A JOG

No início dos anos 80 o wargamista brasileiro estava muito limitado. Os privilegiados podiam importar os jogos da Avallon Hill e da SPI entre outros (que vinham como material didático para pagar menos imposto). Vamos lembrar que naquela época o câmbio era extremamente desfavorável e as taxas de imposto altíssimas.

Alguns conseguiam “importabandear” os jogos com parentes e amigos que viajavam e que gentilmente traziam os jogos. Foi desta forma que eu consegui o “Assalto aéreo a Creta e Malta” da AH. E uma boa parte vivia da xérox destes primeiros. Internet??? Você deve estar brincando, né?

A imensa maioria só tinha mesmo os jogos da GROW e da Estrela, como o WAR (de longe o mais famoso), o FRONT (atualmente Combate), o BLITZ, o Guerra é Guerra e outros menos cotados. Existiam outros bons jogos naquela época, mas nada semelhante ao bom e velho wargame.

A coisa melhorou um pouco quando a série “Todos os Jogos” da Editora Abril nos trouxe a “Batalha das quatro horas”, cenário hipotético sobre Berlim; “Würzburg” sobre a invasão da Alemanha Ocidental pela URSS e “Yom Kippur”, que tem o mérito de ser o primeiro wargame criado no Brasil pelo Mário Seabra, que foi o consultor da série e que depois fez o War II, o que o torna o primeiro “wargame designer” brasileiro. Os RPGs estavam nascendo no Brasil com o D&D e depois com o AD&D.

Neste clima nasceu a JOG Empreendimentos, que lançou uma série de sete fascículos mensais sobre a Segunda Guerra Mundial, também com o Mario Seabra como consultor. Com anúncios em revistas (o que eu vi estava na Quatro Rodas) o sistema era de pagamento de boleto e envio pelo correio. Me lembro ainda da alegria que foi a chegada do primeiro fascículo e como “custava” a chegar o fascículo seguinte.

Assim foram:

A – Invasão da Polônia (mapa de 21x28 cm) e a Campanha da França (43x28 cm)
B – Batalha das Ardenas (43x56 cm)
C – Operação Barbarossa (64x94 cm)
D – Normandia (64x94 cm)
E – A Invasão da Alemanha (64x94 cm), A Guerra no Oeste (combinação do Normandia com o Alemanha) (128x94 cm)
F – Guadalcanal (64x94 cm), A Guerra no Leste (combinação do Barbarossa com o Alemanha) (128x94 cm)
G – A Batalha de Monte Castelo (43x56 cm) e As Duas Frentes (combinação do Barbarossa, do Alemanha e do Normandia) (204x94 cm)

Infelizmente, e aí começa a tragédia, os fascículos F e G nunca chegaram. Cheguei a mandar cartas e até ameaçar a entrar com ação na justiça, mas a JOG e sua sucessora a SBR faliram.

Assim, a JOG criou uma geração de wargamistas que hoje são conhecidos como “órfãos da JOG”.

Várias foram as tentativas individuais de completar a coleção juntando os mapas e criando as ordens de batalha. Eu mesmo fiz um mapa do sul da Inglaterra para a “Leão Marinho” e conheço que tenha feito o norte da Itália e até mesmo a Iugoslávia e a Grécia.

Mas o fato é que ninguém conheceu o Guadalcanal e muito menos o esperadíssimo Monte Castelo.

Órfão da JOG eu mesmo, comecei a criar meus primeiros jogos (Cuba 1980, Líbano 1982, A Batalha do Rio Lippe, 1985) e cheguei a enviar para a GROW o Dien Bien Phu, que foi selecionado, mas não entrou em produção “por não haver mercado”.

Acabei achando outros wargamistas (também órfãos) por anúncio no jornal “Balcão” com o título “Faço e vendo jogos”.

Depois com as condições de importação melhorando, já começávamos a achar novos wargames, ainda caríssimos, mas acessíveis. Aqui no RJ a “Banca do Osni” e a “Gibiteria” eram onde se encontravam os tão cobiçados wargames e algumas revistas do gênero.

Depois vieram os PCs, os BBSs, a Internet e mais uma página foi virada.

Por isso eu acho a iniciativa de resgate destes jogos da JOG interessantíssima. É como tentar reaver uma dívida de 30 anos! Quem sabe um dia nós venhamos a descobrir os originais do Guadalcanal e Monte Castelo, assim como as regras de A Guerra no Leste e As Duas Frentes.

Seria como deixar de ser órfão.

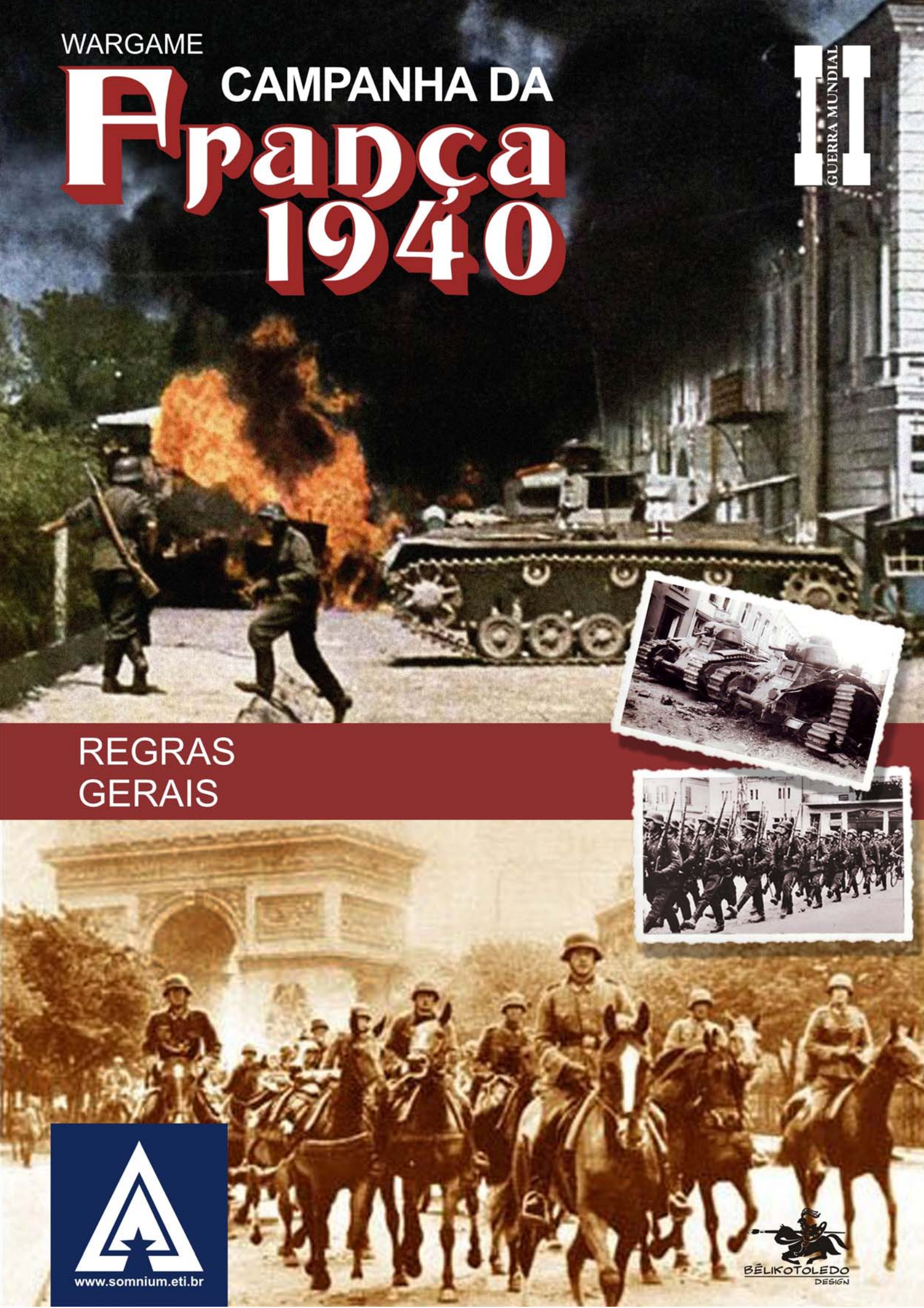
Luiz Augusto P. Silva
Clube Somnium
www.clubesomnium.org

WARGAME

CAMPANHA DA França 1940

II GUERRA MUNDIAL

REGRAS GERAIS



www.somnium.eti.br

BÉLIKOTOLEDO DESIGN

CAMPANHA DA FRANÇA 1940

1 INTRODUÇÃO 2
2 - MATERIAL 2
2.1 MAPA 2
2.2 PEÇAS EM CARTÃO 2
2.3 - Tabelas (Vide pag.7) 3
2.4 PEÇAS AUXILIARES 3
3 - SEQÜENCIA 3
4 - MOVIMENTAÇÃO 4
4.1 - PODER DE MOVIMENTAÇÃO 4
4.2 – RESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO 4
4.3 - ENTRADA E SAÍDA DO MAPA 5
4.4 – PÁRA-QUEDISTAS 5
5 - COMBATES 6
5.1 - COMO SOLUCIONAR OS COMBATES 6
5.2 - COMBATE MÚLTIPLO 7
5.3 - REGRAS DE RECUO 8
5.4 - APOIO AÉREO 8
6 - PREPARAÇÃO 8
6.1 CENÁRIO HISTÓRICO 9
6.2 - CENÁRIO OPCIONAL 10
7 - CONSELHOS TÁTICO - ESTRATÉGICOS 10

REGRAS DA BATALHA

1 INTRODUÇÃO

A Campanha da França 1940 procura reproduzir com a maior fidelidade possível o ataque alemão contra o território da França através da Holanda, da Bélgica e do Luxemburgo, a 10 de maio de 1940. Como se notará, os alemães possuem superioridade em terra e no ar, mas esta superioridade não é decisiva e, se o jogador com as peças aliadas efetuar unta defesa correta, poderá vencer,

Essa batalha, ao contrário da antecedente pode ser considerada semi-introdutória, pois é mais complexa que a anterior e mais simples que a próxima que apresentaremos.

2 - MATERIAL

2.1 MAPA

Representa parte da Alemanha, da França e da Holanda e a totalidade da Bélgica e do Luxemburgo, dividido por uma rede de hexágonos com 17 x 32 casas.

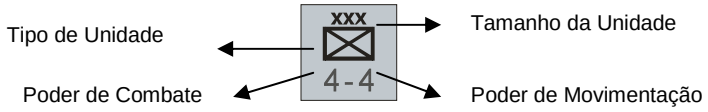
Efetuamos pequenas distorções na configuração do terreno, a fim de enquadrá-lo na rede de hexágonos. Cada casa corresponde a 17,7 km.

2.2 PEÇAS EM CARTÃO

Num total de 81, representam as unidades de combate que participaram da luta, as quais, doravante, chamaremos apenas de unidades. As unidades são do tamanho de Corpos de Exércitos, que comportavam em média de duas a quatro divisões, com exceção da unidade de pára-quedistas alemães que é do tamanho de uma divisão.

2.2.1 - Características das Unidades

Desenho 1



- Poder de Combate - Representa o potencial bélico desta unidade.
- Poder de Movimentação - Representa qual a capacidade de deslocamento da unidade.
- Tamanho da Unidade - Com o símbolo XXX é um Corpo de Exercito; com o símbolo XX e uma Divisão.
- Tipo de Unidade - A ilustrada acima é da arma de Infantaria, mas elas podem ser da arma de Cavalaria ou Blindados.

2.3 - Tabelas (Vide pag.7)

Este jogo possui três tabelas: “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Efeitos de Combate” e “Tabela de Embarque”, sobre as quais falaremos nos itens 4.1, 4.3 e 5.1.

2.4 PEÇAS AUXILIARES

2.4.1 - Marcador de turnos

São as sete casas numeradas (de 1 a 7) localizadas fora do mapa, em sua borda norte, com uma separação entre as casas 6 e 7. Nestas casas serão marcados os turnos de batalha utilizando-se a peça redonda onde se lê MARC. Ao final de cada fase de combate dos aliados deve-se mudar a peca MARC para a casa seguinte iniciando-se assim novo turno.

2.4.2 - O dado

Será usado para a resolução dos combates e dos ataques aéreos contra unidades embarcadas que tentam fugir para a Inglaterra. A finalidade do dado é simular o fator sorte no desenrolar da batalha. É importante ressaltar que seu uso tem pequena influência no resultado final dos combates, como poderá ser visto no item 5.1, onde explicamos como resolver os combates.

3 - SEQÜENCIA

Essa batalha divide-se em turnos, sendo seis no Cenário Histórico e sete no Cenário Opcional. Cada turno corresponde a uma semana de combate. Os turnos são divididos em Fase de Movimentação e de Combate.

O primeiro a se movimentar é sempre o alemão. Primeiro, ele move quantas de suas unidades quiser e, em seguida, resolve os combates contra as unidades que atacou.

Duas ou mais unidades inimigas entram em combate quando ocupam casas adjacentes ao final de uma Fase de Movimentação. Terminada a Fase de Movimentação do Exército alemão, passa-se à Fase de Combate alemã, quando se resolvem os combates preparados pelo alemão em sua Fase de Movimentação. Terminada esta fase, passa-se a Fase de Movimentação do Exército aliado, que se move e depois ataca, se quiser, da mesma forma que o alemão, Encerrada a Fase de Combate dos aliados passa-se ao próximo turno, quando é mudado o marcador de turnos para a casa seguinte.

4 - MOVIMENTAÇÃO

Para sua movimentação, as unidades usam seu Poder de Movimentação, o Poder de Movimentação é dado sob a forma de Pontos de Movimentação que são pontos pela unidade de acordo com o tipo de terreno pelo qual ela se desloca. O custo em Pontos de Movimentação para cada tipo de terreno é dado pela “Tabela de Efeitos de Terreno na Movimentação e no Combate” (Vide Tabela).

Como pode ser visto na Tabela, as unidades de infantaria ou cavalaria gastam 1 ponto de Movimentação em qualquer tipo de terreno. As unidades blindadas gastam: 2 pontos nas casas de floresta, 1 ponto nas casas de terreno aberto ou cidade e, para cruzar rios, mais 2 pontos.

EXEMPLO: Suponhamos que um Corpo Blindado alemão esteja na casa 1709. Ele pode, em sua Fase de Movimentação, fazer o seguinte deslocamento: casa 1609 (2 pontos), 1510 (2 pontos), 1410 (3 pontos, sendo 2 pela travessia o rio e 1 pela penetração na casa 1410) e 1310 (1 ponto), usando assim 8 pontos de movimentação.

4.1 - PODER DE MOVIMENTAÇÃO

[4.11] - Uma unidade nunca pode exceder seu Poder de Movimentação,

[4.12] - As unidades não são obrigadas a usar todo o seu Poder de Movimentação, podendo usar menos pontos do que o total permitido se assim for desejado.

Porém, Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade não podem ser transferidos para outra unidade nem acumulados para turnos seguintes.

4.2 – RESTRIÇÕES À MOVIMENTAÇÃO

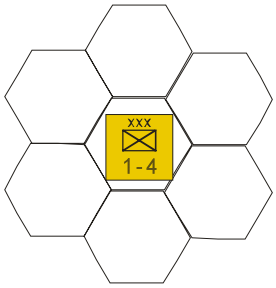
4.2.1 - De unidades do próprio exército

Duas unidades nunca podem ocupar a mesma casa no tabuleiro ao mesmo tempo, Pode ocorrer, contudo, que uma unidade cruze uma casa ocupada por uma unidade amiga, desde que esta não esteja em combate.

4.2.2 – De unidades

Toda unidade controla as seis casas que a cercam. Estas casas correspondem a Zona de Controle das unidades.

Se durante sua Fase de Movimentação, uma unidade já estiver na Zona de Combate uma unidade inimiga e não quiser entrar em combate com ela, poderá abandonar esta casa desde que a próxima que ocupe não esteja na Zona de Controle desta ou de outra unidade inimiga. Depois, ela poderá, nesta mesma Fase de Movimentação, penetrar na Zona de Controle de qualquer unidade inimiga inclusive aquela com a qual estava engajada no inicio da Fase de Movimentação.



Zona de Controle de 1 unidade

4.2.3 Casas Fortificadas

Tanto as casas da Linha Maginot quanto a do Forte Eben-Emael possuem Zona de Controle, mesmo que não haja unidades aliadas ocupando-as. Entende-se que dentro destas casas fortificadas existem unidades aliadas que podem atingir unidades alemães que se posicionarem dentro de seu alcance de tiro. Depois que o Forte Eben-Emael ou qualquer casa da Linha Maginot tenham sido tomados pelos alemães, não mais exercerão Zona de Controle nem contra os aliados. Uma vez que se supõe terem sido abandonados pelas suas guarnições

4.2.4 - Por ouros tipos de terreno

A interferência do terreno na movimentação é a diferente quantidade de pontos de movimentação que cada tipo de terreno requer da unidade para ser transposto.

EXEMPLO: Uma unidade de blindados alemã na casa 1506, ao se deslocar para a casa 1606, gasta 4 pontos de movimentação, sendo 2 para cruzar o rio e mais 2 para ocupar a casa 1606 (floresta); a partir daí, ela pode deslocar-se para a casa 1707 e depois para a 1708 (por exemplo), gastando 2 pontos de movimentação para cada casa pela qual passar, atingindo assim seu 8º ponto de movimentação e tendo de parar. ***Vide Tabela de Efeitos de Terreno na Movimentação e no Combate, na última página.***

4.3 - ENTRADA E SAÍDA DO MAPA

Como poderá ser observado no item sobre as condições de vitória o Exército alemão ganha pontos ao destruir unidades aliadas. Assim, algumas vezes será mais interessante para o aliado retirar do mapa uma unidade sua já perdida (em via de ser destruída pelo inimigo) do que vê-la converter-se em pontos para seu adversário.

As unidades aliadas podem sair do mapa pelas casas da borda oeste, entre as casas 0108 e 0117, ou pelas casas da borda sul entre as casas 0117 e 2917, ou ainda pelo embarque naval. As unidades que saírem do mapa não contam pontos para o Exército alemão e não mais poderão retornar ao combate.

4.3.1 - Saída por via terrestre

As unidades aliadas que saírem do mapa por via terrestre, pelas casas ciladas acima, pagarão para penetrar na primeira casa fora do mapa (hipotética) um numero de Pontos de Movimentação igual ao número requerido pela última casa pela qual passarem no mapa. Entende-se que a primeira fileira de casas após o término de casa borda do mapa seja do mesmo terreno da última Se uma unidade não tiver Pontos de Movimentação suficientes para sair do mapa, não poderá fazê-lo.

4.3.2 - Saída por via naval

A saída por via naval dá-se quando uma unidade tenta deixar o mapa por uma cidade costeira, que pode ser Calais ou Dunquerque.

Uma unidade que embarca (em navios hipotéticos) deve pagar 1 ponto do seu Poder de Movimentação para ocupar a primeira casa de mar no mapa. Em seguida, os alemães podem tentar impedir o transporte naval efetuando um ataque aéreo.

Ao efetuar este ataque, o alemão diz com quantos pontos de poder aéreo, dos 4 disponíveis, atacam cada transporte naval. **(Vide Tabela de Embarque e item 5 4)**

4.4 – PÁRA-QUEDISTAS

Objetivo da unidade pára-quedista: Capturar o Forte Eben-Emael.

O Exército alemão deve lançar sua unidade pára-quedista sobre Eben-Emael no 1º turno de ambos cenários*. Em seguida, ele lança o dado. Se cair 1, 2, 3, 4 ou 5, considera-se que o forte foi capturado pelos pára-quedistas e que as pontes do canal Alberto, existentes na casa 2004, foram tomadas intactas. Em conseqüência disto os blindados alemães podem passar por aquela casa, cruzando o canal, sem pagar os 2 pontos extras. Se no dado cair 6, considera-se que a unidade pára-quedista foi eliminada, e o forte terá seu valor normal de fortificação.

* Vide item 6.

5 - COMBATES

Ao término de uma Fase de Movimentação, quando duas unidades inimigas ocuparem casas adjacentes, entende-se que elas estão em combate sendo que o exército que se deslocou para a casa adjacente à unidade inimiga (o último a jogar) é considerado o atacante e o outro, o defensor.

5.1 - COMO SOLUCIONAR OS COMBATES

Para solucionar um combate utiliza-se a “Tabela de Eleitos de Combate”.

Os passos para a solução do combate são os seguintes:

5.1.1 - Observar a Relação de Forcas entre as unidades em combate.

EXEMPLO: Uma unidade blindada alemã (poder de Combate 7) contra uma unidade de infantaria belga (Pode de Combate 1). Como a Relação de forças é de 7 para 1, será utilizada para a resolução do combate, a coluna +6 na tabela.

5.1.2 - Influência do terreno na solução dos combates

Conforme o tipo de terreno, fica mais fácil ou mais difícil para o exército atacado defender-se. Os benefícios que o terreno dá ao exercito defensor estão relacionados na Tabela de Eleitos do Terreno na Movimentação e no Combate. **(Vide Tabela na página 7)**

EXEMPLO: Ainda na Relação de Forças dada no exemplo acima, suponhamos que a unidade belga esteja em uma casa de floresta. Ela deve deslocar-se uma coluna à esquerda, e, ao invés de +6, a relação passa a ser +5.

Diz-se que uma unidade recebe uma coluna quando a leitura da Tabela de Efeitos de Combate é feita uma coluna à esquerda (de +6 para +5, por exemplo) e que perde uma coluna quando esta leitura é feita uma coluna à direita (de +6 para +7, por exemplo).

a) A defesa só recebe benefício de rio quando a unidade atacante estiver do lado oposto.

b) Quando uma unidade estiver em uma casa de fortificação e for atacada, seu Poder de Combate aumenta de 6 pontos, ou seja, se ela tem Poder de Combate 1, esta passará a ser 7. Só as unidades aliadas podem receber este bônus das fortificações, pois entende-se que quando os alemães penetram numa Fortificação, esta é destruída; neste caso, o terreno será considerado ABERTO.

Outro beneficio que a fortificação dá as unidades aliadas é que se o resultado do combate for DR (Vide item 5.14), elas não são obrigadas a recuar, nem uma unidade aliada em uma casa de fortificação é obrigada a atacar uma unidade alemã em sua Zona de Controle.

A casa de fortificação vazia tem um Poder de Combate de 6 pontos. pois entende-se que ela possui uma guarnição, não representada por Pecas em Cartão.

c) Os efeitos do terreno são somados. Uma unidade na casa 1904 pode receber se atacada, uma coluna por estar em uma casa de floresta. Se este ataque partir, por exemplo, da casa 2004, ela receberá três colunas, sendo duas pelo rio e uma pela floresta.

5.1.3 - Verificar se a posição é de cerco

Diz se que uma unidade está cercada quando todas as casas a sua volta estão ocupadas por unidades inimigas ou em Zonas de Controle de unidades inimigas. Uma unidade está cercada, por exemplo, se estiver na casa 1904 e, nas casas 1803 e 2004, houver unidades inimigas.

Quando uma unidade esta cercada, "perde uma coluna". Assim, após estabelecidas a Relação de Forcas e a influência do terreno neste combate, verifica-se se existe alguma unidade cercada e muda-se a coluna do combate (uma coluna, apenas) para **a esquerda se a unidade cercada for a atacante, ou para a direita se a unidade cercada for a defensora**. Depois de avaliadas a Relação de Forças e a influência do terreno e de verificado se a unidade cercada ou não, determina-se a coluna vertical da "Tabela de Efeitos de Combate".

O próximo passo é definir qual a coluna horizontal da "Tabela de Efeitos de Combate" a ser usada. Esta coluna é definida pelo lançamento de um dado. Na intersecção das colunas horizontal e vertical está o resultado do combate.

EXEMPLO: Suponhamos que uma unidade de infantaria alemã (Poder de Combate 4) ataque uma unidade belga (Poder de combate 1). O terreno é aberto e não há posição de cerco. A Relação de Forças é, portanto, +3. Ao lançar-se o dado, cai o número 5. O resultado do combate é impasse (-).

5.1.4 - Explicação sobre os resultados da "Tabela de Efeitos de Combate"

(DE) · Defesa Eliminada - A unidade atacada é retirada do mapa e considerada destruída.
(DR) · Defesa Recua - A unidade atacada deve recuar uma casa, obedecendo às Regras de Recuo (item 5.3).

(-) · Impasse - Nada ocorre, e as unidades permanecem em combate. A unidade que foi atacada pode em sua Fase de Movimentação, optar por atacar a unidade inimiga ou afastar-se da mesma.
(AR) - Ataque Recua - A(s) unidade(s) atacante(s) recua(m) uma casa, obedecendo as Regras de Recuo (Item 5.3).
(AE) - Ataque Eliminado · Uma das unidades atacantes é eliminada e as demais, se houver, recuam uma casa, obedecendo as Regras de Recuo (item 5.3).

5.2 - COMBATE MÚLTIPLO

É possível que uma unidade seja atacada por mais de uma unidade inimiga, ou que uma única unidade ataque duas unidades adversárias, ou, ainda, que várias unidades ataquem várias unidades, simultaneamente. Estes são os chamados Combates Múltiplos.

Para que o Combate Múltiplo seja caracterizado, e preciso que TODAS AS UNIDADES ATACANTES ESTEJAM NA ZONA DE CONTROLE DE TODAS AS UNIDADES DEFENSORAS.

Neste caso, soma-se o Poder de Combate das unidades atacantes, soma-se o Poder de Combate das unidades defensoras e resolve-se o combate, como no caso do combate simples.

Atenção
Quando uma unidade estiver engajada, isto é, quando estiver na Zona de Controle de uma unidade inimiga, deve ocorrer um combate.

Uma unidade só pode efetuar um único ataque em sua Fase de Combate.

Uma unidade só pode ser atacada uma única vez na Fase de Combate adversária.

Sempre que uma unidade tiver uma unidade inimiga em sua Zona de Controle, deverá haver um combate, sendo que a unidade que se moveu por último será a atacante.

5.3 - REGRAS DE RECUO

Unidades que tenham de recuar para fora do mapa serão consideradas destruídas Quando, após um combate, uma unidade for obrigada a recuar, ela não pode, em hipótese alguma, ir para uma casa que esteja na Zona de Controle de uma unidade inimiga.

Uma unidade pode, ao recuar, ir para uma casa ocupada por uma unidade amiga, desde que esta unidade não esteja na Zona de Controle de uma unidade inimiga.

Esta segunda unidade, porém, também terá de recuar, mesmo que para tal ela tenha de mover outra unidade amiga, em um verdadeiro recuo em cadeia Este recuo em cadeia pode ocorrer tantas vezes quantas forem necessárias, desde que em nenhum momento a unidade que recua vá para uma casa controlada pelo inimigo.

5.3.1 - Avanço após o recuo ou eliminação de unidades

Quando, após um combate, uma unidade recua ou é eliminada, a unidade ou as unidades que venceram este combate podem avançar pela “brecha” que criaram nas linhas inimigas, obedecendo à seguinte regra:

- Unidade de Infantaria alemã e qualquer unidade aliada - avança 1 (uma) casa.
- Unidade Blindada alemã - avança 3 (três) casas, no máximo (ou menos, se quiser).

OBS.: Quando a unidade Blindada alemã avança estas três casas, ou menos, se quiser, não precisa respeitar as Zonas de Controle inimigas, podendo ignorá-las, bem como o tipo de terreno.

5.4 - APOIO AÉREO

O Exército alemão pode contar com Apoio Aéreo durante todo o combate. Este Apoio Aéreo é representado por Pontos de Apoio Aéreo que ele recebe na razão de 4 pontos em sua Fase de Combate e mais 4 pontos na Fase de Combate dos aliados.

Ele pode distribuir estes pontos como quiser, entre os combates de que participar, usando os 4 pontos em uma mesma casa ou distribuindo-os, de acordo com sua estratégia.

Poderá também usar estes pontos para tentar impedir o embarque naval. Quando uma unidade tentar embarcar, ele usa Pontos de Apoio Aéreo e lança o dado. Para saber se afundou o navio (hipotético) no qual a unidade terrestre embarca, deve consultar a Tabela de Embarque. (Vide Tabela)

EXEMPLO: Se o alemão decidir usar três pontos de Poder Aéreo contra um navio, ele afundará este navio se no dado cair 1, 2 ou 3.

E bom lembrar que o alemão só dispõe de 4 pontos de Poder Aéreo para usar em cada Fase de Combate, Os pontos que ele usar para tentar impedir o embarque aliado não poderão ser usados na Fase de combate seguinte, que será a dos aliados. Se estes efetuarem ou não ataques, na Fase de Combate alemã os alemães já terão 4 pontos de Poder Aéreo novamente.

EXEMPLO: Suponhamos um combate em que o Exército alemão ataque uma unidade inimiga com +3 e lance neste combate 2 pontos de Apoio Aéreo; a relação passará a ser +5, e lhe restarão ainda, 2 pontos para outros combates neste turno.

6 - PREPARAÇÃO

Existem duas formas de se conduzir a batalha: uma é representando os fatos históricos com a disposição real das tropas em conflito; outra é tentando corrigir os erros aliados, colocando as unidades franco-britânicas e forma mais eficaz para a defesa.

6.1 CENÁRIO HISTÓRICO

6.1.1 Colocação inicial das peças

Franceses: (Azuis)
Peças 3-4: Casas 0602, 0604, 0907, 1108, 1209, 1913, 2212, 2614, 2715, 3015 e 0814.
Peças 2-8; Casas 0603, 1208, 1112 e 1007.
Peça 4-8: Casa 0714.
Peças 1-4: Casas 1410, 1513, 2515, 2815, 2915 e 1511 (infantaria).
Peça 1-4: Casa 1713 (cavalaria).

Ingleses (Rosa)
Peças 3-4: Casas 0705 e 0805.
Peça 4-4: Casa 0804.

Belgas (Laranja)
Peças 1-4: Casas 1303, 1403, 1404, 1604, 1704, 1804, 1805 e 1806.

Holandeses (Amarelo)
Peça 1-4: Casa 2002.

Alemães (Cinza)
Peças 4-4: Casas 2301, 2401, 2402, 2303, 2403, 2404, 2305, 2505, 2405, 2306, 2406, 2407, 2508, 2408, 2409, 2509, 2609, 2510, 2410, 2511, 2512, 2612, 2713, 2913, 3013 e 3114.
Peça 4-8: Casa 2302.
Peças 7-8: Casas 2304, 2307 e 2308.
Peça 9-8: Casa 2309.

Após a destruição do Exército holandês, o alemão recebe mais duas unidades 4-4, que entram no mapa pelas casas 2101 e 2001.

6.1.2 – Duração da Batalha

6 turnos

6.1.3 - Regra especial

No 1º turno, o Exército aliado, na sua Fase de Movimentação não pode cruzar a fronteira entre França e Bélgica com nenhuma unidade. No 2º turno, esta restrição deixa de existir.

6.1.4 - Condições de vitória

No final, se os alemães tiverem 10 pontos a mais que os aliados vencem a batalha. Se os alemães tiverem uma vantagem interior a 10 pontos, vencem os aliados.

Marcação de pontos - Para o Exército alemão:

- 1 ponto por cada unidade holandesa, belga ou francesa que destruir.
- 3 pontos por cada unidade inglesa que destruir.
- 1 ponto por cada casa da Linha Maginot que conquistar.
- 5 pontos por Calais + Dunquerque (ambas as cidades).
- 10 pontos por Paris.

Se, ao término do jogo, não houver unidades aliados ao norte dos rios Sena e Marne nem a oeste do rio Mosa, esquece-se a pontuação e vence automaticamente o Exército alemão.

Para o Exército aliado:

- Por cada unidade alemã que destruir – o Poder de Combate da mesma em pontos.
- 5 pontos por Calais.
- 5 pontos por Dunquerque.
- 10 pontos por Paris.
- 1 ponto por cada unidade que tiver no mapa.
- 5 pontos pela destruição da Divisão de pára-quedistas alemã (Vide item 4.4).
- 10 pontos por cada unidade aliada no território alemão.

6.2 - CENÁRIO OPCIONAL

6.2.1 – Colocação inicial das peças

O aliado coloca suas unidades no mapa como quiser não lhe sendo permitido cruzar a fronteira alemã nesta colocação.

Em seguida, o alemão coloca suas unidades no mapa, não podendo colocar nenhuma unidade sua em uma casa adjacente a uma unidade aliada e não podendo, nesta colocação inicial, sair da Alemanha.

Neste cenário não há qualquer restrição de movimentação dos aliados. **(Vide Item 6.13)**

6.2.2 - Duração da batalha

7 turnos.

6.2.3 - Regra especial

As duas unidades alemãs que entravam no Cenário Histórico após a destruição do Exército holandês entram neste roteiro depois que não houver nenhuma unidade aliada na Holanda.

6.2.4 - Condições de vitoria

As mesmas do cenário anterior. **(Vide Item 6.14)**

7 - CONSELHOS TÁTICO - ESTRATÉGICOS

a) Para os alemães

Nesta batalha, em ambos os cenários, o Exército alemão deve atacar sempre vigorosamente evitando atacar com +1, devido à possibilidade de Ataque Eliminado. O critério na distribuição de pontos de Poder Aéreo também é importante.

Existem colunas na Tabela de Efeitos de Combater, como a +7 a +9, em que é desperdício de forças atacar com +8, pois o +7 já leva à esta coluna. Assim, ou se ataca com +7 ou com +10 etc. **(Vide Tabela)**

O alemão, sempre que vencer um ataque com blindados, deve, se for possível, avançar as três casas que são permitidas (Vide item 5.3.1). Isto pode causar o cerco e a destruição da unidade blindada, mas è um risco a correr, pois existe o Apoio Aéreo para aumentar o poder da unidade.

O alemão também deve, o quanto antes, deixar a floresta das Ardenas (grande área verde no mapa) e rumar para o norte, tentando tomar Dunquerque e Calais para impedir o embarque das unidades aliadas. Ao mesmo tempo, é importante desviar forcas para o sul, para impedir que as unidades francesas que começam o combate na Linha Maginot e atrás dela possam rumar para oeste, a fim de participar da defesa de Paris.

b) Para os aliados

Os aliados devem reter os ataques alemães, recuando o mínimo possível, e evitar deixar unidades fáceis de serem cercadas e brechas em suas linhas.

Sempre que possível, nas áreas em que os blindados alemães puderem atacar, é importante fazer linhas de defesa em profundidade, para impedir que os blindados alemães avancem três casas, se vencerem os combates por ventura ocorridos.

Desde o primeiro turno os aliados devem retirar as unidades estacionadas na Linha Maginot, para que elas possam ter participação mais eficaz no combate, pois a Linha Maginot não precisa de unidades para defender-se de ataques alemães.

Se os alemães retirarem as unidades que possuem em frente à Linha Maginot, os aliados derem avançar algumas de suas unidades ali estacionadas para dentro da Alemanha, uma vez que unidades aliadas na Alemanha lhes dão bons pontos.

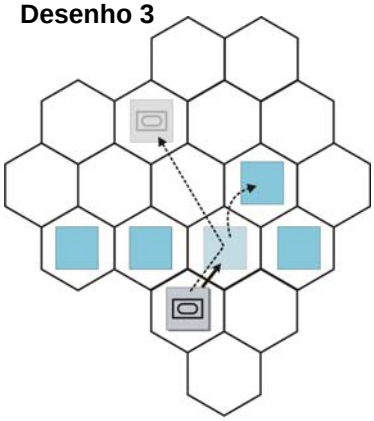
Sempre que algum blindado avançar e ficar isolado, os aliados devem tentar cercá-lo, mas com prudência, não esquecendo que os alemães podem aumentar o Poder de Combate dá sua unidade com os 4 pontos de Poder Aéreo de que dispõem. Se o cerco a esta unidade for arriscado, os aliados devem deixar passar a ocasião.

No desenho 3 pode-se observar o que ocorre quando os alemães efetuam um ataque com blindados, e os aliados não possuem uma segunda linha de defesa que possa absorver o impacto.

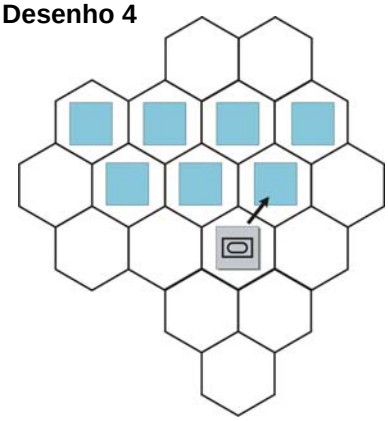
O desenho 4 mostra um ataque blindado alemão contra uma linha em profundidade aliada, e o desenho 5 indica como a unidade atacada deve recuar para impedir o avanço de três casas do inimigo.

O desenho 6 apresenta algumas posições em que não se devem deixar unidades em linha, devido a possibilidade de cerco.

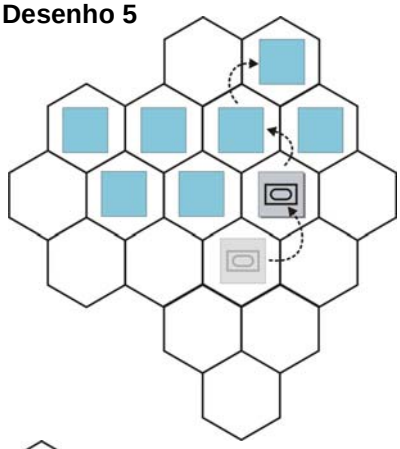
Desenho 3



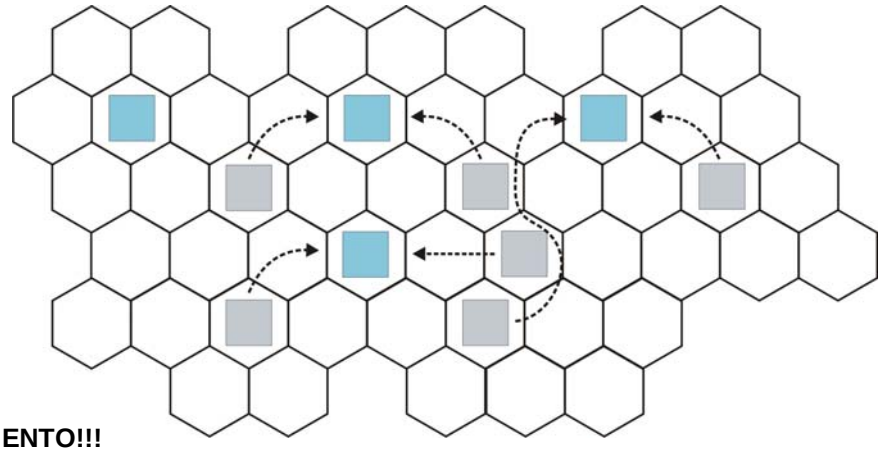
Desenho 4



Desenho 5

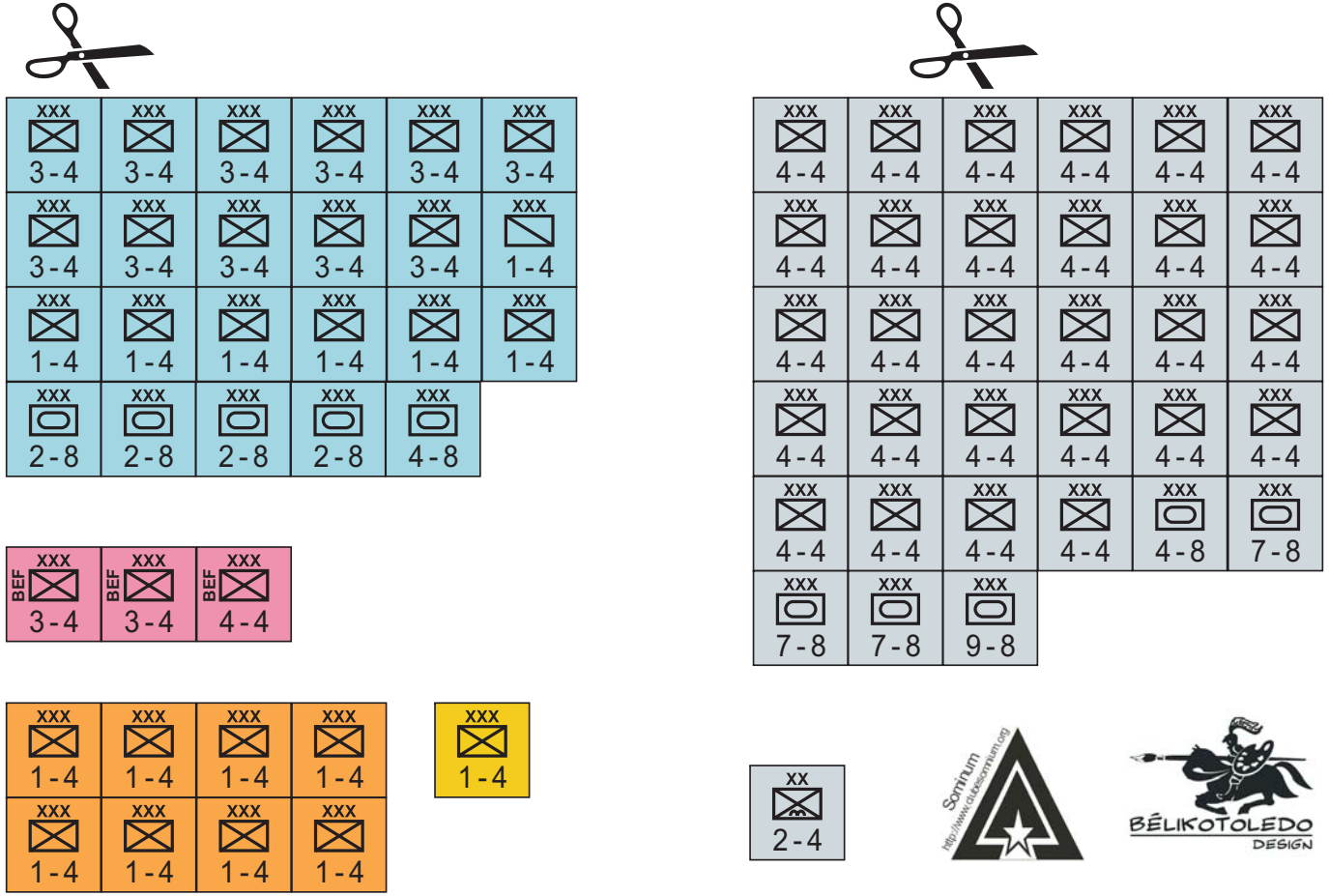


Desenho 6



BOM DIVERTIMENTO!!!

CAMPANHA DA França 1940



II Guerra Mundial — CAMPANHA DA França 1940

TURNOS

1	2	3	4	5	6	7

TIPOS DE TERRENO

Aberto (1) | Cidade (1) | Floresta (1 ou 2) | Rio (0 ou 2) | Fortificação (1)

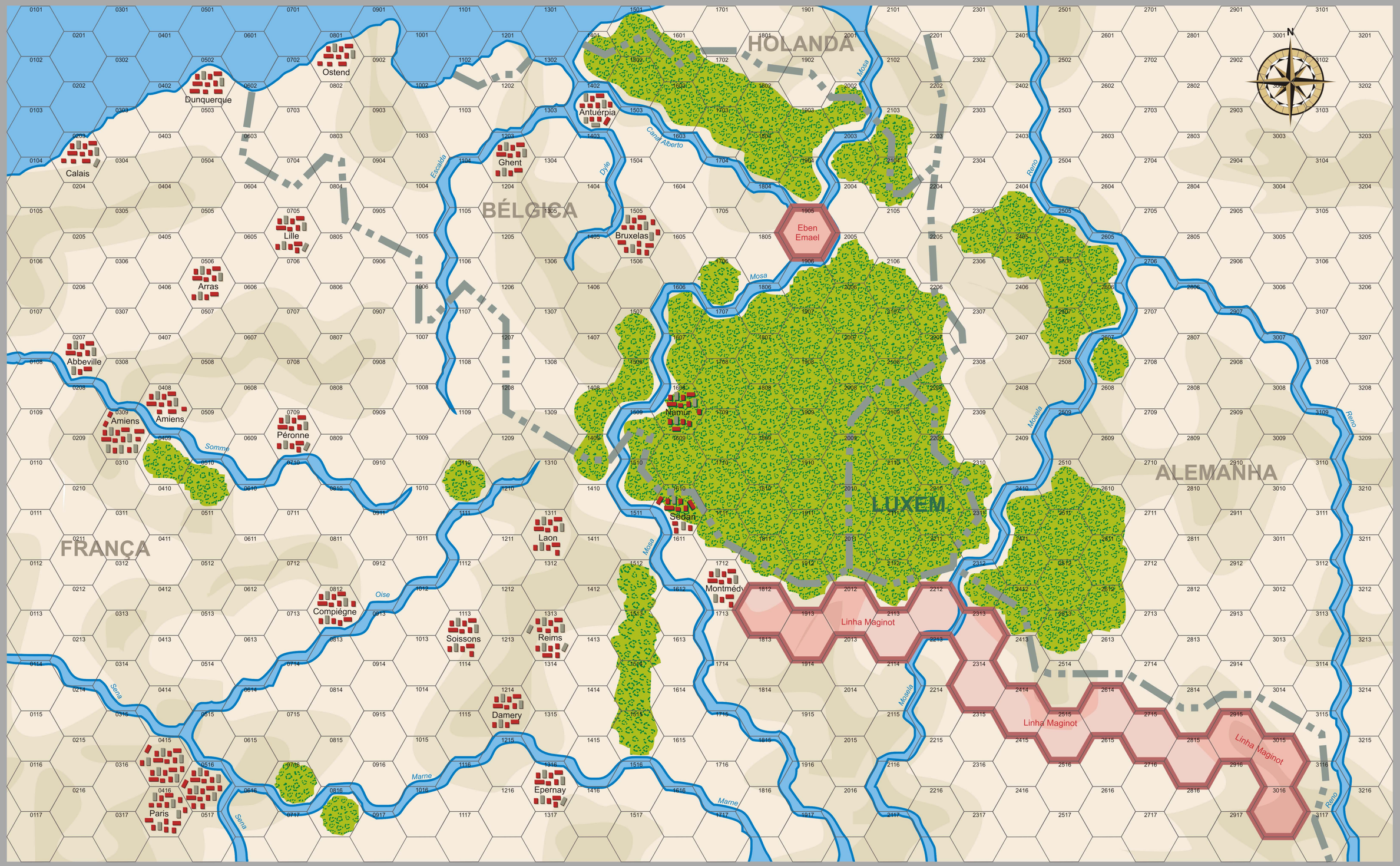


TABELA DE EFEITO DE COMBATE

DADO	-3	-2	-1	=	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7 a +9	+10 a +12	+13 a +15	DADO
1	AE	AR	AR	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	DE	1
2	AE	AE	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	2
3	AE	AE	AE	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	3
4	AE	AE	AE	AR	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	4
5	AE	AE	AE	AE	AR	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	5
6	AE	AE	AE	AE	AE	AR	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	6

BÉLIKOTOLEDO DESIGN

TABELA DE EMBARQUE

	PONTOS DE PODER AÉREO UTILIZADOS				
DADO	1	2	3	4	DADO
1	DE	DE	DE	DE	1
2	-	DE	DE	DE	2
3	-	-	DE	DE	3
4	-	-	-	DE	4
5	-	-	-	-	5
6	-	-	-	-	6

www.clubesomnium.org

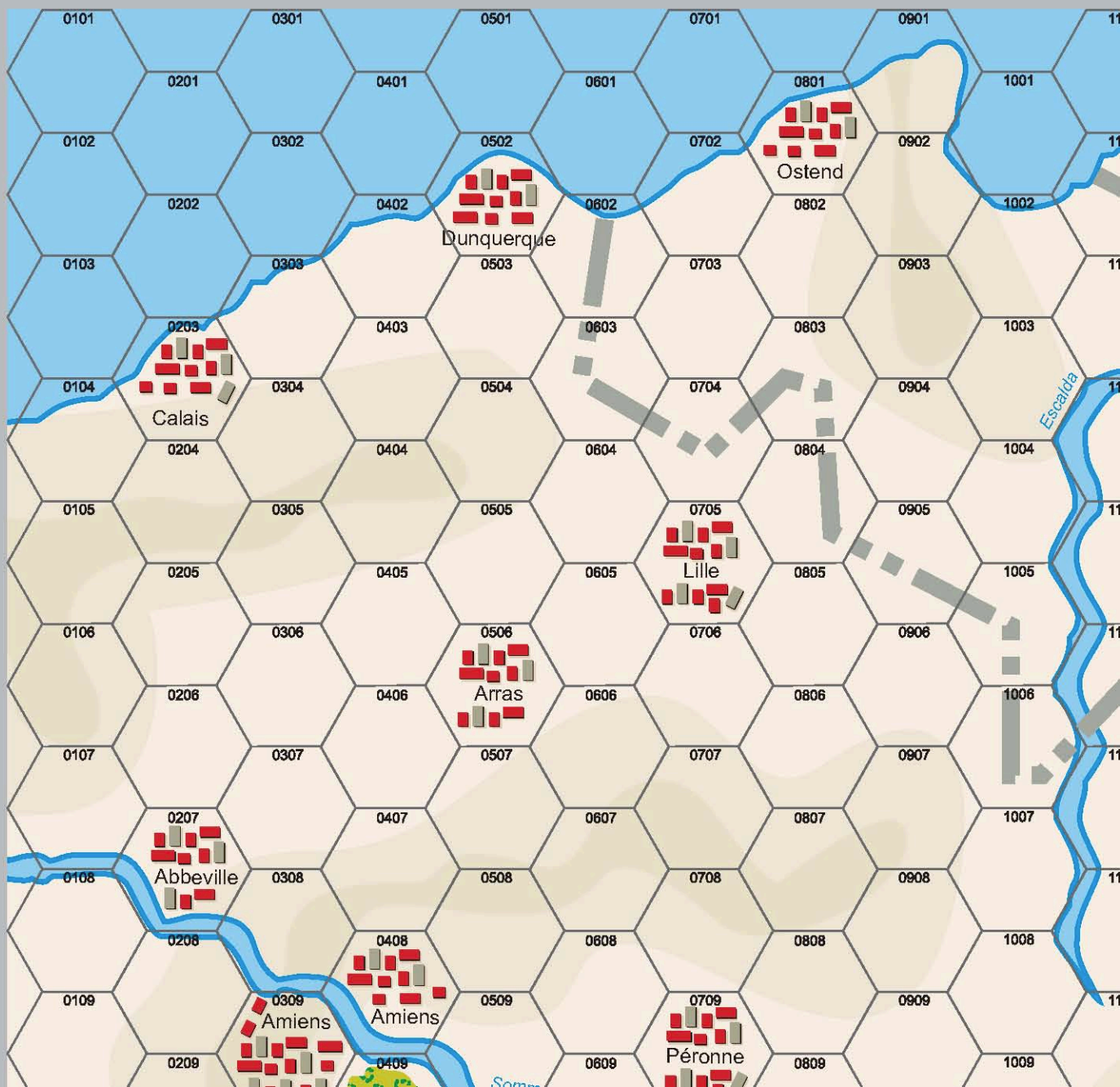
TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE

Tipo de Unidade	Tipos de Terreno	Custo por casa	Influência no Combate
Blindados	Aberto e Cidade	1 Ponto	-
	Floresta	2 Pontos	1 Coluna
	Rio	+2 Pontos	2 Colunas
	Fortificação	1 Ponto	+6 Pontos
Infantaria e Cavalaria	Qualquer tipo	1 Ponto	As mesmas acima

As unidades de Infantaria e Cavalaria não pagam pontos extras nem mesmo para cruzar rios.

II GUERRA MUNDIAL

CAMPANHA DA França

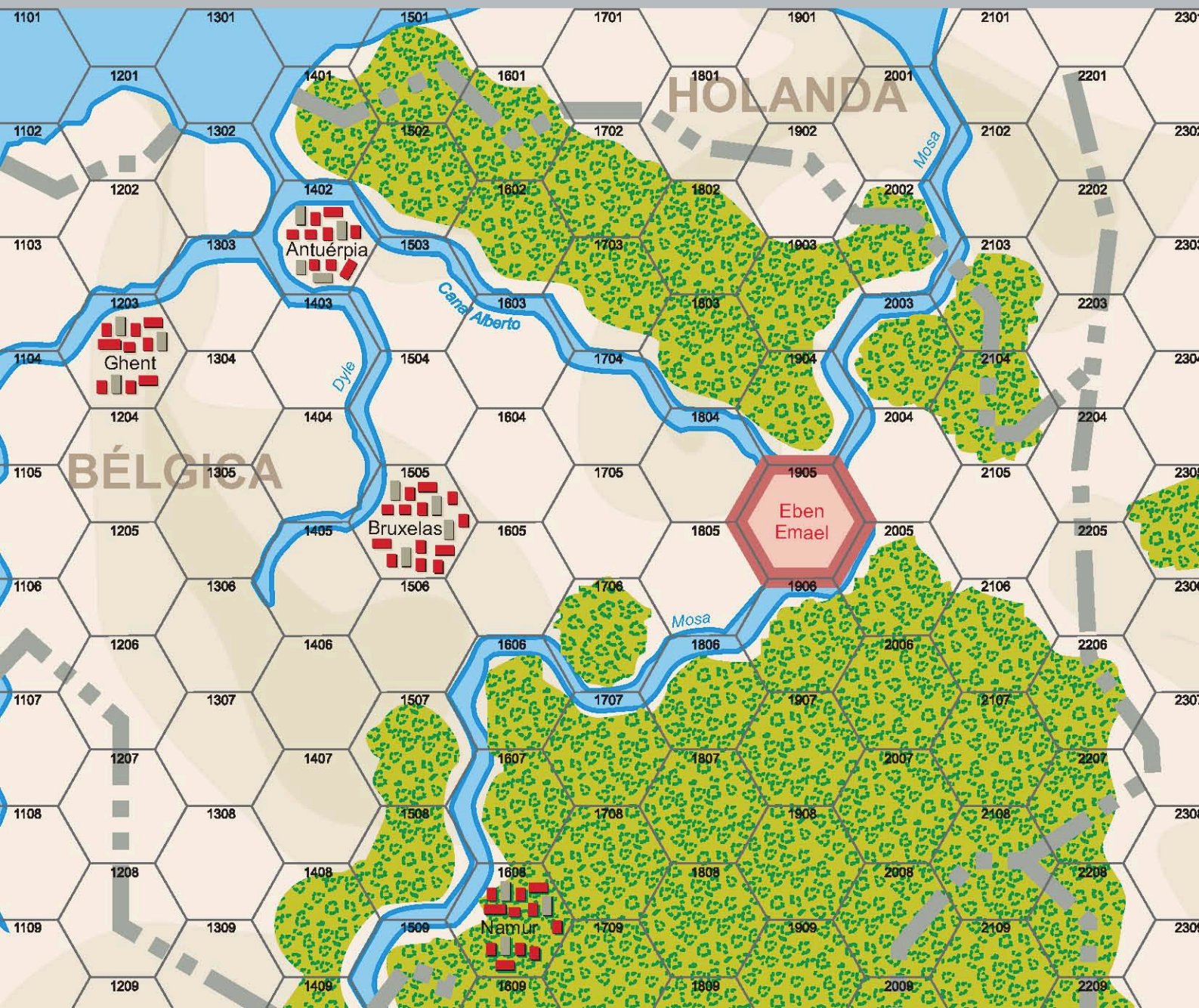


DA

a 1940

TURNOS

1	2	3	4	5



6

7

TIPOS DE TERRENO

Aberto (1) | Cidade (1) | Floresta (1 ou 2) | Rio (0 ou 2) | Fortificação (1)

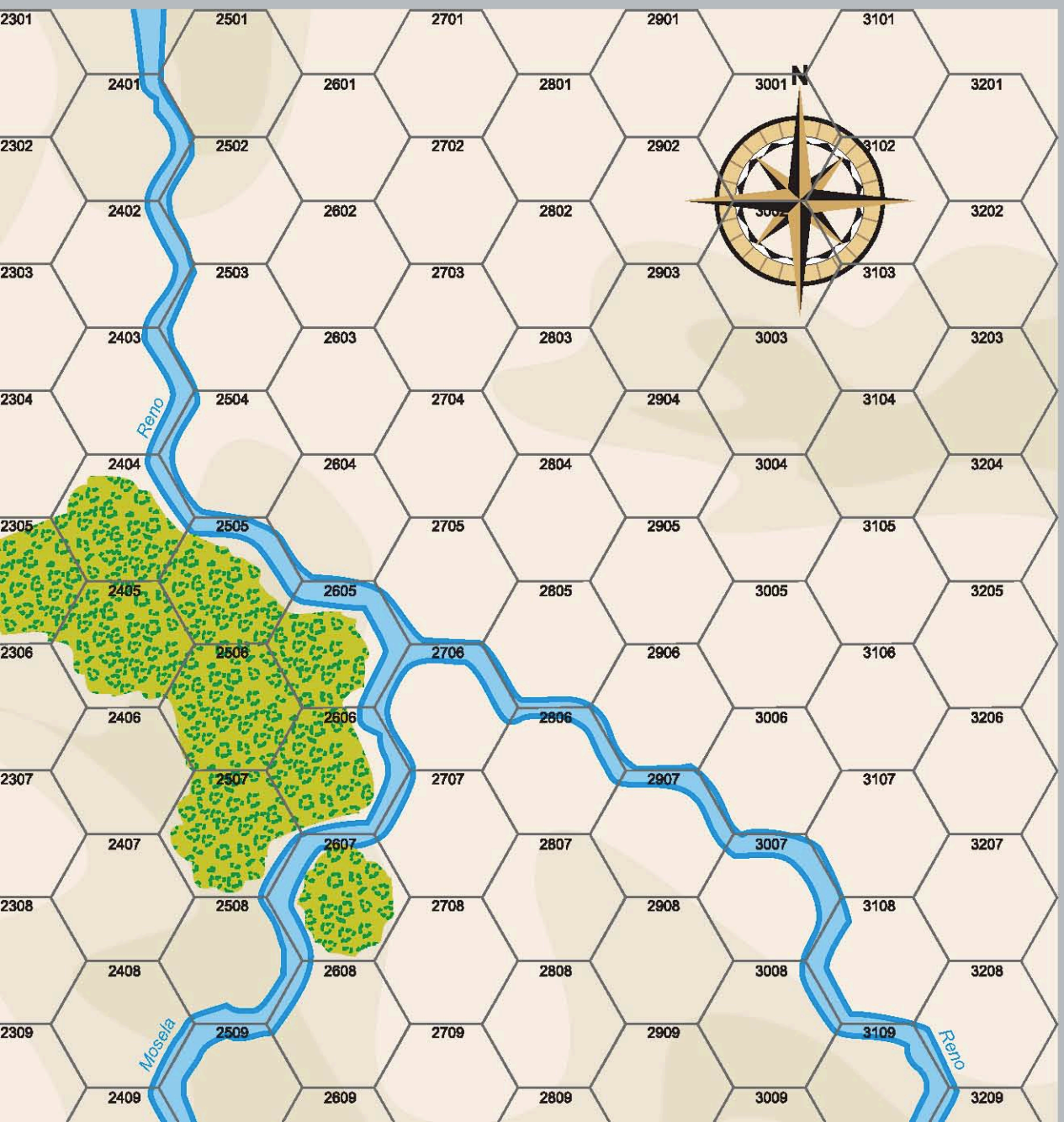
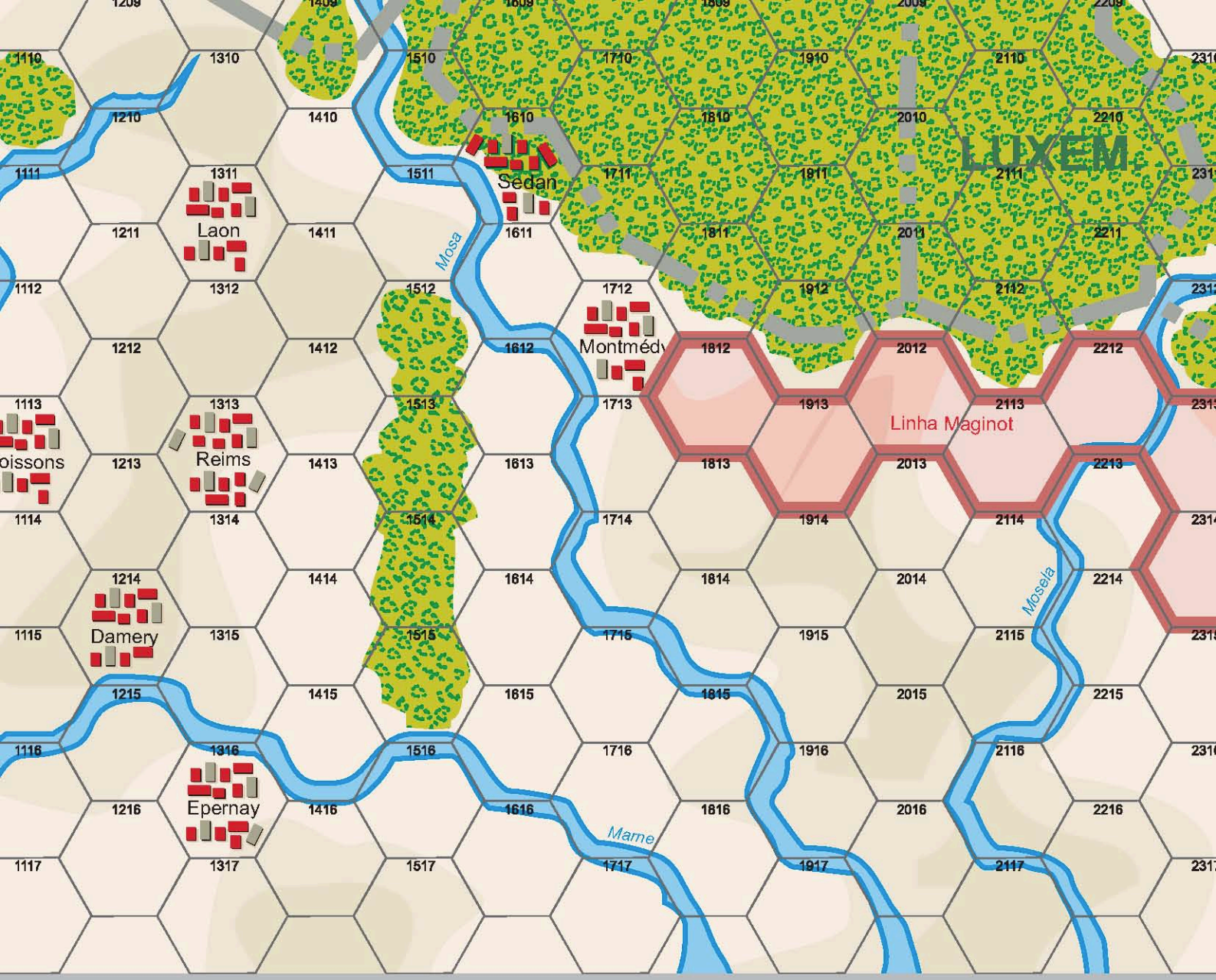


TABELA DE EFEITO DE COMBATE

DADO	-3	-2	-1	=	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7 a +9	+10 a +12	+13 a +15	DADO
1	AE	AR	AR	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	DE	1
2	AE	AE	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	DE	2
3	AE	AE	AE	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	DE	3
4	AE	AE	AE	AR	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	DE	4
5	AE	AE	AE	AE	AR	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	DE	5
6	AE	AE	AE	AE	AE	AR	AR	-	-	DR	DR	DR	DE	6



DADO
1
2
3
4
5
6

BÉLIKOTOLEDO DESIGN

TABELA DE EMBARQUE

	PONTOS DE PODER AÉREO UTILIZADOS				
DADO	1	2	3	4	DADO
1	DE	DE	DE	DE	1
2	-	DE	DE	DE	2
3	-	-	DE	DE	3
4	-	-	-	DE	4
5	-	-	-	-	5
6	-	-	-	-	6

www.clubesomnium.org

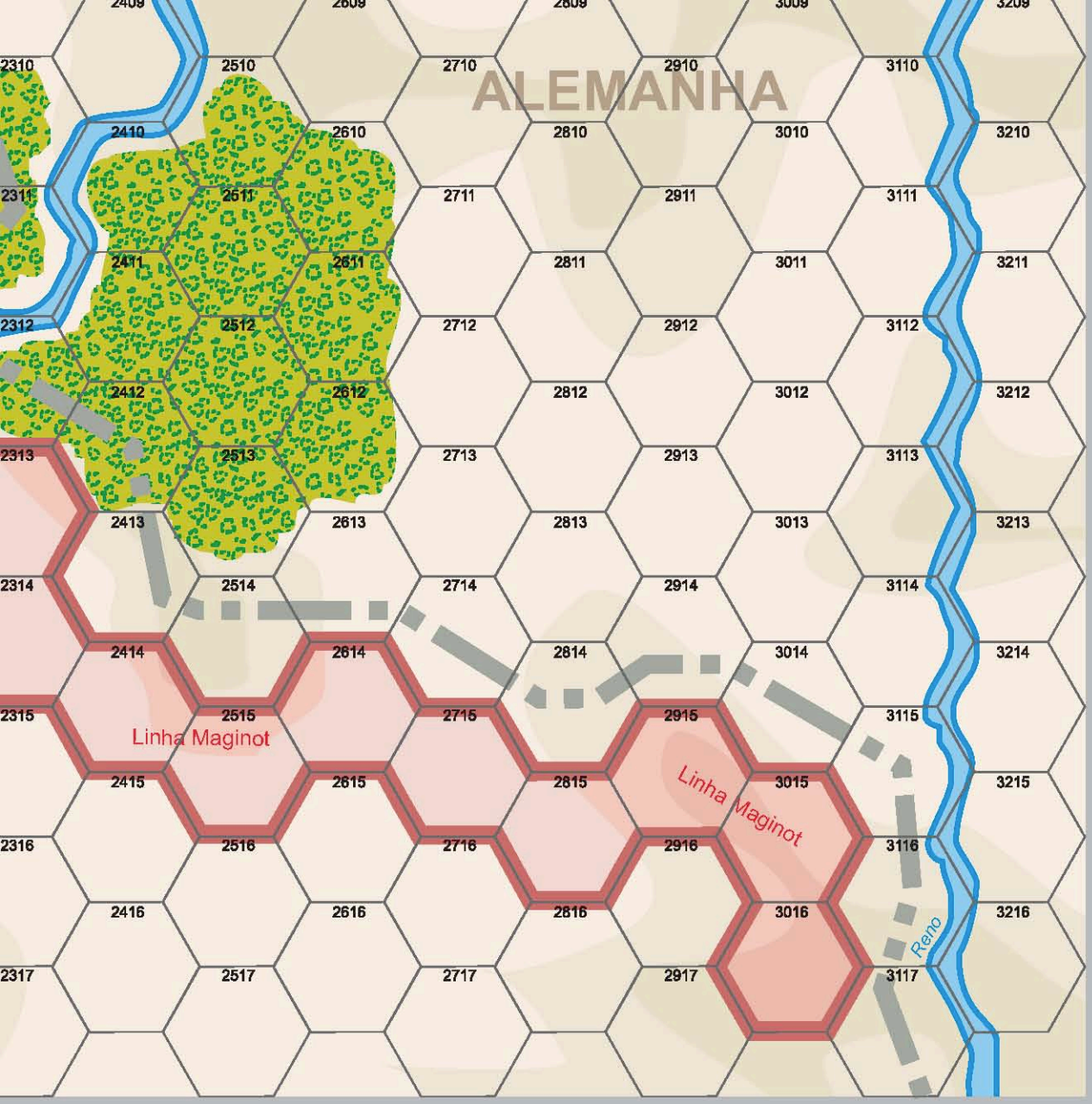


TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE

Tipo de Unidade	Tipos de Terreno	Custo por casa	Influência no Combate
Blindados	Aberto e Cidade	1 Ponto	-
	Floresta	2 Pontos	1 Coluna
	Rio	+2 Pontos	2 Colunas
	Fortificação	1 Ponto	+6 Pontos
Infantaria e Cavalaria	Qualquer tipo	1 Ponto	As mesmas acima

As unidades de Infantaria e Cavalaria não pagam pontos extras nem mesmo para cruzar rios.