

## CAMPANHA DA SICÍLIA Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

A campanha siciliana foi a maior operação aeronaval até então realizada. A Sicília é uma grande ilha localizada na ponta da “bota” italiana e praticamente divide o Mediterrâneo em Ocidental e o Oriental. Com a sua conquista, os aliados pretendiam garantir suas comunicações marítimas, eliminar a aviação inimiga na região, utilizar os aeródromos da ilha e criar uma base de operações no continente europeu.

A invasão (denominada “Operação Husky”) realizou-se a 10/07/43, por dois exércitos aliados: o 8º britânico (comandado pelo General Bernard L. Montgomery) e o 7º americano (General George S. Patton Jr.).

A Sicília era então guarnecida por tropas italianas medíocres, que se rendiam aos bandos. Contudo, havia algumas tropas de boa qualidade italianas e, principalmente, alemãs (como a Divisão Panzer “Hermann Goering”), sob o comando nominal do 6º Exército italiano (general Guzzoni). Porém, após a invasão, o 14º Corpo Panzer alemão transferiu-se para a ilha e efetivamente controlou a batalha.

A luta que se seguiu foi terrível, principalmente devido ao terreno montanhoso. Os alemães acabaram por evacuar a ilha a 17/08/43, encerrando a campanha siciliana, que durara 38 dias.

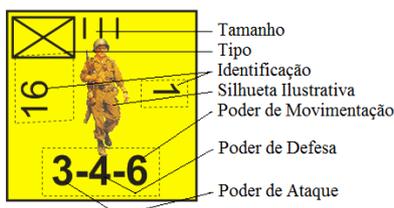
A invasão da Sicília, porém, marcou o 1º passo dos aliados no retorno à Europa e provocou a queda de Benito Mussolini, na Itália, encerrando assim 21 anos de ditadura fascista.

### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a ilha da Sicília, num total de 1.025 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 77 peças (excetuando-se marcadores), sendo 22 americanas (representadas na cor amarela), 22 britânicas (rosa), 17 italianas (ocre), 12 alemãs (cinza) e 4 canadenses (rosa c/ faixa amarela). Nesta simulação, todas as peças são de nível regimento/brigada.

2.2.1 – Características das Peças:



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

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

☒ - Infantaria	☒ - Infantaria Motorizada	☒ - Paraquedistas
○ - Blindados	☒ - Rangers ou Commandos	☒ - Planadoristas
● - Artilharia	☒ - Bersaglieri	

**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à esquerda é o do próprio regimento/brigada e o número à direita é o da divisão a que a unidade pertence. A 2ª Divisão Blindada americana tem seus elementos identificados como “CCA”, “CCB” e “CCR”, que significa “Comando de Combate” “A”, “B” e “Reserva”, respectivamente. As unidades de artilharia simbolizam a artilharia de Corpo-de-Exército e de Exército – a primeira é identificada com algarismos romanos e a última por algarismos arábicos. As unidades alemãs identificadas como “H.G.” são da

Divisão Panzer Hermann Goering e as italianas identificadas como “CN” são de “Camisas Negras”. As unidades que não tem identificação à direita não pertencem a nenhuma divisão e, portanto, são independentes.

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

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

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

A unidade do exemplo é o 16º Regimento da 1ª Divisão de Infantaria americana. Ela tem Poder de Ataque 3, Poder de Defesa 4 e Poder de Movimentação 6.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 13 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando 3 dias do período real (representando o período de 10/07/43 a 17/08/43).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 15 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, somente os aliados possuem poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

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

### 3.0 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador do Eixo, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” do Eixo; em seguida, vem a “Fase de Combate” do Eixo, quando o jogador do Eixo executa os ataques contra as unidades aliadas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” aliada, quando o jogador aliado move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades inimigas; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” aliada. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

### 4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

Pela tabela, vê-se que montanhas prejudicam a movimentação das unidades, enquanto unidades blindadas são proibidas de transitar em hexágonos desse tipo.

**EXEMPLO:** Uma unidade de infantaria (3-4-6) americana sai de Licata (2019), atravessa a ponte no sentido nordeste, se movimenta por três hexágonos de terreno aberto ao longo da margem direita do rio Salso (3x1) e ocupa um hexágono de montanha (1x3), completando os 6 pontos. Note que, se essa unidade não tivesse atravessado a ponte em Licata, ela não conseguiria entrar no hexágono de montanha, pois ela se moveria pela margem esquerda por 3 hexágonos (3x1) e atravessaria o rio (+1 ponto), mas teria que gastar mais 3 pontos para ocupar o hexágono de montanha, mas a unidade já teria gasto 4 e, portanto, não poderia concluir esse movimento. Ela poderia ainda andar em linha reta para o norte a partir de Licata e ocupar Caltanissetta.

### OBSERVAÇÕES:

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

+ As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.

- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras peças.
- + Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **NÃO** é somado.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

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

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

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

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

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

4.2.1 – Entrada: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os alemães desembarcam obrigatoriamente no porto de Messina (exceto o 3º Regimento PQD, que salta sem baixas sobre Catânia). Os aliados podem desembarcar em qualquer um dos seguintes portos, desde que já em seu poder e desengajadas: Licata, Gela, Palermo, Siracusa, Augusta e Catânia. Uma unidade desembarcada em um porto pode se mover normalmente começando a contagem a partir do hexágono seguinte ao do porto.

A unidade de “Commandos” britânica é a única que pode desembarcar em qualquer cidade de costa (exceto Messina) e engajando. Se desembarcar atrás das linhas inimigas, ela só poderá se mover e recuperar baixas após contatar outras unidades amigas.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Se o porto determinado para a entrada de reforços aliados no item 10.1.1 estiver em poder do inimigo, eles podem ser desembarcados em outro porto qualquer listado em 4.2.1 desde que em seu poder.

4.2.2 – Saída: No 8º turno, são retiradas do jogo todas as unidades da 82ª Divisão Aeroterrestre americana, desde que não estejam cercadas (saem assim que liberadas do cerco). Nenhuma outra unidade aliada pode ser retirada da ilha. As alemãs e italianas podem usar o porto de Messina (e somente Messina) para sair da ilha e chegar à Itália (não é necessário respeitar o limite de 3 peças por hexágono na Itália). Para isso, basta que a unidade alcance o porto, sendo imediatamente transferida para a Itália.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Unidades evacuadas não podem retornar à ilha.

4.2.3 – Paraquedistas: Os aliados contam com duas divisões aeroterrestres (1ª britânica e 82ª americana). Ao iniciar o jogo, uma unidade americana (505º Regimento PQD) e uma unidade britânica (1ª Brigada Aeroterrestre) saltam sobre hexágonos determinados (V.10.1.1). Outra unidade americana (504º Regimento PQD) chega como reforço no 1º turno e salta sobre Gela. O 325º Regimento Planadorista americano desembarca por mar no 3º turno em Gela (não salta) e as

demais unidades britânicas ficam em reserva. Em cada salto, lança-se um dado: caindo 1 ou 6, a unidade salta em boa ordem; com qualquer outro resultado, a unidade salta com baixas. As unidades britânicas em reserva podem ser usadas para salto a partir do 2º turno em qualquer hexágono da ilha (exceto de montanha e em Messina), desde que desengajadas e seguindo o mesmo critério de baixas citado acima. A unidade que salta só pode se mover e recuperar baixas após ser contactada por outras unidades amigas. Se preferir, o jogador aliado poderá desembarcar essas unidades em um porto em seu poder.

## 5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

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

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

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

### OBSERVAÇÃO:

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

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

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

### OBSERVAÇÕES:

+ Unidades blindadas não podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha (nem mesmo por estrada).

+ 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. Isso 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 elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por “unidade divisional”. Uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos/brigadas, excetuando as divisões italianas e a 29ª Divisão Panzergrenadier (que têm apenas dois regimentos cada).

### OBSERVAÇÃO:

+ A 1ª Divisão Paraquedista alemã estava desfalcada e, portanto, não tem direito à “unidade divisional”.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

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

obrigadas a recuar EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída.

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

#### OBSERVAÇÕES:

+ Qualquer unidade obrigada, por resultado de combate, a recuar para o mar, é considerada destruída.

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

#### **6.0 - PODER AÉREO:**

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta

simulação, o aliado possui 15 pontos de poder aéreo por turno durante todo o jogo e mais 5 pontos a partir do turno seguinte à conquista de Ponte Olivo.

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

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

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 24 ( $6 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-18.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 6 para realizar ataques aéreos.

#### **7.0 – BAIXAS:**

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades.

Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente o aliado recupera baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e possa traçar um caminho livre de “Zonas de Engajamento” inimigas até um porto (V.4.2.1) em seu poder para então poder ser então desvirada.

#### **8.0 – ARTILHARIA:**

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

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

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 2-2-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades alemãs, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 4 ( $2 \times 2$ ) e o índice de vulnerabilidade será 5 ( $1 + 2 \times 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 20 ( $4 \times 5$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36.

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

**OBSERVAÇÃO:**

+ Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

**9.0 – APOIO NAVAL:**

No 1º e 2º turnos, os aliados têm uma coluna à esquerda em caso de ataque do Eixo para todas as unidades desembarcadas a dois hexágonos da costa, no máximo (excetuando unidades aeroterrestres). A unidade de “Commandos” britânica também recebe esse apoio naval no turno em que desembarca e no seguinte.

**10.0 – PREPARAÇÃO:**

Os aliados, organizados sob o comando do 15º Grupo de Exércitos, do General Harold Alexander, desembarcaram em dois grandes blocos: o 7º Exército americano (com 4 divisões de infantaria, 1 blindada, 1 aeroterrestre e uma unidade de “Rangers”) e o 8º Exército britânico (5 divisões de infantaria, incluindo uma canadense, 1 aeroterrestre, 3 brigadas blindadas e 1 brigada de “Commandos”). O 6º Exército italiano era composto pelos 12º e 16º Corpos, além das divisões alemãs 15ª Panzergrenadier e Panzer H. Goering. Com a invasão, ele é reforçado pelo 14º Corpo Panzer, que traz mais duas divisões alemãs (29ª Panzergrenadier e 1ª Paraquedista). O principal objetivo italiano, defender a ilha e expulsar os invasores, foi rapidamente frustrado. O objetivo alemão, porém, é salvaguardar suas forças para a defesa da Itália e o objetivo aliado é simplesmente conquistar a ilha e destruir o máximo de unidades do Eixo.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com suas unidades distribuídas no tabuleiro conforme as relações abaixo. Algumas unidades de reforço entram por hexágonos pré-definidos, desde que já ocupados, no caso dos aliados. Caso contrário, devem ser desembarcados no porto conquistado mais próximo. As abreviaturas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; DB – Divisão Blindada; DAet – Divisão Aeroterrestre; RI – Regimento de Infantaria; CC – Comando de Combate; LCN – Legião (Brigada) de Camisas Negras; RPQD – Regimento de Paraquedistas; RPlan – Regimento de Planadoristas; RPzGr – Regimento Panzergrenadier; RArt – Regimento de Artilharia.

10.1.1 – Colocação Inicial Aliada: São as seguintes as posições iniciais aliadas:

- 1918 – 7º RI (3ª DI americana);
- 2019 – 15º RI (3ª DI americana);
- 2118 – 30º RI (3ª DI americana);
- 2519 – Rangers;
- 2618 – 505º RPQD (82ª DAet americana – salto);
- 2620 – 16º e 26º RI (1ª DI americana);
- 2721 – 179º e 180º RI (45ª DI americana);
- 2922 – 157º RI (45ª DI americana);
- 3323 – 1ª DI canadense;
- 3423 – 51ª DI britânica;
- 3522 – 231ª Brigada britânica;
- 3521 – 50ª DI britânica;
- 3620 – 5ª DI britânica;
- 3719 – 1ª Brigada Aeroterrestre (planadoristas) (1ª DAet britânica – pouso).

10.1.2 – Colocação Inicial do Eixo: São as seguintes as posições iniciais ítalo-germânicas:

- 0711 – 30º RI italiano (Divisão Assietta);
- 0809 – 104º e 129º RPzGr alemães (15ª Divisão Panzergrenadier);
- 0908 – 5º RI italiano (Divisão Aosta);
- 0912 – 29º RI italiano (Divisão Assietta);
- 1007 – 6º RI (Divisão Aosta) e 10º Regimento Bersaglieri, italianos;
- 1306 – 171ª LCN;
- 1310 – RArt do 12º Corpo italiano;
- 1616 – 177º Regimento Bersaglieri;
- 2014 – Kampfgruppe Neapel alemão;

- 2017 – 17ª LCN;
- 2214 – 34º RI italiano (Divisão Livorno);
- 2216 – 33º RI italiano (Divisão Livorno);
- 2512 – RArt do 6º Exército italiano;
- 2816 – Kampfgruppe Conrath alemão;
- 3212 – RArt do 16º Corpo italiano;
- 3213 – 115º RPzGr alemão (15ª Divisão Panzergrenadier);
- 3215 – 75º RI italiano (Divisão Napoli);
- 3217 – 76º RI italiano (Divisão Napoli);
- 3222 – 173ª LCN;
- 3413 – Kampfgruppe Schmalz alemão.

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

- 1º Turno – 18º RI (1ª DI) e 504º RPQD (82ª DAet – salto) (2519); CCA (2ª DB) (2019), todos americanos;
- 2º Turno – 39º RI (9ª DI) e RArt do II Corpo (2519) americanos; RArt dos XIII e XXX Corpos britânicos (3718);
- 3º Turno – 325º RPlan (82ª DAet), CCB e CCR (2ª DB) e RArt do 7º Exército americanos (2519), RArt do Corpo Provisório americano (2019) e RArt do 8º Exército britânico (3718);
- 6º Turno – 78ª DI britânica (todos em qualquer porto em poder dos aliados);
- 8º Turno – 47º e 60º RI (9ª DI americana).

As demais unidades britânicas (3 brigadas de tanques, 2 de paraquedistas e 1 de “Commandos”) podem ser desembarcadas quando o aliado desejar a partir do 2º turno.

10.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- 2º Turno – 3º RPQD (3413);
- 3º Turno – 4º RPQD e RArt do XIV Corpo Panzer (3903);
- 4º Turno – 29ª DPzGr (3903);
- 10º Turno – 185º RPQD italiano (3903).

10.2 – Objetivos →

10.2.1 – Objetivos Aliados: Os aliados marcam os seguintes pontos:

- 1 ponto por cada unidade italiana destruída;
- 5 pontos por cada unidade alemã destruída;
- 3 pontos por cada unidade da reserva que não for utilizada;
- 5 pontos por Siracusa (se conquistada no 1º turno);
- 1 ponto por Palermo por cada turno em que ela estiver em seu poder;
- 10 pontos por Catânia;
- 15 pontos por Messina;
- 30 pontos se não houver mais unidades do Eixo na Sicília ao fim do jogo.

10.2.2 – Objetivos do Eixo: Os ítalo-germânicos marcam os seguintes pontos:

- 5 pontos por cada unidade aliada destruída;
- 5 pontos por cada unidade alemã evacuada;
- 1 ponto por cada unidade italiana evacuada;
- 5 pontos por cada unidade alemã ou italiana intacta a permanecer na Sicília.

Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

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

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	1 Coluna
Estrada	1	½	---
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Montanha	3	PROIBIDO	3 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Monte Etna	PROIBIDO	PROIBIDO	---

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 36	37 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

DI - Defesa Intacta

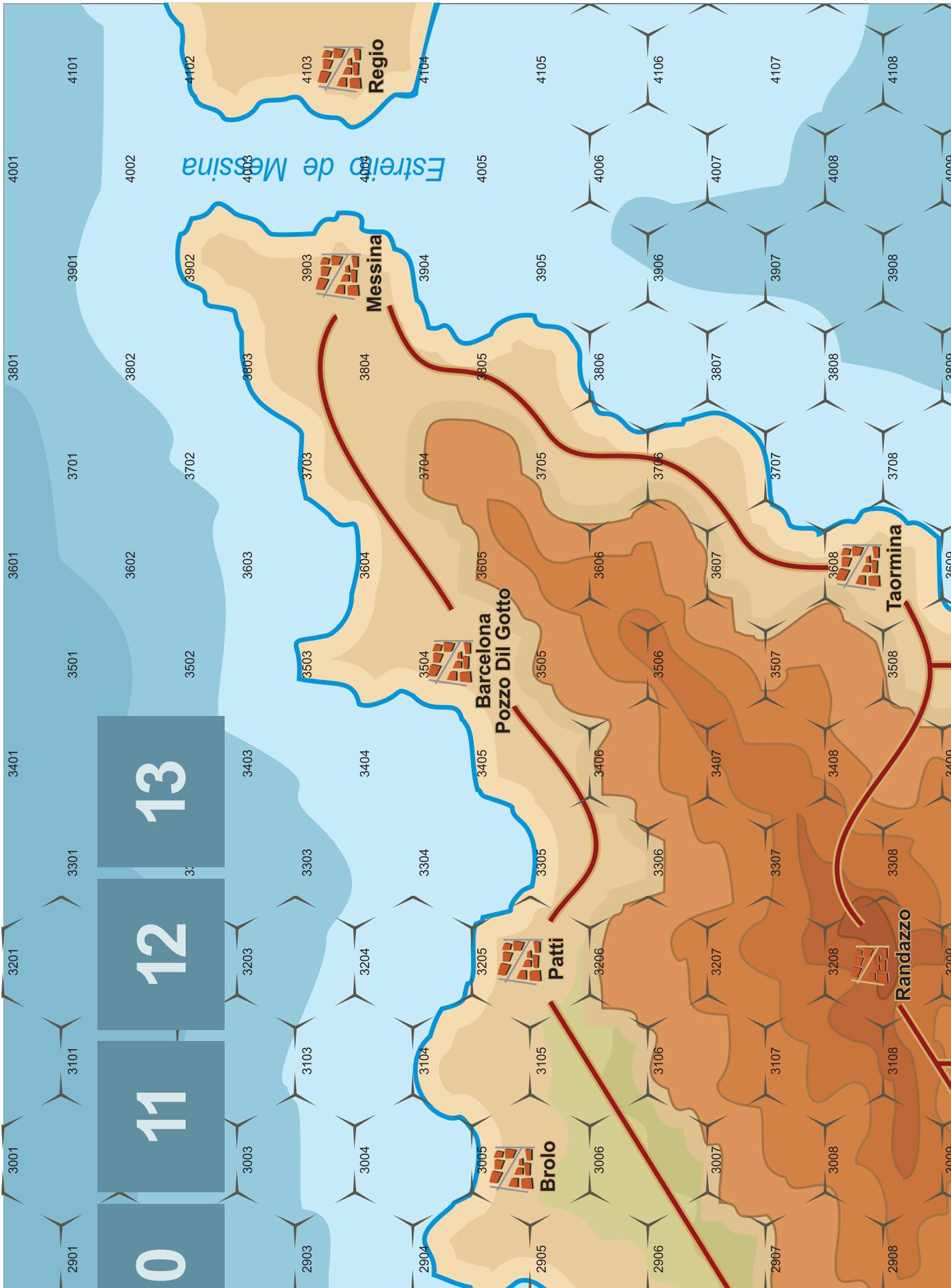
DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

**TABELA DE VULNERABILIDADE**

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Paraquedistas, Planadoristas, Rangers e Commandos.	1	2
Blindados	2	1
Artilharia	2	2




16 2-2-6	18 2-2-6	26 2-2-6	7 2-2-6	15 2-2-6	30 2-2-6	39 2-2-6	47 2-2-6	60 2-2-6	2-2-6
157 2-2-6	671 2-2-6	181 2-2-6	405 2-2-6	505 2-2-6	526 2-2-6	CCA 3-2-12	CCB 3-2-12	CCR 3-2-12	7 2-1-5
1-1-5	Pov. 1-1-5	13 2-2-6	15 2-2-6	17 2-2-6	69 2-2-6	151 2-2-6	168 2-2-6	4 3-2-12	23 3-2-12
152 2-2-6	153 2-2-6	154 2-2-6	11 2-2-6	36 2-2-6	83 2-2-6	1 2-2-6	2 2-2-6	1 2-2-6	231 2-2-6
1 2-2-6	2 2-2-6	3 2-2-6	1 3-2-12	2-2-6	XXX 1-1-5	IIII 1-1-5	8 2-1-5		
3 2-3-7	4 2-3-7	Conrath 4-3-12	Conrath 3-3-12	Schmalz 3-3-12	401 3-3-12	511 3-3-12	621 3-3-12	51 3-3-12	17 3-3-12
Neapel 2-2-12	XIX 1-1-5	29 ASSIETTA 1-1-4	03 ASSIETTA 1-1-4	5 AOSTA 0-1-4	9 AOSTA 0-1-4	52 NAPOLI 0-1-4	92 NAPOLI 0-1-4	33 LIVORNO 1-2-10	34 LIVORNO 1-2-10
10 1-1-4	771 1-1-4	185 2-2-5				9 1-1-4	III 1-1-4	XIX 1-1-4	

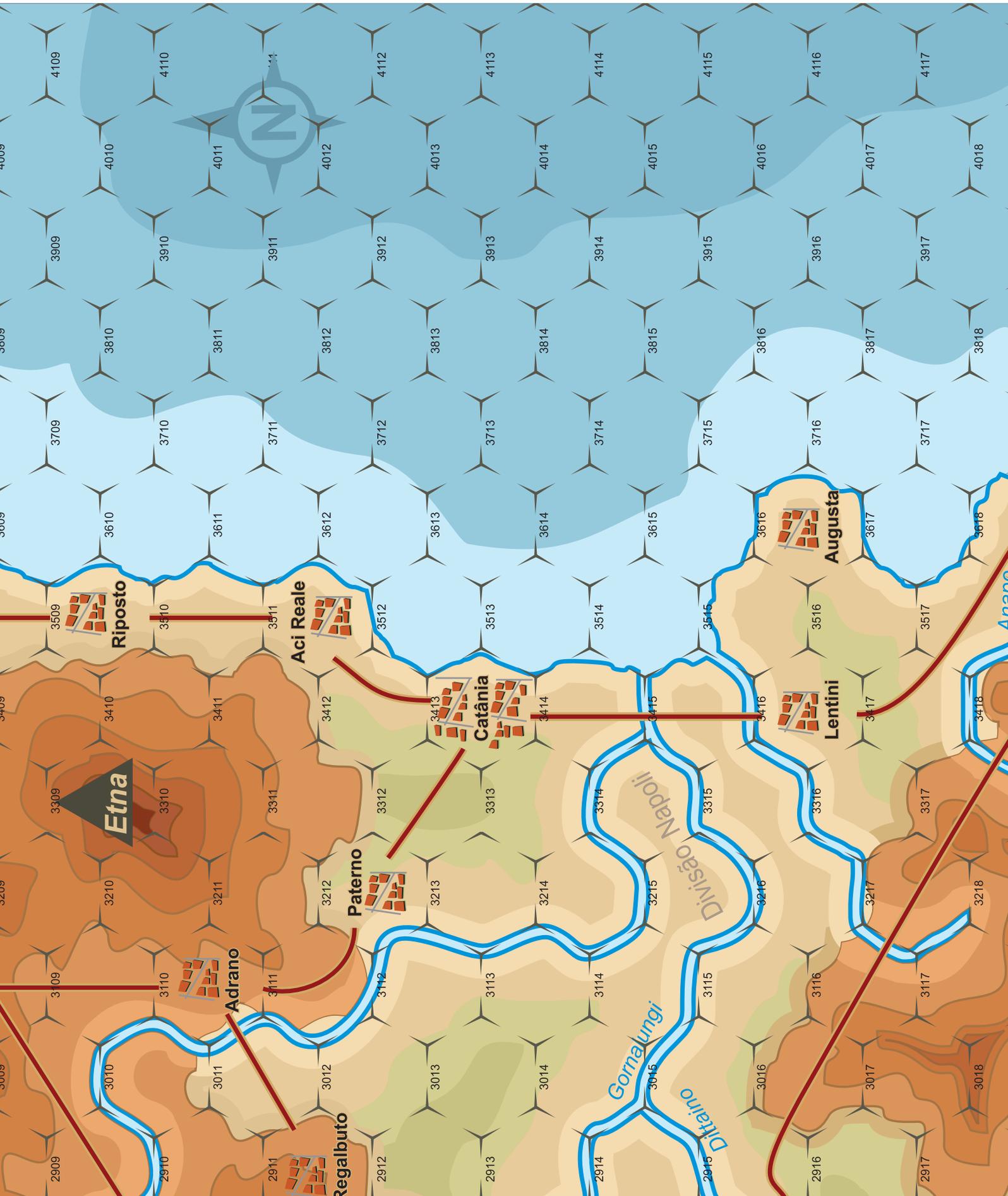


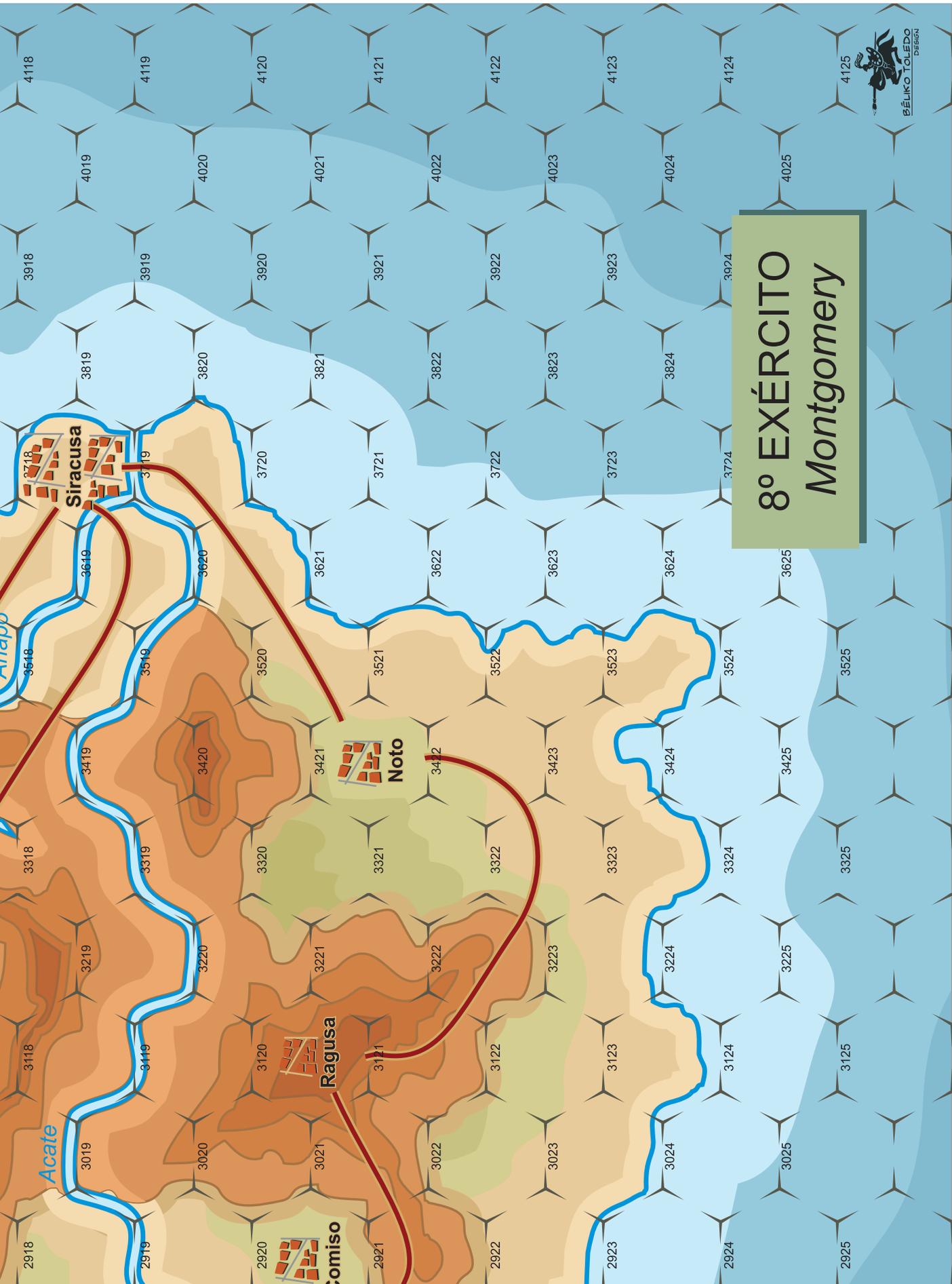
0

11

12

13



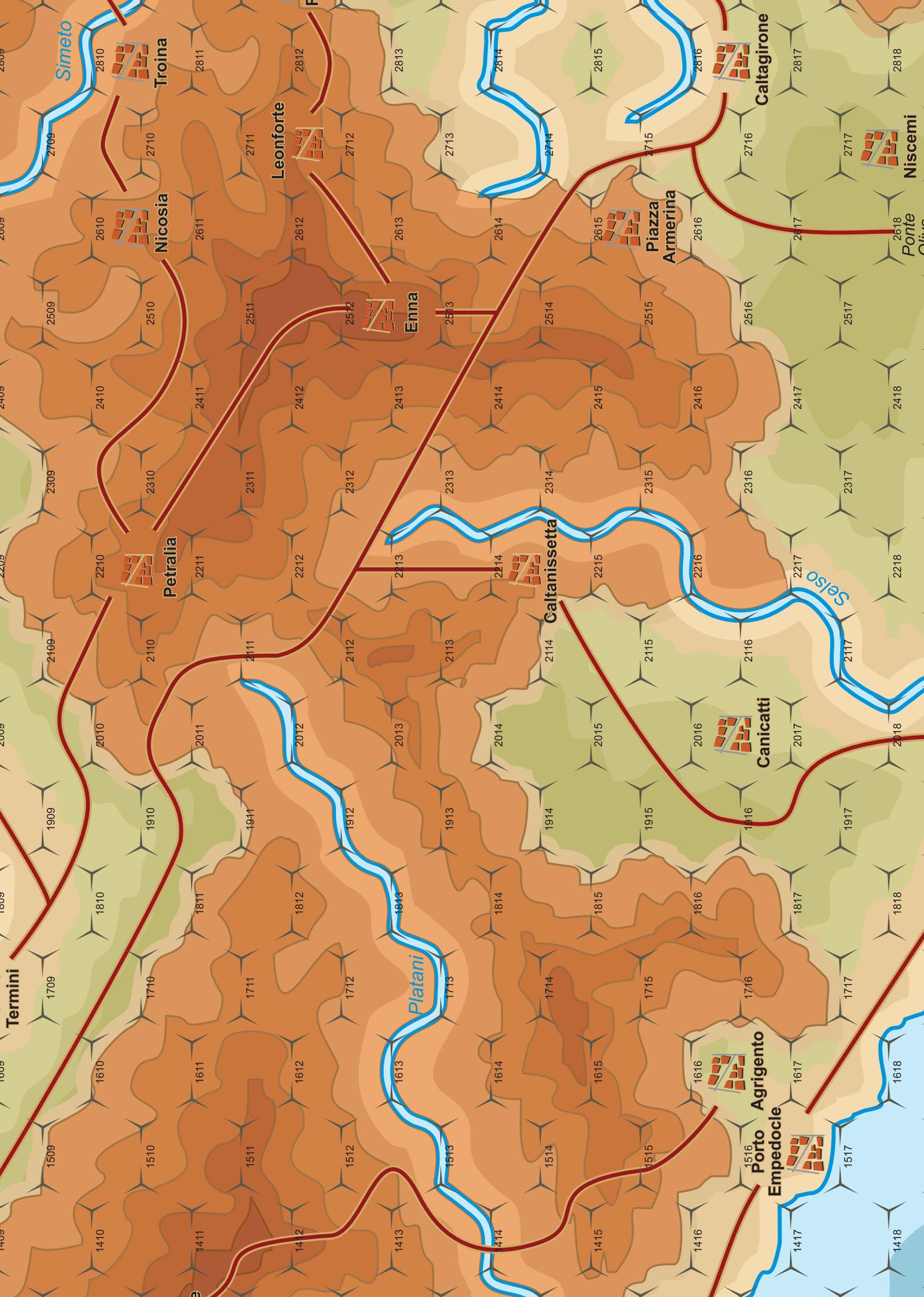


8° EJÉRCITO  
Montgomery



4125







7º EXÉRCITO  
Patton

✈️ 10

✈️ 9

✈️ 8

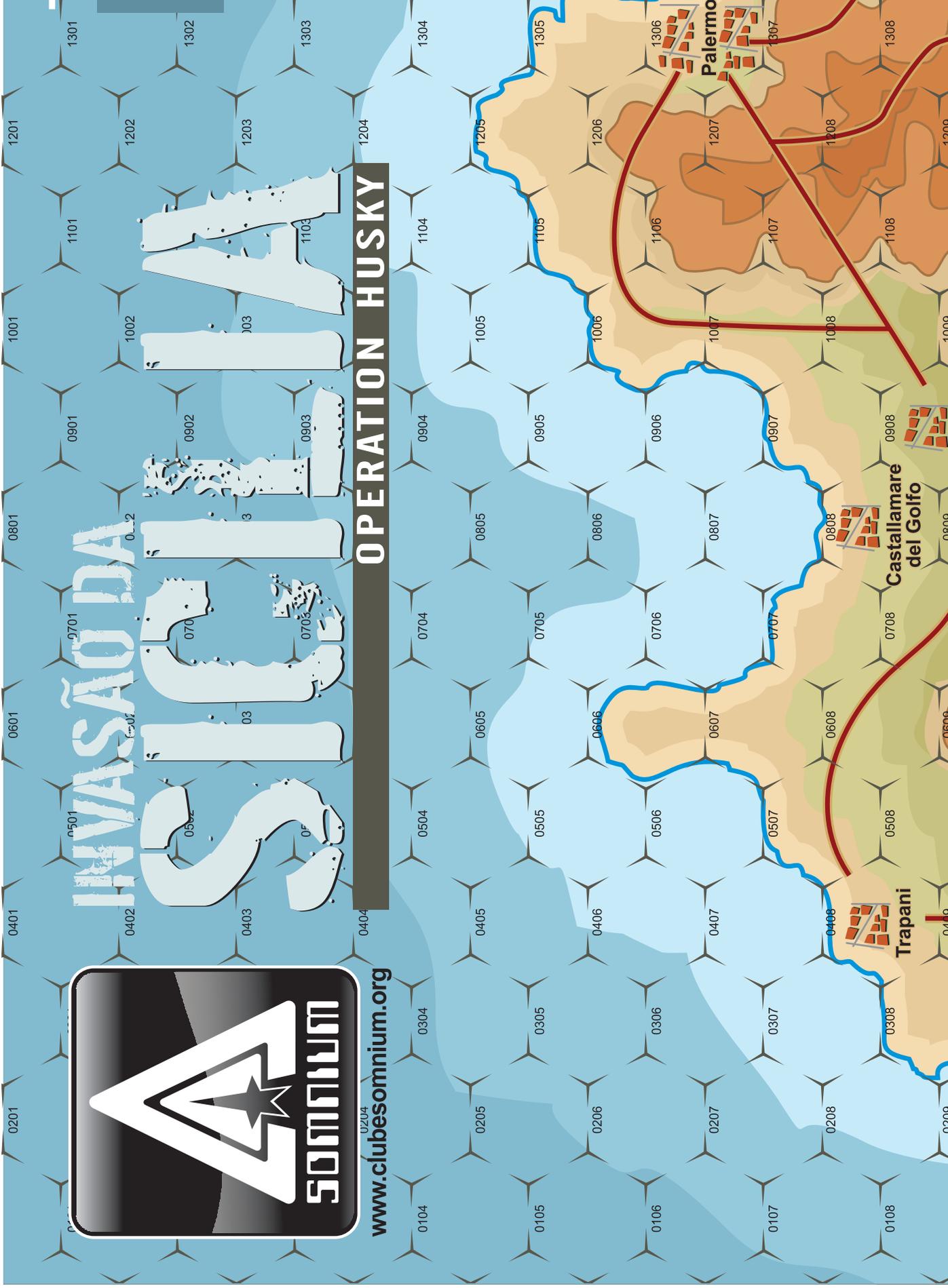


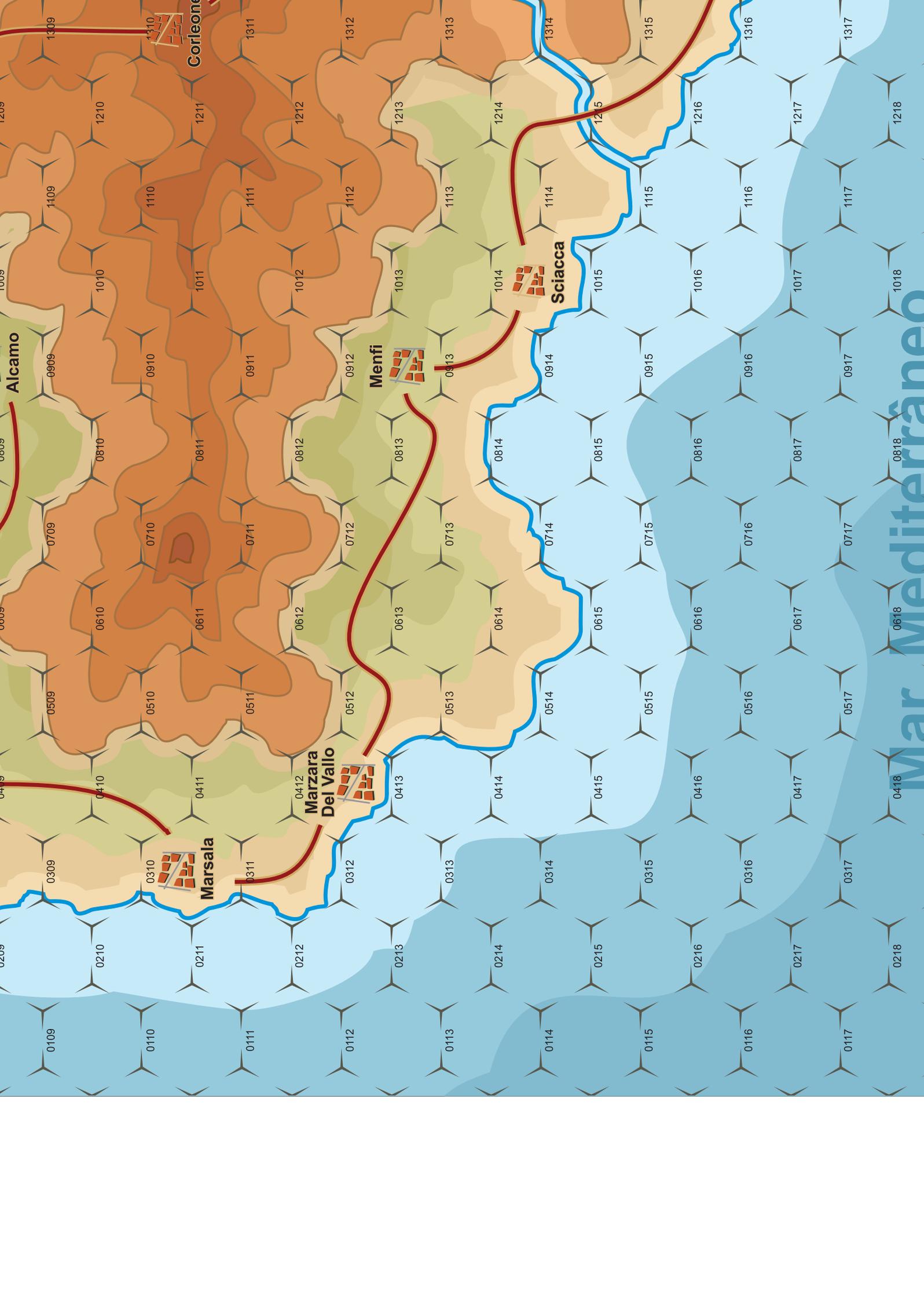
www.clubesosomnium.org

WASÅODA

SIKIA

OPERATION HUSKY





Alcamo

Corleone

Marsala

Marzara  
Del Vallo

Menfi

Sciacca

Mar Mediterraneo



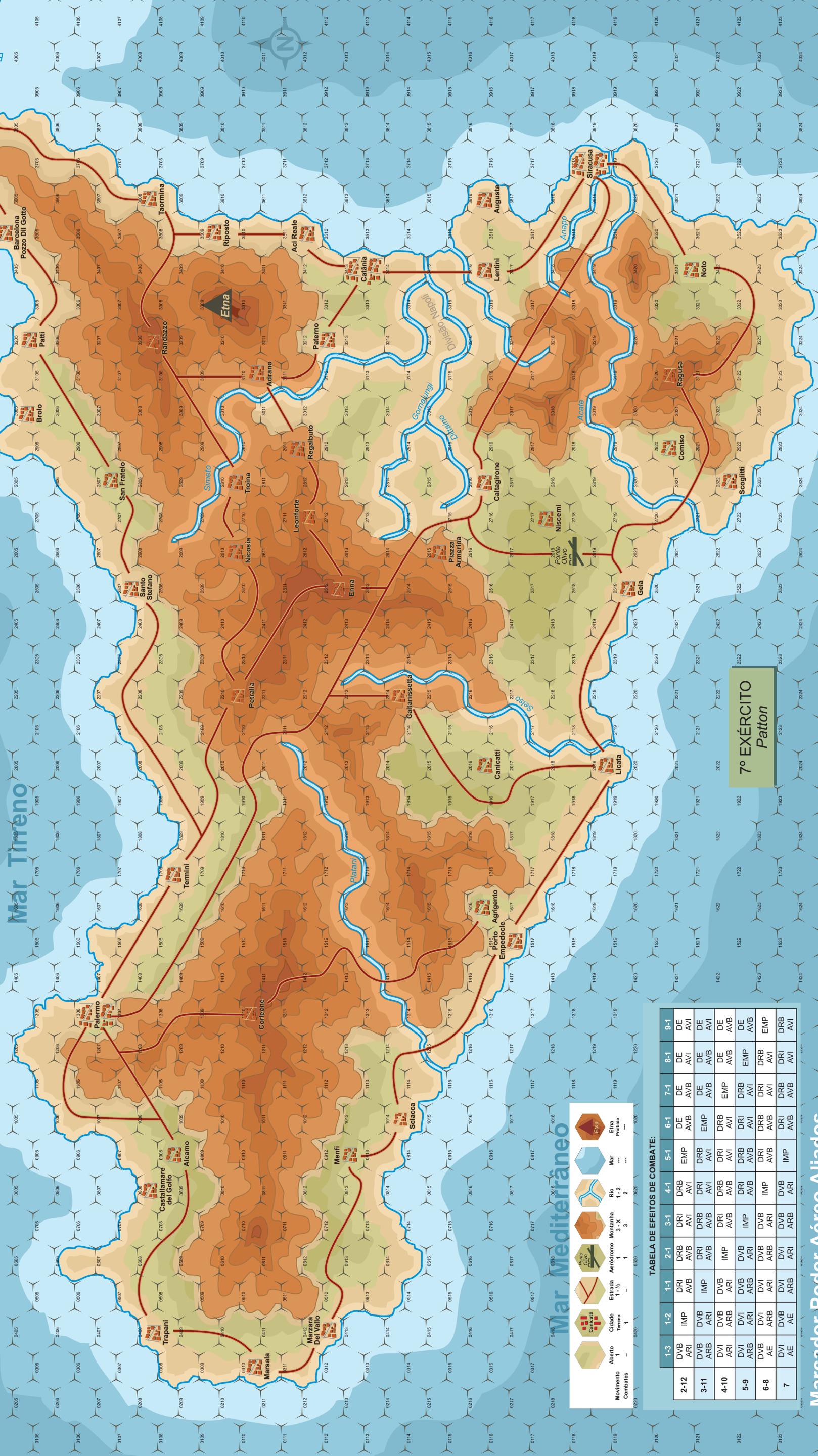


# INVASÃO DA SICILIA

OPERATION HUSKY

## TURNOS

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



**Legenda:**

- Aberto 1
- Cidade 1
- Estrada 1-1/2
- Aeródromo 1
- Montanha 3-X
- Rio 1-2
- Mar 2
- Etna Proibido

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

## Marcador Poder Aéreo Aliados

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

**7º EXÉRCITO**  
Patton

**8º EXÉRCITO**  
Montgomery

