

BATALHA DE PELELIU

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Peleliu é uma pequena ilha no arquipélago de Palau, localizado a meio caminho entre as ilhas Marianas e Mindanao, a mais meridional das grandes ilhas do arquipélago das Filipinas. Peleliu não é a maior nem a mais importante das ilhas Palau. Quando os americanos decidiram pela sua conquista, visavam somente conquistar o seu aeródromo e, com isso, proteger o flanco das futuras operações que seriam realizadas nas Filipinas. A operação, batizada “Stalemate” (“Impasse”) não recebeu nenhuma atenção especial e concluiu-se que uma divisão bastaria para a tarefa.

O que os americanos não sabiam é que os japoneses estavam começando a aprender com seus erros. Após a perda de Tarawa e das ilhas Marianas, os japoneses compreenderam que não podiam enfrentar o poderio esmagador dos americanos em batalhas campais. Também compreenderam que os americanos conquistariam qualquer ilha que eles invadissem. Portanto, a questão deixou de ser lutar para vencer, mas, sim, cobrar o mais alto preço possível em tempo e sangue pela derrota. Peleliu foi a primeira ilha conquistada pelos americanos em que os japoneses fizeram extensivo uso de cavernas e abrigos protegidos e onde eles tiveram que ser eliminados quase que um por um, através de custosos combates aproximados, utilizando lança-chamas e cargas explosivas.

A conquista da ilha foi confiada à veterana 1ª Divisão de Marines, do Major-General William H. Rupertus. Peleliu era defendida pelo 2º Regimento de Infantaria (reforçado) do Coronel Kunio Nakagawa, que contava com cerca de 11.000 homens.

Os americanos desembarcaram a 15/09/44. O que deveria ter sido uma batalha rápida transformou-se numa das campanhas mais sangrentas da 2ª Guerra Mundial. A luta aqui só terminaria em 25/11/44 (o último japonês só se renderia em 1947!), ao custo de 2.336 mortos e 8.450 feridos. As perdas japonesas foram de 10.695 mortos e 202 capturados. Mas então os “marines” já haviam deixado a ilha. Dizimada, a 1ª Divisão só entraria novamente em combate em Okinawa, em abril de 1945.

Os japoneses haviam conseguido cobrar um alto preço em tempo e sangue por Peleliu.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a ilha de Peleliu e arredores, num total de 460 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 44 peças (excetuando-se marcadores), sendo 29 americanas (representadas na cor amarelo) e 15 japonesas (branco).

2.2.1 – Características das Peças:

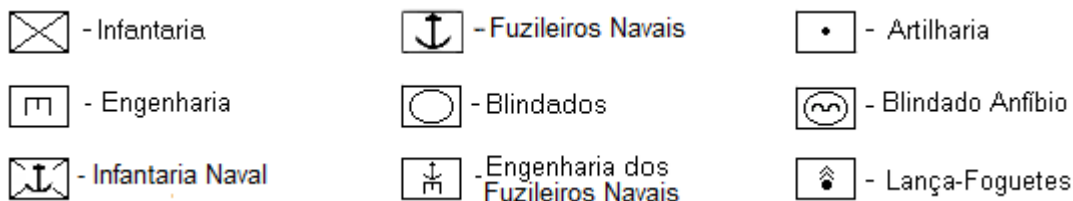


Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contêndores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)-Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Esta simulação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

Alcance de Artilharia: É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. O número à esquerda da peça é o do regimento (ou brigada) e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Nesta simulação, uma divisão é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões.

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



Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apoia combates à distância.

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 um batalhão do 321º Regimento de Artilharia da 81ª Divisão americana. Ela tem poder de ataque 3, poder de defesa 4, poder de movimentação 12.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 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 12 na parte direita do tabuleiro, cada turno representando 3 (três) dias do período real (representa o período entre 15/09/44, data da invasão, e 20/10/44, data em que o US Army assumiu a responsabilidade pela ilha em lugar do USMC).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior direita do tabuleiro e, nesta simulação, são referentes apenas aos americanos. 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 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador americano, que move quantas de suas unidades quiser na chamada “Fase de Movimentação” americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” americana, quando o jogador americano executa os ataques contra as unidades japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” americana, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades americanas; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” japonesa. 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 certos terrenos (florestas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

EXEMPLO: Uma unidade americana 4-4-12 sai do hexágono 0516 e avança para o leste (terreno aberto com estrada), gastando 1 ponto, prossegue no movimento para o leste, entrando então no hexágono de montanha (3 pontos), atravessa em outro hexágono de montanha (3 pontos), pega então a estrada no hexágono 0915 e segue para o sudeste por ela por 3 hexágonos ($3 \times 1 = 3$ pontos), seguindo agora para o sul, entrando no hexágono de floresta (2 pontos). Portanto, a unidade gastou $1 + 3 + 3 + 3 + 2 = 12$ pontos. Ela esgotou seus pontos de movimentação e terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

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

- + As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras unidades.
- + 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 americanos quanto japoneses 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 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. 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.

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

OBSERVAÇÃO:

+ Excepcionalmente nessa simulação, as unidades japonesas **NÃO** são obrigadas a recuar de hexágonos de montanha (nem a atacar), mesmo que iniciem a sua Fase de Movimentação engajadas com unidades americanas em hexágonos de montanha.

4.2 – Entrada na Ilha→ Unidades de reforço de ambos os contendores entram na ilha, sendo que as americanas podem ser desembarcadas em qualquer praia marcada com bivaques, enquanto a japonesa (4º turno) pode desembarcar em qualquer hexágono de terreno aberto ainda em seu poder. Elas podem se mover imediatamente, começando a contagem no hexágono seguinte ao do desembarque.

4.3 – Movimentação pelo Mar → Os americanos possuem os recursos necessários para efetuar pequenos desembarques praia-a-praia. Para isso, basta que uma unidade desengajada comece o turno em um hexágono de costa para poder ser transportada para qualquer hexágono de costa de terreno aberto da ilha, desde que desocupado pelo inimigo. No máximo, três unidades podem realizar esse movimento por turno e elas têm os seus poderes de movimentação divididos por 2(dois). Se o desembarque ocorrer em um hexágono ainda não ocupado pelos americanos, somente unidades de infantaria, fuzileiros navais e blindados anfíbios podem desembarcar; caso contrário, unidades de qualquer tipo podem ser desembarcadas.

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)).

OBSERVAÇÕES:

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

+ 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 a defesa, em quantas colunas à esquerda!

OBSERVAÇÕES:

+ 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.

+ Nessa simulação, unidades blindadas podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha, mas não podem transitar por eles.

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”.

OBSERVAÇÃO:

+ Considera-se também cercada a unidade que só pode recuar através de braço de mar.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que um regimento participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Se os três regimentos da 1ª Divisão americana estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”. Regimentos de artilharia não contam com esse bônus.

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 Eliminada. 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. Excepcionalmente nessa simulação, não é permitido avançar mais do que um hexágono por vitória após combate. Unidades de artilharia (incluindo lança-foguetes) não avançam após vitória em combate. 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 reste nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Braço de Mar: Quando uma unidade de infantaria, fuzileiros ou qualquer outra não blindada recua através de braço de mar, sofre baixas (se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída), mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de braço de mar, são consideradas destruídas. Se a unidade for a de blindados anfíbios, porém, ela pode recuar normalmente.

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:

- + Toda unidade que recua para o mar é considerada destruída (inclusive de blindados anfíbios).
- + Unidades japonesas em hexágonos de montanha **NÃO** precisam recuar se o resultado do combate para elas for DRI ou DRB.
- + 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, somente o americano possui poder aéreo. Ele conta com 20 pontos em todos os turnos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem 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 japonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 28 (7×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 13-24.

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. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, nenhum dos contendores pode recuperar baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número sobre a silhueta ilustrativa indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar unidades inimigas (interpreta-se como o alcance dos seus 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) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 30 (6x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36.

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:

Os americanos contaram com um forte apoio naval durante toda a campanha. Assim, os americanos contam com uma peça de apoio naval (ilustrada abaixo) que funciona como uma peça de artilharia comum, exceto que ela só pode se mover por hexágonos de mar (obviamente) e não pode ser usada na Fase de Combate japonesa. Como é uma peça simbólica, ela não pode sofrer baixas nem tem “Zona de Engajamento”.



10.0 – PREPARAÇÃO:

A defesa do arquipélago foi confiada à 14ª Divisão de Infantaria, unidade de elite, veterana da guerra na China. Peleliu, por sua vez, era defendida pelo 2º Regimento de Infantaria (reforçado) do Coronel Kunio Nakagawa. Além de suas tropas, Nakagawa contava com um batalhão da 53ª Brigada Mista, um do 15º Regimento de Infantaria, um destacamento de tanques, tropas da Marinha, de operação de aeródromos, etc, totalizando cerca de 11.000 homens. A ordem era reter o máximo de unidades americanas pelo máximo de tempo e a qualquer preço, causando o maior dano possível ao inimigo.

Após 3 dias de maciços bombardeios aéreos e navais (que destruíram toda a vegetação da ilha), a 1ª Divisão de “Marines” desembarcou em Peleliu. O 1º Regimento desembarcou nas Praias Branca 1 e 2; o 5º Regimento desembarcou nas Praias Laranja 1 e 2; e o 7º Regimento (menos 1 batalhão, mantido em reserva e que acabou desembarcando em Branca 1) desembarcou na Praia Laranja 3. Esperava-se que a 1ª Divisão seria suficiente para conquistar a ilha, mas, após dez dias de combate, ficou evidente que seria necessário enviar reforços. Assim, a outra divisão do 3º Corpo Anfíbio (81ª Divisão de Infantaria, que já havia conquistado Angaur, outra das ilhas Palau) mandou um depois outro regimento para reforçar os “marines”, contrariando o desejo do General Rupertus, que não queria admitir que seus fuzileiros não foram capazes de tomar a ilha sozinhos.

Essa era a situação a 15/09/44.

10.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: RI = Regimento de Infantaria; RFN = Regimento de Fuzileiros Navais; RArt = Regimento de Artilharia; Bg = Brigada; BArt = Batalhão de Artilharia; BI = Batalhão de Infantaria; BN = Batalhão Naval; BT = Batalhão de Tanques; BEng = Batalhão de Engenharia; BFog = Batalhão de Foguetes.

10.1.1 – Colocação Japonesa: Todas as unidades japonesas devem ser colocadas nos bivaques assinalados por letras no tabuleiro, conforme a relação abaixo:

- Setor A (Sul) → 1 BI (3-4-12) do 15º RI;
- Setor B (Centro) → 2º RI, 1 BI da 53ª Bg, 1 BArt, 1 BT, BFog;
- Setor C (Norte) → 2 BN
- Livre (em qualquer setor) → 3 BI independentes;
- Ngesebus → 1 BI independente.

O jogador japonês conta com uma unidade de reforço (um batalhão (2-3-12) do 15º RI), que pode ser desembarcada no 4º turno em qualquer hexágono de terreno aberto em poder dos japoneses.

10.1.2 – Colocação Americana: As tropas americanas que participam do assalto inicial estão marcadas por bivaques no tabuleiro, com o nome-código da praia de invasão. As unidades devem ser postadas nos hexágonos designados e podem mover-se começando a contagem já no hexágono do desembarque. A unidade naval é posicionada em qualquer hexágono de mar na parte oeste do tabuleiro. As demais unidades americanas entram de reforço em qualquer praia designada por bivaques no tabuleiro, conforme a seguinte escala:

- 1º Turno – 1 BI do 7º RFN, BT e BEng da 1ª Divisão, Batalhão Blindado Anfíbio;
- 2º Turno – 11º RArt, 2 BArt (3-2-8);
- 3º Turno – 1 BT;
- 4º Turno – 321º RI, 1 BArt da 81ª Divisão, 1 BEng;
- 11º Turno – 323º RI, 1 BArt da 81ª Divisão.

10.2 – Objetivos → O objetivo do jogo é simples: a própria ilha. Os americanos devem destruir todas as unidades japonesas no tabuleiro para vencer o jogo; caso contrário, vence o japonês.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	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	EMP	EMP	EMP	EMP
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI	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 AVI
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	---
Estrada	1	1	---
Aeródromo	1	1	---
Floresta	2	2	1 Coluna
Montanha	3	PROIBIDO	3 Colunas
Mangue	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Bivaque Japonês	---	---	---
Braço de Mar	2	PROIBIDO	2 Colunas
Ponte	1	1	2 Colunas
Mar	V.4.3	V.4.3	---

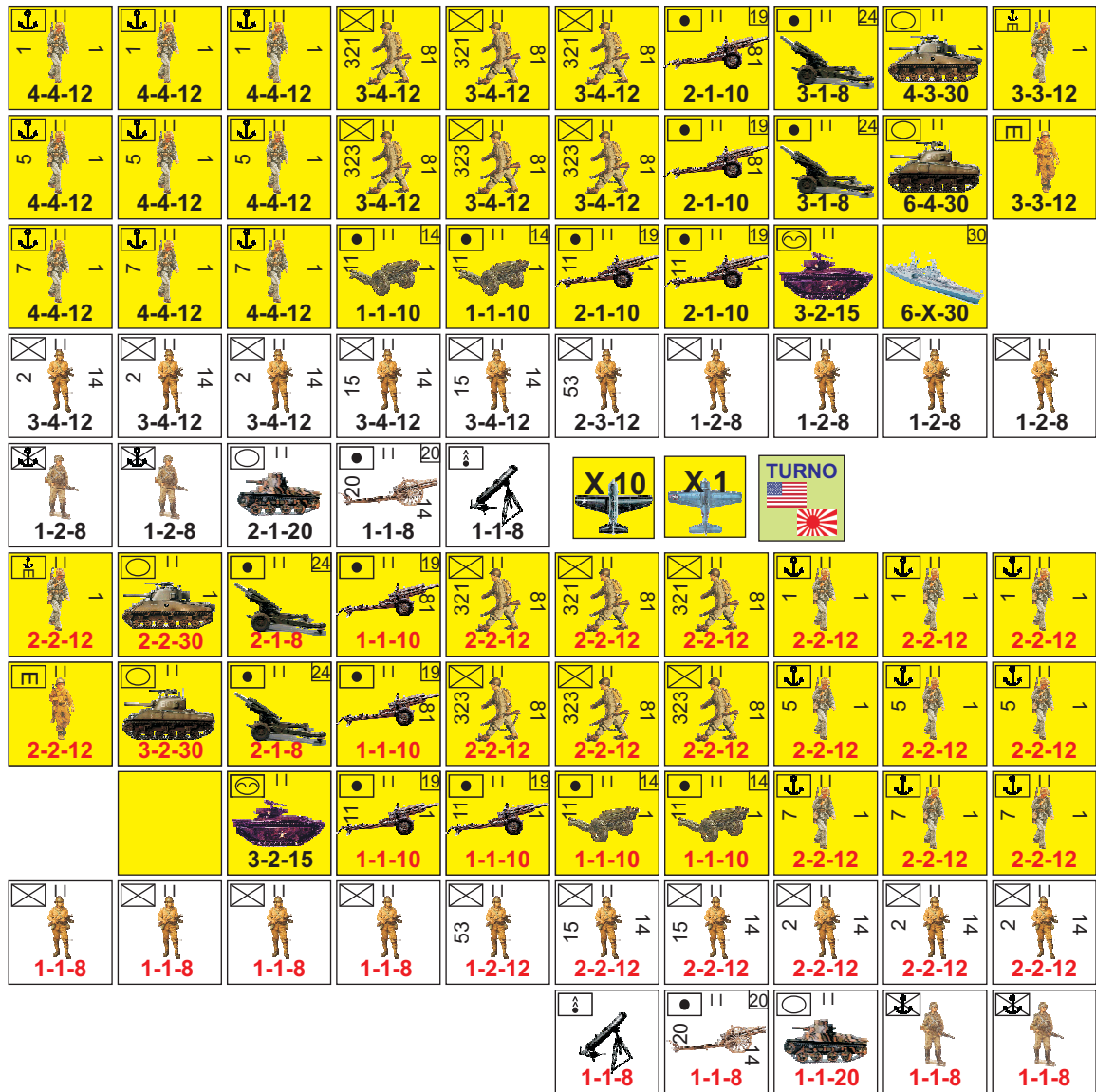
TABELA DE BOMBARDEIO:

DADOS	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).

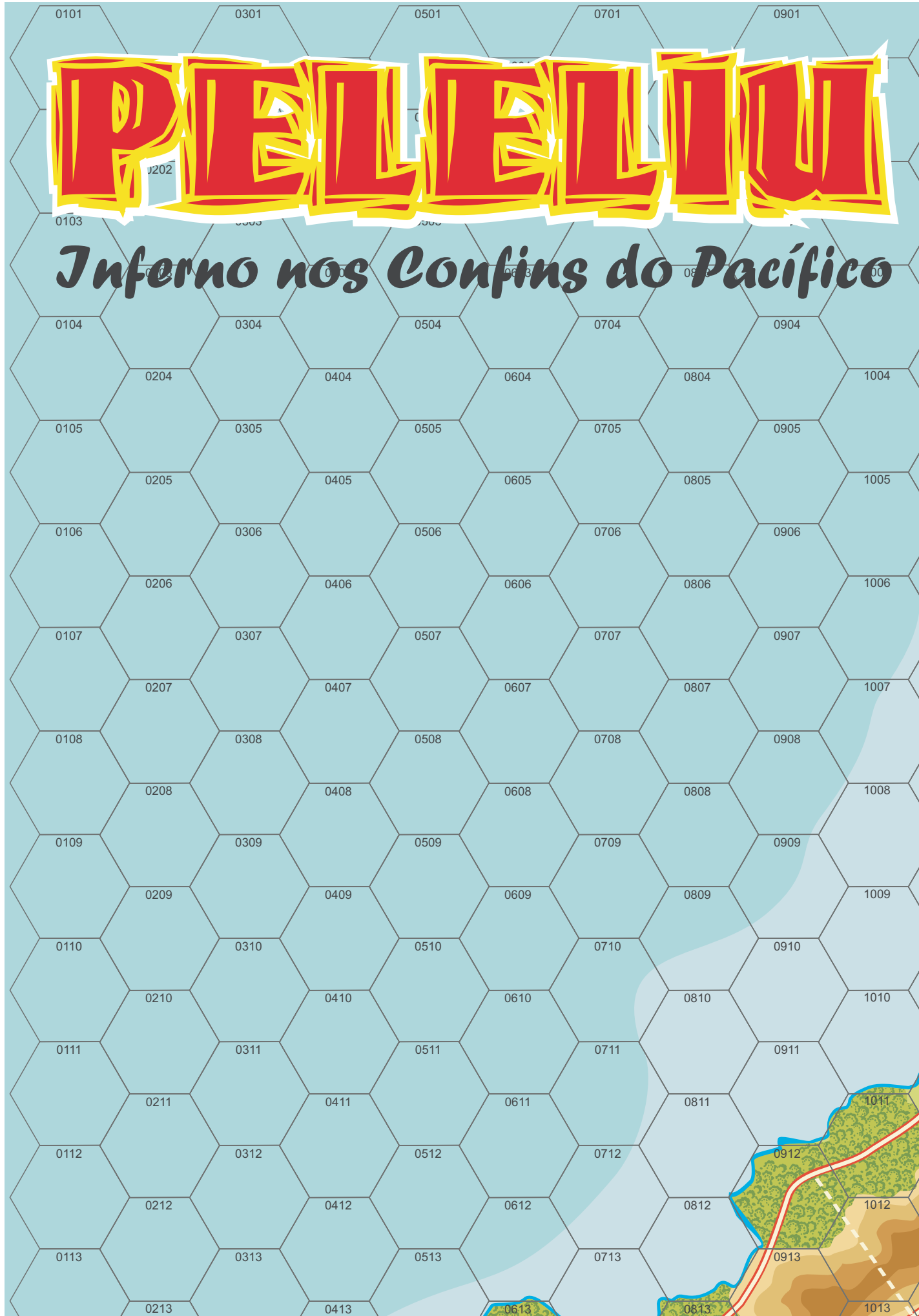
TABELA DE VULNERABILIDADE

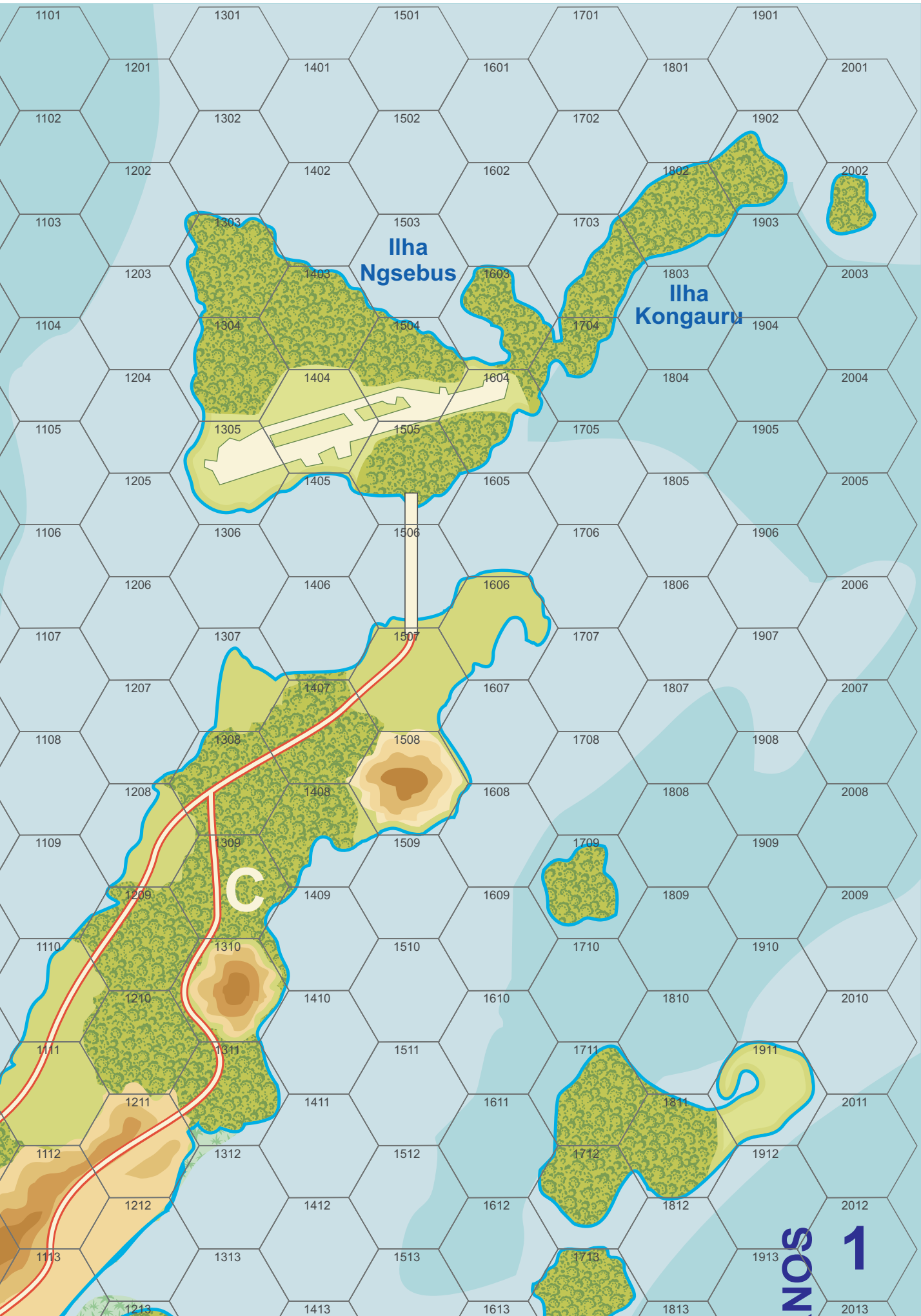
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Naval, Fuzileiros Navais, Engenharia e Engenharia dos Fuzileiros Navais	1	2
Blindados e Blindados Anfíbios.	2	1
Artilharia e Lança-foguetes.	2	2

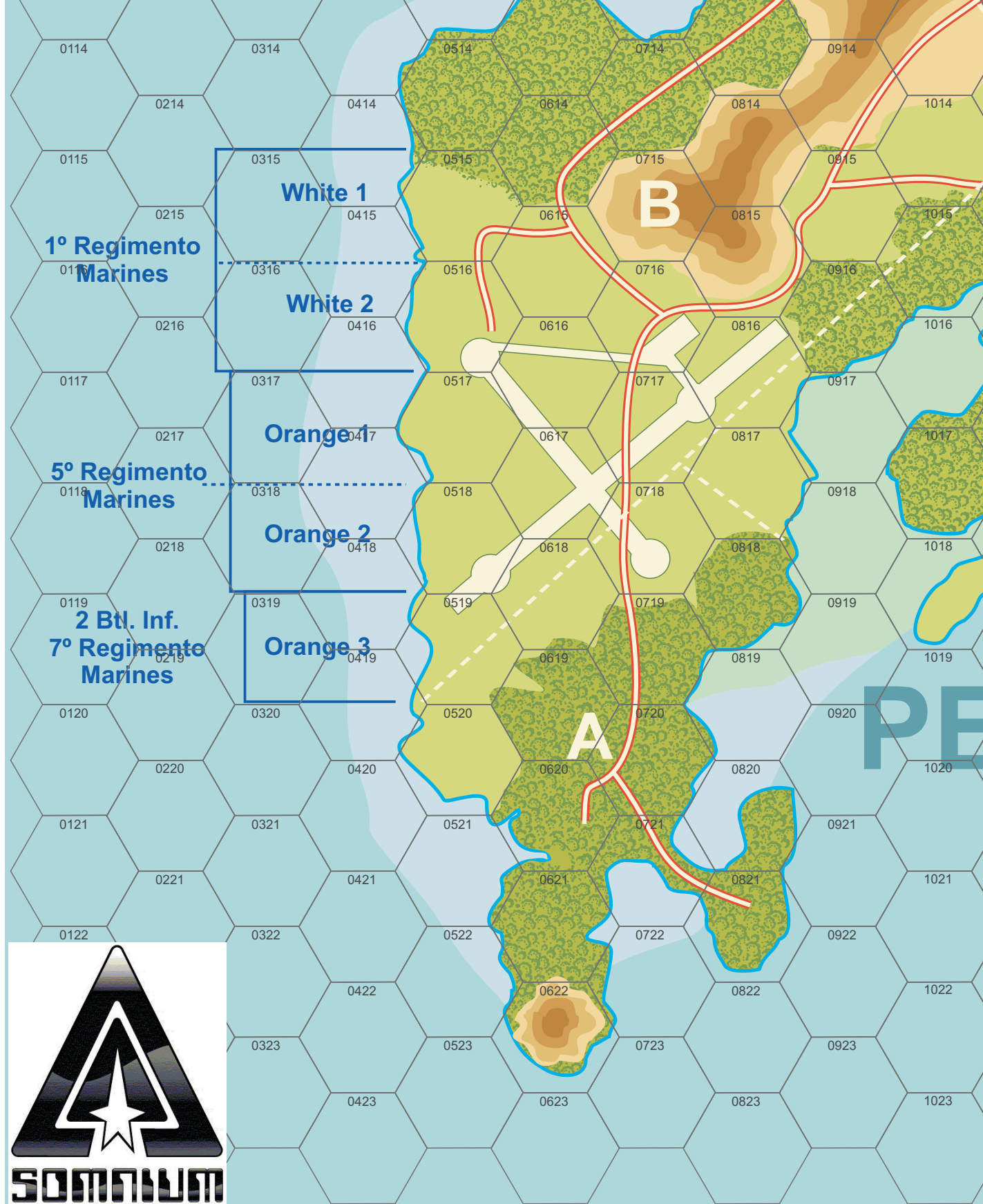


PELLEW

Inferno nos Confins do Pacífico

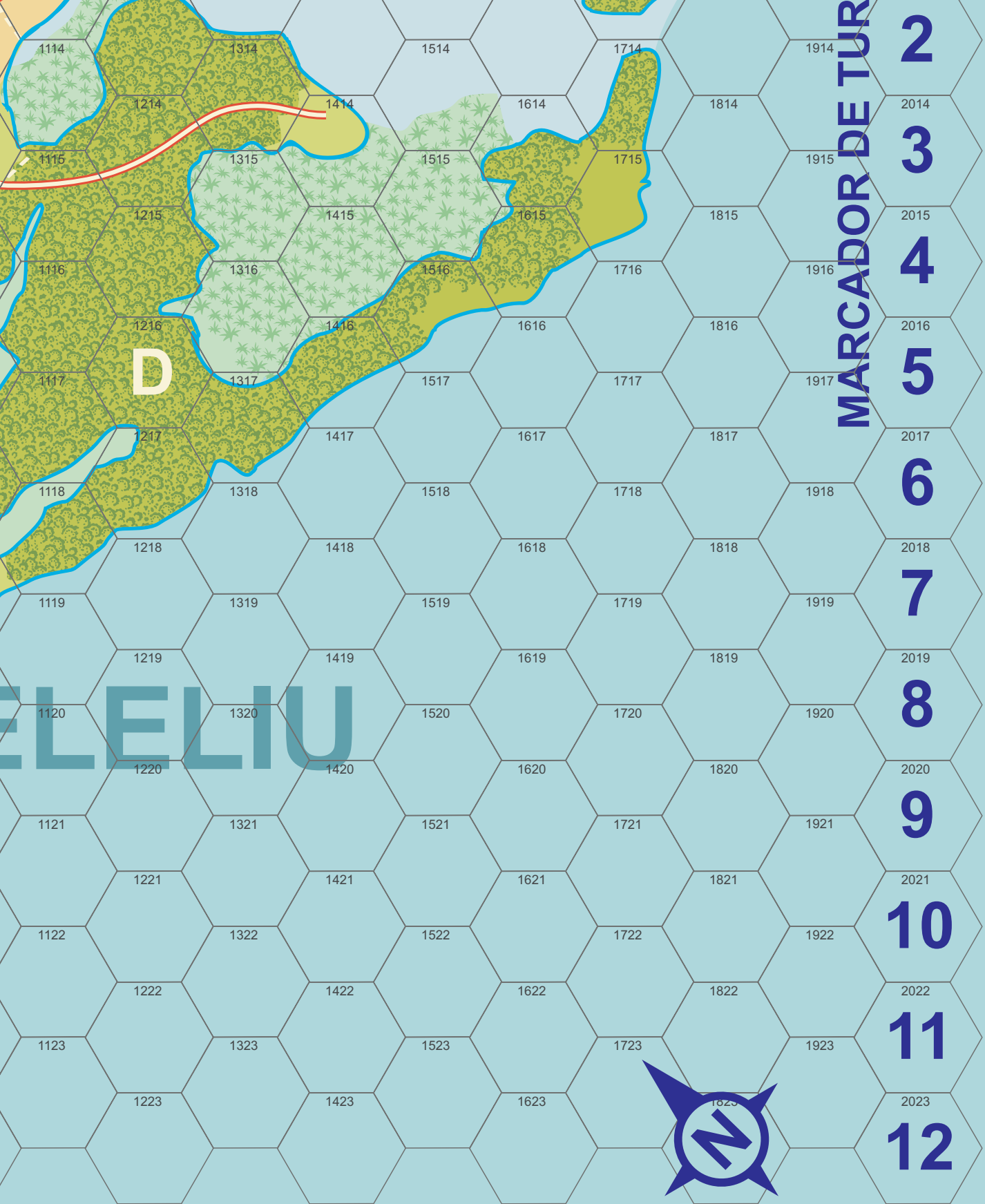






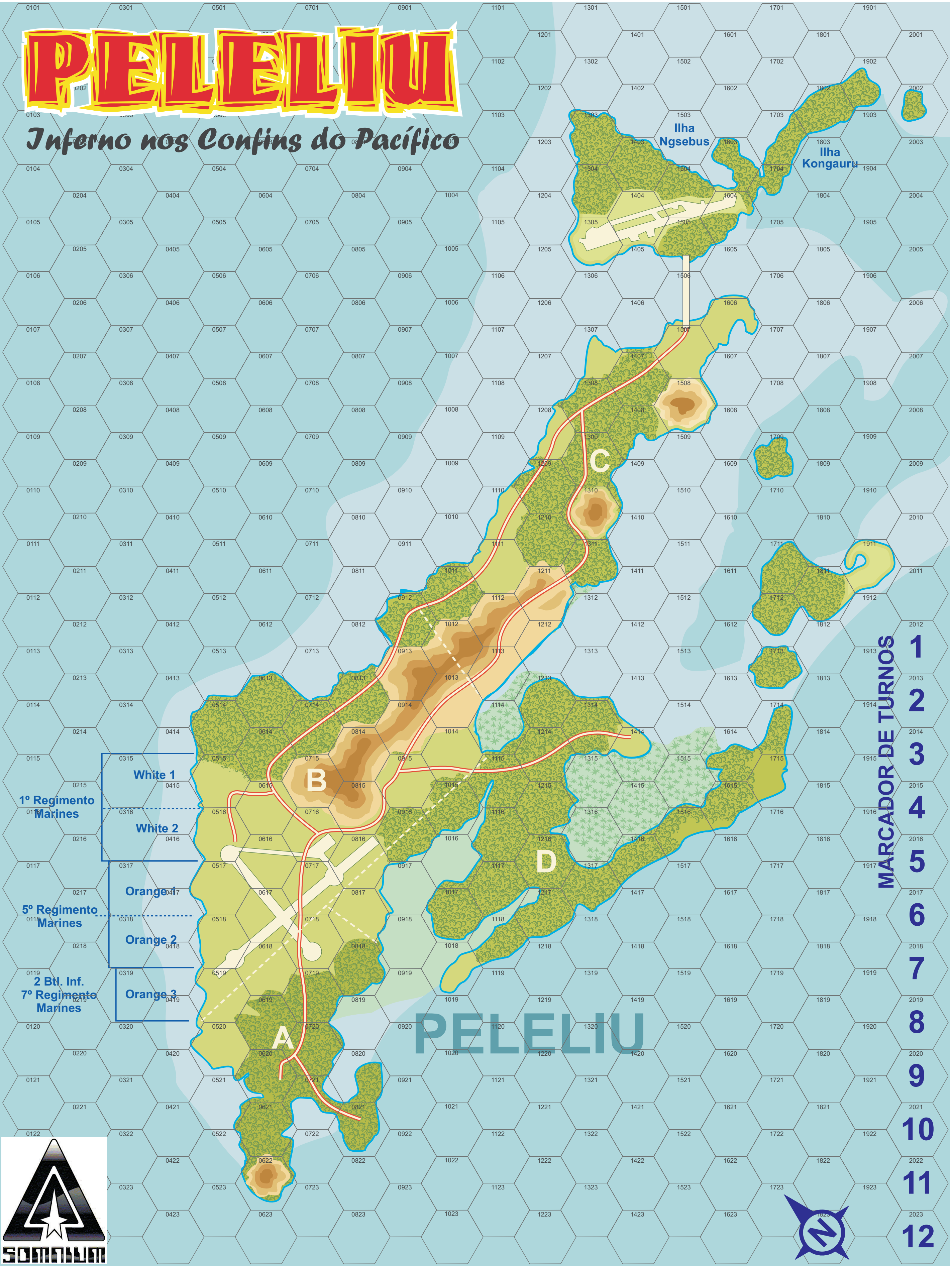
TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Estrada	Aeródromo	Floresta	Montanha	Mangue	Bivaque Japonês	Braço de Mar	Ponte
Custo	1	1	1	2	3 - X	X	—	2 - X	1
Combate	—	—	—	1	3	—	—	2	2



Marcador de Poder Aéreo - Americanos





TIPOS DE TERRENO

	Aberto	Estrada	Aeródromo	Floresta	Montanha	Mangue	Bivaque Japonês	Braço de Mar	Ponte	Mar
Custo	1	1	1	2	3 - X	X	—	2 - X	1	X
Combate	—	—	—	1	3	—	—	2	2	—

Marcador de Poder Aéreo - Americanos

