

BATALHA DE HURTGEN Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Após o fracasso da “Market-Garden”, os americanos decidiram manter a pressão sobre os alemães antes da chegada do inverno. Eles decidiram então lançar um ataque na frente do 1º Exército americano do Tenente-General Courtney H. Hodges. Havia ali uma grande floresta, a Floresta de Hurtgen. Por diversos motivos, os comandantes americanos decidiram limpá-la de inimigos e deram essa tarefa para o 5º Corpo-de-Exército, do Tenente-General Leonard T. Gerow, que encarregou a 28ª Divisão de Infantaria da missão.

Enfrentando a 28ª Divisão estavam elementos de nada menos que três divisões de infantaria alemãs, sob o comando direto do comandante da 275ª Divisão, o General Hans Schmidt. Havia ainda diversas unidades organizadas às pressas, como três batalhões de soldados da Luftwaffe e um regimento de reserva.

A 28ª partiu para o ataque no dia 02/11/44, após uma forte preparação de artilharia (o mau tempo prejudicou o apoio aéreo). Cada um de seus três regimentos tinha um objetivo distinto e com direções divergentes. À esquerda da divisão, o 109º RI iria avançar na direção nordeste, ao longo da estrada Germeter-Hurtgen e conquistar a linha de florestas que dominava Hurtgen; à direita, o 110º RI atacaria para o sul e abriria uma rota alternativa para o Corredor de Monschau; e o 112º RI, atacando no centro com o apoio de tanques, havia recebido a missão principal: atacar para leste, a partir de Germeter, e capturar Vossenack, para então avançar pelo vale do rio Kall e atingir primeiro Kommerscheidt e, finalmente, Schmidt, o objetivo final da divisão.

De Vossenack para o sudeste, havia uma trilha estreita de cerca de três quilômetros de extensão até Schmidt. Essa trilha, que ficaria conhecida como a “Trilha de Kall”, foi escolhida não somente como eixo de ataque, mas também como principal rota de suprimentos da divisão. Porém, a trilha era, de fato, uma pista de lama, bloqueada com incontáveis minas e árvores derrubadas. Além disso, era estreita demais, limitada abruptamente de um lado por um íngreme muro de pedras e de outro por uma profunda depressão.

Com a notícia do ataque americano, o comando alemão liberou imediatamente a 116ª Divisão Panzer para contratar. Em 4 dias de desesperados combates, o 112º Regimento de Infantaria foi virtualmente destruído em Schmidt e Kommerscheidt. Com a sua linha de suprimentos, a “Trilha de Kall”, intransitável devido a obstáculos e minas, ele não recebeu reforços nem blindados a tempo e a ofensiva americana acabou num desastre.

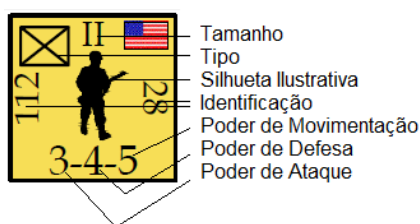
Os americanos descobriram assim uma amarga verdade: a guerra ainda não estava ganha.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da Floresta de Hurtgen, entre a Alemanha e a Bélgica, num total de 216 hexágonos.














2.2- Peças em Cartão → Num total de 71 peças (excetuando-se marcadores), sendo 44 alemãs (representadas na cor cinza) e 27 americanas (representadas na cor amarela).

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 Batalhão.

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

 - Infantaria	 - Blindados	 - Artilharia	 - Engenharia
 - Infantaria Blindada	 - Cavalaria Mecanizada	 - Artilharia Mecanizada	 - Engenharia Blindada
 - Infantaria Motorizada	 - Tank Destroyer	 - Morteiro	 - Antitanque
 - Infantaria de Fortificação			

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. O número à esquerda é o número do regimento a que o batalhão pertence e o número à direita é o da divisão. Um regimento normalmente é composto por três batalhões e uma divisão, por três regimentos, mas, nessa simulação, os regimentos alemães (excetuando os de artilharia) têm apenas dois batalhões e o 16º Panzer têm apenas um.

OBSERVAÇÃO:

+ As unidades marcadas “Luft” pertencem à Luftwaffe (Força Aérea alemã).

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 batalhão do 112º Regimento da 28ª Divisão de Infantaria americana (cor amarela). Ela tem poder de ataque 3, 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 2 a 9 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno equivalendo a 1 dia do período real, representando o período de 2 a 9/11/44.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas os americanos 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 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 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 de infantaria americana (3-4-5) sai de Germeter, segue pela estrada para Vossenack, percorrendo 1 hexágono de estrada (1 x 1 = 1 ponto), entra em Vossenack (1 x 1 = 1 ponto), atravessa o rio pela “Trilha de Kall” (1 x 2 = 2 pontos) e entra em Kommerscheidt (1 x 1 = 1 ponto), totalizando: 1 + 1 + 2 + 1 = 5. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade NUNCA pode exceder seu Poder de Movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- + As unidades não são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser acumulados para outros turnos.
- + Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser transferidos para outras peças.
- + Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas NÃO é somado.
- + Unidades blindadas NÃO podem atravessar rios (exceto por pontes) nem se mover por hexágono de montanha.

4.1 – Restrições à Movimentação →

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

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

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 americanos quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pelas bordas Norte, Sul e Leste, sempre por estradas; os reforços americanos, ao contrário, podem entrar por qualquer hexágono das bordas Oeste ou Norte (todas as unidades americanas têm que entrar pela mesma borda, à escolha do jogador). Caso entrem pela borda Norte, o fazem a Oeste da linha americana. Ao entrar, as unidades devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupam, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, ela poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Nenhuma unidade pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade alemã for obrigada a recuar pela borda Oeste, por efeito de recuo após combate, é considerada destruída. Da mesma forma com as americanas para a borda Leste. No caso de recuos para fora do tabuleiro por outras bordas, ainda por efeito de recuo após combate, a unidade não é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro.

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 a defesa, em quantas colunas à esquerda!

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades blindadas **NÃO** podem engajar unidades inimigas em hexágono 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 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), por “unidade regimental”. Se uma divisão ataca com todos os seus regimentos, ela “ganha” duas colunas à direita.

OBSERVAÇÃO:

+ Regimentos de artilharia não têm direito a “Unidade Regimental”.

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 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 ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades motorizadas (blindadas e de infantaria motorizada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) apenas um (artilharia comum e antitanque não avançam após vitória em combate). As unidades blindadas e de infantaria motorizada avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto ou cidade e se não houver rio entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

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

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

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. As unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, são eliminadas.

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.

+ Se o recuo for realizado através de uma ponte ou represa, não se considera o rio.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa da aviação nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o americano possui poder aéreo, o qual varia de turno para turno, em função das condições atmosféricas na região do mapa. Os pontos de Poder Aéreo são conforme a tabela a seguir:

TURNO	PONTOS
2 - 3	0
4	5
5	10
6 - 9	0

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano possui um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1”. Ao começar o turno, ele coloca a pecinha no número relativo ao seu poder aéreo como descrito na tabela 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, exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador americano 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 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 2 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, ambos os contendores recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e ser então desvirada. Contudo, existem restrições para ambos os contendores.

7.1 – Restrições para os Alemães → Os alemães podem recuperar apenas uma baixa e somente nos turnos ímpares.

7.2 – Restrições para os Americanos → Os americanos recuperam suas baixas ao longo de todo o jogo, porém, a unidade somente poderá recuperar baixas se estiver à distância máxima de um hexágono de uma estrada ou trilha desobstruída que tenha ligação com Zweifall, sem passar por “Zonas de Engajamento” inimigas.

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 americanas, sendo uma de blindados e uma de infantaria motorizada. O poder de ataque será 2 (2×1) e o índice de vulnerabilidade será 3 ($1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 6 (2×3). Na tabela, isso corresponde à coluna 1-10.

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.
- + Na sua Fase de Combate, o jogador pode utilizar indistintamente as suas unidades de artilharia para apoiar seus ataques. Todavia, na Fase de Combate adversária, ele só pode apoiar suas unidades sendo atacadas com a artilharia da mesma divisão. Unidades de artilharia independentes ou que pertençam a outra divisão não podem apoiar unidades sendo atacadas.
- + Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- + Unidades de artilharia não mecanizada não avançam após vitória em combate.
- + Unidades de artilharia em hexágonos de floresta NÃO podem apoiar combates à distância.
- + No Turno 2, o jogador americano conta com 50 pontos extras de artilharia (considera-se a artilharia de Corpo e de Exército que estão fora do tabuleiro), com alcance para todo o tabuleiro.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – LIMPEZA DA TRILHA DE KALL:

Um dos elementos cruciais desta batalha foi a desobstrução da “Trilha de Kall” para a passagem de blindados e suprimentos para as forças americanas do outro lado do rio Kall. Nesta simulação, isto é representado da seguinte maneira: quando uma unidade de Engenharia ocupa o hexágono da trilha, lança-se um dado: caindo par, a trilha é desobstruída no hexágono já no turno em andamento. Contudo, apenas uma unidade de Engenharia pode ser utilizada nessa tarefa por turno.

Enquanto a trilha não for desobstruída, blindados não podem transitar por ela nem pode haver recuperação de baixas das unidades americanas postadas além do rio Kall.

10.0 – PREPARAÇÃO:

O ataque através da floresta de Hurtgen seria desfechado pela 28ª Divisão de Infantaria, uma unidade da Guarda Nacional da Pensilvânia conhecida como a "Keystone" (Pedra Angular), sob o comando do General de Brigada Norman D. "Dutch" Cota, que se destacara no desembarque na praia de Omaha no “Dia-D”. Era uma divisão veterana, que vinha combatendo com galhardia desde a Normandia. Para o ataque, a divisão foi bastante reforçada, com um batalhão de tanques (707º), um de Tank Destroyers (893º), um de canhões antitanques (630º), um de morteiros pesados (86º), três batalhões de Engenharia (20º, 146º e 1340º) e um total de quatorze batalhões de artilharia do Corpo e do Exército. A frente de Hurtgen era responsabilidade do 7º Exército alemão, do General Erich Brandenberger. Era defendida por elementos de três divisões de infantaria alemãs (89ª, 272ª e 275ª), embora a missão de defender a floresta coubesse à 275ª Divisão de Infantaria, do General Hans Schmidt. Todas elas haviam sido praticamente destruídas durante a campanha da França e apressadamente reorganizadas para defender a fronteira alemã. Havia ainda diversas unidades organizadas às pressas, como três batalhões de soldados da Luftwaffe e um regimento de reserva. Contudo, no geral, a qualidade e o moral dessas tropas eram medíocres. Os soldados, em muitos casos, buscavam a primeira oportunidade para desertar ou cair prisioneiros. Porém, a ausência de tropas de 1ª classe em Hurtgen não impediu uma forte defesa alemã. Eles superavam as suas deficiências em pessoal minando as poucas estradas e trilhas e concentrando a sua artilharia eficientemente.

Além disso, o comando alemão estava decidido a defender tenazmente a floresta por quatro razões: primeiramente, as dificuldades do terreno faziam-na ideal para a defesa por uma força relativamente pequena. Em segundo lugar, a posição, ao longo da fronteira belgo-alemã, oferecia uma ótima oportunidade para bloquear o avanço americano para o coração da Alemanha. Em terceiro lugar, os alemães estavam bastante cientes da importância das represas do Roer e mantê-las era uma questão predominante em suas decisões. Finalmente, retardar o inimigo a oeste do Roer era essencial para ganhar o tempo necessário para a concentração, atrás do rio, das forças destinadas à ofensiva das Ardenas. Portanto, quando o ataque começou, a 116ª Divisão Panzer, que estava em processo de recuperação, foi imediatamente enviada para manter a floresta a qualquer custo.

Esta era a situação a 02/11/44.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DPz – Divisão Panzer; RI – Regimento de Infantaria; RArt – Regimento de Artilharia; BI - Batalhão de Infantaria; BT – Batalhão de Tanques; BAT – Batalhão Antitanque; BTD – Batalhão de *Tank Destroyers*; BArt – Batalhão de Artilharia; BEng – Batalhão de Engenharia; BLuft – Batalhão da Luftwaffe; B.Fort – Batalhão de Fortificação; BFuz – Batalhão de Fuzileiros (batalhão independente de infantaria da divisão).

10.1.1 – Colocação Inicial Alemã: São as seguintes as posições iniciais das unidades alemãs:

- 0209 – BFuz da 89ª DI + 1 BI 1023º RI;
- 0210 – 1063º RI;
- 0212 – 1056º RI;
- 0309 – 1 BI 1023º RI + 1 B.Fort;
- 0311 – BEng 89ª DI;
- 0411 – 1 BArt 1-1-3 do 189º RArt;
- 0412 – 1 BArt 1-1-3 do 189º RArt;
- 0609 – 1 BLuft;
- 0709 – 1 BLuft;
- 0901 – BFuz da 275ª DI;
- 0903 – 985º RI;
- 0905 – 984º RI;
- 1003 – BEng da 275ª DI;
- 1007 – 983º RI;
- 1402 – 1 BArt 2-1-3 do 275º RArt;
- 1403 – 1 BArt 1-1-3 do 275º RArt;
- 1406 – 1 BLuft;
- 1511 – 1 BArt 1-1-3 do 275º RArt;
- 1605 – 1 BArt 1-1-3 do 275º RArt;

10.1.2 – Colocação Inicial Americana: São as seguintes as posições iniciais das unidades americanas:

- 0101 – 1 BArt 2-1-4;
- 0102 – 1 BArt 3-1-4 da 28ª DI + BEng da 28ª DI;
- 0103 – 3 BArt 3-1-4 da 28ª DI;
- 0104 – 1 BAT + 1 Batalhão de Morteiros 2-2-4;
- 0306 – 1 BEng + 1 BTD;
- 0307 – 110º RI;
- 0508 – 1 BEng;
- 0702 – 1 BI do 47º RI;
- 0705 – 109º RI;
- 0707 – 1 BEng;
- 0806 – 1 BI do 112º RI;
- 0807 – 2 BI do 112º RI + 1 BT.

10.1.3 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala e das respectivas bordas do tabuleiro (entre parênteses):

- Turno 2 – 1 BI do 1055º RI e 1 BArt 2-1-3 do 189º RArt (Sul);
- Turno 3 – 982º RI e 1 BI do 1055º RI (Sul);
- Turno 4 – 116ª DPz, 2 BArt 3-1-3 e 1 BArt 4-1-3 (Norte ou Leste);

10.1.4 – Reforços Americanos: As unidades de reforço americanas entram pela borda Norte ou Oeste, à escolha do jogador americano, sendo as quatro peças pela mesma borda (não necessariamente pelo mesmo hexágono, mas todas atrás da linha americana).

- Turno 4 – 12º RI e 1 BArt 2-1-4 da 4ª DI (Norte ou Oeste);

10.2 – Objetivos → O objetivo americano é limpar a floresta e criar condições para um avanço posterior na direção do Roer e de suas represas. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

- Schmidt – 20 pontos;
- Hurtgen – 10 pontos;
- Vossenack – 10 pontos;
- Kommerscheidt – 10 pontos;
- Lammersdorf – 10 pontos;
- Cota 400 – 10 pontos;
- Germeter – 10 pontos;
- Grosshau – 10 pontos;
- Encruzilhada 471 – 10 pontos;
- Unidade Inimiga Destruída – 5 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	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	EMP	EMP	EMP	EMP	EMP
3-11	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
4-10	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVB	DE AVI
5-9	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVB
6-8	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
7	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	DE AVB

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Montanha	3	3*	3 Colunas
Floresta	2	5	2 Colunas
Rio	1	1*	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Trilha	2	2**	---
Represa	---	---	2 Colunas

* Proibido para Blindados.

** Blindados só podem transitar por hexágonos desobstruídos.

TABELA DE BOMBARDEIO:

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

DI - Defesa Intacta

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Infantaria de Fortificação e Engenharia.	1	2
Blindados, Infantaria Blindada, Cavalaria Mecanizada, Artilharia Mecanizada, Tank Destroyer e Engenharia Blindada.	2	1
Artilharia, Morteiros e Antitanque	2	2

II 116 7-5-9	II 116 4-4-9	II 916 3-4-9	II 116 2-2-8	II 116 2-3-9	II 275 1-2-5	II 275 1-2-5	II 275 1-2-5	II 272 2-3-5
II 116 3-4-9	II 116 3-4-9	II 916 3-4-9	II 116 1-1-3	II 116 2-1-3	II 275 1-2-5	II 275 1-2-5	II 275 1-2-5	II 272 2-3-5
II 89 1-2-5	II 89 1-2-5	II 89 1-3-5	II 89 2-3-5	II Luft. 1-1-4	II 275 1-1-3	II 275 1-1-3	II 275 2-3-5	II 272 1-2-4
II 89 1-2-5	II 89 1-2-5	II 89 1-3-5	II 89 1-2-5	II Luft. 1-1-4	II 275 1-1-3	II 275 2-1-3	II 275 1-2-5	II 272 1-2-4
II 89 1-1-3	II 89 1-1-3	II 89 2-1-3	II 89 1-4-3	II Luft. 1-1-4	II 14 3-1-3	II 14 3-1-3	II 18 4-1-3	II 1-3-4
II 28 4-4-5	II 28 4-4-5	II 28 4-4-5	II 6-4-8	II 2-3-5	II 4 3-4-5	II 4 3-4-5	II 4 3-4-5	II 4 2-1-4
II 28 4-4-5	II 28 4-4-5	II 28 4-4-5	II 28 2-3-5	II 2-3-5	II 28 2-1-4	II 28 2-1-4	II 28 2-1-4	II 28 3-1-4
II 28 4-4-5	II 28 4-4-5	II 28 4-4-5	II 9 2-4-5	II 2-3-5	II 2-3-8	II 4 2-2-4	II 12 2-1-4	II X1

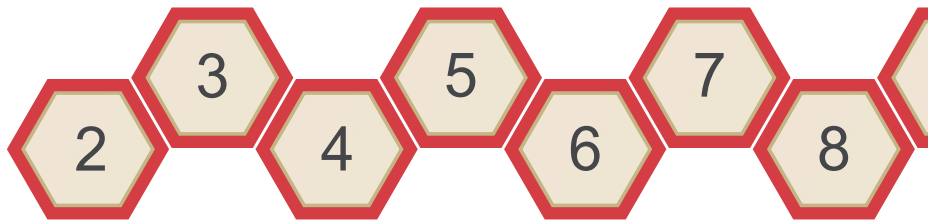


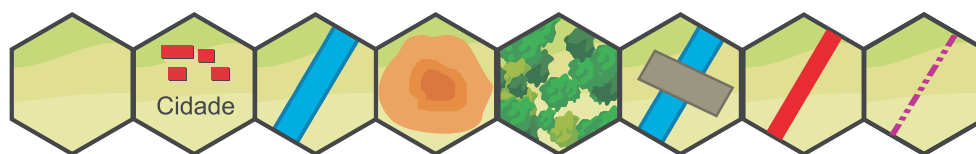


Turnos

HÜRTGEN

DESASTRE AMERICANO NA FLORES



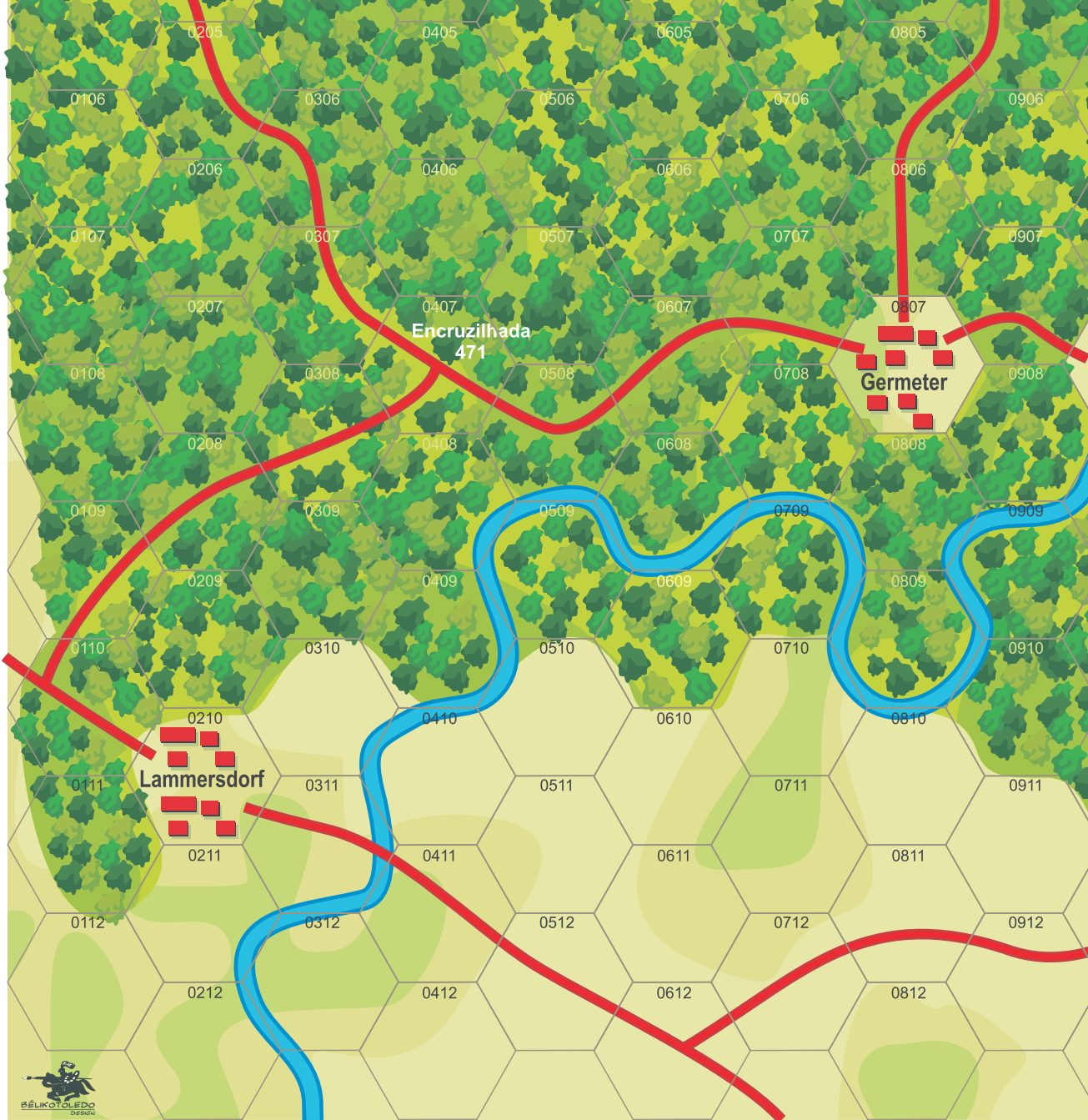


	Aberto	Cidade	Rio	Crista	Floresta	Represa	Estrada	Trilha
Movimento	1	1	1-X	3-X	2-5	-	1-1/2	2-2*
Combate	---	2	2	3	2	2	---	---

* Blindados somente se desobstruída (V. 9.0)

Marcador Poder Aéreo Aliados







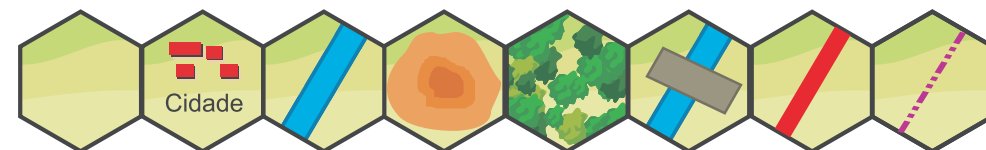
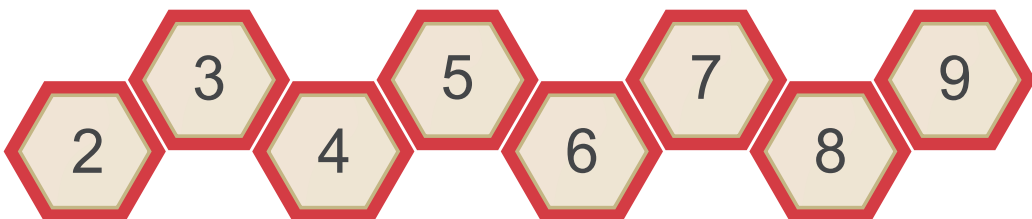


HÜRTGEN

DESASTRE AMERICANO NA FLORESTA

SOMNIUM

Turnos



	Aberto	Cidade	Rio	Crista	Floresta	Represa	Estrada	Trilha
Movimento	1	1	1-X	3-X	2-5	-	1-1/2	2-2*
Combate	---	2	2	3	2	2	---	---

* Blindados somente se desobstruída (V. 9.0)

Marcador Poder Aéreo Aliados

