

A QUEDA DE CINGAPURA Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO

A Ilha de Cingapura, localizada na extremidade sul da Península da Malásia, era a principal base da Royal Navy no Extremo Oriente e um centro econômico e político essencial para o domínio ocidental na Ásia. Mas tudo isso chegou ao fim em dezembro de 1941. Com a invasão japonesa a 08/12/41, nas pegadas do ataque a Pearl Harbour, a supremacia ocidental foi desafiada e, com a conquista de Cingapura a 15/02/42, as potências ocidentais foram humilhadas. E embora Cingapura fosse libertada quatro anos depois, o domínio ocidental nunca mais recuperou seu status de pré-guerra. Na verdade, as derrotas das potências ocidentais frente aos japoneses apressaram o processo de descolonização na Ásia.

A conquista da Malásia caberia ao 25º Exército, comandado pelo Tenente-General Tomoyuki Yamashita e composto por três divisões e unidades de apoio, num total aproximado de 110.00 homens. Atacando simultaneamente por terra (a partir da Indochina) e por mar (com desembarques em Singora e Patani, na garganta siamesa da Península Malaia), os japoneses derrotaram as forças aliadas, compostas por tropas britânicas, australianas e indianas.

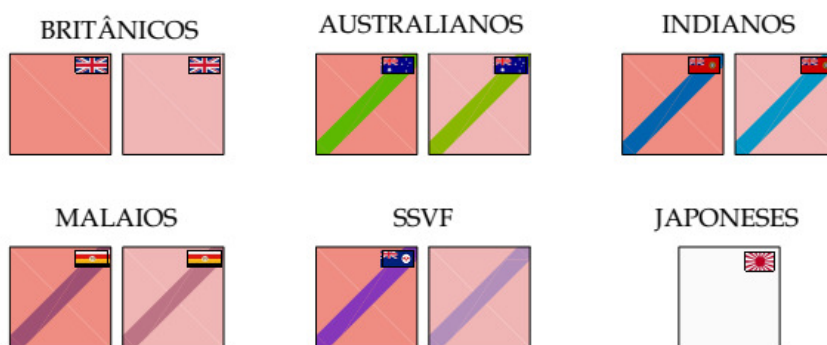
Os aliados, sob o comando do Tenente-General A. E. Percival, contavam com uma divisão australiana e duas indianas (uma britânica chegaria depois), mal treinadas, carentes de equipamento pesado e sob uma liderança incompetente. No mar, o afundamento dos navios britânicos Prince of Wales e Repulse permitiu a total supremacia naval japonesa na região e, no ar, os poucos e obsoletos aviões britânicos não eram páreo para os Zeros japoneses.

Em dois meses, os aliados foram expulsos da Península Malaia e agora, no início de fevereiro de 1942, os japoneses preparavam-se para desembarcar no baluarte britânico de Cingapura.

2.0 – MATERIAL

2.1- Mapa. → representa a Ilha de Cingapura e parte do extremo sul da Malásia, num total de 812 hexágonos. Cada hexágono equivale, aproximadamente, a 2,25 km².

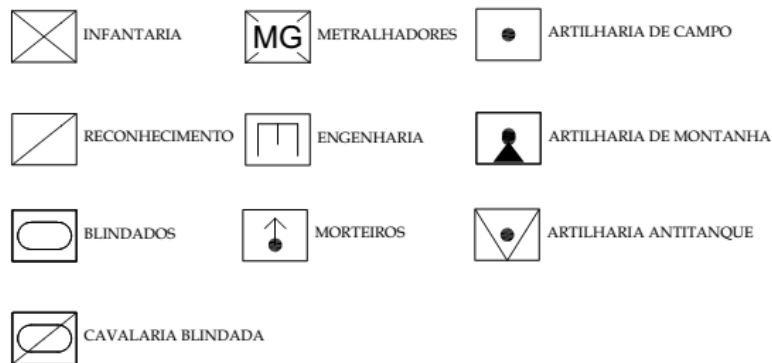
2.2- Peças. → 116 peças (excetuando-se peças auxiliares de marcadores), sendo 57 japonesas e 59 aliadas, sendo 25 britânicas, 18 indianas, 11 australianas, 2 malaias e 3 dos Estabelecimentos dos Estreitos. Para identificação das nacionalidades, siga o quadro abaixo.



2.2.1 – Características das peças:



Tipo: é a natureza operacional de uma unidade. Os tipos empregados nesta simulação estão discriminados no quadro abaixo.



Nível da unidade: todos os simulações, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os simulações 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 – mesmo unidades identificadas com o símbolo de regimento têm na verdade efetivo aproximado de batalhão.

Nacionalidade: bandeira ilustrativa da nacionalidade da unidade.

Identificação da unidade: é a identificação da peça. Nesta simulação, o número à esquerda da peça é o do regimento/brigada e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos/brigadas. Nesta simulação há duas exceções: a 5ª Divisão Mecanizada japonesa tem 4 regimentos e a 8ª Divisão de Infantaria australiana, apenas 2. Os regimentos, por sua vez, são compostos por 3 (três) batalhões.

Silhueta: figura ilustrativa referente ao tipo de unidade.

Poder de Movimentação (PM): representa a capacidade de deslocamento da unidade no decorrer de um turno.

Poder de Defesa (PD): é o valor de combate dessa unidade quando é atacada.

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

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

2.3 – Tabelas → 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 os quadrados numerados de 8 a 15 na parte inferior esquerda do tabuleiro. Cada um representa um período aproximado de 12 horas, sendo os quadrados brancos para períodos diurnos e os pretos para noturnos.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo → São os quadrados numerados de 1 a 10, na parte média inferior e à direita do tabuleiro.

2.4.3 – Dados → Esta simulação usa dois dados de 6 faces para a resolução dos combates. O dado **NÃO** é usado na movimentação das peças.

3.0 – SEQUÊNCIA

Esta simulação é dividida em turnos e estes, em 4 fases cada um, a saber, Fase de Movimentação japonesa, Fase de Combate japonesa, Fase de Movimentação aliada e Fase de Combate aliada.

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador japonês. Este move quantas de suas unidades quiser, na fase

de movimentação japonesa. Em seguida, vem a fase de combate japonesa, na qual o jogador japonês executa os ataques contra as unidades inimigas que ele engajou na sua fase de movimentação.

Terminada a fase acima, vem a fase de movimentação aliada; na qual o jogador aliado move quantas de suas unidades quiser. Em seguida, vem a fase de combate aliada; na qual o jogador aliado executa os ataques contra as unidades inimigas que ele engajou na sua fase de movimentação.

Por fim, muda-se o turno e reinicia-se a sequência.

OBSERVAÇÃO:

+ Excepcionalmente no primeiro turno, o jogador aliado não joga e, na sua fase de movimentação, o jogador japonês não pode engajar unidades inimigas – consequentemente, na sua fase de combate, o japonês fica limitado a utilizar ataques aéreos. Após a fase de combate japonesa muda-se de turno – não havendo, portanto fases aliadas de movimentação ou de combate, nesse turno.

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 por cada tipo de terreno são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

EXEMPLO: Uma unidade britânica de infantaria (2-3-6) sai do hexágono 1910 e segue para o povoado de Bukit Panjang, passando pelos hexágonos 1810 (floresta) e 1710 (aberto). Para realizar esse percurso, ela gastará 4 pontos de movimentação (2 +1 +1) . Como tem um total de 6 pontos , ainda lhe restariam 2 pontos para eventualmente continuar a se deslocar.

OBSERVAÇÕES:

- + Uma unidade NUNCA pode exceder seu poder de movimentação na sua 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 se movem juntas, o poder de movimentação delas NÃO é somado.
- + Apenas unidades aliadas podem utilizar a ferrovia.
- + Os 1º, 6º e 14º Regimentos de Tanques japoneses só podem entrar na Ilha de Cingapura através da ponte entre Johore Bahru e Woodlands.
- + A ponte entre Johore Bahru e Woodlands só se torna transitável dois turnos após os japoneses conquistarem ambas as extremidades da mesma (ela fora danificada pelos defensores de Cingapura a fim de dificultar o acesso dos japoneses e estes precisaram repará-la após a captura).
- + Vale observar que, como decorrência das duas últimas observações, as referidas unidades de blindados não podem participar da captura da ponte.

4.1 – Restrições à Movimentação:

4.1.1 – De unidades amigas → ambos os jogadores podem concentrar, no máximo, 3 (três) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades amigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De unidades inimigas → A toda unidade pertence uma ZONA DE ENGAJAMENTO (ZE) , composta pelos 6 (seis) hexágonos que a circundam a peça. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de

sua ZE, 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 ZE, 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 britânica ocupando o hexágono do Aeródromo de Tengah, engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade britânica não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (aeródromo) em relação ao japonês (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a ZE 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.

OBSERVAÇÃO

+ Unidades de blindados não podem atacar inimigos em hexágonos de pântano ou de floresta, a menos que estejam situadas em hexágono de estrada que passe nesses dois tipos de terreno, ou estejam situadas em quaisquer hexágonos de terrenos permitidos àquele tipo de unidade e limítrofes a pântano ou floresta.

4.2 – Entrada e saída do mapa.

4.2.1 – Entrada → Todas as unidades japonesas entram no mapa pela borda norte, pagando o custo normal de movimentação. Todas as unidades britânicas já se encontram em áreas determinadas, no início do jogo. Nenhum dos jogadores recebe reforços durante a partida.

4.2.2 – Saída → Nenhuma unidade pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade britânica for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro, ela é considerada destruída. Quanto às japonesas, se obrigadas a recuar pelas bordas norte ou oeste por efeito de combate podem retornar por qualquer hexágono da borda norte, no turno seguinte; porém, se a saída se der pelas bordas sul ou leste, são consideradas destruídas.

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 razão entre poderes de combate das unidades e a “Tabela de Efeitos de Combate”. A sequência é como descrita abaixo.

5.1.1- Relação de Forças:

1º - O jogador atacante anuncia o(s) hexágono(s) a ser atacado(s) em um ataque específico.

2º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes.

3º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades defensoras.

4º - Divide-se o maior valor obtido pelo menor valor, desprezando-se a parte não-inteira do resultado. O resultado desta divisão equivale à coluna da tabela.

5º - Lançam-se os dois dados e a soma dos dois resultados equivale à linha da tabela.

6º - Aplicam-se os efeitos descritos na tabela (Ver 5.5.), começando pelo defensor.

EXEMPLOS:

-SOMATÓRIO DO ATAQUE = 11; SOMATÓRIO DA DEFESA = 4.

Dividindo-se 11 por 4, temos 2,75. Desprezando-se a parte fracionária, temos 2.

Logo, a relação de forças corresponde à coluna 2-1(dois para um) da TABELA DE EFEITOS DE COMBATE.

Lançamento dos dados: 3 e 7. Somando-se, temos 10. Consultando-se a tabela: coluna 2-1 e linha 4-10(DRI-AVB).

-SOMATÓRIO DO ATAQUE = 5; SOMATÓRIO DA DEFESA = 12.

Dividindo-se 12 por 5, temos 2,4. Desprezando-se a parte fracionária, temos 2.

Logo, a relação de forças corresponde à coluna 1-2 (um por dois) da TABELA DE EFEITOS DE COMBATE.

Lançamento dos dados: 2 e 5. Somando-se, temos 7. Consultando-se a tabela: coluna 1-2 e linha 7 (DVI-ARB).

-SOMATÓRIO DO ATAQUE = 5; SOMATÓRIO DA DEFESA = 6.

Dividindo-se 6 por 5, temos 1,2. Desprezando-se a parte fracionária, temos 1.

Logo, a relação de forças corresponde à coluna 1-1 (um por um) da TABELA DE EFEITOS DE COMBATE.

Lançamento dos dados: 1 e 1. Somando-se, temos 2. Consultando-se a tabela: coluna 1-1 e linha 2-12 (DRB-AVB).

Obviamente, quanto mais a coluna estiver à direita da tabela, mais favorável será para o atacante. No outro sentido, mais favorável ao defensor.

OBSERVAÇÕES

+ O resultado descrito na tabela é primeiramente aplicado ao defensor.

+ 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.

+ O ataque é feito contra todas as unidades presentes no(s) hexágono(s).

+ Se no hexágono donde parte o ataque houver mais uma unidade e este hexágono estiver em ZE pertencente a mais de uma unidade inimiga, posicionadas em diferentes hexágonos, o jogador atacante pode dividir suas forças de modo a realizar dois ou mais ataques.

+ Se todos os atacantes estiverem em ZEs compartilhadas por todos os defensores, o jogador atacante pode optar por realizar um ataque múltiplo, ou seja, atacar hexágonos contíguos (necessariamente, dois) partindo de diferentes hexágonos.

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” (V.). Assim, determinada a relação de forças, verifica-se o terreno onde está a unidade defensora; e, se favorecer à defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÃO:

+ 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” (V.).

5.1.4 – Unidade de Comando → Toda vez que um regimento/brigada participa de um combate - atacando ou defendendo- com todos os seus elementos, ele(a) ganha uma coluna - à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo. A isso dá-se o nome de “unidade regimental”. Se os três regimentos/brigadas de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ganha-se mais uma coluna à direita, por “unidade divisional”.

OBSERVAÇÕES

+ Regimentos de artilharia e “regimentos nominais” (compostos por apenas um batalhão) não contam com esse bônus.

+ Para se obter a “unidade divisional”, basta que se engajem todos os regimentos completos da divisão, havendo ou não outros batalhões e/ou regimentos envolvidos.

+ Nesta simulação há 5(cinco) regimentos/brigadas independentes: 12ª Brigada de Infantaria Indiana, 44ª Brigada de Infantaria Indiana, 1ª Malaia, 2ª Malaia e a brigada SSVF (Straits Settlements Volunteer Force). Todas elas fazem jus a “unidade regimental” de comando, satisfeita a condição em 5.4.

+ Para que se obtenha “unidade regimental” ou “unidade divisional”, não é necessário que a artilharia regimental, de brigada ou divisional participe do combate.

+ Ataques realizados exclusivamente a partir de hexágono de mar perdem três colunas à esquerda.(Enquanto a ponte entre Johore Bahru e Woodlands não tiver sido reparada, o hexágono 1304 é, neste caso, considerado hexágono de mar.)

+ Ataques realizados exclusivamente a partir da ponte (devidamente reparada) perdem 2 colunas à esquerda.

5.1.5 – Descrição dos Resultados de Combates:

DE – DEFESA ELIMINADA → Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar **EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS**.

DRB – DEFESA RECUA COM BAIXAS → Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

DRI – DEFESA RECUA INTACTA → Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB – DEFESA VENCE COM BAIXAS → Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI – DEFESA VENCE INTACTA → Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI – ATACANTE VENCE INTACTO → Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB – ATAQUE VENCE COM BAIXAS → Como acima, porém, uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).

ARI – ATACANTE RECUA INTACTO → Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB – ATAQUE RECUA COM BAIXAS → Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

AE – ATAQUE ELIMINADO → Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

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

IMP – IMPASSE → Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

5.2 – Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas (tanques ou cavalaria blindada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não blindadas (infantaria) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto ou tiver estrada e se o segundo for de terreno aberto, povoado, cidade ou tiver estrada, e sem riacho ou rio largo/canal entre o hexágono de partida e o de chegada. 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 a ZE de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 – Recuo através de riacho → Unidades de blindados, de cavalaria blindada, de artilharia, de artilharia de montanha ou de artilharia antitanque, caso se vejam obrigadas a recuar através de riachos, sofrem baixas. Caso tenham recebido baixas no combate que causou o recuo, são consideradas destruídas. Os demais tipos de unidades não sofrem baixas.

5.3.2 – Recuo através de rio largo/canal → Unidades de blindados, de cavalaria blindada, de artilharia, de artilharia de montanha ou de artilharia antitanque, caso se vejam obrigadas a recuar através de rio largo/canal são consideradas destruídas. Os demais tipos de unidades sofrem baixas e, caso tenham recebido baixa no combate que causou o recuo, são consideradas destruídas.

5.3.3 – Recuo para floresta ou pântano → Unidades de blindados são consideradas destruídas caso tenham que recuar para hexágono de floresta ou de pântano. Os demais tipos de unidades não sofrem consequências.

5.3.4 – Recuo para o mar → Unidades de infantaria que estejam atacando a partir de um hexágono de mar e são obrigadas a recuar, devem deter seu movimento apenas num hexágono de terra em seu poder. Assim, uma vez que iniciem seu movimento de recuo num hexágono de mar, se o hexágono seguinte for igualmente de mar, todas as unidades sofrem baixas. Se o hexágono seguinte for ainda de mar, todas as unidades são consideradas destruídas. Portanto, nenhum recuo por mar pode ser efetuado se o terceiro hexágono não for de terra. Em quaisquer outras situações de recuo para o mar, envolvendo ou não unidades de infantaria, a destruição é automática já no primeiro hexágono.

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

5.3.6 – 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 ZE 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 ZE 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.

+ Batalhões de metralhadoras sozinhos têm poder de defesa 1 quando atacados por forças onde haja pelo menos um batalhão de blindados ou de cavalaria blindada.

+ Batalhões de artilharia antitanque ganham uma coluna à esquerda quando atacados exclusivamente por unidades de blindados (mas não de cavalaria blindada). Se eventualmente as unidades atacantes, entre as quais haja participação de blindados, sofrerem baixas em ataque realizado contra hexágono onde haja batalhão antitanque, a baixa necessariamente será dada numa unidade blindada; e em caso de “EMP”, pelo menos uma baixa será dada em unidade blindada atacante.

+ Ataques a hexágonos de cidades, realizados com a participação de pelo menos um batalhão de engenharia, ganham uma coluna à direita.

+ Unidades de blindados (mas não de cavalaria blindada) atacando ou defendendo em hexágonos de cidade têm seus poderes de combate reduzidos à metade (arredondados para cima).

6.0 - PODER AÉREO

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador japonês possui poder aéreo, cujo valor varia de acordo com o turno – se diurno ou noturno. Nos turnos diurnos, o jogador japonês conta com 50 pontos de poder aéreo, enquanto nos turnos noturnos, conta com 20 pontos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo. → O jogador japonês tem um marcador de poder aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, o jogador japonês coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo. 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 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 Vulne-

rabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades aliadas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador japonês decide lançar um ataque aéreo com 8 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 32 (8×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-48. Se os defensores estiverem num hexágono de povoado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-24.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 5 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

7.0 – BAIXAS

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, será eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Algumas peças aliadas não têm verso indicativo de baixa. Logo, caso a sofram, são consideradas destruídas. Nesta simulação, somente os japoneses recuperam baixas. Porém, a recuperação sofre as seguintes limitações:

- Apenas um batalhão de infantaria e um de engenharia, por divisão, podem ser recuperados por turno;
- No turno em que estiver sendo recuperado, o batalhão não se move;
- O batalhão não pode estar engajado.

8.0 – ARTILHARIA

Unidades de artilharia de campanha, de montanha e de morteiros têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número acima da silhueta indica o número limite de hexágonos em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões, dos obuseiros ou dos morteiros).

Há três formas de essas unidades participarem de combates: apoio a ataque terrestre, apoio a defesa e bombardeio simples. Nos dois primeiros casos, basta somar o poder de ataque da(s) unidade(s) de artilharia ao poder das unidades atacantes ou das defensoras.

No apoio ao ataque, o hexágono atacado precisa, obviamente, estar dentro do limite de todas as unidades artilharia participantes. No apoio à defesa, considera-se o hexágono 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: Três unidades aliadas de artilharia 2-1-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (3×2) e o índice de vulnerabilidade será 5 ($1 + 2 \times 2$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-48.

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.
- + Nos bombardeios de artilharia, não se consideram riachos, rios largos/canais ou reservatórios como modificadores de terreno.
- + Unidades de artilharia – exceto morteiros – não podem participar de bombardeios se forem movimentadas em sua fase de movimentação.

+ Unidades de artilharia divisional ou de brigadas independentes só podem apoiar combates em que esteja engajado pelo menos um dos batalhões da divisão ou da brigada independente. Se, eventualmente, de uma brigada independente restar apenas seu batalhão de artilharia, este perderá a referida limitação.

+ Ataques somente com artilharia não podem receber apoio aéreo.

+ Quatro turnos após a tomada de Bukit Timah (hexágono 1914) pelos japoneses as unidades de artilharia britânicas têm seus poderes de ataque reduzidos a 1. (Em Bukit Timah ficava o depósito de munição dos defensores de Cingapura.)

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

9.0 – PREPARAÇÃO

Após a vitória na Península Malaia, o 25º Exército japonês do Tenente-General Yamashita avançou para conquistar o prêmio supremo da campanha: a Ilha de Cingapura. As suas três divisões – 5ª Divisão Mecanizada (Tenente-General Matsui), 18ª Divisão de Infantaria (Tenente-General Mutaguchi) e Divisão de Guardas Imperiais (Tenente-General Nishimura) –, reforçadas por três regimentos de tanques e outras unidades, contando ainda com total domínio do mar e supremacia aérea, começaram a invasão na noite de 08/02/41, através do Estreito de Johore, contra a costa noroeste da ilha.

As forças aliadas eram teoricamente equivalentes (três divisões de infantaria, além de outras unidades independentes e forças malaias locais, porém, os inexperientes e mal organizados defensores, sem tanques e com comunicações deficientes, não eram páreo para os veteranos guerreiros japoneses. Defendendo a parte oeste da ilha estava a 8ª Divisão de Infantaria australiana (apenas duas brigadas, reforçada com uma brigada indiana); a parte leste estava a cargo do 3º Corpo Indiano, formado pela 18ª Divisão de Infantaria Britânica e pela 11ª Divisão de Infantaria indiana, já desgastada pela luta na Península Malaia. O Tenente-General A. E. Percival era o comandante da guarnição da ilha.

Esta era a situação a 08/02/41.

9.1 – Colocação das Unidades. → Todas as unidades japonesas entram no tabuleiro por quaisquer hexágonos da borda norte. As aliadas obedecem a regiões de bivaque como discriminadas abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI = Divisão de Infantaria; Bgda = Brigada; BI = Batalhão de Infantaria.

9.1.1 – Colocação Inicial Aliada.

- 12ªBgda indiana – Cidade de Cingapura
- 1ªBgda malaia – faixa costeira do hexágono 3211 ao 3315.
- 2ªBgda malaia – faixa costeira do hexágono 1716 ao 2319.
- Bgda SSVF – Cidade de Cingapura.
- 8ªDI australiana e 4ªBgda indiana – faixa costeira do hexágono 1505 ao 1616.
- 18ªDI britânica e 11ªDI indiana (exceto a 15ªBgda) – faixa costeira do hexágono 1504 ao 3111.
- 15ª Bgda indiana e batalhões indianos independentes – em quaisquer hexágonos num quadrilátero cujos vértices são Nee Soon, Bukit Panjang, Bukit Timah e Thomson (aproximadamente, equivale a área de posicionamento das forças de reserva)

As unidades de artilharia das divisões e das brigadas independentes posicionadas em faixa costeira NÃO precisam ser colocadas em hexágonos de costa, mas devem ser colocadas de tal forma que esses hexágonos estejam dentro de seu alcance.

9.1.2 – Objetivos – O objetivo japonês, obviamente, é conquistar a Ilha de Cingapura, e o do aliado é impedi-lo. Portanto, ao fim do jogo, os contadores contam os pontos abaixo por cada um dos objetivos em seu poder.

Para os japoneses:

- Aeródromo – 2 pontos ;
- Base naval – 5 pontos ;
- Posse de todos os três reservatórios – 5 pontos;
- Por cada hexágono da Cidade de Cingapura em seu poder – 3 pontos ;
- Por cada unidade britânica ou australiana destruídas – 3 pontos;

- Por cada unidade indiana destruída – 2 pontos;e
- Por cada unidade malaia ou da brigada SSVF destruídas – 1 ponto.

Para os aliados:

- Povoado – 3 pontos ;
- Aeródromo – 5 pontos ;
- Por cada hexágono da base naval em seu poder – 10 pontos ;
- Se pelo menos um hexágono do reservatórios Pierce ou MacRitchie não estiver em poder japonês, desde que o aliado mantenha ao menos um hexágono da Cidade de Cingapura – 20 pontos;
- Por cada hexágono da Cidade de Cingapura em seu poder – 10 pontos;
- Por cada unidade japonesa destruída – 10 pontos;
- Por cada unidade aliada restante na Ilha de Cingapura – 5 pontos;e
- Se a conquista total japonesa da Cidade de Cingapura – ou seja, posse de todos os hexágonos da cidade - ocorrer apenas no último turno – 15 pontos.

Ao final do jogo, os aliados eliminam um quinto de suas unidades com baixa.

Vence a partida o jogador que obtiver ao menos 10% a mais da pontuação adversária. Caso a percentagem seja inferior, considera-se empatada a partida.

A adoção dessa margem percentual para a vitória pretende minimizar o acaso inerente às simulações inerente à mecânica deste tipo de simulação.

A rigor, como se trata de um jogo assimétrico – ou seja, não há igualdade de forças – um jogo seria composto de duas partidas, nas quais os jogadores inverteriam os papéis. Assim, ambos trocariam de lado na segunda partida, e o vencedor seria aquele que somou mais pontos em ambas as partidas, respeitada a percentagem acima.

TABELA DE EFEITOS DO COMBATE

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-BLINDADOS	BLINDADOS	
ABERTO	1	1	---
POVOADO	1	1	1 coluna
CIDADE	1	½	4 colunas
AERÓDROMO	1	1	1 coluna
BASE NAVAL	1	1	2 colunas
PÂNTANO	3	PROIBIDO	2 colunas
FLORESTA	2	PROIBIDO	2 colunas
COLINA	2	3	2 colunas
RIACHO	1	2	1 coluna
RIO LARGO/CANAL	3	PROIBIDO	3 colunas
RESERVATÓRIO	PROIBIDO	PROIBIDO	---
MAR	V.4.0	PROIBIDO	3 colunas
ESTRADA	1	½	---
FERROVIA	ILIMITADO	---	---
PONTE	1	½	2 colunas

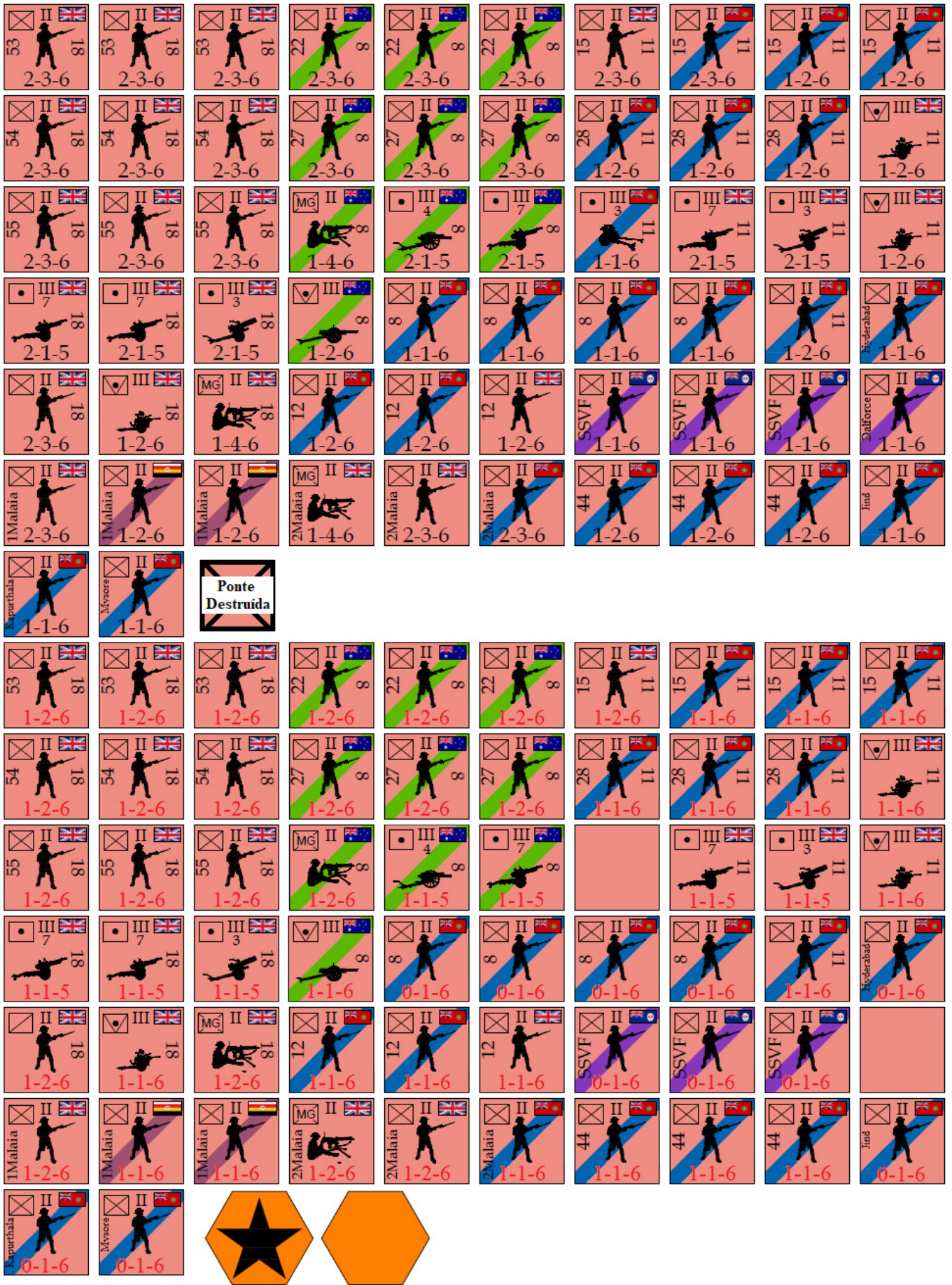
TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 24	25 - 48	49 - 72	73 - 96	96 - ∞
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, reconhecimento, metralhadores e Engenharia.	1	2
Blindados e Cavalaria Blindada	2	1
Artilharia e Morteiros	2	2

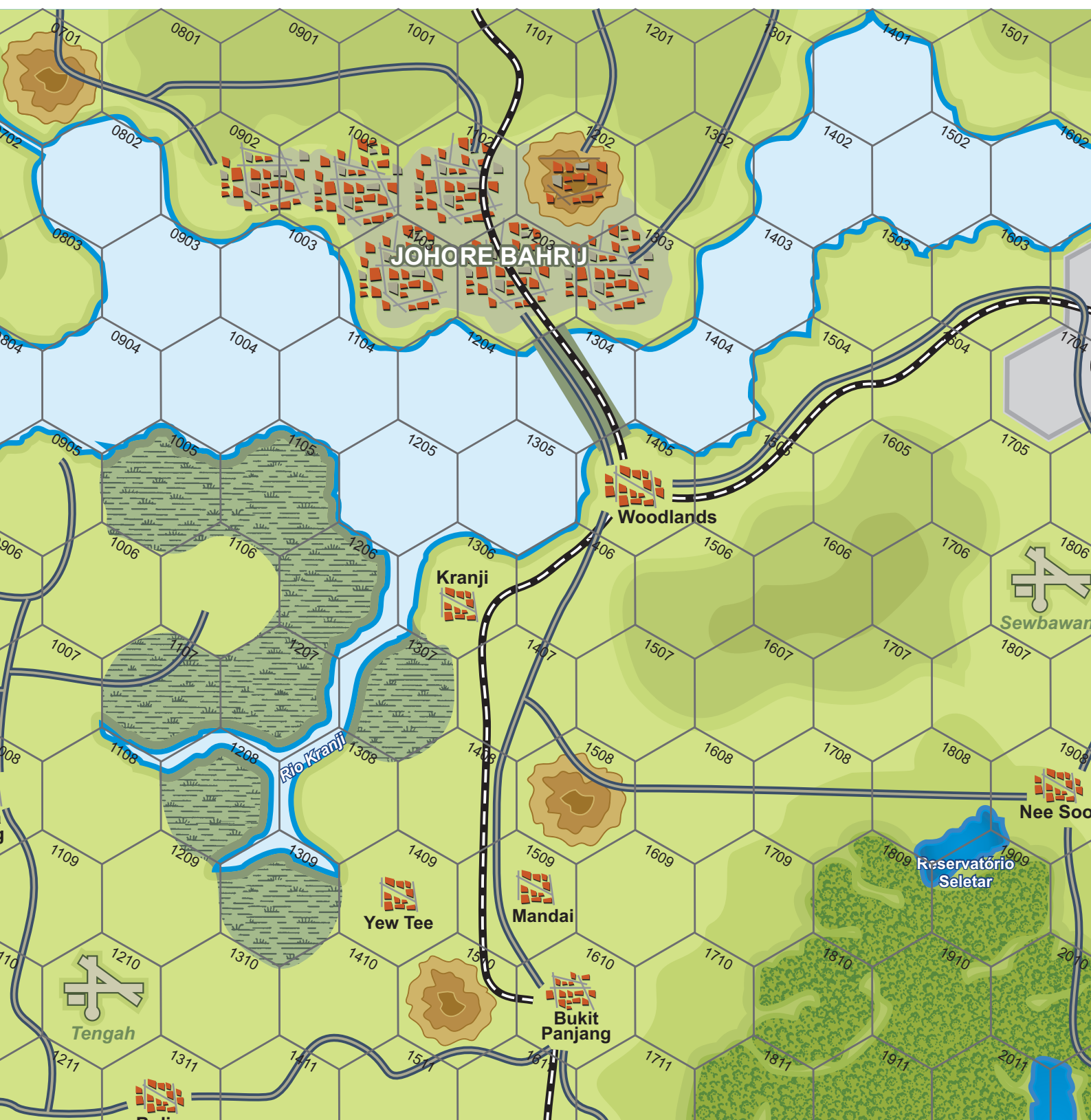




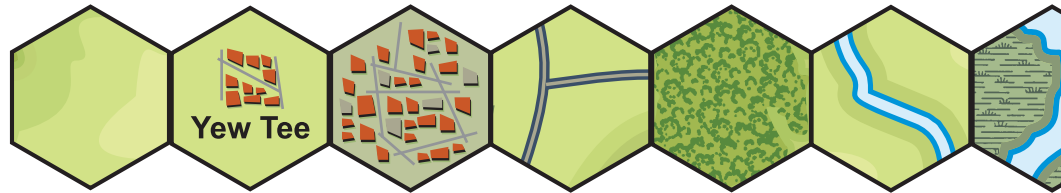
A Queda Cingal



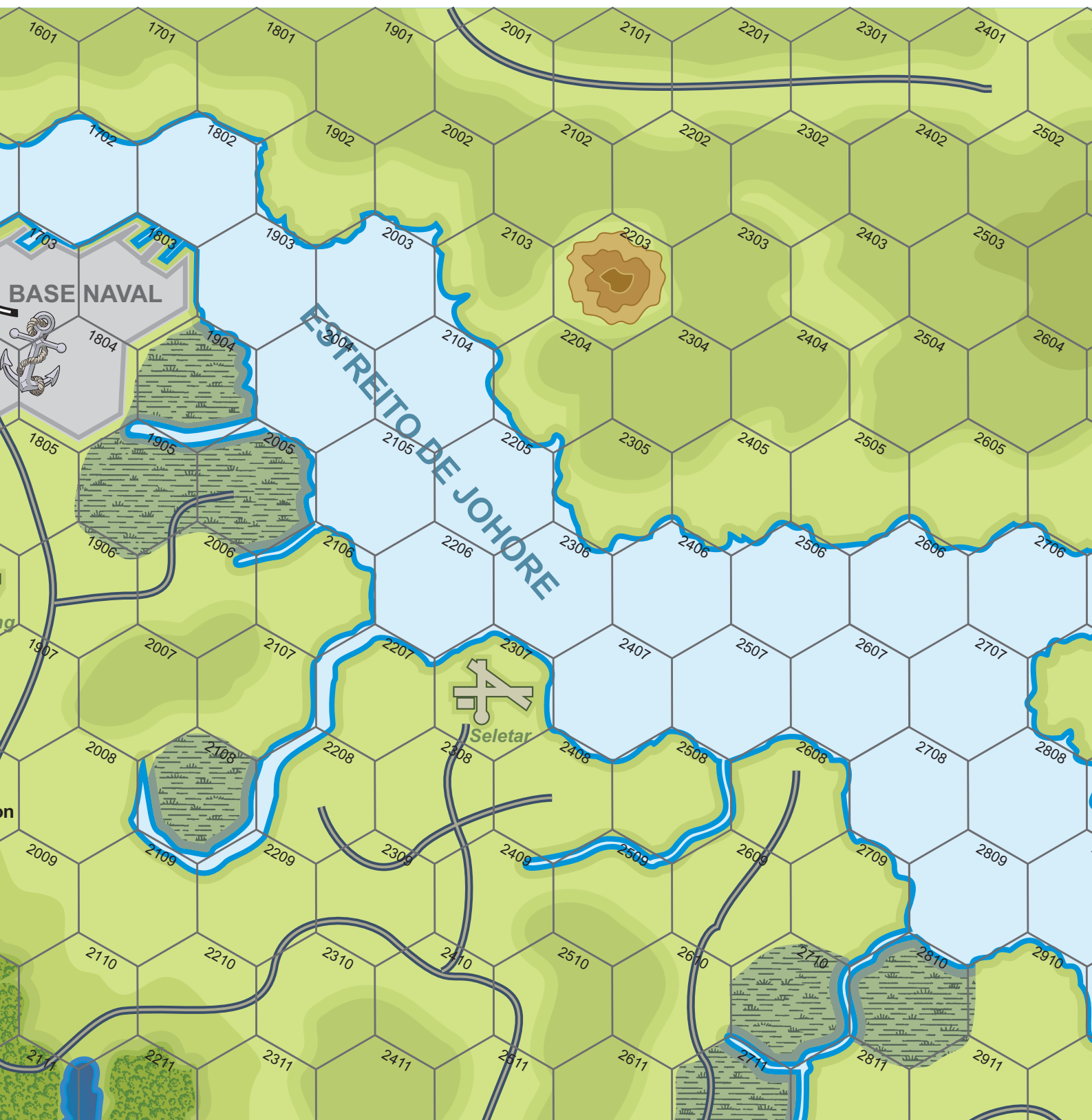
a de apura

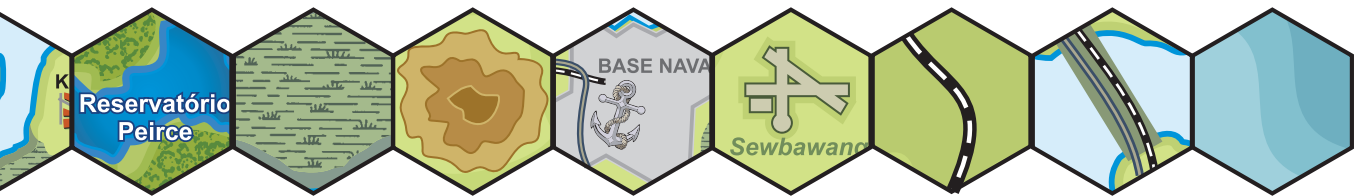


TIPOS DE TERRENO

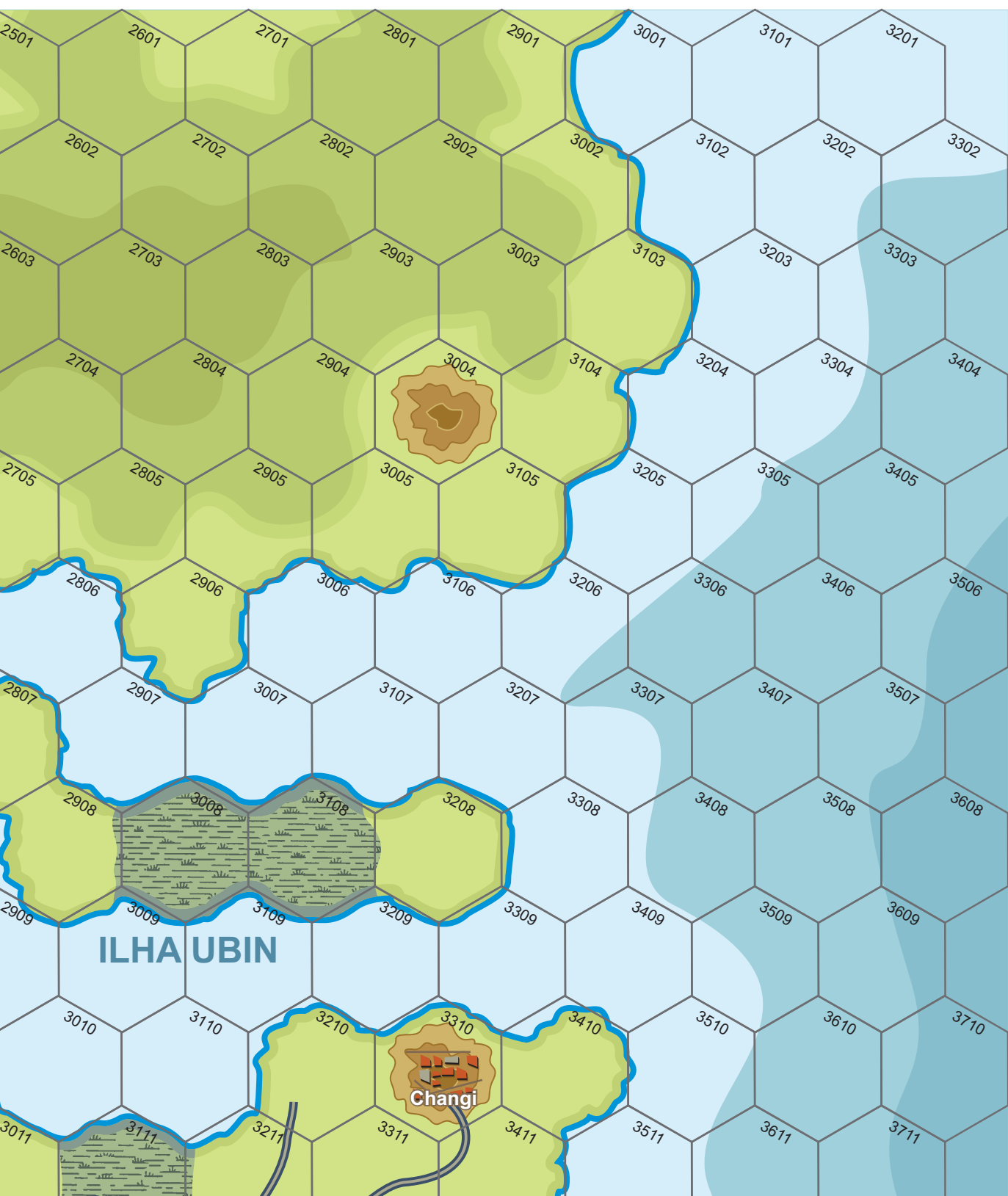


	Aberto	Povoado	Cidade	Estrada	Floresta	Rio	Canal Rio L
Não-motorizado	1	1	1	1	2	1	3
Motorizado	1	1	½	½	4	2	Proib
Combate (col.)	---	1	3	---	2	1	2





Característica	Reservatório	Pântano	Colina	Base Naval	Aeródromo	Ferrovias	Ponte	Mar
Proibido	Proibido	3	2	1	1	∞	1	3
Proibido	Proibido	Proibido	3	1	1	∞	1/2	Proibido
---	---	1	2	2	1	---	-2 col.	-3 col.





Marcador
de Turnos

8

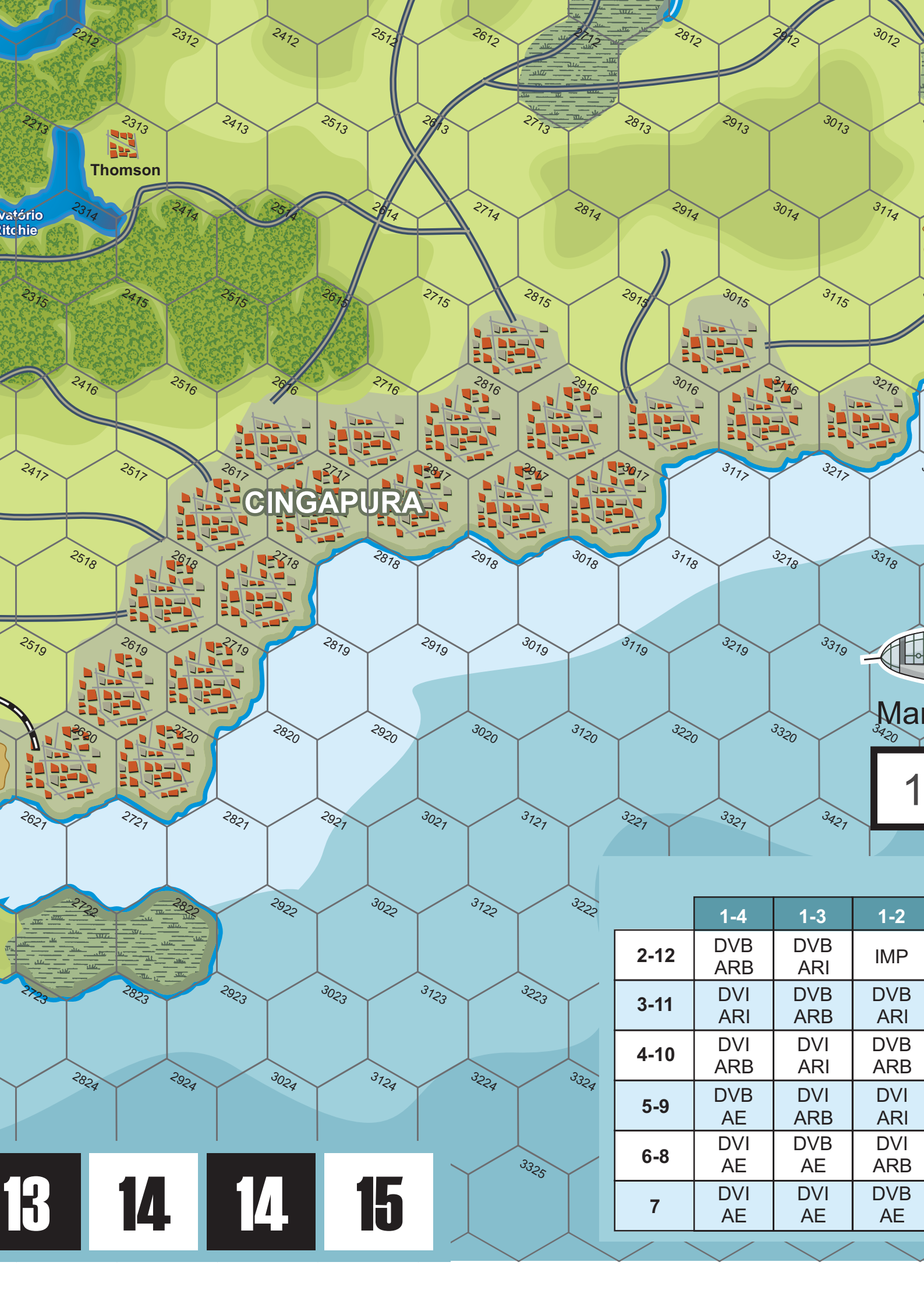
8

9

9



9 10 10 11 11 12 12 13



Ma
1

13 **14** **14** **15**

	1-4	1-3	1-2
2-12	DVB ARB	DVB ARI	IMP
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB
5-9	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI
6-8	DVI AE	DVB AE	DVI ARB
7	DVI AE	DVI AE	DVB AE



Caricador de Poder Aéreo - Japoneses

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

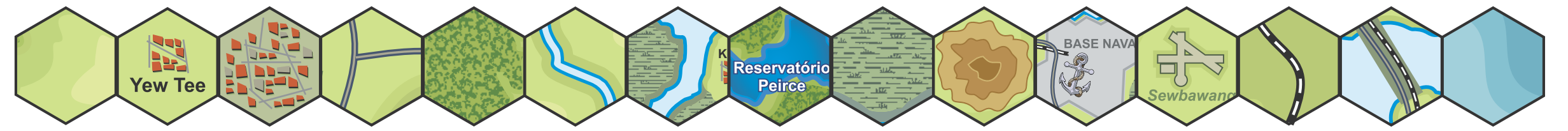
TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

A Queda de Cingapura



TIPOS DE TERRENO



	Aberto	Povoado	Cidade	Estrada	Floresta	Rio	Canal	Reservatório	Pântano	Montanha	Base Naval	Aeródromo	Ferrovía	Ponte**	Mar**
Não-motorizado	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2-3*	1	1	∞	1	2
Motorizado	1	1	1	½	3	2	4	4	3	Proibido	1	1	∞	½	5
Combate (col.)	---	1	2	---	2	1	2	2	2	3	1	1	---	-2 col.	-3 col.

*Artilharia (exceto de montanha) **Além disso, o atacante nesse tipo de terreno perde 1 coluna.

Marcador de Poder Aéreo - Japoneses

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

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

Marcador de Turnos

8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15
---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----