

DRAGOON - A INVASÃO DO SUL DA FRANÇA

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Durante os anos de preparação da invasão da Europa, os aliados estabeleceram de início um desembarque no sul da França para apoiar o assalto principal na Normandia. Esse plano foi então chamado “Operação Anvil” (“Bigorna”). Contudo, não foi possível desviar os recursos navais para o Mediterrâneo e a Operação Anvil, agora rebatizada “Dragoon”, foi adiada para agosto.

A 15/08/44, a “Operação Dragoon” foi desencadeada. O sucesso foi total, uma vez que muitas forças alemãs haviam sido transferidas para a frente da Normandia, a qual já se havia rompido. Contudo, era importante que a progressão pelo vale do rio Ródano fosse a mais veloz possível, para fazer contato com as forças aliadas vindas do noroeste francês e assim cercar o 1º Exército alemão, que então defendia a costa atlântica francesa. Também era necessário cobrir a fronteira italiana, para impedir os alemães de atacar a sua retaguarda vindo daquele país e também ameaçar a posição inimiga no vale do rio Pó.

Os invasores pertenciam ao 6º Corpo-de-Exército americano, veterano dos combates na cabeça-de-praia de Ânzio. Mas ele era apenas a ponta-de-lança do 6º Grupo-de-Exércitos aliado, do General americano Jacob L. Devers, composto pelo 7º Exército americano (General Alexander Patch) e do 1º Exército francês (General de Lattre-Tassigny). Ao todo, ele contava com 3 divisões americanas, 7 francesas e uma força aeroterrestre angloamericana. Os alemães estavam organizados no 19º Exército, do General Friedrich Wiese. O 19º então estava desfalcado, pois várias de suas tropas haviam sido deslocadas para a Normandia e restaram apenas tropas de 2ª classe (divisões de treinamento, com efetivo reduzido ou com considerável proporção de russos). Além disso, já estava ciente da ruptura na Normandia e que ele teria que retrair para não ficar preso na Provença. Mas ele não podia simplesmente abandonar as suas posições, pois isso condenaria as tropas alemãs no Sudoeste da França e era essencial manter os portos do Mediterrâneo (Marselha e Toulon) pelo máximo de tempo, para impedir que os aliados utilizassem as suas instalações, prejudicando assim a logística aliada na Europa. Era necessário retardar o avanço aliado e procurar manter os próprios efetivos para a posterior defesa da própria Alemanha.

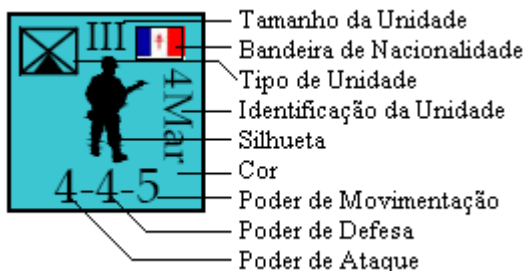
Esta era a situação na região francesa da Provença, no dia 15/08/44.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa toda a região francesa da Provença, no sul da França, na fronteira com a Itália e a Suíça, num total de 392 hexágonos.










2.2- Peças em Cartão → Num total de 68 peças (excetuando-se marcadores), sendo 26 alemãs (representadas na cor cinza), 26 francesas (representadas na cor azul), 15 americanas (representadas na cor amarela) e 1 britânica (representada na cor rosa).

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

 - Infantaria	 - Paraquedistas	 - Artilharia
 - Blindados	 - Commandos	 - Montanhistas
 - Infantaria Blindada	 - Fuzileiros Navais	 - Guerrilheiros
 - Artilharia Mecanizada		

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da divisão a que o regimento pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos, mas pode haver exceções. Nesta simulação, algumas unidades têm identificações particulares:

- TF = Task Force (Força-Tarefa) – Unidade improvisada, visando especificamente à invasão do sul da França.
- FSE = Força de Serviços Especiais – Brigada especialmente constituída com voluntários americanos e canadenses, com treinamento para todo tipo de operações especiais.
- Mar = Marroquina.
- Arg = Argelina.
- Col = Colonial.
- R = Reserva – Divisões de treinamento alemãs.

OBSERVAÇÃO:

+ A 1ª Divisão de Infantaria Motorizada francesa foi aqui representada como infantaria comum para evitar confusão com a 1ª Divisão Blindada de mesma nacionalidade.

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).

Alcance de Artilharia: É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia. Este número localiza-se sobre a silhueta nas unidades de artilharia.

A unidade do exemplo é um regimento da 4ª Divisão de Infantaria de Montanha francesa (cor azul), mas constituída por tropas marroquinas (como assinalado pela identificação “Mar”). Ela tem poder de ataque 4, poder de defesa 4 e poder de movimentação 5.

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 14 na parte direita do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real, representando o período de 15/08/44 (invasão da Provença) a 11/09/44 (junção com o 3º Exército americano em Dijon).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior esquerda do tabuleiro. Nesta simulação, apenas 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 – SEQÜÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador aliado, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” Aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” Aliada, quando o jogador aliado executa

os ataques contra as unidades do Eixo que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” do Eixo, quando o jogador do Eixo move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” do Eixo, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” do Eixo. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a seqüência.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade PQD americana 3-3-6 sai do hexágono assinalado com um paraquedas ao sul de Draguignan, entra nesta cidade (1 ponto), avança mais 1 hexágono de terreno aberto para o Norte (mais 1 ponto), atravessa o rio Verdon (mais 1 ponto) e entra no hexágono de montanha (mais 3 pontos), totalizando $1+1+1+3=6$ pontos, tendo então que parar.

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 aliada ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao alemão (aberto). 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: Os aliados recebem reforços durante o jogo (os turnos de entrada estão listados no item 11.1.2). Excetuando a 1ª TF aeroterrestre, todas as unidades aliadas entram no tabuleiro obrigatoriamente pelas praias marcadas por setas.

4.2.2 – Saída: As unidades de ambos os contendores podem sair pela borda Norte, não podendo mais retornar ao tabuleiro. As unidades alemãs podem também sair pela borda Leste e podem ainda retornar (à vontade do jogador alemão) em qualquer turno a partir de dois turnos após a sua saída, por qualquer hexágono da borda Leste.

OBSERVAÇÃO:

+ No 4º turno é retirada do tabuleiro a unidade britânica, desde que não esteja cercada (é retirada assim que liberada).

4.2.3 – Paraquedistas: Os aliados contam com uma força de paraquedistas, a 1ª Força-Tarefa Aeroterrestre. Ao iniciar o jogo, suas unidades saltam atrás das praias de invasão aliadas (os hexágonos são marcados com um paraquedas). Em cada salto, lança-se um dado: caindo um número par, a unidade salta em boa ordem; caindo ímpar, a unidade sofre baixas. As unidades que participam de saltos só podem se mover após contatar outras unidades aliadas.

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 seqüência é como descrita abaixo:

5.1.1- Relação de Forças:

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

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

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

OBSERVAÇÕES:

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

+ Uma vez que o defensor avise com quantos 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 na forma de “colunas” na “Tabela de Efeitos de Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer à defesa, em quantas colunas à esquerda!

OBSERVAÇÕES:

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

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

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. 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 elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por “unidade divisional”.

OBSERVAÇÃO:

+ A 1ª Força-Tarefa Aeroterrestre anglo-americana e a 189ª DIR alemã **NÃO** têm 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.

IMP - Impasse. Nada acontece. As unidades continuam engajadas.

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.

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 motorizadas (blindadas, de infantaria motorizada e artilharia mecanizada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não-motorizadas (infantaria) apenas um (artilharia comum não avança após vitória em combate). As unidades motorizadas avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem rio entre eles (a não ser que haja 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 três peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade blindada recua através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades não sofrem quaisquer efeitos.

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

OBSERVAÇÕES:

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

+ Unidades alemãs em Toulon e Marselha não precisam recuar quando o resultado do combate determinar o seu recuo (DRI ou DRB).

+ Unidades que recuam para a Suíça ou para o mar são consideradas destruídas. Isso vale para as unidades aliadas que desembarcam no 1º turno se não conseguirem ocupar um hexágono de terra.

+ Unidades alemãs obrigadas a recuar para áreas controladas por “maquis” perdem uma coluna em qualquer combate e não podem receber apoio de artilharia de nenhum tipo.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa da aviação nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o aliado possui poder aéreo, contando com 30 pontos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado possui um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1”. Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos 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 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de terreno aberto com fortificação, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

+ Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.

+ Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo.

+ Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária 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 à metade (nesta simulação, arredondando para cima para ambos os jogadores). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente as unidades aliadas recuperam baixas, desde que permanecendo 1 turno desengajadas.

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 logo acima da silhueta em unidades de artilharia indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

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 alemãs de artilharia 1-1-3 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades francesas, sendo uma de blindados e uma de infantaria motorizada. O poder de ataque será 2 (2x1) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 6 (2x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 1-12.

OBSERVAÇÕES:

+ 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.

+ Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.

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

9.0 – APOIO NAVAL:

Os aliados contam com duas colunas de apoio naval tanto na sua Fase de Combate (atacando) quanto na Fase de Combate inimiga (defendendo) em qualquer combate em hexágonos de costa (considera-se sempre o hexágono do defensor).

10.0 – GUERRILHEIROS:

O movimento guerrilheiro francês conhecido como “maquis” controlava diversas regiões montanhosas no sul da França. Ao se iniciar o jogo, as unidades de guerrilheiros franceses são posicionadas livremente dentro das áreas controladas pelos maquis, que são assinaladas no tabuleiro com um pontilhado verde. Somente unidades aliadas podem transitar por áreas controladas pelos maquis.

Unidades alemãs obrigadas a recuar para áreas controladas por maquis perdem uma coluna em qualquer combate e não podem receber apoio de artilharia de nenhum tipo. Além disso, na sua vez de jogar, o jogador alemão deve retirar a unidade da região de maquis. Se encerrar a sua Fase de Movimentação com a unidade ainda em região de maquis, ela sofre baixas. Terminando a fase seguinte ainda em região de maquis, é eliminada.

Unidades de guerrilheiros não podem receber apoio aéreo nem de artilharia, a menos que esteja ocupando o mesmo hexágono que outras unidades aliadas.

11.0 – PREPARAÇÃO:

A defesa da costa mediterrânea francesa estava confiada ao enfraquecido 19º Exército alemão. A frente era dividida entre o 4º Corpo da Luftwaffe, o 85º Corpo e o 62º Corpo da Reserva, totalizando então apenas 6 divisões de 2ª classe, com grande proporção de soldados não alemães. Na retaguarda, combatendo os guerrilheiros franceses, estava uma divisão de treinamento e, em reserva, estava a veterana 11ª Divisão Panzer.

As forças invasoras estavam concentradas no 6º Corpo americano, constituído por três divisões de infantaria americanas experientes (3ª, 36ª e 45ª), seguidas de perto pelo 1º Exército francês.

11.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: DB = Divisão Blindada; DIC = Divisão de Infantaria Colonial; DI = Divisão de Infantaria; DM = Divisão de Montanha; DMtz = Divisão Motorizada; DPz = Divisão Panzer (Blindada); FSE = Força de Serviços Especiais; Bgda = Brigada; Blda = Blindada e RArt = Regimento de Artilharia. As letras que aparecem entre aspas referem-se a letras marcadas no tabuleiro.

11.1.1 – Colocação Inicial Alemã:

- 11ª Divisão Panzer – Posição “A”;
- 148ª DI – Entre Cannes e a Posição “B”, tudo inclusive;
- 157ª DI de Reserva – Um Regimento em cada uma das cidades: Grenoble, Chambéry e Gap;
- 189ª DI de Reserva – Posição “C”;
- 198ª DI – Posição “D”;
- 242ª DI – Entre Toulon e Saint Tropez, tudo inclusive;
- 244ª DI – Marselha;

- 338ª DI – Posição “E”;
- 1 RArt (1-1-3) – Posição “F”;
- 1 RArt (1-1-3) – Posição “G”;
- 1 RArt (2-1-3) – Posição “H”;

11.1.2 – Colocação Inicial Aliada: Somente as unidades de guerrilheiros franceses iniciam o jogo no tabuleiro. Elas são posicionadas livremente dentro das áreas controladas pelos “maquis” (dentro do pontilhado verde). As demais unidades aliadas entram nos turnos abaixo relacionados:

- 1º Turno – 3ª, 36ª e 45ª DI americanas e 1ª Força-Tarefa Aeroterrestre (salto).
- 2º Turno – 1 Bgda. Blda, 1 RArt (3-2-4) e 1 RArt (2-2-4) americanos; 1ª DMtz, 3ª DI argelina, 9ª DIC, 1 RArt (2-2-4) e o regimento blindado da 1ª DB, todos franceses.
- 3º Turno – 2ª DI marroquina e o restante da 1ª DB francesa.
- 4º Turno – 1ª FSE americana; 4ª DM marroquina e 1 RArt (2-2-4) francês.
- 5º Turno – 5ª DB francesa.

11.2 – Objetivos →

11.2.1 – Ao fim do jogo, o jogador aliado marca os seguintes pontos:

- Marselha – 20 pontos;
- Toulon – 20 pontos;
- Lyon – 10 pontos;
- Avignon – 5 pontos;
- Grenoble – 5 pontos;
- Unidade alemã eliminada – 2 pontos;
- Divisão sua intacta e com todos os elementos a cruzar a borda Norte do tabuleiro – 3 pontos;
- Se não restar nenhuma unidade alemã no tabuleiro – 20 pontos;

11.2.2 – Ao fim do jogo, o jogador alemão marca os seguintes pontos:

- Marselha – 60 pontos;
- Toulon – 60 pontos;
- Lyon – 40 pontos;
- Avignon – 20 pontos;
- Grenoble – 20 pontos;
- Qualquer outra cidade em seu poder – 5 pontos;
- Unidade aliada eliminada – 10 pontos;
- Unidade alemã intacta a se retirar do tabuleiro pelas bordas Norte ou Leste – 5 pontos.
- Unidade alemã a permanecer no tabuleiro – 2 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO				COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	ESPECIAIS	BLINDADOS	
Aberto	1	1	1	1	---
Cidade	1	1	1	1	2 Colunas
Rio	1	1	1	3	2 Colunas
Bosque	2	3	2	3	1 Coluna
Montanha	3	4	2	PROIBIDO	3 Colunas
Fortificação	---	---	---	---	3 Colunas
Estrada	1	0,5	1	0,5	*OBS
Área de Maquis	V.10.0	V.10.0	V.10.0	V.10.0	---
Fronteira	PROIBIDO	PROIBIDO	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	PROIBIDO	PROIBIDO	---

* Depende do terreno onde estiver.

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 12	13- 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
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

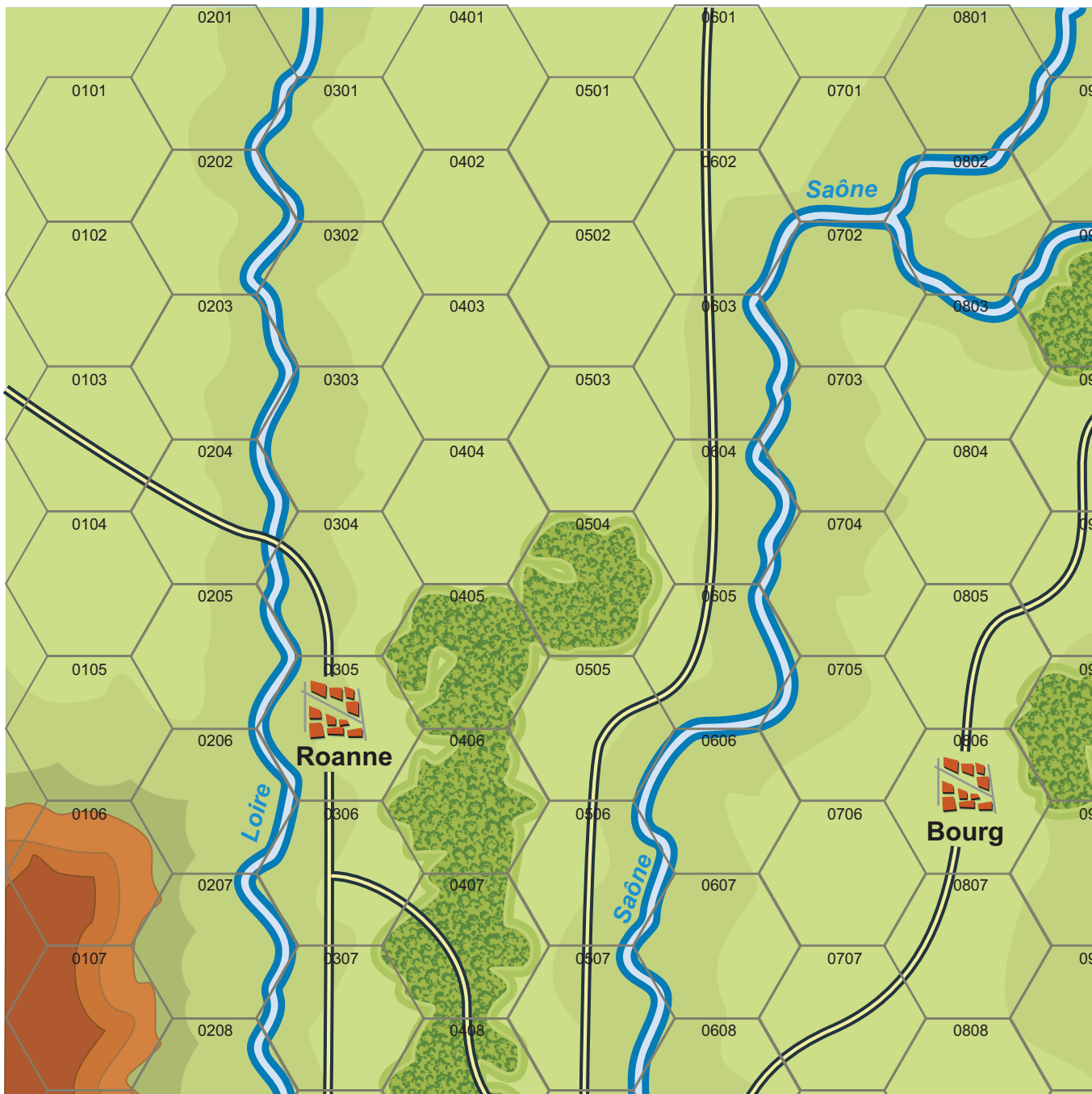
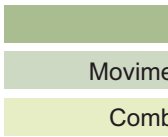
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Fuzileiros Navais, Infantaria Blindada, Commandos, Montanhistas e Paraquedistas.	1	2
Blindados e Artilharia Mecanizada	2	1
Artilharia	2	2
Guerrilheiros	1	1



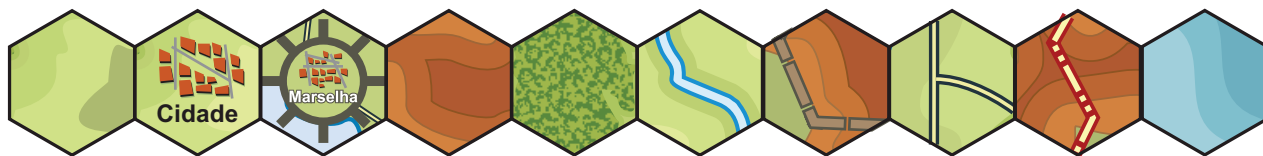


Operação DRAGON

TIPOS DE
TERRENO

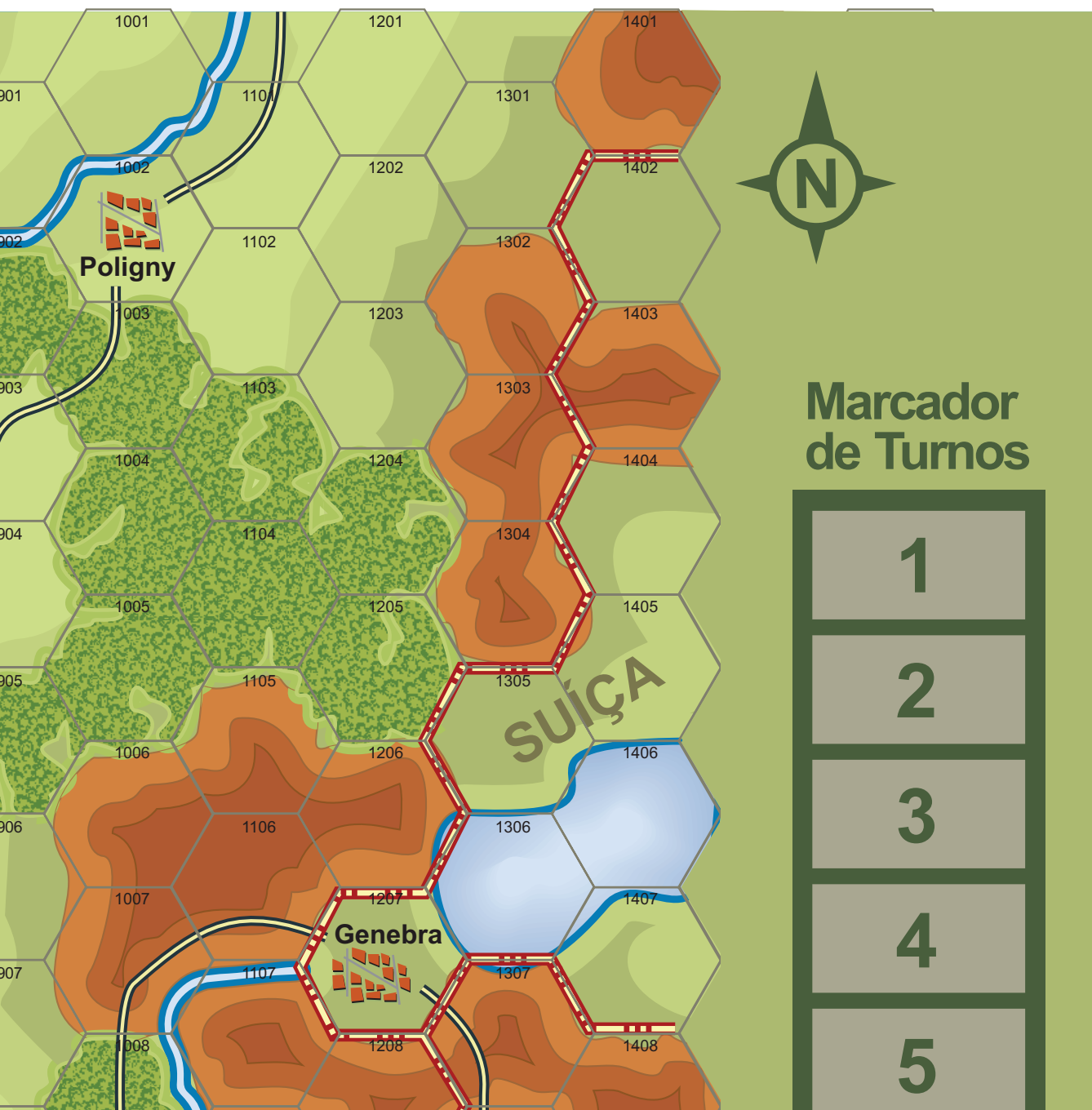


E
O



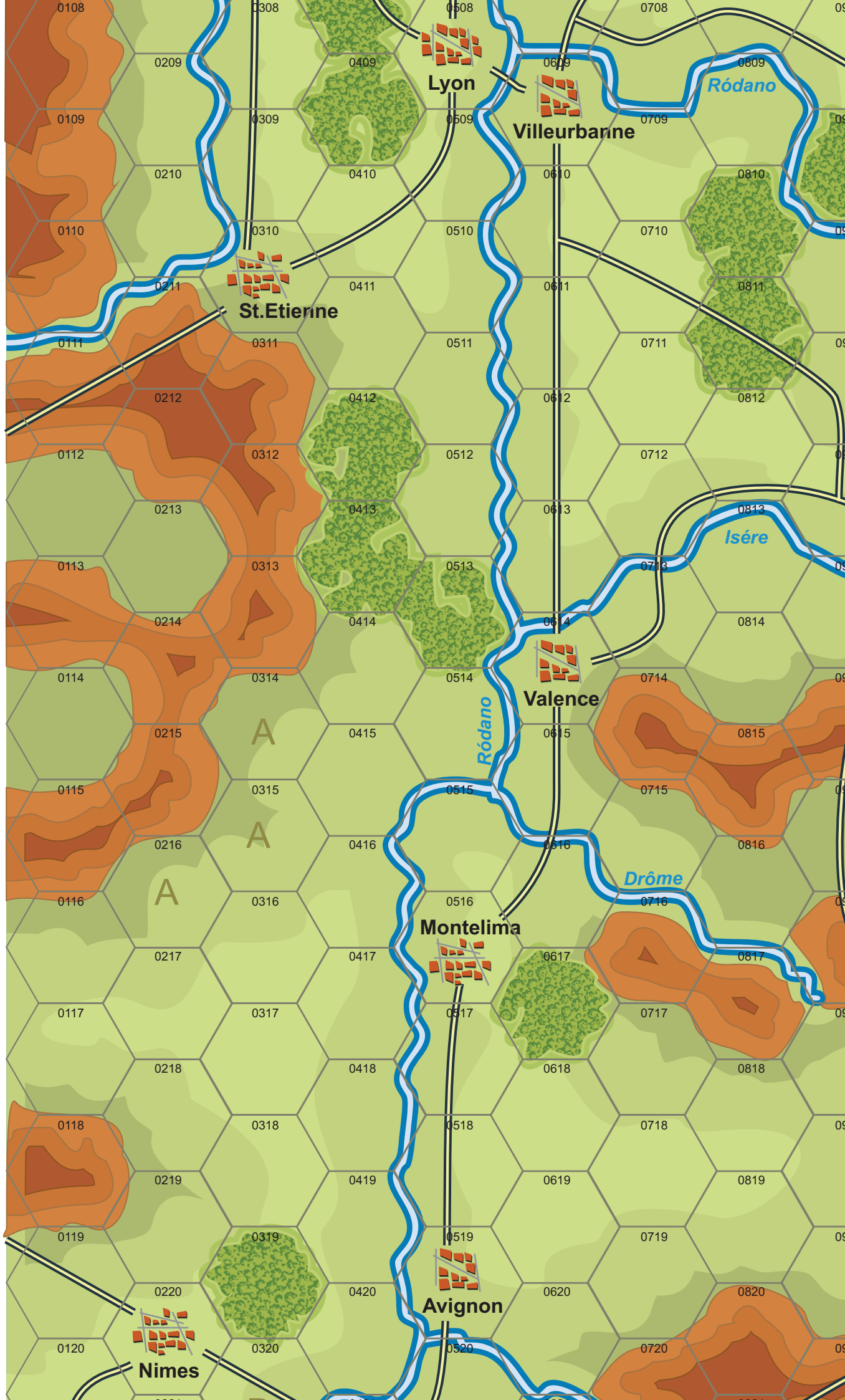
	Aberto	Cidade	Fortificação	Montanha	Bosque	Rio	Maquis	Estrada	Fronteira*	Mar/Lago
Ento	1	1	---	2-3-4-X	2-3	1-3	V. Regra	1-1/2	---	---
ate	---	2	3	3	1	2	---	Terreno	---	---

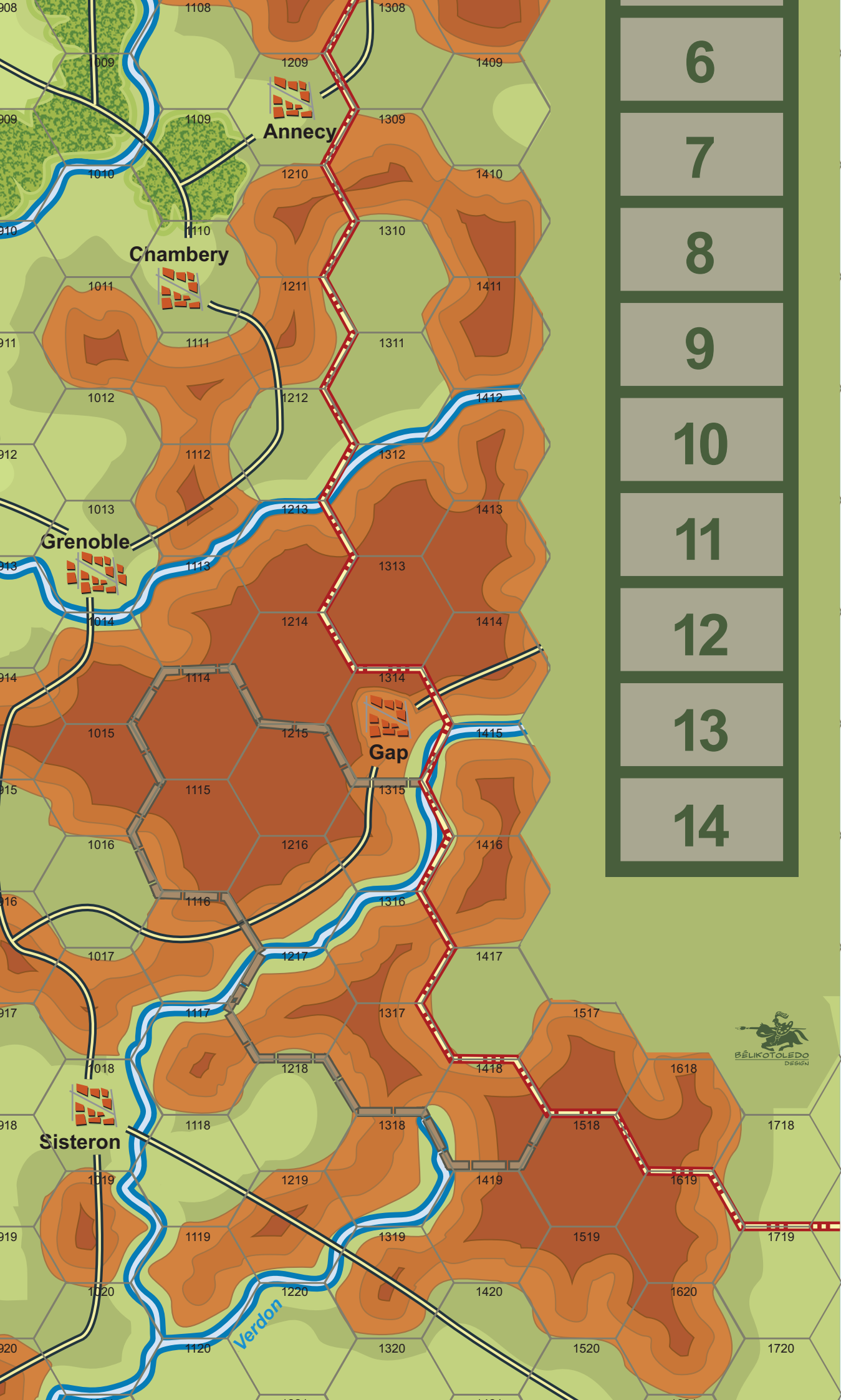
*É PROIBIDO entrar na Suíça (neutra)



Marcador
de Turnos

1
2
3
4
5





6

7

8

9

10

11

12

13

14





MARCADOR DE PODER AÉREO:



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



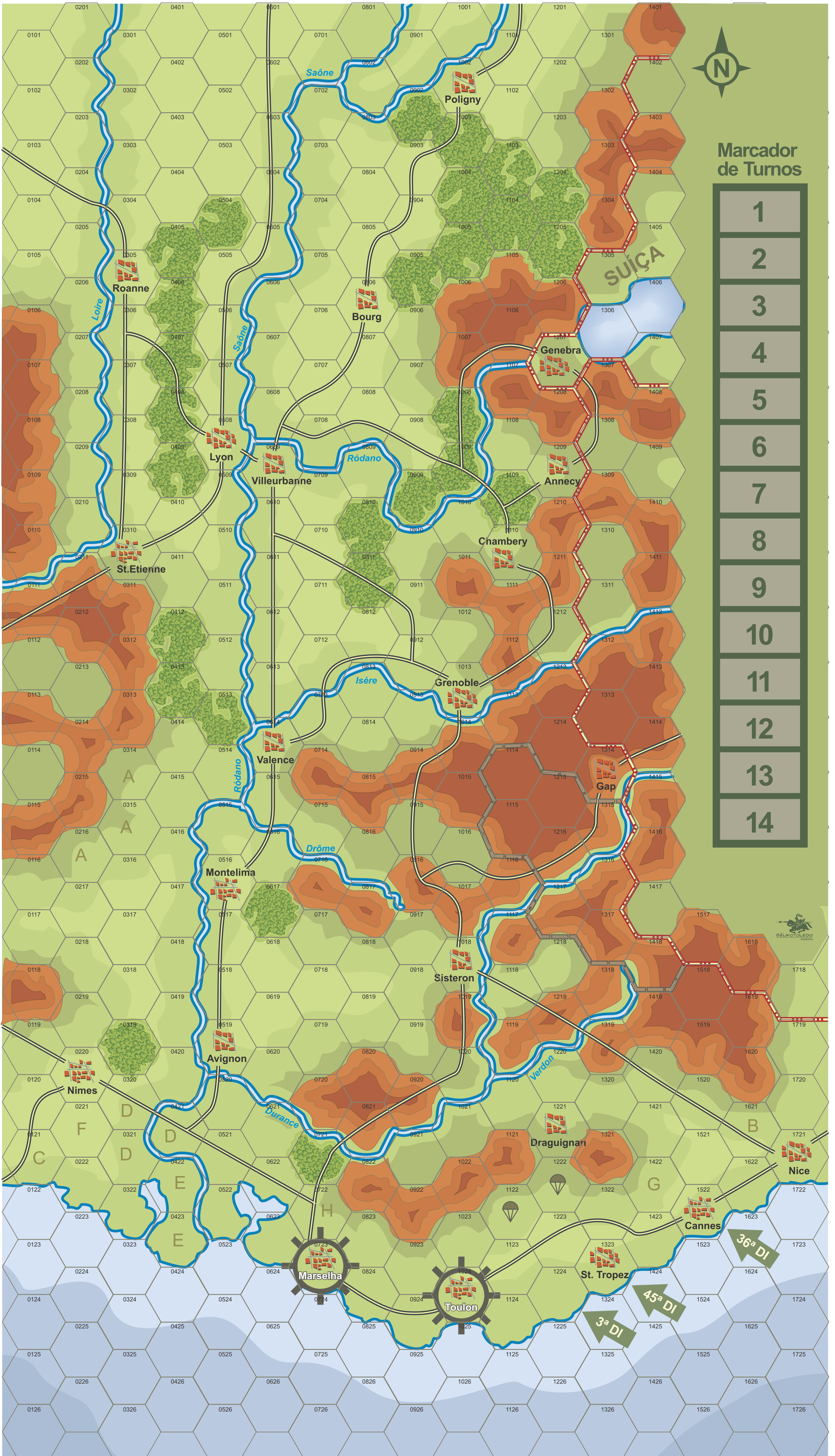
TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Cidade	Fortificação	Montanha	Bosque	Rio	Maquis	Estrada	Fronteira*	Mar/Lago
Movimento	1	1	---	2-3-4-X	2-3	1-3	V. Regra	1-1/2	---	---
Combate	---	2	3	3	1	2	---	Terreno	---	---

*É PROIBIDO entrar na Suíça (neutra)



Marcador de Turnos

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

MARCADOR DE PODER AÉREO:



TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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