

## Wargame – A Batalha por Huê - 1968

### Versão 3 – Setembro/2015

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos ocorridos entre 31 de janeiro e 25 de fevereiro de 1968, no Vietnã do Sul, na Cidade Imperial e Huê, durante a Ofensiva do TET na fase Norte-Americana da Guerra do Vietnã.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente obter os acontecimentos da história, porém não obrigatoriamente repeti-la, dando margem ao jogador experimentar novas soluções, avaliar novas situações e o mais importante: ter um lazer inteligente.

Mesmo tendo optado por não obter quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor não abre mão da autoria do produto e, portanto, permanece possuindo os direitos de comercialização presentes ou futuros deste wargame. O autor também terá direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou direta deste wargame. É livre a divulgação deste produto, desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail [luiz.lapis@oi.com.br](mailto:luiz.lapis@oi.com.br), sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

Este wargame pode ser obtido pelo site do Clube Somnium:

[www.clubesomnium.org](http://www.clubesomnium.org)

Baseado principalmente nos livros:

*The 1968 Tet Offensive Battles of Quang Tri City and Hue* - Erik Villard - US Army Center of Military History

*The Battle for Hue* - James H. Willbanks

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Batalha\\_de\\_Hu%E1%BA%BF](http://pt.wikipedia.org/wiki/Batalha_de_Hu%E1%BA%BF)

## Índice

1.	Material .....	3
2.	Regras Básicas.....	3
2.1.	Seqüência do Jogo .....	3
2.2.	Organização de Unidades .....	3
2.3.	Unidades Militares.....	4
2.4.	Mapa .....	5
3.	Etapa de Preparação.....	5
4.	Etapa de Bombardeio .....	6
4.1.	Poder de Bombardeio .....	6
4.2.	Resolução dos Bombardeios .....	6
5.	Fase de Movimentação .....	8
5.1.	Poder de Movimentação .....	8
5.2.	Restrições de Movimentação.....	8
5.3.	Terrenos Especiais .....	9
5.4.	Saída do Mapa.....	10
5.5.	Entrada no Mapa (Reforços).....	10
5.6.	Posição Inicial .....	11
6.	Fase de Combate .....	11
6.1.	Cálculo Inicial .....	11
6.2.	Influência do Terreno .....	12
6.3.	Cercos.....	13
6.4.	Outras influências .....	<b>Erro! Indicador não definido.</b>
6.5.	Resolução dos Combates.....	13
6.6.	Movimentação Após o Combate.....	15
7.	Supressão e Baixas.....	16
7.1.	As Baixas .....	16
7.2.	A Supressão.....	16
8.	Regras Especiais.....	16
8.1.	Surpresa Inicial .....	16
8.2.	Condições Climáticas.....	17
8.3.	Isolamento (NVA / VC).....	17
8.4.	Unidade de comando .....	17
8.5.	Quartel General.....	17
8.6.	Pontes .....	17
8.7.	Fortificações .....	18
8.8.	Bombardeio na Cidade Imperial .....	18
9.	Condições de Vitória.....	19

## 1. Material

O Material necessário para jogar este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A2;
- 127 peças representando as unidades combatentes e marcadores;
- Dois dados de seis faces;
- Um livro de regras (este);
- 4 Tabelas;
- Uma calculadora (opcional).

## 2. Regras Básicas

### 2.1. Seqüência do Jogo

A seqüência do jogo está dividida em turnos, cada turno corresponde a dois dias de tempo real. A totalidade dos eventos que este wargame pretende representar está contida entre a noite de 31 de janeiro de 1968 até a noite de 25 de fevereiro de 1968, portanto, 13 turnos de jogo.

Cada turno será dividido em quatro etapas, uma para preparação, uma para bombardeio, uma para o jogador “Norte-Vietnamita” e uma para o jogador “Americano”.

A primeira etapa é de administração dos mecanismos do jogo; a segunda, de bombardeio, é sempre jogada em conjunto, sendo do jogador americano a iniciativa; a terceira, de movimentação e combate, é do jogador que controla os norte-vietnamitas (NVA) e vietcongs (VC); e a quarta etapa é a do jogador das forças sul-vietnamitas (ARVN ou ESV) e americanas (US Army e USMC).

As duas últimas etapas estão divididas em 2 fases seqüenciais, representando o agrupamento de ações similares: as Fases de Movimentação e de Combate.

Assim temos para cada turno:

1. Etapa de Preparação;
2. Etapa de Bombardeio;
3. Etapa do jogador Norte-Vietnamita;
  - 3.1. Fase de Movimentação;
  - 3.2. Fase de Combate;
4. Etapa do jogador Americano;
  - 4.1. Fase de Movimentação;
  - 4.2. Fase de Combate.

### 2.2. Organização de Unidades

Devido ao nível tático deste wargame e pelos contingentes conhecidos, a menor unidade organizacional é a companhia. Simplificadamente, uma companhia (mais unidades orgânicas\*) possui 300 homens aproximadamente como efetivo combatente, e três companhias (ou quatro no caso americano) formam um batalhão; um batalhão (mais unidades orgânicas\*) possui aproximadamente 1.000 homens e três batalhões formam um regimento (ou quatro formam uma brigada, variando caso a caso); um regimento (mais unidades orgânicas\*) possui aproximadamente 4.000 homens e três regimentos formam uma divisão, que, mais as suas unidades orgânicas\* juntam entre 12.000 e 15.000 homens aproximadamente. Este sistema se chama “sistema triangular”, base do exército americano na 2ª Guerra Mundial.

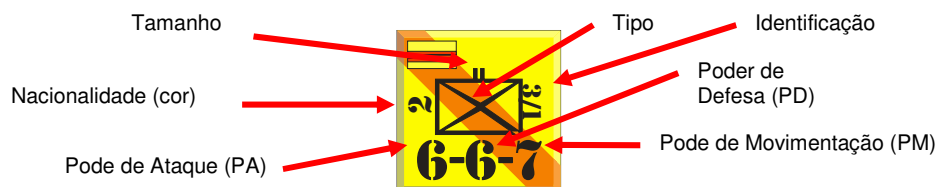
\* Unidades orgânicas são frações de tropas especializadas que são diretamente subordinadas a um QG, como engenharia, artilharia, comunicações, artilharia antiaérea, serviços de saúde, logística, etc.

As demais unidades de apoio e outras unidades militares de caráter não combatente não serão representadas. Outros contingentes civis ou não combatentes serão igualmente desconsiderados.

## 2.3. Unidades Militares

### 2.3.1. Identificação da Unidade

As unidades são representadas por peças (que você deverá imprimir, colar sobre papel-cartão e recortar) que possuem identificações na forma de números que quantificam o valor daquela unidade em relação aos mecanismos do jogo. O esquema abaixo identifica cada um destes números:



Pela identificação (2-II-3/1), trata-se do segundo batalhão do terceiro regimento da primeira divisão de infantaria sul vietnamita.

As unidades de artilharia, helicópteros de ataque, aviação e unidade naval, possuem apenas Poder de Bombardeio (PB).

### 2.3.2. Classificação da Unidade

#### 2.3.2.1. Quanto ao Tamanho:

Batalhão: símbolo = “II” – 1.000 combatentes aproximadamente

Companhia: Símbolo = “I” – 300 combatentes aproximadamente

#### 2.3.2.2. Quanto ao Tipo:

Infantaria: Unidades que tenham deslocamento a pé em regime de marcha estão agrupados neste tipo.

QG: Unidade de comando e quartel-general. O tamanho da unidade aqui representa o tamanho da unidade que ela comanda e não o da unidade em si, que sempre é o de companhia.

Infantaria aerotransportada: Unidades que neste jogo representam tropas de infantaria pára-quedista transportadas por helicópteros.

Cavalaria Mecanizada: Unidades compostas principalmente por carros de combate leve e veículos blindados de transporte de tropas (VBTTs ou APCs), incluindo também frações de infantaria transportada em veículos motorizados.

Comandos (Rangers): Tropas de infantaria de elite, com treinamento e armamento superior à média.

Fuzileiros Navais: Tropas de elite de infantaria naval com treinamento para desembarques de assalto. Possuem treinamento e armamento superior à média, mas com frações de artilharia de apoio deficientes.

Cavalaria helitransportada: Unidades de infantaria transportada por helicópteros, com alta mobilidade, treinamento e armamento acima da média, mas com frações de artilharia de apoio deficientes.

Blindados: Unidades compostas principalmente por carros de combate blindados, incluindo também frações de infantaria transportada em veículos mecanizados e/ou motorizados.



Artilharia: Unidades de artilharia organizadas de forma independente, podendo ser artilharia de saturação de área, convencional, autopropulsada, etc., incluindo também frações de suprimento e unidades orgânicas próprias. *Neste jogo a peça de artilharia representa o poder de bombardeio de uma unidade real de artilharia que fica “fora do mapa”.*



Engenharia (sapadores): Unidades de infantaria de engenharia de combate compostas por equipes especializadas em limpeza e colocação de campos minados, manutenção de estradas, lançamento de pontes, demolições, etc.



Aviação, helicópteros de ataque e unidades navais: Unidades das forças aéreas e navais que funcionam neste jogo como peças de artilharia localizadas “fora do mapa”.

Marcadores: Unidades que representam um estado temporário ou ordem aplicada a uma unidade combatente, edificações temporárias ou qualquer outra peça que não participe ativamente do jogo e sirva apenas como auxílio aos jogadores.



Fortificação



Supressão



Marcador de Turno

### 2.3.2.3. Quanto à nacionalidade:

Norte Americanos		US Army – General Creighton W. Abrams (a partir de 15 fev) US Marine Corps - General de Brigada Foster C. LaHue - Task Force XRay
Sul Vietnamitas		ARVN – General de Brigada Ngo Quang Truong - 1ª Divisão de Infantaria do ESV
Norte Vietnamitas		North Vietnamese Army / Viet Cong – General Tran Van Quang – Front B4
Vietcongs		

## 2.4. Mapa

O mapa está dividido em hexágonos (28 colunas e 15 linhas), contendo a região da Cidade Imperial de Huê.

No mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as vilas, estradas e outros pontos especiais do território. Sobre este mapa foi colocada uma grelha hexagonal de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias envolvidas. A unidade de medida no jogo é o hexágono. Ao invés de quilômetros, temos como unidade o hexágono (ou hex, no plural: hexes).

Para se adequar a um hexágono, algumas distâncias sofreram aproximações. O poder de movimentação e alcance de fogo efetivo de algumas unidades, também foram aproximados visando uma adequação à grelha hexagonal.

Os tipos de terreno e outros símbolos contidos no mapa estão identificados no próprio mapa e na tabela de influência do terreno na movimentação e no combate.

## 3. Etapa de Preparação

Na etapa de preparação os jogadores executam alguns procedimentos prévios ao bombardeio, à movimentação e ao combate. É uma etapa puramente administrativa do jogo. Os procedimentos são:

- **Mudança do marcador de turno:** No tabuleiro existe um marcador que identifica o turno que está sendo jogado. O turno identifica o tempo em dias no jogo e irá acionar certos eventos como a entrada de reforços, por exemplo. Neste momento, o jogador avança o marcador de turnos em uma casa,

indicando qual turno está sendo jogado. O marcador do turno é uma peça de cor laranja escrita “Turno”.

- Entrada de Reforços: A cada turno os jogadores devem verificar na tabela 4 se alguma fortificação ou unidade vai ser liberada na sua fase de movimentação ou se alguma artilharia vai ser liberada na fase de bombardeio. Há também a retirada de unidades do jogo na fase de movimentação.
- Retirada dos marcadores de Supressão: Todos os marcadores de supressão são retirados de cima das unidades e estas voltam a operar normalmente.
- Atualizar o Marcador de Situação das Pontes: Conferir e atualizar o marcador do estado das quatro pontes (Na Hoa, Bach Ho, An Cuu e Nguyen Hoang) em função de uma delas estar destruída ou não.

## 4. Etapa de Bombardeio

Nesta etapa os jogadores usam suas unidades de artilharia, helicópteros de ataque, aviões e artilharia naval para fazer os bombardeios preparatórios aos ataques que irão realizar nas etapas seguintes. Os jogadores também poderão usar os pontos de bombardeio de suas unidades de artilharia ou aviação para fogo de contra bateria, diminuindo o poder de bombardeio do adversário. Os resultados são explicados adiante e resolvidos pela tabela 3 – Tabela de Artilharia. As unidades de artilharia que entram como reforço no turno já podem atuar normalmente.

### 4.1. Poder de Bombardeio



As unidades de artilharia, de aviação, de helicópteros e navais possuem como único valor, o Poder de Bombardeio (PB). Na verdade, elas apenas representam a marcação da área de alvo de bombardeio e não são peças como as demais. *O bombardeio visa causar baixas no inimigo ou inibir seu poder de defesa e de movimentação pela supressão.*

Para realizar um bombardeio sobre a unidade inimiga é preciso que uma unidade amiga esteja adjacente ao hex bombardeado, **exceto no primeiro turno** quando qualquer hex pode servir de alvo.

*Na Fase de Bombardeio, o jogador americano é sempre o primeiro a anunciar seus ataques. Ele coloca algumas (ou nenhuma, ou todas) unidades de bombardeio sobre os hexes a serem bombardeados. O jogador norte vietnamita pode então anunciar como pretende fazer sua defesa de contra bateria, colocando suas unidades de artilharia sobre as da artilharia americana. Depois, o jogador norte vietnamita pode anunciar seus ataques (se lhe sobrarem unidades) colocando suas unidades de artilharia restantes sobre os seus hexes-alvo e por fim, o jogador americano pode anunciar como fará a sua defesa de contra bateria (se lhe sobrarem unidades) colocando suas unidades restantes sobre as norte vietnamitas.*

Um hex só pode ser bombardeado uma única vez na etapa, sendo que todas as unidades naquele hex devem ser atacadas no mesmo bombardeio.

- Não há defesa de contra bateria em ataques feitos somente com unidades de aviação, helicópteros ou navais. Porém, unidades de aviação, helicópteros ou navais podem fazer fogo de contra bateria.

*Ao final da etapa, depois da resolução dos bombardeios, todas as unidades de bombardeio são retiradas do tabuleiro.*

### 4.2. Resolução dos Bombardeios

#### 4.2.1. Cálculo Inicial

O alvo do bombardeio é sempre o hex. Para usar o Poder de Bombardeio (PB), o atacante deve anunciar quais as unidades de bombardeio ele pretende usar no ataque. O defensor pode usar suas unidades como contra bateria para diminuir o poder de ataque.

O valor do bombardeio é encontrado pela subtração do total do poder de bombardeio da defesa (PBd) do total do poder de bombardeio do ataque (PBa) para cada hex-alvo.

Como a concentração de tropas facilita os danos e as baixas (quanto mais gente na área do alvo, maior a probabilidade de mortes) o valor do bombardeio encontrado acima é multiplicado pela vulnerabilidade das unidades que estejam no hex-alvo.

A vulnerabilidade é igual a 1 para cada unidade do tamanho de companhia (blindados, cavalaria mecanizada, FRs, QGs, etc.). Todas as demais unidades de tamanho de batalhão tem vulnerabilidade igual a 2. Soma-se o valor de vulnerabilidade de todas as unidades no hex-alvo.

Assim, **Bombardeio** =  $(\sum PBa - \sum PBd) \times \sum Vul$

Este é o valor que identifica a coluna inicial a ser utilizada na Tabela de Bombardeio.

#### 4.2.2. Influência do terreno

No hex-alvo do bombardeio, o tipo de terreno influencia no resultado. Uma vez encontrada a coluna inicial da tabela de bombardeio como acima explicado, deve-se verificar a influência do terreno na tabela 2 e contar quantas colunas para a esquerda (ou direita) deve-se recuar (ou avançar) na tabela de bombardeio.

*Todos os terrenos favorecem a defesa exceto o bosque que favorece o ataque. Fortificações também contam a favor da defesa.*

#### 4.2.3. Modificadores

Existe outro modificador que influencia na determinação da coluna da tabela de bombardeio:

- **QG:** Se houver uma unidade de QG amiga adjacente ao hex-alvo do bombardeio, o ataque receberá uma coluna extra à direita no ataque.

#### 4.2.4. Resultados

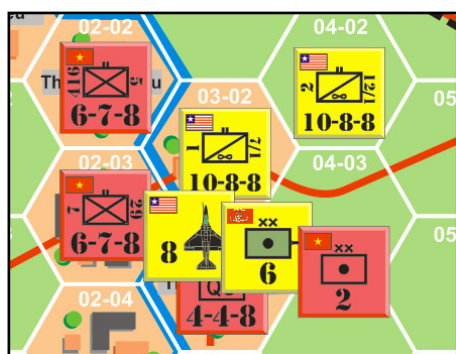
A coluna assim obtida será a coluna final da tabela de bombardeio. Para saber a linha, basta rolar um dado de seis faces. O resultado do dado e a coluna determinada anteriormente definirão o resultado do bombardeio.

O resultado do bombardeio pode ser de dois tipos:

- **Supressão (S):** Esse resultado indica que todas as unidades naquele hex receberão supressão. Todas terão seu poder de movimentação (PM) reduzido à metade (arredondado para cima) e seu poder de ataque (PA) e defesa (PD) reduzidos também à metade (arredondados para cima) temporariamente.
- **Baixas e Supressão (nB+S):** As unidades no hex sofrerão uma ou duas baixas distribuídas entre elas, em função do bombardeio. As baixas serão explicadas em detalhe no item 7.1, adiante. As que não receberem baixa, receberão supressão. O bombardeio também pode destruir fortificações conforme a tabela indicar.

#### Exemplo 1:

O jogador americano anuncia que bombardeará o hex 0303 onde está uma unidade de QG 4-4-8 com 14 pontos de bombardeio, sendo 6 de artilharia e 8 de aviação. O jogador norte vietnamita irá usar uma artilharia de 2 pontos como contra bateria.



**1º passo:** Somam-se os pontos de ataque e subtraem-se os pontos de defesa.  $PB1 = 8+6-2 = 12$  pontos;

**2º passo:** Multiplicam-se os pontos de bombardeio pelos pontos de vulnerabilidade e identifica-se a coluna na Tabela de Bombardeio:  $PB = PB1 * PD = 12 \times 2 = 24$ , coluna 22 a 33;

**3º passo:** Identifica-se o terreno e aplica-se o modificador do terreno: hex do tipo "urbano esparso" = 1 coluna à esquerda = 22 a 33 → 13 a 21, nova coluna = 13 a 21;

**4º passo:** Verifica-se os demais modificadores e a obtém-se a coluna final: Nenhum foi identificado. Coluna final 13 a 21;

**5º passo:** Rola-se o dado e identifica-se na linha o resultado final do bombardeio: Dado = 4, resultado final = **S**;

**6º passo:** Aplicam-se os resultados do ataque:

Este resultado indica que a unidade atacada sofreu supressão, ou seja, ela recebe imediatamente um marcador de “supressão” e pelo resto do turno passa a jogar como se fosse do tipo 2-2-4.

Ao final do ataque retiram-se todas as peças de bombardeio do tabuleiro.

## 5. Fase de Movimentação

Nesta fase o jogador da etapa escolhe quantas e quais unidades deseja movimentar no mapa segundo o Poder de Movimentação (PM) de cada unidade e do tipo de terreno através do qual esta se desloca, observando as restrições de movimentação.

### 5.1. Poder de Movimentação

Cada unidade pode deslocar-se sobre o mapa de um hex para outro. A capacidade de uma unidade se deslocar é representada pelo PM, o seu Poder de Movimentação (ou Pontos de Movimentação), escrito em cada uma das unidades.

Cada hex de terreno possui uma capacidade de “resistir” à passagem das unidades chamada “custo de movimentação do terreno”, identificado na tabela 2. A cada passo da movimentação, uma unidade pode deslocar-se do hex onde está para um dos seis hexes adjacentes à escolha do jogador que a comanda. Para tanto, desconta-se de seu PM inicial o custo correspondente ao tipo terreno do hex onde ela entra. Caso ainda possua um “saldo” de PM, a unidade repete a operação para um novo hex até que o jogador escolha não mais deslocar esta unidade ou que seu “saldo” em PM não seja suficiente para entrar num novo hex.

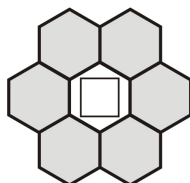


**Exemplo 2:** Uma unidade 8-7-8 (PM=8) desloca-se do hex 12-09 para o hex de arrozal 12-08. O “custo” do arrozal é 1 PM para unidades que se movimentam à pé (não blindadas ou mecanizadas). O PM restante é  $8-1=7$ . Em seguida ela vai para um hex de bosque 13-07 cujo custo é 2 PM, porém seguindo a trilha, que é 1PM. O PM restante então é  $7-1=6$ . Seguindo pela trilha (1 PM), atravessando um canal (custo = +1 PM) até um terreno “urbano esparso” (1 PM), restam-lhe  $6-1-1-1 = 3$  PM. Move-se pela estrada (1 PM) até outro “urbano esparso” e atravessa o portão da muralha (+1 PM), até um terreno “urbano denso” (1 PM). Seu novo saldo é  $3-1-1-1 = 0$  PM. O jogador já está dentro da Cidade Imperial, engaja a unidade “Hac Bao” no hex 17-06, zerando o saldo e finalizando a movimentação desta unidade neste turno.

- O PM de uma unidade é intrínseco, temporário e intransferível, assim, o PM não utilizado de uma unidade não pode ser acumulado para o turno seguinte nem pode ser transferido para outra unidade. Unidades se movimentando juntas ou que estejam em um mesmo hex não somam seu PM.

### 5.2. Restrições de Movimentação

#### 5.2.1. Unidades Inimigas



Toda unidade exerce controle absoluto sobre o hex que ocupa. Neste hex nenhuma unidade inimiga pode entrar. Nos seis hexes adjacentes ao hex ocupado, esta mesma unidade exerce um controle relativo. Assim, cada unidade possui uma Zona de Controle (ZOC) composta pelos seis hexes que lhe são adjacentes.



Esta ZOC restringe o movimento de unidades inimigas da seguinte forma:

- Uma unidade pode entrar numa **ZOC** de uma unidade inimiga pagando apenas o custo normal do terreno. Uma vez dentro de uma **ZOC** inimiga ela pode deslocar-se para outro hex fora da **ZOC** “pagando” 1 PM extra para desengajar mais os custos normais do terreno do hex para o qual está se movimentando e depois prosseguir seu movimento normalmente. Para desengajar, o hex **não pode** estar na **ZOC** da mesma ou de outra unidade inimiga. *Assim, uma unidade não pode passar de um hex que esteja numa **ZOC** inimiga para outro hex também numa **ZOC** inimiga.*
- Uma unidade que inicie uma fase de movimentação numa situação onde não possa se movimentar para nenhum hex que não esteja numa **ZOC** inimiga é considerada **sob cerco**. Mesmo assim, esta unidade pode andar ainda um único hex, não importando o custo do terreno. Já, uma unidade que possua todos os hexes para onde possa se movimentar ocupados por unidades inimigas é considerada **totalmente cercada** e, portanto, impossibilitada de se movimentar.

### 5.2.2. Unidades Amigas (Concentração)

A quantidade de unidades amigas que podem ficar em um hex é chamada de concentração. Unidades amigas não impõem restrições de movimentação em razão de suas **ZOCs**. Unidades amigas podem livremente passar por hexes ocupados por unidades amigas e por hexes adjacentes a elas.

Pelo limite de concentração, ao final de uma fase de movimentação **não pode haver mais do que uma unidade do tamanho de batalhão e uma unidade do tamanho e companhia ou três do tamanho de companhia juntas no mesmo hex**. Caso contrário, a última unidade que entrou no hex deve desfazer seu último movimento e evitar o excesso de unidades.

- Todas as unidades de QG tem tamanho de companhia.

## 5.3. Terrenos Especiais

### 5.3.1. Estradas e Trilhas

Para uma unidade percorrer uma estrada ou trilha, ela deve primeiro entrar em um hex em cujo terreno haja uma estrada ou trilha, pagando o custo do terreno normalmente. No próximo movimento, a unidade passa a pagar apenas o custo de movimentação da estrada ou trilha, ignorando o custo do terreno.

Para sair da estrada ou trilha a unidade simplesmente se desloca para um hex que não contenha a estrada ou trilha, pagando o custo normal do terreno.

### 5.3.2. Rios pequenos e Canais

Exceto as unidades blindadas e mecanizadas, todas unidades que estejam em um hex em cuja borda haja um rio ou canal pagam o custo do terreno para o qual desejam avançar acrescido de 1PM para cruzar o rio ou canal. Caso esteja se movimentando por uma estrada ou trilha, a unidade atravessa o rio ou canal pela ponte sem pagar nenhum ponto extra. As unidades blindadas e mecanizadas só podem cruzar pelas pontes.

### 5.3.3. Rios Largos e Lagos

Existem dois rios largos no mapa: o Rio dos Perfumes (Rio Huong) e o Rio Van Duong. Para atravessá-los, existem duas opções:

- Atravessar os rios pelas pontes, pagando o custo normal de estrada. Unidades blindadas e mecanizadas só têm esta opção. Todas as unidades podem recuar usando as pontes. Apenas 3 pontes aguentam o peso dos blindados. Estas pontes estão marcadas no mapa e no marcador de status acima do mapa - ver item 5.3.5 adiante);
- Atravessar os rios por barcas. Uma unidade que não seja blindada ou mecanizada poderá cruzar o rio usando barcas. Esta unidade não pode estar adjacente a uma unidade inimiga. A unidade andar dois hexes, sendo o primeiro obrigatoriamente o do rio (que não pode estar em uma ZOC inimiga) e sendo

o segundo qualquer hex adjacente ao primeiro, que não seja de rio e que não exceda a concentração. Unidades não podem recuar usando barcas. Uma unidade que iniciar a travessia a partir do ancoradouro (hex 23-08) pode andar até 7 hexes de rio largo ao invés de apenas 1.

Observações:

- Os lagos situados nos hexes 1505 e 1905 não podem ser cruzados. A entrada ou passagem por eles é proibida;
- O hex 19-01 possui uma estrada e uma ponte que as unidades pagam PMs quando passam pelo hex, porém nenhuma unidade pode permanecer no hex ao final da sua movimentação, nem usar o hex como recuo em função de resultado de combate;
- A ilha Cón Hen e a ilha da ponte Bach Ho são apenas ilustrativas e não contam como hexes de terreno.

#### 5.3.4. Fortificações

As fortificações não influenciam na movimentação. O custo é o do terreno do hex onde está a fortificação.

#### 5.3.5. Pontes para tráfego de blindados

Existem apenas três pontes resistentes ao peso de unidades blindadas (não se aplica as unidades mecanizadas): Na Hoa, Bach Ho e An Cuu. Elas estão marcadas no mapa e possuem um quadro de situação no tabuleiro. Enquanto que para cruzar um rio sobre uma ponte qualquer, todas as demais unidades pagam o custo normal da estrada, as unidades blindadas só podem cruzar os rios ou canais sobre uma destas quatro pontes. **Todas as demais não agüentam o peso da passagem dos blindados!** Enquanto elas estiverem destruídas, as unidades blindadas não poderão cruzar aquele rio ou canal de forma alguma.

A destruição e a recuperação das pontes são descritas nas Regras Especiais.

#### 5.3.6. A muralha da cidade imperial

A muralha da cidade imperial tem um tratamento à parte. Para entrar no hex e conseqüentemente para a parte “de dentro” da cidade e vice-versa existem duas formas:

- Pelos portões: pagando 1PM extra além do custo do terreno;
- Escalando o muro onde não há portões: pagando 6PM extras além do custo do terreno, *exceto unidades blindadas e mecanizadas que não possuem esta opção.*

### 5.4. Saída do Mapa

Uma unidade pode, caso o jogador que a controla assim o desejar, deixar a área de combate saindo do mapa. Para sair do mapa basta o jogador levar sua unidade até um dos hexes na borda do mapa e ‘gastar’ PMs como se o hex seguinte possuísse o mesmo terreno do hex atual (podendo ser por estrada).

Uma vez que tenha saído do mapa a unidade somente pode retornar ao jogo pelo menos dois turnos depois da sua saída, por qualquer hex de terreno na borda a até 8 hexes de distância do hex de saída.

As unidades de elite da 1ª Força Tarefa Aerotransportada do ESV são chamadas de volta a Saigon no turno 7 e devem ser retiradas do mapa imediatamente, onde quer que estejam, cercadas ou não, no início da sua fase de movimentação.

### 5.5. Entrada no Mapa (Reforços)

Os reforços são as unidades que não estão posicionadas no mapa no início do jogo. Elas devem então se movimentar para entrar no mapa.

As unidades de reforço entram por bordas e turnos determinados na tabela 4.

O jogador pode escolher se uma unidade entra no mapa no turno determinado na tabela 4 ou se a atrasa para entrar em um dos turnos seguintes. Eventualmente, ele pode escolher não entrar com reforços no mapa.

Fortificações são disponibilizadas para o jogador nort-evietnamita. Ele as dispõe quando desejarem, conforme as regras do item 8.7, adiante.

Observações:

- Quando mais de uma unidade entra pelo mesmo hex no mesmo turno, a segunda a entrar perde 1PM, a terceira perde 2PMs e assim por diante neste turno, como se estivessem seguindo em fila;
- Uma unidade de reforço não pode entrar por um hex que está ocupado ou está na ZOC inimiga ou ainda que acarrete a violação da regra de concentração de unidades amigas;
- Unidades que chegam helitransportadas em um heliponto podem se mover normalmente. Caso todos os helipontos sejam capturados, as unidades entram 1 turno depois pela borda Norte;
- Os batalhões do 803º regimento do NVA entram apenas se o jogador norte-vietnamita quiser. Cada unidade que entrar custará pontos de vitória no final do jogo.

## 5.6. Posição Inicial

A posição de cada unidade no mapa no início do jogo está na tabela 4 associada ao hex inicial e ao turno 0. As demais entram como reforço. Uma unidade que inicia o jogo já no mapa pode se movimentar, defender e atacar desde o primeiro turno.

## 6. Fase de Combate

Na fase de combate o jogador da etapa assume o papel de atacante e o jogador adversário o de defensor, independente do quadro geral do jogo. O atacante deve identificar e anunciar as situações de combate existentes entre as unidades no mapa e então realizar os cálculos necessários para a resolução de cada combate e jogar os dados de forma a obter os resultados finais. O defensor deve efetuar as baixas e recuos resultantes dos combates e o atacante deve, por fim, efetuar suas baixas e executar os avanços após os combates. Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes, a seguir.

### 6.1. Cálculo Inicial

Toda unidade tem como característica o Poder de Combate. Este poder de combate é dividido em duas categorias: Poder de Ataque (PA) e Poder de Defesa (PD). As unidades possuem diferentes pontos de PA e PD e sua relação define se uma unidade é melhor na defesa ou no ataque.

Para haver um combate é necessário que pelo menos uma unidade amiga esteja numa ZOC inimiga. Estando em hexes adjacentes, as unidades podem estar em combate.

- Somente unidades em **terreno dominante** (ver item 6.3) não são obrigadas a atacar caso estejam adjacentes às unidades inimigas;
- Somente um hex é atacado por combate, sendo que todas as unidades naquele hex devem ser atacadas no mesmo combate. Um hex só pode ser atacado uma única vez por fase de combate;
- Nenhuma unidade atacante pode atacar mais de uma vez por fase de combate embora uma unidade defensora possa vir a defender-se mais de uma vez na mesma fase, se for obrigada a recuar para hexes sob ataque;
- A sequência de ataques é estratégica para o jogo, pois movimentos resultantes do combate anterior podem influenciar no combate posterior.

Identificadas as unidades atacantes e as defensoras para cada combate, soma-se o PA das unidades atacantes e o PD das unidades defensoras e calcula-se uma relação de forças inicial, dividindo-se o PA pelo PD, ignorando a parte fracionária. Busca-se então esta relação na tabela de efeitos de combate (tabela 1) onde uma relação 2:1 indica, por exemplo, que o atacante possui pelo menos o dobro da força do defensor.

$$\text{Relação de Forças Inicial} = \sum \text{PA} \div \sum \text{PD}$$

## 6.2. Influência do Terreno

O terreno é quase sempre a favor das forças defensoras e quase sempre contra as forças atacantes. Aquele que ataca deve vencer o terreno além do inimigo. Assim, uma vez que tenhamos estabelecido a relação de forças inicial e identificado a coluna na tabela 1, aplicamos a influência do terreno sob a forma de colunas à esquerda que esta relação deve recuar na tabela, procurando quase sempre a redução da relação de forças.

Para sabermos quantas colunas devemos recuar, basta identificarmos o tipo de terreno em que a unidade defensora se encontra e consultarmos a tabela de terreno (tabela 2).

Existem ainda situações especiais de configuração do terreno que devem ser consideradas:

### 6.2.1. Estradas, Ferrovias e Trilhas

Não há influência alguma destes tipos de terreno nas relações de combate. Considera-se apenas o terreno onde a estrada, ferrovia ou trilha estão situadas.

### 6.2.2. Rios estreitos e canais

Por serem rios rápidos e estreitos eles quase não interferem no combate, dando apenas 1 coluna extra além do terreno ao defensor e somente se todas as unidades atacantes estiverem do outro lado do rio ou canal.

### 6.2.3. Muralha

A muralha da cidade imperial dá uma vantagem ao defensor de **2 colunas extras além do terreno** se a unidade defensora estiver do lado “de dentro” e se todas as atacantes estiverem do lado “de fora” da cidade. Se a unidade defensora estiver do lado “de fora” e todas as atacantes do lado “de dentro” ou se o atacante estiver tanto do lado “de dentro” quanto “de fora”, a vantagem da muralha **não** vale e conta-se apenas as colunas relativas ao terreno.

### 6.2.4. Pontes

Caso uma unidade seja atacada quando estiver sobre a ponte dos hexes 24-07, 22-08 ou 17-10, ela será penalizada em 2 colunas à direita (a favor do atacante). Uma unidade atacando pela ponte não é penalizada.

### 6.2.5. Fortificações

A unidade defensora ganha uma vantagem de **1 ou 2 colunas extras além do terreno** onde houver um marcador de fortificação “+1” ou “+2”, respectivamente.

## 6.3. Terreno Dominante

Existem tipos de terrenos mais abrigados, que protegem as unidades neles estacionadas em relação às unidades adjacentes. Estes terrenos são chamados “dominantes” porque dominam a área em volta e dispensam as unidades da obrigatoriedade de atacar mesmo se estiverem dentro de uma ZOC inimiga.

Um terreno é dominante em relação a outro, quando o seu valor em colunas de defesa na Tabela 2, de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate, for maior que o do hex adjacente. Quando o valor for menor ou igual o terreno não é dominante. Uma fortificação é levada em conta com 1 ou 2 colunas, conforme a fortificação.

Assim, uma unidade em um “bosque” não precisa atacar uma unidade em um “arrozal”, mas uma unidade no “arrozal” é obrigada a atacar uma unidade no “bosque”. Uma unidade num terreno “urbano esparso” é obrigada a atacar outra em um terreno de igual valor, por exemplo, outro “urbano esparso” ou um “bosque”.

A Muralha só soma 2 colunas ao terreno que está do lado “de dentro” em relação a quem está do lado “de fora” da Cidade de Huê, assim o hex 17-03 é dominante em relação ao hex 17-02. *Um caso especial é o hex 19-02 que é dominante em relação ao hex 18-03, mas que não é em relação ao hex 19-03.* Em geral, as unidades do lado “de dentro” estão sempre em terreno dominante em relação as unidades do lado “de fora”.

Os rios e canais só somam 1 coluna para fins de terreno dominante quando o atacante **não desejar atacar** com aquelas unidades. Mesmo assim, existirão casos onde ele será obrigado a atacar como quando o atacante estiver, por exemplo, no hex 02-13 e o defensor no hex 02-12.

## 6.4. Cercos

Uma unidade está cercada caso não exista um único hex adjacente a ela que esteja fora da ZOC inimiga para onde ela possa recuar. Se em todos os hexes adjacentes existir uma unidade inimiga, a unidade estará completamente cercada.

Uma unidade cercada ou completamente cercada, quando atacada, é penalizada em 1 coluna à direita (a favor do atacante) na tabela de resolução de combates.

*As unidades nas bordas do mapa não são consideradas cercadas se puderem recuar para fora do mapa.*

## 6.5. Assalto Blindado

Um ataque realizado pelos americanos que contenha pelo menos uma unidade blindada, recebe 1 coluna de bônus no ataque (à direita), caso o jogador americano anuncie que vai fazer um **“assalto blindado”**. O jogador americano pode fazer este anúncio quantas vezes desejar, enquanto possuir unidades blindadas. Unidades de infantaria mecanizada não possuem esta opção. No caso do atacante sofrer baixas neste ataque, a unidade blindada será aquela a sofrer baixas.

## 6.6. Resolução dos Combates

Consultando a tabela 1 – Tabela de Efeitos de Combate, verificamos que:

- Nas colunas estão as relações de forças entre atacantes e defensores de forma que, na relação 2:1, temos uma força de ataque pelo menos duas vezes maior que a força de defesa.
- Nas linhas temos os resultados da soma do rolamento de dois dados de seis faces, variando do mínimo de 02 até o máximo de 12.

Na interseção das linhas e colunas temos os resultados de combate da seguinte forma: A primeira parte sempre é o impacto do combate nas forças atacantes e a segunda é sempre o impacto nas forças defensoras, assim descritas:

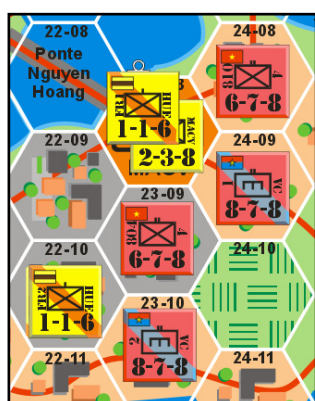
- **AE** – Ataque eliminado – Uma unidade atacante é eliminada (à escolha do atacante). As demais (se houver) recuam.
- **ARB** – Ataque Recua com Baixas – Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). As demais (se houver) recuam.
- **ARI** – Ataque Recua com Baixas Insignificantes – Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas recuam.
- **AVB** – Ataque Vence com Baixas - Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
- **AVI** – Ataque Vence com Baixas Insignificantes - Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
- **DE** – Defesa Eliminada - Uma unidade defensora é eliminada (à escolha do defensor). As demais (se houver) recuam.
- **DRB** – Defesa Recua com Baixas - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Todas recuam.
- **DRI** – Defesa Recua com Baixas Insignificantes - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Todas recuam.

- **DVI** – Defesa Vence com Baixas Insignificantes – Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Nenhuma recua.
- **DVB** – Defesa Vence com Baixas - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Nenhuma recua.
- **IMP** – Impasse – Nenhuma unidade atacante ou defensora recebe baixas. Nenhuma recua.

Considerada a coluna inicial, aplica-se todas as colunas que dão vantagem ao atacante primeiro, até o limite da coluna “9+:1”, depois aplica-se todas as colunas que favorecem à defesa, até o limite “1:3+”.

Para determinar o resultado, o jogador atacante soma o resultado do lançamento de dois dados de seis faces. O resultado corresponde à linha na tabela. Cruzando-se na tabela a linha assim obtida com a coluna previamente calculada, chegamos ao resultado final do combate.

Identificado o resultado do combate, o jogador da defesa procede as suas baixas e recuos e depois o jogador do ataque procede as suas baixas e avanços ou recuos. Movimentação após o combate e baixas serão explicados nos itens a seguir.



### Exemplo 3:

*Unidades atacantes do hex 23-08: Duas unidades 6-7-8 e uma 8-7-8. As unidades defensoras são uma 2-3-8 e uma 1-1-6.*

**1º passo:** Somam-se os PAs das unidades atacantes:  $PA = 6+6+8 = 20$

**2º passo:** Somam-se os PDs das unidades defensoras:  $PD = 1+3=4$

**3º passo:** Calcula-se a relação de forças e identifica-se a coluna na tabela 1:  
 $PA / PD = 20 / 4 = 5$  (coluna 5:1)

**4º passo:** Verifica-se o terreno e as demais condições e determina-se a coluna:

*Terreno: Quartirão fortificado = 3 colunas à esquerda. Não há cerco (pode recuar pela ponte). Total: 3 colunas à esquerda. Coluna final: 5:1 → 4:1 → 3:1 → 2:1. Coluna final 2:1*

**5º passo:** Rolam-se os dados e determina-se o resultado final: Dados = 3 + 3 = 6, resultado final DVB:ARB

**6º passo:** Aplica-se o resultado do combate. DVB: Este resultado indica que a defesa venceu o combate, porém uma de suas unidades deve receber uma baixa (ver item 7.1, adiante). ARB: Uma unidade atacante recebe 1 baixa e todas as unidades recuam um hex.

### Exemplo 4:

*Unidades atacantes do hex 15-04: Duas unidades 6-7-8 e uma 8-7-8. A unidade defensora é uma 2-3-8.*

**1º passo:** Somam-se os PAs das unidades atacantes:  $PA = 6+6+8 = 20$

**2º passo:** Somam-se os PDs das unidades defensoras:  $PD = 3$

**3º passo:** Calcula-se a relação de forças e identifica-se a coluna na tabela 1:  
 $PA / PD = 20 / 3 = 6,67$  (coluna 6:1)



**4º passo:** Verifica-se o terreno e as demais condições e determina-se a coluna: *Terreno: “urbano denso” = 2 colunas à esquerda. Há bônus pela muralha de 2 colunas à esquerda, pois a unidade em 15-04 está do lado “de dentro” e todas as unidades atacantes estão do lado “de fora”. Não há cerco. Total: 4 colunas à esquerda. Coluna final: 6:1 → 5:1 → 4:1 → 3:1 → 2:1.*

**5º passo:** Rolam-se os dados e determina-se o resultado final: Dados = 6 + 5 = 11, resultado final DRI:AVB

**6º passo:** *Aplica-se o resultado do combate. DRI: Este resultado indica que a defesa perdeu o combate e deve recuar um hex (para o 16-05), porém sua unidade não recebe baixa. AVB: As unidades atacantes venceram o combate e podem avançar para o hex 15-04 conquistado, porém uma de suas unidades deve receber uma baixa (o atacante escolhe qual).*

## 6.7. Movimentação Após o Combate

### 6.7.1. Recuo após o Combate

Diversos resultados de combate têm como consequência o recuo dos atacantes ou dos defensores. Cada jogador deve escolher para qual hex suas unidades devem recuar. Este hex deverá ser adjacente ao hex previamente ocupado e fora das ZOCs inimigas.

Caso a unidade que recuou tenha como única possibilidade de recuo um hex que unidades amigas já ocupam e que acarrete com o seu recuo uma violação das regras de concentração, causará um “recuo em cadeia” onde a outra unidade deverá também recuar para “abrir espaço” para a unidade que recuou do combate. Este segundo recuo (e eventualmente um terceiro, um quarto, etc.) também está sujeito a estas mesmas regras de concentração.

Uma unidade cercada que receba um resultado de recuo recuará preferencialmente para um hex onde haja unidades amiga e depois recuar novamente para algum outro hex fora de ZOCs inimigas, sem tomar uma nova baixa (recuo abrigado). Caso contrário, ela recuará para um hex desocupado, receberá uma baixa e depois recuará novamente para um segundo hex. Caso este segundo hex esteja também numa ZOC inimiga ou a unidade já estiver com baixas de combate, a unidade será eliminada.

Uma unidade completamente cercada que receba um resultado de recuo converterá este recuo em uma baixa. Se a ordem for de recuo e baixa, a unidade será eliminada.

Um recuo não pode ser usado para avançar contra as linhas inimigas a não ser como última opção. Preferencialmente, uma unidade recuará para a direção contrária de onde veio o ataque ou na direção da unidade amiga mais próxima.

### 6.7.2. Avanço após o Combate

Quando recuam, as unidades defensoras abrem um espaço livre pelo qual as unidades atacantes podem avançar imediatamente. Todas as unidades participantes do ataque podem avançar após o combate para o hex abandonado pela defesa, restringidas pelas regras de concentração. Um avanço após o combate não está restrito as regras de ZOC inimigas nem a pontos de movimentação.

Quando o hex atacado for do tipo “terreno aberto”, unidades blindadas ou mecanizadas avançam um hex extra a partir do hex ocupado pela unidade defensora que recuou. Este hex extra fica a critério do atacante, desde que não esteja ocupado, que seja também do tipo “aberto” ou que possua a mesma estrada que os blindados ou mecanizados já se encontravam e que não se deva cruzar rios ou canais para ocupá-lo (pontes permitirão o avanço).

Unidades defensoras não podem avançar após um combate, mesmo que as unidades atacantes recuem.

#### Exemplo 5:



No combate do exemplo anterior, o resultado do combate foi **DRI:AVB**.

O jogador de defesa escolhe recuar de 15-04 para 16-05, abrindo caminho para que as unidades atacantes avancem.

O jogador atacante escolhe dar baixa na sua unidade 6-7-8 que ficou no hex 14-04 (que deverá ser substituída pela sua equivalente com baixa 3-4-8) e avançar com sua unidade 8-7-8 a partir do hex 14-05 para 15-04 (cruzando a muralha e entrando na Cidade Imperial).

### 6.7.3. Fortificações e Quarteirão Fortificado

Unidades em fortificações (+2) e quarteirões fortificados não são obrigadas a recuar. Elas ignoram a ordem de recuo mas sofrem baixas normalmente.

Unidades em fortificações (+1) são obrigadas a recuar.

## 7. Supressão e Baixas

### 7.1. As Baixas

O termo “baixas” significa a morte de soldados e a destruição de material assim como a desorganização da unidade pela desmoralização e dispersão de seus soldados e pela incapacidade dos comandantes imediatos darem ordens à tropa. As baixas podem ser recuperadas em determinadas condições.

Uma unidade que recebe uma baixa é substituída por uma unidade correspondente, porém do tipo “com baixas”. Esta unidade “com baixas” pode ser identificada pelo triângulo preto no canto superior direito e pelos números mais baixos de PA e PD. Nem todas as unidades possuem uma correspondente “com baixas”.

Se uma unidade “com baixas” recebe uma segunda baixa, entende-se que esta unidade foi destruída, se rendeu ou debandou e é eliminada. Unidades que não possuem uma correspondente “com baixas” ao receberem sua primeira baixa são eliminadas.

***Para recuperar as baixas, a unidade deve se reorganizar, reabastecer e recompletar. Para isso é necessário que uma unidade “com baixas” termine sua fase de movimentação sem estar engajada (numa ZOC inimiga) e sem estar isolada*** (veja as regras de isolamento em Regras Especiais).

Tendo cumprido estas exigências, ao final da sua fase de combate, as unidades com baixas tornam a ser trocadas por suas correspondentes unidades sem baixas.

Unidades eliminadas não podem voltar ao jogo.

### 7.2. A Supressão

A supressão é a desorganização temporária de uma unidade e pela imobilização de seus soldados sob fogo e stress de combate. A supressão é recuperável.

Uma unidade com supressão recebe o marcador de “Supressão” colocado sobre ela. Uma unidade com supressão tem o seu PA, PD e PM reduzidos à metade temporariamente (arredondados para cima e no mínimo 1). Ao iniciar o turno seguinte, na Fase de Preparação, os jogadores recuperam a supressão sofrida no turno anterior. Todos os marcadores de “Supressão” são retirados.

Uma unidade com baixas, quando recebe uma supressão, tem seu PA e PD e PM também reduzidos à metade (até o mínimo de 1) temporariamente.

## 8. Regras Especiais

### 8.1. Surpresa Inicial

***Devido à surpresa do ataque inicial, apenas no primeiro turno, as unidades do exército norte-vietnamita e vietcongs ganham uma coluna à direita em todos os ataques terrestres, exceto em ataques aos quarteirões fortificados.*** Também devido à preparação prévia, neste turno elas não precisam ter unidades adjacentes aos hexes-alvo de bombardeios.



## 8.2. Condições Climáticas

As condições climáticas durante a batalha foram piorando rápida e consideravelmente, impedindo e dificultando as operações aéreas (aviões e helicópteros) devido à nebulosidade e à visibilidade deficiente.

Para fins de jogo, a partir do turno 2 até o turno 9 inclusive joga-se um dado. Saindo de 1 até 4 o tempo está ruim e todos os bombardeios aéreos são impossíveis. Os navais e de artilharia não são afetados. A partir do turno 10 inclusive, saindo 4, 5 ou 6 no dado, não há restrições aos bombardeios aéreos por causa do clima.

## 8.3. Isolamento (NVA / VC)

Considera-se que uma unidade está isolada quando ela não pode traçar uma linha entre o hex onde ela se encontra até um dos hexes no mapa que sejam sua fonte de abastecimento, sem que esta linha passe por uma ZOC inimiga. Um hex desocupado mas que esteja na ZOC de ambos não pode ser usado como linha. Um hex que contenha uma unidade amiga pode ser usado como linha, mesmo que esteja dentro da ZOC inimiga. O tipo de terreno não importa (podendo ser os rios largos).

O jogador do norte-vietnamita conta com o abastecimento vindo dos hexes de 01-01 até 01-07 e de 02-15 até 04-15.

*Unidades nestes hexes não são consideradas isoladas mesmo que estejam cercadas.* Nos demais hexes, uma unidade cercada está automaticamente isolada.

**Uma unidade isolada não pode recuperar baixas.**

O jogador americano conta com o abastecimento contínuo e suas unidades não estão submetidas as regras de isolamento.

## 8.4. Unidade de comando

Até o turno 8 inclusive os sul-vietnamitas e os americanos não estavam sob um comando unificado. Assim, até o turno 8 o jogador deve escolher: se considerar o ataque como americano, todas as unidades sul-vietnamitas no combate somam apenas metade (arredondada para cima, no mínimo 1) do PA cada; se considerar o ataque como sul-vietnamita, todas as unidades americanas no combate somam apenas metade (arredondada para cima, no mínimo 1) do PA cada. Não há restrição para a defesa.

A partir do turno 9 inclusive, esta restrição está suspensa.

## 8.5. Quartel General

Se as unidades de QG da Divisão "B4" e do 6º Regimento não estiverem ao norte do rio dos Perfumes, todos os ataques do NVA/VC ao norte do Rio dos Perfumes perderão uma coluna em todos os ataques terrestres realizados. Se o QG do 4º Regimento não estiver ao sul do Rio dos Perfumes, todas os ataques do NVA/VC ao sul do Rio dos Perfumes perderão uma coluna em todos os ataques terrestres realizados. Não há esta penalidade para defesa.

Para os americanos e sul-vietnamitas, até o turno 8 inclusive, a destruição ou ausência do QG só afetará com a mesma perda de uma coluna nos ataques o respectivo exército (ou ESV ou EUA). A partir do turno 9, qualquer um dos QGs comandará ambos os exércitos e a penalidade deixa de ter efeito. Caso ambos QGs sejam destruídos ou estejam fora do mapa, aí a penalidade de uma coluna em todos os ataques terrestres se aplica a ambos exércitos. Também não há esta penalidade para defesa.

## 8.6. Pontes

Um exército pode atacar das pontes Bach Ho (hex 17-10) e Nguyen Hoang (hex 22-08) e da ponte sobre o canal do rio Van Duong (hex 24-07). Porém, quando forem atacadas nestes hexes, as unidades que ali estiverem **perdem 2 colunas na defesa.**

As 4 pontes em destaque (Na Hoa, Bach Ho, An Cuu e Nguyen Hoang) podem ser destruídas e reconstruídas:

- Para se destruir uma ponte é necessário que uma unidade de engenharia esteja desengajada em um hex adjacente à ponte no final da fase de movimentação. No final da sua fase de combate é jogado um dado para cada unidade nestas condições. Saindo 4, 5 ou 6 no dado, a ponte está destruída e um marcador de supressão é imediatamente colocado no tabuleiro no quadro “Situação das Pontes” indicando que aquela ponte não pode ser usada para travessia;
- Uma ponte pode ser reconstruída por qualquer unidade do tamanho de batalhão que estiver desengajada e em um hex adjacente à ponte no final da fase de movimentação. No final da sua fase de combate é jogado um dado para cada unidade nestas condições. Saindo 1 ou 2 no dado, a ponte está reconstruída e o marcador de supressão será imediatamente retirado do quadro “Situação das Pontes” indicando que aquela ponte pode ser novamente usada para travessia.

## 8.7. Fortificações

Algumas fortificações já começam posicionadas no jogo. Outras entram como se fossem reforços apenas para o jogador norte-vietnamita em turnos específicos. As que entram como reforços são na verdade, construídas por qualquer unidade do tamanho de batalhão em qualquer terreno exceto o “quarteirão fortificado”, os rios largos e lagos.

O jogador norte-vietnamita deve identificar no início da sua fase de movimentação a unidade que está construindo a fortificação. Esta unidade não deverá estar engajada (numa ZOC inimiga) e nem se movimentar nesta fase. Se assim o conseguir, ela coloca um marcador de fortificação no hex em que se encontra e aquele hex passa a contar com uma coluna extra para defesa além das colunas dadas pelo terreno. Apenas um marcador de fortificação pode existir em um hex.

Uma vez que o hex onde exista a fortificação seja conquistado pelo adversário, considera-se que a fortificação foi destruída e o marcador deve ser removido. Caso o jogador abandone o hex com a fortificação sem combate, o marcador permanece, mas o jogador inimigo poderá eventualmente destruí-lo apenas por movimentar-se por aquele hex.

Unidades em fortificações (+2) não precisam recuar devido a resultados de combate mas sofrem baixas normalmente. Unidades em fortificações (+1) são obrigadas a recuar.

*Fortificações podem também serem destruídas por bombardeio.*

## 8.8. Bombardeio na Cidade Imperial

Por questões políticas, o bombardeio na cidade de Huê só foi liberado aos poucos, diante do endurecimento da batalha. Assim, as forças americanas e sul-vietnamitas só podem bombardear:

- Até o turno 7 inclusive, todos os hexes, exceto os da Cidadela de Huê (os que estão dentro das muralhas).
- A partir do turno 8 inclusive e até o final do jogo, todos os hexes, exceto os do Palácio Imperial (hexes 18-08 e 19-07).

***Esta restrição não se aplica ao jogador norte-vietnamita.***

## 9. Condições de Vitória

É considerado o final do turno 13 como o final do jogo. No final deste turno verificam-se as seguintes condições e respectivos pontos:

Para o jogador norte-vietnamita:

- Para cada batalhão em um quartirão fortificado: + 20 pontos
- Para cada companhia (ou QG) em um quartirão fortificado: + 7 pontos
- Para cada batalhão dentro da cidadela de Huê exceto as em quartirões fortificados: + 10 pontos
- Para cada companhia dentro da cidadela de Huê exceto as em quartirões fortificados: + 3 pontos
- Para cada batalhão norte-americano destruído: + 20 pontos
- Para cada companhia norte-americana destruída: + 10 pontos
- Para cada batalhão sul-vietnamita destruído: + 8 pontos
- Para cada companhia sul-vietnamita destruída: + 3 pontos
- Para cada QG inimigo destruído: +10 pontos
- Para cada batalhão do 803º regimento utilizado: - 5 pontos

Para o jogador norte-americano e sul-vietnamita:

- Para cada batalhão NVA destruído: + 15 pontos
- Para cada batalhão VC destruído: + 10 pontos
- Caso não haja nenhuma unidade inimiga dentro da cidadela de Huê no último turno: + 50 pontos
- Caso não haja nenhuma unidade inimiga em Huê ao sul do Rio dos Perfumes no último turno: + 30 pontos
- Para cada QG inimigo destruído: + 15 pontos

Vence quem marcar mais pontos.

## Tabelas do Wargame Huê – Versão 2 – Março/2015

## 1 - TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

Dado↓	1:3+	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9+:1
2 ou 12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3 ou 11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4 ou 10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
5 ou 9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB
6 ou 8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB

Modificadores: Terrenos (ver tabela), cerco (► 1) e blindados na ponta do ataque (► 1).

## 2 - TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		Defesa em Colunas
	À pé	Blindados e Mecanizados	
Aberto	1	1	0
Arrozais	1	2	0
Bosque	2	3	◀1 ou ►1(bombardeio)
Acidentado	3	4	◀2
Trilhas	1	Terreno	Terreno
Estrada	1	1/2	Terreno
Ferrovias	Terreno	Terreno	Terreno
Urbano Denso	1	1	◀2
Urbano Esparso	1	1	◀1
Quarteirão Fortificado	1	1	◀3
Muralha (obs.1)	Terreno (+6)	Proibido	◀Terreno+2
Rios Largos (obs.2)	Pontes/Barcas	Apenas Pontes	► 2 (obs.4)
Rios e Canais	Terreno+1	Apenas Pontes	◀ Terreno+1
Portões da Muralha (obs.3)	Terreno+1	Terreno+1	◀Terreno+2

Obs.1 = PMs adicionais necessários para escalar a muralha entre parêntesis, exceto blindados e motorizados.

Obs.2 = Apenas unidades não motorizadas podem cruzar um rio largo por barcas (regras item 5.3.3). Blindados só podem usar as 3 pontes (regras item 5.3.4).

Obs.3 = PMs adicionais necessários para cruzar o portão da muralha.

Obs.4 = Caso uma unidade seja atacada cruzando uma ponte.

## 3 - TABELA DE BOMBARDEIO:

PB	até 3	4 a 6	5 a 12	13 a 21	22 a 33	34 a 48	49 a 66	67 a 87	88 ∞
Dado									
1	S	S	S	S	1B+S	1B+S	1B+S	2B+S	2B+S
2	---	S	S	S	S	1B+S	1B+S	1B+S	2B+S
3	---	---	S	S	S	S	1B+S	1B+S	1B+S
4	---	---	---	S	S	S	S	1B+S	1B+S
5	---	---	---	---	S	S	S	S	1B+S
6	---	---	---	---	---	S	S	S	S

--- - Sem efeito

S - Supressão (Todas as unidades no hex recebem o marcador de "Supressão")

1B+S - Defesa sofre uma Baixa (uma unidade defensora, à escolha do seu jogador) e as restantes sofrem Supressão.

2B+S - Defesa sofre Duas Baixas e Supressão (o jogador deve dar duas baixas em uma das suas unidades ou uma baixa em duas unidades, à sua escolha) e as restantes sofrem Supressão. Qualquer marcador de fortificação no hex do tipo "+1" deve ser retirado.

- A vulnerabilidade é igual a 1 para cada unidade do tamanho de companhia (blindados, cavalaria mecanizada, FRs, QGs, etc.). Todas as demais unidades de tamanho de batalhão tem vulnerabilidade igual a 2.

Obs.: Quando o hex-alvo é adjacente a um QG amigo, o atacante ganha uma coluna a favor do ataque.

#### 4 – Tabela de Posição Inicial e Reforços:

##### Bordas de entrada:

- Norte: qualquer hex de borda entre os hexes 0701 e 1701, inclusive.
- Sudeste EUA: qualquer hex de borda entre os hexes 1914 e 2808, inclusive.
- Sul NVA: qualquer hex de borda entre os hexes 0114 e 1415, inclusive.
- Leste: qualquer hex de borda entre os hexes 2401 e 2806, inclusive.
- Oeste: qualquer hex de borda entre os hexes 0101 e 0107, inclusive.

##### Observações:

- Obs.1 – Depende das condições climáticas. Regras item 8.2.
- (H)\* Qualquer – Helitransportada: desce em qualquer heliponto em sua posse. Regras item 5.5.

**Fortificações:** Início (+2) hexes 1706, 0303 e (+1) hexes 0202, 0203.

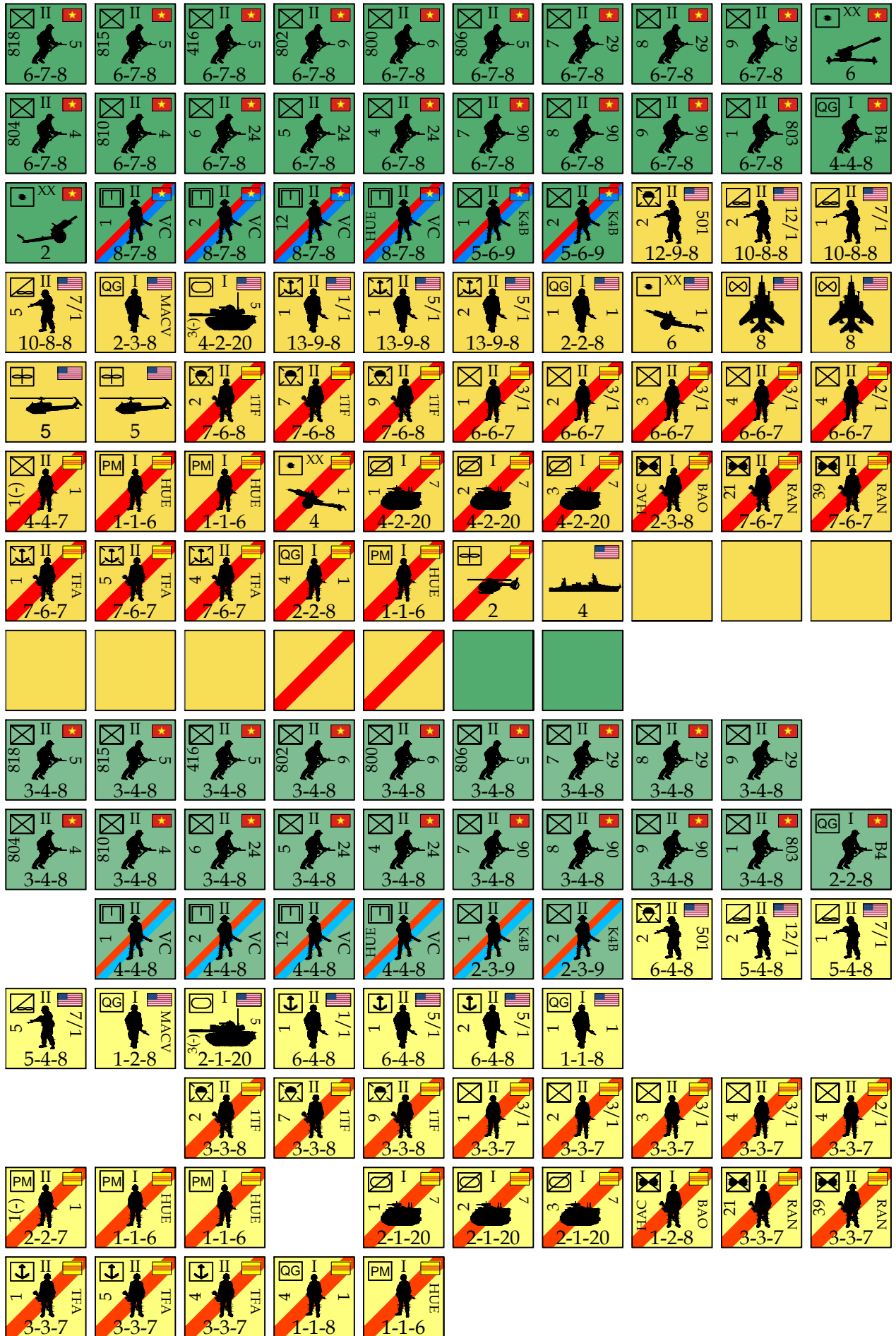
NVA/VC: Fortificações (+1) nos turnos: T6, T8, T10, T11, T12.

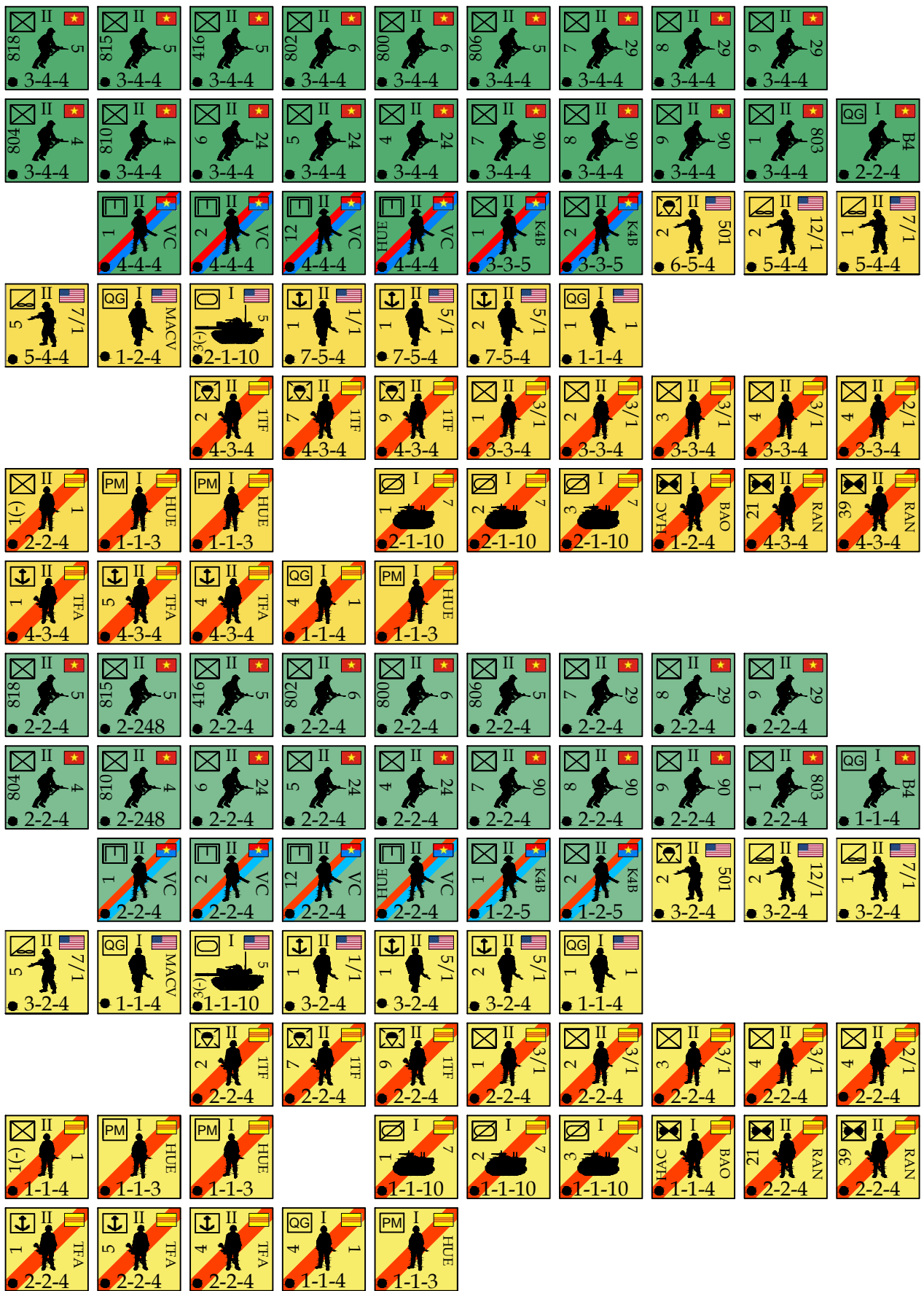
Turno	Unidade País, Identificação, Tipo	Hex / Borda
0	EUA MACV (2-3-8) Infantaria	2308
	ESV 2 II 3/1 (6-6-7) Infantaria	0910
	ESV 3 II 3/1 (6-6-7) Infantaria	1011
	ESV I Huê (1-1-6) FR1	2010
	ESV I Huê (1-1-6) FR2	2310
	ESV I Huê (1-1-6) FR3	1808
	ESV I Hac Bao (2-3-8) Comando	1706
	ESV I 1ª Divisão (2-2-8) QG	1804
1	EUA 1 II 1/1 (8-6-8) USMC	Sudeste EUA
	EUA TF I(-) 3 (4-2-20) Blindados	Sudeste EUA
	ESV 2 II 1TF (7-6-8) Aero	Norte
	ESV 7 II 1TF (7-6-8) Aero	Norte
	ESV 4 II 3/1 (6-6-7) Infantaria	Sudeste EUA
	ESV 1 I 7 (4-2-20) Inf. Mec.	Sudeste EUA
	ESV 3 I 7 (3-2-20) Inf. Mec.	Norte
2	EUA I 1a Div. (2-2-8) QG USMC	Sudeste EUA
	EUA 2 II 12/1 (10-8-8) Aero	Norte
	ESV 9 II 1TF (7-6-8) Aero	(H)* Qualquer
	ESV 1 II 3/1 (6-6-7) Infantaria	Norte
	ESV (2) Artilharia Divisional	---
	ESV (2) Artilharia Divisional	---
	EUA (6) Artilharia Divisional	---
	EUA (8) Apoio aéreo	Obs.1
EUA (5) Helicópteros	Obs.1	
3	EUA 2 II 5/1 (13-9-8) USMC	Sudeste EUA
	ESV 4 II 2/1 (6-6-7) Infantaria	(H)* Qualquer
4	EUA 5 II 7/1 (10-8-8) Aero	Norte
	EUA (5) Helicópteros	Obs.1
	ESV 1 I (-) 1 (2-2-7) Infantaria	Norte
	ESV 2 I 7 (3-2-20) Inf. Mec.	Norte
5	EUA (4-4-4) Apoio Naval	---
6	EUA 1 II 5/1 (13-9-8) USMC	Sudeste EUA
7	ESV 1 I TFA (7-6-7) Fuzileiros	(H)* Qualquer
	ESV 5 I TFA (7-6-7) Fuzileiros	(H)* Qualquer
8	ESV 4 I TFA (7-6-7) Fuzileiros	(H)* Qualquer
Turno	Unidade País, Identificação, Tipo	Hex / Borda

10	EUA 2 II 501 (12-9-8) Aero	0704 +5 hexes
	EUA 1 II 7/1 (12-8-8) Aero	Norte
11	ESV 21 II (7-6-7) Rangers	2308 ou Leste
	ESV 39 II (7-6-7) Rangers	2308 ou Leste
12	EUA 3 (-) 5 (4-2-20) Inf.Mec	Sudeste EUA

Turno	Unidade País, Identificação, Tipo	Hex / Borda
0	VC 1 II (8-7-8) Engenharia	2809
	VC 2 II (8-7-8) Engenharia	2815
	VC 12 II (8-7-8) Engenharia	1209
	VC Hue II (8-7-8) Engenharia	1709
	NVA 5 II 416 (6-7-8) Infantaria	0202
	NVA 802 II 6 (6-7-8) Infantaria	1106
	NVA 800 II 6 (6-7-8) Infantaria	1301
	NVA 806 II 6 (6-7-8) Infantaria	0902
	NVA 7 II 29 (6-7-8) Infantaria	0203
	NVA 804 II 4 (6-7-8) Infantaria	2811
	NVA 810 II 4 (6-7-8) Infantaria	2501
	NVA QG Divisão B4 (4-4-8)	0303
	NVA QG 6º Regimento (2-3-8)	0302
	NVA QG 4º Regimento (2-3-8)	2801
	NVA (6) Artilharia Divisional	---
	NVA (2) Artilharia Divisional	---
2	VC II K4B (5-6-9) Infantaria	Sul NVA
	VC II K4C (5-6-9) Infantaria	Sul NVA
3	NVA 8 II 29 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 9 II 29 (6-7-8) Infantaria	Oeste
6	NVA 6 II 24 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 5 II 24 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 4 II 24 (6-7-8) Infantaria	Oeste
9	NVA 7 II 90 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 8 II 90 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 9 II 90 (6-7-8) Infantaria	Oeste
11	NVA 815 II 832 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 815 II 833 (6-7-8) Infantaria	Oeste
	NVA 815 II 803 (6-7-8) Infantaria	Oeste

ESV: Retirada no T7: ESV 2 II 1TF (7-6-8) Aero, ESV 7 II 1TF (7-6-8) Aero e ESV 9 II 1TF (7-6-8) Aero.



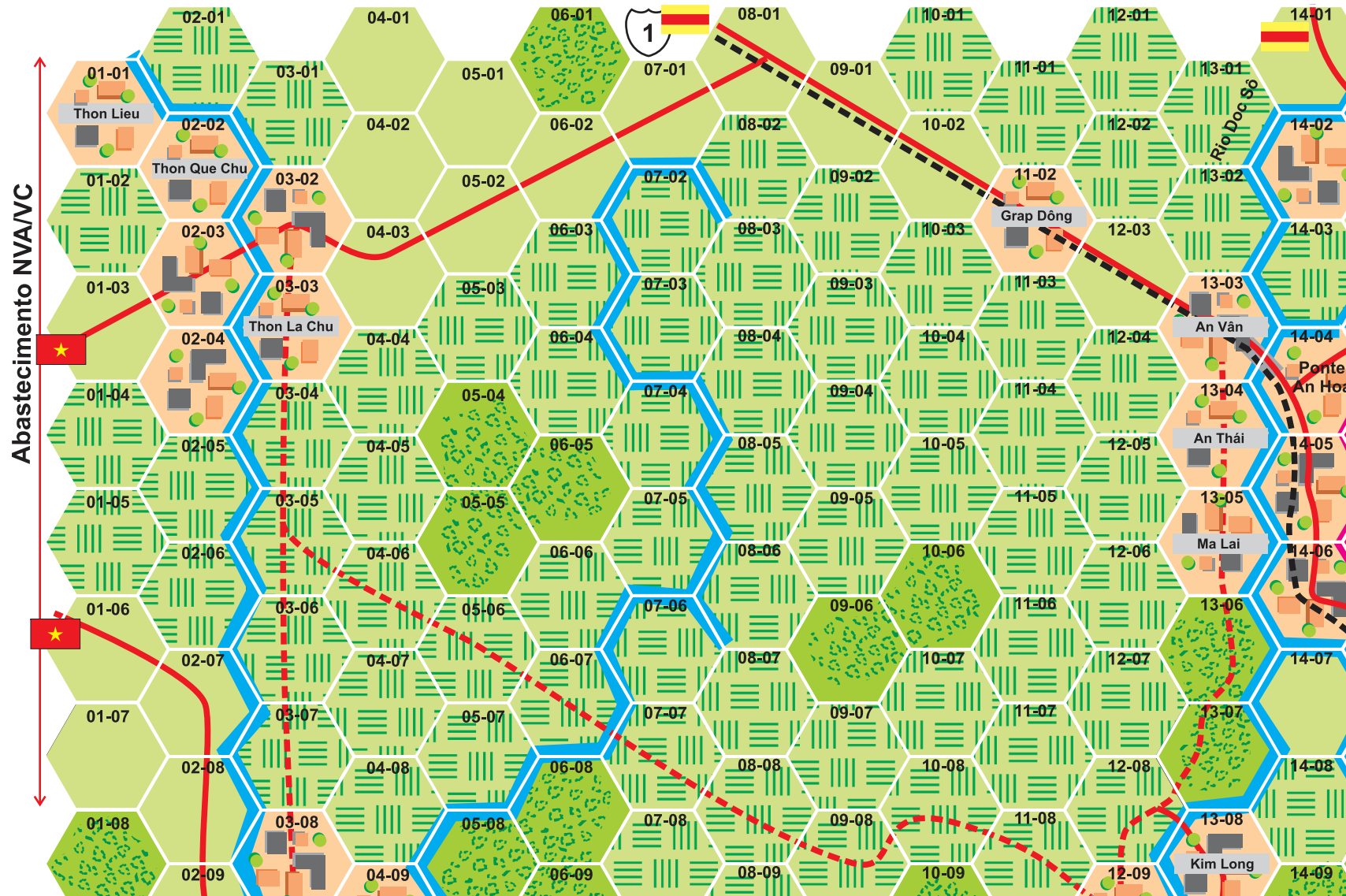


# A Batalha por Huê 1968

MARCADOR DE TURNOS 31/01/1968 a 25/02/1968

T1 - Supres  
T2 - Artilhar  
T2-T9 = Clin  
T7 - 1ª Forç  
T8 - Arilhari  
T9 - Unidad  
T10-T13 - C

<b>1</b> 31 JAN e 01 FEV	<b>2</b> 02 e 03 FEV	<b>3</b> 04 e 05 FEV	<b>4</b> 06 e 07 FEV	<b>5</b> 08 e 09 FEV	<b>6</b> 10 e 11 FEV	<b>7</b> 12 e 13 FEV	<b>8</b> 14 e 15 FEV	<b>9</b> 16 e 17 FEV	<b>10</b> 18 e 19 FEV	<b>11</b> 20 e 21 FEV	<b>12</b> 22 e 23 FEV	<b>13</b> 24 e 25 FEV
--------------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------



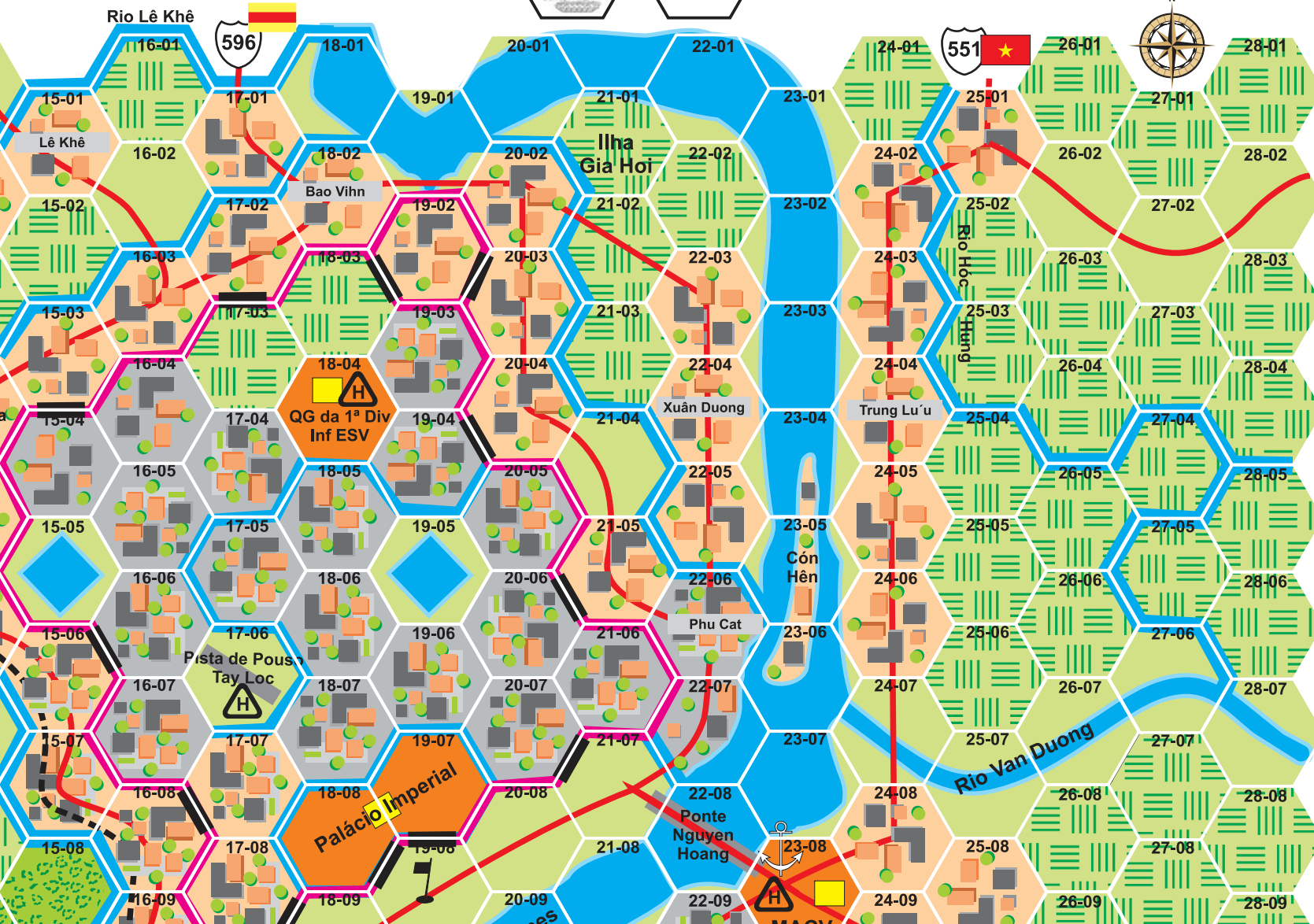


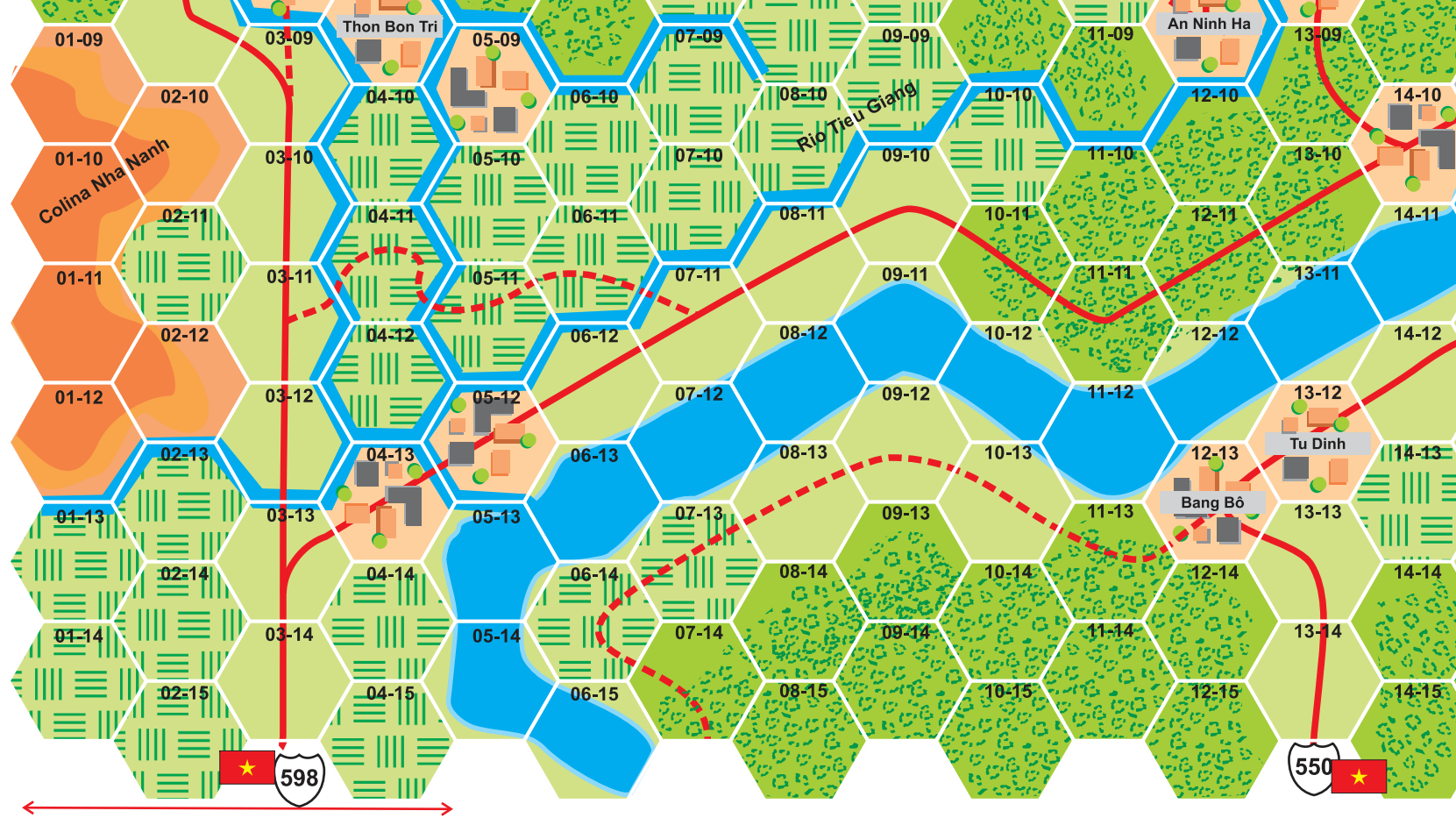
a. 1 coluna de ataque para NVA/VC.  
 ia liberada exceto na cidadela de Hue  
 na Ruim. Dado 5+ para operações aéreas.  
 a Tarefa Aerotransportada ESV deixa a região  
 a liberada exceto no Palácio Imperial  
 e de comando USArmy/USMC/ARVN  
 lima ruim. Dado 4+ para operações aéreas

Situação das Pontes



www.clubesominum.org



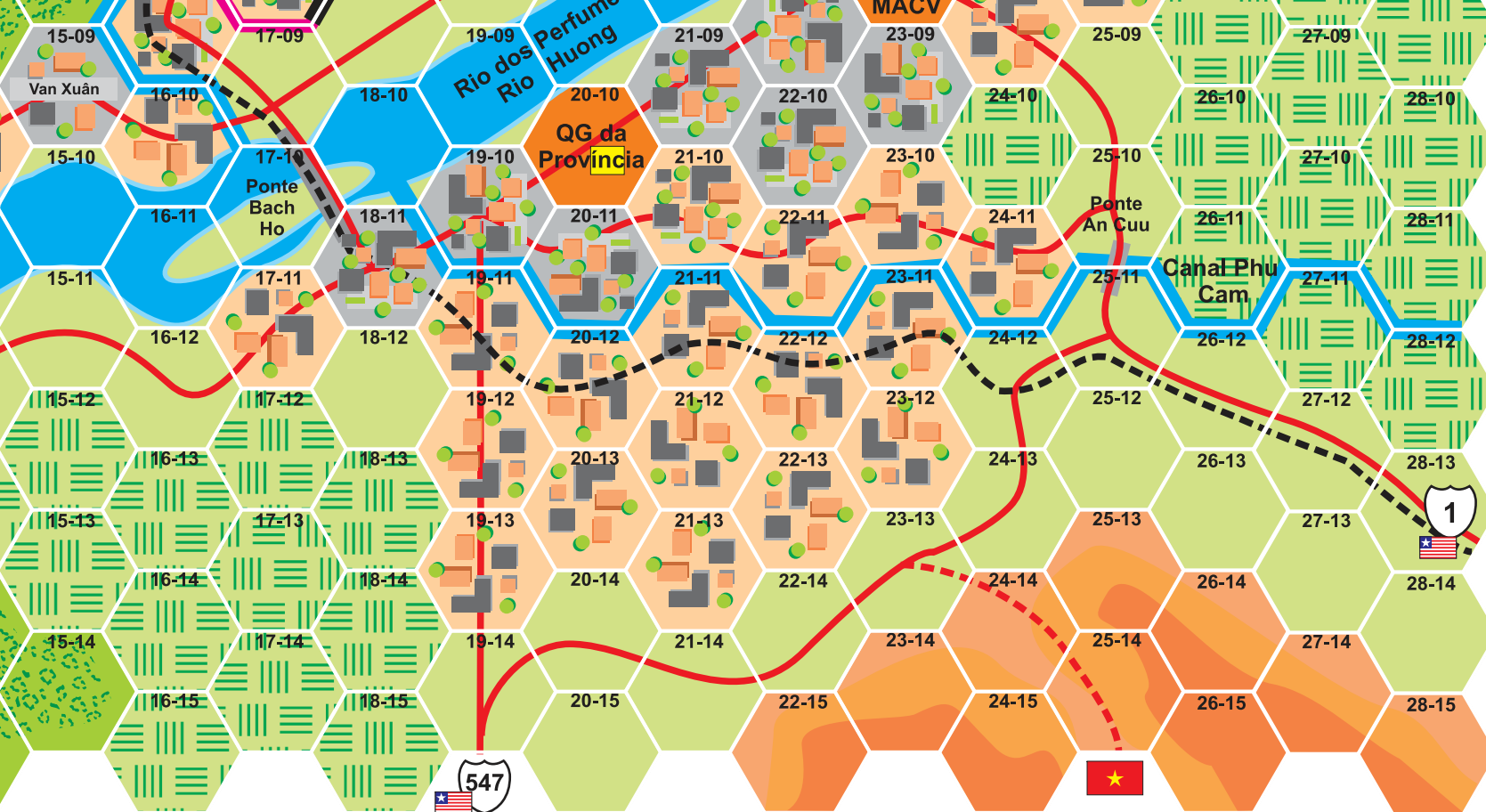


Abastecimento NVA/VC

Tabela 1 - Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Aberto	Bosque	Acidentado	Trilhas	Estradas	Arrozaes	Rios Largos e Lagos	Rios e Canais	Urbano Denso	Urbano Esparso	Quarteirão Fortificado	Muralha obs.
Identificação												
A pé	1 PM	2 PM	3 PM	1 PM	1 PM	1	Pontes obs2	+1 PM	1 PM	1 PM	1 PM	+6 P
Mecanizados e Blindados	2 PM	3 PM	4 PM	Terreno	½ PM	2	Pontes	Pontes	1 PM	1 PM	1 PM	Proib
Influência no Ataque	0 col.	-1 col. Obs.5	-2 col.	Terreno	Terreno	0 col.	+2 col. obs4	-1 col.	-2 col.	-1 col.	-3 col.	-2 col.

- Obs.1 = PMs adicionais necessários para cruzar a muralha, caso contrário, segue os PMs do terreno. Mecanizados e blindados não cruzam a muralha.  
 Obs.2 = Apenas unidades a pé podem cruzar um rio largo por barcas (regras item 5.3.3). Blindados e Mecanizados só podem usar as 3 pontes (regras item 5.3.4).  
 Obs.3 = PMs adicionais necessários para cruzar o portão, caso contrário, segue os PMs do terreno.  
 Obs.4 = Caso uma unidade seja atacada sobre a ponte, ela será penalizada em 2 colunas.  
 Obs.5 = Caso uma unidade seja bombardeada em um bosque, ela será penalizada em 1 coluna.



ilha	Portão
.1	obs.3
PM	+1 PM
ido	+1 PM
bl.	-2 col.

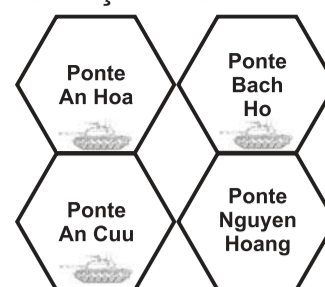
# A Batalha por Huê 1968

MARCADOR DE TURNOS 31/01/1968 a 25/02/1968

<b>1</b> 31 JAN e 01 FEV	<b>2</b> 02 e 03 FEV	<b>3</b> 04 e 05 FEV	<b>4</b> 06 e 07 FEV	<b>5</b> 08 e 09 FEV	<b>6</b> 10 e 11 FEV	<b>7</b> 12 e 13 FEV	<b>8</b> 14 e 15 FEV	<b>9</b> 16 e 17 FEV	<b>10</b> 18 e 19 FEV	<b>11</b> 20 e 21 FEV	<b>12</b> 22 e 23 FEV	<b>13</b> 24 e 25 FEV
--------------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	-------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

- T1 - Supresa. 1 coluna de ataque para NVA/VC.
- T2 - Artilharia liberada exceto na cidadela de Hue
- T2-T9 = Clima Ruim. Dado 5+ para operações aéreas.
- T7 - 1ª Força Tarefa Aerotransportada ESV deixa a região
- T8 - Artilharia liberada exceto no Palácio Imperial
- T9 - Unidade de comando USArmy/USMC/ARVN
- T10-T13 - Clima ruim. Dado 4+ para operações aéreas

Situação das Pontes



www.clubesominum.org

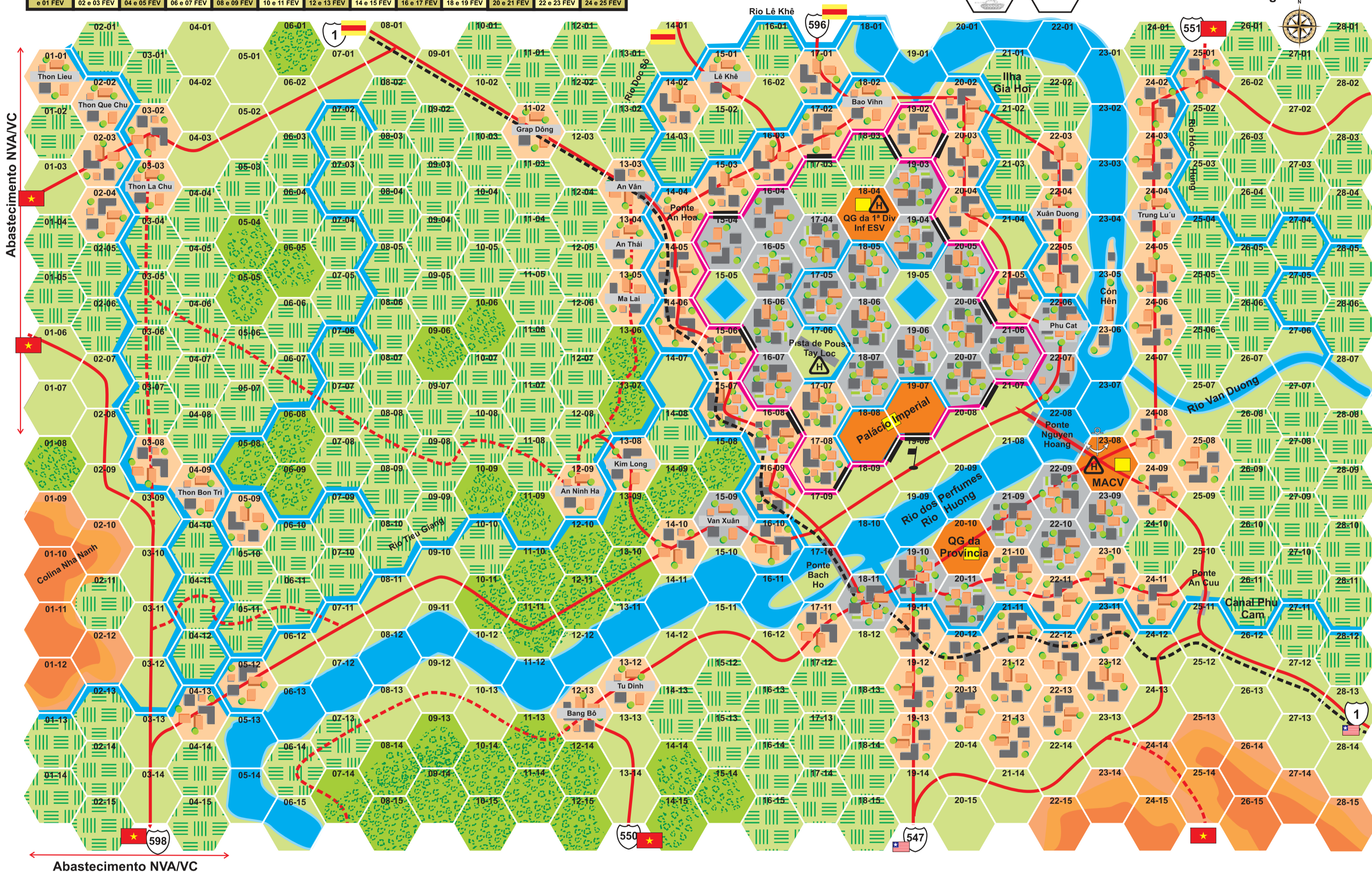


Tabela 1 - Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Aberto	Bosque	Acidentado	Trilhas	Estradas	Arrozais	Rios Largos e Lagos	Rios e Canais	Urbano Denso	Urbano Esparsos	Quartelão Fortificado	Muralha obs.1	Portão obs.3
Identificação													
A pé	1 PM	2 PM	3 PM	1 PM	1 PM	1	Pontes obs2	+1 PM	1 PM	1 PM	1 PM	+6 PM	+1 PM
Mecanizados e Blindados	2 PM	3 PM	4 PM	Terreno	½ PM	2	Pontes	Pontes	1 PM	1 PM	1 PM	Proibido	+1 PM
Influência no Ataque	0 col.	-1 col. Obs.5	-2 col.	Terreno	Terreno	0 col.	+2 col. obs4	-1 col.	-2 col.	-1 col.	-3 col.	-2 col.	-2 col.

Obs.1 = PMs adicionais necessários para cruzar a muralha, caso contrário, segue os PMs do terreno. Mecanizados e blindados não cruzam a muralha.  
 Obs.2 = Apenas unidades a pé podem cruzar um rio largo por barcas (regras item 5.3.3). Blindados e Mecanizados só podem usar as 3 pontes (regras item 5.3.4).  
 Obs.3 = PMs adicionais necessários para cruzar o portão, caso contrário, segue os PMs do terreno.  
 Obs.4 = Caso uma unidade seja atacada sobre a ponte, ela será penalizada em 2 colunas.  
 Obs.5 = Caso uma unidade seja bombardeada em um bosque, ela será penalizada em 1 coluna.