de 25 pontos – o excedente é ignorado);
- 3º) Subtrai-se o valor do 2º Passo do valor do 1º Passo;
- 4º) Com o resultado, vai-se à tabela de resolução de combates navais e identifica-se a coluna a ser utilizada;

5º) Jogam-se dois dados e identifica-se então a linha a ser utilizada (por exemplo, caindo 4 e 5 nos dados, o total é 9 – a linha a ser utilizada é a 5-9);

6º) Os valores encontrados são os multiplicadores dos poderes de combate de cada contendor, sendo o número à esquerda da barra referente ao atacante e o número à direita, o defensor;

7º) Cada contendor então efetua a seguinte equação:

$PF = \text{Multiplicador} \times \text{N}^\circ \text{ de Unidades Navais de combates engajadas (apenas encouraçados, cruzadores de batalha, cruzadores, destróiers, torpedeiras e navio de defesa costeira).}$

Sendo:

$PF = \text{Poder de Fogo}$

$\text{Multiplicador} = \text{Resultado obtido na Tabela de Resolução de Combates Navais}$

8º) Com o valor de Poder de Fogo assim obtido, tem-se a quantidade de pontos que serão descontados nos Poderes de Combate das unidades navais adversárias, ou seja, o jogador poderá dar baixas em pontos de Poderes de Combate das unidades navais adversárias até totalizarem o valor de Poder de Fogo;

9º) Definidas as unidades que sofreram baixas no defensor, é a vez deste utilizar o seu Poder de Fogo para causar baixas nas unidades atacantes, utilizando o mesmo critério do 8º Passo;

10º) Findo o engajamento, cada contendor pode mover suas unidades navais por mais um hexágono, desde que não engajando novamente unidades navais inimigas, e encerra-se a ação naval; ao fim do turno, todas as unidades navais (exceto submarinos) retornam aos seus portos.

OBSERVAÇÕES:

- Porta-aviões, cruzadores antiaéreos e cargueiros não participam de combates navais como atacantes, mas podem ser escolhidos como alvos de atacantes inimigos.
- Submarinos não participam como atacantes de combates navais nem podem ser escolhidos como alvos de atacantes inimigos.
- Excepcionalmente para efeito de aplicação de baixas, unidades navais de comboio valem sempre 1 ponto, intactas ou com baixas.
- Unidades navais “com nome” podem sofrer duas baixas (e assim serem destruídas) num mesmo combate.

7.1.3-Bombardeio Naval: Unidades navais adjacentes a um hexágono de costa contendo unidades inimigas ou um aeródromo ou um porto podem realizar bombardeios navais, cujo funcionamento é da mesma forma que bombardeios aéreos contra aeródromos (V.6.3.1), tropas (V.6.3.2) e portos (V.6.3.4), desde que atendam às seguintes limitações:

- A(s) unidade(s) naval(is) destinada(s) ao bombardeio deve(m) fazer parte de uma força naval que não terá nenhuma outra utilização no turno do bombardeio.
- O somatório das unidades envolvidas não pode ser superior a 12.

7.2-Transporte → As unidades navais de transporte (cargueiros) têm uma Capacidade de Transporte definida como sendo o número de unidades terrestres transportadas multiplicado pelo número de hexágonos de mar percorridos.

EXEMPLO: Uma unidade naval de transporte tem capacidade de transporte 60. Ela poderia, em princípio, transportar três unidades terrestres quaisquer por até 20 hexágonos de mar (3 x 20) ou duas unidades por até 30 hexágonos de mar (2 x 30). Obviamente, como devem ser descontados os pontos de embarque e desembarque, isso é apenas “em princípio”.

OBSERVAÇÕES:

- As unidades navais podem efetuar mais de um transporte naval por turno, desde que não exceda a sua Capacidade de Transporte, sempre descontando 1 ponto por embarque e 1 por desembarque de unidades terrestres.
- Quando uma unidade naval de transporte sofre baixas, a unidade terrestre embarcada também sofre baixas. Isto não se aplica no caso de unidades simbólicas, que são consideradas destruídas apenas se a unidade naval de transporte for destruída.
- Se a unidade naval de transporte se movimenta antes do embarque da(s) unidade(s) ou após o desembarque da(s) mesma(s), isso não é debitado de sua Capacidade de Transporte.

- Quando unidades terrestres desembarcam em um porto, a unidade naval de transporte não gasta 1 ponto de sua Capacidade de Transporte.
- Após o Turno 0, nenhuma unidade terrestre pode terminar sua Fase de Movimentação embarcada.

7.2.1-Transporte Naval de Unidades Aéreas: Unidades de porta-aviões podem ser usadas para transportar unidades aéreas tipo C para um ponto de onde eles podem se transferir para uma base terrestre, considerando o seu alcance nominal.

OBSERVAÇÕES:

- Se o porta-aviões sofrer um ataque aéreo, esses aparelhos não podem ser usados na interceptação e se a unidade naval sofrer baixas, a(s) unidade(s) embarcada(s) também sofre(m) baixas.
- As unidades aéreas podem se transferir para o porta-aviões desde que ele esteja dentro do alcance da unidade aérea que pousará nele.
- Unidades aéreas embarcadas em porta-aviões danificados ou afundados não podem mais decolar. Se o porta-aviões foi avariado, suas unidades aéreas permanecem nele até o retorno à base, quando elas podem ser transferidas para aeródromos em terra ou outros porta-aviões ao alcance de transferência. Se o porta-aviões for afundado, todas as unidades aéreas embarcadas nele são destruídas.

7.3-Abastecimento → Cada unidade naval de transporte encostada em um hexágono de porto pode abastecer um número de unidades terrestres e/ou aéreas igual ao valor de transporte da unidade dividido por 10.

EXEMPLO: Uma unidade naval de transporte tem capacidade de transporte 60. Ela pode abastecer até seis ($60 \div 10 = 6$) unidades (terrestres e/ou aéreas) que possam manter uma linha de comunicação livre de unidades inimigas até um hexágono de costa de terreno aberto, povoado ou cidade em que ela esteja encostada.

OBSERVAÇÕES:

- Quando, num grupo de unidades de transporte naval, existem comboios transportando tropas e outros apenas destinados a abastecimento, deve ser anotado à parte – em segredo – o(s) número(s) dos comboios que estão transportando quais unidades terrestres, para o caso de a unidade naval de transporte sofrer baixas.
- As baixas em comboios serão sempre aplicadas por ordem crescente de seus valores de transporte, ou seja, se houver unidades com poder de transporte 40 e 60, por exemplo, a primeira baixa será aplicada no comboio de 40.

7.4-Interdição → Uma unidade naval (encouraçado, cruzador de batalha, cruzador, destróier ou torpedeira) adjacente a um hexágono de costa em poder do inimigo (de modo a que todos os hexágonos de mar adjacentes a este hexágono fiquem adjacentes a ela) automaticamente o interdita, ou seja, impede a chegada por mar de reforços e abastecimento do inimigo nele.

7.5-Submarinos → Uma unidade naval de submarinos funciona como um fator de interdição num raio de dois hexágonos, contados a partir do hexágono em que ela estiver. A região do tabuleiro envolvendo esses hexágonos é chamada de “Área de Patrulha” dos submarinos. A peça de submarinos deve permanecer com o verso para cima, sendo desvirada somente quando unidades navais inimigas entram em sua Área de Patrulha.

7.5.1-Reconhecimento por Submarinos: Se a movimentação naval inimiga passar por hexágonos dentro da Área de Patrulha de submarinos, a detecção é automática. Sua movimentação é imediatamente interrompida, o conteúdo da força naval inimiga é revelado e verifica-se a escolta de destróiers (V.7.5.2). O jogador da unidade de submarinos pode então optar por atacar a força inimiga ou não. Com base na Tabela de Ataque de Submarinos, tem-se o número de ataques que a unidade naval de submarinos pode realizar e lança-se um dado para cada. O resultado é observado na tabela ao seu lado, que indica o Poder de Fogo que ele pode aplicar em unidades à sua escolha, em função dos Pontos de Combate que podem ser retirados em caso de baixa na unidade naval.

7.5.2-Escolta de Destróiers: Toda força naval deve ter uma escolta de destróiers. Deve-se subtrair do número de unidades navais de destróiers a quantidade de outros tipos de unidades navais no mesmo hexágono. Este valor determinará a coluna na Tabela de Ataques de Submarinos.

EXEMPLO: Seis unidades navais aliadas (uma unidade de encouraçados (10-0-0), uma de porta-aviões (2-5-0), duas de

cruzadores (9-0-0 e 7-0-0) e duas de destróiers (2-0-20)) entram na área de patrulha de uma unidade alemã de submarinos. Portanto, existem quatro unidades navais de outros tipos para apenas dois de destróiers, ou seja, $2 - 4 = -2$. Na Tabela de Ataques de Submarinos, isto corresponde à coluna -2. Joga-se então um dado e define-se a linha – por exemplo, o resultado deu 4. Na tabela, isto significa que o jogador alemão poderá realizar então dois ataques, lançando o dado duas vezes. Ele tira no primeiro 5. Com isso, consultando a Tabela anexa, ele pode aplicar 3 pontos de baixas nas unidades navais aliadas. Ele pode dar baixas em uma unidade de cruzadores (a unidade 7-0-0 perderia 3 pontos e passaria a valer 4-0-0); ou poderia também dar baixas na unidade de porta-aviões (a unidade 2-5-0 perderia 1 ponto e passaria a valer 1-5-0) e nas duas de destróiers (as unidades 2-0-20 perderiam 1 ponto e passariam a valer 1-0-0), totalizando 3 pontos. Ele não poderia dar baixas, por exemplo, na unidade 9-0-0 (que, nesse caso, seria reduzida em 4 pontos, passando a valer 5-0-0). No segundo ataque, sai 3 no dado. Com isso, consultando a Tabela anexa, ele pode dar um total de 2 pontos de baixas nas unidades restantes, sendo que só poderia destruir uma delas se não for possível dar dois pontos de baixas em outras unidades intactas.

OBSERVAÇÕES:

- Este processo se repetirá para cada hexágono percorrido pelas unidades navais inimigas dentro da área de patrulha e para cada grupo de unidades navais que adentrar a área de patrulha.
- Havendo mais de uma unidade de submarinos atuando na mesma área de patrulha adentrada por unidades navais inimigas, o processo é repetido para cada uma dessas unidades.
- O jogador que emprega os submarinos não é obrigado a realizar ataques.
- Unidades navais podem transitar por hexágonos ocupados por submarinos inimigos.
- Ambos os contendores contam com peças de submarinos falsas (sem marcações em ambas as faces). Ela se destina apenas a criar um fator de incerteza no jogo.
- A 1ª Divisão de Submarinos norueguesa era formada por submarinos muito antigos e usados apenas para treinamento – ela é representada nessa simulação, mas com Poder de Combate zero (0), ou seja, ela não pode realizar ataques, mas pode realizar reconhecimento.
- O jogador alemão pode utilizar suas torpedeiras como escoltas.
- Unidades navais que se movimentam por hexágonos adjacentes a hexágonos de costa em poder do inimigo são imediatamente detectadas.

8.0 – BAIXAS:

As baixas em unidades terrestres são relativas a perdas de material e homens, fadiga de combate e desorganização temporária das unidades. As baixas em unidades aéreas referem-se a aviões abatidos e nas unidades navais, navios afundados ou seriamente avariados.

Quando uma unidade sofre baixas, ela é virada, mostrando novos poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, a unidade é eliminada.

Nesta simulação, as unidades com baixas podem ser recuperadas ou reconstituídas.

8.1-Baixas Alemãs → Os alemães podem recuperar suas baixas seguindo os seguintes critérios:

8.1.1-Unidades Terrestres: Os alemães podem recuperar baixas em suas unidades terrestres desde que elas permaneçam um turno desengajadas e estiverem abastecidas, sendo no máximo 3 (três) unidades por turno. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro.

8.1.2-Unidades Aéreas: Os alemães podem recuperar baixas em suas unidades aéreas desde que elas estejam abastecidas. Unidades destruídas podem retornar ao tabuleiro dois turnos após a sua destruição.

8.1.3-Unidades Navais: Os alemães não podem recuperar baixas em suas unidades navais, exceto comboios, que podem ser recuperados (se estiverem com baixas) ou reconstituídos (se tiverem sido destruídos), descontando em pontos de vitória 1/10 de suas Capacidades de Transporte gastas para a recuperação. Demais tipos de unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro. O jogador alemão pode realizar a fusão de unidades navais, conforme observação abaixo.

8.2-Baixas Britânicas → Os britânicos podem recuperar suas baixas seguindo os seguintes critérios:

8.2.1-Unidades Terrestres: Os britânicos podem recuperar baixas em suas unidades terrestres desde que elas permaneçam um turno desengajadas e estiverem abastecidas, sendo no máximo 1 (uma) unidade por turno. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro.

8.2.2-Unidades Aéreas: Os britânicos podem recuperar baixas em suas unidades aéreas no Reino Unido, sendo apenas uma de cada tipo de aparelho (Hudson, Wellington, etc.) por turno. Unidades aéreas na Noruega não recuperam baixas. Unidades aéreas destruídas podem retornar ao tabuleiro dois turnos após a sua destruição, em um aeródromo do Reino Unido, também respeitando o critério de uma unidade de cada tipo de aparelho por turno.

8.2.3-Unidades Navais: Os britânicos podem recuperar baixas em suas unidades navais desde que sejam unidades individuais “com nome” (Rodney, Furious, etc.). Para cada uma dessas unidades com baixas, jogam-se dois dados e determina-se quantos turnos vai levar para ela ser reconstituída. Os britânicos também podem recuperar baixas em comboios, que podem ser recuperados (se estiverem com baixas) ou reconstituídos (se tiverem sido destruídos), descontando em pontos de vitória 1/10 de suas Capacidades de Transporte gastas para a recuperação. Demais tipos de unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro. O jogador britânico pode realizar a fusão de unidades navais, conforme observação abaixo.

8.3-Baixas Norueguesas → Os noruegueses podem recuperar suas baixas seguindo os seguintes critérios:

8.3.1-Unidades Terrestres: Os noruegueses podem recuperar baixas em suas unidades terrestres desde que elas permaneçam um turno desengajadas e estiverem abastecidas, sendo no máximo 1 (uma) unidade por turno. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro.

8.3.2-Unidades Aéreas: Os noruegueses não podem recuperar baixas em suas unidades aéreas. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro.

8.3.3-Unidades Navais: Os noruegueses não podem recuperar baixas em suas unidades navais. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro. O jogador norueguês pode realizar a fusão de unidades navais, conforme observação abaixo.

8.4-Baixas Francesas → Os franceses podem recuperar suas baixas seguindo os seguintes critérios:

8.4.1-Unidades Terrestres: Os franceses podem recuperar baixas em suas unidades terrestres desde que elas permaneçam um turno desengajadas e estiverem abastecidas, sendo no máximo 1 (uma) unidade por turno. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro.

8.4.2-Unidades Navais: Os franceses não podem recuperar baixas em suas unidades navais, exceto comboios. Os franceses podem recuperar baixas em comboios, que podem ser recuperados (se estiverem com baixas) ou reconstituídos (se tiverem sido destruídos), descontando em pontos de vitória 1/10 de suas Capacidades de Transporte gastas para a recuperação. Demais tipos de unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro. Os franceses podem realizar a fusão de unidades navais, conforme observação abaixo.

8.5-Baixas Polonesas → Os poloneses podem recuperar suas baixas seguindo os seguintes critérios:

8.5.1-Unidade Terrestre: Os poloneses podem recuperar baixas em sua unidade terrestre desde que ela permaneça um turno desengajada e estiver abastecida. Se for destruída, não pode retornar ao tabuleiro.

8.5.2-Unidade Naval: Os poloneses não podem recuperar baixas em sua unidade naval, mas podem fundi-la com unidades britânicas com baixas conforme observação a seguir. Unidades destruídas não podem retornar ao tabuleiro.

8.6-Baixas Canadenses → Os canadenses podem recuperar suas baixas seguindo os seguintes critérios:

8.6.1-Unidade Terrestre: Os canadenses podem recuperar baixas em sua unidade terrestre desde que ela permaneça um turno desengajada e estiver abastecida. Se for destruída, não pode retornar ao tabuleiro.

OBSERVAÇÕES:

- O jogador tem a opção de fundir duas unidades navais com baixas para formar uma nova. Para tal, as duas devem estar no mesmo hexágono e devem ser de mesmo tipo.
- As unidades navais podem fazer a fusão desde que sejam da mesma nacionalidade, com exceção da unidade naval polonesa, que pode ser fundida com uma unidade naval britânica de mesmo tipo (destróier) com baixas.

- Comboios não podem ser fundidos.
- Unidades aéreas e navais podem ser engajadas no mesmo turno de sua recuperação e reconstituição.
- Unidades terrestres que estejam dependendo do abastecimento aéreo só podem recuperar baixas se a unidade aérea de transporte puder pousar em um aeródromo que mantém linha de abastecimento com as unidades (no caso de avião de transporte) ou na costa (hidroavião). Cada unidade de aviões de transporte ou hidroavião pode transportar recompletamentos para uma unidade terrestre e a missão tem que ser diurna.
- Unidades aéreas reconstituídas devem ser posicionadas preferencialmente no aeródromo que ela ocupava ao ser destruída (isso não será obrigatório se o aeródromo em questão estiver danificado, tiver sido capturado ou estiver com a capacidade máxima).
- Unidades aéreas marcadas com um asterisco (*) não podem recuperar baixas.

9.0 – ABASTECIMENTO:

Para combater, as unidades terrestres e aéreas precisam ser continuamente abastecidas. Para simbolizar isso, são as seguintes as condições para o abastecimento e as consequências da sua ausência.

9.1-Alemães → As unidades terrestres e aéreas devem ser capazes de estabelecer uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de lago ou montanha (a menos que possam contar com estradas ou ferrovia), livre de unidades inimigas, até uma unidade naval de transporte ou um aeródromo servido de unidades aéreas de transporte ou de hidroavião que possam abastecê-las. Unidades terrestres e aéreas na Alemanha ou Dinamarca e unidades aéreas em aeródromos deslocados são sempre consideradas abastecidas.

9.2-Britânicos, Franceses, Poloneses e Canadenses → As unidades terrestres e aéreas devem ser capazes de estabelecer uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de lago ou montanha (a menos que possam contar com estradas ou ferrovia), livre de unidades inimigas, até uma unidade naval de transporte ou um aeródromo servido de unidades aéreas de transporte ou de hidroavião que possam abastecê-las. Unidades terrestres e aéreas no Reino Unido e unidades aéreas embarcadas em porta-aviões ou em aeródromos deslocados são sempre consideradas abastecidas.

Em 9.1 e 9.2, a capacidade de abastecimento de cada meio de transporte é assim resumida:

- Cada unidade naval de transporte encostada em um hexágono de porto pode abastecer um número de unidades terrestres e/ou aéreas igual ao valor de transporte da unidade dividido por 10.
- Uma unidade aérea de transporte ou hidroavião pode realizar o abastecimento de uma unidade qualquer (terrestre ou aérea) pelo turno corrente.

9.3-Noruegueses→ As unidades terrestres e aéreas devem ser capazes de estabelecer uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de lago ou montanha (a menos que possam contar com estradas ou ferrovia), livre de unidades inimigas, até uma cidade qualquer.

OBSERVAÇÕES:

- No início da partida, considera-se que todas as unidades estão abastecidas pelo turno corrente.
- Unidades terrestres sem abastecimento não podem ser recompletadas e perdem uma coluna em qualquer combate (à esquerda se atacando ou à direita se defendendo) mesmo que haja outras unidades abastecidas envolvidas no combate.
- Unidades aéreas sem abastecimento ficam sem poder operar (mas podem se transferir para outro aeródromo) e não podem ser recompletadas.
- Se o abastecimento aéreo for noturno, joga-se um dado para cada unidade de transporte: caindo 5 ou 6, o abastecimento é efetuado.

10.0 - FERROVIA:

Ambos os contedores podem utilizar as ferrovias no tabuleiro. Para usá-las, uma unidade tem que começar a sua Fase de

Movimentação num hexágono de ferrovia e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s), podendo se mover por até 20 hexágonos.

11.0 – ARTILHARIA DE COSTA:

As unidades de artilharia de costa norueguesas destinam-se a defender seus portos e caracterizam-se por serem equipadas com canhões de grande calibre e serem totalmente estáticas. Quando uma unidade naval alemã entra em um hexágono adjacente a uma dessas unidades, ela é obrigada a parar e é realizado um bombardeio pela unidade de artilharia de costa. Somam-se os poderes de combate das unidades de artilharia de costa engajadas com a unidade naval alemã, vai-se à Tabela de Bombardeio e identifica-se a coluna a ser utilizada; o resultado indicará o Poder de Fogo a ser aplicado na unidade naval alemã. Além disso, existem modificadores a serem utilizados na Tabela de Bombardeio:

- O jogador norueguês ganha duas colunas à direita;
- O jogador norueguês conta com um Multiplicador de 4.

PF = Multiplicador (4) x N° resultante da Tabela de Bombardeio.

Com o valor de Poder de Fogo (PF) assim obtido, tem-se a quantidade de pontos que serão descontados nos Poderes de Combate da unidade naval alemã, ou seja, o jogador poderá dar baixas em pontos de Poderes de Combate das unidades navais até totalizarem o valor de Poder de Fogo.

Definidas as unidades alemãs que sofreram baixas, é a vez deste utilizar o seu Poder de Fogo (ainda sem baixas) para causar baixas nas unidades de artilharia de costa, utilizando o mesmo critério acima, mas sem nenhum modificador. O número que sair na Tabela de Bombardeio é o total de baixas a ser aplicado na unidade de artilharia de costa.

Uma vez que esse processo tenha sido concluído e ainda permanecer a unidade de artilharia de costa (com ou sem baixas) defendendo o porto de destino da unidade naval alemã, esta não poderá desembarcar suas tropas no porto. O jogador alemão pode repetir o processo em turnos posteriores ou desembarcar em outros pontos.

EXEMPLO: O Grupo 5 destina-se a Oslo e inicia a partida engajado com as unidades de artilharia de costa norueguesas Oscarborg e Oslofjord. Após decidido que elas vão combater (V.12.2), elas então somam 10 pontos (5+5), que equivale à coluna 7-12 na Tabela de Bombardeio. Como o jogador norueguês conta com mais duas colunas à direita, é usada então a coluna 19-24. Joga-se um dado e cai, por exemplo, 5. Isso dá como resultado 2 na tabela. Como o jogador norueguês tem um multiplicador de 4, isso resulta num Poder de Fogo de 8 pontos a serem descontados nas unidades alemãs. Por exemplo, o jogador norueguês pode destruir o cruzador Blücher (6 pontos) e dar baixas no Emden (que de 3 pontos passara a valer 2), na 3ª Divisão de Torpedeiras (que de 1 passara a valer 0) e/ou no Comboio 5 (1 ponto), atingindo assim os 8 pontos. Por sua vez, o jogador alemão agora pode atacar as unidades de artilharia de costa. Ele conta com 18 pontos (8+6+3+1) e decide usá-los contra a unidade de artilharia de costa de Oscarborg. Na Tabela de Bombardeio, é usada a coluna 13-18. O jogador alemão joga um dado e cai 4, resultando em 1 na tabela. Isso se traduz em que a unidade Oscarborg sofre uma baixa, continua ocupando a entrada do porto de Oslo e o jogador alemão não poderá desembarcar lá nesse turno.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades de artilharia de costa só podem dar baixas em unidades navais de transporte se não houver nenhuma outra unidade naval em condições de receber baixas.

12.0 – REGRAS ESPECIAIS:

12.1-Aeródromos Deslocados → Por questões de espaço no tabuleiro, não foi possível representar diversos locais que são importantes para essa simulação. Eles então são simbolicamente representados por hexágonos deslocados de suas posições corretas. Cada hexágono de aeródromo deslocado tem uma cor que é usada em um número postado em um hexágono no tabuleiro. Este número é a quantidade de hexágonos que devem ser contados a partir da posição real do aeródromo. São os seguintes:

- | | | | |
|-------------------|----------------------|-----------------|-----------------------|
| • Invergordon (2) | • Melton Mowbray (3) | • Hendon (7) | • Waddington (1) |
| • Feltwell (4) | • Marham (4) | • Wattisham (5) | • Friedeburg-Marx (1) |
| • Lüneburg (1) | • Fassberg (2) | • Perleberg (2) | |

EXEMPLO: Uma unidade alemã de He 111 (3-5-38) baseada em Perleberg (hexágono vermelho) para voar até algum objetivo dentro do tabuleiro deve contar “2” no hexágono 3960 (o “2” está em vermelho, mesma cor do hexágono fora do tabuleiro). Para atingir Lillehammer (hexágono 3532), por exemplo, a unidade percorrerá 2+30=32 hexágonos, o que é possível, já que seu alcance é de 38 hexágonos.

12.2-“Quislings” → Ao se iniciar o Turno 0, é preciso definir se as defesas de costa norueguesas vão reagir à invasão alemã. Isso se deve a vários fatores, como a surpresa do ataque, o estado incompleto e confuso da mobilização militar norueguesa e a existência de vários “Quislings” (simpatizantes nazistas) entre os oficiais noruegueses. Portanto, ao se iniciar a partida, o jogador aliado joga um dado para cada unidade de artilharia de costa: caindo par, a unidade vai combater e é usada normalmente. Caindo ímpar, ela se rende e é considerada destruída.

12.3-Rendições → Ao se iniciar o Turno 1, é preciso definir se as tropas norueguesas vão enfrentar a invasão alemã. Isso também se deve aos motivos mencionados em 12.2. Portanto, ao se iniciar o Turno 1, o jogador aliado joga um dado para cada unidade das 1ª, 2ª (exceto o 4º Regimento), 3ª e 4ª divisões norueguesas: caindo 1 ou 2, a unidade se rende e é considerada destruída; caso contrário, é usada normalmente.

12.4- Infantaria Naval Alemã → Após a 2ª Batalha de Narvik (13/04/1940), os marinheiros alemães que sobreviveram ao confronto (cerca de 2.000) chegaram à terra e foram organizados numa força de infantaria. Para representar isso, esta simulação conta com uma peça de infantaria naval alemã. O jogador alemão pode colocá-la em jogo em um porto em seu poder, desde que todas as suas unidades navais tenham sido destruídas nele (pelo menos três).

12.5- Unidades Simbólicas → Este jogo possui algumas unidades que tiveram importante participação na campanha norueguesa, mas tinham efetivo muito inferior ao de um regimento/brigada e, portanto, não poderiam ser representadas como unidades normais. Para representá-las, existem as unidades simbólicas, com poderes de ataque e defesa zerados, sendo cinco alemãs (três de paraquedistas, uma de infantaria e uma de blindados) e uma britânica (fuzileiros navais).

12.5.1-Paraquedistas: o jogador alemão possui três unidades simbólicas de tropas paraquedistas. Duas delas iniciam a partida já em seus objetivos e o jogador alemão deve jogar um dado para decidir se o salto foi bem-sucedido: caindo um número diferente de 1, o salto é bem-sucedido e a unidade ocupa o hexágono; caso contrário, a unidade é removida do tabuleiro. Elas não se movem e se unidades aliadas a engajarem, são automaticamente destruídas. Elas não são consideradas para a contagem de pontos final. A terceira unidade PQD pode também ser usada em saltos, à escolha do jogador alemão, desde que de terreno aberto, povoado ou cidade e que não haja unidades inimigas no hexágono. Basta para isso que ela seja transportada por uma unidade de transporte aéreo de Junkers Ju 52 (obviamente dentro de seu alcance) e que ambas as unidades já estejam no mesmo aeródromo no início do turno.

12.5.2-Infantaria: o jogador alemão possui uma unidade simbólica de infantaria. Ela desembarca em Egersund (hexágono 2443) no 1º turno. Ela pode se mover e se unidades aliadas a engajarem, é automaticamente destruída. Ela não é considerada para a contagem de pontos final.

12.5.3-Blindado: o jogador alemão possui uma unidade simbólica de blindados. Se unidades aliadas a engajarem sozinha em um hexágono, é automaticamente destruída. A função dela é reforçar os ataques terrestres alemães (V.5.1.6).

12.5.4-Fuzileiros Navais: o jogador britânico possui uma unidade simbólica de fuzileiros navais (Royal Marines = RM). Elas podem ser usadas em desembarques em qualquer ponto da costa norueguesa, desde que de terreno aberto, nevado, povoado ou cidade e que não haja unidades inimigas no hexágono. Ela pode se mover e se unidades alemãs a engajarem, é automaticamente destruída. Ela não é considerada para a contagem de pontos final.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades simbólicas não precisam ser abastecidas.
- Se uma unidade simbólica participar de um combate e o resultado do combate determinar que houve baixas, elas não podem ser imputadas à unidade simbólica, a menos que não reste mais nenhuma unidade participante do combate.

13.0 – PREPARAÇÃO:

A posição estratégica da Noruega era de pleno conhecimento de alemães e aliados, que faziam seus planos para o país neutro. Os aliados idealizaram a Operação Wilfred, que se destinava a minar as águas norueguesas e forçar os alemães a uma intervenção, que seria usada como pretexto para o lançamento do Plano R4, a invasão da Noruega por tropas britânicas e francesas. A Operação Wilfred foi desencadeada no dia 08/04/1940, quando uma força naval incluindo o cruzador de batalha Renown minou as águas de acesso a Narvik. Mas já era tarde.

Os alemães já haviam lançado a Operação Weserübung (“Exercício no Weser”), nome dado ao plano de ataque à Noruega e à Dinamarca. Ao todo, seis frotas de invasão se aproximavam de seus pontos de desembarque: Grupo 1 (Narvik), Grupo 2 (Trondheim), Grupo 3 (Bergen), Grupo 4 (Kristiansand e Arendal), Grupo 5 (Oslo) e Grupo 6 (Egersund). Além disso, pequenos destacamentos de paraquedistas foram lançados nos aeródromos de Fornebu e Sola. O responsável pela elaboração

do plano era o General Nikolaus von Falkenhorst, comandante do XXI Corpo de Exército (então denominado Grupo XXI, para atuação conjunta das três armas). Três divisões participariam dos desembarques iniciais: 3ª Divisão de Montanha, 69ª e 163ª de Infantaria, com outras quatro seguindo posteriormente (2ª de Montanha, 181ª, 196ª e 214ª). O componente aéreo estava organizado no X Fliegerkorps, do Tenente-General Hans Ferdinand Geisler, e contava com caças monomotores e bimotores, bombardeiros médios e de mergulho (“Stuka”), hidroaviões e aviões de transporte. Praticamente toda a Kriegsmarine (Marinha de Guerra alemã) participaria da empreitada, com dois cruzadores de batalha, três cruzadores pesados, quatro cruzadores leves, quatorze destróiers, dez torpedeiros e navios menores, além de vinte e oito submarinos.

Devido à surpresa e a complicações durante a mobilização, as forças norueguesas, sob o comando do General Kristian Laake (substituído pelo General Otto Ruge logo depois da invasão alemã), não conseguiram oferecer uma resistência efetiva aos germânicos. O Exército norueguês teria uma força de cerca de 100.000 homens, organizados em seis divisões, mas a mobilização não havia sido concluída e muitas unidades foram improvisadas e estavam subequipadas e incompletas. A aviação norueguesa se limitava a um punhado de caças e bombardeiros obsoletos que perderam suas bases no início da campanha, enquanto a Marinha contava com dois navios de defesa costeira, sete destróiers, dezessete torpedeiros e nove submarinos.

Os aliados haviam organizado uma expedição para a realização do Plano R4 que incluía uma divisão (49ª) e duas brigadas de infantaria britânicas, duas divisões de caçadores alpinos franceses (1ª e 2ª *Divisions Légère de Chasseurs*) e uma brigada polonesa, num total de dez brigadas, que poderiam ser levadas para qualquer ponto da costa norueguesa. A cobertura aérea, de todo insuficiente, se limitava a unidades embarcadas em um único porta-aviões (HMS Furious) e um esquadrão de caças que seria levado para a Noruega. A Royal Navy, baseada em Scapa Flow, nas ilhas Orcadas, tinha à sua disposição quatro encouraçados, dois cruzadores de batalha, um porta-aviões (mais dois chegariam posteriormente), quatro cruzadores pesados, onze cruzadores leves, seis cruzadores antiaéreos, vinte e um destróiers, dezessete submarinos, além de dois cruzadores, nove destróiers e quatro submarinos franceses e três destróiers e dois submarinos poloneses.

Esta era a situação a 08/04/1940.

13.1 – Colocação das Unidades → A colocação inicial das unidades alemãs e aliadas, a entrada de reforços e a retirada delas são conforme o quadro de Colocação Inicial. Para acompanhar as instruções contidas nela, observe essas abreviaturas: DBCh = *Demi-Brigade de Chasseurs Alpins* (Meia-Brigada de Caçadores Alpinos); DBLE = *Demi-Brigade de Marche de la Légion Etrangère* (Meia-Brigada de Marcha da Legião Estrangeira); FT = Força-Tarefa; DI = Divisão de Infantaria; DM = Divisão de Montanha; RI = Regimento de Infantaria, RM = Regimento de Montanhistas (alemão); RM = Royal Marines (britânico); PQD = Paraquedista; Bgda = Brigada e Gd = Guardas.

13.2-Objetivos → Ao fim da partida, ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

- Narvik: 50 pontos
- Tromso: 10 pontos
- Trondheim: 10 pontos
- Bergen: 10 pontos
- Stavanger: 10 pontos
- Kristiansand: 10 pontos

13.2.1-Objetivos Alemães: Os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- | | |
|--|------------|
| • Unidade terrestre britânica, francesa, polonesa ou canadense destruída*: | 5 pontos; |
| • Unidade terrestre norueguesa destruída: | 2 pontos; |
| • Unidade naval aliada de porta-aviões destruída: | 15 pontos; |
| • Unidade naval aliada de encouraçados ou cruzadores de batalha destruída: | 10 pontos; |
| • Unidade naval aliada de cruzadores destruída: | 5 pontos; |
| • Unidade naval aliada de destróiers destruída: | 3 pontos; |
| • Unidade naval aliada de submarinos destruída: | 2 pontos; |
| • 1/10 da Capacidade de Transporte de Unidades Navais de Comboios Reconstituídas | -1 ponto. |

13.2.2-Objetivos Aliados: os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- | | |
|--|------------|
| • Unidade terrestre alemã destruída*: | 10 pontos; |
| • Unidade naval alemã de cruzadores de batalha: | 10 pontos; |
| • Unidade naval alemã de cruzadores destruída: | 5 pontos; |
| • Unidade naval alemã de destróiers ou torpedeiras destruída: | 3 pontos; |
| • Unidade naval alemã de submarinos destruída: | 2 pontos; |
| • 1/10 da Capacidade de Transporte de Unidades Navais de Comboios Reconstituídas | -1 ponto. |

*- Unidades simbólicas não são consideradas.

Vence quem marcar mais pontos.

COLOCAÇÃO INICIAL ALIADA

UNIDADE	SUBUNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	SITUAÇÃO	OBS:
BRITÂNICOS				
	15ª Bgda	5º TURNO		
	24ª Bgda Gd	3º TURNO		
	146ª Bgda	3º TURNO		
	147ª Bgda	11º TURNO*		
	148ª Bgda	3º TURNO		
	Bgda RM	3º TURNO		Royal Marines
	RM	2º TURNO		Royal Marines
	3º Esquadrão	Wick (Hexágono 0140)	Hurricane	
	24º Esquadrão	Hendon	Oxford	
	37º Esquadrão	Feltwell	Wellington	Sai 11º Turno
	38º Esquadrão	Marham	Wellington	Sai 11º Turno
	46º Esquadrão	14º TURNO	Hurricane	
	50º Esquadrão	Waddington	Hampden	Sai 11º Turno
	58º Esquadrão	Linton-on-Ouse (Hexágono 0459)	Whitley	Sai 11º Turno
	75º Esquadrão	Feltwell	Wellington	Sai 11º Turno
	107º Esquadrão	Wattisham	Blenheim IV	Sai 11º Turno
	110º Esquadrão	Wattisham	Blenheim IV	Sai 11º Turno
	115º Esquadrão	Marham	Wellington	Sai 11º Turno
	204º Esquadrão	Sullon Voe (Hexágono 0735)	Sunderland	
	220 º Esquadrão	Thornaby (Hexágono 0456)	Hudson	
	224º Esquadrão	Leuchars (Hexágono 0351)	Hudson	
	233º Esquadrão	Leuchars (Hexágono 0351)	Hudson	
	240º Esquadrão	Invergordon	London	Sai 11º Turno
	254º Esquadrão	Melton Mowbray	Blenheim	
	263º Esquadrão	4º TURNO	Gladiator	
	269º Esquadrão	Wick (Hexágono 0140)	Hudson	
	800º Esquadrão	Hatston (Hexágono 0339)	Skua	
	801º Esquadrão	Donibristle (Hexágono 0141)	Skua	
	802º Esquadrão	Glorious	Sea Gladiator	
	803º Esquadrão	Hatston (Hexágono 0339)	Skua	
	804º Esquadrão	Glorious	Sea Gladiator	
	806º Esquadrão	10º TURNO	Skua	
	810 º Esquadrão	Ark Royal	Swordfish	
	816 º Esquadrão	Furious	Swordfish	
	818º Esquadrão	Furious	Swordfish	
	820º Esquadrão	Ark Royal	Swordfish	
	821º Esquadrão	Ark Royal	Swordfish	
	823º Esquadrão	6º TURNO	Swordfish	
	825º Esquadrão	6º TURNO	Swordfish	
	Resolution	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Rodney	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Valiant	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Warspite	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Renown	Hexágono 4008		Força Wilfred
	Repulse	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Ark Royal	6º TURNO		
	Furious	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Glorious	6º TURNO		
	1º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Devonshire e York	
	2º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Berwick e Suffolk	
	3º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Birmingham e Manchester	

	15º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Effingham e Southampton	
	18º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Glasgow e Sheffield	
	19º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Arethusa e Aurora	
	20º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Galatea e Penelope	
	25º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Coventry e Curlew	
	26º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Cairo e Calcutta	
	27º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Carlisle e Curacoa	
	30º Esquadrão de Cruzadores	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Enterprise	
	1ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Codrington e Grenade	
	2ª Divisão de Destróiers	Hexágono 4008	Gallant, Glowworm, Grafton, Greyhound e Griffin	Força Wilfred
	3ª Divisão de Destróiers	Hexágono 4008	Hardy, Havock, Hereward, Hero e Hotspur	Força Wilfred
	4ª Divisão de Destróiers	Hexágono 4008	Hostile, Hunter e Hyperion	Força Wilfred
	5ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Ilex, Imperial, Inglefield e Isis	
	6ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Delight, Diana e Imogen	
	7ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Afridi, Gurkha, Mohawk e Sikh	
	8ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Cossack, Maori, Nubian e Zulu	
	9ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Kashmir, Kelly, Kelvin e Kipling	
	10ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Kandahar, Khartoum, Kimberley e Kingston	
	11ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Ashanti, Mashona, Matabele e Somali	
	12ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Bedouin, Eskimo, Punjabi e Tartar	
	13ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Janus, Javelin, Jersey e Jervis	
	14ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Jackal, Jaguar, Juno e Jupiter	
	15ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Faulknor, Fearless, Forester, Foxhound e Fury	
	16ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Fame, Firedrake, Foresight e Fortune	
	17ª Divisão de Destróiers	2º TURNO	Acasta, Ardent, Acheron, Arrow e Beagle	
	23ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Echo, Electra e Escort	
	24ª Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Eclipse, Encounter e Escapade	
	39ª Divisão de Destróiers	Hexágono 4008	Esk, Express e Ivanhoe	Força Wilfred
	40ª Divisão de Destróiers	Hexágono 4008	Icarus, Impulsive e Intrepid	Força Wilfred

	2ª/1 Flotilha de Submarinos	Hexágono 2846	Orzel (polonês), Porpoise, Seal e Thistle	
	2ª/2 Flotilha de Submarinos	Hexágono 3644	Triad, Tribune, Trident e Triton	
	2ª/3 Flotilha de Submarinos	Hexágono 2144	Triumph, Truant e Wilk (polonês)	
	3ª/1 Flotilha de Submarinos	Hexágono 2558	Salmon, Sealion, Seawolf e Shark	
	3ª/2 Flotilha de Submarinos	Hexágono 3950	Snapper, Sterlet e Sunfish	
	6ª/1 Flotilha de Submarinos	Hexágono 0248	Clyde, Narwhal, Severn e Spearfish	
	6ª/2 Flotilha de Submarinos	Hexágono 2852	Sturgeon, Swordfish, Unity e Ursula	
	Comboio 1	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Comboio 2	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Comboio 3	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
	Comboio 4	Scapa Flow (Hexágono 0239)		
NORUEGUESES				
1ª DI	1º RI	Fredrikstad (Hexágono 3639)		
	2º RI	Skedsmo (Hexágono 3636)		
	3º RI	Kongsberg(Hexágono 3238)		
2ª DI + Guardas	4º RI	Hexágono 3634		
	5º RI	Elverum (Hexágono 3733)		
	6º RI	Honefoss(Hexágono 3435)		
3ª DI	7º RI	Gimlemoen (Hexágono 2843)		
	8º RI	Sviland (Hexágono 2542)		
4ª DI	9º RI	Bergen(Hexágono 2336)		
	10º RI	Voss(Hexágono 2635)		
5ª DI	11º RI	Andalsnes (Hexágono 2928)		
	12º RI	Hexágono 5103		
	13º RI	Steinkjer (Hexágono 3624)		
6ª DI	14º RI	Mosjoen (Hexágono 3918)		
	15º RI	Hexágono 4606		
	16º RI	Tromso (Hexágono 4902)		
	Agdenes	Trondheim (Hexágono 3325)		
	Bergen	Bergen(Hexágono 2336)		
	Kristiansand	Kristiansand(Hexágono 2844)		
	Oscarborg	Hexágono 3538		
	Oslofjord	Tonsberg (Hexágono 3439)		
	Bombevingen	Sola (Hexágono 2442)	Ca 310	
	Jagevingen	Fornebu (Hexágono 3436)	Gladiator	
	1ª Divisão de Navios Blindados	Narvik (Hexágono 4507)	Eidsvold e Norge	
	1ª Divisão de Destroieres	Stavanger (Hexágono 2341)	Draug, Troll e Garm	
	2ª Divisão de Destroieres	Trondheim (Hexágono 3224)	Sleipner, Aeger e Froya	
	3ª Divisão de Destroieres	Kristiansand(Hexágono 2745)	Gyller e Odin	
	1ª Divisão de Submarinos	Horten (Hexágono 3538)	A.2, A.3 e A.4	
	2ª Divisão de Submarinos	Kristiansand(Hexágono 2745)	B.2, B.4 e B.5	
	3ª Divisão de Submarinos	Narvik (Hexágono 4507)	B.1, B.3 e B.6	
	1ª Divisão de Torpedeiras	Trondheim (Hexágono 3224)	Snögg, Stegg e Trygg	

FRANCESES				
	2ª DBCh	11º TURNO*		
	5ª DBCh	4º TURNO		
	13ª DBLE	9º TURNO		
	24ª DBCh	11º TURNO*		
	27ª DBCh	7º TURNO		
	3ª Divisão de Cruzadores	4º TURNO	Emile Bertin e Montcalm	
	5ª Divisão de Destróiers	4º TURNO	Bison, Maillé-Brézé e Tartu	
	6ª Divisão de Destróiers	4º TURNO	Chevalier, Paul Épervier e Milan	
	12ª Divisão de Destróiers	4º TURNO	Boulonnais, Brestois e Foudroyant	
	10ª Flotilha de Submarinos	Hexágono 2857	Amazone, Antiope, Doris e Sybille	
	Comboio 1	4º TURNO		
	Comboio 2	7º TURNO		
POLONESES				
	Brigada Podhale	10º TURNO		
	Divisão de Destróiers	Scapa Flow (Hexágono 0239)	Burza, Grom e Blyskawica	
CANADENSES				
	Bgda canadense	11º TURNO*		

* - V.4.2.1

COLOCAÇÃO INICIAL ALEMÃ

UNIDADE	SUBUNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	SITUAÇÃO	OBS:
2ª DM	136º RM	5º TURNO		
	137º RM	5º TURNO		
3ª DM	138º RM	Hexágono 3225		Grupo 2
	139º RM	Hexágono 4407		Grupo 1
69ª DI	159º RI	Hexágono 2235		Grupo 3
	193º RI	1º TURNO		
	236º RI	2º TURNO		
163ª DI	307º RI	Hexágono 3539		Grupo 5
	310º RI	Hexágono 2845		Grupo 4
	324º RI	1º TURNO		
181ª DI	334º RI	3º TURNO		
	349º RI	3º TURNO		
	359º RI	3º TURNO		
196ª DI	340º RI	2º TURNO		
	345º RI	2º TURNO		
	362º RI	2º TURNO		
214ª DI	355º RI	3º TURNO		
	367º RI	3º TURNO		
	388º RI	3º TURNO		
	BLDO	3º TURNO		
	INF	Hexágono 2444		Grupo 6
	INF NAVAL	V.12.3		
	PQD	Fornebu (Hexágono 3436)		
	PQD	Sola (Hexágono 2442)		
	PQD	Utersen (Hexágono 3359)		
JG 77	4/II Gruppe	Husum (Hexágono 3156)	Me 109	
	5/II Gruppe	Husum (Hexágono 3156)	Me 109	
	6/II Gruppe	Husum (Hexágono 3156)	Me 109	
KG 4	I Gruppe	Perleberg	He 111	Sai 3º TURNO
	II Gruppe	Fassberg	He 111	Sai 3º TURNO
	III Gruppe	Lüneburg	He 111	
KG 26	I Gruppe	Varel (Hexágono 2960)	He 111	
	II Gruppe	Friedeburg-Marx	He 111	
	III Gruppe	Westerland (Hexágono 3054)	He 111	
KG 30	I Gruppe	Westerland (Hexágono 3054)	Ju 88A	
	II Gruppe	Westerland (Hexágono 3054)	Ju 88A	
	III Gruppe	Friedeburg-Marx	Ju 88A	
KG 40	I Gruppe	3º TURNO	Fw 200	
KG z.b.V.1	I Gruppe	2º TURNO	Ju 52	
	II Gruppe	Utersen (Hexágono 3359)	Ju 52	
	III Gruppe	Hagenow (Hexágono 3760)	Ju 52	
	KGr.100	Lüneburg	He 111	
	KGr.806	Uetersen (Hexágono 3359)	He 111J	
	KGr. z.b.V.101	Neumünster (Hexágono 3458)	Ju 52	Sai 5º Turno
	KGr. z.b.V.102	Neumünster (Hexágono 3458)	Ju 52	Sai 5º Turno
	KGr. z.b.V.103	Schleswig (Hexágono 3357)	Ju 52	Sai 5º Turno
	KGr. z.b.V.104	Stade (Hexágono 3260)	Ju 52	Sai 5º Turno
	KGr. z.b.V.105	Holtenau (Hexágono 3456)	Fw 200	Sai 5º Turno
	KGr. z.b.V.106	Uetersen (Hexágono 3359)	Ju 52	Sai 5º Turno
	KGr. z.b.V.107	Fuhlsbüttel (Hexágono 3360)	Ju 52	
	KGr. z.b.V.108	Hörnum (Hexágono 3055)	BV 138A	
StG 1	1/I Gruppe	Holtenau (Hexágono 3456)	Ju 87R	
	2/I Gruppe	Holtenau (Hexágono 3456)	Ju 87R	
	3/I Gruppe	Holtenau (Hexágono 3456)	Ju 87R	
ZG 76	1/I Gruppe	Westerland (Hexágono 3054)	Me 110	
	2/I Gruppe	Westerland (Hexágono 3054)	Me 110	

	3/I Gruppe	Westerland (Hexágono 3054)	Me 110	
	Küstenfl.Gr. 406	Hörnum (Hexágono 2956)	Do 18	
	Küstenfl.Gr. 506	List (Hexágono 2954)	He 115	
	Küstenfl.Gr. 606	Holtenau (Hexágono 3456)	Do 17Z	
	Küstenfl.Gr. 906	Hörnum (Hexágono 2956)	He 115	
	Gneisenau	Hexágono 4007		Grupo 7
	Scharnhorst	Hexágono 4007		Grupo 7
	Lützow	Hexágono 3539		Grupo 5
	Admiral Hipper	Hexágono 3225		Grupo 2
	Blücher	Hexágono 3539		Grupo 5
	Emden	Hexágono 3539		Grupo 5
	Karlsruhe	Hexágono 2845		Grupo 4
	Köln	Hexágono 2235		Grupo 3
	Königsberg	Hexágono 2235		Grupo 3
	1ª Divisão de Destróiers	Hexágono 4407	Georg Thiele e Wilhelm Heidkamp	Grupo 1
	2ª/1 Divisão de Destróiers	Hexágono 3225	Bruno Heinemann e Friedrich Eckholdt	Grupo 2
	2ª/2 Divisão de Destróiers	Hexágono 3225	Paul Jacobi e Theodor Riedel	Grupo 2
	3ª/1 Divisão de Destróiers	Hexágono 4407	Anton Schmidt, Diether von Roeder	Grupo 1
	3ª/2 Divisão de Destróiers	Hexágono 4407	Hans Ludemann e Hermann Kunne	Grupo 1
	4ª/1 Divisão de Destróiers	Hexágono 4407	Bernd von Arnim, Erich Giese	Grupo 1
	4ª/2 Divisão de Destróiers	Hexágono 4407	Erich Koellner e Wolfgang Zenker	Grupo 1
	5ª Divisão de Destróiers	8º TURNO	Richard Beitzen e Erich Steinbrinck	
	6ª Divisão de Destróiers	3º TURNO	Hermann Schoemann, Hans Lody, Friedrich Inn e Karl Galster	
	1ª Divisão de Torpedeiras	Hexágono 2235	Bremse, Leopard e Wolf	Grupo 3
	2ª Divisão de Torpedeiras	Hexágono 2845	Greif, Luchs e Seeadler	Grupo 4
	3ª Divisão de Torpedeiras	Hexágono 3539	Albatross, Kondor e Möwe	Grupo 5
	FT 1	Hexágono 4009	U25, U44, U51, U64 e U65	
	FT 2	Hexágono 3024	U30 e U34	
	FT 3	Hexágono 2137	U9, U14, U56, U60 e U62	
	FT 4	Hexágono 2241	U1, U4	
	FT 5/1	Hexágono 0234	U37, U47 e U48	
	FT 5/2	Hexágono 0535	U49, U50 e U52	
	FT 6	Hexágono 0341	U13, U19, U57, U58 e U59	
	FT 8	Hexágono 2345	U2, U3, U5 e U6	
	FT 9	Hexágono 1036	U7 e U10	
	Comboio 1	Hexágono 4407		Grupo 1
	Comboio 2	Hexágono 3225		Grupo 2
	Comboio 3	Hexágono 2235		Grupo 3
	Comboio 4	Hexágono 2845		Grupo 4
	Comboio 5	Hexágono 3539		Grupo 5
	Comboio 6	Hexágono 2444		Grupo 6

TABELAS

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1+
2-12	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0	D4 A1	D4 A0	D4 A0
3-11	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0	D4 A1	D4 A0
4-10	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0	D4 A1
5-9	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0
6-8	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0
7	D0 A3	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO, NA CONCENTRAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO	COMBATE
ABERTO	1	-----
NEVADO	2	-----
POVOADO	*	*
CIDADE	1	2 COLUNAS
FLORESTA	2	1 COLUNA
ACIDENTADO	2	2 COLUNAS
MONTANHA	3**	3 COLUNAS
PICO	PROIBIDO	-----
RIO	1	+1 COLUNA
LAGO	PROIBIDO	-----
BRAÇO DE MAR	2**	+2 COLUNAS
MAR	V.4.2.3	-----
ESTRADA	1	*
FERROVIA	20 hexágonos	*

*- Depende do terreno onde estiver localizado.

** - Proibido para Blindados

TABELA DE BOMBARDEIO:

DADO	0 - 6	7 - 12	13 - 18	19 - 24	25 - 30	31 - ∞
1	0*	0*	0*	0*	0*	1*
2	0	0	0	0	1	1
3	0	0	0	1	1*	2*
4	0	0	1	1	2	2
5	0	1	1*	2*	2*	3*
6	1	1	2	2	3	3

* - Uma unidade de bombardeiros sofre baixas.

(Desconsiderar em caso de ataque a unidades navais e artilharia de costa).

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ATAQUE AÉREO
Infantaria, Montanhistas, Paraquedistas, Fuzileiros	1
Navais e Infantaria Naval.	
Defesa Costeira e Blindados	2

TABELA DE RESULTADOS DE COMBATE AÉREO:

Dado	DE/AT	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-∞
1-2	1-10	0-0	0-0	0-0	1-0	1-0	2-0	3-0
3-4		0-0	1-1	1-0	2-1	2-0	3-0	4-0
5-6		1-1	1-0	2-1	2-0	3-1	4-1	5-0
1-2	11-20	1-1	0-0	1-0	2-1	2-0	3-0	4-1
3-4		0-1	1-1	2-1	3-2	3-1	4-1	4-0
5-6		1-2	1-1	2-0	3-1	3-0	4-0	5-1
1-2	21-30	0-1	0-1	1-1	2-2	2-1	3-1	3-0
3-4		1-2	1-1	1-1	3-2	3-1	3-1	4-1
5-6		1-2	1-2	2-2	3-2	3-1	4-2	5-2
1-2	31-40	1-2	0-2	2-2	2-2	2-2	3-2	3-2
3-4		0-2	1-3	1-2	2-2	3-2	3-2	4-2
5-6		1-3	1-3	2-3	3-3	3-2	4-2	5-3
1-2	41-50	0-2	1-3	1-2	2-2	2-2	3-2	3-2
3-4		1-3	0-3	2-3	2-3	3-3	4-3	4-3
5-6		1-3	1-4	2-3	3-3	3-3	4-2	5-4
1-2	51-60	1-3	1-3	1-3	1-3	3-3	3-3	4-3
3-4		1-3	1-4	1-3	2-3	3-4	4-4	5-4
5-6		0-3	0-4	2-4	2-4	3-4	5-5	6-5
1-2	61-∞	0-3	1-4	1-3	1-3	3-4	4-5	4-4
3-4		1-4	0-4	2-4	2-4	3-5	4-5	5-5
5-6		0-4	1-4	1-4	2-4	4-6	5-6	6-6

Horizontal – Ataque

Vertical – Defesa.

Resultado:

- Nº à esquerda → Baixas em unidades aéreas defensoras;
- Nº à direita → Baixas em unidades aéreas atacantes.

Modificadores:

- Cruzador Antiaéreo → O defensor ganha uma coluna à esquerda.
- Scapa Flow, Kiel e Wilhelmshaven → O defensor ganha duas colunas à esquerda.

TABELA DE COMBATE NAVAL

DADO	-16/-∞	-11/-15	-6/-10	-1/-5	0	1/5	6/10	11/15	16/∞
2-12	0,8/0,8	0,8/0,8	0,4/0,4	0,8/0,4	1,6/1,6	0,4/0,8	0,4/0,4	0,8/0,8	0/0
3-11	0,8/1,6	0,8/1,2	0,8/0,8	0,4/0,4	1,2/1,2	0,4/0,4	0,8/0,8	0/0	1,2/0,8
4-10	0/0	0,8/1,6	0,8/1,2	0,8/0,8	0,8/0,8	0,8/0,8	0/0	1,2/0,8	1,6/0,8
5-9	0,4/1,6	0/0	0,8/1,6	0,8/1,2	0,8/0,4	0/0	1,2/0,8	1,6/0,8	1,6/0,4
6-8	0,4/2	0,4/1,6	0/0	0,8/1,6	0/0	1,2/0,8	1,6/0,8	1,6/0,4	2/0,4
7	0/2	0,4/2	0,4/1,6	0/0	0,4/0,8	1,6/0,8	1,6/0,4	2/0,4	2/0

Resultado:

Nº à esquerda → Multiplicador do Atacante;

Nº à direita → Multiplicador do Defensor.

PF = Multiplicador x (Nº de Encouraçados + Nº de Cruzadores + Nº de Destróiers)

Sendo:

PF = Poder de Fogo

Multiplicador = Resultado obtido na Tabela de Resolução de Combates Navais

Nº de Encouraçados, Nº de Cruzadores e Nº de Destróieres = A quantidade de unidades navais de cada tipo presentes no combate.

MODIFICADOR:

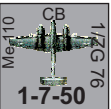
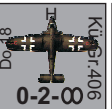
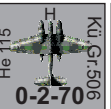
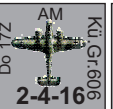
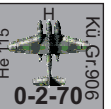
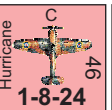
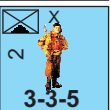
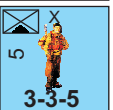
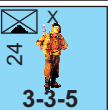
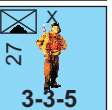
- Frotas que contenham ao menos uma unidade de encouraçados, uma de cruzadores e uma de destróiers ganham uma coluna à direita devido ao equilíbrio de frota.

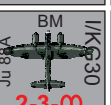
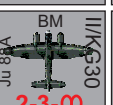
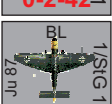
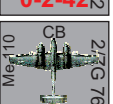
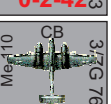
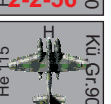
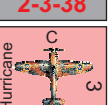
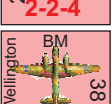
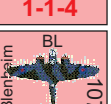
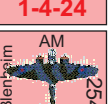
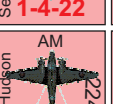
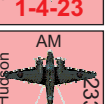
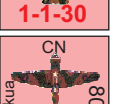
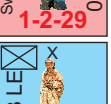
TABELAS DE ATAQUES DE SUBMARINOS

DADO	-2>	-1	0	1	2<
1	0	0	0*	0*	0*
2	1	0	0	0*	0*
3	1	1	0	0	0*
4	1	1	1	0	0
5	2	1	1	1	0
6	2	2	1	1	1

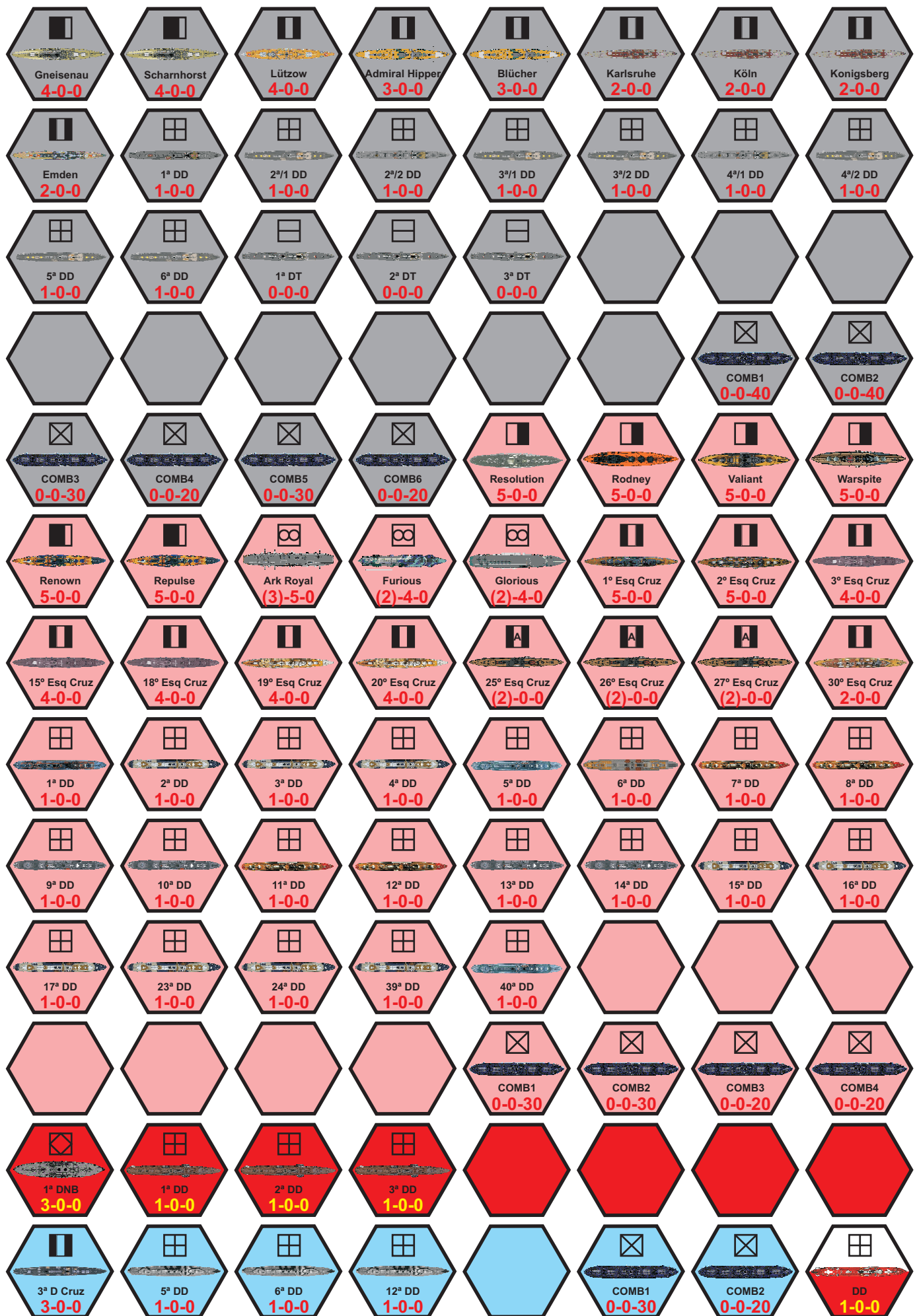
DADO	PF
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	4

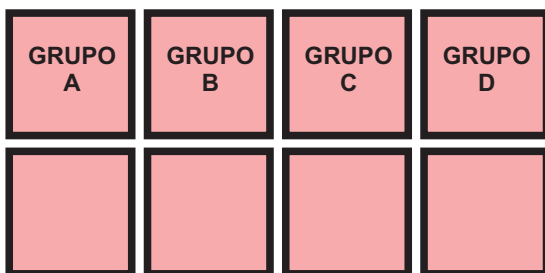
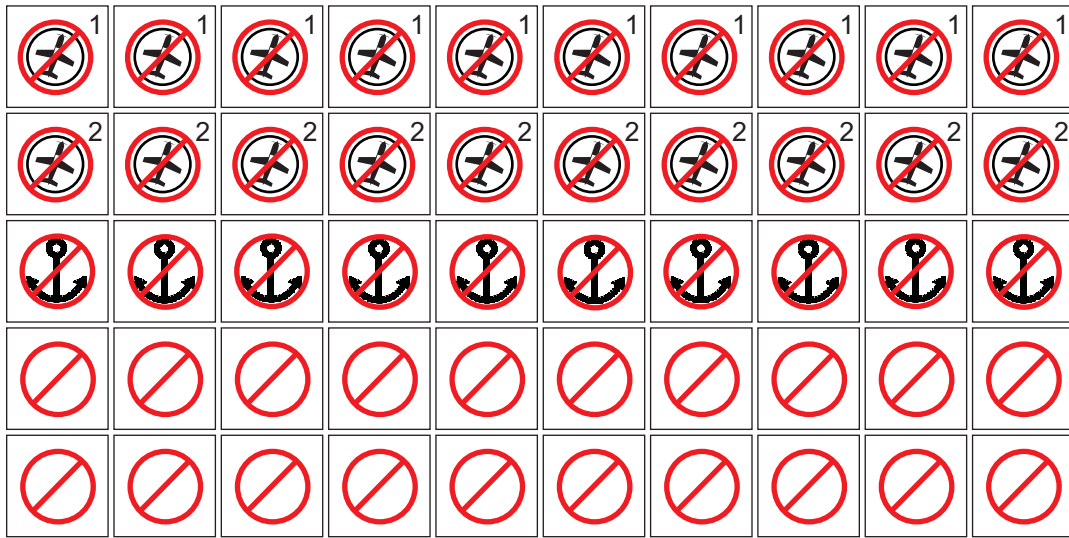
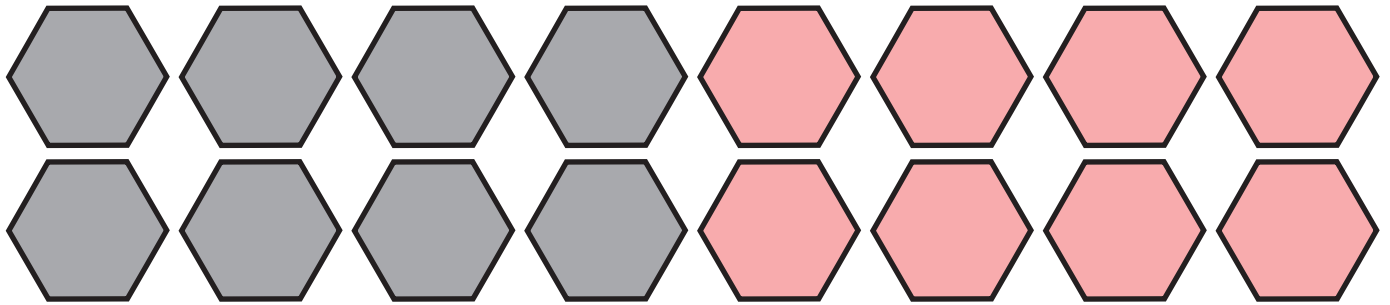
* - Unidade de submarinos sofre baixas.

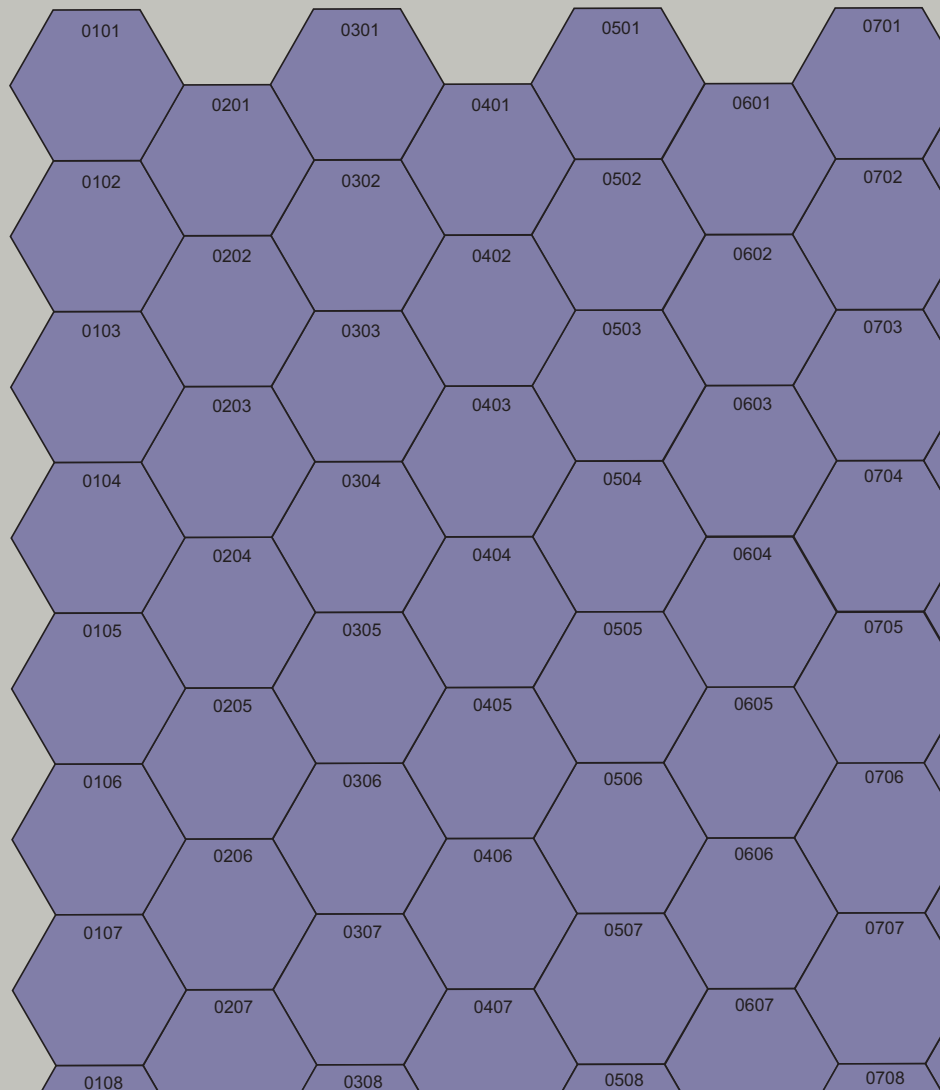
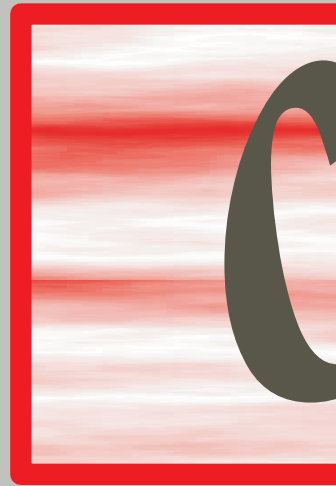
 2 4-3-5	 2 4-3-5	 3 4-3-5	 3 4-3-5	 69 4-4-5	 69 4-4-5	 69 4-4-5	 163 4-4-5	 163 4-4-5	 163 4-4-5	 181 3-4-5	 181 3-4-5
 181 3-4-5	 196 4-4-5	 196 4-4-5	 196 4-4-5	 214 3-4-5	 214 3-4-5	 214 3-4-5	 1-2-4	 0-0-4	 0-0-0	 0-0-0	 0-0-0
 4/JG77 1-9-22	 5/JG77 1-9-22	 6/JG77 1-9-22	 BM 3-5-38	 I/KG54 3-5-38	 I/KG54 3-5-38	 I/KG54 3-5-38	 I/KG526 3-5-38	 I/KG526 3-5-38	 BM 3-6-00	 BM 3-6-00	 I/KG30 3-6-00
 I/KGzbV1 0-3-42	 I/KGzbV1 0-3-42	 I/KGzbV1 0-3-42	 KGzbV101 0-3-42	 KGzbV102 0-3-42	 KGzbV103 0-3-42	 KGzbV104 0-3-42	 KGzbV106 0-3-42	 KGzbV107 0-3-42	 KGzbV105 0-3-56	 H 0-2-41	 I/KG40 4-4-56
 1/StG1 2-4-20	 2/StG1 2-4-20	 3/StG1 2-4-20	 1/JG76 1-7-50	 2/JG76 1-7-50	 3/JG76 1-7-50	 BM 3-5-38	 AM 3-5-38	 KuGr406 0-2-00	 H 0-2-70	 AM 2-4-16	 KuGr906 0-2-70
 15 3-4-4	 Gd 7c 4-4-4	 191 2-3-4	 171 3-4-4	 181 3-4-4	 RM 1-2-4	 RM 0-0-4	 3 1-8-24	 46 1-8-24	 CN * 1-7-22	 CN * 1-7-22	 263 1-7-23
 37 2-4-29	 38 2-4-29	 75 2-4-29	 115 2-4-29	 50 2-2-30	 107 2-5-26	 110 2-5-26	 254 2-5-26	 58 3-3-30	 220 2-3-00	 224 2-3-00	 233 2-3-00
 269 2-3-00	 800 2-6-23	 801 2-6-23	 803 2-6-23	 806 2-6-23	 810 2-4-29	 816 2-4-29	 818 2-4-29	 820 2-4-29	 821 2-4-29	 823 2-4-29	 825 2-4-29
 24 0-3-37	 204 0-4-00	 240 0-2-60	 2 3-3-5	 5 3-3-5	 13 LE 3-3-5	 42 3-3-5	 72 3-3-5	 Podhale 3-3-5	 2-3-4	 0-0-6	
 1 1-2-5	 2 1-2-5	 3 1-2-5	 4 1-3-5	 5 1-2-5	 9 1-2-5	 7 1-2-5	 8 1-2-5	 6 1-2-5	 01 1-2-5	 11 1-2-5	 21 1-1-5
 13 1-2-5	 14 1-2-5	 15 1-1-5	 19 1-2-5	 5-1-0	 5-1-0	 5-1-0	 5-1-0	 4-1-0	 BL * 2-4-34	 Bombevingen 1-6-23	 1-6-23

 2 2-2-5	 2 2-2-5	 3 2-2-5	 3 2-2-5	 69 2-2-5	 69 2-2-5	 69 2-2-5	 163 2-2-5	 163 2-2-5	 163 2-2-5	 181 2-2-5	 181 2-2-5
 181 2-2-5	 196 2-2-5	 196 2-2-5	 196 2-2-5	 214 2-2-5	 214 2-2-5	 214 2-2-5	 1-1-4				
 4/JG77 0-5-22	 5/JG77 0-5-22	 6/JG77 0-5-22	 BM 2-3-38	 BM 2-3-38	 BM 2-3-38	 BM 2-3-38	 BM 2-3-38	 BM 2-3-38	 BM 2-3-00	 BM 2-3-00	 BM 2-3-00
 I/KG26V1 0-2-42	 I/KG26V1 0-2-42	 I/KG26V1 0-2-42	 KG26V101 0-2-42	 KG26V102 0-2-42	 KG26V103 0-2-42	 KG26V104 0-2-42	 KG26V106 0-2-42	 KG26V107 0-2-42	 KG26V105 0-2-56	 KG26V108 0-1-41	 I/KG40 2-2-56
 1/StG 1 1-2-20	 2/StG 1 1-2-20	 3/StG 1 1-2-20	 1/JG 76 1-4-50	 2/JG 76 1-4-50	 3/JG 76 1-4-50	 BM 2-3-38	 AM 2-3-38	 Ku.Gr.406 0-1-00	 Ku.Gr.506 0-1-70	 AM 1-2-16	 Ku.Gr.906 0-1-70
 51 2-2-4	 42 2-2-4	 941 1-2-4	 471 2-2-4	 841 2-2-4	 RM 1-1-4		 Hurricane 1-4-24	 Hurricane 1-4-24	 Sea Gladiator 1-4-22	 Sea Gladiator 1-4-22	 Gladiator 1-4-23
 Wellington 1-2-29	 Wellington 1-2-29	 Wellington 1-2-29	 Wellington 1-2-29	 Hampden 1-1-30	 Blenheim 1-3-26	 Blenheim 1-3-26	 Blenheim 1-3-26	 Whitley 2-2-30	 Hudson 1-2-00	 Hudson 1-2-00	 Hudson 1-2-00
 Hudson 1-2-00	 Skua 1-3-23	 Skua 1-3-23	 Skua 1-3-23	 Skua 1-3-23	 Swordfish 1-2-29	 Swordfish 1-2-29	 Swordfish 1-2-29	 Swordfish 1-2-29	 Swordfish 1-2-29	 Swordfish 1-2-29	 Swordfish 1-2-29
 P-51 0-2-37	 P-51 0-2-00	 P-51 0-1-60	 2 2-2-5	 5 2-2-5	 13 LE 2-2-5	 42 2-2-5	 42 2-2-5	 Podhale 2-2-5	 1-2-4		
 1 1-1-5	 2 1-1-5	 3 1-1-5	 4 1-1-5	 5 1-1-5	 9 1-1-5	 7 1-1-5	 8 1-1-5	 6 1-1-5	 01 1-1-5	 11 1-1-5	 21 0-1-5
 13 1-1-5	 41 1-1-5	 51 0-1-5	 91 1-1-5	 Oscarborg 3-1-0	 Oslofjord 3-1-0	 Kriegersand 3-1-0	 Bergen 3-1-0	 Agdenes 2-1-0	 Ca 310 1-2-34	 Gladiator 0-3-23	 Jagdflugzeug 0-3-23

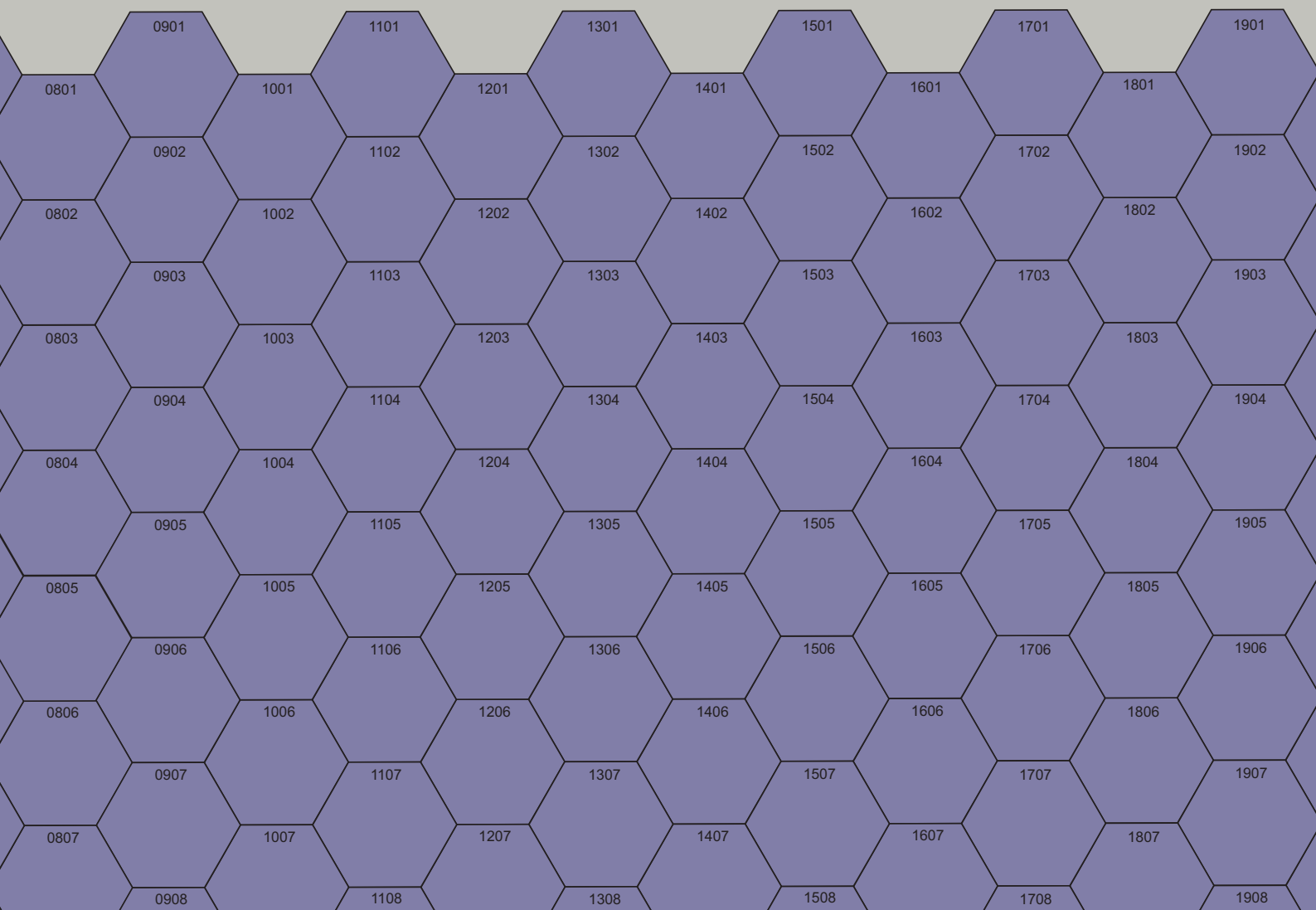
 Gneisenau 8-0-0	 Scharnhorst 8-0-0	 Lützow 8-0-0	 Admiral Hipper 6-0-0	 Blücher 6-0-0	 Karlsruhe 4-0-0	 Köln 4-0-0	 Konigsberg 4-0-0
 Emden 3-0-0	 1ª DD 2-0-20	 2ª/1 DD 2-0-20	 2ª/2 DD 2-0-20	 3ª/1 DD 2-0-20	 3ª/2 DD 2-0-20	 4ª/1 DD 2-0-20	 4ª/2 DD 2-0-20
 5ª DD 2-0-20	 6ª DD 2-0-20	 1ª DT 1-0-0	 2ª DT 1-0-0	 3ª DT 1-0-0	 FT 1 1-0-0	 FT 2 1-0-0	 FT 3 1-0-0
 FT 4 1-0-0	 FT 5/1 1-0-0	 FT 5/2 1-0-0	 FT 6 1-0-0	 FT 8 1-0-0	 FT 9 1-0-0	 COMB1 0-0-70	 COMB2 0-0-70
 COMB3 0-0-50	 COMB4 0-0-30	 COMB5 0-0-50	 COMB6 0-0-30	 Resolution 10-0-0	 Rodney 10-0-0	 Valiant 10-0-0	 Warspite 10-0-0
 Renown 10-0-0	 Repulse 10-0-0	 Ark Royal (5)-5-0	 Furious (4)-4-0	 Glorious (4)-4-0	 1º Esq Cruz 9-0-0	 2º Esq Cruz 9-0-0	 3º Esq Cruz 7-0-0
 15º Esq Cruz 7-0-0	 18º Esq Cruz 7-0-0	 19º Esq Cruz 7-0-0	 20º Esq Cruz 7-0-0	 25º Esq Cruz (3)-0-0	 26º Esq Cruz (3)-0-0	 27º Esq Cruz (3)-0-0	 30º Esq Cruz 5-0-0
 1ª DD 2-0-20	 2ª DD 2-0-20	 3ª DD 2-0-20	 4ª DD 2-0-20	 5ª DD 2-0-20	 6ª DD 2-0-20	 7ª DD 2-0-20	 8ª DD 2-0-20
 9ª DD 2-0-20	 10ª DD 2-0-20	 11ª DD 2-0-20	 12ª DD 2-0-20	 13ª DD 2-0-20	 14ª DD 2-0-20	 15ª DD 2-0-20	 16ª DD 2-0-20
 17ª DD 2-0-20	 23ª DD 2-0-20	 24ª DD 2-0-20	 39ª DD 2-0-20	 40ª DD 2-0-20	 2ª/1 FSub 1-0-0	 2ª/2 FSub 1-0-0	 2ª/3 FSub 1-0-0
 3ª/1 FSub 1-0-0	 3ª/2 FSub 1-0-0	 6ª/1 FSub 1-0-0	 6ª/2 FSub 1-0-0	 COMB1 0-0-60	 COMB2 0-0-60	 COMB3 0-0-40	 COMB4 0-0-40
 1ª DNB 5-0-0	 1ª DD 1-0-0	 2ª DD 1-0-0	 3ª DD 1-0-0	 1ª DSub 0-0-0	 2ª DSub 1-0-0	 3ª DSub 1-0-0	 1ª DT 1-0-0
 3ª D Cruz 5-0-0	 5ª DD 2-0-20	 6ª DD 2-0-20	 12ª DD 2-0-20	 10ª Fsub 1-0-0	 COMB1 0-0-60	 COMB2 0-0-40	 DD 2-0-20



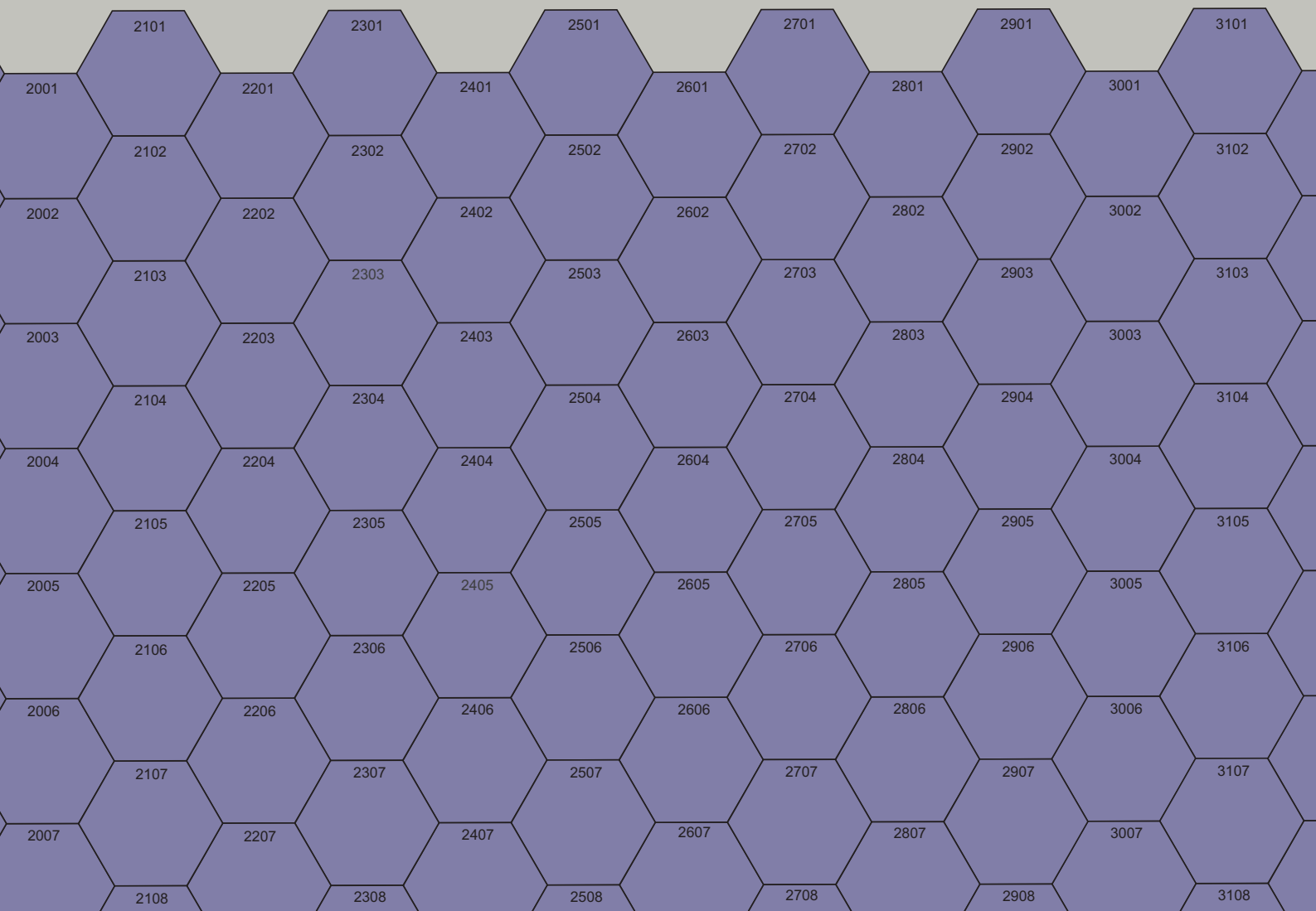




CAMPANHHA

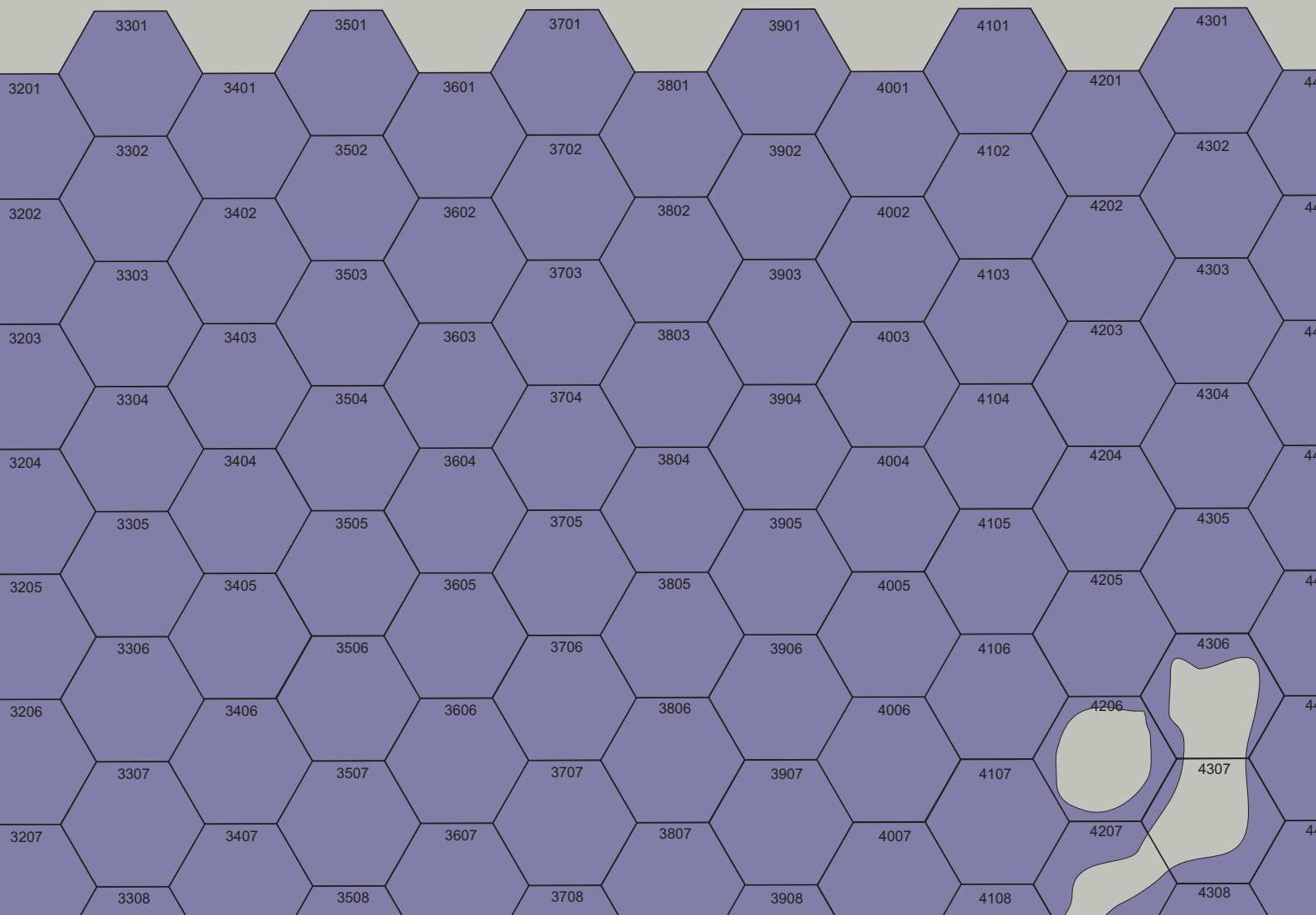


DA NORUEG

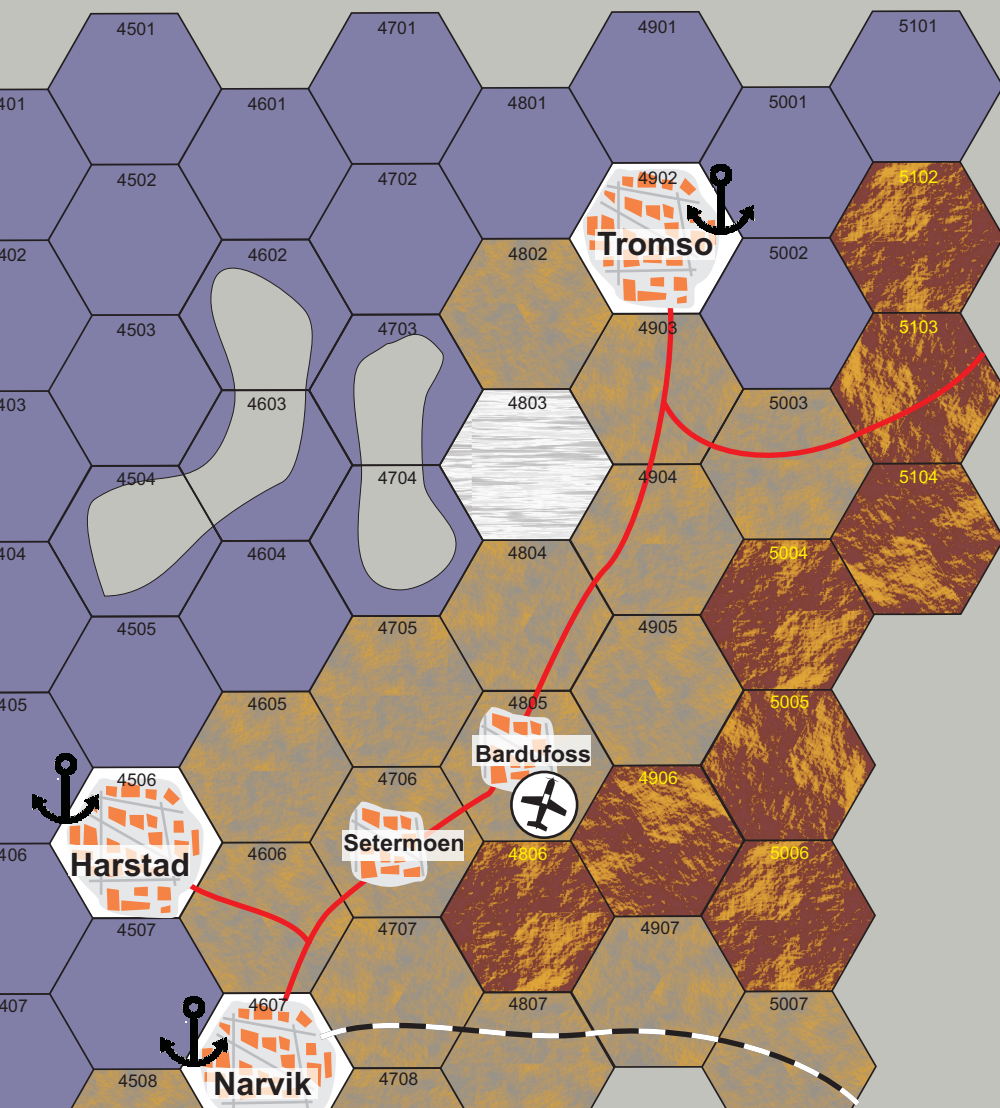


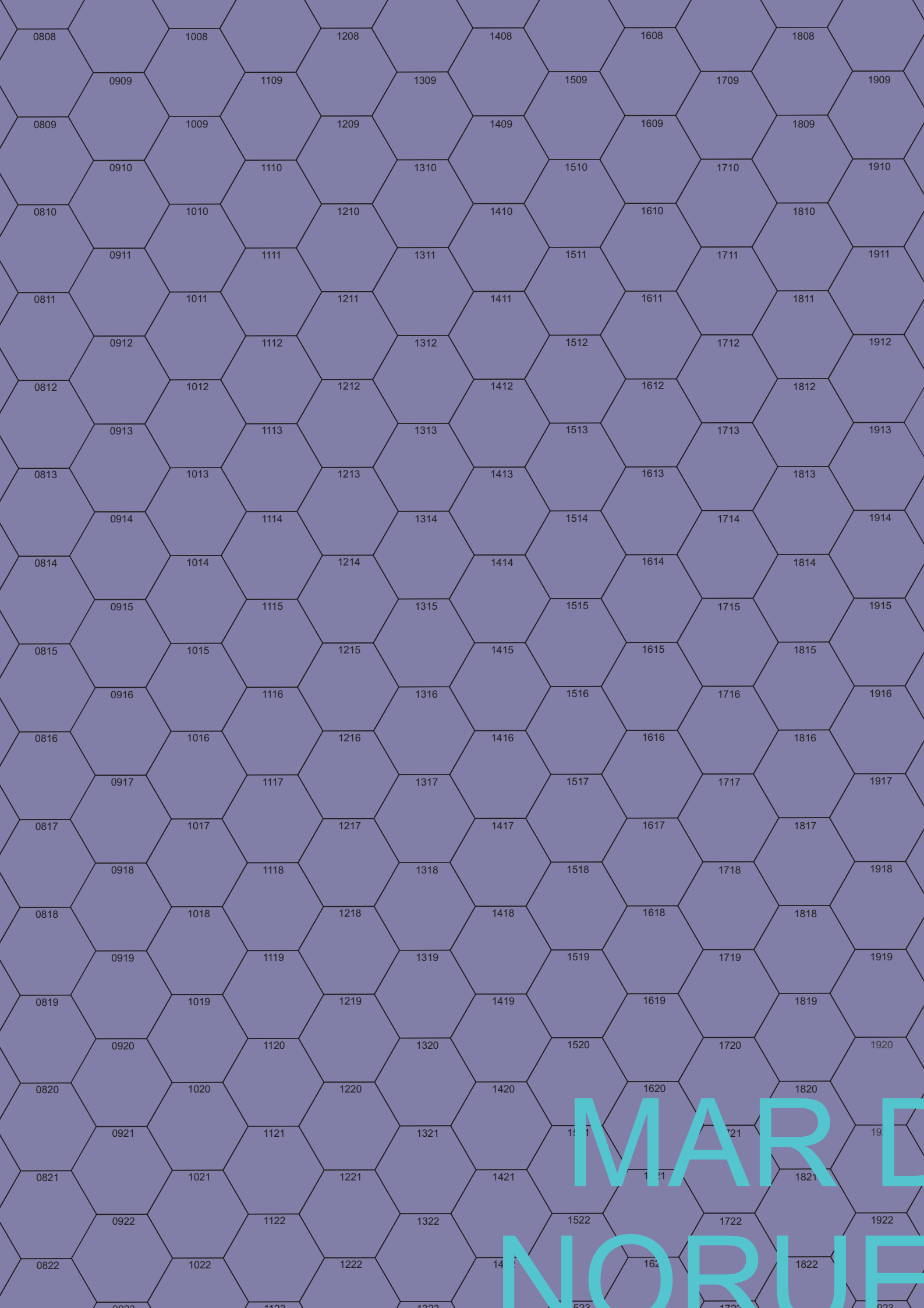
JA

GUERRA NA ES



CANDINÁVIA

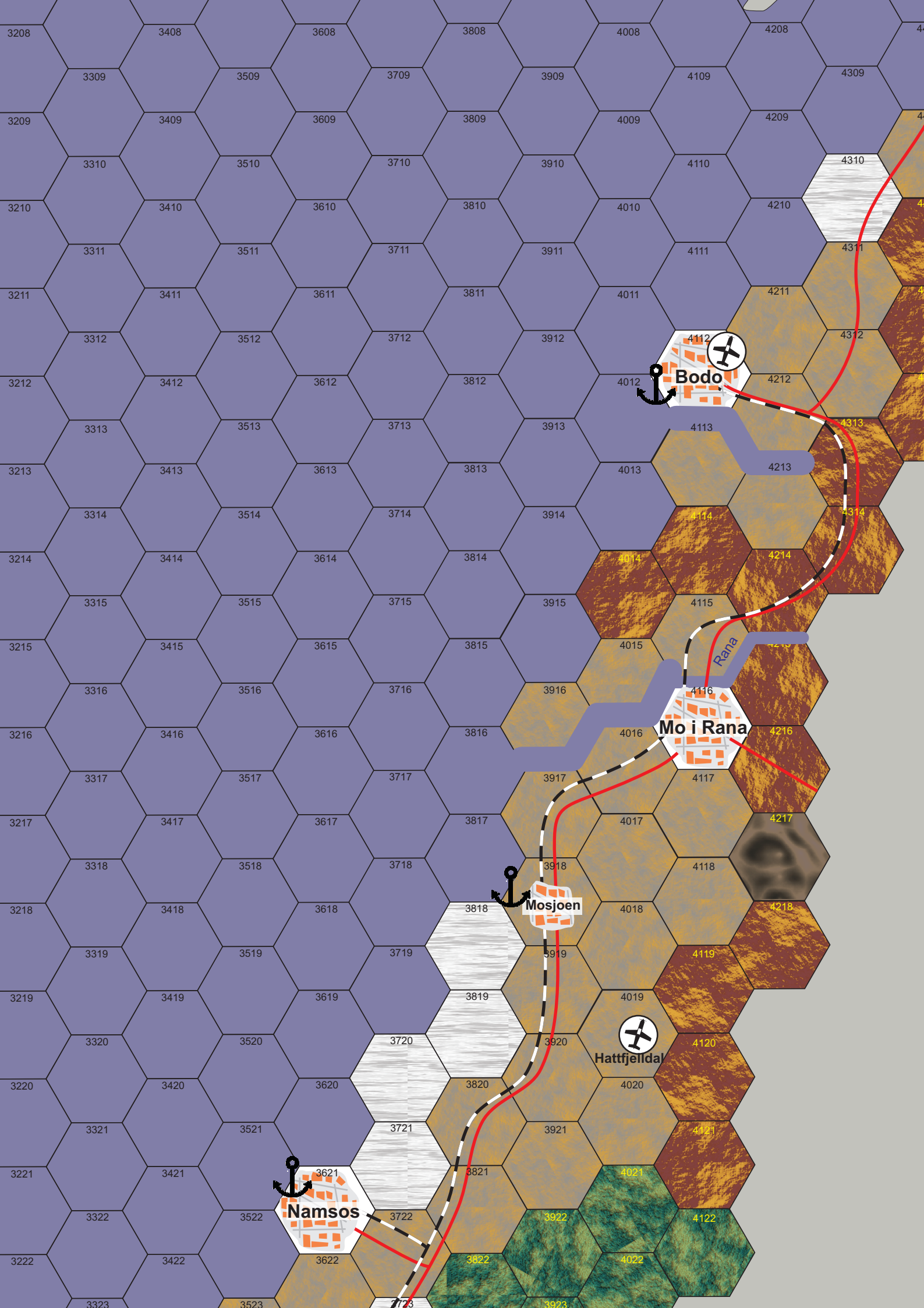


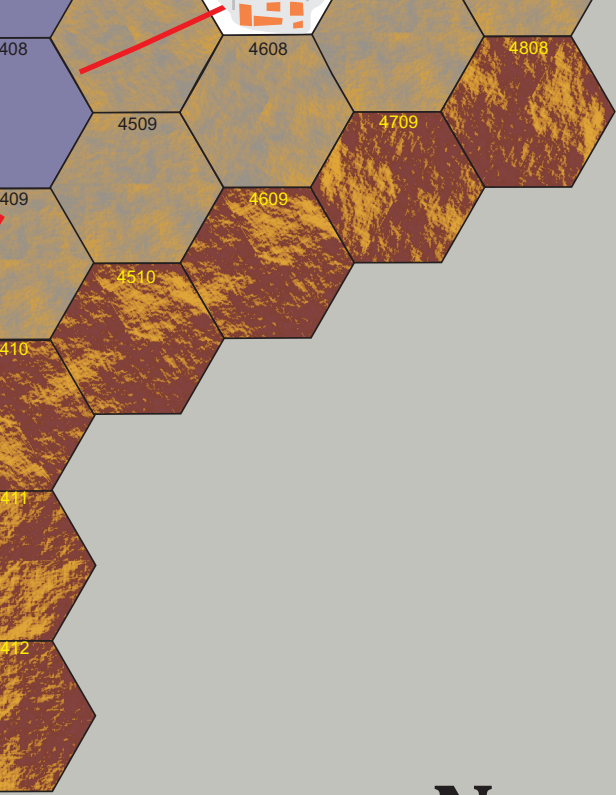


MARCE
NORUE



DA
GA



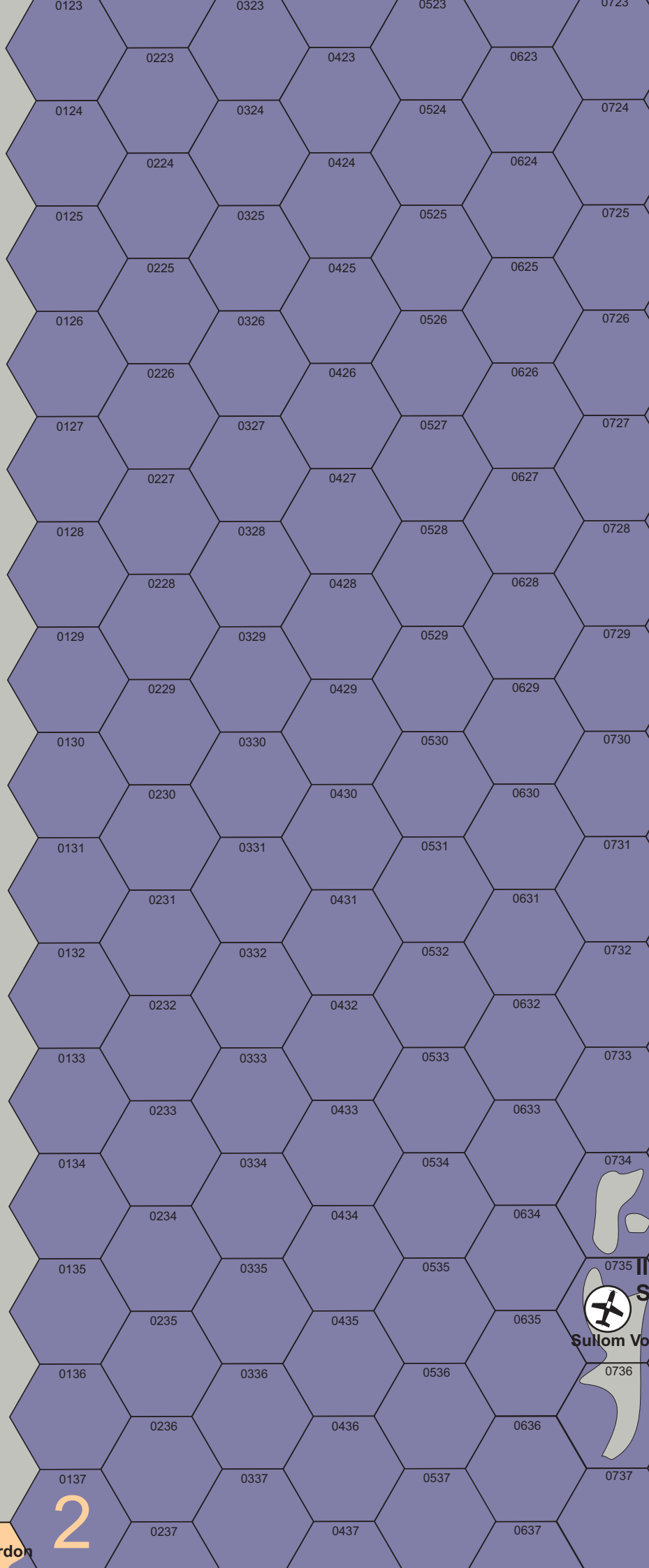


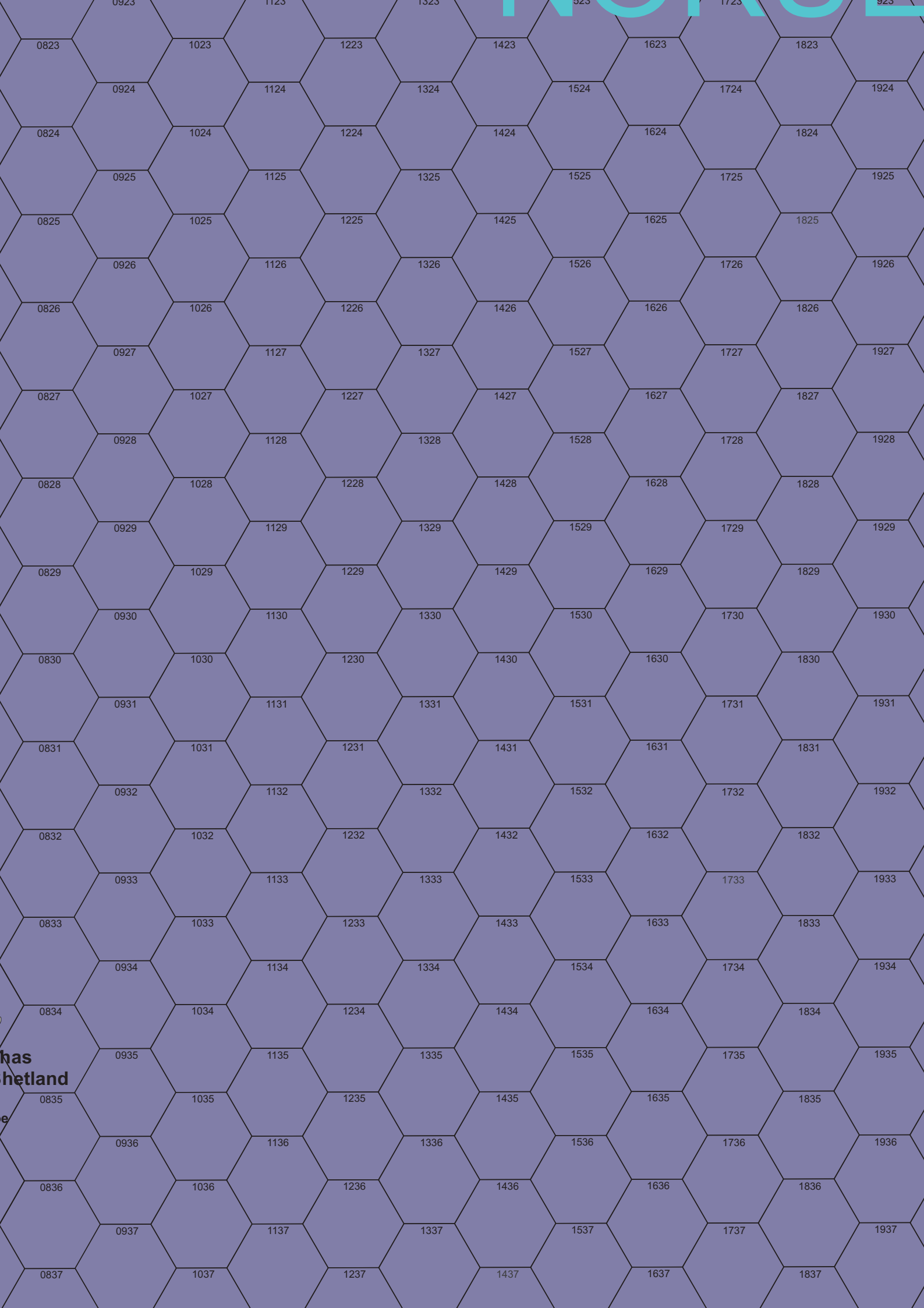
Aeródromo



Porto

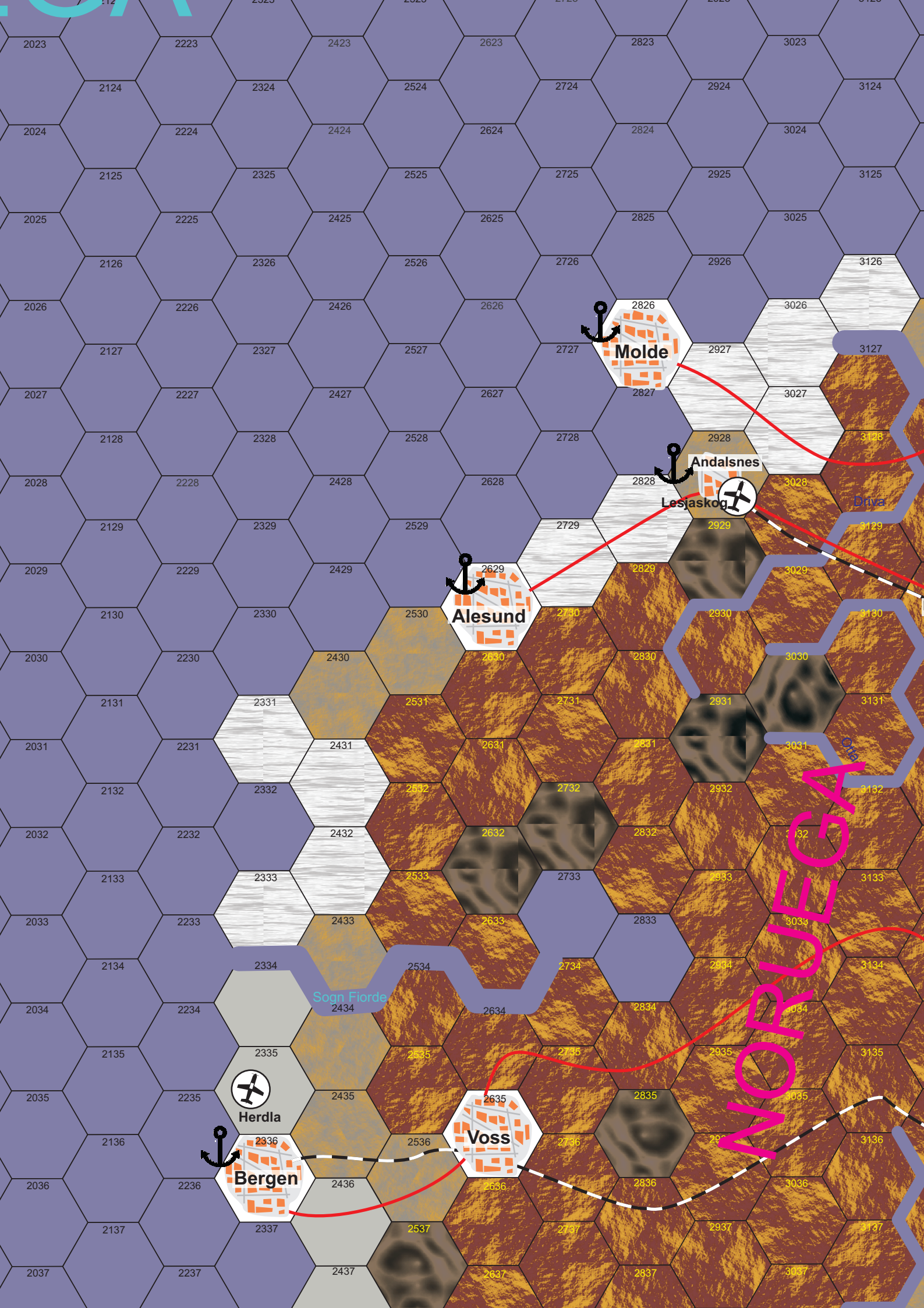
ago	Braço de Mar	Mar	Estrada	Ferrovia
				
IBIDO	2 PM	V.4.2.5	1 PM	20 hex.
	+2 col.		Terreno	Terreno





has
hetland

e

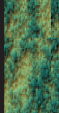


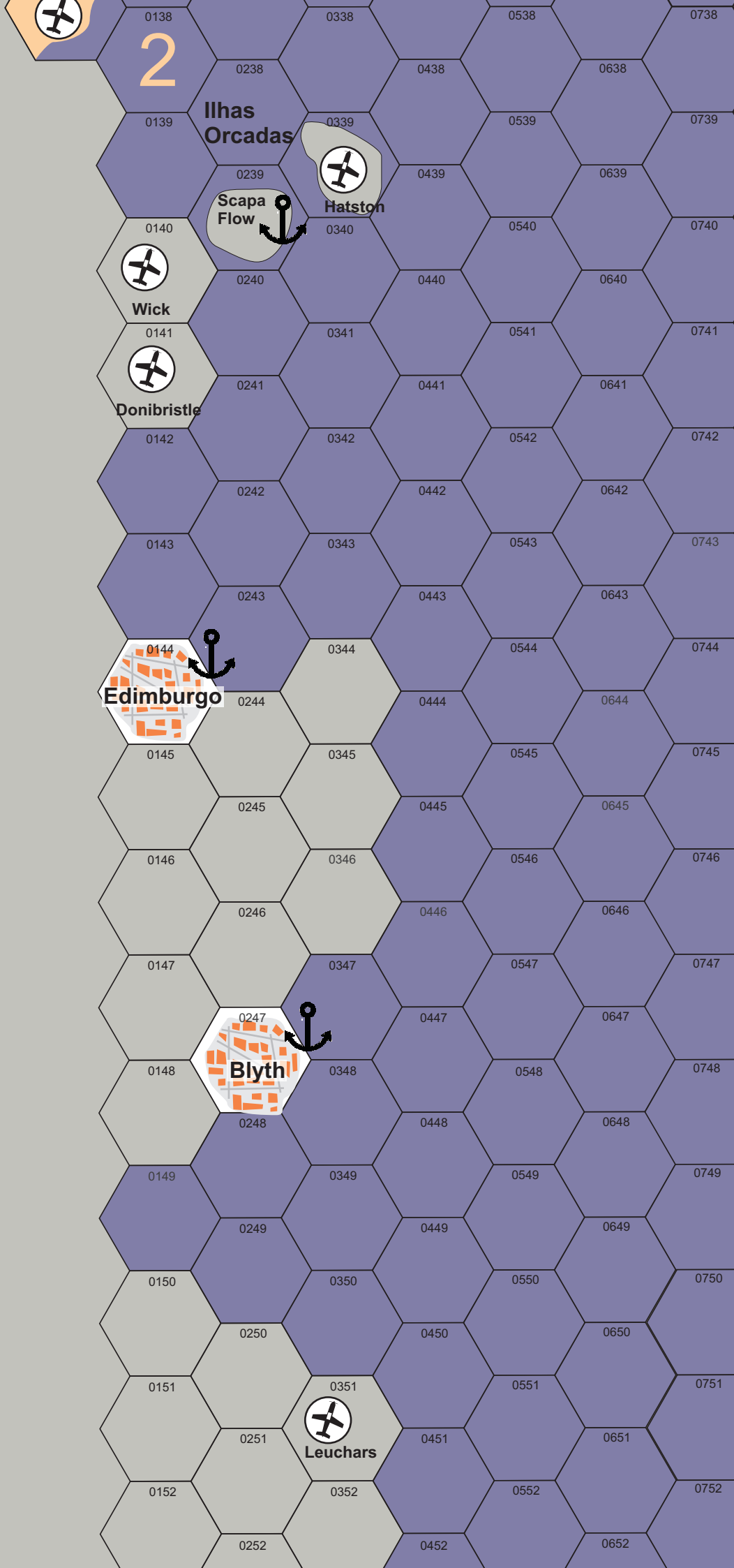


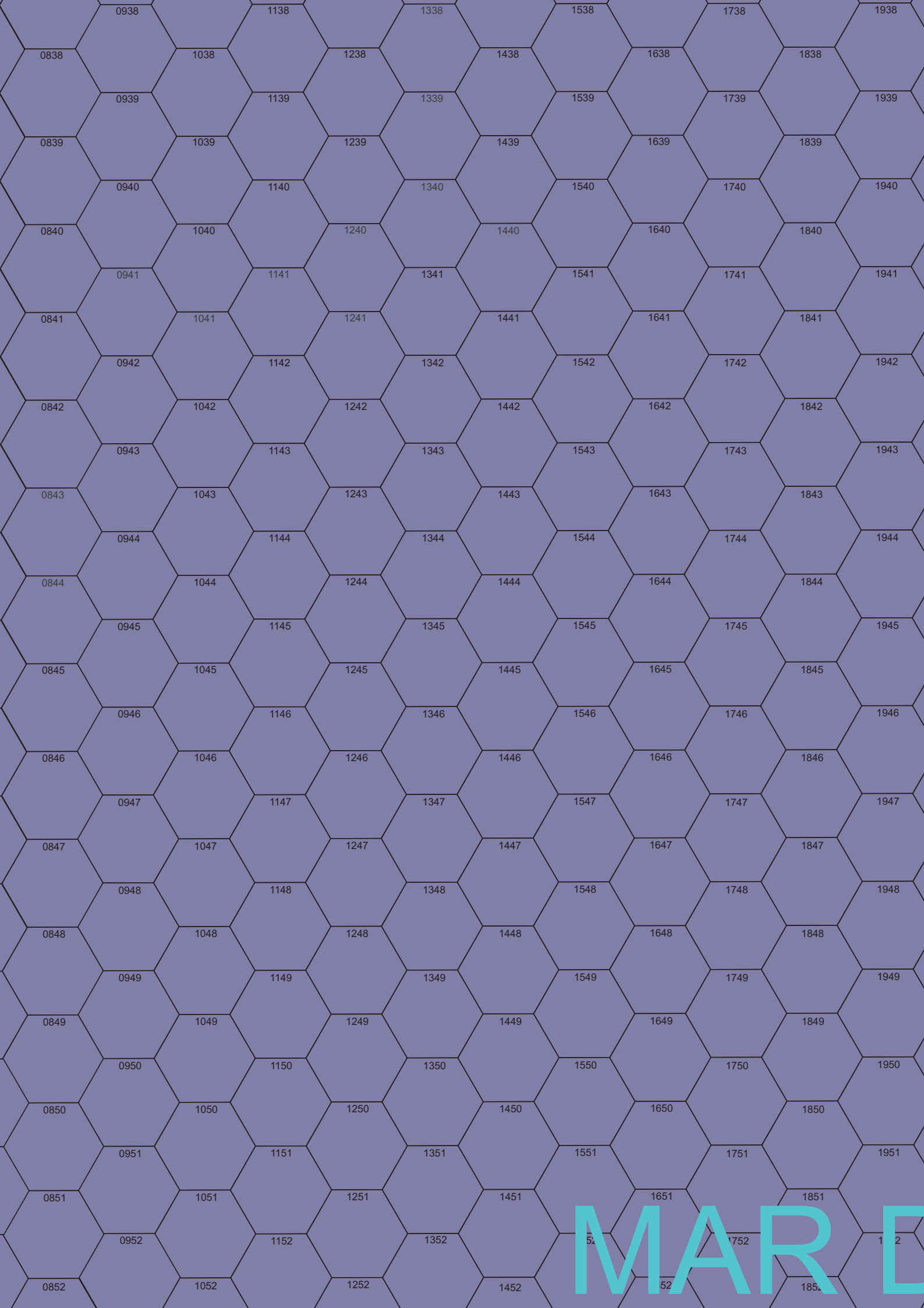
SUÈCIA

7 40 40	8 01/05/40 03/05/40	9 04/05/40 06/05/40	10 07/05/40 09/05/40
7 40 40	18 31/05/40 02/06/40	19 03/06/40 05/06/40	20 06/06/40 08/06/40

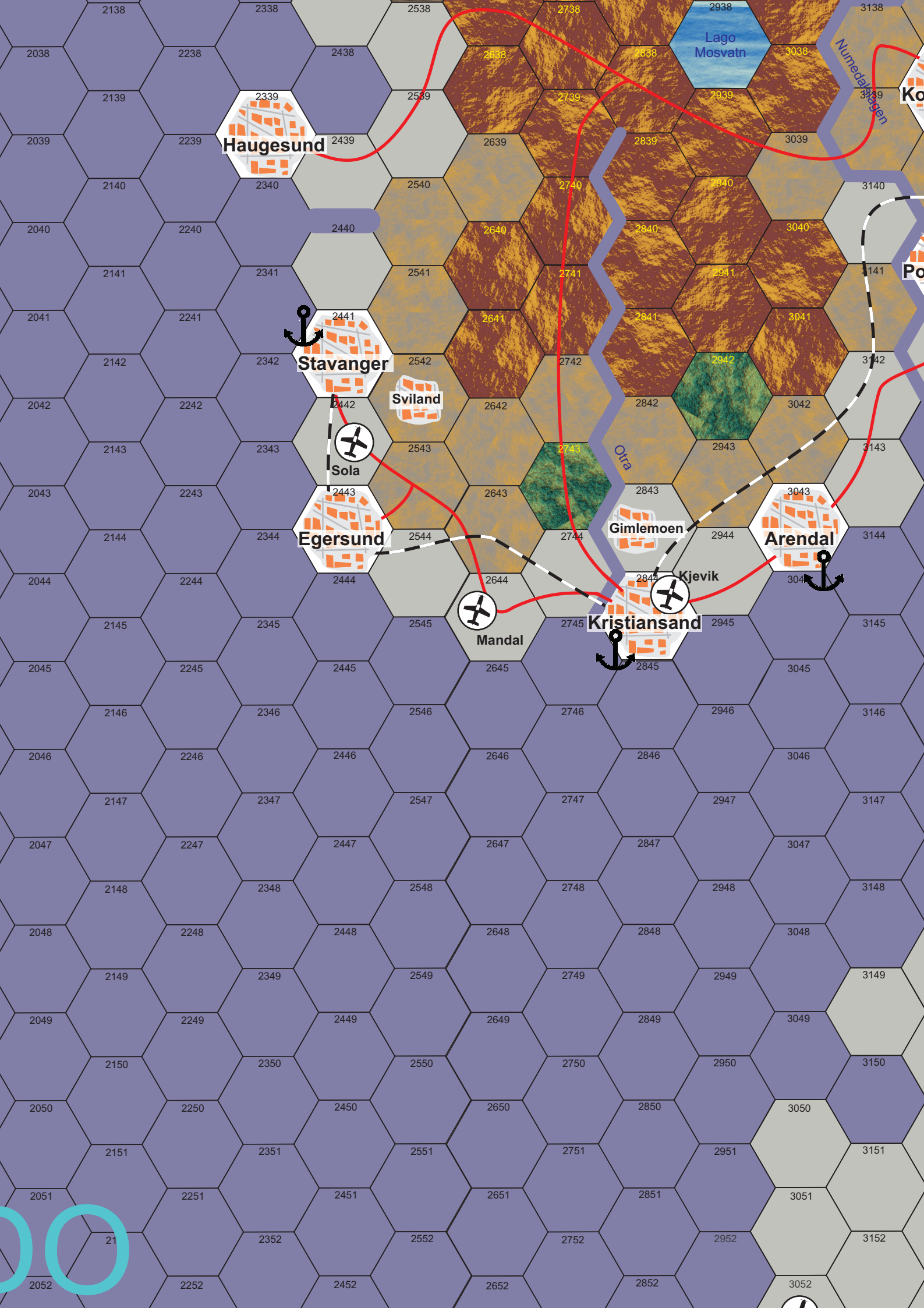
TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

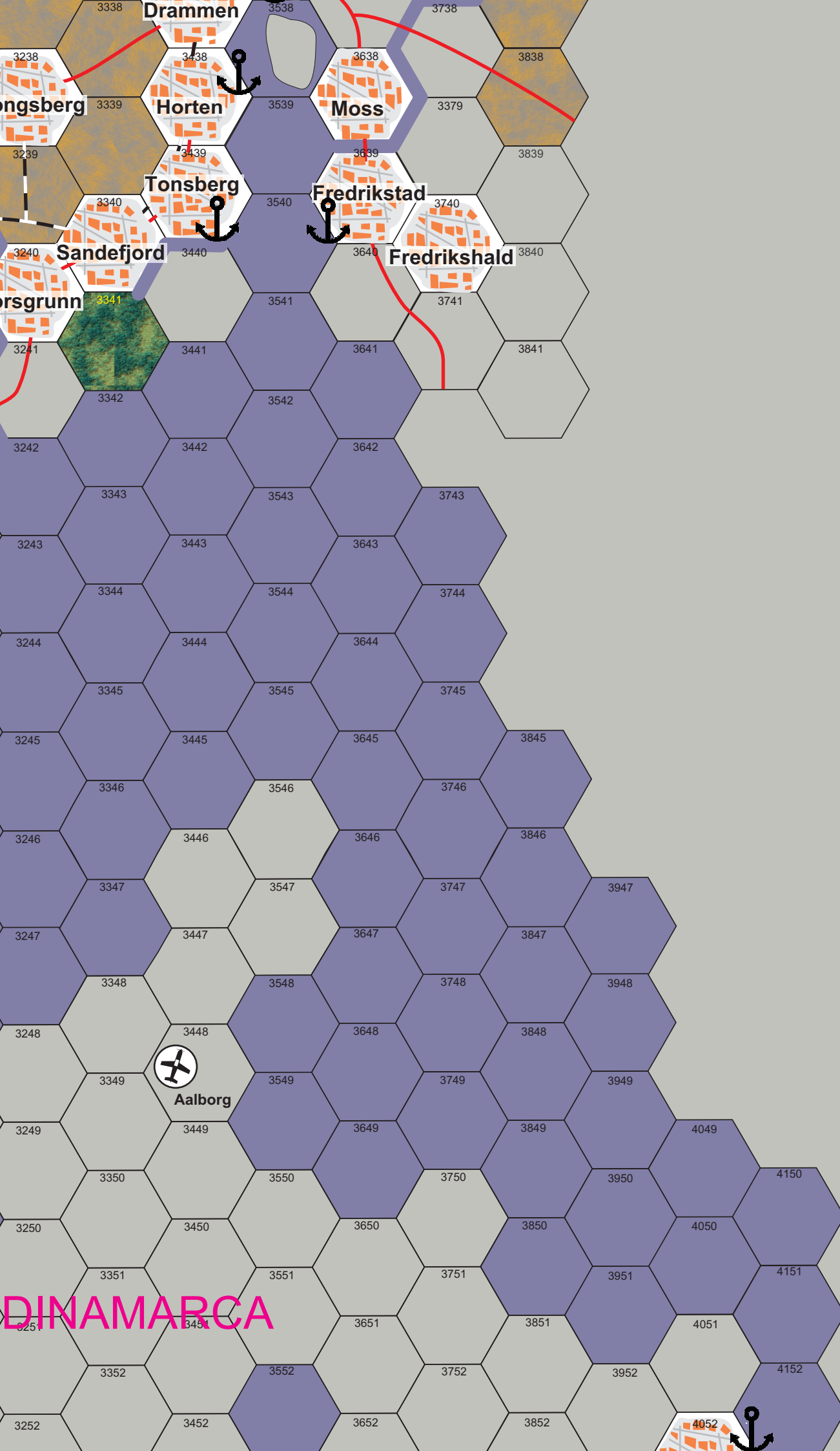
Tipo	Aberto	Nevado	Povoado	Cidade	Floresta	Acidentado	Montanha	Pico	Rio	La
Identificação										
Movimento	1 PM	2 PM	TERRENO	1 PM	2 PM	2 PM	3 PM	PROIBIDO	1 PM	PRO
Combate			TERRENO	2 col.	1 col.	2 col.	3 col.		+1 col.	-





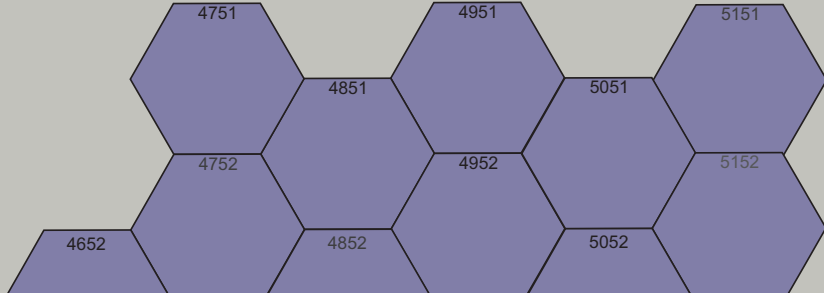
MAR 2





MARCADOR DE TURNOS

0	1	2	3	4	5	6	7
	09/04/40 11/04/40	12/04/40 14/04/40	15/04/40 17/04/40	18/04/40 20/04/40	21/04/40 23/04/40	24/04/40 27/04/40	28/04/40 30/04/40
	11	12	13	14	15	16	17
	10/05/40 12/05/40	13/05/40 15/05/40	16/05/40 18/05/40	19/05/40 21/05/40	22/05/40 24/05/40	25/05/40 27/05/40	28/05/40 30/05/40





REINO UNIDO



Thornaby



Linton-on-Ouse

3

7

1



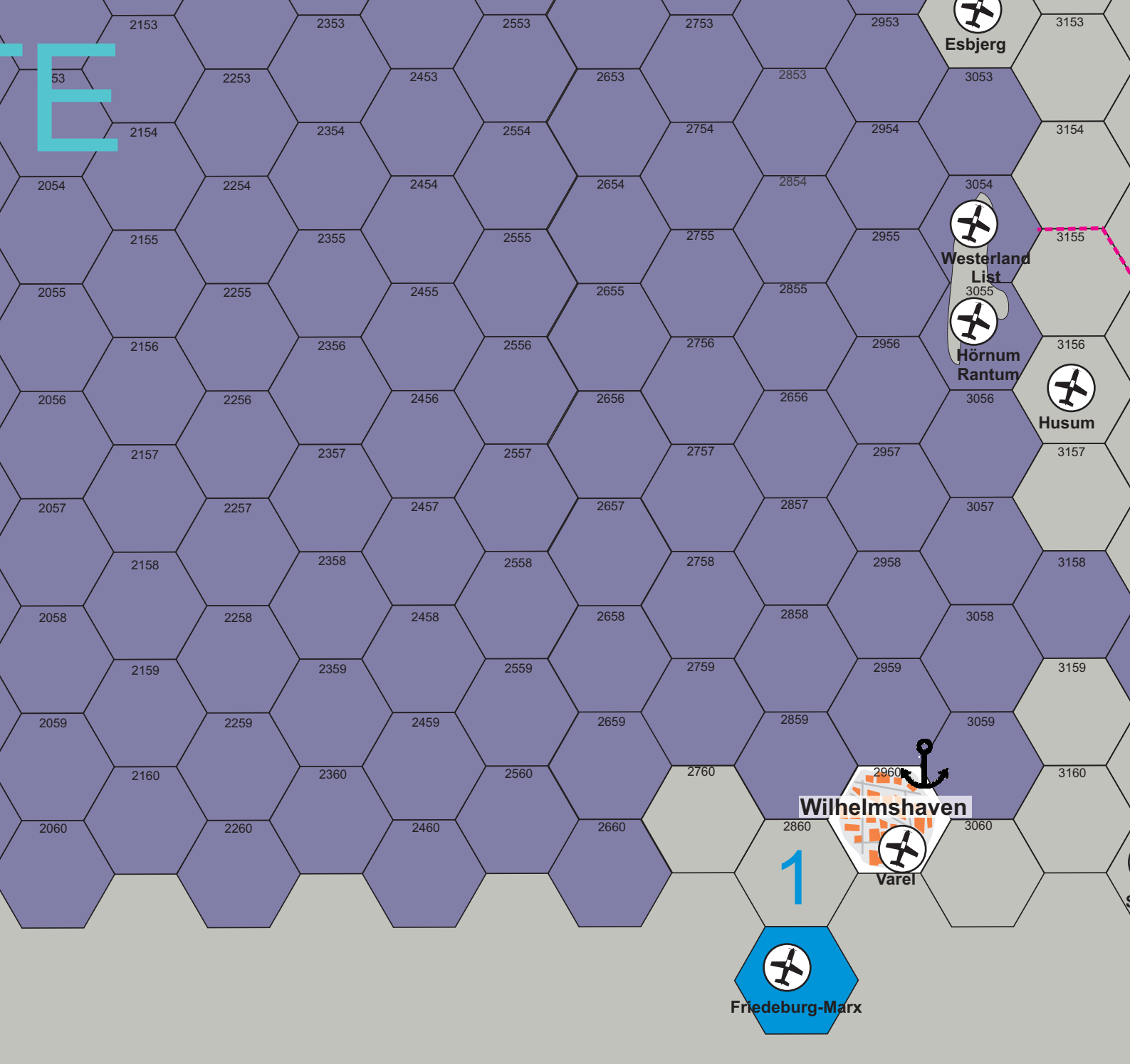
Melton Mowbray

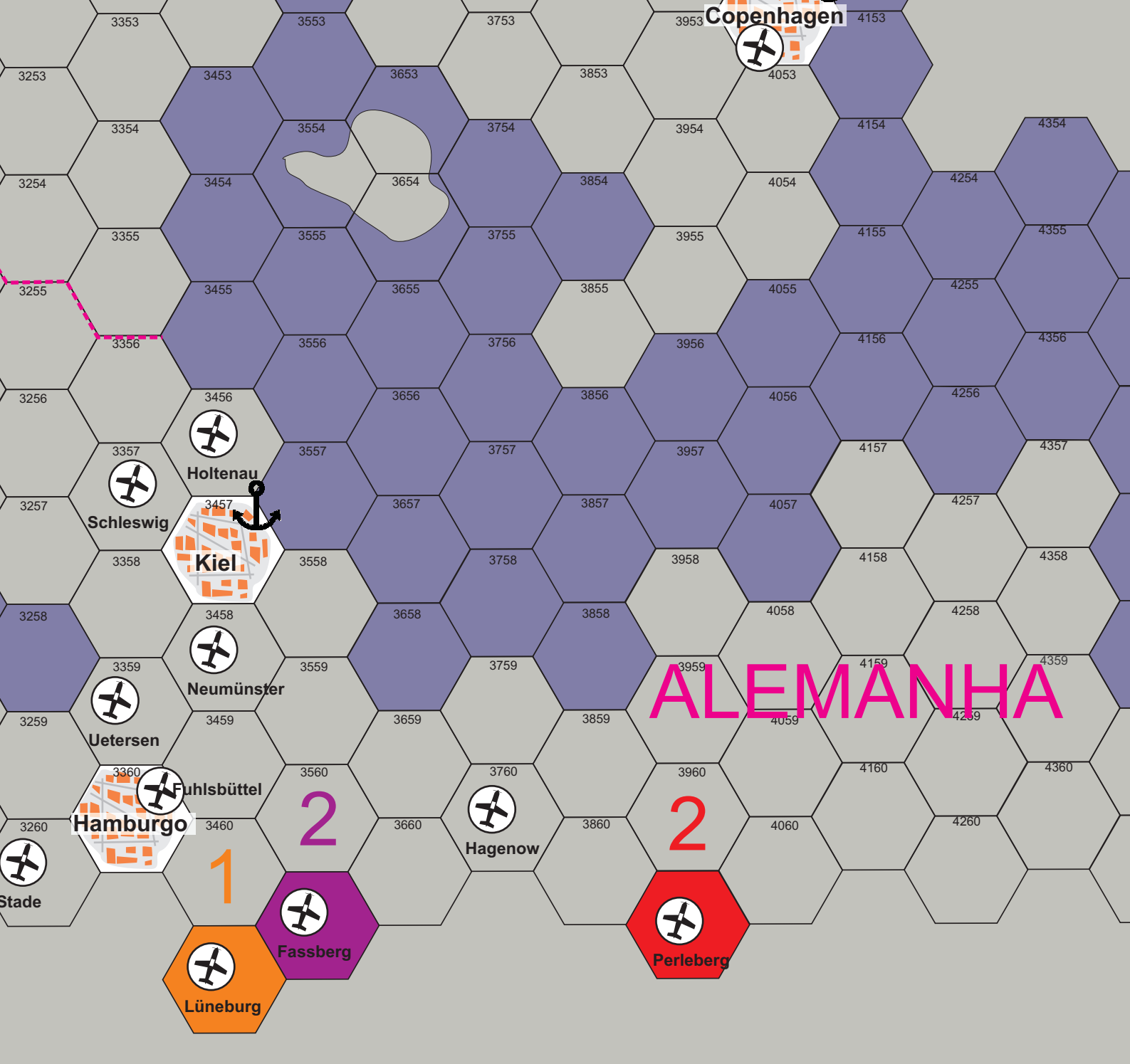


Hendon



Wadding









CAMPANHA DA NORUEGA

GUERRA NA ESCANDINÁVIA

MAR DA NORUEGA

SUÉCIA

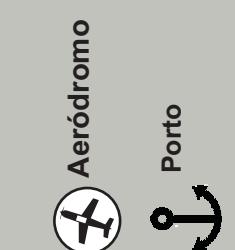
MAR DO NORTE

REINO UNIDO

DINAMARCA

MAR BÁLTICO

ALEMANHA



TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

Identificador	Avião	Navio	Terreno	Cidade	Fortaleza	Montanha	Planície	Rio	Lago	Deserto	Mar	Terreno
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

MARCADOR DE TURNOS

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
00:00:00	01:00:00	02:00:00	03:00:00	04:00:00	05:00:00	06:00:00	07:00:00	08:00:00	09:00:00	10:00:00
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
00:00:00	01:00:00	02:00:00	03:00:00	04:00:00	05:00:00	06:00:00	07:00:00	08:00:00	09:00:00	10:00:00

