



LIBERTAÇÃO DAS FILIPINAS

O RETORNO DE MACARTHUR



REGRAS GERAIS :

LIBERTAÇÃO DAS FILIPINAS

RÉGRAS GERAIS

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

A libertação das Filipinas foi o grande momento do General Douglas MacArthur, comandante das forças americanas, expulso das mesmas ilhas em 1942. Toda a campanha começou a 20/10/1944, com a invasão da ilha de Leyte, e ainda havia luta no arquipélago quando a guerra terminou.

Aos japoneses restavam poucas esperanças de manter as ilhas, mas o General Tomoyuki Yamashita, comandante japonês, deveria reter o máximo de tropas americanas pelo máximo de tempo para retardar a esperada invasão do Japão. Assim, antes de tudo, o jogador japonês deve atrasar os americanos.

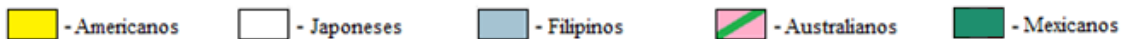
O terreno é bastante propício à defesa, mas os poderios aéreo, terrestre e naval americanos praticamente anulam essa vantagem japonesa. O clima também interfere na batalha, podendo atrasar os desembarques americanos.

Por tudo isso, a habilidade dos contendores será decisiva no resultado da campanha.

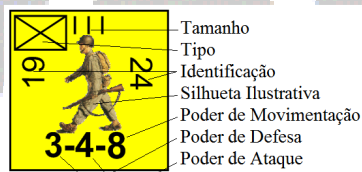
2.0 – MATERIAL:

2.1-Mapa → Representa as ilhas Filipinas, esquematizadas em 3.465 hexágonos.

2.2-Peças em Cartão → Num total de 467, sendo 270 americanas (80 terrestres, 88 aéreas e 102 navais), 174 japonesas (69 terrestres, 57 aéreas e 48 navais), 21 filipinas (todas terrestres), 1 australiana (naval) e 1 mexicana (aérea). Para identificar as nacionalidades, vide o esquema abaixo:

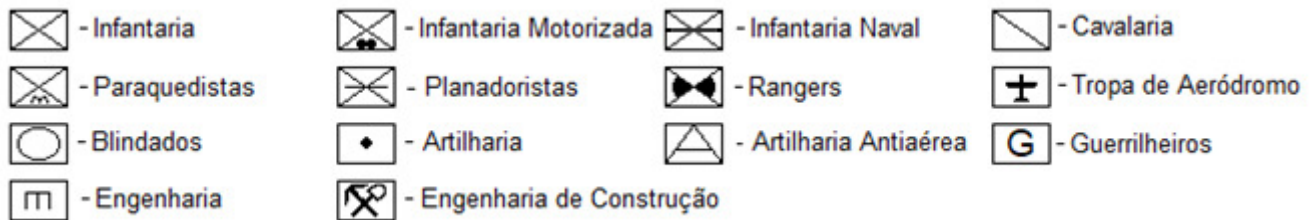


2.2.1-Características das Peças Terrestres:



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

Tipo de Unidade: São os seguintes os tipos de unidades terrestres utilizados nesse jogo:



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da divisão a que o regimento/brigada pertence e o número à esquerda é o da própria unidade. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) unidades, mas há exceções. Quando não houver um número à direita, significa que o regimento/brigada é independente.

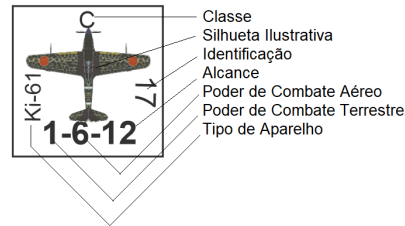
Poder de Ataque: É o valor combativo da unidade quando ela ataca.

Poder de Defesa: É o valor combativo da unidade quando ela é atacada.

Poder de Movimentação: É a capacidade de deslocamento da unidade.

Portanto, a unidade do exemplo é o 19º Regimento (III) da 24ª Divisão de Infanteria americana (cor amarela). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 8 (com baixas serão 2, 2 e 8, respectivamente, com algarismos vermelhos).

2.2.2- Características das Peças Aéreas:



Classe: Refere-se à função dos aparelhos que compõem a unidade. As unidades aéreas podem ser definidas em onze classes:

- **C-** Caça. É a unidade que realiza os ataques em combates aéreos e também pode realizar apoio ao solo.
- **CB-** Caça-Bombardeiro. É a unidade que pode atuar como caça ou bombardeiro leve, conforme o desejo de seu jogador.
- **CN-** Caça Naval. Funciona como o caça, mas pode operar de porta-aviões.
- **BL e BM-** Bombardeiro Leve e Bombardeiro Médio. São as unidades que realizam o apoio ao solo e o bombardeio tático.
- **BN-** Bombardeiro Naval. Funciona como o Bombardeiro Leve, mas pode operar de porta-aviões.
- **BP-** Bombardeiro Pesado. Esta unidade só pode realizar o bombardeio tático.
- **IN** – Interceptador Noturno. Essa unidade de caça destina-se a combater unidades aéreas em missões noturnas.
- **T-** Transporte. É a unidade de transporte aéreo. Não podem realizar ataques, mas podem ser atacadas.
- **R** - Reconhecimento. Esta unidade destina-se a realizar reconhecimento aéreo (V.6.6). Não podem realizar ataques, mas podem ser atacadas.
- **H** - Hidroavião. Esta unidade pode operar tanto como transporte quanto para reconhecimento aéreo (V.6.6) e tem ainda a característica de não operar de aeródromos, mas de hexágonos de mar, desde que adjacente a um porto ou aeródromo.

Identificação da Unidade: É o número que identifica a unidade. Nesta simulação, são “Grupos” para os americanos, “Sentai” para o Exército japonês, “Kokutai” para a Marinha japonesa e “Esquadrão” para a unidade mexicana.

Alcance: É a distância máxima que o hexágono-alvo pode estar do hexágono onde está essa unidade para a sua atuação.

OBSERVAÇÃO:

- O Kokutai Saiki japonês tem alcance suficiente para alcançar qualquer ponto do tabuleiro a partir de qualquer aeródromo e, portanto, seu alcance é representado simplesmente com um símbolo de infinito (∞).

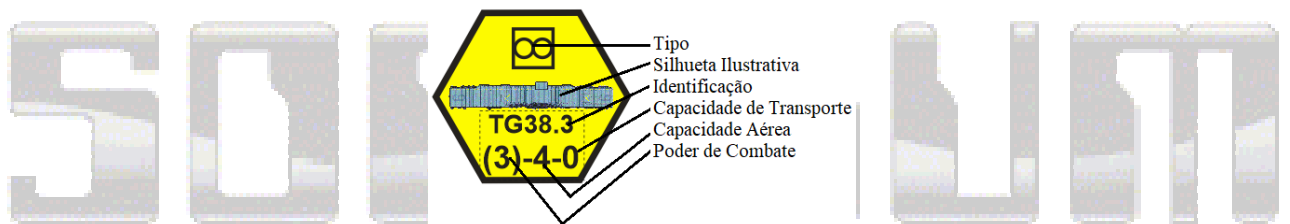
Poder de Combate Terrestre: É o valor combativo da unidade quando apoiando combates terrestres ou efetuando bombardeios.

Poder de Combate Aéreo: É o valor combativo da unidade em combates aéreos.

Tipo do Aparelho: É o tipo do aparelho que compõe a unidade.

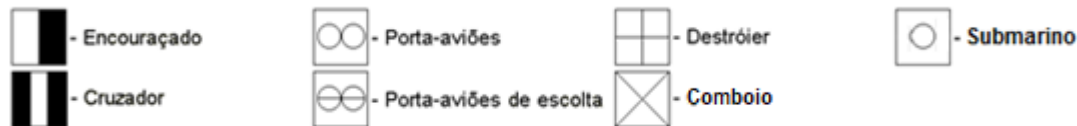
Portanto, a unidade do exemplo é o 17º Sentai¹ de caça (C) Ki-61 japonês (cor branca). Seu poder de combate terrestre é 1, seu poder de combate aéreo é 6 e seu alcance é 12 (com baixas serão 0, 3 e 12, respectivamente, com algarismos vermelhos).

2.2.3- Características das Peças Navais:



¹ Todos os aviões com a designação Ki são do Exército japonês, então são “Sentais”.

Tipo de Unidade: São os seguintes os tipos de unidades navais utilizados nesse jogo:



Identificação da Unidade: É o número ou sigla que identifica a unidade. São eles:

- **TG-** Task Group (Grupo-Tarefa).
- **DPA-** Divisão de Porta-aviões.
- **DEN-** Divisão de Encouraçados.
- **DCR-** Divisão de Cruzadores.
- **DDD-** Divisão de Destróiers.
- **DSB-** Divisão de Submarinos.
- **COMB-** Comboio – Navios de transporte.

Capacidade de Transporte: É a capacidade que a unidade naval tem de transportar unidades terrestres em função da distância. Este valor também é usado para abastecimento (V.4.2.4 e 7.3).

Capacidade Aérea: É o valor de estocagem total de unidades aéreas que a unidade naval pode transportar (aviação embarcada). Somente unidades aéreas navais (CN e BN) podem ser utilizadas a partir de unidades navais, exceto em caso de transporte naval de unidades aéreas (V.7.2.1).

OBSERVAÇÃO:

- Unidades aéreas americanas identificadas como CVG e CVLG só podem operar de unidades navais tipo porta-aviões; unidades aéreas americanas identificadas como CVEG, VC e VOC só podem operar de unidades navais tipo porta-aviões de escolta.

Poder de Combate: É o valor combativo da unidade seja atacando alvos em terra ou unidades navais inimigas ou ainda se defendendo de ataques aéreos.

OBSERVAÇÃO:

- A maioria das unidades de porta-aviões têm o valor de Poder de Combate entre parênteses, indicando que ele se destina exclusivamente ao combate a ataques aéreos (artilharia antiaérea).

Portanto, a unidade do exemplo é o Task Group 38.3 americano (cor amarela), formado por porta-aviões. Seu poder de combate é 3 (entre parênteses, indicando que se destina unicamente à defesa contra ataques aéreos), sua capacidade aérea é 4 e sua capacidade de transporte é zero (com baixas serão 1, 2 e 0, respectivamente, com algarismos vermelhos).

2.3-Tabelas → (Vide Anexo). Este jogo possui nove tabelas: Tabela de Efeitos de Combate, Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate, Tabela de Bombardeio, Tabela de Vulnerabilidade, Tabela de Repletamentos, Tabela de Resultados de Combate Aéreo, Tabela de Combate Naval, Tabela de Ataques de Submarinos e Tabela de Condições Climáticas.

2.4-Peças Auxiliares →

2.4.1-Marcador de Turnos: são as casas numeradas de 1 a 30 na margem inferior do tabuleiro. Cada turno equivale a 10 (dez) dias do período real, representando o período de 20/10/44 (desembarque americano em Leyte) a 15/08/45 (fim da guerra). Os turnos com uma marcação R são os que unidades relacionadas no Anexo são retiradas do jogo (V.).

2.4.2-Dados: este jogo usa dois dados de seis faces para a resolução dos combates terrestres e navais e um para os combates aéreos. O dado **não** é usado na movimentação de peças.

2.4.3-Marcador de Repletamentos: são as casas numeradas e identificadas na margem inferior do tabuleiro. Seu funcionamento é explicado no item 8.0.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Antes do início de cada turno, cada jogador verifica na Tabela de Repletamentos quantos pontos de repletamento tem direito e os distribui no seu marcador (V.8.0). Ambos os lados realizam esta etapa simultaneamente. Além disso, jogam-se os dados para definir as condições climáticas para o turno (V.12.0). Em cada turno, o primeiro a jogar é o americano.

- 1º) Fase de Reforços e Repletamentos Americana: o jogador americano recebe e dispõe no tabuleiro as unidades de reforço a que tiver direito no turno (V.4.2.1.), retira as unidades designadas para sair (V.4.2.2) e efetua o repletamento de unidades navais e aéreas fora do tabuleiro (embarcadas ou em aeródromos deslocados – V.8.0);
- 2º) Fase de Movimentação Naval Americana: o jogador americano move então quantas de Forças-Tarefas (V.7.0) desejar. Nessa fase ele também deve providenciar o abastecimento de suas unidades no tabuleiro (V.10.0) por unidades navais;
- 3º) Fase de Reconhecimento Japonês: o jogador japonês verifica se os movimentos navais americanos foram detectados, seja por reconhecimento aéreo (V. 6.6.1), por submarinos (V. 7.5.1) ou por movimentação pela costa;
- 4º) Fase de Interceptação Aeronaval Japonesa: havendo a detecção do movimento naval americano, o jogador japonês pode mover suas unidades aéreas ao alcance de interceptação (V.6.1) e o jogador americano pode lançar suas unidades aéreas para interceptar as unidades japonesas sobre os hexágonos-alvo, também dentro de seu alcance de interceptação (V.6.1). Em seguida, os combates aeronavais (V.6.3.3) devem ser resolvidos;
- 5º) Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Americana: o jogador americano pode agora repletar suas unidades aéreas e terrestres no tabuleiro (V.8.0) e então mover quantas de suas unidades terrestres e aéreas desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação (V.4.0), levando em consideração o seu abastecimento (V.10.0) e as condições climáticas (V.12.0), realizando, inclusive, missões de reconhecimento de posições inimigas em terra (V.6.6.2) e de abastecimento aéreo (V.6.4); nessa fase são verificadas as ativações de unidades de guerrilheiros (V.11.0) e a construção e reparo de portos (6.3.4) e de aeródromos (V.6.7); verifica-se também se há necessidade de marcadores de desabastecimento (V.10.1); ao final dessa fase, as unidades navais americanas que não realizaram abastecimento nem desembarque podem então ser retiradas do tabuleiro se o jogador americano assim o desejar;
- 6º) Fase de Interceptação Aérea Japonesa: o jogador japonês pode lançar suas unidades aéreas para interceptar os americanos sobre o hexágono-alvo (V.6.1) e realizar apoio ao solo (V.6.2), também dentro de seu alcance de interceptação;
- 7º) Fase de Combate Americana: nessa fase são solucionados os combates aéreos (V.6.1) e terrestres (V. 5.0), nessa ordem.

Em seguida, passa-se a vez de jogar ao jogador japonês.

- 1º) Fase de Reforços e Repletamentos Japonesa: o jogador japonês recebe e dispõe no tabuleiro as unidades de reforço a que tiver direito no turno (V.4.2.1.), retira as unidades designadas para sair (V.4.2.2) e efetua o repletamento de unidades navais e aéreas fora do tabuleiro (embarcadas ou em aeródromos deslocados – V.8.0);
- 2º) Fase de Movimentação Naval Japonesa: o jogador japonês move então quantas de suas Forças-Tarefas desejar. Nessa fase ele também pode providenciar o abastecimento de suas unidades no tabuleiro (V.10.0) por unidades navais;
- 3º) Fase de Reconhecimento Americano: o jogador americano verifica se os movimentos navais japoneses foram detectados, seja por reconhecimento aéreo (V. 6.6.1), por submarinos (V. 7.5.1) ou por movimentação pela costa;
- 4º) Fase de Interceptação Aeronaval Americana: havendo a detecção do movimento naval japonês, o jogador americano pode mover suas unidades aéreas ao alcance de interceptação (V.6.1) e o jogador japonês pode lançar suas unidades aéreas para interceptar as unidades americanas sobre os hexágonos-alvo, também dentro de seu alcance de interceptação (V.6.1). Em seguida, os combates aeronavais (V.6.3.3) e navais (V.7.1.2) devem ser resolvidos, nessa ordem;
- 5º) Fase de Movimentação Aérea e Terrestre Japonesa: o jogador japonês pode agora repletar suas unidades aéreas e terrestres no tabuleiro (V.8.0) e então mover quantas de suas unidades terrestres e aéreas desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação (V.4.0), levando em consideração o seu abastecimento (V.10.0) e as condições climáticas (V.12.0), realizando, inclusive, missões de reconhecimento de posições inimigas em terra (V.6.6.2) e de abastecimento aéreo (V.6.4); ao final dessa fase, são verificados os reparos e demolições em portos (V.6.3.4) e aeródromos (V.6.7) e verifica-se se há necessidade de marcadores de desabastecimento; (V.10.2);
- 6º) Fase de Interceptação Aérea Americana: o jogador americano pode lançar suas unidades aéreas para interceptar os japoneses sobre o hexágono-alvo (V.6.1) e realizar apoio ao solo (V.6.2), também dentro de seu alcance de interceptação;
- 7º) Fase de Combate Japonesa: nessa fase são solucionados os combates aéreos (V.6.1) e terrestres (V. 5.0), nessa ordem.

Ao fim dessa fase, são retiradas todas as unidades navais restantes do tabuleiro, exceto submarinos. Muda-se então o turno, reiniciando-se a sequência.

OBSERVAÇÃO:

- Se, ao fim da Fase de Interceptação Aérea adversária, houver ocorrido a perda de pontos de abastecimento necessários ao abastecimento de suas unidades, o jogador deve assinalar as unidades que ficaram sem abastecimento e aplicar as penalidades cabíveis (V.10.0).

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades terrestres usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma dos pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo de terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate. Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, montanhas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

EXEMPLO: Uma unidade americana 3-4-8 sai de Bayombong (hexágono 2312), ruma para o Nordeste por um hexágono de estrada (1 ponto), atravessa o rio Magat (1 ponto), entra no hexágono de montanha 2511 (3 pontos), entra no hexágono de terreno aberto 2611 (1 ponto) e segue por dois hexágonos de estrada para Ilagan (hexágono 2709), esgotando o seu Poder de Movimentação (1+1+3+1+2=8).

OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade não pode exceder seu Poder de Movimentação na sua respectiva Fase de Movimentação. No entanto, uma unidade terrestre sempre poderá se mover um hexágono, desde que respeitando as regras referentes à Zona de Engajamento (V.4.1.2).
- As unidades não são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido ou mesmo não se mover.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **não** podem ser acumulados para outros turnos.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **não** podem ser transferidos para outras unidades.
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o Poder de Movimentação delas **não** é somado.
- Unidades blindadas **não** podem transitar por hexágonos de pântano, montanha e montanha com floresta, a não ser por estrada. Também não podem atravessar braços de mar.
- Uma unidade, desde que não esteja cercada, sempre pode deslocar-se pelo menos um hexágono por turno não importando o custo do terreno, respeitando as regras de estocagem e de Zona de Engajamento (V.4.1.2).

4.1-Restrições à Movimentação →

4.1.1-De Unidades Amigas: o máximo de unidades terrestres que podem ocupar um mesmo hexágono é seis para ambos os contendores. Porém, mesmo que haja o limite máximo em um hexágono, outras unidades podem passar por este sem, contudo, parar no mesmo. As unidades aéreas só podem ocupar hexágonos que possuam aeródromo (ou, no caso de unidades navais, porta-aviões). Cada aeródromo pode abrigar três unidades aéreas quaisquer e cada base aérea pode abrigar seis unidades aéreas quaisquer, independente do terreno e de unidades terrestres posicionadas aí. Não há limite de unidades navais num mesmo hexágono, mas há restrições em combate (V.7.1.2).

OBSERVAÇÕES:

- Não há limite de estocagem de peças nos Aeródromos Deslocados (V.14.1).
- Unidades aéreas do tipo CN e BN só podem ocupar aeródromos em terra em caso de Transferência de Emergência (V.4.2.7) e devem ser retiradas do tabuleiro na respectiva Fase de Movimentação seguinte.

4.1.2-De Unidades Inimigas: a toda unidade pertence uma Zona de Engajamento referente aos seis hexágonos que a circundam. Quando uma unidade terrestre ou naval inimiga move-se para um dos hexágonos de sua Zona de Engajamento (respectivamente de unidades terrestres e unidades navais), ela é obrigada a parar (diz-se que ela engajou).

Ao iniciar a sua Fase de Movimentação, se uma unidade terrestre sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da Zona de Engajamento inimiga, desde que gastando 1 (um) ponto de movimentação a mais para romper contato. Se, por outro lado, a unidade estiver em Terreno Dominante em relação a todas as peças inimigas que a estão engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por Terreno Dominante o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

OBSERVAÇÕES:

- Duas unidades terrestres inimigas não podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo (salvo saltos aeroterrestres – V. item 4.2.3).
- As unidades de guerrilheiros não têm Zona de Engajamento e não precisam gastar um ponto de movimentação para romper contato quando engajadas com japoneses.
- Unidades terrestres não exercem Zona de Engajamento sobre unidades navais em hexágonos de mar e vice-versa.
- Unidades em um hexágono com braço de mar não exercem Zona de Engajamento sobre unidades que estejam no hexágono adjacente através do braço de mar.

4.2-Entrada e Saída do Mapa →

4.2.1-Entrada: unidades terrestres aliadas que entram no jogo devem ser colocadas num dos quadros de Exércitos no tabuleiro (6° ou 8°), enquanto as japonesas são imediatamente colocadas no quadro do Japão. Unidades aéreas de ambos os contedores podem ser posicionadas nos respectivos quadros ou em um Aeródromo Deslocado (V.14.1), podendo ser utilizadas de imediato. As unidades aéreas posicionadas em quadros (dos tipos C, CB e IN) podem ingressar no tabuleiro através de um transporte naval de unidades aéreas (V.7.2.1).

4.2.2-Saída: unidades terrestres americanas e unidades aéreas e navais de ambos os contedores são retiradas do tabuleiro, bastando para isso que sejam removidas no turno indicado na Fase de Movimentação do respectivo jogador. Se a unidade terrestre americana estiver cercada em relação a um hexágono de costa de tipo aberto, povoado, cidade, acidentado ou floresta, ela só poderá ser removida quando puder traçar um caminho livre de Zonas de Engajamento inimigas até estes tipos de hexágonos. Unidades que saem do tabuleiro por determinação das regras não são consideradas destruídas.

4.2.3-Paraquedistas: Ambos os contedores possuem tropas aerotransportadas. Para utilizá-las em saltos, o jogador deve manter a unidade aeroterrestre num aeródromo onde exista uma unidade de transporte aéreo. Os paraquedistas só podem ser lançados em hexágonos de terreno aberto, povoado, cidade e acidentado e dentro do alcance da unidade de transporte aéreo. Elas não se movem enquanto não contatarem unidades terrestres amigas (salvo recuo após combate). No turno do lançamento ela deve ser considerada abastecida. Nos turnos seguintes ela fica na dependência de reabastecimento por uma unidade de transporte aéreo. Se saltar sobre unidades inimigas, o engajamento é automático. Ignoram-se efeitos do terreno e não pode haver apoio aéreo de nenhum dos lados.

Além disso, existem duas modalidades de salto: o noturno e o diurno. O salto noturno só pode ser interceptado pela unidade de interceptação noturna americana (obviamente isso só se aplica a paraquedistas japoneses) e o jogador que o utiliza lança um dado: caindo par, a unidade salta intacta; ímpar, a unidade sofre uma baixa. Se efetuar algum ataque, os paraquedistas ganham, na resolução do combate, uma coluna à direita por efeito de surpresa. No salto diurno, as unidades de caça inimigas podem interceptar os transportes, mas a unidade, salvo baixas causadas pelos caças inimigos, salta intacta. Nessa modalidade, os paraquedistas não ganham qualquer vantagem em combate.

OBSERVAÇÕES:

- No caso de salto sobre unidades inimigas, a unidade que realizou o salto só permanece no hexágono se o defensor for obrigado a recuar. Caso contrário, a unidade sofre baixas, independente do resultado do combate, e é obrigada a recuar por dois hexágonos, desde que termine o recuo desengajada. Além disso, esse recuo deve ser na direção da unidade amiga mais próxima. Se isso não for possível, a unidade é considerada destruída.
- Se o salto noturno ocorrer sobre um aeródromo ocupado por unidades aéreas inimigas, elas serão todas consideradas destruídas.
- Se o salto ocorrer sobre um aeródromo em poder do inimigo, o jogador tem a opção de danificar o aeródromo, colocando o marcador apropriado.
- É proibido o salto aeroterrestre em Aeródromos Deslocados (V.14.1).

4.2.4-Transporte Naval: Cada contedor pode transportar, por turno, uma unidade terrestre não blindada de um hexágono de costa para outro qualquer, desde que ambos sejam de tipo aberto, povoado, cidade, acidentado ou floresta, há não mais que dois hexágonos de mar entre eles e desde que não existam unidades navais inimigas em hexágonos incluídos e/ou adjacentes ao itinerário do transporte e nem que esse mesmo itinerário passe por Área de Patrulha de submarinos inimigos (V.7.5).

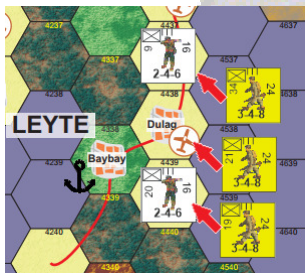
Existem ainda as unidades navais de transporte, que permitem o transporte de unidades terrestres (inclusive blindadas) de qualquer ponto de costa para outro, ocupado ou não pelo inimigo. As peças de unidades navais têm um número que exprime a sua capacidade de transporte em função do número de unidades transportadas e da distância a ser percorrida (V.7.2). Além disso, a unidade terrestre transportada gasta 1 ponto para embarcar e mais 1 ponto para desembarcar da unidade naval de transporte. No turno em que a unidade terrestre é transportada por mar, por qualquer meio, seu Poder de Movimentação é reduzido à metade, arredondando para cima.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades japonesas de guarnição (identificadas pelo nome da ilha) não podem deixar suas ilhas de origem.
- Unidades de guerrilheiros filipinos não podem deixar suas ilhas de origem.
- Em transportes navais, o hexágono de partida e o de chegada tem que estar em poder do jogador que vai efetuar o transporte.
- No caso de transporte de unidades terrestres americanas que estão no quadro de Exércitos, as unidades iniciam o turno já embarcadas (não gastam o ponto para embarcar) e podem entrar pelas bordas Leste ou Sul.
- No caso de transporte de unidades terrestres japonesas que estão no quadro do Japão, as unidades iniciam o turno já embarcadas (não gastam o ponto para embarcar) e podem entrar pelas bordas Oeste ou Norte.
- A unidade que desembarca em um porto paga 1 ponto de movimentação, independente do terreno do hexágono em que está o porto, e não paga o ponto para desembarcar.

4.2.5-Desembarque de Assalto: para efetuar um desembarque de assalto, o jogador executa um transporte naval de um ponto de costa (ou do quadro de Exército no caso dos americanos ou do Japão para os japoneses) a outro (com ou sem unidades navais envolvidas). As unidades empenhadas num desembarque de assalto podem se mover normalmente (lembrando que no turno em que a unidade terrestre é transportada por mar, por qualquer meio, seu Poder de Movimentação é reduzido à metade – V.4.2.4), contando a sua movimentação já no hexágono do desembarque (além do ponto normalmente gasto para deixar o transporte). Havendo o engajamento, ocorre o combate normalmente.

Quando unidades inimigas ocupam um (ou mais) hexágonos de costa destinado(s) a um desembarque de assalto, as unidades atacantes devem, antes de entrar neste(s) hexágono(s), entrar em combate com o(s) defensor(es); se o resultado do combate significar que as unidades destinadas a um hexágono não conseguiram ocupá-lo, essas unidades são consideradas destruídas.



EXEMPLO: Na imagem ao lado, três regimentos da 24ª Divisão de Infantaria (DI) americana estão tentando desembarcar em Leyte. O 34º Regimento de Infantaria (34º RI) vai desembarcar no hexágono 4437, que é defendido pelo 9º RI da 16ª DI japonesa. Isso significa que ele deverá forçar a unidade japonesa a recuar para que ele possa ocupar o hexágono. Por sua vez, o 19º RI vai desembarcar no hexágono 4439, que é defendido pelo 20º RI da 16ª DI japonesa e, da mesma forma, deverá forçar a unidade japonesa a recuar para que ele possa ocupar o hexágono. O 21º RI, por sua vez, vai desembarcar no hexágono 4438, que, embora não esteja ocupado por uma unidade japonesa, está na Zona de Engajamento do 20º RI e, portanto, ele será obrigado a engajar com ele para poder desembarcar. Observe que não é possível desembarcar no hexágono 4440, que é de montanha com floresta.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades blindadas, de artilharia, infantaria motorizada, guerrilheiros, engenharia de construção e tropas de aeródromos não podem participar de desembarques de assalto.
- É **proibido** o desembarque de assalto em qualquer hexágono de Bornéu ou em Aeródromos Deslocados (V.14.1).
- Desembarques de Assalto, assim como os Transportes Navais, só podem ser realizados em hexágonos de tipo aberto, povoado, cidade, acidentado e floresta.

4.2.6-Transporte Aéreo: As unidades aéreas de transporte têm duas finalidades: transporte de unidades terrestres e abastecimento. Cada unidade aérea de transporte pode transportar uma unidade terrestre (desde que ela não seja motorizada, blindada, de artilharia e ou de engenharia de construção) de um aeródromo para outro. Ela só pode ser utilizada na respectiva Fase de Movimentação Aérea e Terrestre. Para a função de abastecimento, V.6.4.

OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade aérea de transporte for interceptada por caças inimigos e sofrer baixas, a unidade embarcada nela também sofre baixas.
- Para salto de paraquedistas, V.4.2.3.

4.2.7-Transferência de Unidades Aéreas: Para transferir uma unidade aérea qualquer de um aeródromo para outro, considera-se o dobro do alcance marcado na peça. Nesse caso, a unidade não pode participar de combates nessa fase (a menos que seja atacada) e não realiza nenhum outro movimento na sua Fase de Movimentação. Isso também é válido para unidades aéreas em aeródromos deslocados.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades aéreas não podem se transferir de aeródromos após uma missão.
- Unidades aéreas num hexágono conquistado pelo inimigo podem se mover para outro aeródromo em seu poder, dentro do alcance marcado na peça. Chama-se a isso de Transferência de Emergência. Se isso não for possível, ela é considerada destruída.
- Também é considerada uma Transferência de Emergência quando unidades aéreas embarcadas em porta-aviões danificados ou afundados se movem para outro porta-aviões ou um aeródromo em terra em seu poder, dentro do alcance marcado na peça. Se isso não for possível, ela é considerada destruída.
- Unidades aéreas podem sempre ser transferidas de um aeródromo deslocado para outro e não realizam nenhum outro movimento na sua Fase de Movimentação.
- Unidades aéreas japonesas podem usar o aeródromo de Sandakan (Bornéu) para uma transferência de emergência, mas devem ser retiradas de lá na sua fase seguinte. Em Bornéu, a unidade é considerada abastecida.

5.0 – COMBATES TERRESTRES:

Ao término da sua Fase de Movimentação Aérea e Terrestre, o jogador deve anunciar seus ataques, considerando que somente unidades terrestres engajadas podem realizar ataques.

5.1-Solução de Combates → Para solucionarem-se os combates, utiliza-se a Tabela de Efeitos de Combate, por meio do poder de combate das unidades engajadas. A sequência é a seguinte:

5.1.1-Relação de Forças:

1º) Soma-se o valor de combate de todas as unidades atacantes engajadas.

2º) Soma-se o valor de defesa de todas as unidades no hexágono-alvo.

3º) Divide-se o valor obtido no item 1º pelo valor obtido no item 2º, desprezando-se a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um) e esta será, a princípio, a coluna a ser utilizada – mas existem outros fatores a serem considerados).

OBSERVAÇÕES:

- Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).
- O atacante não pode verificar os pontos de defesa do defensor antes de declarar com quantos pontos irá atacar.
- Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, não poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- O jogador americano pode ter unidades terrestres em apenas três ilhas ao mesmo tempo em que existam nas mesmas ilhas unidades japonesas, salvo se os japoneses realizarem um desembarque de assalto em alguma ilha anteriormente conquistada por eles. Obviamente, essa regra não se aplica a ilhas de apenas um hexágono.

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 sob a forma de colunas na “Tabela de Efeitos de Combate”. Determinada a Relação de Forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está(ão) a(s) unidade(s) defensora(s) e, se favorecer a defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades blindadas **não** podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha nem de montanha com floresta.

5.1.3-Cerco: se as unidades defensoras forem engajadas de forma a não poderem recuar para um hexágono livre de Zonas de Engajamento de unidades inimigas, considera-se que estes defensores estão cercados. Nesta simulação, isto sempre favorece os japoneses, pois isto lhe dá uma coluna à esquerda se estiver sendo atacado sob cerco ou uma à direita se ele estiver atacando uma unidade americana ou filipina cercada.

5.1.4-Unidade de Comando: quando uma divisão combate com todas as suas unidades constituintes, ela ganha uma coluna à esquerda, se estiver se defendendo, ou à direita, se atacando.

OBSERVAÇÃO:

- As seguintes divisões contam com unidade de comando mesmo tendo apenas duas brigadas: 1ª Divisão de Cavalaria americana; 100ª, 102ª, 103ª e 105ª Divisões de Infantaria japonesas.

5.1.5-Determinação da Linha: uma vez determinada a coluna na Tabela de Efeitos do Combate, deve-se agora determinar a linha. Para tanto, basta lançar dois dados de seis faces e somar os resultados (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

5.1.6-Resultados dos Combates Terrestres:

D1 – Defesa sofre uma baixa **ou** todas as unidades defensoras recuam um hexágono (a critério do jogador defensor).

D2, D3 e D4 – Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o valor excedente é convertido em baixas (Exemplo: D3 = todas as unidades defensoras recuam um hexágono e são aplicadas duas baixas nas unidades defensoras, a critério do jogador defensor).

A1, A2 e A3 – O número indicado determina a quantidade de baixas entre as unidades atacantes, a critério do jogador atacante.

OBSERVAÇÃO:

- Em caso de D2, D3 e D4, cabe ao jogador defensor optar em que ordem ele irá dar baixas e recuar.

5.2-Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas e motorizadas podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e motorizadas avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto, acidentado, povoado ou cidade, sem rio entre eles (a não ser que haja uma ponte). Além disso, podem ignorar as Zonas de Engajamento inimigas nesse movimento. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todas as unidades ou todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

OBSERVAÇÕES:

- Excepcionalmente nesta simulação, unidades de cavalaria não podem avançar dois hexágonos após vitória em ataques.
- O avanço de dois hexágonos após vitória em ataques só é possível em condições de Tempo Bom (V.12.1).

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, mas, excepcionalmente nesta simulação, podem parar num hexágono pertencente à Zona de Engajamento de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1-Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado pelo máximo de unidades amigas (seis), o jogador poderá recuar as peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono o número máximo de unidades permitido.

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

5.3.3-Recuo Através de Braço de Mar: Nessa simulação, quando uma unidade blindada recua através de braço de mar, é considerada destruída. Outros tipos de unidades, porém, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades que recuam para o mar são sempre consideradas destruídas.

6.0 – UNIDADES AÉREAS:

6.1-Combates Aéreos → Quando unidades aéreas inimigas encontram-se num mesmo hexágono e pelo menos uma delas for de caças, pode ocorrer um combate aéreo. O combate aéreo é resolvido através das seguintes etapas:

1º) O jogador que primeiro lança as suas unidades aéreas na fase, seja na sua Fase de Intercepção Aeronaval, seja na sua Fase de Movimentação Aérea e Terrestre, é considerado sempre o atacante. No primeiro caso, podem ser utilizados todos os tipos de unidades, exceto R, T e H. No segundo caso, podem ser utilizados todos os tipos de unidades.

2º) O jogador adversário, que é considerado sempre o defensor, lança então as suas unidades aéreas, seja na Fase de Intercepção Aeronaval inimiga, seja na sua Fase de Intercepção Aérea. No primeiro caso, apenas unidades tipo C, CB, CN e IN podem participar. No segundo caso, podem ser utilizadas unidades aéreas tipo BL, BM, BN, BP, C, CB, CN e IN.

São os seguintes, os alcances de intercepção:

- Apoio a suas unidades de terra sob ataque → Alcance da unidade;
- Intercepção de unidades aéreas inimigas → 10 hexágonos de distância;
- Intercepção de unidades navais → Alcance da unidade.

3º) Para cada hexágono onde houver a presença de unidades aéreas inimigas, somam-se os poderes de combate aéreos de todas as unidades atacantes e faz-se o mesmo com as unidades defensoras. Tendo esses valores, consulta-se a Tabela de Resultados de Combate Aéreo. Na linha horizontal, vê-se o valor referente ao atacante, enquanto na coluna vertical vê-se o do defensor. Lança-se então 1 dado e vê-se o resultado, sendo que o número à esquerda informa as baixas nas unidades aéreas defensoras e o número à direita, as baixas nas unidades aéreas atacantes.

As baixas são sempre dadas em ordem crescente dos valores de combate das unidades aéreas intactas presentes no combate. Uma vez que não existam mais unidades aéreas intactas no local, pode se dar baixas em unidades já com baixas, conforme o mesmo critério, sendo então eliminadas.

EXEMPLO: Os americanos lançam três unidades de bombardeiros médios (2-6-45), duas de caça-bombardeiros (2-9-27) e duas de caças (1-10-57) para realizar uma missão de apoio ao solo. O jogador japonês então o intercepta com uma unidade de bombardeiros leves (1-3-50) e três de caças (duas 1-6-12 e uma 1-7-45). O total de Pontos de Combate Aéreo do lado americano é 56 ($3 \times 6 + 2 \times 9 + 2 \times 10$) e do lado japonês é 22 ($1 \times 3 + 2 \times 6 + 1 \times 7$). Na Tabela de Resultados de Combate Aéreo vê-se que na horizontal (atacante) corresponderá à coluna 51-60 e na vertical (defensor), à linha 21-30. Joga-se então um dado e, por exemplo, o resultado é 4. Isso corresponderá a um resultado 3-1, ou seja, três baixas para as unidades defensoras (japonesas) e uma para as atacantes (americanas). Seguindo o critério de ordem crescente dos Poderes de Combate Aéreos para dar as baixas, temos que do lado japonês, as baixas serão dadas na unidade de bombardeiros leves (3) e nas duas de caças com Poder de Combate Aéreo 6. Do lado americano, a baixa será dada numa das unidades de bombardeiros médios (6).

4º) Os bombardeiros sobreviventes de ambos os lados participam do combate terrestre no caso de Apoio ao Solo (6.2) ou realizam o Bombardeio Tático (6.3). No caso de transportes aéreos, eles também são executados nesse momento.

OBSERVAÇÕES:

- Não há limite de unidades aéreas em voo sobre o mesmo hexágono.
- Se não houver nenhuma unidade dos tipos C, CB, CN ou IN em um dos lados envolvidos no combate, ignora-se o resultado de baixas no lado oponente. No exemplo anterior, se não houvesse caças americanos escoltando os bombardeiros, o lado japonês não sofreria baixas, mesmo que a tabela assim determinasse.

- Se não houver nenhuma unidade dos tipos C, CB, CN ou IN em nenhum dos lados envolvidos no combate, não há combate aéreo.
- Unidades aéreas utilizadas numa interceptação também podem ser interceptadas, mas apenas por unidades de caça baseadas em terra ou em porta-aviões dentro do alcance de interceptação (10 hexágonos).
- Se a interceptação se dá sobre aeródromos contendo unidades dos tipos C, CB, CN ou IN, estas unidades automaticamente deverão participar deste combate. Em caso de bombardeio noturno, esta regra só se aplica à unidade tipo IN.
- Em caso de combate noturno, utiliza-se para o defensor (a unidade IN) uma linha a mais abaixo.
- Se a interceptação se dá sobre unidades navais que incluem porta-aviões, as unidades aéreas tipo CN embarcadas nestes porta-aviões automaticamente deverão participar deste combate. Por outro lado, se a unidade de porta-aviões está fazendo o transporte de aviões (V.7.2.1), estes aviões não podem participar do combate.

6.2-Apoio ao Solo → Quando um jogador quer apoiar um combate ele simplesmente soma o poder de combate terrestre de suas unidades aéreas de caças e bombardeiros destacadas para essa missão ao somatório do poder de combate de suas unidades (V.5.1.1).

EXEMPLO: Na situação do exemplo anterior, o atacante teria um Poder de Combate Terrestre igual a 12 ($3 \times 2 + 2 \times 2 + 2 \times 1$), porém, como um de seus bombardeiros médios sofreu baixas, passou a ter um Poder de Combate Terrestre igual a 1. O total então passou a ser de 11. No lado japonês, os dois caças passaram a ter um Poder de Combate Terrestre igual a 0 e, portanto, seu total passou de 4 para 2. Estes valores serão então somados ao Poder de Combate das unidades de cada lado engajadas no combate terrestre (V.5.1.1).

OBSERVAÇÕES:

- Ao anunciar um ataque, o jogador deverá dizer o total de pontos empregados no mesmo, incluindo as unidades aéreas.
- O atacante só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo C, CB, CN, BL, BN e BM.
- O defensor só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo C, CB, CN, BL e BN.

6.3-Bombardeio Tático → Ambos os jogadores podem utilizar seus bombardeiros e caça-bombardeiros para atacar alvos táticos inimigos. Os poderes de ataque dos bombardeiros são somados e lança-se um dado para verificar o resultado na Tabela de Bombardeio, conforme o alvo atacado.

OBSERVAÇÃO:

- O atacante pode utilizar para o bombardeio tático as unidades aéreas de tipo C, CB, CN, BL, BM, BN e BP.

6.3.1-Aeródromos: se o alvo for um aeródromo, o número que sair na tabela indica a quantidade de baixas sofridas pelas unidades baseadas no aeródromo e/ou os danos ao mesmo. Saindo 0, nada acontece; saindo 1, o aeródromo é danificado; saindo 2 ou mais, o excedente é convertido em baixas nas unidades aéreas baseadas ali. Aeródromos deslocados podem ser bombardeados, desde que as unidades aéreas atacantes tenham alcance para tal.

6.3.2-Unidades Terrestres: se o alvo for unidades terrestres, procede-se como um bombardeio de artilharia (V.9.0). Soma-se o poder de ataque das unidades aéreas 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 braço de mar) e lança-se um dado. O resultado obtido indica o número de baixas sofridas pelas unidades no hexágono-alvo.

EXEMPLO: Três unidades americanas de bombardeiros médios 2-6-90 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades japonesas, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 6 (3×2) e o índice de vulnerabilidade será 3 ($1+2$). Portanto, o ataque terá valor 18 (6×3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-18. Lançando-se um dado, o resultado seria, por exemplo, 5. Nesse caso, uma das unidades no hexágono-alvo (à escolha do jogador japonês) sofre baixas. O sinal * indica que uma unidade aérea americana também sofre baixas.

OBSERVAÇÃO:

- Excepcionalmente no caso de bombardeio tático a tropas terrestres, é proibido ao jogador americano se as tropas japonesas estiverem num hexágono de cidade.

6.3.3-Unidades Navais: se o alvo for unidades navais, antes do bombardeio tático é preciso levar em consideração as defesas antiaéreas dos navios. Somam-se os Poderes de Combate das unidades navais no hexágono (no máximo, 35) aos poderes de combate aéreas das unidades aéreas destinadas à interceptação dos atacantes; esse valor é levado à Tabela de Resultados de Combate Aéreo, na vertical (Defesa), enquanto o somatório dos Poderes de Combate Aéreos dos Atacantes é verificado na horizontal (Ataque). Procede-se então como um combate aéreo normal (V.6.1). O número referente ao defensor será usado para dar as baixas nas unidades aéreas defensoras e servirá também como o Multiplicador (V.7.1.2) que será usado para definir o resultado do ataque aéreo. As unidades aéreas sobreviventes realizam o bombardeio tático e o número que sair na Tabela de Bombardeio será multiplicado pelo Multiplicador definido acima. O resultado final será a quantidade de pontos de Poder de Fogo que poderão ser aplicadas nas unidades navais atacadas, à escolha do jogador atacante. Existem ainda alguns modificadores utilizados na Tabela de Bombardeio:

- Unidades aéreas embarcadas (BN e CN) → O atacante ganha uma coluna à direita;
- Unidades kamikazes → O atacante ganha duas colunas à direita.

OBSERVAÇÕES:

- Os modificadores mencionados em 6.3.3 não são cumulativos.
- Se no hexágono-alvo houver apenas unidades de comboios (sem poderes de combate), as unidades aéreas não sofrem baixas mesmo que a tabela assim o determine.

6.3.4-Portos: se o alvo for um porto, saindo 0 ou 1, nada acontece; saindo 2, o porto é danificado e é desconsiderado como tal até a Fase de Movimentação seguinte do jogador que realizou o ataque; as unidades que desembarcam por ele passam a pagar os Pontos de Movimentação referentes ao tipo de terreno em que o porto está e deve ser aplicado o marcador apropriado; saindo 3, o porto é considerado destruído, deve receber o marcador de porto destruído e ele deixa de ser considerado inclusive para fins de abastecimento. Um porto destruído só pode ser reparado por uma unidade de Engenharia e o reparo se concluirá dois turnos após a chegada dessa unidade no hexágono do porto.

OBSERVAÇÃO:

- Ambos os jogadores podem optar por destruir um porto que esteja ocupado por pelo menos uma de suas unidades terrestres para evitar a sua captura e uso pelo inimigo. Basta para isso, ao fim de sua Fase de Movimentação, colocar o marcador de porto destruído no local.

6.4-Abastecimento Aéreo → Uma unidade aérea de transporte pode realizar o abastecimento de três unidades quaisquer (terrestres ou aéreas) pelo turno corrente. É necessário para isso que a unidade a ser abastecida tenha uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de montanha com floresta (a menos que possam contar com estradas) ou lago, livre de unidades inimigas, que atinja um aeródromo em seu poder (ou que a unidade aérea de transporte atinja o próprio hexágono onde a unidade a ser abastecida está). Se uma unidade aérea de transporte atingir esse aeródromo, a unidade terrestre é abastecida. A unidade aérea de transporte, além disso, deve partir de um aeródromo abastecido e não pode executar nenhuma outra missão nesse turno. Note que o abastecimento das unidades deve se processar em todos os turnos.

OBSERVAÇÕES:

- O mesmo critério se aplica ao reabastecimento de unidades terrestres com baixas.
- Para o abastecimento aéreo, é necessário que o local de onde parte a unidade aérea de transporte receba no turno corrente os respectivos pontos de abastecimento que serão transportados.

6.5-Missões Noturnas → O jogador pode optar por uma missão noturna, ou seja, um bombardeio noturno ou um transporte aéreo noturno. No primeiro caso, o poder de ataque total é dividido por dois (arredondando para cima). No caso de transporte, a unidade **NÃO** pode pousar (os suprimentos são lançados de paraquedas). Uma missão noturna só pode ser interceptada pela unidade tipo IN (obviamente, isso só se aplica ao jogador japonês). Este recurso não pode ser usado para apoio ao solo (V.6.2).

OBSERVAÇÕES:

- Unidades aéreas embarcadas não podem realizar missões noturnas.
- Unidades navais que não estejam junto a um hexágono de costa não podem sofrer bombardeio noturno.
- No caso de abastecimento aéreo noturno, joga-se um dado para cada unidade de transporte: caindo 5 ou 6, o abastecimento é efetuado.
- Não são permitidos ataques kamikazes noturnos.

6.6-Reconhecimento Aéreo → É o processo em que os movimentos navais inimigos e suas unidades ocultas em terra são ou não detectados. As unidades aéreas tipo R e H podem fazer o reconhecimento aéreo, que pode ser realizado em duas situações distintas:

6.6.1-Reconhecimento de Movimentação Naval Inimiga: Ao final da Fase de Movimentação Naval inimiga, o jogador verifica se existe alguma unidade aérea sua do tipo R ou H ou ainda unidade embarcada em porta-aviões que tenha alcance para alcançar a unidade naval inimiga (se a unidade naval inimiga realiza duas ou mais paradas em seu trajeto, o reconhecimento pode ser realizado em qualquer uma delas). Neste caso, o jogador deve optar por qual das unidades dentro do alcance fará o reconhecimento e joga-se um dado: caindo um número maior que 1 (tempo bom) ou 3 (tempo ruim), a movimentação inimiga é detectada.

6.6.2-Reconhecimento de Posições Inimigas em Terra: Em sua Fase de Movimentação Aérea e Terrestre, o jogador pode lançar as suas unidades tipo R e H para verificar unidades inimigas em terra ocultas pelas Peças de Incógnitas (?). Neste caso, o jogador deve optar por qual das unidades dentro do alcance fará o reconhecimento e joga-se um dado: caindo um número determinado na tabela abaixo, as Peças de Incógnitas são removidas, de forma que a unidade (terrestre ou aérea) que está no alto da pilha de peças (e somente esta) possa ser observada pelo jogador que realizou o reconhecimento.

TERRENO	TEMPO BOM	TEMPO RUIM	MONÇÃO
Aberto e Povoado	2, 3, 4, 5 e 6	3, 4, 5 e 6	PROIBIDO
Acidentado e Pântano	3, 4, 5 e 6	4, 5 e 6	
Cidade e Floresta	4, 5 e 6	5 e 6	
Montanha e Fortificação	5 e 6	6	
Montanha com Floresta	6	6	

OBSERVAÇÕES:

- O reconhecimento aéreo é efetuado no hexágono escolhido pelo jogador que está realizando o reconhecimento aéreo e nos seis hexágonos adjacentes a ele.
- No caso de transporte naval entre dois hexágonos no tabuleiro, o jogador adversário pode optar por realizar o reconhecimento no início ou no final do movimento.
- Só pode haver uma missão de reconhecimento por hexágono por turno.
- Missões de reconhecimento não podem ser interceptadas.
- Nos itens 4.2.3, 4.2.6, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5 e 6.6, após a realização da missão, a unidade aérea empenhada retorna imediatamente ao seu aeródromo de origem. Contudo, se o aeródromo de onde ela partiu tiver sido danificado ou, no caso de unidades embarcadas, sua unidade de porta-aviões tiver sido afundada, ela pode retornar para o aeródromo mais próximo de sua base original, desde que dentro de seu alcance. Se isso não for possível, ela será considerada destruída.

6.7-Aeródromos → Este jogo possui marcados no tabuleiro vários aeródromos. Somente nestes hexágonos podem ser colocadas as unidades aéreas. No caso de transporte de paraquedistas (V.4.2.3) e transporte aéreo (V.4.2.6), o embarque e desembarque das unidades transportadas também só podem ocorrer aí.

6.7.1-Construção de Aeródromos: os americanos possuem unidades de engenharia de construção e podem utilizá-las na construção e reparo de aeródromos. Para isso, basta que a unidade seja posicionada em um hexágono de terreno aberto, acidentado, povoado ou cidade e, no turno seguinte, posicionar no hexágono um marcador de aeródromo, podendo receber unidades aéreas já nesse turno. Basta uma unidade de engenharia intacta para essa tarefa.

OBSERVAÇÕES:

- Uma vez construído, um aeródromo não pode ser retirado nem transferido.
- Um aeródromo avariado não pode operar unidades aéreas (embora as unidades aéreas possam ser transferidas).
- Se for de interesse do jogador japonês, ele pode demolir um aeródromo (mas não uma base aérea), desde que a mesma esteja ocupada por uma unidade terrestre qualquer. Nesse caso, deve-se colocar o marcador de aeródromo avariado (2).
- Não é permitida a construção de um aeródromo durante a monção.

6.7.2-Reparo de Aeródromos: um aeródromo danificado pode ser considerado reparado dois turnos após sofrer danos, desde que seja do interesse do jogador que o possui. Para tanto, ao ser danificado o aeródromo recebe um marcador de aeródromo avariado (2), que deverá ser substituído por outro marcador (1) no final de sua Fase de Movimentação seguinte e, por fim, removido dois turnos após a avaria. O jogador americano pode ainda usar uma unidade de Engenharia de Construção e considerá-lo reparado no turno seguinte à chegada da unidade nele.

OBSERVAÇÃO:

- Não é permitido o reparo de um aeródromo durante a monção.

6.8-Kamikazes → Durante a campanha das Filipinas, os japoneses estrearam a tática dos kamikazes. Quando o jogador japonês quiser fazer uso desse recurso, ele simplesmente escolhe uma ou mais unidades aéreas quaisquer e as designa para realizar uma missão kamikaze. Ele então escolhe o hexágono-alvo e realiza o ataque como um bombardeio tático normal a unidades navais (V.6.3.3) – a diferença é que o atacante ganha duas colunas na Tabela de Bombardeio, o lance de dados é para cada uma das unidades kamikazes e a unidade é automaticamente destruída ao fim da missão. Ataques kamikazes podem receber escolta e pode haver ainda um bombardeio convencional no mesmo ataque, mas devem ser previamente informados. Nesse caso, há lances distintos dos dados na Tabela de Bombardeio para o ataque convencional e para cada ataque kamikaze.

OBSERVAÇÕES:

- Somente o jogador japonês pode realizar ataques kamikazes.
- Ataques kamikazes podem ser realizados tanto na Fase de Interceptação Aeronaval Japonesa quanto na Fase de Combate Japonesa.
- Unidades aéreas utilizadas em missões kamikazes têm o dobro do alcance marcado na peça.
- Ataques kamikazes têm sempre um multiplicador (V.7.1.2) igual a 1 (um).
- Não são permitidos ataques kamikazes noturnos.

7.0 – UNIDADES NAVAIS:

As unidades navais são peças que representam grupos de navios e movem-se exclusivamente por hexágonos de mar. Unidades navais têm uma capacidade ilimitada de movimentação, sendo que as unidades aliadas só podem entrar no tabuleiro pelas bordas Leste e Sul e as japonesas pelas bordas Oeste e Norte. As únicas restrições à movimentação de unidades navais é que elas não podem transitar por hexágonos ocupados por unidades navais inimigas (exceto submarinos) e nem por hexágonos adjacentes a portos em poder do inimigo (mas podem entrar no primeiro hexágono e aí parar). Nesta simulação, elas têm cinco funções: combate, transporte, abastecimento, interdição e reconhecimento.

As unidades navais são agrupadas em Forças-Tarefas, peças identificadas por uma letra. A Força-Tarefa é posicionada no tabuleiro, com o verso para cima, exclusivamente em hexágonos de mar, e as unidades navais são colocadas no painel de Forças-Tarefas, no quadrado de letra correspondente. A peça de Força-Tarefa só tem que ser desvirada quando é identificada por reconhecimento aéreo (V.6.6.1) ou por submarino (V.7.5) ou por se movimentar por hexágonos adjacentes a hexágonos de ilhas (costa) em poder do inimigo. Nestes casos, o jogador adversário pode então verificar as unidades navais que fazem parte da Força-Tarefa.

Além disso, unidades aéreas embarcadas em porta-aviões são colocadas no painel de Aviação Embarcada, referente ao Task Group (TG) ou à Divisão de Porta-Aviões (DPA).

OBSERVAÇÃO:

- Não é permitido o uso de unidades navais com baixas na formação de uma Força-Tarefa no início da Fase de Movimentação Naval do jogador.

7.1-Combate → Todas as unidades navais têm um Poder de Combate (exceto os comboios). Este Poder pode ser utilizado para apoiar um combate terrestre, para participar de combates navais ou realizar bombardeios.

7.1.1-Apoio a Combate Terrestre: Para apoiar combates terrestres, basta a unidade naval encostar no hexágono que está sendo atacado e somar o seu Poder de Combate ao das unidades amigas (atacando ou defendendo). Para ataques, a unidade naval pode ser de encouraçados, cruzadores ou destróiers. Para a defesa, porém, somente cruzadores e destróiers.

OBSERVAÇÃO:

- O somatório dos Poderes de Combate das unidades navais que apoiam um combate terrestre não pode ser maior que o somatório dos Poderes de Combate das unidades terrestres amigas engajadas.

7.1.2-Combate Naval: Quando unidades navais inimigas se encontram em hexágonos adjacentes, ocorre o combate naval e o jogador que está em sua Fase de Movimentação é considerado o atacante independentemente da situação geral da partida.

- 1º Somam-se os poderes de combate das unidades atacantes (o valor máximo é de 35 pontos – o excedente é ignorado);
- 2º Somam-se os poderes de combate das unidades defensoras (o valor máximo é de 35 pontos – o excedente é ignorado);
- 3º Subtrai-se o valor do 2º Passo do valor do 1º Passo;
- 4º Com o resultado, vai-se à tabela de resolução de combates navais e identifica-se a coluna a ser utilizada;
- 5º Jogam-se dois dados e identifica-se então a linha a ser utilizada (por exemplo, caindo 4 e 5 nos dados, o total é 9 – a linha a ser utilizada é a 5-9);
- 6º Os valores encontrados são os multiplicadores dos poderes de combate de cada contendor, sendo o número à esquerda da barra referente ao atacante e o número à direita, o defensor;
- 7º Cada contendor então efetua a seguinte equação:

$PF = \text{Multiplicador} \times N^{\circ} \text{ de Unidades Navais de combates } \underline{\text{engajadas}}$ (apenas encouraçados, cruzadores e destróiers).

Sendo:

$PF = \text{Poder de Fogo}$

$\underline{\text{Multiplicador}} = \text{Resultado obtido na Tabela de Resolução de Combates Navais}$

Existem ainda alguns modificadores utilizados na Tabela de Combate Naval:

- Destróiers japoneses ganham uma coluna à direita devido ao torpedo Longa Lança;
- Americanos sempre ganham uma coluna à direita devido a fogo controlado por radar;
- Frotas que contenham ao menos uma unidade de encouraçados, uma de cruzadores e uma de destróiers e não tenham unidades de comboios nem de porta-aviões ganham uma coluna à direita devido ao equilíbrio de frota.

8º Com o valor de Poder de Fogo assim obtido (desprezando-se a parte não inteira do número), tem-se a quantidade de pontos que serão descontados nos Poderes de Combate das unidades navais adversárias, ou seja, o jogador poderá dar baixas em pontos de Poderes de Combate das unidades navais adversárias até totalizarem o valor de Poder de Fogo;

9º Definidas as unidades que sofreram baixas no defensor, é a vez de este utilizar o seu Poder de Fogo para causar baixas nas unidades atacantes, utilizando o mesmo critério do 8º Passo;

10º Uma vez que o processo tenha sido efetuado e ainda restarem unidades navais da parte do atacante, o jogador pode optar entre continuar o combate ou retirar-se. Feito isso, cabe agora ao defensor optar entre continuar o combate ou retirar-se.

OBSERVAÇÕES:

- Entende-se por retirar-se mover as suas unidades para um hexágono adjacente ao que ele está atualmente ocupando que esteja fora da Zona de Engajamento (V.4.1.2) de unidades navais inimigas. Se isso não for possível por qualquer motivo, ele não tem a opção de retirar-se.
- Enquanto houver unidades navais intactas no hexágono, novas baixas não podem ser aplicadas em unidades já com baixas, a menos que isso seja impraticável.

12º Se o jogador atacante optar em continuar o combate, o jogador defensor pode realizar um bombardeio aéreo com as

unidades aéreas que estejam dentro do seu alcance de interceptação. Além disso, o jogador defensor pode mover forças-tarefas a até dois hexágonos de distância para engajar o atacante.

13º) Se o jogador atacante optar por retirar-se, o jogador defensor tem a opção de retirar-se (nesse caso, ele não precisa se mover, já que o atacante já teria desengajado) ou continuar o combate, movendo-se e engajando novamente a força atacante. Neste caso, ele pode realizar um bombardeio aéreo com as unidades aéreas que estejam dentro do seu alcance de interceptação e mover forças-tarefas a até dois hexágonos de distância para engajar o atacante para, em seguida, efetuar o combate naval como descrito em 7.1.2.

14º) Se o jogador atacante optar em continuar o combate e o defensor optar por retirar-se (independente de realizar ou não o bombardeio aéreo) ou tiver todas as suas unidades destruídas, o jogador atacante pode mover-se a até dois hexágonos de distância e engajar as unidades navais que se retiraram ou outras unidades navais a seu critério, reiniciando-se todo o processo.

15º) Findo este segundo engajamento, encerra-se a ação naval e, ao fim do turno, todas as unidades navais (exceto submarinos) são retiradas do tabuleiro.

OBSERVAÇÕES:

- Porta-aviões e comboios não participam de combates navais como atacantes, mas podem ser escolhidos como alvos de atacantes inimigos.
- Submarinos não participam como atacantes de combates navais nem podem ser escolhidos como alvos de atacantes inimigos.
- Excepcionalmente para efeito de aplicação e recuperação de baixas, unidades navais de comboio valem sempre 1 ponto, intactas ou com baixas.

7.1.3-Bombardeio Naval: Unidades navais adjacentes a um hexágono de costa contendo unidades inimigas ou um aeródromo ou um porto podem realizar bombardeios navais, cujo funcionamento é da mesma forma que bombardeios aéreos contra unidades terrestres (V.6.3.2), aeródromos (V.6.3.1) e portos (V.6.3.4), desde que atendam às seguintes limitações:

- A(s) unidade(s) naval(is) destinada(s) ao bombardeio deve(m) fazer parte de uma força naval que não terá nenhuma outra utilização no turno do bombardeio.
- O somatório das unidades envolvidas não pode ser superior a 12 (doze).
- O jogador americano é proibido de bombardear cidades.

7.2-Transporte → As unidades navais de transporte (comboios) têm uma Capacidade de Transporte definida como sendo o número de unidades terrestres transportadas multiplicado pelo número de hexágonos de mar percorridos.

EXEMPLO: Uma unidade naval de transporte tem capacidade de transporte 90. Ela poderia transportar três unidades terrestres quaisquer por até 30 hexágonos de mar (3 x 30) ou duas unidades por até 45 hexágonos de mar (2 x 45).

OBSERVAÇÕES:

- As unidades navais de transporte podem efetuar mais de um transporte naval por turno, desde que não exceda a sua Capacidade de Transporte, sempre descontando 1 ponto por embarque e 1 por desembarque de unidades terrestres.
- Quando uma unidade naval de transporte sofre baixas, a unidade terrestre embarcada também sofre baixas.
- Se a unidade naval de transporte se movimentar antes do embarque da(s) unidade(s) ou após o desembarque da(s) mesma(s), isso não é debitado de sua Capacidade de Transporte.
- Quando uma unidade naval de transporte é retirada do tabuleiro, ela pode neste momento transportar unidades terrestres para fora do tabuleiro (no caso dos americanos, para o quadro de Exércitos e, dos japoneses, para o quadro do Japão).
- No caso de transporte de unidades terrestres americanas que estão no quadro de Exércitos ou de unidades terrestres japonesas que estão no quadro do Japão, as unidades iniciam o turno já embarcadas e, portanto, a unidade naval de transporte não gasta 1 ponto de sua Capacidade de Transporte.
- Quando unidades terrestres desembarcam em um porto, a unidade naval de transporte não gasta 1 ponto de sua Capacidade de Transporte.

- Embora destróiers possam realizar transporte naval, eles não podem transportar unidades blindadas.
- Nenhuma unidade terrestre pode terminar sua Fase de Movimentação embarcada.

7.2.1-Transporte Naval de Unidades Aéreas: Unidades de porta-aviões podem ser usadas para transportar unidades aéreas tipo C, CB e IN do quadro de Exércitos ou do Japão para um ponto de onde eles podem se transferir para um aeródromo, considerando o dobro do seu alcance.

OBSERVAÇÕES:

- Em hipótese alguma, essas unidades aéreas podem retornar ao porta-aviões, uma vez que eles não tinham o equipamento necessário para realizar o pouso em porta-aviões.
- Se o porta-aviões sofrer um ataque aéreo, esses aparelhos não podem ser usados na interceptação e se a unidade naval sofrer baixas, a(s) unidade(s) embarcada(s) também sofre(m) baixas.

7.3-Abastecimento → Cada unidade naval de transporte encostada em um hexágono de costa pode abastecer um número de unidades terrestres e/ou aéreas igual ao valor de transporte da unidade dividido por 10.

EXEMPLO: Uma unidade naval de transporte tem capacidade de transporte 90. Ela pode abastecer até nove ($90 \div 10 = 9$) unidades (terrestres e/ou aéreas) que possam manter uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de montanha com floresta (a menos que possam contar com estradas) ou lago, livre de unidades inimigas, até um hexágono de costa de terreno aberto, acidentado, povoado ou cidade em que ela esteja encostada.

OBSERVAÇÕES:

- Quando, num grupo de unidades de transporte naval, existem comboios transportando tropas e outros apenas destinados a abastecimento, deve ser anotado à parte – em segredo – o(s) número(s) dos comboios que estão transportando quais unidades terrestres, para o caso de a unidade naval de transporte sofrer baixas. Nesse caso, a(s) unidade(s) embarcada(s) também sofre(m) baixas.
- As baixas em comboios serão sempre aplicadas por ordem crescente de seus valores de transporte, ou seja, se houver unidades com poder de transporte 50 e 70, por exemplo, a primeira baixa será aplicada no comboio de 50. Da mesma forma, enquanto houver unidades navais intactas no hexágono, novas baixas não podem ser aplicadas em unidades já com baixas, a menos que isso seja impraticável.

7.4-Interdição → Uma unidade naval (encouraçado, cruzador ou destróier) adjacente a um hexágono de costa em poder do inimigo (de modo a que todos os hexágonos de mar adjacentes a este hexágono fiquem adjacentes a ela) automaticamente o interdita, ou seja, impede a chegada por mar de reforços do inimigo nele.

7.5-Submarinos → Uma unidade naval de submarinos funciona como um fator de interdição num raio determinado na tabela abaixo, contado a partir do hexágono em que ela estiver. A região do tabuleiro envolvendo esses hexágonos é chamada de Área de Patrulha dos submarinos. A peça de submarinos deve permanecer com o verso para cima, sendo desvirada somente quando unidades navais inimigas entram em sua Área de Patrulha.

CONDIÇÕES CLIMÁTICAS	RAIO
Tempo Bom	3 hexágonos
Tempo Ruim	2 hexágonos
Monção	1 hexágono

7.5.1-Reconhecimento por Submarinos: Se a movimentação naval inimiga passar por hexágonos dentro da Área de Patrulha de submarinos, a detecção é automática, independente das condições climáticas. Sua movimentação é imediatamente interrompida, o conteúdo da força naval inimiga é revelado e verifica-se a escolta de destróiers (V.7.5.2). O jogador da unidade de submarinos pode então optar por atacar a força inimiga ou não. Com base na Tabela de Ataque de Submarinos, tem-se o número de ataques que a unidade naval de submarinos pode realizar e lança-se um dado para cada. O resultado é observado na tabela ao seu lado, que indica o Poder de Fogo que ele pode aplicar em unidades à sua escolha, em função dos Pontos de Combate que podem ser retirados em caso de baixa na unidade naval.

7.5.2-Escolta de Destróiers: Toda força naval deve ter uma escolta de destróiers. Deve-se subtrair do número de unidades navais de destróiers a quantidade de outros tipos de unidades navais no mesmo hexágono. Este valor determinará a coluna

na Tabela de Ataques de Submarinos.

EXEMPLO: Seis unidades navais japonesas (uma unidade de encouraçados (9-0-0), uma de porta-aviões (8-2-0), duas de cruzadores (6-0-0 e 4-0-0) e duas de destróiers (2-0-0)) entram na área de patrulha de uma unidade americana de submarinos. Portanto, existem quatro unidades navais de outros tipos para apenas dois de destróiers, ou seja, 2-4= -2. Na Tabela de Ataques de Submarinos, isto corresponde à coluna -2. Joga-se então um dado e define-se a linha – por exemplo, o resultado deu 4. Na tabela, isto significa que o jogador americano poderá realizar então dois ataques, lançando o dado duas vezes. Ele tira no primeiro 5. Com isso, consultando a Tabela anexa, ele pode aplicar 3 pontos de baixas nas unidades navais japonesas. Ele pode dar baixas em uma unidade de cruzadores (a unidade 6-0-0 perderia 3 pontos e passaria a valer 3-0-0); ou poderia também dar baixas na outra unidade de cruzadores (a unidade 4-0-0 perderia 2 pontos e passaria a valer 2-0-0) e em uma de destróiers (a unidade 2-0-0 perderia 1 ponto e passaria a valer 1-0-0), totalizando 3 pontos. Ele não poderia dar baixas, por exemplo, na unidade 9-0-0 (que, nesse caso, seria reduzida em 4 pontos, passando a valer 5-0-0). No segundo ataque, sai 3 no dado. Com isso, consultando a Tabela anexa, ele pode dar um total de 2 pontos de baixas nas unidades restantes, sendo que só poderia destruir uma delas se não for possível dar dois pontos de baixas em outras unidades intactas.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades navais, inclusive submarinos, podem transitar por hexágonos ocupados por submarinos inimigos.
- Este processo se repetirá para cada hexágono percorrido pelas unidades navais inimigas dentro da área de patrulha e para cada grupo de unidades navais que adentrar a área de patrulha.
- Havendo mais de uma unidade de submarinos atuando na mesma área de patrulha adentrada por unidades navais inimigas, o processo é repetido para cada uma dessas unidades.
- Ambos os contendores contam com uma peça de submarinos falsa (sem marcações em ambas as faces). Ela se destina apenas a criar um fator de incerteza no jogo.
- Da mesma forma que para combates navais, enquanto houver unidades navais intactas no hexágono, novas baixas não podem ser aplicadas em unidades já com baixas, a menos que isso seja impraticável.
- Unidades navais que se movimentam por hexágonos adjacentes a hexágonos de ilhas (costa) em poder do inimigo são imediatamente detectadas, independente das condições climáticas.

8.0 – BAIXAS E RECOMPLEMENTOS:

As baixas em unidades terrestres são relativas a perdas de material e homens, fadiga de combate e desorganização temporária das unidades. As baixas em unidades aéreas referem-se a aviões abatidos e, nas unidades navais, navios afundados ou seriamente avariados. Quando uma unidade sofre baixas, ela é virada, mostrando novos poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, a unidade é eliminada.

Nesta simulação, as unidades com baixas podem ser recuperadas ou reconstituídas em função dos pontos de recomplemento que cada jogador possui. No Marcador de Pontos de Recomplemento (V.2.4.3), cada jogador tem assinalados os seus pontos de recomplemento. Ao iniciar a sua vez de jogar, o jogador verifica na Tabela de Pontos de Recomplemento quantos pontos ele tem direito no turno. Feito isso, cada jogador, na sua Fase de Reforços e Recomplementos e na Fase de Movimentação Aérea e Terrestre, verifica quais unidades suas estão com baixas e gasta esses pontos na sua recuperação. Unidades terrestres eliminadas não podem retornar ao jogo, mas unidades aéreas e navais podem ser reconstituídas, bastando gastar os pontos de recomplemento necessários para tal.

EXEMPLO: O jogador americano recebe em um turno 3 pontos de recomplemento terrestre, com os quais ele pode recompletar baixas em três unidades terrestres de qualquer tipo. Ele também recebe 6 pontos de aviação, com os quais ele pode recompletar 6 grupos com baixas ou reconstituir inteiramente 1 grupo destruído (2 pontos) e recompletar 4 grupos ou ainda reconstituir 3 grupos destruídos. Por fim, ele recebe 2 pontos de recomplemento naval, que podem ser usados para reconstituir uma unidade naval desse valor, como destróiers (ou reconstituí-la com baixas, gastando 1 ponto), recompletar unidades navais que tenham sofrido baixas, ou seja, ele pode recuperar duas unidades de destróiers ou porta-aviões ou uma de cruzadores leves (cujo poder de combate, com baixas, vai de 5 para 3 e, portanto, para recuperar precisa de 2 pontos de recomplemento).

OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade de porta-aviões sofre baixas, todas as unidades aéreas embarcadas nela sofrem baixas.

- O jogador tem a opção de fundir duas unidades (aéreas ou navais) com baixas para formar uma nova. Para tal, as duas devem estar no mesmo hexágono (unidades aéreas) e devem ser de mesmo tipo. No caso de unidades aéreas, devem ainda ser equipadas com o mesmo tipo de avião (recomenda-se que seja observado se as unidades têm turno de saída e qual deve sair mais tarde).
- Unidades terrestres têm que estar e permanecer desengajadas no turno em que forem recompletadas.
- Unidades aéreas e navais podem ser engajadas no mesmo turno de sua reconstituição ou recompletamento.
- Pontos de recompletamento podem ser acumulados para turnos posteriores.
- Unidades terrestres que estejam dependendo do abastecimento aéreo só podem recompletar baixas se o(s) avião(ões) de transporte puder(em) pousar em um aeródromo que mantém linha de abastecimento com as unidades. Cada unidade de aviões de transporte pode transportar recompletamentos para uma unidade terrestre e a missão tem que ser diurna.
- Unidades aéreas reconstituídas devem ser posicionadas preferencialmente no aeródromo que ela ocupava ao ser destruída (isso não será obrigatório se o aeródromo em questão estiver danificado, tiver sido capturado ou estiver com a capacidade esgotada).
- A unidade naval australiana não recupera baixas.
- A unidade terrestre de infantaria filipina pode recuperar baixas simplesmente permanecendo desengajada por um turno.
- A unidade aérea mexicana usa pontos de recompletamento americanos para recuperar baixas.

9.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito em unidades de artilharia indica o número de hexágonos em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado será sempre o do defensor. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a Tabela de Vulnerabilidade (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na Tabela de Bombardeio a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio e braço de mar) e lança-se o dado.

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-1-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades japonesas, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1+2). Portanto, o ataque terá valor 18 (6x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-18.

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.
- Um hexágono-alvo não pode ser atacado mais do que uma vez por fase.
- Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo nem naval.

9.1-Artilharia Antiaérea → Nesta simulação, o jogador americano conta com unidades de artilharia antiaérea. Quando o hexágono em que uma destas unidades está postada é bombardeado por aviões, o atacante automaticamente tem uma baixa em uma de suas unidades aéreas, à sua escolha, além da que eventualmente seja determinado pela Tabela de Bombardeio. Isto é válido tanto para bombardeios diurnos quanto noturnos.

10.0 – ABASTECIMENTO:

Para combater, as unidades terrestres e aéreas precisam ser continuamente abastecidas. Para simbolizar isso, são as seguintes as condições para o abastecimento e as consequências da sua ausência.

10.1-Americanos→ As unidades terrestres e aéreas devem ser capazes de estabelecer uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de montanha com floresta (a menos que possam contar com estradas) ou lago, livre de unidades inimigas, até uma unidade naval de transporte ou um aeródromo servido de unidades aéreas de transporte que possam abastecê-las. Unidades nos quadros de Exércitos e unidades aéreas embarcadas ou em aeródromos deslocados são sempre consideradas abastecidas.

10.2-Japoneses→ As unidades terrestres e aéreas devem ser capazes de estabelecer uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de montanha com floresta (a menos que possam contar com estradas) ou lago, livre de unidades inimigas, até uma cidade qualquer ou um porto ou uma unidade naval de transporte ou um aeródromo servido de unidades aéreas de transporte que possa abastecê-las. Unidades no quadro do Japão e unidades aéreas embarcadas ou no aeródromo deslocado (Formosa) são sempre consideradas abastecidas.

Em 10.1 e 10.2, a capacidade de abastecimento de cada meio de transporte é assim resumida:

- Cada unidade naval de transporte encostada em um hexágono de costa pode abastecer um número de unidades terrestres e/ou aéreas igual ao valor de transporte da unidade dividido por 10.
- Uma unidade aérea de transporte pode realizar o abastecimento de três unidades quaisquer (terrestres ou aéreas) pelo turno corrente.

10.3-Filipinos→ A unidade de infantaria filipina deve ser considerada para abastecimento como uma unidade americana. As unidades de guerrilheiros são sempre consideradas abastecidas.

OBSERVAÇÕES:

- No início da partida, considera-se que todas as unidades estão abastecidas pelo turno corrente.
- Unidades terrestres sem abastecimento não podem ser recompletadas e perdem uma coluna em qualquer combate (à esquerda se atacando ou à direita se defendendo) mesmo que haja outras unidades abastecidas envolvidas no combate.
- Unidades aéreas sem abastecimento ficam sem poder operar (mas podem se transferir para outro aeródromo) e não podem ser recompletadas.
- Se o abastecimento aéreo for noturno, joga-se um dado para cada unidade de transporte: caindo 5 ou 6, o abastecimento é efetuado.
- Para o abastecimento aéreo, é necessário que o local de onde parte a unidade aérea de transporte receba no turno corrente os respectivos pontos de abastecimento que serão transportados.

11.0 – GUERRILHEIROS:

O movimento guerrilheiro filipino controlava diversas regiões montanhosas nas Filipinas. Em função disso, esta simulação conta com peças de guerrilheiros filipinos. Todas elas iniciam a partida com o verso para cima, onde aparece a palavra GUERRILHA. Enquanto estiverem assim, elas não contam para a estocagem de peças, não podem engajar nem ser engajadas e, de fato, unidades japonesas podem permanecer e transitar em hexágonos onde estejam essas peças. Uma vez que uma unidade terrestre americana qualquer desembarque numa ilha onde existam unidades de guerrilheiros, o jogador americano pode, se desejar, ativar essa(s) unidade(s), desvirando a peça e passando então a considerá-la uma unidade normal, exceto que ela não é limitada por nenhuma Zona de Engajamento (V.4.1.2), ou seja, ela pode transitar por hexágonos adjacentes a unidades japonesas e vice-e-versa e não são obrigadas a atacar caso encerrem a sua movimentação engajadas (da mesma forma, o jogador japonês não é obrigado a atacar caso encerre sua movimentação engajado com unidades guerrilheiras). Contudo, elas não se movem no turno em que são ativadas.

Unidades de guerrilheiros não precisam de abastecimento e não podem receber apoio aéreo nem de artilharia, a menos que estejam ocupando o mesmo hexágono que unidades americanas.

Se uma unidade de guerrilheiros sofre baixas, ela é automaticamente destruída.

Antes de se iniciar a partida, as unidades de guerrilheiros são posicionadas livremente nas ilhas (após o jogador japonês ter posicionado as suas unidades), apenas uma peça por hexágono, que tem de ser de montanha ou de montanha com floresta, conforme a seguinte relação:

• Luzon → 7 unidades	• Leyte → 1 unidade;
• Mindanao → 7 unidades	• Negros → 1 unidade;

• Bohol → 1 unidade	• Panay → 1 unidade;
• Cebu → 1 unidade	• Samar → 1 unidade;

OBSERVAÇÃO:

- Uma unidade de guerrilheiros não pode ser ativada se houver uma unidade terrestre japonesa ocupando o mesmo hexágono que ela.

11.1-Rangers → Os americanos contam com uma unidade de rangers (6º Batalhão de Rangers), que funciona exatamente como uma unidade de guerrilheiros. Como as peças de guerrilheiros, ela não é limitada por nenhuma Zona de Engajamento (V.4.1.2), ou seja, ela pode transitar por hexágonos adjacentes a unidades japonesas e vice-versa e não é obrigada a atacar caso encerrem a sua movimentação engajada (da mesma forma, o jogador japonês não é obrigado a atacar caso encerre sua movimentação engajado com unidades guerrilheiras).

A unidade de rangers não precisa de pontos de abastecimento e é sempre considerada abastecida, desde que seja capaz de estabelecer uma linha terrestre qualquer, excetuando hexágonos de montanha com floresta (a menos que possam contar com estradas) ou lago, livre de unidades inimigas, até uma unidade naval de transporte ou um aeródromo servido de unidades aéreas de transporte que possam abastecê-las. Ao contrário dos guerrilheiros, ela pode receber apoio aéreo e de artilharia e custa apenas ½ ponto para efeito de transporte por unidades aéreas e navais, podendo realizar desembarques de assalto conforme explicado em 4.2.5.

12.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

As condições climáticas têm um papel importante na definição da estratégia de ambos os contendores. Elas são definidas para três regiões delimitadas no mapa como Norte, Central e Sul. A partir do 2º turno, jogam-se dois dados antes de iniciar a Fase de Reforços e Re completamentos Americana e verifica-se na Tabela de Condições Climáticas quais são as condições de tempo em cada uma das regiões no turno corrente. O tempo pode ser Bom, Ruim ou Monção. Definido o tempo para cada região, coloque o marcador apropriado em qualquer ponto da região demarcada no tabuleiro.

12.1-Tempo Bom → Condições normais de jogo.

12.2-Tempo Ruim → São os seguintes os efeitos do tempo ruim:

- Poderes de combate (terrestre e aéreo) de todas as unidades aéreas ficam reduzidos à metade (arredondando para cima);
- Todos os tipos de terrenos ficam ½ ponto mais caros para movimentação terrestre (exceto cidade);
- São proibidos os saltos de paraquedistas;
- São proibidos os desembarques de assalto de mais do que uma unidade por hexágono;
- O atacante perde uma coluna à esquerda em todos os combates;
- Nenhum efeito nas movimentações de unidades navais;
- Raio de patrulha de unidades de submarinos é reduzido para dois hexágonos;
- O reconhecimento aéreo detecta a movimentação naval inimiga tirando um número maior que 3 em um dado.

12.3-Monção → São os seguintes os efeitos da monção:

- Fica proibido empregar ou mover unidades aéreas, inclusive embarcadas e de aeródromos deslocados (embora elas possam ser recriadas, re completadas ou retiradas do tabuleiro – unidades que entram de reforço devem ser postadas nos quadros respectivos);
- Todos os tipos de terrenos ficam ½ ponto mais caros para movimentação terrestre (inclusive cidade);
- São proibidos os saltos de paraquedistas;
- São proibidos os desembarques de assalto e o transporte naval só pode ser feito através de comboios e através de portos;
- O atacante perde duas colunas à esquerda em todos os combates;
- A movimentação de unidades navais passa a custar 1,5 ponto por hexágono de mar percorrido;
- Raio de patrulha de unidades de submarinos é reduzido para um hexágono;
- Não é permitido realizar reconhecimento aéreo.
- São proibidos os combates navais.
- Não é permitido construir nem reparar aeródromos.

OBSERVAÇÕES:

- No 1º turno é considerado tempo bom nas três regiões.
- Em Formosa, consideram-se as condições climáticas da região Norte e, nos aeródromos deslocados americanos, da região Sul.
- Nos hexágonos por onde passa a linha tracejada limítrofe das regiões, é sempre considerado o tempo no lado que estiver melhor.

EXEMPLO: Se o tempo na região Central for de monção e na região Sul for de tempo bom, considera-se que nos hexágonos por onde passa a linha pontilhada entre elas estão com tempo bom.

13.0 – FORTIFICAÇÃO:

Existe um hexágono de fortificação no tabuleiro, representado a fortificação de Intramuros em Manila, na ilha de Luzon. Além de ter um valor de 3 colunas à esquerda na Tabela de Efeitos de Combate, o jogador japonês pode converter todos os valores resultantes da referida tabela em baixas, sem ter a obrigação de recuar se o resultado for D2, D3 ou D4. Além disso, por ter um valor de 3 colunas, ele é considerado terreno dominante em relação a todos os hexágonos em seu redor.

14.0 – REGRAS ESPECIAIS:

14.1-Deslocamentos → Por questões de espaço no tabuleiro, não foi possível representar diversos locais que são importantes para essa simulação. Eles então são simbolicamente representados por hexágonos deslocados de suas posições corretas. Cada hexágono de aeródromo deslocado tem uma cor que é usada em um número postado em um hexágono no tabuleiro. Este número é a quantidade de hexágonos que devem ser contados a partir da posição real do aeródromo. São os seguintes:

- | | | | |
|-----------------|-----------------|------------------|----------------------------|
| • Formosa (19) | • Angaur (40) | • Morotai (15) | • Sansapor/Middleburg (37) |
| • Noemfoor (47) | • Biak/Owi (51) | • Hollandia (70) | |

EXEMPLO: Uma unidade americana de B-24 (4-7-71) baseada em Biak (hexágono preto) para voar até algum objetivo dentro do tabuleiro deve contar 51 no hexágono 5463 (o 51 está em preto, mesma cor do hexágono fora do tabuleiro). Para atingir Davao (hexágono 4755), por exemplo, a unidade percorrerá $51+11=62$ hexágonos, o que é possível, já que seu alcance é de 71 hexágonos.

14.2-Corregidor → Corregidor é uma pequena ilha na entrada da Baía de Manila. Embora seja muito pequena para ocupar todo um hexágono, ela é aqui representada em seu formato real como terreno acidentado. Ela só pode permitir a permanência de, no máximo, duas unidades nela. Também não pode ser construído um aeródromo nela. Além disso, é proibido o desembarque de assalto em qualquer hexágono da Baía de Manila se Corregidor estiver em poder do inimigo.

14.3-Peças de Incógnitas → Existem Peças de Incógnitas (assinaladas com um “?”) que servem somente para simbolizar o desconhecimento da situação das unidades inimigas. Elas podem ser posicionadas por ambos os contendores livremente, em suas respectivas Fases de Movimentação Aérea e Terrestre, sendo que o jogador japonês já pode utilizá-las na sua colocação inicial. Esta peça deverá ser removida quando ela for engajada por uma unidade terrestre inimiga (ao fim da Fase de Movimentação inimiga) ou se for alvo de um reconhecimento aéreo (V.6.6.2).

OBSERVAÇÃO:

- Se houver apenas Peças de Incógnitas em um hexágono, no caso de uma unidade terrestre inimiga engajá-la, após a sua remoção, o jogador atacante pode proceder normalmente como um Avanço após Combate (V.5.2).

14.4-Marcadores de Ação Aérea → São fornecidas fichas coloridas com as letras A a I, as quais se destinam a facilitar o manuseio das unidades aéreas. O jogador que faz um movimento de unidades aéreas coloca a ficha no formato de hexágono sobre o alvo e as fichas em formato de quadrado sobre as unidades aéreas que participarão da ação. Da mesma forma, o jogador adversário utiliza as fichas com a mesma letra, indicando que irá realizar a interceptação ou o apoio ao solo no mesmo hexágono. Dessa forma, evita-se o movimento desnecessário das peças no tabuleiro e eventuais confusões sobre de qual aeródromo a unidade partiu.

15.0 – PREPARAÇÃO:

A campanha das Filipinas foi o momento marcante da inevitabilidade da derrota japonesa diante do imenso poderio americano. Além disso, havia a urgência de libertar o povo filipino do terrível domínio nipônico.

O comando geral americano estava nas mãos do General Douglas MacArthur, comandante do Teatro de Operações do Pacífico Sudoeste, que tinha à sua disposição o 6º Exército, do General Walter Krueger (ironicamente, alemão de nascença), e o 8º Exército, do General Robert L. Eichelberger. Na ocasião, o 6º Exército estava organizado em dois Corpos de Exército, o 10º (General Franklin C. Sibert) e o 24º (General John R. Hodge), totalizando seis divisões (1ª de cavalaria, 7ª, 24ª, 32ª, 77ª e 96ª de infantaria). Na ocasião, o 8º Exército ainda estava empenhado na Nova Guiné e somente em dezembro de 1944 pôde ser levado para as Filipinas.

A aviação americana, sob o comando do General George C. Kenney, estava organizada em duas grandes formações, as 5ª e 13ª Forças Aéreas, com unidades de caça, caça-bombardeiros, bombardeiros leves, médios e pesados. Além disso, a aviação embarcada americana prestaria valioso apoio nos momentos iniciais da campanha.

Duas grandes esquadras apoiaram a libertação das Filipinas: a 3ª Frota (Almirante William F. Halsey) e a 7ª Frota (Vice-Almirante Thomas C. Kinkaid). Contando com a poderosa Força-Tarefa 38, formada por grandes e velozes porta-aviões, além de vários encouraçados, cruzadores, porta-aviões de escolta e destróiers, ela era muito superior à esquadra japonesa.

Os japoneses, por outro lado, desejavam somente engajar e destruir o máximo de forças americanas, visando retardar e enfraquecer a invasão do próprio Japão. A responsabilidade pela defesa das Filipinas era do 14º Exército de Área, do General Tomoyuki Yamashita. Sob o comando direto do 14º Exército de Área estavam seis divisões de infantaria (1ª, 8ª, 26ª, 103ª e 105ª), uma de tanques (2ª) e três brigadas independentes (39ª, 58ª e 65ª). Subordinado a ele estava o 35º Exército, do General Sosako Suzuki, responsável pela defesa de Mindanao e das ilhas Visayas (centro e Sul do arquipélago das Filipinas – o 35º Exército seria formalmente dissolvido a 19/04/45). Ele contava com quatro divisões de infantaria (16ª, 30ª, 100ª e 102ª) e três brigadas independentes (54ª, 55ª e 57ª). A 06/03/45, foi criado o 41º Exército, do General Shizuo Yokoyama, para defender o sul de Luzon. Quando organizado, o 41º Exército contava com apenas uma divisão de infantaria (8ª) e duas brigadas independentes (39ª e 65ª).

O 4º Exército Aéreo, do General Kyoji Tominaga, e a 2ª Frota Aérea, do Vice-Almirante Shigeru Fukudome, eram os elementos aéreos japoneses nas Filipinas. Eles contavam com diversas unidades de todos os tipos, mas a superioridade quantitativa e qualitativa dos americanos fez com que os japoneses acabassem empregando as desesperadas táticas kamikazes.

A Esquadra Combinada japonesa, sob o comando do Almirante Soemu Toyoda, havia sido privada da maior parte de sua aviação embarcada, que havia sido destruída em confrontos anteriores, deixando os porta-aviões japoneses praticamente inúteis. No entanto, em que pese os japoneses estarem conscientes de sua inferioridade diante dos americanos, eles tinham ainda uma esquadra poderosa, que poderia causar sérios danos aos americanos, prejudicando seriamente a libertação das Filipinas e até mesmo os planos de invasão do Japão.

Esta era a situação a 20/10/1944.

15.1 – Colocação das Unidades → A colocação inicial das unidades americanas e japonesas, a entrada de reforços e a retirada delas são conforme a relação em anexo. Para acompanhar as instruções contidas nela, observe essas abreviaturas: DAet = Divisão Aeroterrestre; DC = Divisão de Cavalaria; DI = Divisão de Infantaria; DT = Divisão de Tanques; RC = Regimento de Cavalaria; RI = Regimento de Infantaria, RPlan = Regimento Planadorista; RPQD = Regimento Paraquedista; Bgda = Brigada; Eng = Engenharia e Gpo = Grupo.

OBSERVAÇÕES:

- O 8º Exército americano só pode ser utilizado a partir do 7º turno.
- Ao fim do posicionamento inicial das unidades japonesas, o jogador japonês deve posicionar em cada ilha no tabuleiro um marcador com a bandeira japonesa. Quando a ilha for conquistada pelos americanos, esse marcador deve ser substituído pelo marcador com bandeira americana.
- Uma ilha só é considerada conquistada pelos americanos se pelo menos uma unidade terrestre americana realizar um desembarque de assalto e não restar nenhuma unidade japonesa nela. Caso contrário, conta pontos para o japonês.

15.2-Objetivos → Ao longo da partida, ambos os contendores marcam os seguintes pontos por turno:

- | | |
|--------------------|----------------------|
| • Luzon: 3 pontos | • Mindanao: 2 pontos |
| • Leyte: 1 ponto | • Negros: 1 ponto |
| • Panay: 1 ponto | • Cebu: 1 ponto |
| • Mindoro: 1 ponto | • Palawan: 1 ponto |
| • Samar: 1 ponto | |

Ao fim da partida, ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

- | | | |
|------------------------|-------------------------|----------------------|
| • Bohol: 10 pontos | • Corregidor: 10 pontos | • Masbate: 10 pontos |
| • Basilan: 5 pontos | • Catanduanes: 5 pontos | • Jolo: 5 pontos |
| • Marinduque: 5 pontos | • Polillo: 5 pontos | • Balabac: 2 pontos |
| • Biliran: 2 pontos | • Bugsuk: 2 pontos | • Burias: 2 pontos |
| • Busuanga: 2 pontos | • Camotes: 2 pontos | • Culion: 2 pontos |
| • Dinagat: 2 pontos | • Dumarán: 2 pontos | • Guimaras: 2 pontos |
| • Linapagan: 2 pontos | • Lubang: 2 pontos | • Panaon: 2 pontos |
| • Siargao: 2 pontos | • Sibuyan: 2 pontos | • Siquijor: 2 pontos |
| • Tablas: 2 pontos | • Tawitawi: 2 pontos | |

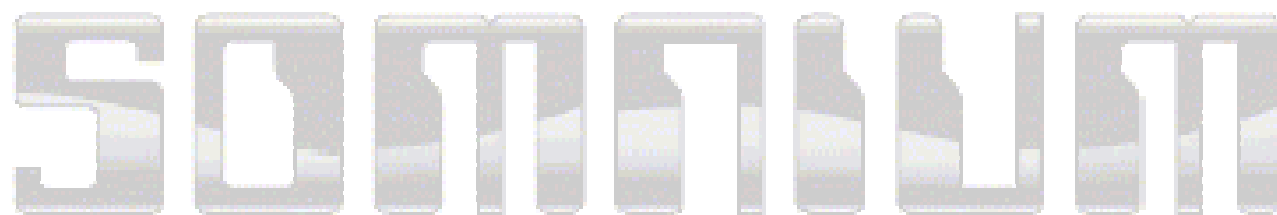
15.2.1-Objetivos Aliados: Os americanos marcam ainda os seguintes pontos:

- | | |
|---|------------|
| • Unidade terrestre japonesa destruída: | 2 pontos; |
| • Unidade naval japonesa de porta-aviões ou encouraçados destruída: | 10 pontos; |
| • Unidade naval japonesa de cruzadores ou destróiers destruída: | 3 pontos; |
| • Ponto de Recompilamento não utilizado: | 1 ponto; |

15.2.2-Objetivos Japoneses: os japoneses marcam ainda os seguintes pontos:

- | | |
|---|------------|
| • Unidade terrestre americana ou filipina (não guerrilheira) destruída: | 10 pontos; |
| • Unidade naval americana de porta-aviões destruída: | 25 pontos; |
| • Unidade naval americana de encouraçados destruída: | 10 pontos; |
| • Unidade naval americana ou australiana de cruzadores, destróiers ou comboios destruída: | 5 pontos; |
| • Unidade guerrilheira filipina destruída: | 1 ponto; |
| • Unidade terrestre japonesa a permanecer no tabuleiro: | 2 pontos; |
| • Ponto de Recompilamento não utilizado: | 1 ponto. |

Vence quem marcar mais pontos.



ALIADOS

UNIDADE	COMPOSIÇÃO	SITUAÇÃO	OBS:
AMERICANOS			
1ª DC	1ª Bgda Cavalaria	6º Exército	
	2ª Bgda Cavalaria	6º Exército	
6ª DI	1º RI	7º Turno	
	20º RI	7º Turno	
	63º RI	7º Turno	
7ª DI	17º RI	6º Exército	Sai 16º Turno
	32º RI	6º Exército	Sai 16º Turno
	184º RI	6º Exército	Sai 16º Turno
11ª DAet	187º RPlan	2º Turno	Sai 26º Turno
	188º RPlan	2º Turno	Sai 26º Turno
	511º RPlan	2º Turno	Sai 26º Turno
24ª DI	19º RI	6º Exército	
	21º RI	6º Exército	
	34º RI	6º Exército	
25ª DI	27º RI	7º Turno	
	35º RI	7º Turno	
	161º RI	7º Turno	
31ª DI	124º RI	17º Turno	
	155º RI	17º Turno	
	167º RI	17º Turno	
32ª DI	126º RI	2º Turno	
	127º RI	2º Turno	
	128º RI	2º Turno	
33ª DI	123º RI	10º Turno	
	130º RI	10º Turno	
	136º RI	10º Turno	
37ª DI	129º RI	7º Turno	
	145º RI	7º Turno	
	148º RI	7º Turno	
38ª DI	149º RI	6º Turno	
	151º RI	6º Turno	
	152º RI	6º Turno	
40ª DI	108º RI	7º Turno	
	160º RI	7º Turno	
	185º RI	7º Turno	
41ª DI	162º RI	8º Turno	
	163º RI	8º Turno	
	186º RI	8º Turno	
43ª DI	103º RI	6º Turno	
	169º RI	6º Turno	
	172º RI	6º Turno	
77ª DI	305º RI	2º Turno	Sai 12º Turno
	306º RI	2º Turno	Sai 12º Turno
	307º RI	2º Turno	Sai 12º Turno
81ª DI	321º RI	21º Turno	
	322º RI	21º Turno	
	323º RI	21º Turno	

96ª DI	381º RI	6º Exército	Sai 16º Turno
	382º RI	6º Exército	Sai 16º Turno
	383º RI	6º Exército	Sai 16º Turno
Americal	132º RI	9º Turno	
	164º RI	9º Turno	
	182º RI	10º Turno	
	Artilharia I Corpo	9º Turno	
	Artilharia IX Corpo	27º Turno	
	Artilharia X Corpo	6º Exército	
	Artilharia XI Corpo	3º Turno	
	Artilharia XIV Corpo	9º Turno	
	Artilharia XXIV Corpo	6º Exército	Sai 16º turno
	Artilharia 6º Exército	6º Exército	
	Artilharia 8º Exército	7º Turno	
	13º Gpo Blindado	9º Turno	
	20º Gpo Blindado	6º Exército	
	112º RC	6º Exército	
	158º RI	8º Turno	
	503º RPQD	2º Turno	
	32ª Bgda Art.AA	6º Exército	
	40ª Bgda Art.AA	6º Turno	
	68ª Bgda Art.AA	9º Turno	
	102ª Bgda Art.AA	13º Turno	
	931º Gpo Eng. Aviação	6º Turno	
	932º Gpo Eng. Aviação	6º Exército	
	934º Gpo Eng. Aviação	3º Turno	
	1118º Gpo Eng. Combate	6º Exército	Sai 17º Turno
	1122º Gpo Eng. Combate	6º Exército	Sai 15º Turno
	1129º Gpo Eng. Combate	8º Turno	
	1138º Gpo Eng. Combate	20º Turno	
	1140º Gpo Eng. Combate	6º Exército	
	1164º Gpo Eng. Combate	19º Turno	
	Batalhão de Rangers	6º Exército	
	3º Gpo Bombardeiros	Hollandia	A-20
	5º Gpo Bombardeiros	Morotai	B-24
	8º Gpo Caça	Morotai	P-38
	18º Gpo Caça	Sansapor	P-38
	22º Gpo Bombardeiros	Owi	B-24
	35º Gpo Caça	Morotai	P-47 / Sai 13º Turno
	35º Gpo Caça	15º Turno	P-51
	38º Gpo Bombardeiros	Morotai	B-25
	42º Gpo Bombardeiros	Sansapor	B-25
	43º Gpo Bombardeiros	Owi	B-24 / Sai 27º Turno
	49º Gpo de Caça	Biak	P-38
	58º Gpo Caça	Noemfoor	P-47
	71º Gpo Reconhecimento	Biak	B-25
	90º Gpo Bombardeiros	Biak	B-24
	307º Gpo Bombardeiros	Morotai	B-24
	312º Gpo Bombardeiros	Hollandia	A-20 / Sai 24º Turno
	317º Gpo Transporte	Hollandia	C-47
	345º Gpo Bombardeiros	Biak	B-25
	347º Gpo Caça	Middleburg	P-38

	348º Gpo Caça	Noemfoor	P-47 / Sai 14º Turno
	348º Gpo Caça	16º Turno	P-51
	374º Gpo Transporte	Biak	C-47
	380º Gpo Bombardeiros	13º Turno	B-24
	403º Gpo Transporte	Biak	C-47
	417º Gpo Bombardeiros	Noemfoor	A-20
	433º Gpo Transporte	Biak	C-47
	475º Gpo de Caça	Biak	P-38
	481º Gpo Caça Noturno	Owi	P-61
	494º Gpo Bombardeiros	Angaur	B-24
	CVG 3	2º Turno	Sai 10º Turno
	CVG 4	2º Turno	Sai 10º Turno
	CVG 7	TG.38.1	Sai 10º Turno
	CVG 8	TG.38.2	Sai 10º Turno
	CVG 11	TG.38.1	Sai 10º Turno
	CVG 13	TG.38.4	Sai 10º Turno
	CVG 14	TG.38.1	Sai 10º Turno
	CVG 15	TG.38.3	Sai 10º Turno
	CVG 18	TG.38.2	Sai 10º Turno
	CVG 19	TG.38.3	Sai 10º Turno
	CVG 20	TG.38.4	Sai 10º Turno
	CVG 80	2º Turno	Sai 10º Turno
	CVG 81	3º Turno	Sai 10º Turno
	CVLG 21	TG.38.4	Sai 10º Turno
	CVLG 22	TG.38.1	Sai 10º Turno
	CVLG 27	TG.38.3	Sai 10º Turno
	CVLG 28	TG.38.1	Sai 10º Turno
	CVLG 29	TG.38.2	Sai 10º Turno
	CVLG 44	TG.38.3	Sai 10º Turno
	CVLG 51	TG.38.4	Sai 10º Turno
	CVEG 26	23ª DPA	Sai 9º Turno
	CVEG 35	23ª DPA	Sai 9º Turno
	CVEG 37	22ª DPA	Sai 12º Turno
	CVEG 60	22ª DPA	Sai 12º Turno
	MAG-12	5º Turno	
	MAG-14	10º Turno	
	MAG-24	10º Turno	
	MAG-25	2º Turno	
	MAG-32	11º Turno	
	VC-3	26ª DPA	Sai 10º Turno
	VC-4	26ª DPA	Sai 12º Turno
	VC-5	28ª DPA	Sai 4º Turno
	VC-8	30ª DPA	Sai 3º Turno
	VC-10	24ª DPA	Sai 10º Turno
	VC-11	30ª DPA	Sai 13º Turno
	VC-14	29ª DPA	Sai 7º Turno
	VC-20	27ª DPA	Sai 9º Turno
	VC-21	28ª DPA	Sai 11º Turno
	VC-27	33ª DPA	Sai 13º Turno
	VC-65	24ª DPA	Sai 10º Turno
	VC-66	25ª DPA	Sai 10º Turno
	VC-75	27ª DPA	Sai 9º Turno

	VC-76	25ª DPA	Sai 10º Turno
	VC-77	31ª DPA	Sai 15º Turno
	VC-78	32ª DPA	Sai 15º Turno
	VC-80	29ª DPA	Sai 12º Turno
	VC-81	31ª DPA	Sai 15º Turno
	VC-84	3º Turno	Sai 12º Turno
	VC-85	32ª DPA	Sai 15º Turno
	VC-86	34ª DPA	Sai 13º Turno
	VC-87	33ª DPA	Sai 12º Turno
	VC-88	7º Turno	Sai 12º Turno
	VC-90	35ª DPA	Sai 15º Turno
	VC-91	4º Turno	Sai 12º Turno
	VC-92	34ª DPA	Sai 11º Turno
	VOC-1	35ª DPA	Sai 15º Turno
	VPB-28	25º Turno	PBM-3
	VPB-111	9º Turno	PB4Y-1 / Sai 22º Turno
	VPB-111	22º Turno	PB4Y-2
TG 38.1	Wasp, Hornet, Hancock, Monterey, Cowpens.	1º Turno	Sai 10º Turno
TG 38.2	Intrepid, Bunker Hill, Cabot, Independence	1º Turno	Sai 10º Turno
TG 38.3	Essex, Lexington, Princeton, Langley	1º Turno	Sai 10º Turno
TG 38.4	Franklin, Enterprise, San Jacinto e Belleau Wood	1º Turno	Sai 10º Turno
22ª Divisão de Porta-aviões	Sangamon e Suwannee	1º Turno	Sai 12º Turno
23ª Divisão de Porta-aviões	Chenango e Santee	1º Turno	Sai 9º Turno
24ª Divisão de Porta-aviões	Gambier Bay/Saint Lo	1º Turno	Sai 10º Turno
25ª Divisão de Porta-aviões	Fanshaw Bay/Petrov Bay	1º Turno	Sai 10º Turno
26ª Divisão de Porta-aviões	Kalinin Bay/White Plains	1º Turno	Sai 10º Turno
27ª Divisão de Porta-aviões	Kadashan B./Ommaney B.	1º Turno	Sai 9º Turno
28ª Divisão de Porta-aviões	Kitkun Bay / Marcus Isld	1º Turno	Sai 11º Turno
29ª Divisão de Porta-aviões	Hoggatt Bay/Manila Bay	1º Turno	Sai 12º Turno
30ª Divisão de Porta-aviões	Makin Island/Nehenta Bay	1º Turno	Sai 13º Turno
31ª Divisão de Porta-aviões	Natoma Bay/Rudyerd Bay	1º Turno	Sai 15º Turno
32ª Divisão de Porta-aviões	Lunga Pt / Saginaw Bay	1º Turno	Sai 14º Turno
33ª Divisão de Porta-aviões	Salamaua/Savo Island	1º Turno	Sai 13º Turno
34ª Divisão de Porta-aviões	Bismarck Sea/Tulagi	3º Turno	Sai 12º Turno
35ª Divisão de Porta-aviões	Steamer Bay/Wake Island	8º Turno	Sai 11º Turno
1ª Divisão de Encouraçados	Maryland e West Virginia	1º Turno	Sai 10º Turno
2ª Divisão de Encouraçados	Tennessee e California	1º Turno	Sai 5º Turno
3ª Divisão de Encouraçados	North Carolina e Colorado	2º Turno	Sai 6º Turno
4ª Divisão de Encouraçados	New Mexico e Wisconsin	6º Turno	Sai 12º Turno
5ª Divisão de Encouraçados	South Dakota e Alabama	1º Turno	Sai 9º Turno
6ª Divisão de Encouraçados	Mississippi e Pennsylvania	1º Turno	Sai 12º Turno
7ª Divisão de Encouraçados	Iowa e New Jersey	1º Turno	Sai 10º Turno
8ª Divisão de Encouraçados	Washington e Massachusetts	1º Turno	Sai 13º Turno
2ª Divisão de Cruzadores	Baltimore e Pasadena	3º Turno	Sai 10º Turno
3ª Divisão de Cruzadores	Louisville e Chester	1º Turno	Sai 8º Turno
4ª Divisão de Cruzadores	Portland e Boston	1º Turno	Sai 14º Turno
5ª Divisão de Cruzadores	Pensacola e Salt Lake City	1º Turno	Sai 4º Turno
6ª Divisão de Cruzadores	Wichita e Minneapolis	1º Turno	Sai 13º Turno
7ª Divisão de Cruzadores	N.Orleans e Honolulu/	1º Turno	Sai 10º Turno

	S.Francisco		
8ª Divisão de Cruzadores	Boise e Phoenix	1º Turno	Sai 15º Turno
9ª Divisão de Cruzadores	Biloxi e Birmingham	1º Turno	Sai 10º Turno
10ª Divisão de Cruzadores	San Diego e Oakland	1º Turno	Sai 14º Turno
11ª Divisão de Cruzadores	San Juan e Flint	4º Turno	Sai 12º Turno
12ª Divisão de Cruzadores	Denver e Columbia	1º Turno	Sai 26º Turno
13ª Divisão de Cruzadores	Santa Fe e Mobile	1º Turno	Sai 10º Turno
14ª Divisão de Cruzadores	Vincennes e Miami	1º Turno	Sai 11º Turno
15ª Divisão de Cruzadores	Montpelier e Astoria	4º Turno	Sai 19º Turno
16ª Divisão de Cruzadores	Cleveland e Wilkes-Barre	8º Turno	Sai 27º Turno
11ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 12º Turno
23ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 24º Turno
25ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
26ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 13º Turno
27ª Divisão de Destróieres		7º Turno	Sai 28º Turno
28ª Divisão de Destróieres		3º Turno	Sai 17º Turno
38ª Divisão de Destróieres		6º Turno	Sai 13º Turno
43ª Divisão de Destróieres		4º Turno	
44ª Divisão de Destróieres		4º Turno	
45ª Divisão de Destróieres		2º Turno	Sai 21º Turno
46ª Divisão de Destróieres		3º Turno	Sai 22º Turno
47ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 2º Turno
48ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 5º Turno
49ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 7º Turno
50ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 14º Turno
91ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 12º Turno
92ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
93ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 8º Turno
94ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 12º Turno
95ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 11º Turno
96ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 11º Turno
97ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 19º Turno
98ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 16º Turno
99ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 12º Turno
100ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 11º Turno
101ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
102ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
103ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 12º Turno
104ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 13º Turno
105ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
106ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
107ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 9º Turno
108ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 9º Turno
109ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 11º Turno
110ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 10º Turno
111ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 12º Turno
112ª Divisão de Destróieres		1º Turno	Sai 15º Turno
1ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
2ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
3ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
4ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
5ª Divisão de Submarinos		1º Turno	

6ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
7ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
8ª Divisão de Submarinos		1º Turno	
Comboio 6		1º Turno	
Comboio 7		1º Turno	
Comboio 8		1º Turno	
Comboio 10		1º Turno	
Comboio 12		1º Turno	
Comboio 14		1º Turno	
Comboio 16		1º Turno	
Comboio 18		1º Turno	
Comboio 20		1º Turno	
Comboio 22		1º Turno	
Comboio 24		1º Turno	
Comboio 26		1º Turno	
Comboio 28		1º Turno	
Comboio 30		1º Turno	
Comboio 32		1º Turno	
Comboio 38		1º Turno	
FILIPINOS			
	1º RI	12º Turno	
AUSTRALIANOS			
Divisão australiana	Austrália e Shropshire	1º Turno	Sai 14º Turno
MEXICANOS			
	201º Esquadrão	21º Turno	P-47

JAPONESSES

UNIDADE	COMPOSIÇÃO	SITUAÇÃO	OBS:
JAPONESSES			
1ª DI	1º RI	1º Turno	
	49º RI	1º Turno	
	57º RI	1º Turno	
2ª DT	6º RT	Cabanatuan (2217)	
	7º RT	Cabanatuan (2217)	
	10º RT	Cabanatuan (2217)	
	2º Reg. Móvel	Cabanatuan (2217)	
8ª DI	5º RI	Manila (2221)	
	17º RI	Manila (2221)	
	31º RI	Manila (2221)	
10ª DI	10º RI	2º Turno	
	39º RI	2º Turno	
	63º RI	2º Turno	
16ª DI	9º RI	Leyte (Livre)	
	20º RI	Leyte (Livre)	
	33º RI	Leyte (Livre)	
19ª DI	73º RI	5º Turno	
	75º RI	5º Turno	
	76º RI	5º Turno	
23ª DI	64º RI	6º Turno	
	71º RI	6º Turno	
	72º RI	6º Turno	
26ª DI	11º RI	Angeles (2018)	
	12º RI	Angeles (2018)	
	13º RI	Angeles (2018)	
30ª DI	41º RI	Mindanao (Livre)	
	74º RI	Mindanao (Livre)	
	77º RI	Mindanao (Livre)	
100ª DI	75ª Bgda	Mindanao (Livre)	
	76ª Bgda	Mindanao (Livre)	
102ª DI	77ª Bgda	Bacolod (3339)	
	78ª Bgda	Cebu (3841)	
103ª DI	79ª Bgda	Vigan (1907)	
	80ª Bgda	Laoag (2004)	
105ª DI	81ª Bgda	2320	
	82ª Bgda	2320	
1ª Grupo Aeroterrestre	2º Regimento Planadorista	4º Turno	
	3º Regimento PQD	2º Turno	
	4º Regimento PQD	3º Turno	
	54ª Bgda Mista	Zamboanga (2856)	
	55ª Bgda Mista	Jolo (2260)	
	57ª Bgda Mista	Cebu (3841)	
	58ª Bgda Mista	Baguio (2012)	
	61ª Bgda Mista	Balanga (1920)	
	65ª Bgda Mista	Batangas (2224)	
	68ª Bgda Mista	1º Turno	
	26º RI	Legaspi (3627)	
	31ª Força de Base Naval	Caloocan (2220)	
	32ª Força de Base Naval	Davao (4755)	
	33ª Força de Base Naval	Cebu (3841)	
	9º Bgda Art	Luzon (Livre)	
	10º Setor de Base Aérea	Cpo. Clark (1917)	
	Guarnição Bohol	Tagbilaran (4044)	
	Guarnição Cebu	Cebu (3841)	
	Guarnição Corregidor	Corregidor (1922)	
	Guarnição Leyte	Ormoc (4137)	
	Guarnição Masbate	Masbate (3631)	
	Guarnição Mindanao	Davao (4755)	

	Guarnição Mindoro	San Jose (2231)	
	Guarnição Negros	Bacolod (3339)	
	Guarnição Palawan	P.Princesa (0943)	
	Guarnição Panay	Iloilo (3138)	
	Guarnição Samar	Catbalogan (4533)	
	1º Sentai	Cpo. Clark (1917)	Ki-84
	2º Sentai	Luzon	Ki-46
	3º Sentai	Bacolod (3339)	Ki-48
	7º Sentai	3º Turno	Ki-67
	10º Sentai	Formosa	Ki-46
	11º Sentai	Formosa	Ki-84
	13º Sentai	5º Turno	Ki-43 / Sai 9º Turno
	14º Sentai	Cpo.Nichols(2222)	Ki-21
	16º Sentai	Lipa (2323)	Ki-48
	17º Sentai	Angeles (1918)	Ki-61
	18º Sentai	3º Turno	Ki-61
	19º Sentai	Lipa (2323)	Ki-61
	20º Sentai	Formosa	Ki-43
	22º Sentai	1º Turno	Ki-84
	24º Sentai	Fabrica (3538)	Ki-43
	26º Sentai	Zablan (2320)	Ki-43
	29º Sentai	2º Turno	Ki-44 / Sai 5º Turno
	29º Sentai	6º Turno	Ki-84
	30º Sentai	Angeles (1918)	Ki-43
	31º Sentai	Angeles (1918)	Ki-43
	33º Sentai	Nielson (2221)	Ki-43
	51º Sentai	Del Carmen (2019)	Ki-84
	52º Sentai	Del Carmen (2019)	Ki-84
	54º Sentai	2º Turno	Ki-43
	55º Sentai	4º Turno	Ki-61
	60º Sentai	Formosa	Ki-21
	62º Sentai	Cpo.Nichols(2222)	Ki-49
	71º Sentai	4º Turno	Ki-84
	72º Sentai	5º Turno	Ki-84
	73º Sentai	7º Turno	Ki-84
	74º Sentai	Cpo.Nichols(2222)	Ki-49
	95º Sentai	Cpo.Nichols(2222)	Ki-49
	98º Sentai	Formosa	Ki-67
	200º Sentai	1º Turno	Ki-84
	204º Sentai	Nielson (2221)	Ki-43
	246º Sentai	2º Turno	Ki-44 / Sai 8º Turno
	246º Sentai	9º Turno	Ki-84
	132º Kokutai	11º Turno	C6N
	141º Kokutai	Japão	D4Y
	153º Kokutai	Cpo.Nichols(2222)	D4Y
	201º Kokutai	Mabalacat (1916)	A6M
	203º Kokutai	Bamban (1916)	A6M
	221º Kokutai	Formosa	A6M
	252º Kokutai	Mabalacat (1916)	A6M
	254º Kokutai	1º Turno	A6M
	256º Kokutai	Formosa	A6M
	341º Kokutai	1º Turno	N1K1-J
	601º Kokutai	5ª DPA	A6M / Sai 11º Turno
	634º Kokutai	Japão ¹	D4Y(c/baixas) / Sai 11º Turno
	653º Kokutai	3ª DPA	B6N / Sai 11º Turno
	701 Kokutai	Formosa	G4M
	762º Kokutai	Cavite (2122)	P1Y
	763º Kokutai	Cpo. Clark (1917)	G4M
	1001º Kokutai	Caloocan (2220)	L3Y1
	1022º Kokutai	Caloocan (2220)	G4M
	Kokutai Saiki	Formosa	H8K
	Sentai Teisin (PQD)	Cpo. Clark (1917)	Ki-57

¹ A unidade postada no Japão só pode entrar no tabuleiro embarcada em uma unidade de porta-aviões.

1ª Divisão de Encouraçados	Yamato e Musashi	1º Turno	Sai 11º Turno
2ª Divisão de Encouraçados	Fuso e Yamashiro	1º Turno	Sai 11º Turno
3ª Divisão de Encouraçados	Kongo e Haruna	1º Turno	Sai 11º Turno
4ª Divisão de Encouraçados	Nagato e Mogami	1º Turno	Sai 11º Turno
1ª Divisão de Porta-aviões	Unryu e Amagi	2º Turno	Sai 11º Turno
2ª Divisão de Porta-aviões	Shinano e Junyo	2º Turno	Sai 11º Turno
3ª Divisão de Porta-aviões	Zuikaku e Zuiho	1º Turno	Sai 11º Turno
4ª Divisão de Porta-aviões	Ise e Hyuga	1º Turno	Sai 11º Turno
5ª Divisão de Porta-aviões	Chiyoda e Chitose	1º Turno	Sai 11º Turno
6ª Divisão de Porta-aviões	Ryuho e Kaiyo	2º Turno	Sai 11º Turno
4ª Divisão de Cruzadores	Chokai e Takao	1º Turno	Sai 12º Turno
5ª Divisão de Cruzadores	Myoko e Haguro	1º Turno	Sai 12º Turno
6ª Divisão de Cruzadores	Atago e Maya	1º Turno	Sai 12º Turno
7ª Divisão de Cruzadores	Kumano e Suzuya	1º Turno	Sai 12º Turno
8ª Divisão de Cruzadores	Chikuma e Tone	1º Turno	Sai 12º Turno
21ª Divisão de Cruzadores	Nachi e Ashigara	1º Turno	Sai 12º Turno
31ª Divisão de Cruzadores	Isuzu e Abukuma	1º Turno	Sai 13º Turno
41ª Divisão de Cruzadores	Noshiro e Yahagi	1º Turno	Sai 13º Turno
51ª Divisão de Cruzadores	Kinu e Yasoshima	1º Turno	Sai 13º Turno
61ª Divisão de Cruzadores	Tama e Kiso	1º Turno	Sai 13º Turno
71ª Divisão de Cruzadores	Oyodo	1º Turno	Sai 13º Turno
2ª Divisão de Destróieres	Hayashimo, Akishimo, Akikaze e Shimakaze	1º Turno	Sai 4º Turno
4ª Divisão de Destróieres	Michishio, Asagumo, Yamagumo e Shigure	1º Turno	Sai 2º Turno
7ª Divisão de Destróieres	Akebono, Ushio, Asagao e Take	1º Turno	Sai 13º Turno
10ª Divisão de Destróieres	Nowaki, Kiyoshimo, Momo e Kuretake	1º Turno	Sai 7º Turno
11ª Divisão de Destróieres	Hanazuki, Yoizuki, Harutsuki e Hatakaze	7º Turno	Sai 13º Turno
16ª Divisão de Destróieres	Nara, Sakura, Tsubaki e Kaede	7º Turno	Sai 13º Turno
17ª Divisão de Destróieres	Urakaze, Yukikaze, Hamakaze e Isokaze	1º Turno	Sai 13º Turno
18ª Divisão de Destróieres	Kasumi, Shiranuhi, Kashi e Kaya	1º Turno	Sai 13º Turno
21ª Divisão de Destróieres	Hatsuharu, Hatsushimo, Wakaba e Uranami	1º Turno	Sai 2º Turno
31ª Divisão de Destróieres	Kishinami, Okinami, Uzuki e Yuzuki	1º Turno	Sai 7º Turno
32ª Divisão de Destróieres	Hamanami e Fujinami	1º Turno	Sai 5º Turno
41ª Divisão de Destróieres	Shimotsuki, Suzutsuki, Fuyutsuki e Ume	1º Turno	Sai 11º Turno
43ª Divisão de Destróieres	Maki, Kiri, Kuwa e Sugi	1º Turno	Sai 13º Turno
51ª Divisão de Destróieres	Kamikaze, Tachibana, Yanagi e Keyaki	11º Turno	Sai 13º Turno
52ª Divisão de Destróieres	Amatsukaze, Nokaze, Shiokaze e Yukaze	9º Turno	Sai 13º Turno
61ª Divisão de Destróieres	Hatsuzuki, Akitsuki, Wakatsuki e Akikaze	1º Turno	Sai 2º Turno
72ª Divisão de Destróieres	Naganami, Asashimo, Momi e Hinoki	1º Turno	Sai 9º Turno
1ª Divisão de Submarinos		1º Turno	Sai 13º Turno
2ª Divisão de Submarinos		1º Turno	Sai 13º Turno
Comboio 1		1º Turno	
Comboio 2		1º Turno	
Comboio 3		1º Turno	
Comboio 4		1º Turno	
Comboio 5		1º Turno	
Comboio 6		1º Turno	
Comboio 7		1º Turno	
Comboio 8		1º Turno	

TABELAS

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1+
2-12	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0	D4 A1	D4 A0	D4 A0
3-11	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0	D4 A1	D4 A0
4-10	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0	D4 A1
5-9	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D3 A0
6-8	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1	D3 A0
7	D0 A3	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D1 A0	D2 A1	D2 A0	D2 A0	D3 A1

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO, NA CONCENTRAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO BLDO	BLDO	
ABERTO	1	1	----
POVOADO	1	1	*
CIDADE	1	1	2 COLUNAS
ACIDENTADO	2	2	1 COLUNA
PÂNTANO	2	PROIBIDO	1 COLUNA
FLORESTA	2	3	2 COLUNAS
MONTANHA	3	PROIBIDO	3 COLUNAS
MONTANHA C/FLORESTA	4	PROIBIDO	4 COLUNAS
FORTIFICAÇÃO	----	----	3 COLUNAS**
RIO	1	2	+ 1 COLUNA
LAGO	PROIBIDO	PROIBIDO	----
MAR	V.4.2.4	V.4.2.4	----
ESTRADA	1	1/2	----
BRAÇO DE MAR	2	PROIBIDO	+ 2 COLUNAS

*- Depende do terreno onde estiver localizado.

** - Japonês não é obrigado a recuar em caso de D2, D3 ou D4.

TABELA DE BOMBARDEIO:

DADO	0 - 6	7 - 12	13 - 18	19 - 24	25 - 30	31-∞
1	0*	0*	0*	0*	0*	1**
2	0	0	0	0*	1*	1*
3	0	0	0*	1*	1*	2*
4	0	0	1	1	2*	2*
5	0	1*	1*	2*	2*	3*
6	1	1	2	2	3	3

* - Uma unidade de bombardeiros sofre baixas. ** - Duas unidades de bombardeiros sofrem baixas.

(Desconsiderar em caso de ataque a unidades navais).

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Infantaria Naval, Paraquedistas, Planadoristas, Cavalaria, Rangers, Engenharia, Engenharia de Construção, Guerrilheiros e Tropa de Aeródromos	1	2
Blindados	2	1
Artilharia e Artilharia Antiaérea	2	2

TABELA DE RECOMPLEMENTAMENTOS:

NACIONALIDADE	AMERICANOS			JAPONESSES		
	TURNOS		PONTOS	TURNOS		PONTOS
TERRESTRE	1	6	2	1	6	2
	7	12	3	7	12	1
	13	30	1	13	30	0
AVIAÇÃO	1	12	6	1	6	3
	13	20	2	7	12	1
	21	30	0	13	30	0
NAVAL	1	20	1	1	6	1
	21	30	0	7	30	0

TABELA DE RESULTADOS DE COMBATE AÉREO:

Dado	DE/AT	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-∞
1-2	1-10	0-0	0-0	0-0	1-0	1-0	2-0	3-0	4-0
3-4		0-0	1-1	1-0	2-1	2-0	3-0	4-0	5-0
5-6		0-1	1-0	2-1	2-0	3-1	4-1	5-0	6-0
1-2	11-20	0-1	0-0	1-0	2-1	2-0	3-0	3-0	4-1
3-4		1-1	1-1	2-1	3-2	3-1	4-1	4-0	5-0
5-6		1-2	1-1	2-0	3-1	3-0	4-0	5-1	6-0
1-2	21-30	0-1	1-1	1-1	2-2	2-1	3-1	3-0	4-1
3-4		1-2	1-1	1-1	3-2	3-1	3-1	4-1	5-2
5-6		1-2	1-2	2-2	3-2	3-1	4-2	5-2	6-3
1-2	31-40	1-2	1-2	1-2	2-2	2-2	3-2	3-1	4-1
3-4		1-2	1-3	2-2	2-2	2-2	3-2	4-2	5-2
5-6		1-3	1-3	2-3	3-3	3-3	4-3	5-3	6-3
1-2	41-50	1-2	1-2	1-2	2-2	2-2	3-2	3-1	4-2
3-4		1-3	1-3	2-3	3-3	3-3	4-3	4-2	5-3
5-6		1-3	1-3	2-3	3-3	3-3	4-3	5-3	6-4
1-2	51-60	0-2	1-2	1-3	2-3	3-3	4-4	3-2	4-3
3-4		0-3	1-3	1-3	1-3	3-4	5-5	4-3	5-4
5-6		1-3	1-3	2-4	2-4	3-4	6-6	5-4	6-5
1-2	61-70	0-2	1-2	1-3	1-3	3-4	4-5	5-5	5-5
3-4		1-4	1-3	2-4	2-4	3-5	4-5	5-5	5-4
5-6		0-4	1-4	1-4	2-4	4-6	5-6	6-6	6-5
1-2	71-∞	0-3	0-2	1-2	1-3	2-4	3-4	4-5	5-5
3-4		0-4	0-3	1-3	1-4	3-5	4-6	5-6	6-6
5-6		0-5	0-4	1-4	2-5	3-6	4-6	6-7	7-7

Horizontal – Ataque

Vertical – Defesa.

Resultado:

Nº à esquerda → Baixas em unidades aéreas defensoras;

Nº à direita → Baixas em unidades aéreas atacantes.

TABELA DE COMBATE NAVAL

DADO	-16/-∞	-11/-15	-6/-10	-1/-5	0	1/5	6/10	11/15	16/∞
2-12	0,4/1,2	0,4/0,8	0,8/0,8	0,4/0,4	1,2/1,2	1,6/0,4	1,6/0	2/0,4	2/0
3-11	0,8/1,6	0,4/1,2	0,4/0,8	0,8/0,8	1/1	1,6/0,8	1,6/0,4	1,6/0	2/0,4
4-10	0,4/1,6	0,8/1,6	0,4/1,2	0,4/0,8	0,8/0,4	1,2/0,4	1,6/0,8	1,6/0,4	1,6/0
5-9	0/1,6	0,4/1,6	0,8/1,6	0,4/1,2	0,4/0,8	0,8/0,4	1,2/0,4	1,6/0,8	1,6/0,4
6-8	0,4/2	0/1,6	0,4/1,6	0,8/1,6	0,4/0,4	0,8/0,8	0,8/0,4	1,2/0,4	1,6/0,8
7	0/2	0,4/2	0/1,6	0,4/1,6	0,8/0,8	0,4/0,4	0,8/0,8	0,8/0,4	1,2/0,4

Resultado:

Nº à esquerda → Multiplicador do Atacante;

Nº à direita → Multiplicador do Defensor.

PF = Multiplicador x (Nº de Encouraçados + Nº de Cruzadores + Nº de Destróieres)

Sendo:

PF = Poder de Fogo

Multiplicador = Resultado obtido na Tabela de Resolução de Combates Navais

Nº de Encouraçados, Nº de Cruzadores e Nº de Destróieres = A quantidade de unidades navais de cada tipo presentes no combate.

MODIFICADORES:

- Destróieres japoneses ganham uma coluna à direita devido ao torpedo “Longa Lança”;
- Americanos sempre ganham uma coluna à direita devido a fogo controlado por radar;
- Forças-tarefas que contenham ao menos uma unidade de encouraçados, uma de cruzadores e uma de destróieres (sem porta-aviões e/ou comboios) ganham uma coluna à direita devido ao equilíbrio de frota.

TABELA DE ATAQUES DE SUBMARINOS

DADO	-2>	-1	0	1	2<
1	0	0	0*	0*	0*
2	1	0	0	0*	0*
3	1	1	0	0	0*
4	1	1	1	0	0
5	2	1	1	1	0
6	2	2	1	1	1

DADO	PF
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	4



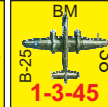



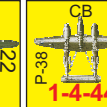
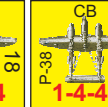
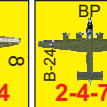
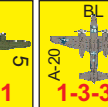

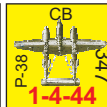
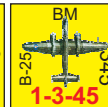
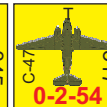
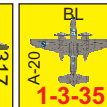
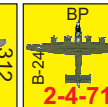
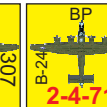
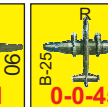
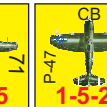
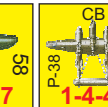


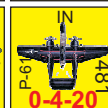
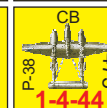

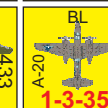

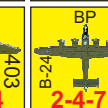
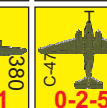



















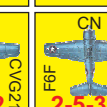




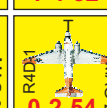
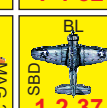






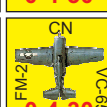


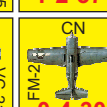


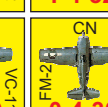
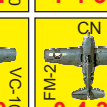
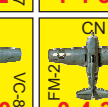










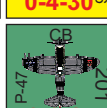








* - Unidade de submarinos sofre baixas (apenas se a força-tarefa atacada tiver submarinos).

TABELA DE RECONHECIMENTO DE POSIÇÕES INIMIGAS EM TERRA

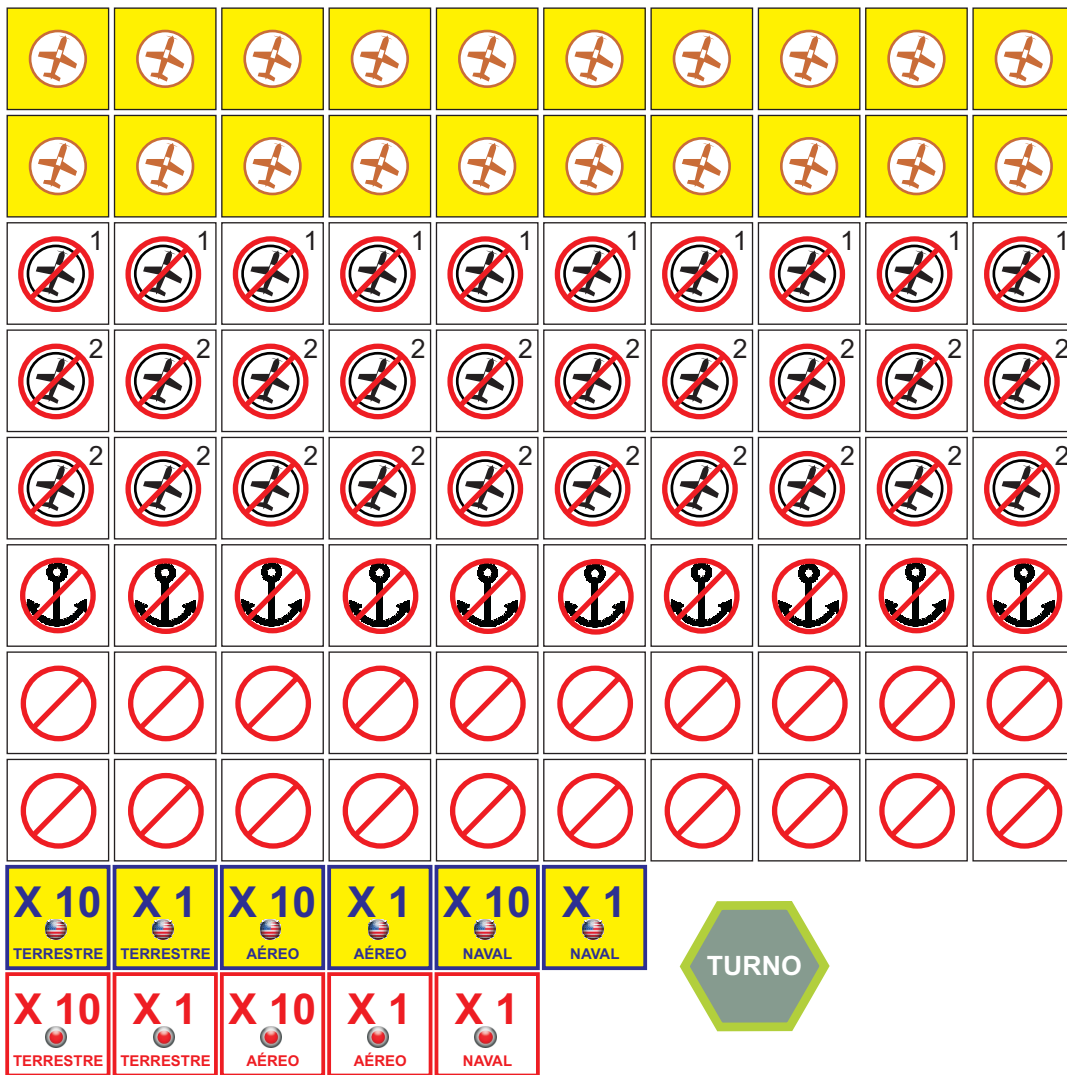
TERRENO	TEMPO BOM	TEMPO RUIM	MONÇÃO
Aberto e Povoado	2, 3, 4, 5 e 6	3, 4, 5 e 6	PROIBIDO
Acidentado e Pântano	3, 4, 5 e 6	4, 5 e 6	
Cidade e Floresta	4, 5 e 6	5 e 6	
Montanha e Fortificação	5 e 6	6	
Montanha com Floresta	6	6	

ÁREA DE PATRULHA DOS SUBMARINOS

CONDIÇÕES CLIMÁTICAS	RAIO
Tempo Bom	3 hexágonos
Tempo Ruim	2 hexágonos
Monção	1 hexágono

 BP 43 2-4-71	 BM 42 1-3-45	 BM 38 1-3-45	 C 35 0-5-57	 CB 35 1-5-27	 BP 22 2-4-71	 CB 18 1-4-44	 CB 8 1-4-44	 BP 5 2-4-71	 BL 3 1-3-35
 CB 348 1-5-27	 CB 347 1-4-44	 BM 345 1-3-45	 T 317 0-2-54	 BL 312 1-3-35	 BP 307 2-4-71	 BP 90 2-4-71	 R 71 0-0-45	 CB 58 1-5-27	 CB 49 1-4-44
 CN 493 2-5-32	 BP 494 2-4-71	 N 481 0-4-20	 CB 475 1-4-44	 T 433 0-2-54	 BL 417 1-3-35	 T 403 0-2-54	 BP 380 2-4-71	 T 374 0-2-54	 C 348 0-5-57
 CN CVG20 2-5-32	 CN CVG19 2-5-32	 CN CVG18 2-5-32	 CN CVG15 2-5-32	 CN CVG14 2-5-32	 CN CVG13 2-5-32	 CN CVG11 2-5-32	 CN CVG8 2-5-32	 CN CVG7 2-5-32	 CN CVG4 2-5-32
 CN CVEG26 1-4-32	 CN CVEG51 1-4-32	 CN CVEG44 1-4-32	 CN CVEG29 1-4-32	 CN CVEG28 1-4-32	 CN CVEG27 1-4-32	 CN CVEG22 1-4-32	 CN CVEG21 1-4-32	 CN CVEG81 2-5-32	 CN CVEG80 2-5-32
 CN VC-4 0-4-30	 CN VC-3 0-4-30	 BL MAG-32 1-2-37	 T MAG-25 0-2-54	 BL MAG-24 1-2-37	 C MAG-14 0-5-34	 C MAG-12 0-5-34	 CN CVEG60 1-4-32	 CN CVEG37 1-4-32	 CN CVEG35 1-4-32
 CN VC-66 0-4-30	 CN VC-65 0-4-30	 CN VC-27 0-4-30	 CN VC-21 0-4-30	 CN VC-20 0-4-30	 CN VC-14 0-4-30	 CN VC-11 0-4-30	 CN VC-10 0-4-30	 CN VC-8 0-4-30	 CN VC-5 0-4-30
 CN VC-87 0-4-30	 CN VC-86 0-4-30	 CN VC-85 0-4-30	 CN VC-84 0-4-30	 CN VC-81 0-4-30	 CN VC-80 0-4-30	 CN VC-78 0-4-30	 CN VC-77 0-4-30	 CN VC-76 0-4-30	 CN VC-75 0-4-30
 CB 201 0-2-27	 T VPB-28 0-3-96	 R VPB-111 0-0-90	 R VPB-111 0-0-71	 CN VC-1 0-4-30	 CN VC-92 0-4-30	 CN VC-91 0-4-30	 CN VC-90 0-4-30	 CN VC-88 0-4-30	

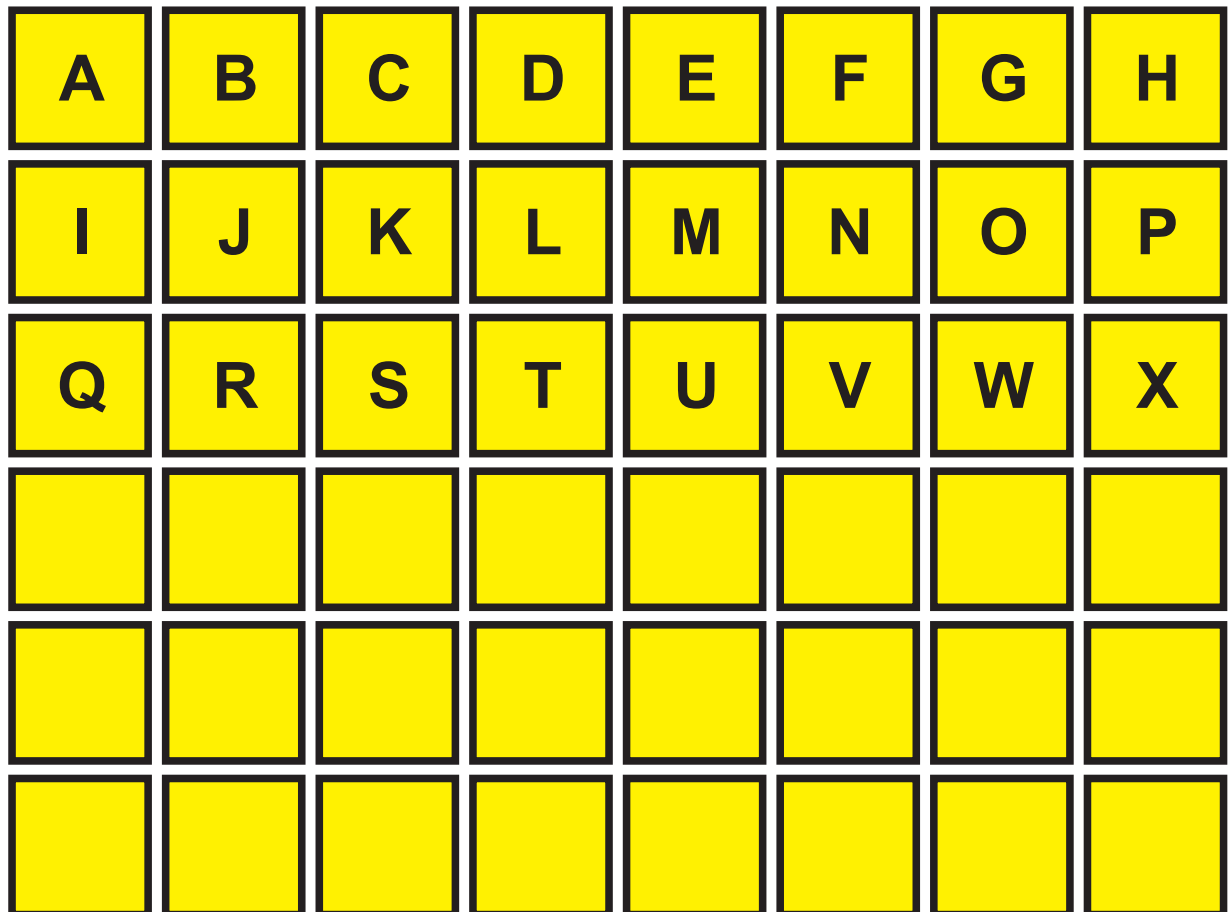
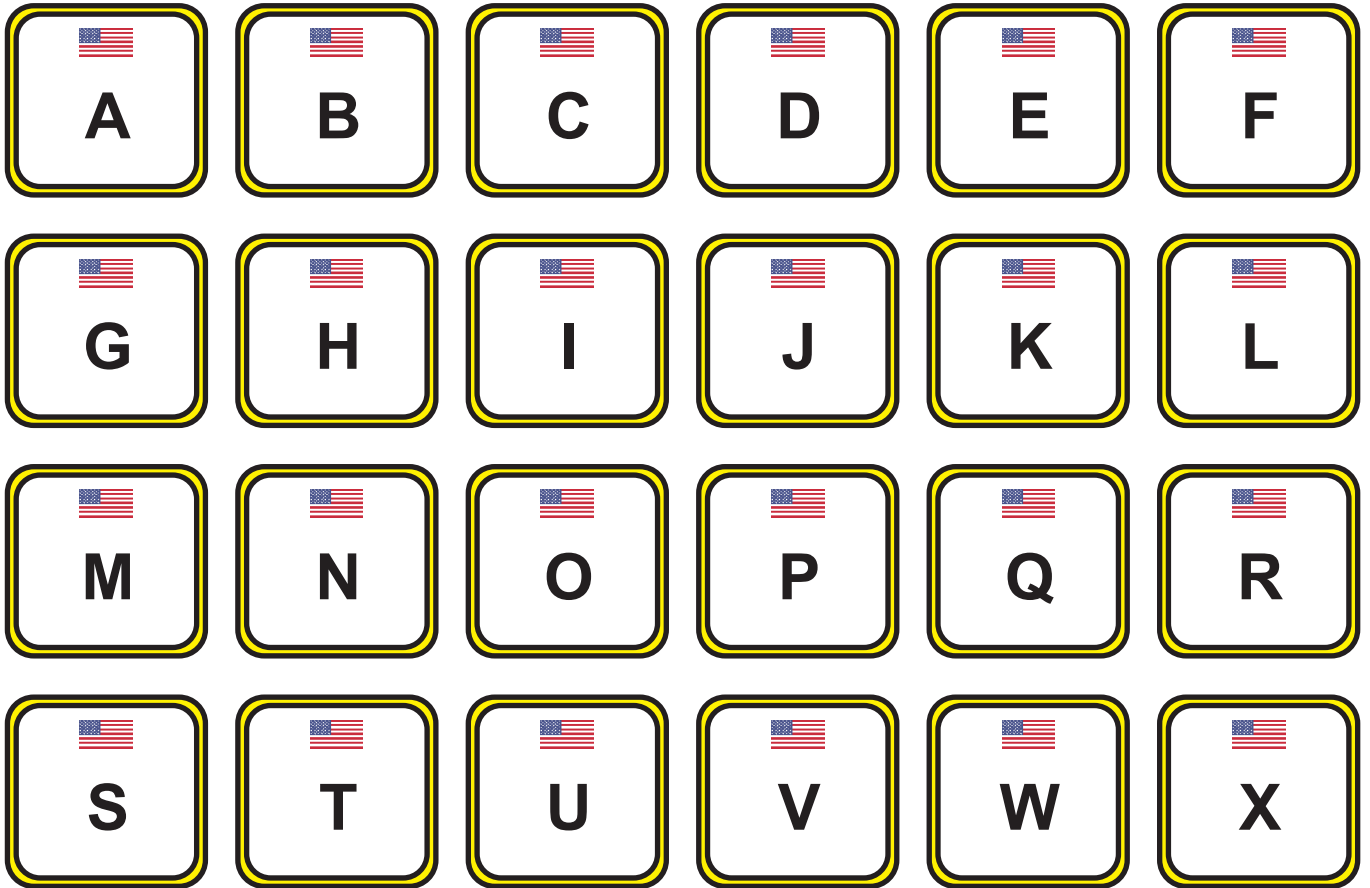
TG38.1 (3)-5-0	TG38.2 (3)-4-0	TG38.3 (3)-4-0	TG38.4 (3)-4-0	22ª DPA (1)-2-0	23ª DPA (1)-2-0	24ª DPA (1)-2-0	25ª DPA (1)-2-0
26ª DPA (1)-2-0	27ª DPA (1)-2-0	28ª DPA (1)-2-0	29ª DPA (1)-2-0	30ª DPA (1)-2-0	31ª DPA (1)-2-0	32ª DPA (1)-2-0	33ª DPA (1)-2-0
34ª DPA (1)-2-0	35ª DPA (1)-2-0	1ª DEN 8-0-0	2ª DEN 8-0-0	3ª DEN 8-0-0	4ª DEN 8-0-0	5ª DEN 8-0-0	6ª DEN 8-0-0
7ª DEN 8-0-0	8ª DEN 8-0-0	DCR 6-0-0	2ª DCR 6-0-0	3ª DCR 6-0-0	4ª DCR 6-0-0	5ª DCR 6-0-0	6ª DCR 6-0-0
7ª DCR 6-0-0	8ª DCR 5-0-0	9ª DCR 5-0-0	10ª DCR 5-0-0	11ª DCR 5-0-0	12ª DCR 5-0-0	13ª DCR 5-0-0	14ª DCR 5-0-0
15ª DCR 5-0-0	16ª DCR 5-0-0	11ª DDD 2-0-10	23ª DDD 2-0-10	25ª DDD 2-0-10	26ª DDD 2-0-10	27ª DDD 2-0-10	28ª DDD 2-0-10
38ª DDD 2-0-10	43ª DDD 2-0-10	44ª DDD 2-0-10	45ª DDD 2-0-10	46ª DDD 2-0-10	47ª DDD 2-0-10	48ª DDD 2-0-10	49ª DDD 2-0-10
50ª DDD 2-0-10	91ª DDD 2-0-10	92ª DDD 2-0-10	93ª DDD 2-0-10	94ª DDD 2-0-10	95ª DDD 2-0-10	96ª DDD 2-0-10	97ª DDD 2-0-10
98ª DDD 2-0-10	99ª DDD 2-0-10	100ª DDD 2-0-10	101ª DDD 2-0-10	102ª DDD 2-0-10	103ª DDD 2-0-10	104ª DDD 2-0-10	105ª DDD 2-0-10
106ª DDD 2-0-10	107ª DDD 2-0-10	108ª DDD 2-0-10	109ª DDD 2-0-10	110ª DDD 2-0-10	111ª DDD 2-0-10	112ª DDD 2-0-10	
COMB06 0-0-90	COMB07 0-0-90	COMB08 0-0-90	COMB10 0-0-90	COMB12 0-0-70	COMB14 0-0-70	COMB16 0-0-70	COMB18 0-0-70
COMB20 0-0-50	COMB22 0-0-50	COMB24 0-0-50	COMB26 0-0-50	COMB28 0-0-30	COMB30 0-0-30	COMB32 0-0-30	COMB38 0-0-30
1ª DSB 1-0-0	2ª DSB 1-0-0	3ª DSB 1-0-0	4ª DSB 1-0-0	5ª DSB 1-0-0	6ª DSB 1-0-0	7ª DSB 1-0-0	8ª DSB 1-0-0



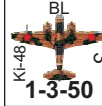
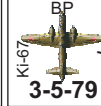

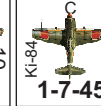
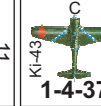
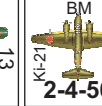
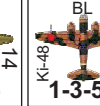
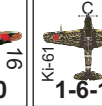


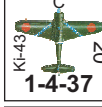

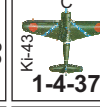
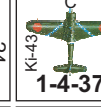

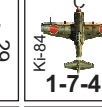
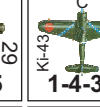


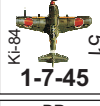
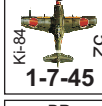



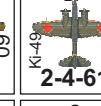
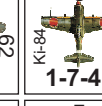
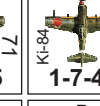

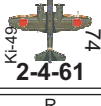
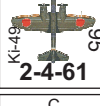
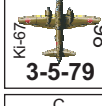

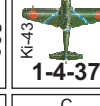
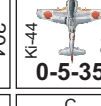
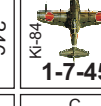
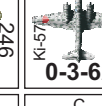
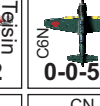


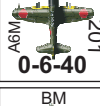
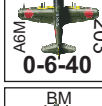
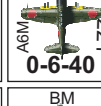
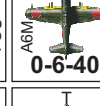

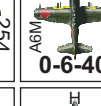














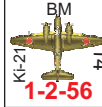
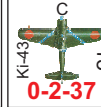

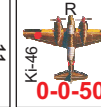
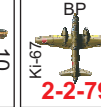
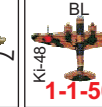
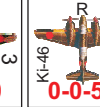
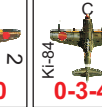



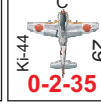
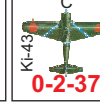
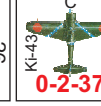

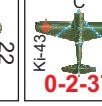
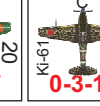
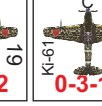
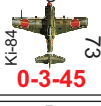

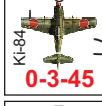




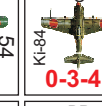
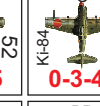



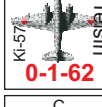




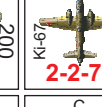

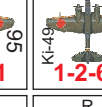



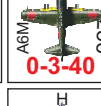


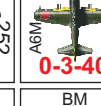











AVIAÇÃO EMBARCADA AMERICANA

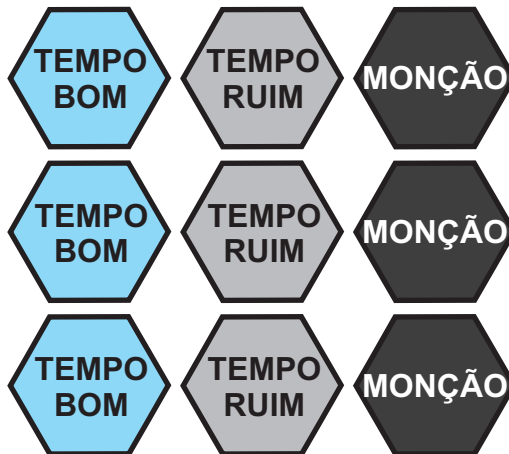
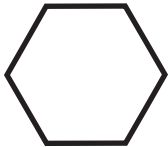
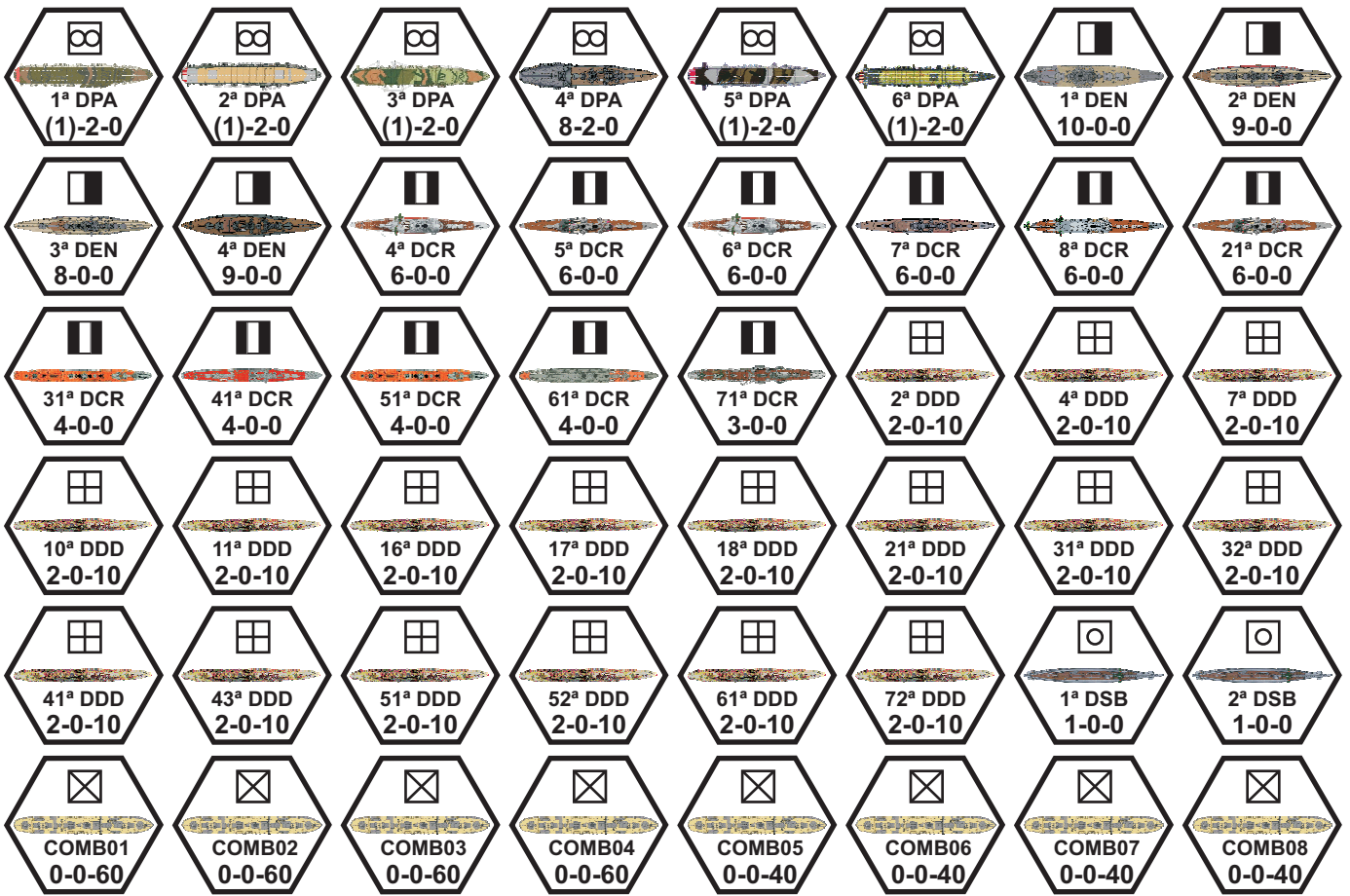
TG38.1	TG38.2	TG38.3	TG38.4	22ª DPA	23ª DPA
24ª DPA	25ª DPA	26ª DPA	27ª DPA	28ª DPA	29ª DPA
30ª DPA	31ª DPA	32ª DPA	33ª DPA	34ª DPA	35ª DPA

FORÇAS-TAREFAS AMERICANAS

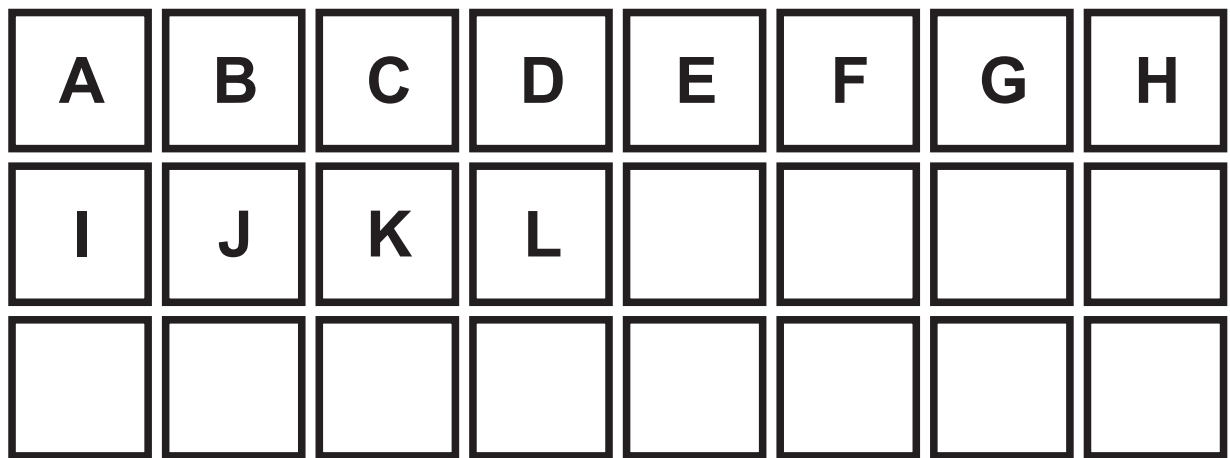
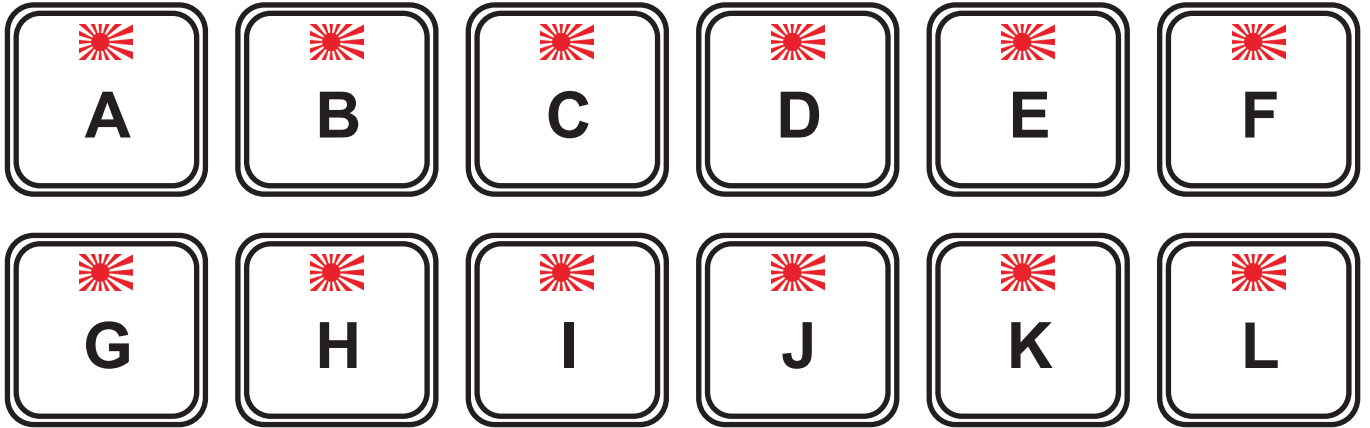


 C Ki-84 1-7-45 1	 R Ki-94 0-0-50 2	 BL Ki-84 1-3-50 3	 BP Ki-67 3-5-79 7	 R Ki-94 0-0-50 10	 C Ki-84 1-7-45 11	 C Ki-43 1-4-37 13	 BM Ki-24 2-4-56 14	 BL Ki-84 1-3-50 16	 C Ki-94 1-6-12 17
 C Ki-94 1-6-12 18	 C Ki-94 1-6-12 19	 C Ki-43 1-4-37 20	 C Ki-84 1-7-45 22	 C Ki-43 1-4-37 24	 C Ki-43 1-4-37 26	 C Ki-44 0-5-35 29	 C Ki-84 1-7-45 29	 C Ki-43 1-4-37 30	 C Ki-43 1-4-37 31
 C Ki-43 1-4-37 33	 C Ki-84 1-7-45 51	 C Ki-84 1-7-45 52	 C Ki-43 1-4-37 54	 C Ki-94 1-6-12 55	 BM Ki-24 2-4-56 60	 BP Ki-67 2-4-61 62	 C Ki-84 1-7-45 71	 C Ki-84 1-7-45 72	 C Ki-84 1-7-45 73
 BP Ki-67 2-4-61 74	 BP Ki-67 2-4-61 95	 BP Ki-94 3-5-79 98	 C Ki-84 1-7-45 200	 C Ki-43 1-4-37 204	 C Ki-44 0-5-35 246	 C Ki-84 1-7-45 246	 T Ki-57 0-3-62 246	 R Ki-84 0-0-53 132	 R Ki-44 0-0-30 141
 R Ki-44 0-0-30 153	 C Ki-94 0-6-40 201	 C Ki-94 0-6-40 203	 C Ki-94 0-6-40 221	 C Ki-94 0-6-40 252	 C Ki-94 0-6-40 254	 C Ki-94 0-6-40 256	 C Ki-11 1-8-50 341	 CN Ki-94 0-6-40 601	 BN Ki-44 1-3-30 634
 BN Ki-94 1-4-63 653	 BM Ki-44 2-4-59 701	 BM Ki-11 2-4-112 762	 BM Ki-44 2-4-59 763	 T Ki-11 0-2-92 1001	 T Ki-44 0-3-59 1022	 H Ki-88 0-4-00 1022			

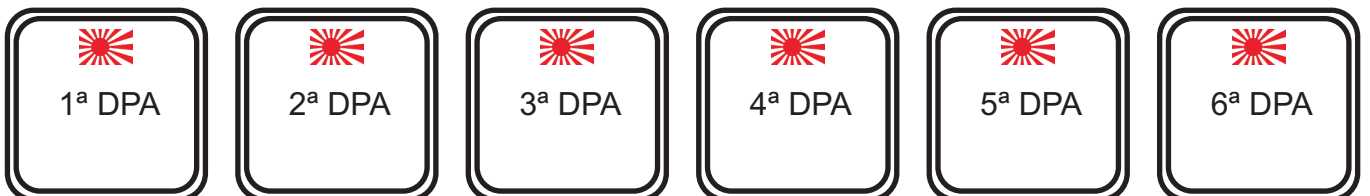
 C Ki-94 0-3-12 17	 BL Ki-84 1-1-50 16	 BM Ki-24 1-2-56 14	 C Ki-43 0-2-37 13	 C Ki-84 0-3-45 11	 R Ki-94 0-0-50 10	 BP Ki-67 2-2-79 7	 BL Ki-84 1-1-50 3	 R Ki-94 0-0-50 2	 C Ki-84 0-3-45 1
 C Ki-43 0-2-37 31	 C Ki-43 0-2-37 30	 C Ki-84 0-3-45 29	 C Ki-44 0-2-35 29	 C Ki-43 0-2-37 26	 C Ki-43 0-2-37 24	 C Ki-84 0-3-45 22	 C Ki-43 0-2-37 20	 C Ki-94 0-3-12 19	 C Ki-94 0-3-12 18
 C Ki-84 0-3-45 73	 C Ki-84 0-3-45 72	 C Ki-84 0-3-45 71	 BP Ki-67 1-2-61 62	 BM Ki-24 1-2-56 60	 C Ki-94 0-3-12 55	 C Ki-43 0-2-37 54	 C Ki-84 0-3-45 52	 C Ki-84 0-3-45 51	 C Ki-43 0-2-37 33
 R Ki-44 0-0-30 141	 R Ki-94 0-0-53 132	 T Ki-57 0-1-62 132	 C Ki-84 0-3-45 246	 C Ki-44 0-2-35 246	 C Ki-43 0-2-37 204	 C Ki-84 0-3-45 200	 BP Ki-67 2-2-79 98	 BP Ki-67 1-2-61 95	 BP Ki-67 1-2-61 74
 BN Ki-44 1-1-30 634	 CN Ki-94 0-3-40 601	 C Ki-11 0-4-50 341	 C Ki-94 0-3-40 256	 C Ki-94 0-3-40 254	 C Ki-94 0-3-40 252	 C Ki-94 0-3-40 221	 C Ki-94 0-3-40 203	 C Ki-94 0-3-40 201	 R Ki-44 0-0-30 153
		 BM Ki-44 1-2-59 701	 BM Ki-11 1-2-112 762	 T Ki-11 0-1-92 1001	 T Ki-44 0-1-59 1022	 H Ki-88 0-2-00 1022	 BM Ki-44 1-2-59 763	 BM Ki-11 1-2-112 762	 BN Ki-94 1-2-63 653



FORÇAS-TAREFAS JAPONESAS



AVIAÇÃO EMBARCADA JAPONESA



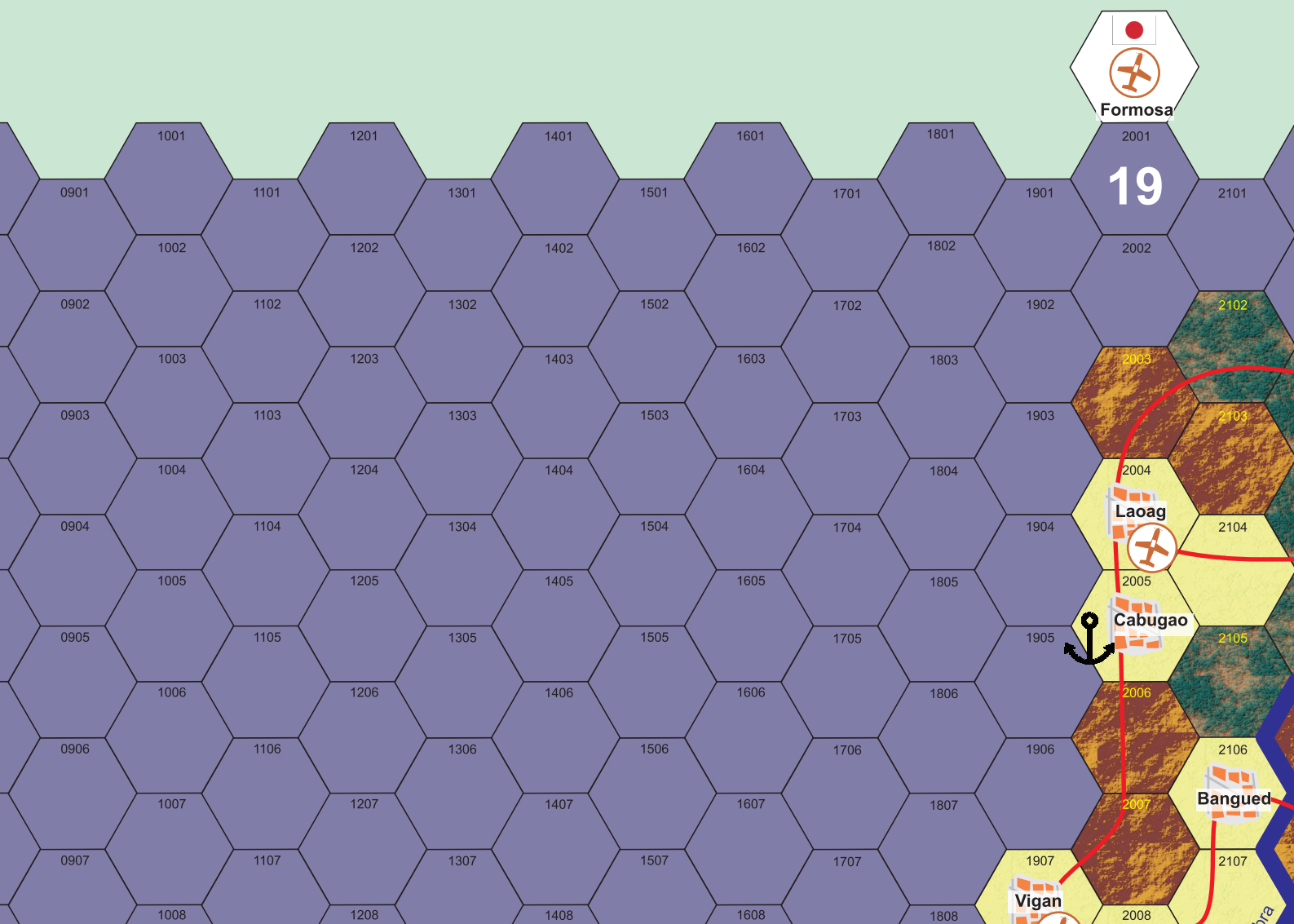


SOMMUM



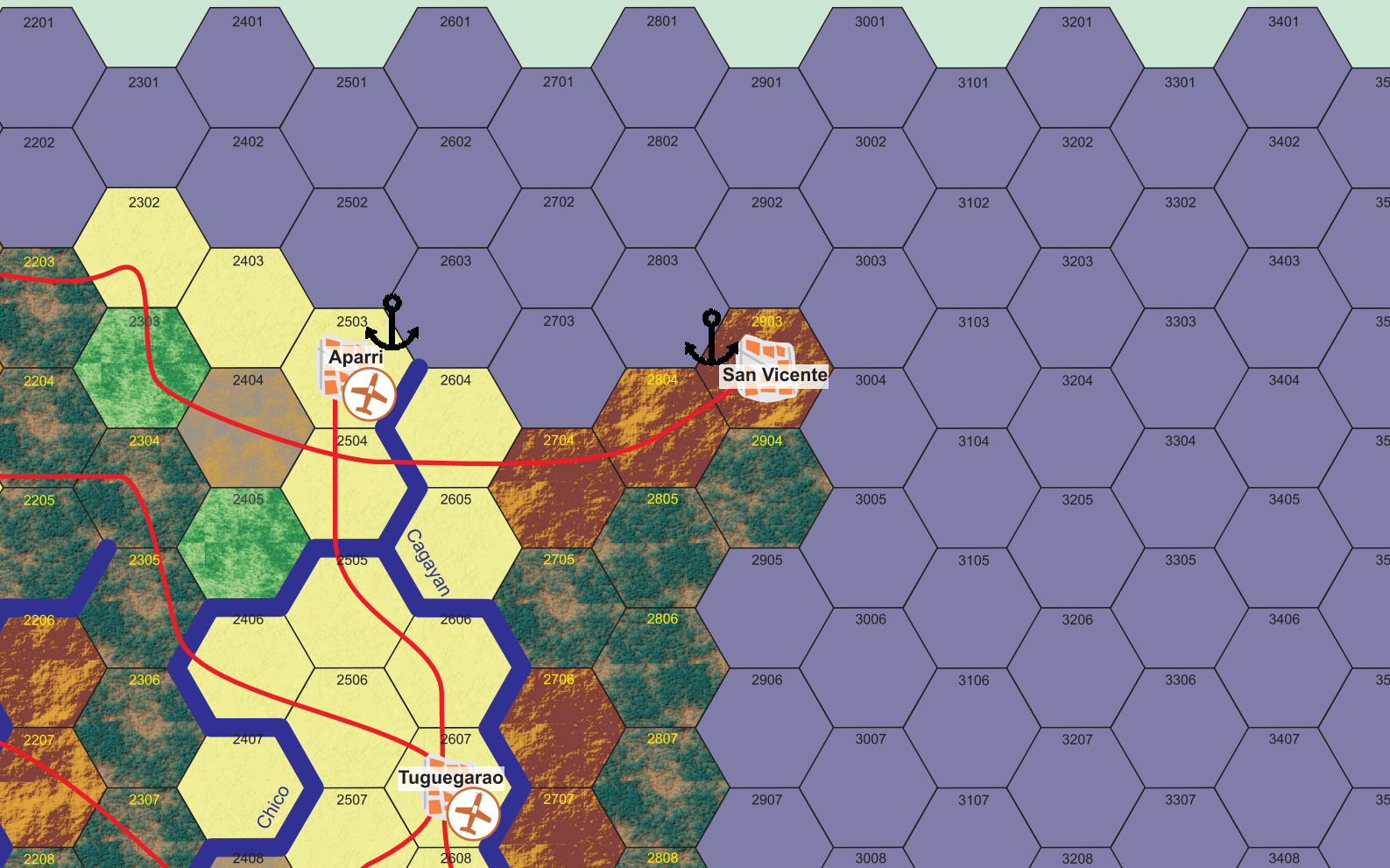
	0201		0401		0601		0801
0101		0301		0501		0701	
	0202		0402		0602		0802
0102		0302		0502		0702	
	0203		0403		0603		0803
0103		0303		0503		0703	
	0204		0404		0604		0804
0104		0304		0504		0704	
	0205		0405		0605		0805
0105		0305		0505		0705	
	0206		0406		0606		0806
0106		0306		0506		0706	
	0207		0407		0607		0807
0107		0307		0507		0707	
	0208		0408		0608		0808

BERTAÇÃO DAS




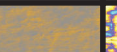
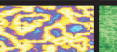

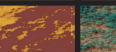
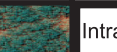




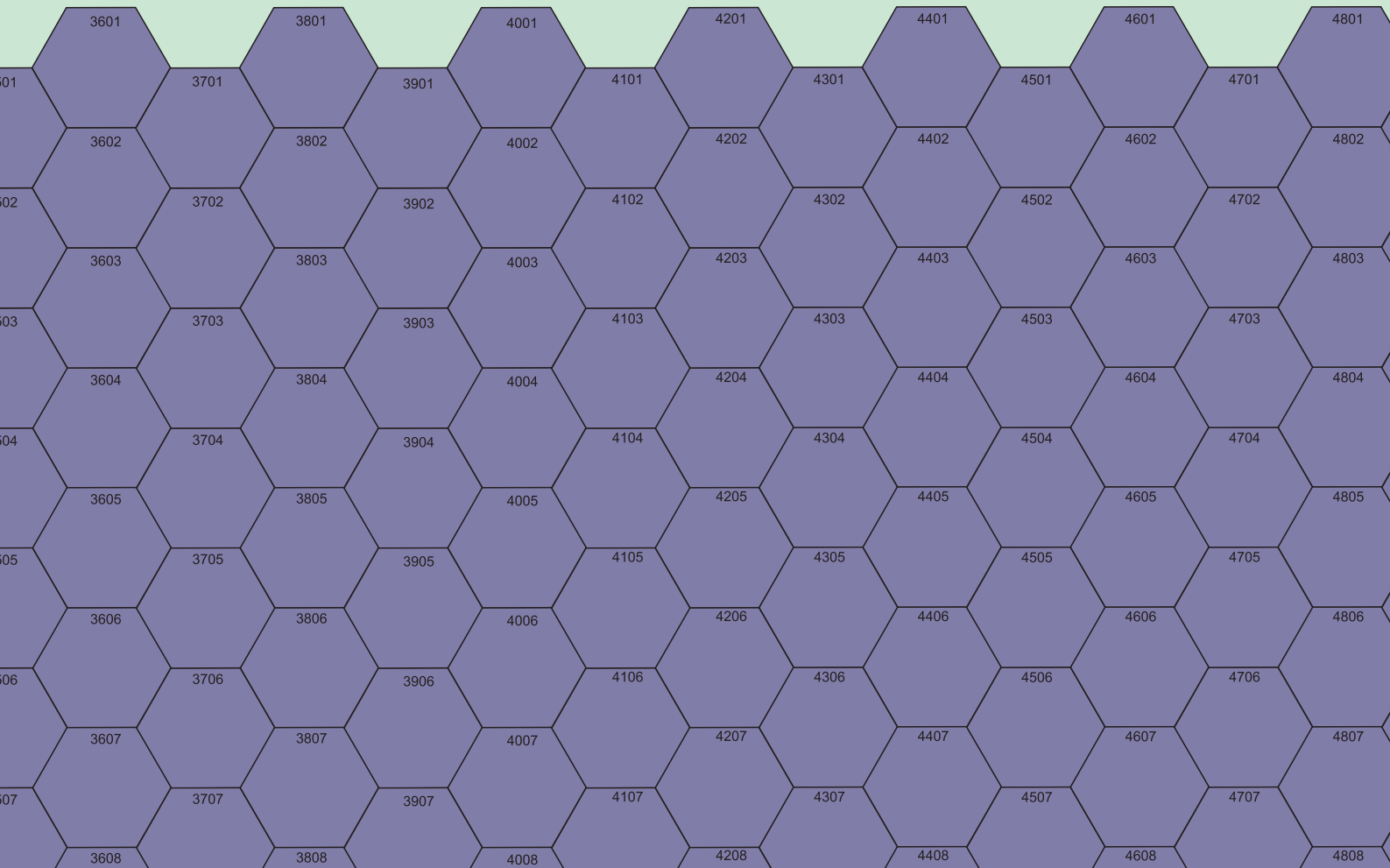
FILIPINAS

O RETORNO DE MACARTHUR



TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

Tipo	Aberto	Povoado	Cidade	Acidentado	Pântano	Floresta	Montanha	Montanha c/Floresta	Fortificação	Rio	Lago
Identificação									Intramuros		
Movimento Não-Motorizado	1 PM	1 PM	1 PM	2 PM	2 PM	2 PM	3 PM	4 PM	-----	+1 PM	PROIBIDO
Movimento Motorizado	1 PM	1 PM	1 PM	2 PM	PROIBIDO	3 PM	PROIBIDO	PROIBIDO	-----	+2 PM	PROIBIDO
Influência no Combate	-----	TERRENO	2 col.	1 col.	1 col.	2 col.	3 col.	4 col.	3 col.	+1 col.	-----



Braço de Mar	Mar	Estrada
+2 PM	V.4.2.4	1 PM
PROIBIDO	V.4.2.4	½ PM
+2 col.	-----	Terreno

AERÓDROMOS



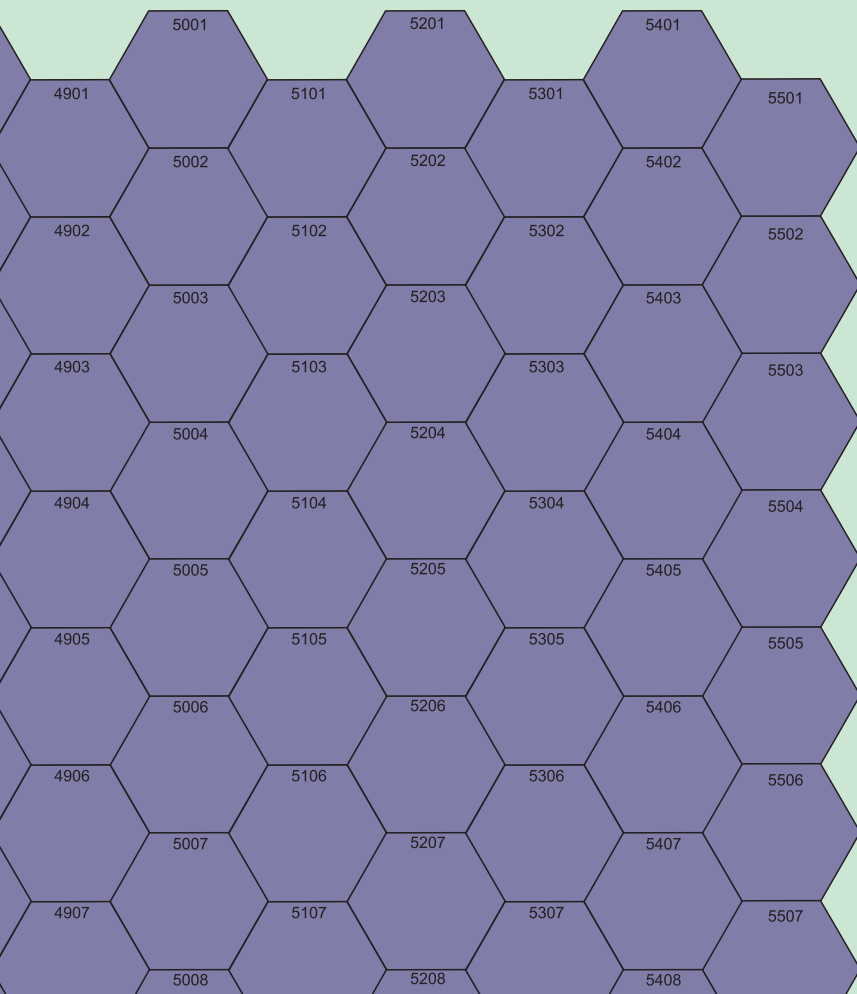
Aeródromo

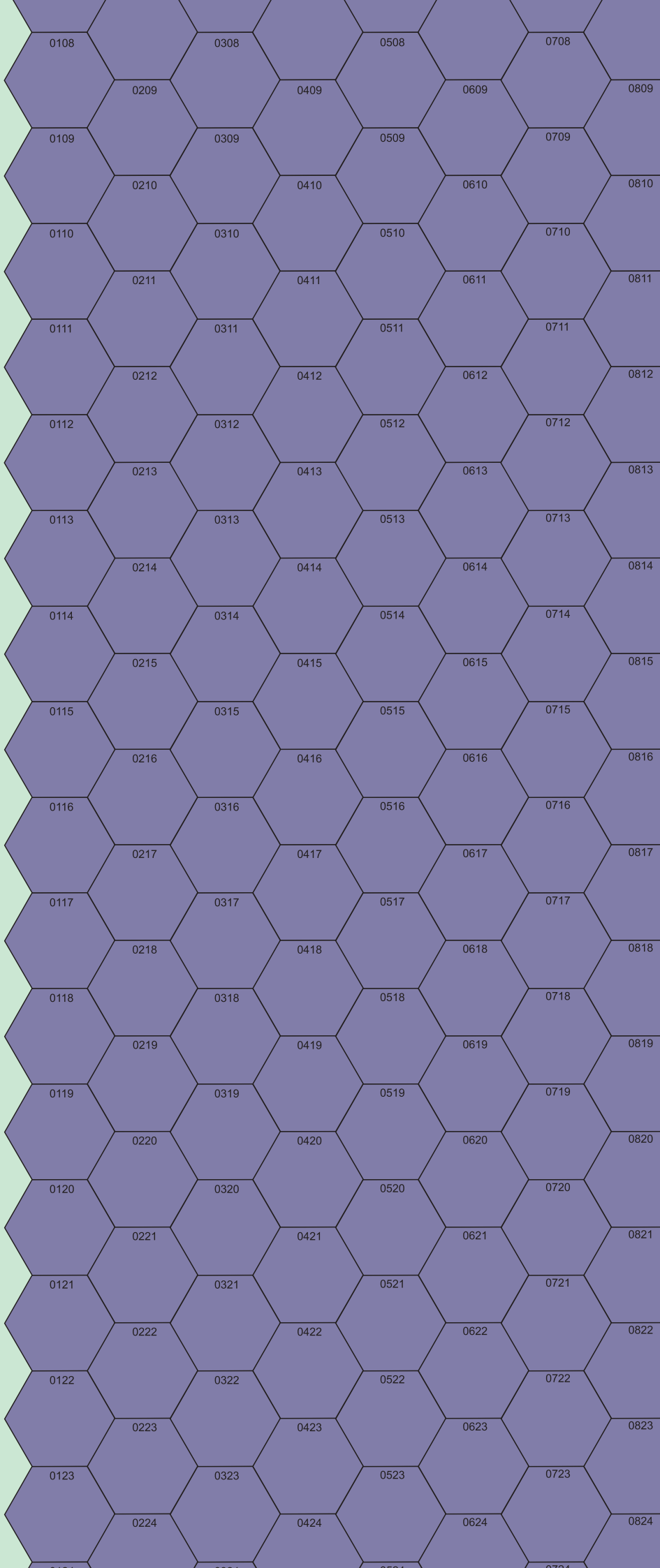


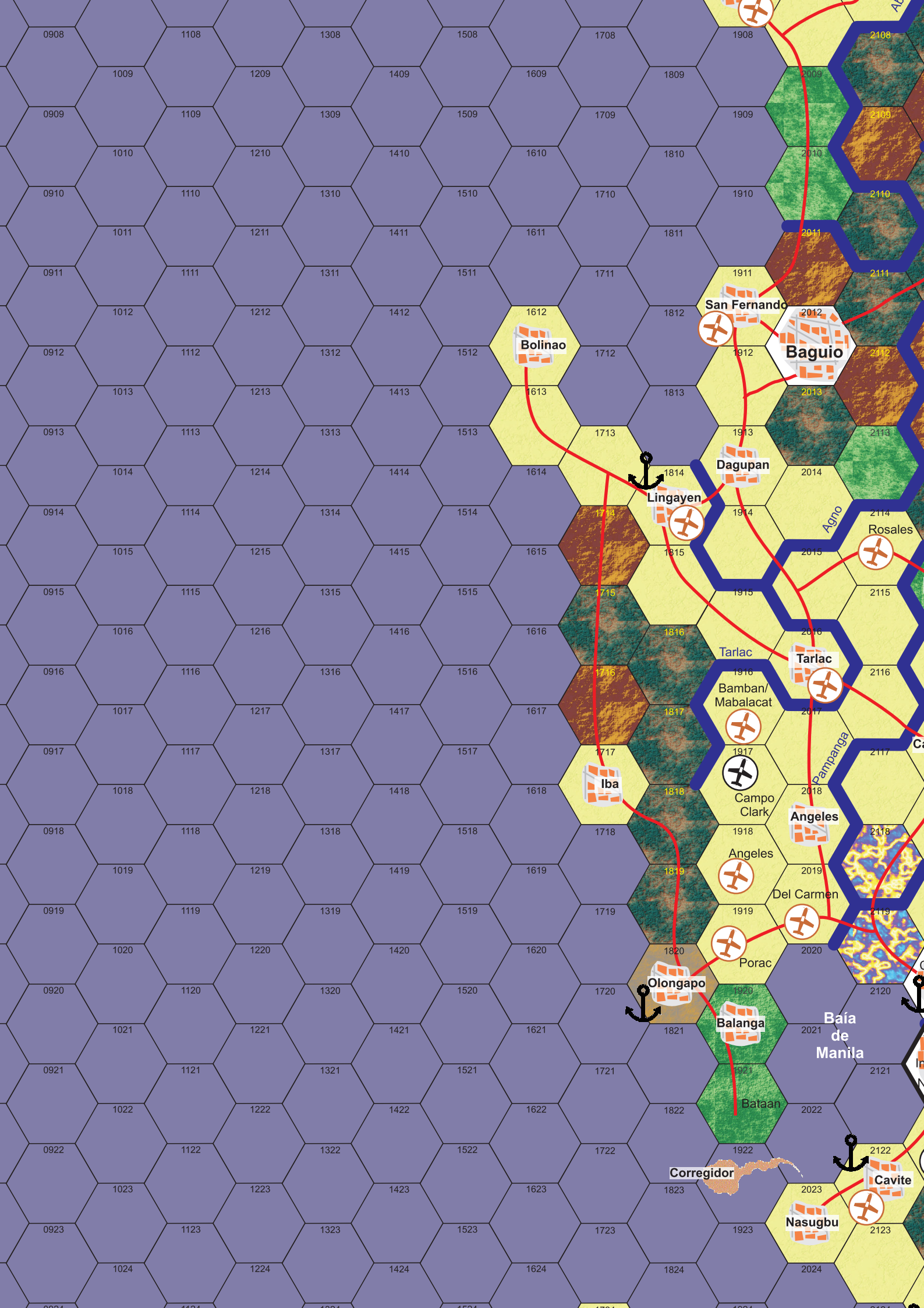
Base Aérea



Porto









LUZON

POLILLO



2308

2409

2509

2609

2709

2809

2909

3009

3109

3209

3309

3409

3509

2210

2310

2410

2510

2610

2710

2810

2910

3010

3110

3210

3310

3410

3510

2211

2311

2411

2511

2611

2711

2811

2911

3011

3111

3211

3311

3411

3511

2212

2312

2412

2512

2612

2712

2812

2912

3012

3112

3212

3312

3412

3512

2213

2313

2413

2513

2613

2713

2813

2913

3013

3113

3213

3313

3413

3513

2214

2314

2414

2514

2614

2714

2814

2914

3014

3114

3214

3314

3414

3514

2215

2315

2415

2515

2615

2715

2815

2915

3015

3115

3215

3315

3415

3515

2216

2316

2416

2516

2616

2716

2816

2916

3016

3116

3216

3316

3416

3516

2217

2317

2417

2517

2617

2717

2817

2917

3017

3117

3217

3317

3417

3517

2218

2318

2418

2518

2618

2718

2818

2918

3018

3118

3218

3318

3418

3518

2219

2319

2419

2519

2619

2719

2819

2919

3019

3119

3219

3319

3419

3519

2220

2320

2420

2520

2620

2720

2820

2920

3020

3120

3220

3320

3420

3520

2221

2321

2421

2521

2621

2721

2821

2921

3021

3121

3221

3321

3421

3521

2222

2322

2422

2522

2622

2722

2822

2922

3022

3122

3222

3322

3422

3522

2223

2323

2423

2523

2623

2723

2823

2923

3023

3123

3223

3323

3423

3523

2224

2324

2424

2524

2624

2724

2824

2924

3024

3124

3224

3324

3424

3524

2225

2325

2425

2525

2625

2725

2825

2925

3025

3125

3225

3325

3425

3525

2226

2326

2426

2526

2626

2726

2826

2926

3026

3126

3226

3326

3426

3526

2227

2327

2427

2527

2627

2727

2827

2927

3027

3127

3227

3327

3427

3527

2228

2328

2428

2528

2628

2728

2828

2928

3028

3128

3228

3328

3428

3528

2229

2329

2429

2529

2629

2729

2829

2929

3029

3129

3229

3329

3429

3529

2230

2330

2430

2530

2630

2730

2830

2930

3030

3130

3230

3330

3430

3530

2231

2331

2431

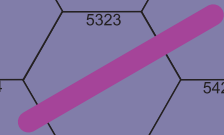
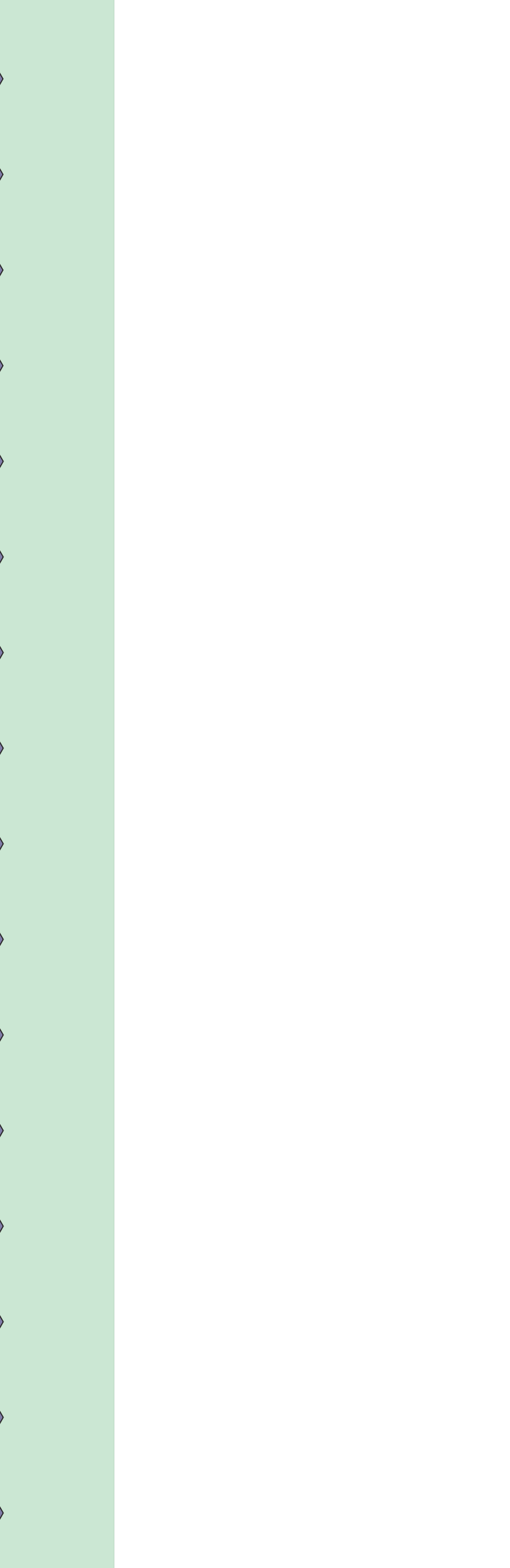
2531

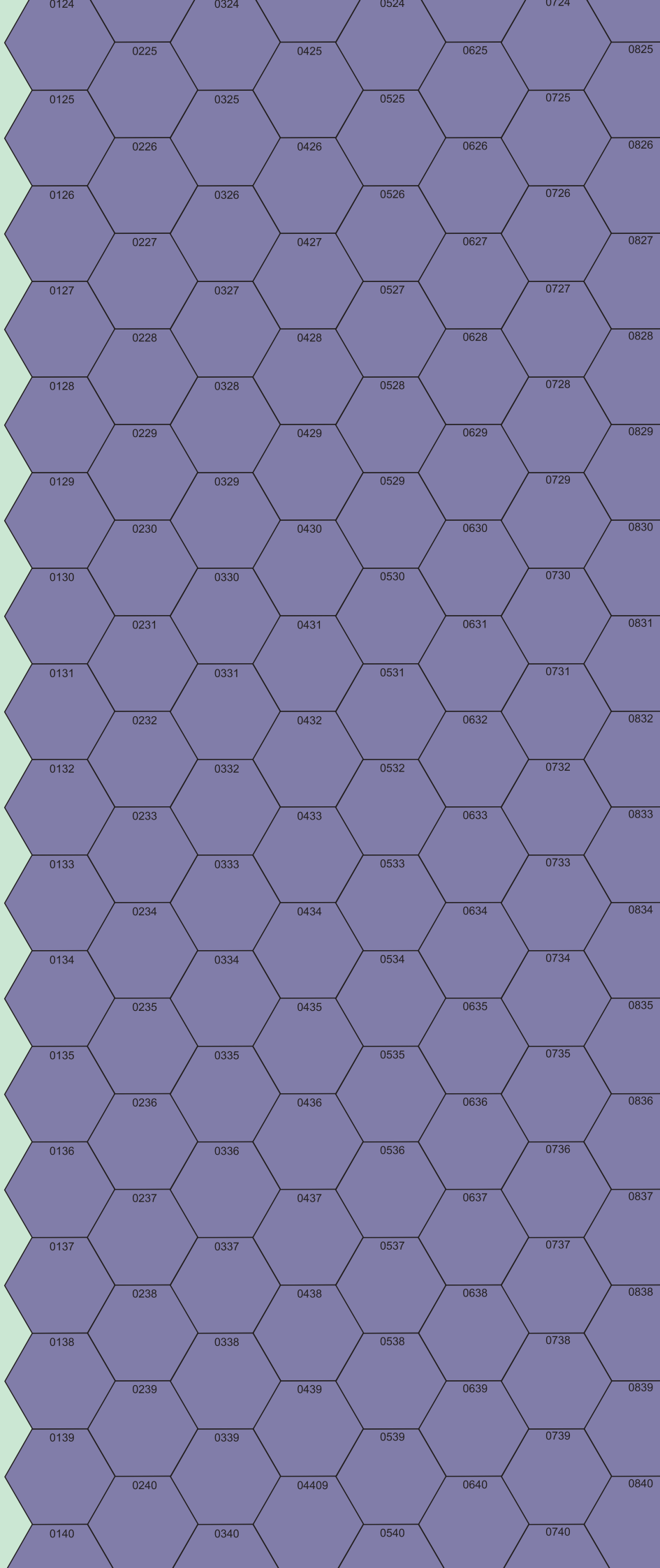


NORTE

A grid of purple hexagons arranged in a honeycomb pattern. Each hexagon contains a number. The numbers are organized in a grid that is 5 columns wide and 24 rows high. The numbers in each row are as follows:

Row	Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5
1	4908	5108	5308	5508	
2		5009	5209	5409	
3	4909	5109	5309	5509	
4		5010	5210	5410	
5	4910	5110	5310	5510	
6		5011	5211	5411	
7	4911	5111	5311	5511	
8		5012	5212	5412	
9	4912	5112	5312	5512	
10		5013	5213	5413	
11	4913	5113	5313	5513	
12		5014	5214	5414	
13	4914	5114	5314	5514	
14		5015	5215	5415	
15	4915	5115	5315	5515	
16		5016	5216	5416	
17	4916	5116	5316	5516	
18		5017	5217	5417	
19	4917	5117	5317	5517	
20		5018	5218	5418	
21	4918	5118	5318	5518	
22		5019	5219	5419	
23	4919	5119	5319	5519	
24		5020	5220	5420	
25	4920	5120	5320	5520	
26		5021	5221	5421	
27	4921	5121	5321	5521	
28		5022	5222	5422	
29	4922	5122	5322	5522	
30		5023	5223	5423	
31	4923	5123	5323	5523	
32		5024	5224	5424	
33	4924	5124	5324	5524	







LUBANG

MINDORO

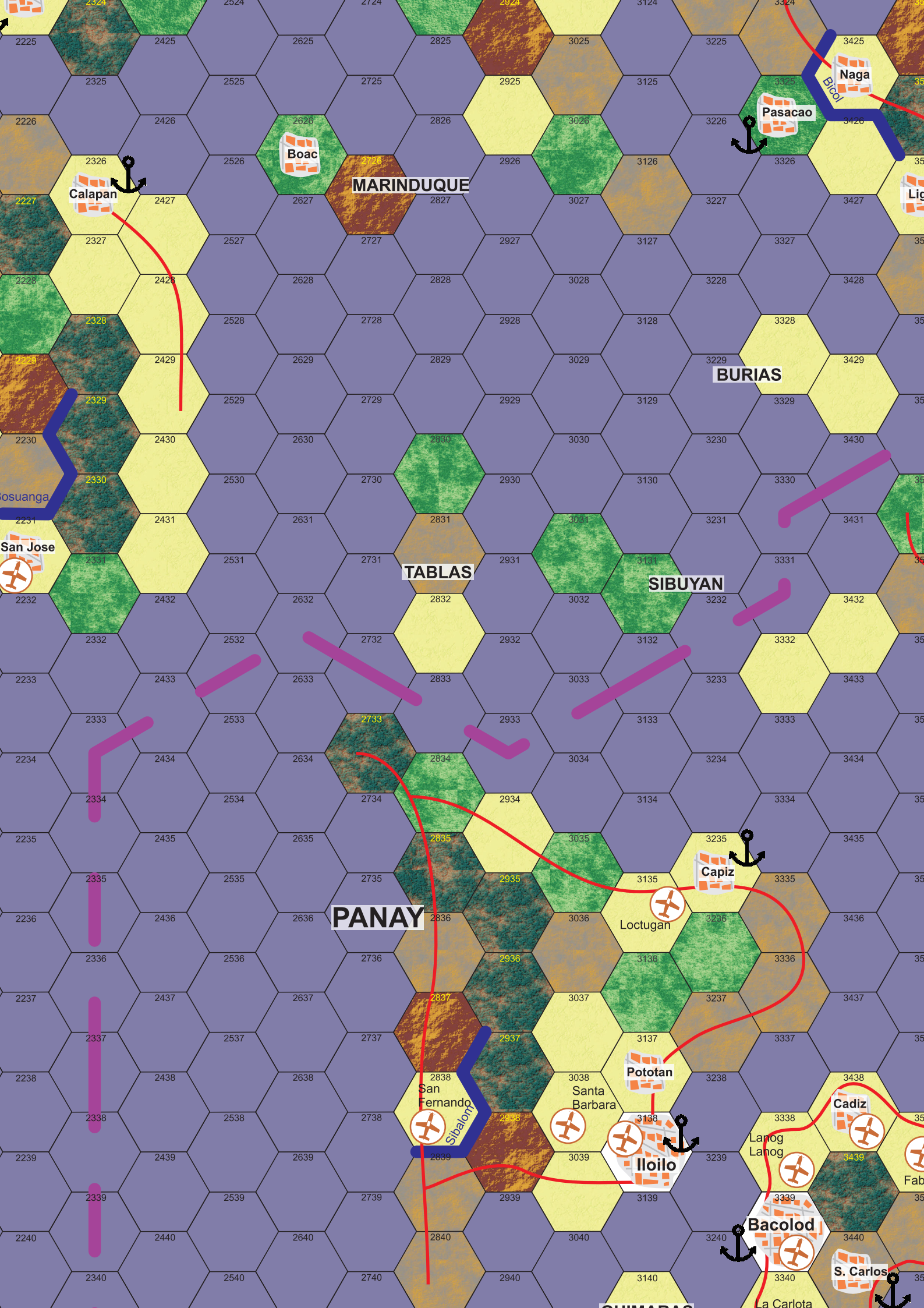
Mamburao

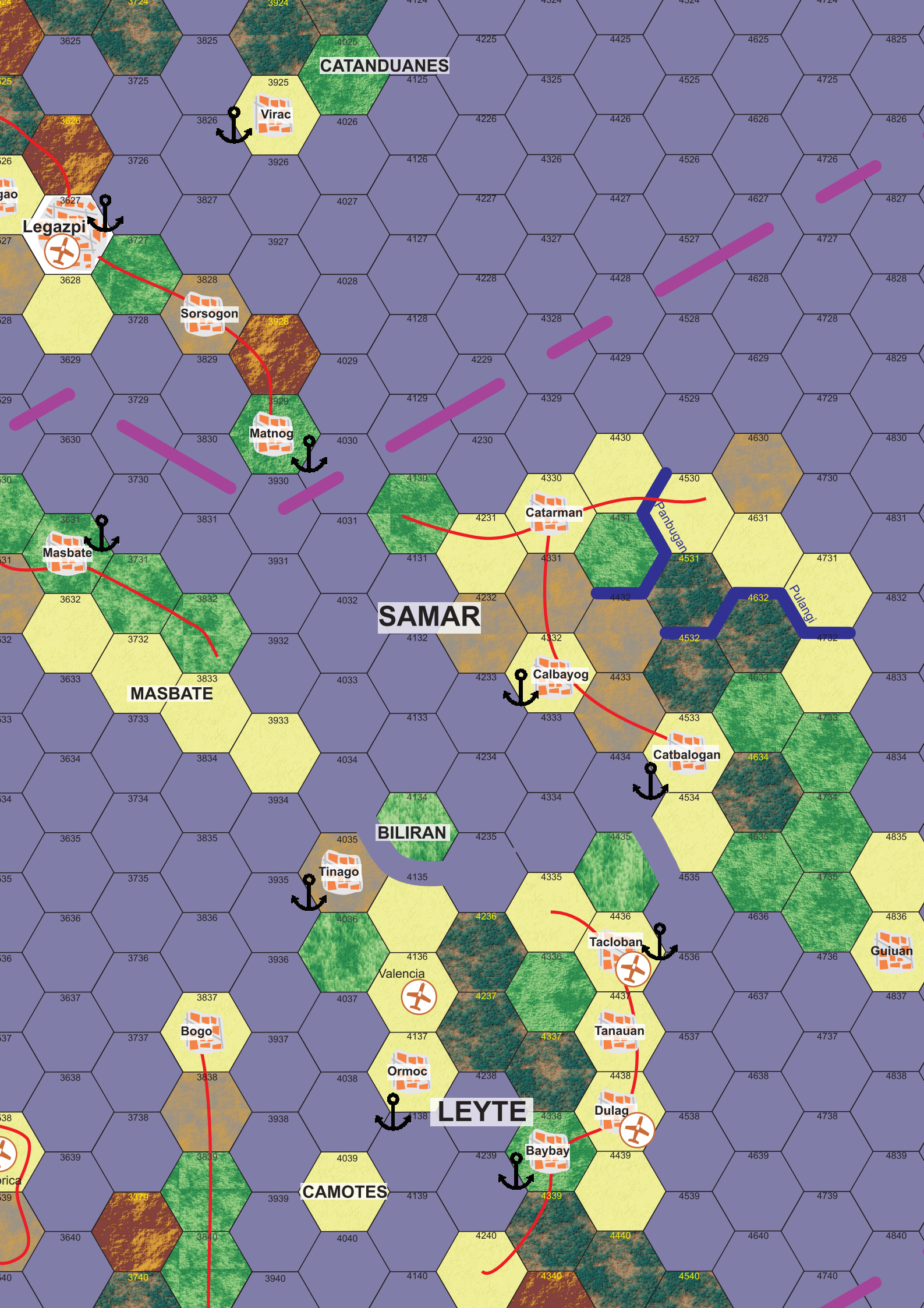
BUSUANGA

CULION

LINAPAGAN

DUMARAN





CATANDUANES



Virac



Legazpi



Sorsogon



Matnog



Masbate

SAMAR



Catarman



Calbayog



Catbalogan

BILIRAN



Tinago



Valencia



Tacloban



Guiuan



Bogo



Ormoc



LEYTE



Dulag



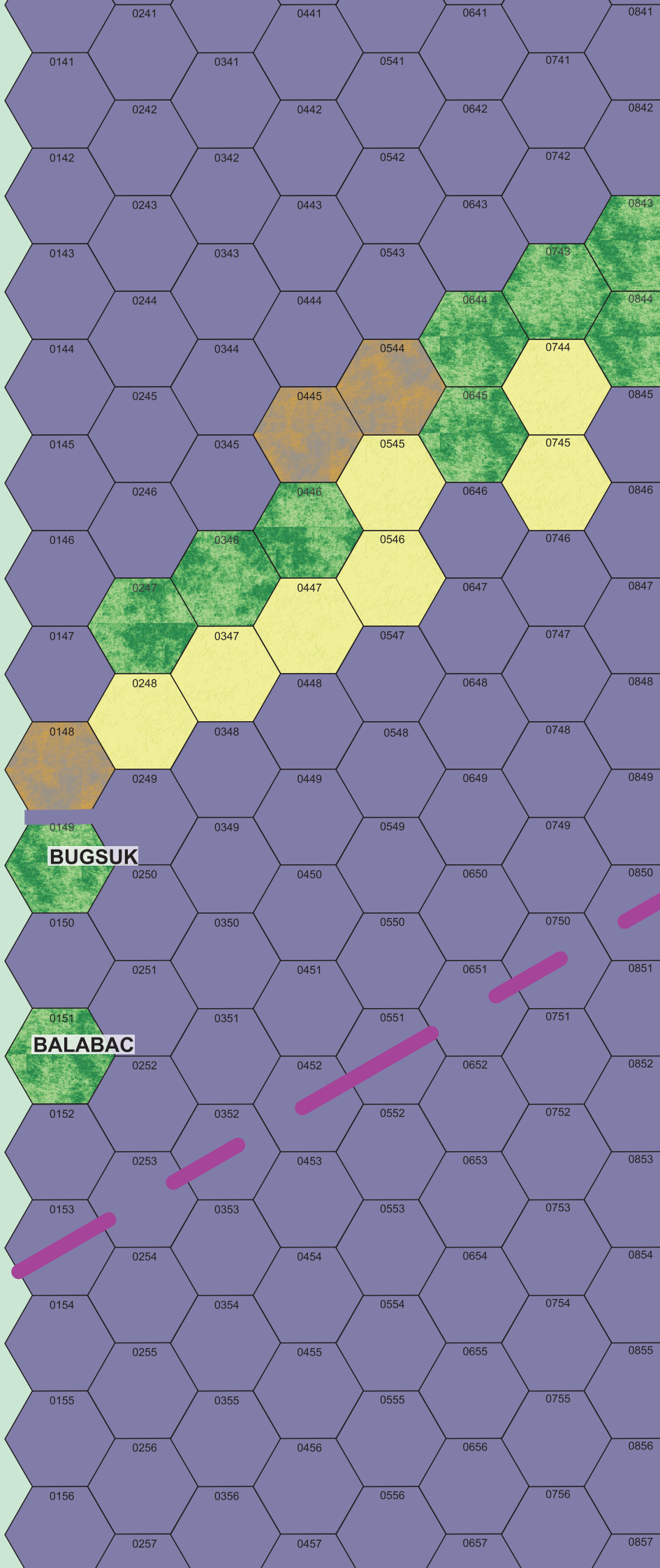
Baybay

CAMOTES

A grid of purple hexagonal cells, each containing a number. The numbers are arranged in a regular pattern, with the first column starting at 4924 and the last column starting at 5524. The numbers increase by 1 in each row and by 10 in each column. There are several pink diagonal lines drawn across the grid, starting from the top-left and moving towards the bottom-right. The lines are located in the top-left, middle-right, and bottom-left areas of the grid.

4924	5025	5124	5225	5324	5425	5524
4925	5026	5125	5226	5325	5426	5525
4926	5027	5126	5227	5326	5427	5526
4927	5028	5127	5228	5327	5428	5527
4928	5029	5128	5229	5328	5429	5528
4929	5030	5129	5230	5329	5430	5529
4930	5031	5130	5231	5330	5431	5530
4931	5032	5131	5232	5331	5432	5531
4932	5033	5132	5233	5332	5433	5532
4933	5034	5133	5234	5333	5434	5533
4934	5035	5134	5235	5334	5435	5534
4935	5036	5135	5236	5335	5436	5535
4936	5037	5136	5237	5336	5437	5536
4937	5038	5137	5238	5337	5438	5537
4938	5039	5138	5239	5338	5439	5538
4939	5040	5139	5240	5339	5440	5539
4940		5140	5240	5340	5440	5540





BUGSUK

BALABAC

PALAWAN



0943
Puerto
Princesa



CE



CENTRAL

GUIMARAS

NEGROS

Zamboanga

Naga Naga

Sibuguey

Liloy

Palauag

Pagan

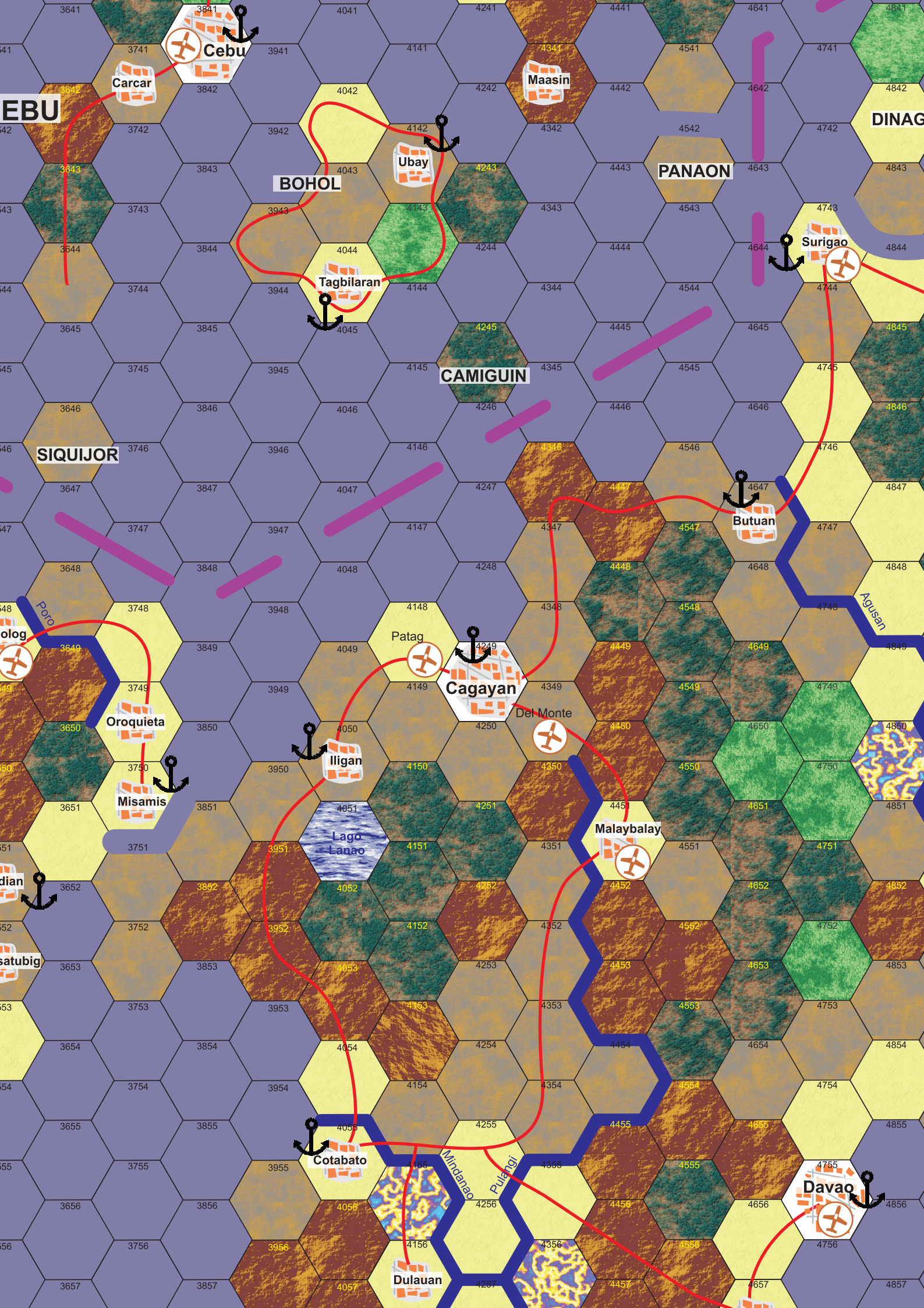
Marcos

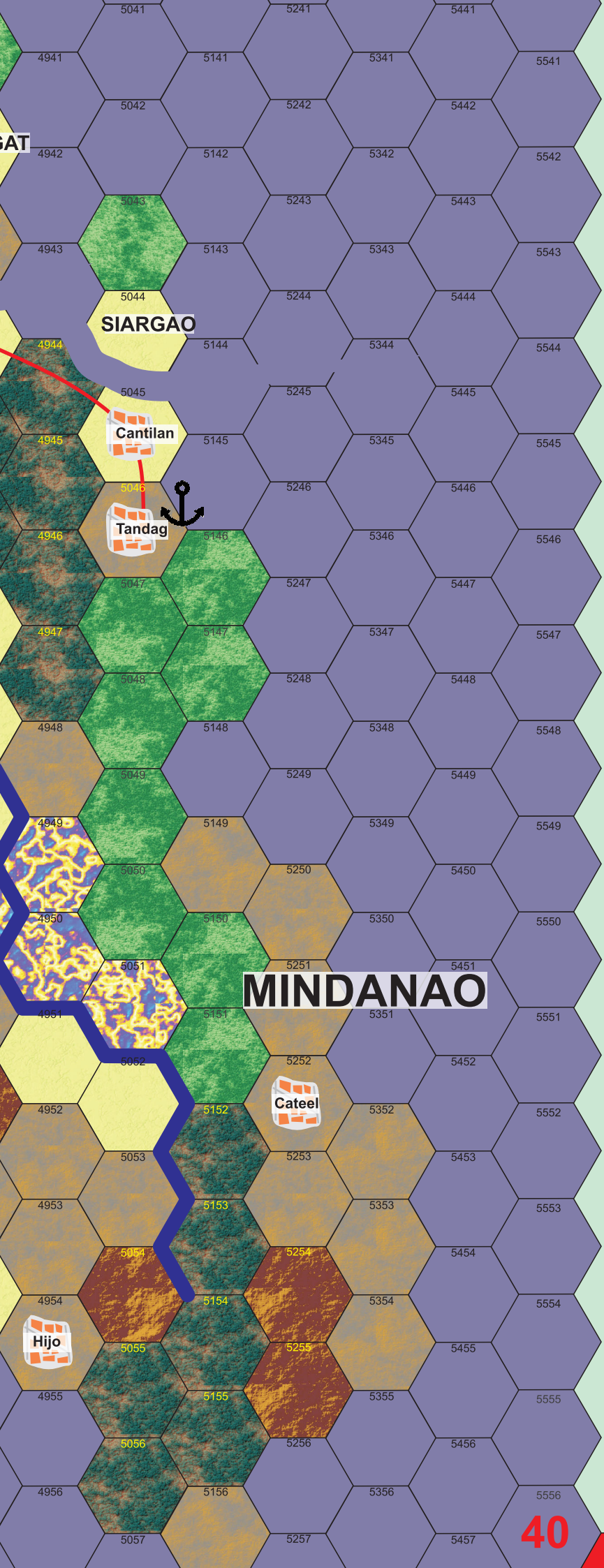
Tanjay

Dumaguete

Binalagan

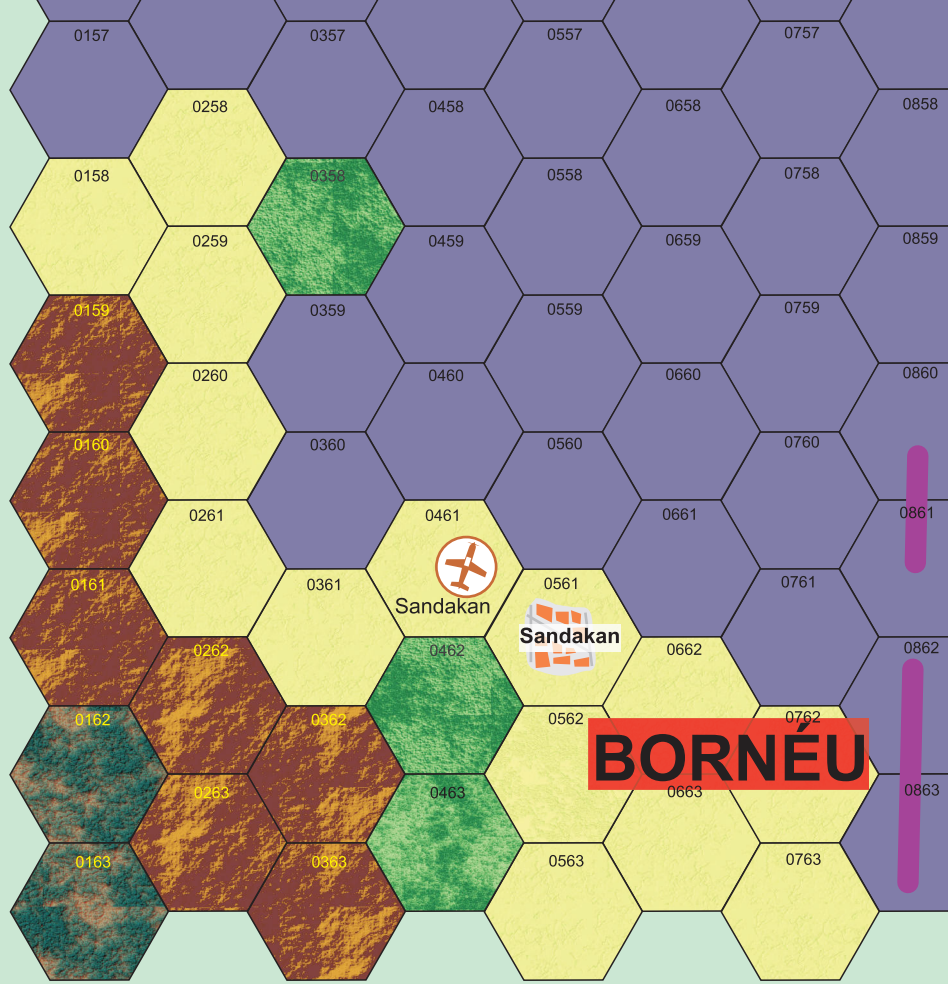
Orong





40

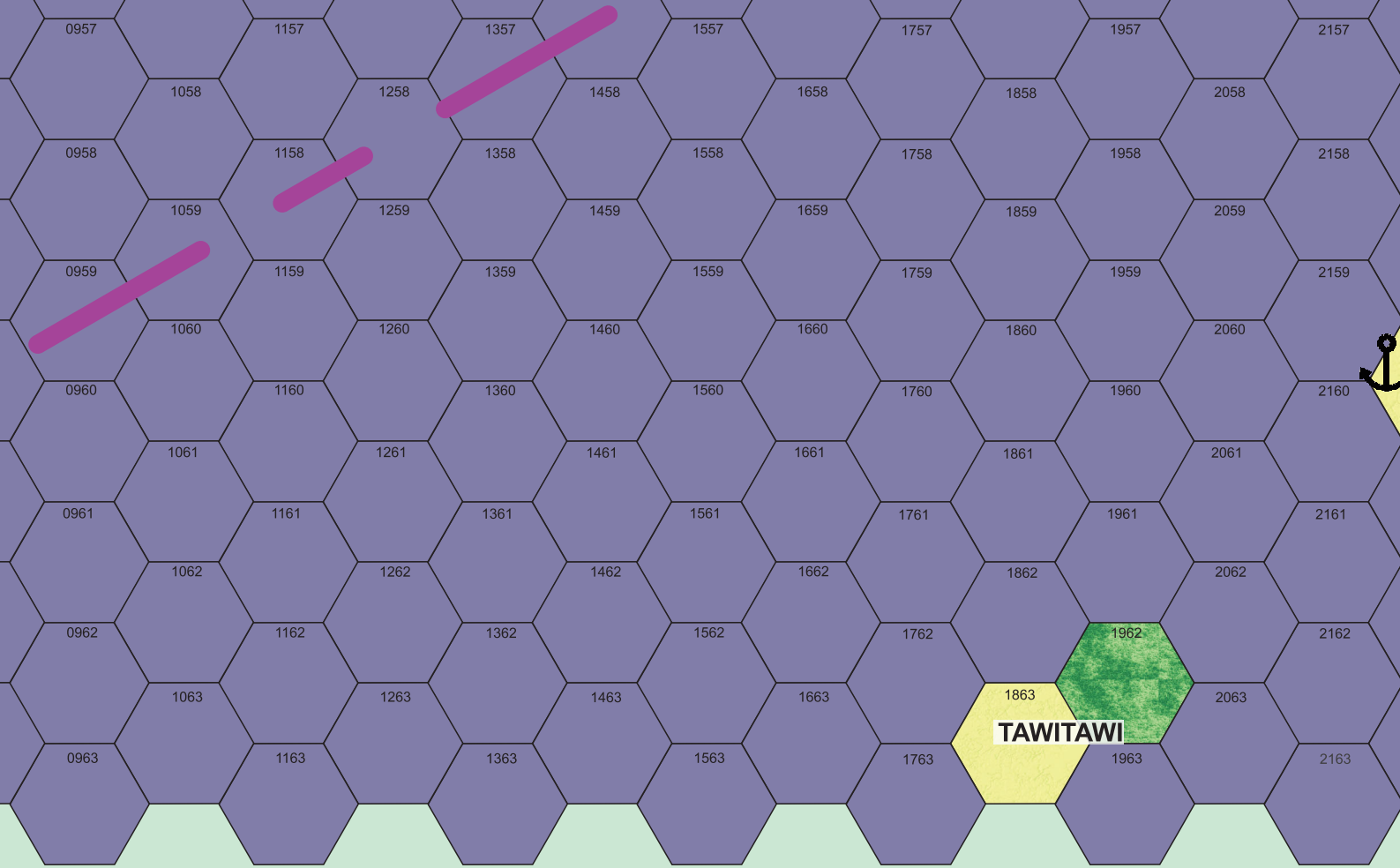




JAPÃO



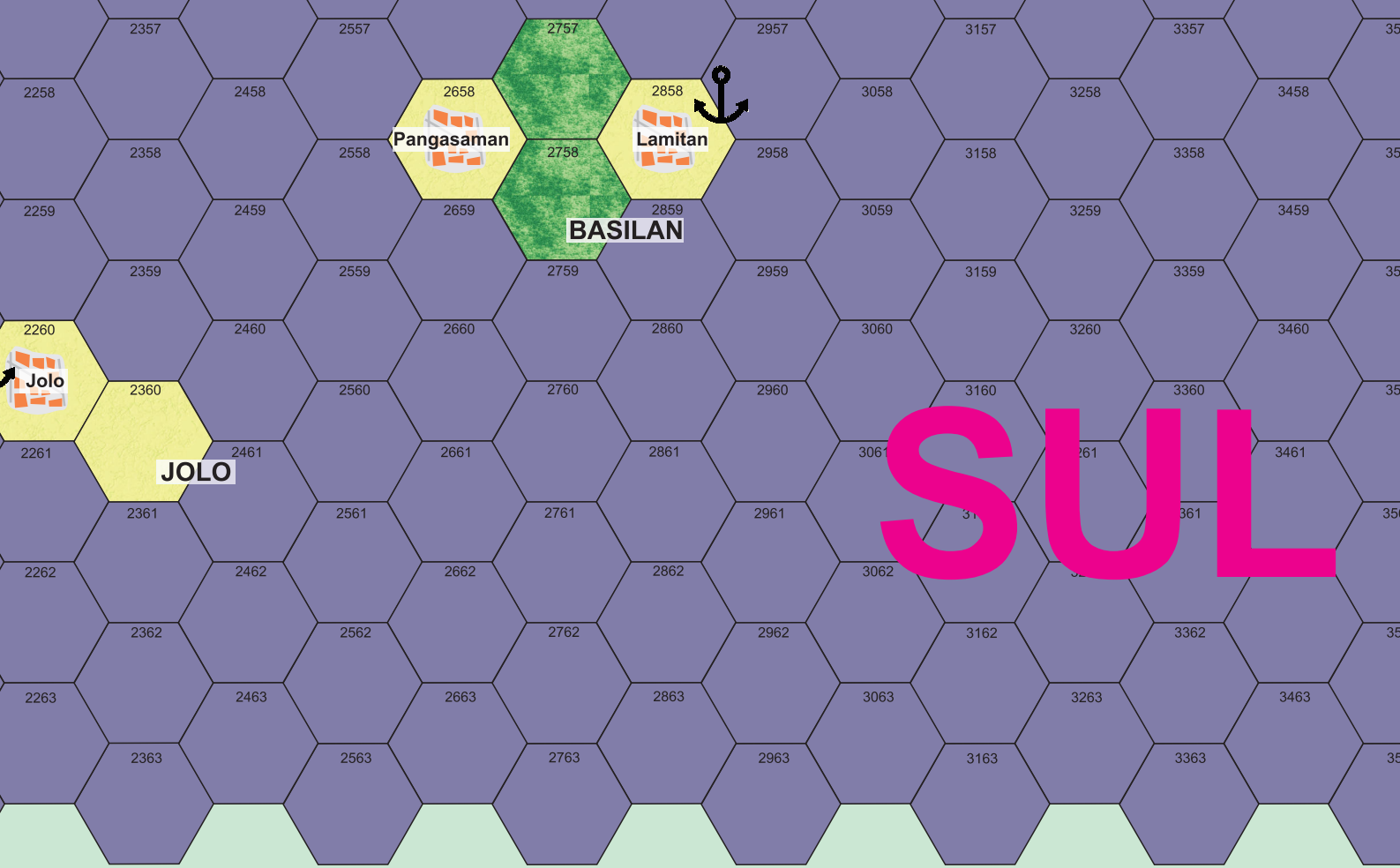
01	6	8
10	9	3



8	7	6	5	4	3	2	1	JAPONESES
8	7	6	5	4	3	2	1	AMERICANOS

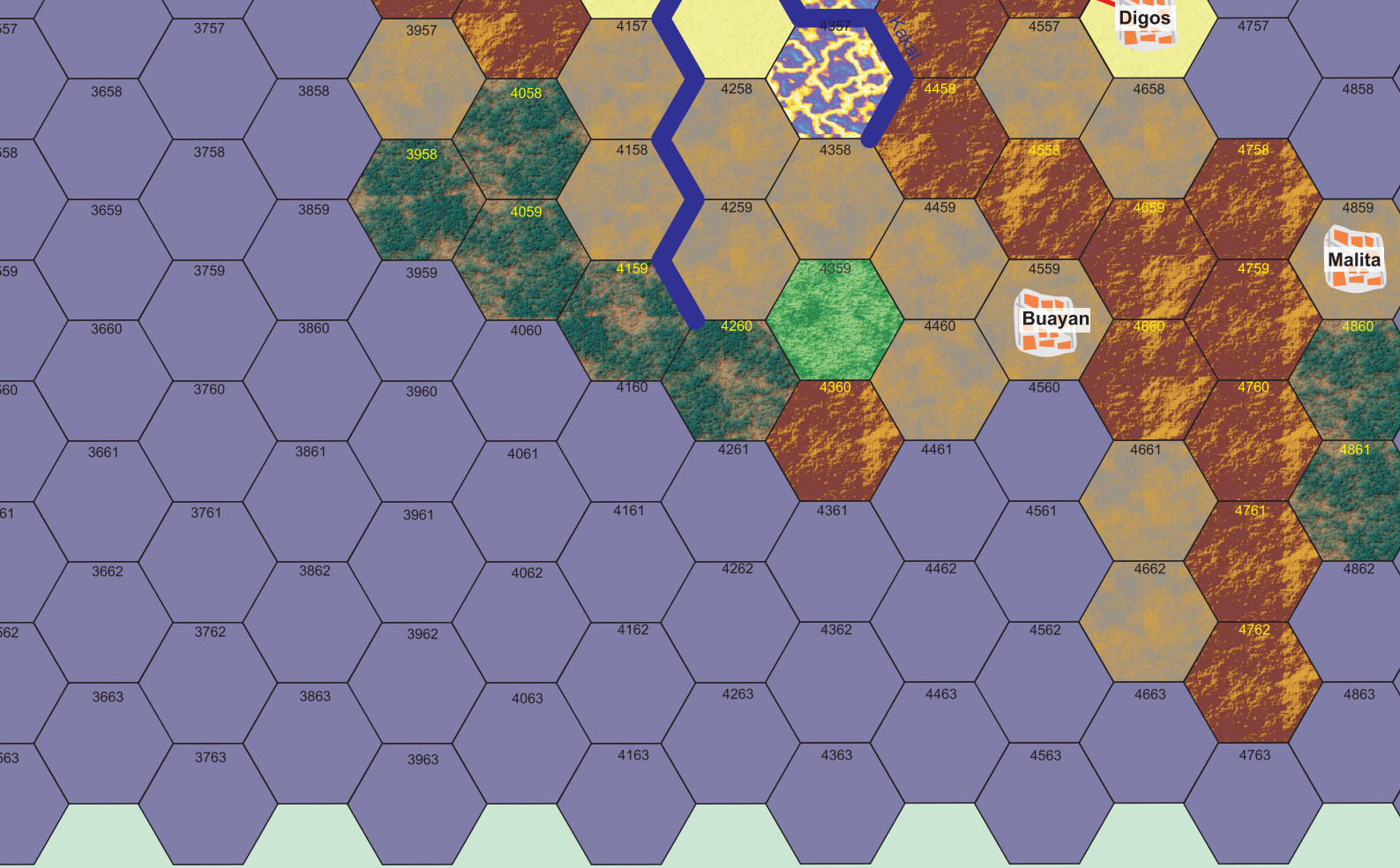
MARCADOR DE RECOMPLTAMIENTOS

45	45	45
8	29	8
15/08/45	06/08/45	27/07/45
45	45	45
3	14	3
18/03/45	09/03/45	27/02/45
45	45	45



26/07/17/07/2	16/07/45 R 07/07/45 27	06/07/45 R 27/06/45 26	26/06/45 17/06/45 25	16/06/45 R 07/06/45 24	06/06/45 28/05/45 23	27/05/45 R 18/05/45 22	17/05/45 R 08/05/45 21	07/05/45 28/04/45 20
17/02/26/02/1	07/02/45 R 16/02/45 12	06/02/45 R 28/01/45 11	18/01/45 27/01/45 10	08/01/45 R 17/01/45 9	07/01/45 R 29/12/44 8	28/12/44 R 19/12/44 7	18/12/44 R 09/12/44 6	08/12/44 R 29/11/44 5

SO

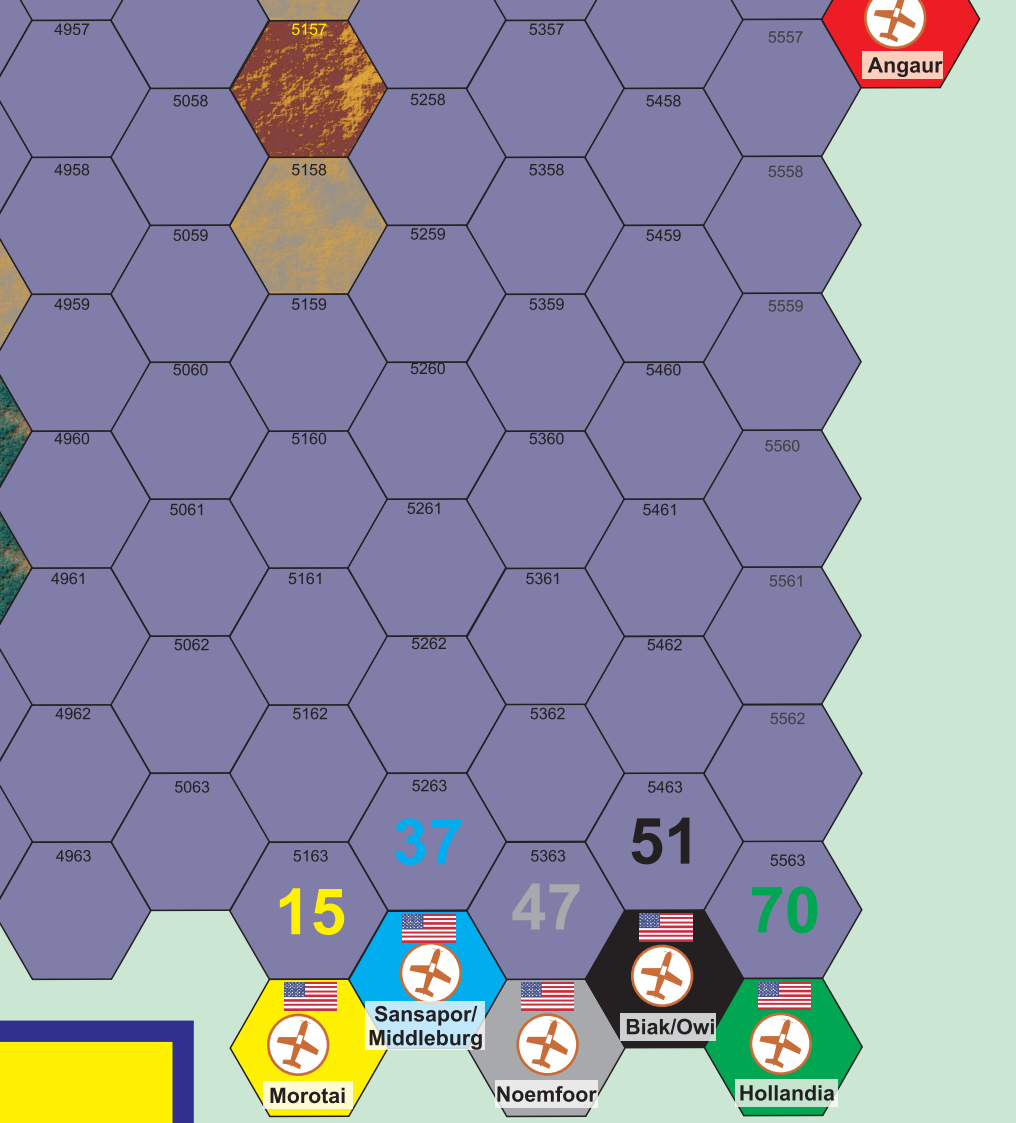


19/03/45 18/04/45 R	08/04/45 17/04/45 R	29/03/45 07/04/45 R	19/03/45 28/03/45 R
19	18	17	16
19/11/44 28/11/44 R	09/11/44 18/11/44 R	30/10/44 08/11/44 R	20/10/44 29/10/44
4	3	2	1

MARCADOR DE TURNO

8 ° EJERCITO
(FICHELBERGER)

8 ° EJERCITO
(FICHELBERGER)





LIBERTAÇÃO DAS FILIPINAS

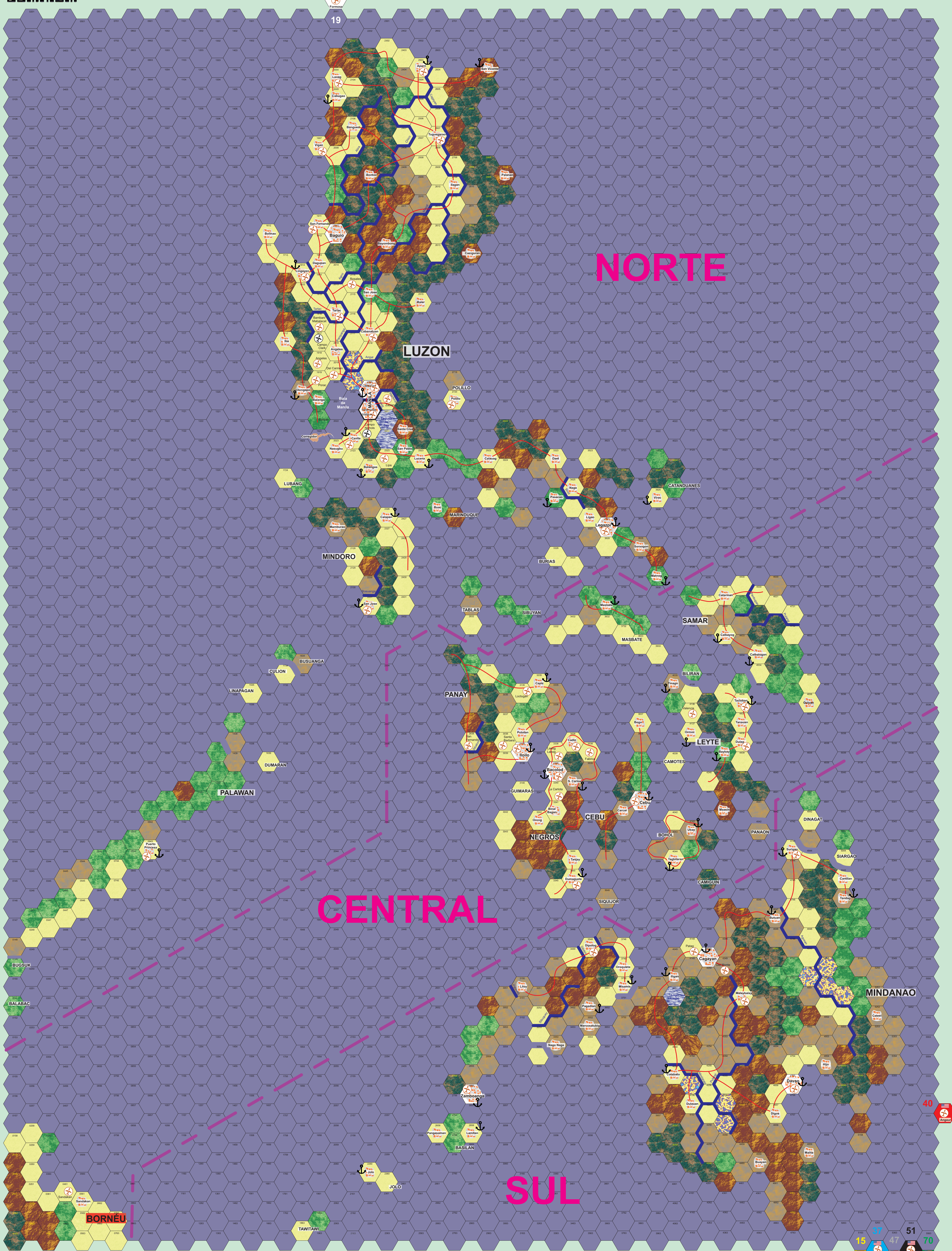
O RETORNO DE MACARTHUR

TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

Tipo	Avião	Tanque	Coloca	Artilharia	Infante	Fuzileiro	Montanha	Fortificação	Rio	Lago	Branco de Neve	Mar	Costa
Movimento	1 PM	1 PM	1 PM	2 PM	2 PM	2 PM	3 PM	4 PM	---	---	---	---	---
Ataque	1 PM	1 PM	1 PM	2 PM	2 PM	2 PM	3 PM	4 PM	---	---	---	---	---
Defesa	1 PM	1 PM	1 PM	2 PM	2 PM	2 PM	3 PM	4 PM	---	---	---	---	---
Terreno	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

AERÓDROMOS

- Aeródromo
- Base Aérea
- Porto



MARCADOR DE RECOMPLEMENTOS

JAPONESES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AMERICANOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MARCADOR DE TURNOS

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16
30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16

6 - EXERCITO (KUSGER)

8 - EXERCITO (EICHEBERGER)

15 37 47 51 70

15 37 47 51 70

15 37 47 51 70



JAPÃO

15 37 47 51 70

15 37 47 51 70

15 37 47 51 70