

# PAPUA-NOVA GUINÉ



**REGRAS GERAIS:**

# PAPUA - NOVA GUINÉ

## REGRAS GERAIS

### 1.0 - INTRODUÇÃO:

“Imagine uma área de aproximadamente 160 quilômetros de extensão, com uma série de serras de alturas que variavam entre 900 e 2.100 metros. Recubra tudo isto de selva, árvores baixas e altas envolvidas em lianas selvagens. Por entre a espessa mataria passava uma trilha nativa”. Assim um coronel australiano descreveu a região da Trilha Kokoda, uma trilha acidentada e impraticável para veículos que ligava a Papua à Nova Guiné através das serras Owen Stanley e que foi palco de selvagens combates entre as tropas japonesas e australianas em 1942. Mas ele não disse tudo: a região também possuía pântanos, habitados por crocodilos, além de serpentes, escorpiões e sanguessugas. Era também fortemente atacada de malária, tifo, disenteria e outras doenças, que causavam mais baixas que o fogo inimigo.

Mesmo com o desastre de Midway, os japoneses decidiram manter a pressão contra os aliados no Sudoeste do Pacífico, avançando para a Nova Guiné e as ilhas Salomão, ameaçando a Austrália e a sua linha de comunicações com os EUA. Para isso, era necessário ocupar a selvagem região da Papua-Nova Guiné, cuja posição-chave era a base de Port Moresby.

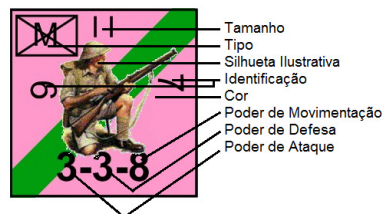
Do lado aliado, começava o planejamento para a reconquista do Pacífico. Dali a poucas semanas se daria o desembarque em Guadalcanal e as tropas australianas que haviam lutado no Oriente Médio, na Grécia e na África do Norte estavam voltando para defender o seu país, decididos a deter os japoneses na Nova Guiné. Tropas americanas também chegavam à Austrália, embora ainda bisonhas, e o poderio aéreo aliado começava a se avolumar, disposto a desafiar a elite da aviação naval japonesa da Ala de Lae.

### 2.0 - MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa toda a região da Papua-Nova Guiné onde se deu a campanha e uma área simbólica da Austrália e de Nova Bretanha, esquematizada em 812 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 166, sendo 74 japonesas (28 terrestres, 45 aéreas e 1 naval, representadas na cor branca), 55 americanas (21 terrestres, 33 aéreas e 1 naval, representadas na cor amarela) e 37 australianas (28 terrestres e 9 aéreas, representadas na cor rosa com faixa diagonal verde).

#### 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 batalhão. Um regimento/brigada normalmente é composto por três batalhões, mas há exceções.

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

- Infantaria

- Milícia

- Paraquedistas

- Fuzileiros Navais

- Engenharia de Combate

- Cavalaria (Reconhecimento)

- Artilharia

- Artilharia de Montanha

- Engenharia de Construção

**Identificação da Unidade:** São os números (e, às vezes, nomes) que identificam a unidade. O número à esquerda na peça é o que identifica o próprio batalhão, enquanto o número à direita é o da brigada ou regimento a que o batalhão pertence. Quando não houver um número à direita, significa que o batalhão é independente.

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

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

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

Portanto, a unidade do exemplo é o 9º Batalhão de Milícia da 7ª Brigada australiana (cor rosa com faixa diagonal verde). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 8 (com baixas serão 1, 2 e 8, respectivamente).

#### OBSERVAÇÕES:

+ Algumas unidades têm marcações de regimento (III), mas, na verdade, tem efetivo de batalhão.

+ Apesar de divisões constarem da ordem de batalha de ambos os contedores, esta foi uma campanha enfrentada por unidades menores, sem espaço para grandes formações. Portanto, nesta simulação, as divisões são desconsideradas.

Apenas para informação, as divisões que estiveram na campanha foram:

- 6ª Divisão australiana (16ª Brigada)
- 7ª Divisão australiana (18ª, 21ª e 25ª Brigadas)
- 32ª Divisão americana (126º, 127º e 128º Regimentos)
- 41ª Divisão americana (163º Regimento).
- 10ª Divisão japonesa (39º Regimento)
- 30ª Divisão japonesa (41º Regimento)
- 38ª Divisão japonesa (229º Regimento)
- 51ª Divisão japonesa (66º e 115º Regimentos)

#### 2.2.2- Características das Peças Aéreas:



Classe: Refere-se à função dos aparelhos que compõem a unidade.

Silhueta Ilustrativa: É uma silhueta demonstrativa do aparelho que compõe a unidade.

Identificação: É o número que identifica a unidade.

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

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

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.

Portanto, a unidade do exemplo é o 8º Esquadrão de P-40 (caça-bombardeiros) americano (cor amarela). Seu poder de combate terrestre é 2, seu poder de combate aéreo é 8 e seu alcance é 37 (com baixas serão 1, 4 e 37, respectivamente). Nesta simulação, todas as unidades aéreas são de nível esquadrão ou similar (“Chutai” no Exército japonês e “Dantai” na Marinha japonesa).

#### OBSERVAÇÃO:

+ Da mesma forma que para as divisões, as unidades aéreas americanas e japonesas eram organizadas em formações maiores (“Grupo” para os americanos, “Sentai” para o Exército japonês e “Kokutai” para a Marinha japonesa). Apenas para informação, os grupos americanos que estiveram na campanha foram:

- 3º Grupo de Bombardeiros americano (8º, 13º, 89º e 90º Esquadrões de Bombardeiros)
- 8º Grupo de Caças americano (35º, 36º e 80º Esquadrões de Caças)
- 19º Grupo de Bombardeiros americano (28º, 30º, 91º e 93º Esquadrões de Bombardeiros)
- 22º Grupo de Bombardeiros americano (2º, 19º, 33º e 408º Esquadrões de Bombardeiros)
- 35º Grupo de Caças americano (39º, 40º e 41º Esquadrões de Caças)
- 38º Grupo de Bombardeiros americano (71º e 405º Esquadrões de Bombardeiros)
- 43º Grupo de Bombardeiros americano (63º, 64º, 65º e 403º Esquadrões de Bombardeiros)
- 49º Grupo de Bombardeiros americano (7º, 8º e 9º Esquadrões de Caças)
- 90º Grupo de Bombardeiros americano (320º e 321º Esquadrões de Bombardeiros)
- 374º Grupo de Transportes americano (6º, 21º, 22º e 33º Esquadrões de Transportes)

2.3- Tabelas → (Vide Anexo). Este jogo possui 6 tabelas: “Tabela de Efeitos de Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação, na Concentração e no Combate”, “Tabela de Combate Aéreo”, “Tabela de Vulnerabilidade”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Recompilamento”. Falaremos delas adiante.

#### 2.4- Peças Auxiliares →

2.4.1- Marcador de Turnos: são as casas numeradas de 1 a 18 na margem superior direita do tabuleiro. Cada turno equivale a 10 (dez) dias do período real, representando o período de 21/07/1942 (desembarque japonês em Buna) a 22/01/1943 (conquista da região de Buna-Gona pelos aliados).

2.4.2- Dados: este jogo usa 2 (dois) dados para a resolução dos combates terrestres e 1 (um) para os combates aéreos. O dado NÃO é usado na movimentação de peças.

2.4.3- Marcador de Recompilamentos: são as casas numeradas e identificadas no canto inferior direito do tabuleiro.

### 3.0 - SEQUÊNCIA:

No início de cada turno, cada jogador verifica quantos pontos de recompilamento tem direito e os distribui no Marcador de Recompilamentos. Ambos os lados realizam essa etapa simultaneamente.

Em cada turno, o primeiro a jogar é o contendor japonês. Ele deve primeiramente jogar o dado para verificar as baixas por doenças (V.12.3). Feito isso, ele deve recuperar suas baixas (V.7.1) em função dos pontos que ele tiver no Marcador de Recompilamentos e receber as unidades de reforço a que tiver direito (V.4.2.1). O jogador japonês pode então mover quantas de suas unidades desejar, dentro dos limites de seus poderes de movimentação. Esta é a Fase de Movimentação japonesa. Em seguida, vem a Fase de Combate japonesa, quando são solucionados os combates (V.5.0).

Passa-se então à vez de jogar ao aliado, que executará a sua Fase de Movimentação como descrito acima, e, em seguida, vem a Fase de Combate aliada.

Muda-se então o turno, reiniciando-se a sequência.

### 4.0 - MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades 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, na Concentração e no Combate”.

Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, montanhas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

EXEMPLO 1: Uma unidade americana 2-3-8 sai do aeródromo de Milne, rumo para o Noroeste, entra no hexágono de terreno aberto (1 ponto), segue então para o Norte, atravessa o hexágono de montanha (4 pontos) e atinge Wedau (floresta, 3 pontos), esgotando o seu Poder de Movimentação (1+4+3=8).

#### OBSERVAÇÕES:

+ Uma unidade NUNCA pode exceder seu Poder de Movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.

+ As unidades não são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido.

+ 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.

#### 4.1- Restrições à Movimentação →

4.1.1- De Unidades Amigas: o máximo de unidades que podem ocupar um mesmo hexágono é definido na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação, na Concentração e no Combate”. Porém, mesmo que haja o limite máximo de peças em um hexágono, outras unidades podem passar por este sem, contudo, parar no mesmo. As unidades aéreas só podem ocupar hexágonos que possuam aeródromo (excetuando a unidade japonesa de hidroaviões, que só pode ser baseada em um hexágono de mar). Cada aeródromo tem um valor de concentração igual a 3 (três), independente do terreno e de unidades terrestres posicionadas aí.

##### OBSERVAÇÕES:

+ Os hexágonos representando a Nova Bretanha e a Austrália tem capacidade de concentração de peças infinita.

+ As contagens de peças terrestres e aéreas em um hexágono são independentes.

4.1.2- De Unidades Inimigas: nenhuma unidade terrestre pode se mover através de hexágonos ocupados por unidades terrestres inimigas. Aos seis hexágonos em torno do hexágono ocupado por uma unidade terrestre dá-se o nome de “Zona de Engajamento” dessa unidade. Quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, diz-se que estão “engajadas”. Excepcionalmente nesta simulação, ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma (ou mais) unidade(s) sua(s) estiver engajada(s) com uma unidade inimiga, o jogador não precisará entrar em combate nem desengajar.

##### OBSERVAÇÕES:

+ Quando uma unidade terrestre “desengaja”, ela gasta 1 ponto de movimentação para “romper contato”.

+ Duas unidades terrestres inimigas NÃO podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo (salvo saltos aeroterrestres - V.4.2.3).

+ Uma unidade pode se mover através dos hexágonos da “Zona de Engajamento” inimiga, mas deve pagar um ponto extra sempre que “desengajar” da unidade inimiga (V. observação acima).

#### 4.2- Entrada e Saída do Mapa →

4.2.1- Entrada: unidades terrestres japonesas que entram no jogo podem ser imediatamente colocadas em qualquer hexágono de costa Norte da Nova Guiné (incluindo a Baía de Milne) ou da Nova Bretanha, inclusive realizando desembarque de assalto (V.4.2.5). Da mesma forma para as aliadas, mas apenas na Austrália ou em Port Moresby. Unidades aéreas de ambos os contedores podem ser posicionadas em qualquer aeródromo sob o seu controle, respeitando o limite de 3 (três) unidades por aeródromo, podendo ser engajadas de imediato.

##### OBSERVAÇÃO:

+ Os 91° e 96° Regimentos de Engenharia americanos não podem desembarcar na Austrália (eram formados por soldados negros, que não eram bem aceitos na Austrália).

4.2.2- Saída: unidades japonesas que saiam do tabuleiro pela borda Norte na Nova Guiné não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Unidades aliadas que saiam pela borda Oeste, na Nova Guiné, podem retornar por qualquer hexágono da mesma borda dois turnos depois (joga-se o dado por baixas por efeito de doença para essas unidades – V.12.3). Unidades que saem do tabuleiro por determinação das regras não são consideradas destruídas e só podem se retirar se não estiverem cercadas – caso contrário, são retiradas assim que liberadas.

4.2.3- Paraquedistas: o jogador japonês conta com uma unidade aerotransportada (um regimento da Brigada de Assalto Aéreo do Exército japonês). Para utilizá-la em saltos, o jogador deve manter a unidade aeroterrestre num aeródromo onde exista uma unidade de transporte aéreo. Os paraquedistas só podem ser lançados dentro do alcance da unidade de transporte aéreo e NÃO se movem enquanto não contatarem unidades terrestres amigas (salvo recuo após com-

bate). No turno do lançamento ela deve ser considerada “abastecida”. Nos turnos seguintes ela fica na dependência de reabastecimento pela unidade de transporte aéreo até conseguir uma linha de abastecimento (V.9.0). Além disso, ela não pode contar com o apoio de unidades aéreas. Se saltar sobre unidades inimigas, o engajamento é automático. Ignoram-se efeitos do terreno e NÃO pode haver apoio aéreo de nenhum dos lados. Se o salto for noturno, lança-se um dado: caindo par, a unidade pouisa intacta; caindo ímpar, pouisa com baixas.

OBSERVAÇÃO:

+ Essa unidade só pode ser lançada em hexágonos de terreno aberto, povoado (em terreno aberto), aeródromo ou cidade.

4.2.4- Transporte Naval: ambos os contenedores podem transportar até 4 (quatro) unidades terrestres quaisquer de um hexágono de costa para outro, por turno, desde que ambos não sejam de montanha. A unidade que embarca ou desembarca pode estar engajada. Em transportes navais, o hexágono de partida e o de chegada tem que estar em poder do jogador que vai efetuar o transporte. A unidade que é transportada pode se mover normalmente no turno, gastando 1 ponto de movimentação para embarcar e outro para desembarcar.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades australianas que entram no jogo já em um hexágono da Nova Guiné contam como unidades que fizeram uso do transporte naval disponível no turno.

4.2.5- Desembarque de Assalto: para efetuar um desembarque de assalto, o jogador executa um simples transporte naval de um ponto de costa a outro, como descrito em 4.2.4. As unidades empenhadas num desembarque de assalto podem se mover normalmente, contando a sua movimentação já no hexágono do desembarque (além do ponto normalmente gasto para deixar o transporte). Se o hexágono estiver ocupado, ocorre o combate normalmente. Se o hexágono estiver desocupado, mesmo que dentro de “zona de engajamento” inimiga, a unidade pode desembarcar sem entrar em combate.

OBSERVAÇÕES:

+ Apenas unidades de infantaria, milícia, paraquedistas, fuzileiros navais, cavalaria e engenharia de combate podem realizar desembarques de assalto.

+ Se, por qualquer motivo, uma unidade destinada a um desembarque de assalto em um hexágono não conseguir ocupá-lo, essa unidade é considerada destruída.

+ Unidades aliadas NÃO podem desembarcar no Norte da Nova Guiné antes do 9º turno.

+ Unidades japonesas NÃO podem desembarcar na Austrália.

+ Unidades aliadas NÃO podem desembarcar na Nova Bretanha.

4.2.6- Transporte Aéreo: Além das unidades aéreas de combate, existem as unidades aéreas de transporte, que tem duas finalidades: transporte de unidades terrestres e abastecimento. Cada unidade aérea de transporte pode transportar uma unidade de infantaria (incluindo paraquedistas, engenharia, milícia, cavalaria e fuzileiros navais) de um aeródromo para outro ou abastecer uma unidade qualquer que esteja sem linha de abastecimento (V.9.0).

OBSERVAÇÃO:

+ Se uma unidade aérea de transporte for interceptada por caças inimigos e sofrer baixas, a unidade embarcada nela também sofre baixas.

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.

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades aéreas não podem se transferir de aeródromos após uma missão.

+ Unidades aéreas num hexágono conquistado pelo inimigo podem se mover para um aeródromo amigo próximo, dentro do alcance marcado na peça. Chama-se isso de “Transferência de Emergência”. Se isso não for possível, ela é considerada destruída. Neste movimento, a unidade não pode entrar em combate.

## 5.0 - COMBATES:

Ao término da sua Fase de Movimentação, o jogador deve anunciar seus ataques, considerando que somente unidades terrestres engajadas e unidades aéreas posicionadas no hexágono-alvo 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 2: Três unidades australianas 4-4-8 e uma 3-3-8 atacam uma unidade japonesa 4-5-8 e outra 1-2-6. A relação de forças será  $(3 \times 4 + 1 \times 3) \div (1 \times 5 + 1 \times 2)$ , ou seja,  $15 \div 7 \cong 2,14$ . Ignorando-se a parte não inteira, temos então uma relação de forças de 2-1.

### 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 haver alterações de nenhuma das partes.

5.1.2- Influência do Terreno: certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados 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.

Continuação do EXEMPLO 2: Observa-se que as unidades japonesas estão posicionadas num terreno de floresta. Pela tabela mencionada acima, vemos que o terreno de floresta vale duas colunas ao defensor. A coluna na “Tabela de Efeitos do Combate” deixa de ser a 2-1 e passa a ser a 1-1.

### OBSERVAÇÃO:

+ Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

5.1.3- Cerco: se 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 aliada cercada.

Continuação do EXEMPLO 2: Se a unidade japonesa de alguma forma estiver cercada, a coluna na “Tabela de Efeitos do Combate” passaria a ser a 1-2, já que o japonês leva vantagem quando cercado. No caso contrário, se os australianos é que estivessem sendo atacados sob cerco, o atacante japonês ganharia uma coluna e ela passaria a ser a 3-2.

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

Continuação do EXEMPLO 2: Se as unidades australianas 4-4-8 fizerem parte da mesma brigada, o aliado ganha uma coluna à direita e a coluna então será a 1-1 na “Tabela de Efeitos do Combate”.

OBSERVAÇÕES:

+ As unidades japonesas de fuzileiros navais (Forças Especiais de Desembarque Naval – FEDN) tinham os nomes de suas bases de origem (Kure e Sasebo), mas eram unidades independentes, não fazendo jus ao bônus por unidade de comando.

+ Deve-se verificar na “Tabela de Efeitos do Combate” todas as vantagens para o atacante e, em seguida, para o defensor.

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-se 2 dados e somar os resultados. Esse total é verificado na tabela.

Continuação do EXEMPLO 2: No exemplo mencionado, lançaram-se os 2 dados e saiu 9 (5 em um e 4 no outro). Na tabela, coluna 1-1, vê-se que isto resulta em D0-A1. Os significados dos resultados vêm abaixo.

## 5.1.6- Resultados do Combate:

**D0:** Nenhum efeito para o defensor.

**D1:** Uma unidade defensora sofre UMA BAIXA (V.7.0) OU TODAS AS UNIDADES DEFENSORAS recuam UM hexágono.

**D2:** Uma unidade defensora sofre UMA BAIXA (V.7.0) E TODAS AS UNIDADES DEFENSORAS recuam UM hexágono.

**D3-4:** TODAS AS UNIDADES DEFENSORAS recuam UM hexágono e o excedente deve se converter em BAIXAS entre as unidades defensoras (Por exemplo: D3 = DUAS baixas E UM recuo).

**A1-3:** Esse número é todo convertido em baixas nas unidades atacantes. Elas NÃO RECUAM.

**A0:** Nenhum efeito para o atacante.

OBSERVAÇÕES:

+ Fica a critério do jogador definir qual das suas unidades engajadas sofrerá baixas quando determinado pela tabela.

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

+ Se o jogador defensor tem apenas uma unidade com baixas no hexágono e recebe um resultado D1, caso ele opte por dar uma baixa na unidade (com isso sendo destruída), o jogador atacante não poderá ocupar o hexágono vazio, pois entende-se que a defesa venceu a batalha e seus remanescentes, que não tem mais efetivos para ser representados por uma peça, continuam ocupando o hexágono.

5.2- Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele pode ocupar o hexágono abandonado pelo defensor, avançando unidades terrestres para ele. Excetuando unidades de artilharia, qualquer unidade pode efetuar o avanço após combate.

OBSERVAÇÃO:

+ O jogador atacante pode também, se preferir, não avançar ou avançar menos unidades do que teria direito.

5.3- Regras de Recuo → Quando, após o combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) destruída(s).

5.3.1- Recuo Sobre Unidades Amigas: quando uma unidade for obrigada a recuar para um hexágono ocupado por unidades amigas de tal forma que o acréscimo da unidade em recuo superar o limite do hexágono, este jogador, em sua vez de jogar, será obrigado a retirar unidades daí. Em hipótese alguma, um jogador pode terminar a sua Fase de Movimento com excesso de unidades em qualquer ponto do tabuleiro. Se isso não for possível, o excedente é eliminado. Se esse hexágono superlotado for atacado, o defensor “perde” uma coluna à direita na tabela.

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades que recuam para o mar são consideradas destruídas.

+ Unidades de artilharia (exceto as de montanha) que recuam para hexágonos de montanha são consideradas destruídas.



## 6.0 - PODER AÉREO:

Além das unidades terrestres, esta simulação possui unidades aéreas que se diferenciam daquelas por apresentarem a silhueta de um avião (V.2.2.2). As unidades aéreas podem ser definidas em sete 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.

**BL-** Bombardeiro Leve. É a unidade que realiza o apoio ao solo, interdições e o bombardeio tático.

**BM-** Bombardeiro Médio. Como acima.

**BP-** Bombardeiro Pesado. Esta unidade só pode realizar interdições e o bombardeio tático.

**T-** Transporte. É a unidade de transporte aéreo. Não podem realizar ataques, mas podem ser atacadas.

**H** - Hidroavião. Esta unidade pode operar tanto como um bombardeiro médio quanto como um transporte e tem ainda a característica de não operar de aeródromos, mas de hexágonos de mar.

As unidades aéreas podem ser utilizadas de três maneiras distintas (dependendo da classe): Apoio ao Solo, Interdição e Bombardeio Tático. Essas unidades podem também se envolver em combates aéreos.

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 em sua Fase de Movimentação lança as suas unidades aéreas em suas missões, à sua escolha, sempre dentro do alcance das unidades aéreas e informando, no caso de caça-bombardeiros, se eles estão atuando como caças ou bombardeiros.

2º- Encerrada essa fase, o jogador adversário pode lançar as próprias unidades para interceptar as do atacante (no caso de caças) ou apoiar unidades terrestres que estejam sendo atacadas por outras unidades terrestres (bombardeiros), sempre dentro do alcance das unidades aéreas.

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 Combate Aéreo”. Na coluna horizontal, vê-se o valor referente ao atacante, enquanto na 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.

### OBSERVAÇÕES:

- + Se não houver caças nem caça-bombardeiros em nenhum dos lados envolvidos no combate, não há combate aéreo.
- + Se um dos lados não tiver caças nem caça-bombardeiros, desconsideram-se as baixas ocorridas no lado adversário.
- + Não há limite de unidades aéreas em voo sobre o mesmo hexágono.
- + Nesta simulação, existem limitações quanto à interceptação de caças. Caças japoneses na Nova Bretanha e caças aliados na Austrália não podem interceptar ataques aéreos na Nova Guiné nem em outros pontos da Austrália.
- + Caças na Nova Guiné não podem interceptar ataques aéreos na Nova Bretanha nem na Austrália.
- + Caças japoneses na Nova Bretanha e na Nova Guiné podem interceptar ataques aéreos à sua unidade naval em qualquer hexágono do tabuleiro.
- + Caças aliados na Austrália e na Nova Guiné podem interceptar ataques aéreos à sua unidade naval ao Sul da Nova Guiné.
- + Caças aliados na Nova Guiné podem interceptar ataques aéreos à sua unidade naval ao Norte da Nova Guiné.

As baixas são sempre dadas em ordem crescente dos valores de combate aéreo 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, sendo eliminadas.

EXEMPLO: Todo o 4º Kokutai (3 Daitai de caças A6M (1-10-00) e 3 de bombardeiros médios G4M (5-4-00)) dirigem-se para um hexágono-alvo. Três esquadrões de caça-bombardeiros, um equipado com P-40 (2-8-37) e outros dois com P-39 (2-7-29), interceptam os japoneses sobre o hexágono-alvo. O somatório será: Atacante →  $3 \times 10 + 3 \times 4 = 42$ ; Defensor →  $1 \times 8 + 2 \times 7 = 22$ . Na “Tabela de Combate Aéreo”, a coluna será a 41-50 e a linha será a 21-30. Lança-se então um dado. Supondo

que tenha caído “4”, consulta-se então a linha 3-4 e teremos como resultado 3-1. Isso significa que o defensor sofreu 3 baixas e o atacante, 1. O jogador americano terá que dar uma baixa em cada uma de suas unidades (já que são apenas 3) e o japonês terá que dar baixas em uma unidade de G4M, pois elas têm poder de combate aéreo (4) menor que o do A6M (10).

4º- Os bombardeiros sobreviventes de ambos os lados participam do combate terrestre no caso de apoio ao solo (6.2) ou realizam a Interdição (6.3) ou o bombardeio tático (6.4). No caso de transportes aéreos ou saltos, eles são executados nesse momento.

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).

Continuação do EXEMPLO 2: Se o atacante do exemplo possuir algumas unidades aéreas cujo poder de ataque somado totalize 12, o poder de ataque será então  $15 + 12 = 27$ . Se o defensor tiver unidades aéreas para proteger as suas unidades, basta efetuar o mesmo processo. Digamos que o defensor tenha um total de 3 pontos de poder de combate. Portanto, o seu poder de defesa será então  $7 + 3 = 8$ . A relação de forças será então  $27 / 8 = 3,375$ , ou seja, 3 - 1.

#### OBSERVAÇÕES:

+ Ao anunciar um ataque, o jogador deverá dizer o total de pontos empregados no mesmo, incluindo o poder aéreo. Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, NÃO É PERMITIDO fazer qualquer alteração.

+ O atacante só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo C, CB, BL, BM e H.

+ O defensor só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo C, CB e BL.

6.3- Interdição → A interdição é utilizada para prejudicar o abastecimento do inimigo (V.9.0). Para tanto, basta o jogador avisar com quantos pontos (somando-se as unidades aéreas envolvidas) e qual hexágono ele tentará interditar. Feito isso, joga-se um dado e observa-se o resultado na “Tabela de Bombardeio”. Saindo DI, nada acontece; saindo DB, o hexágono é interditado por um turno; saindo D2B, o hexágono é interditado até que uma unidade de engenharia de construção remova a interdição (no turno seguinte à chegada da unidade de engenharia, a interdição é removida). Um hexágono interditado dificulta a passagem de tropas e de suprimentos e, portanto, as unidades que dependem necessariamente daquele hexágono para estabelecer a sua linha de abastecimento têm essa linha cortada (V.9.0).

#### OBSERVAÇÃO:

+ Um hexágono interditado custa um ponto a mais do seu valor de movimentação normal.

6.4- Bombardeio Tático → Ambos os jogadores podem utilizar seus bombardeiros e caça-bombardeiros para atacar alvos táticos inimigos.

6.4.1- Aeródromo: os poderes de ataque dos bombardeiros são somados e lançam-se dois dados para verificar o resultado na “Tabela de Bombardeio”: saindo DI, nada acontece; saindo DB, uma unidade aérea baseada ali sofre baixas; saindo D2B, duas unidades aéreas baseadas ali sofrem baixas (ou uma unidade sofre duas baixas) e o aeródromo ainda é danificado.

EXEMPLO: Três unidades americanas de bombardeiros médios (4-5-49) bombardeiam um hexágono de aeródromo. O poder de ataque será 12 (3x4). Portanto, na tabela, isso corresponde à coluna 1-12.

6.4.2- Tropas Terrestres: os poderes de ataque dos bombardeiros são somados e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. Saindo DI, nada acontece; saindo DB, uma unidade sofre baixas; saindo D2B, duas unidades sofrem baixas (ou uma é eliminada). Cabe ao jogador que sofreu o bombardeio decidir qual unidade sua sofrerá baixas.

EXEMPLO: Três unidades americanas de bombardeiros médios (4-5-49) bombardeiam um hexágono que contém duas unidades japonesas, sendo uma de infantaria e uma de artilharia. O poder de ataque será 12 (3x4) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 36 (12x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 15-36.

6.4.3- Unidade Naval: os poderes de ataque dos bombardeiros são somados e o valor encontrado é multiplicado pelo índice de vulnerabilidade da peça. Lançam-se então dois dados para verificar o resultado na “Tabela de Bombardeio”: saindo DI, nada acontece; saindo DB, ela sofre baixas; saindo D2B, ela é eliminada.

EXEMPLO: Três unidades americanas de bombardeiros médios (4-5-49) bombardeiam a unidade naval japonesa completa. O poder de ataque será 12 (3x4) e o índice de vulnerabilidade será 2. Portanto, o ataque terá valor 24 (12x2). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24.

6.4.4- Base de Suprimentos: os poderes de ataque dos bombardeiros são somados e o valor encontrado é multiplicado pelo índice de vulnerabilidade, que é considerado como sendo igual a 3. Lançam-se então dois dados para verificar o resultado na “Tabela de Bombardeio”: saindo DI, nada acontece; saindo DB, as unidades que são abastecidas por ela são consideradas desabastecidas por um turno; saindo D2B, ela é destruída e só pode ser restabelecida após dois turnos.

EXEMPLO: Três unidades americanas de bombardeiros médios (4-5-49) bombardeiam uma Base de Suprimento japonesa. O poder de ataque será 12 (3x4) e o índice de vulnerabilidade será 3. Portanto, o ataque terá valor 36 (12x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36.

### OBSERVAÇÕES:

+ Nos itens 4.2.3, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4 e 9.0, após a realização da missão, a unidade aérea empenhada retorna imediatamente ao seu aeródromo.

+ O jogador defensor tem sempre a opção de interceptar ou não ataques aéreos inimigos, mesmo que o próprio aeródromo de caças esteja sendo atacado. Nesse caso, todos os combates aéreos devem ser resolvidos antes de se resolverem os bombardeios táticos e as unidades de caças envolvidas em combates aéreos e no bombardeio de seu aeródromo podem sofrer baixas em ambos os eventos.

+ 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). Obviamente, este recurso não pode ser usado para apoio ao solo (V.6.2) nem transporte de tropas, embora possa ser usada para lançamento de paraquedistas (V.4.2.3). Uma missão noturna não pode ser interceptada por caças inimigos.

6.5- Aeródromos → Este jogo possui marcados no tabuleiro vários aeródromos. Somente nesses hexágonos podem ser colocadas as unidades aéreas, no máximo 3 (três) por hexágono (exceto na Nova Bretanha e na Austrália, que não têm limitação de unidades aéreas). No caso de transporte aéreo (V.4.2.6), o embarque e desembarque de unidades transportadas por via aérea também só podem ocorrer aí.

6.5.1- Construção de Aeródromos: ambos os contendores possuem unidades de engenharia de construção e podem utilizá-las na construção de aeródromos. Para isso, basta que a unidade seja posicionada em um hexágono de terreno aberto ou de povoado e, dois turnos após, posicionar no hexágono um marcador de aeródromo, podendo receber unidades aéreas já nesse turno. Basta uma unidade de engenharia para essa tarefa, intacta, e ela pode ser substituída por outra durante a construção.

6.5.2- Aeródromo Danificado: unidades aéreas em aeródromos danificados ficam sem poder ser utilizados na sua Fase de Combate seguinte, embora possam ser transferidas para outros aeródromos. Ao fim de sua Fase de Movimentação, o aeródromo volta a funcionar normalmente.

## **7.0 - BAIXAS:**

As baixas em unidades combatentes são relativas a perdas de material e homens, fadiga de combate e desorganização temporária das unidades. Quando uma unidade sofre baixas, ela é virada, mostrando novos poderes de combate. Baixas não afetam o Poder de Movimentação.

7.1- Recompilamento → Unidades com baixas podem ser recuperadas em função dos pontos de recompilamento que cada país possui. No Marcador de Pontos de Recompilamento (V.2.4.3), cada país empenhado na campanha tem marcados os seus pontos de recompilamento. A utilização desses pontos é bastante simples. Ao iniciar a sua vez de jogar, o jogador verifica na “Tabela de Pontos de Recompilamento” quantos pontos ele tem direito no turno. Feito isso, cada jogador verifica quais unidades suas estão com baixas e gasta esses pontos na sua recuperação, cada ponto representando o recompilamento de uma unidade terrestre ou um estágio acima na condição de unidades aéreas.

**OBSERVAÇÕES:**

- + Pontos de recompletamento de uma nacionalidade **NÃO** podem ser utilizados por unidades de outras nacionalidades.
- + Nesta simulação, unidades terrestres engajadas podem ser recompletadas, desde não estejam com o abastecimento interrompido (V.9.0).
- + Unidades terrestres recompletadas **NÃO** podem efetuar ataques. As unidades aéreas, ao contrário, podem ser engajadas no mesmo turno de sua reconstituição ou recompletamento.
- + Pontos de recompletamento podem ser acumulados para turnos posteriores.
- + Unidades terrestres só podem recuperar baixas em hexágonos de terreno aberto, aldeia, cidade ou aeródromo.
- + Unidades terrestres destruídas **NÃO** são reconstituídas.
- + Unidades terrestres que estejam dependendo do abastecimento aéreo só podem recompletar baixas se o(s) avião(ões) de transporte puderem pousar em um hexágono 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 destruídas são reconstituídas normalmente, um ponto recuperando a unidade com baixas e dois pontos uma unidade completa. A unidade reconstituída deve ser posicionada 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 toda empregada).
- + O 8º Grupo de Bombardeiros americano (A-24) não recupera baixas.
- + Não há necessidade de pontos de recompletamento para recuperar unidades navais. Uma unidade naval, de qualquer dos contenedores, que tenha sofrido baixas, pode ser recuperada em qualquer turno ímpar. Da mesma forma, uma unidade naval destruída pode ser recuperada com baixas em qualquer turno ímpar.

EXEMPLO 3: O jogador aliado recebe em um turno 2 pontos de recompletamento de infantaria australiana e 1 de americana. Ele pode recuperar baixas em duas unidades australianas e em uma americana. Ele também recebe 2 pontos de recompletamento de aviação australiana e 2 de aviação americana. Para cada ponto de recompletamento significa que ele pode recompletar um esquadrão com baixas ou reconstituir um destruído com uma baixa. Com dois pontos, ele pode recompletar dois esquadrões com baixas ou reconstituir inteiramente 1 esquadrão destruído (2 pontos). Ele também pode armazenar estes pontos para turnos posteriores.

**8.0 – ARTILHARIA:**

A artilharia move-se como uma unidade de infantaria comum e sua característica que a diferencia das unidades de infantaria é o seu alcance, assinalado no canto superior direito da peça. Até o limite do número de hexágonos marcado na peça, esta unidade pode atacar unidades inimigas ou apoiar suas unidades quando atacadas, utilizando sempre o seu Poder de Ataque. Contudo, como as distâncias representadas nesta simulação são da ordem de 15 quilômetros, todas as unidades de artilharia aqui têm alcance 1, ou seja, só podem aplicar o seu poder de ataque a hexágonos adjacentes ao ocupado por ela. Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é 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 lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela. Cabe ao jogador que sofreu o bombardeio decidir qual unidade sua sofrerá baixas, podendo ser entre unidades terrestres ou aéreas.

EXEMPLO: Duas unidades japonesas de artilharia 2-1-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades australianas, sendo uma de infantaria e uma de aviação (forçosamente, estariam num aeródromo). O poder de ataque será 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 4 (2 + 2). Portanto, o ataque terá valor 16 (4x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24.

**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.

+ Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo, embora possa ser usado o apoio naval.

**9.0 – ABASTECIMENTO:**

São consideradas abastecidas todas as unidades (terrestres e aéreas) que possam traçar uma linha qualquer, livre de unidades inimigas, excluindo hexágonos de montanha (exceto através de trilhas) e interditados (V.6.3), até uma Base de Suprimentos (BS). O jogador pode colocar uma peça marcada BS em qualquer aldeia ou cidade de costa em seu poder (o jogador japonês não pode estabelecer Bases de Suprimento em nenhum hexágono da costa Sul da Nova Guiné) ou em aeródromos, no caso de abastecimento aéreo.

Unidades que não possam estabelecer essa linha ficam sem abastecimento. Isso se reflete em que unidades terrestres perdem uma coluna em qualquer combate (à esquerda se atacando ou à direita se defendendo). Unidades aéreas ficam sem poder operar (mas podem se transferir para outro aeródromo). Unidades sem abastecimento também não podem ser recompletadas.

Ambos os contendores podem estabelecer quantas de suas Bases de Suprimento desejar já no momento da colocação inicial de suas unidades.

Uma Base de Suprimentos capturada é considerada destruída.

**OBSERVAÇÕES:**

+ Não pode haver duas Bases de Suprimentos no mesmo hexágono.

+ Ao se estabelecer uma linha de suprimentos, inclui-se o hexágono onde a unidade a ser abastecida estiver. Ou seja, uma unidade qualquer num hexágono de montanha sem trilha está automaticamente desabastecida.

+ A unidade japonesa de hidroavião é considerada abastecida se postada em um hexágono de mar junto a um hexágono de costa abastecido (de terreno aberto ou aldeia ou cidade).

+ Uma unidade de transporte aéreo pode abastecer uma unidade terrestre ou aérea qualquer pelo turno seguinte ao do abastecimento, bastando atingi-la (como um bombardeiro) ou pousando em um hexágono que tenha linha de abastecimento com a unidade terrestre. Se o abastecimento for noturno, joga-se um dado para cada unidade de transporte: caindo 5 ou 6, o abastecimento é efetuado.

+ Unidades na Austrália e na Nova Bretanha estão sempre abastecidas. Dependendo do terreno onde estiverem, unidades japonesas ao Norte da linha Wau-Salamaua (incluindo Salamaua, mas excluindo Wau) são consideradas sempre abastecidas, bem como unidades aliadas em Wau e unidades aliadas fora do tabuleiro pela borda Oeste (a linha de abastecimento para Wau passa “por fora” do tabuleiro).

**10.0 – APOIO NAVAL:**

O Apoio Naval (AN) nada mais é que uma peça de artilharia flutuante. Ela representa os navios de guerra que apoiavam as ações das forças terrestres com seus canhões. O número marcado nela na posição do Poder de Defesa (2 na condição normal e 1 na com baixas) é o seu índice de vulnerabilidade para ataques aéreos e de artilharia. Obviamente, ela só pode se mover em hexágonos de mar e não exerce “Zona de Engajamento” com unidades terrestres, embora possa ser bombardeada por unidades de artilharia em terra.

Uma unidade naval junto a uma Base de Suprimentos inimiga impede que este hexágono seja usado como início de uma linha de abastecimento. Se não houver outra linha de abastecimento possível, este hexágono é considerado desabastecido. Obviamente, também não será possível desembarcar reforços neste hexágono. Da mesma forma, uma unidade naval dentro da Baía de Milne anula todos os hexágonos de costa dentro dela como início de uma linha de abastecimento para o inimigo.

Porém, seu uso tem restrições: a unidade naval japonesa não pode ser utilizada ao Sul da Nova Guiné (no máximo até a Baía de Milne) e nem na costa da Austrália; a unidade naval americana, por sua vez, não pode ser usada contra a Nova Bretanha.

A unidade de Apoio Naval japonesa é colocada em qualquer hexágono de mar (respeitadas as restrições descritas acima) já no 1º turno, mas é retirada no 8º turno. A unidade de Apoio Naval americana é colocada em qualquer hexágono de mar no 9º turno.

A unidade de Apoio Naval americana pode se retirar pela borda Sul, podendo retornar no turno seguinte em qualquer ponto da borda Leste e vice-versa.

### 11.0 – FORTIFICAÇÃO:

Ambos os contendores podem construir posições fortificadas, utilizando suas unidades de engenharia de construção. Para isso, basta posicionar uma dessas unidades em um hexágono e, dois turnos após, colocar um marcador de fortificação nele.

Unidades postadas em um hexágono de fortificação passam a contar com 2 (duas) colunas a seu favor na “Tabela de Efeitos do Combate”. Fortificações só podem ser construídas em hexágonos de terreno aberto e povoado. Fortificações capturadas pelo inimigo são consideradas destruídas.

### 12.0 – REGRAS EXTRAORDINÁRIAS:

Este tópico destina-se a regras e observações que não se enquadram nos tópicos anteriores.

12.1- Deslocamentos → Por questões de espaço no tabuleiro, não foi possível representar o território da Austrália e da Nova Bretanha em suas posições reais. Como essas regiões tem grande importância nesta simulação, eles são simbolicamente representados por hexágonos deslocados de suas posições corretas. Em todos os hexágonos em torno deles, existe um número que traduz a distância que deve ser somada à contagem de pontos de movimentação pelas unidades que passam por eles. As unidades estacionadas na Austrália, tanto terrestres quanto aéreas, podem se deslocar livremente entre os seus hexágonos, mas unidades de caça estacionadas em um aeródromo não podem interceptar ataques aéreos japoneses ao outro.

12.2- Alcance Infinito → Algumas unidades aéreas, aliadas e japonesas, teriam um alcance marcado na peça que permitiria a elas alcançar qualquer hexágono a partir de qualquer hexágono no tabuleiro. Portanto, por pura simplificação, o alcance dessas unidades é marcado 00, sendo considerado infinito.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Note que nem todas as unidades de A6M (o caça “Zero”) tem alcance infinito. Apenas os aparelhos tipo A6M2 “Zeke” tem alcance infinito. O A6M3 “Hamp” tem um alcance menor (observe a diferença na silhueta).

12.3- Doenças → Devido às terríveis condições naturais da região, as tropas empenhadas nessa campanha sofreram mais baixas por efeito de doenças que por fogo inimigo. Para representar isso, joga-se um dado para cada unidade terrestre que inicie o turno em um hexágono de floresta, pântano ou montanha (note que isso se aplica também às trilhas). Caindo 1, a unidade sofre baixas. Se a unidade, além de estar naqueles tipos de terreno, ainda estiver com a linha de abastecimento cortada, ela sofrerá baixas com um resultado de 1 ou 2 no dado.

### 13.0 - PREPARAÇÃO:

A 07/03/1942, o Alto Comando japonês reuniu-se para decidir quais seriam as novas operações após a conquista das Índias Holandesas. O objetivo era conquistar uma posição defensiva que permitisse manter as suas recentes conquistas e desgastar as forças aliadas, minando o seu interesse em continuar a guerra. Essa posição passaria pela Nova Guiné e pelas ilhas Salomão, criando condições para eventualmente cortar a linha de comunicações entre a Austrália e os EUA e ameaçar a costa Norte da Austrália. Essa área era de responsabilidade do 17º Exército, do Tenente-General Harukichi Hyakutake. No dia seguinte, os japoneses ocuparam Lae e Salamaua, estabelecendo uma base de caças na primeira localidade.

As derrotas de Mar de Coral e Midway não mudaram essa linha de ação e a missão de conquistar Port Moresby – e assim dominar a Nova Guiné – coube ao Major-General Tomitaro Horii, comandante da Força Destacada dos Mares do Sul (*Nankai Shitai*). Seus efetivos incluíam regimentos do Exército e Forças Especiais de Desembarque Naval (FEDN) da Marinha, todas tropas veteranas e calejadas em combate. Ele decidiu por um ataque de duas pontas, desembarcando em Buna (22/07/1942) e na Baía de Milne (28/08/1942). A aviação japonesa mantinha-se como a mais poderosa do Pacífico, com seus caças A6M (o famoso “Zero”) superando facilmente todos os seus adversários. A Marinha japonesa ainda controlava a região, mas em breve seria desafiada pela Marinha americana nos ferozes combates em torno de Guadalcanal, além de temer a aviação aliada estabelecida ao Norte da Austrália, o que a impedia de navegar pela costa Sul da Nova Guiné.

Do lado aliado, o comando do Teatro do Pacífico Sudoeste foi entregue ao General Douglas MacArthur. Sua maior ambição era libertar as Filipinas, de onde fora expulso pelos japoneses. Porém, antes disso, ele ainda teria uma árdua tarefa: defender a Austrália. O US Army ainda estava em processo de expansão, as tropas americanas eram destreinadas e ignoravam completamente a guerra na selva. Além disso, a concentração de forças americanas na Austrália era lenta, pois muitas forças foram desviadas para defender o Havaí e as ilhas que formavam a linha de comunicações com os EUA. A aviação americana também estava se concentrando lentamente e sofrendo grandes problemas logísticos, além de operar aviões nitidamente

inferiores aos japoneses. A US Navy estava se preparando para a invasão de Guadalcanal e não poderia de imediato apoiar a campanha de MacArthur na Nova Guiné.

Os australianos estavam mais aliviados com a volta de seus veteranos da África e com a chegada dos americanos, mas não estavam interessados em combater na sua Pátria, mas, sim, em deter os japoneses na Nova Guiné. Tanto o exército quanto a milícia australiana, bem como a RAAF (Royal Australian Air Force), estavam com o moral elevado e confiantes em sua capacidade e na de seus comandantes. O General Sir Thomas Blamey era comandante supremo das forças australianas, mas o comando na Nova Guiné estava a cargo do General-de-Divisão Basil Morris (o comando local mudou várias vezes durante a campanha). A Marinha australiana no Pacífico estava operacionalmente subordinada à US Navy.

Esta era a situação a 21/07/1942.

13.1- Colocação Inicial→ A colocação inicial bem como a chegada de reforços de ambos os contendores são estabelecidas no quadro em anexo.

13.2- Objetivos→ Os japoneses têm que dominar a região da Papua-Nova Guiné e utilizá-la como base para ameaçar a Austrália e as suas comunicações com os EUA. Os aliados têm que expulsar os japoneses da região. Os contendores marcam os seguintes pontos:

13.2.1- Objetivos Japoneses: os japoneses marcam os seguintes pontos:

- Port Moresby	60 pontos;
- Kokoda	30 pontos;
- Buna	20 pontos;
- Gona	20 pontos;
- Aeródromo de Milne	20 pontos;
- Wau	10 pontos;
- Unidade terrestre aliada destruída	5 pontos.

13.2.2- Objetivos Aliados: os aliados marcam os seguintes pontos:

- Buna	20 pontos;
- Gona	20 pontos;
- Salamaua	20 pontos;
- Wau	10 pontos;
- Unidade terrestre japonesa destruída	3 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

# TABELAS

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

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

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO	CONCENTRAÇÃO		COMBATE
		TER.	AER.	
ABERTO	1	6	----	----
POVOADO	***	***	----	***
CIDADE	1	6	----	2 COLUNAS
PÂNTANO	2	3	----	1 COLUNA
FLORESTA	3	4	----	2 COLUNAS
MONTANHA	4*   PROIBIDO**	1	----	3 COLUNAS
RIO	1	----	----	2 COLUNAS
ESTRADA	1	6	----	***
TRILHA	2*   4**	2	----	***
AERÓDROMO	1	6	3	***
FORTIFICAÇÃO	***	***	----	2 COLUNAS
MAR	V.4.2.4	----	----	----

\*- Infantaria e artilharia de montanha | \*\*- Artilharia | \*\*\*- Depende do terreno onde estiver localizado



**TABELA DE COMBATE AÉREO:**

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

Horizontal – Ataque/ Vertical – Defesa.

Resultado:

Nº à esquerda → Baixas em unidades aéreas defensoras;

Nº à direita → Baixas em unidades aéreas atacantes.

## TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Milícia, Paraquedistas, Fuzileiros Navais, Cavalaria, Engenharia de Combate e Engenharia de Construção.	1	2
Artilharia, Artilharia de Montanha e Aviação.	2	2

### TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 12	13- 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
<b>2-12</b>	DB	DB	D2B	D2B	D2B
<b>3-11</b>	DB	DB*	DB*	D2B*	D2B**
<b>4-10</b>	DI	DB	DB	DB	D2B
<b>5-9</b>	DI	DI	DB*	DB*	DB*
<b>6-8</b>	DI	DI	DI	DB	DB
<b>7</b>	DI*	DI*	DI*	DI**	DB**

**DI** - Defesa Intacta (nada acontece).  
**DB** - Defesa sofre Baixas (uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).  
**D2B** - Defesa sofre Duas Baixas (duas unidades defensoras, à escolha do seu jogador, sofrem uma baixa ou uma unidade é eliminada)<sup>⊕</sup>.

\* - Uma unidade de bombardeiros sofre baixas.

\*\* - Duas unidades de bombardeiros sofrem baixas.

⊕ - Em caso de bombardeio tático contra aeródromo, o aeródromo é considerado danificado. Em caso de bombardeio de artilharia, os asteriscos não são considerados.

### TABELA DE RECOMPLEMENTAMENTOS:

NACIONALIDADE	AUSTRALIANOS			AMERICANOS			JAPONESES		
	INFANTARIA (inc. Engenharia, PQD, Milícia, FEDN, etc.)	1°	---	4	1°	6°	0	1°	18°
2°		8°	2	7°	18°	1	---	---	---
9°		18°	1	---	---	---	---	---	---
ARTILHARIA	4°	---	1	---	---	---	6°	---	1
	10°	---	1	---	---	---	10°	---	1
AVIAÇÃO	1°	---	4	1°	---	6	1°	2°	5
	2°	18°	3	2°	8°	3	3°	10°	3
	---	---	---	9°	18°	4	11°	18°	2

**COLOCAÇÃO INICIAL ALIADA**

UNIDADE	SUBUNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	SITUAÇÃO	OBS:
<b>AUSTRALIANOS</b>				
7ª Brigada	9º Batalhão	Milne		
	25º Batalhão	2º TURNO		
	61º Batalhão	3º TURNO		
16ª Brigada	2/1º Batalhão	9º TURNO		
	2/2º Batalhão	9º TURNO		
	2/3º Batalhão	9º TURNO		
18ª Brigada	2/9º Batalhão	3º TURNO		
	2/10º Batalhão	3º TURNO		
	2/12º Batalhão	3º TURNO		
21ª Brigada	2/14º Batalhão	4º TURNO		
	2/16º Batalhão	4º TURNO		
	2/27º Batalhão	4º TURNO		
25ª Brigada	2/25º Batalhão	5º TURNO		
	2/31º Batalhão	5º TURNO		
	2/33º Batalhão	5º TURNO		
30ª Brigada	39º Batalhão	Kokoda		
	49º Batalhão	Port Moresby		
	53º Batalhão	Port Moresby		
	2/1º B. Engenharia	9º TURNO		
	2/4º Reg. Art.	3º TURNO		
	2/5º Reg. Art.	4º TURNO		
	2/6º Reg. Art.	5º TURNO		
	2/7º Reg. Cav.	17º TURNO		
	3º Batalhão	6º TURNO		
	14º Reg. Art.	Port Moresby		
	36º Batalhão	17º TURNO		
	Bat. Inf. Lig. Papua	Buna		
	Força Kanga	Wau		
	6º Esquadrão	3º TURNO		
	22º Esquadrão	9º TURNO		
	30º Esquadrão	4º TURNO		
	31º Esquadrão	4º TURNO		
	32º Esquadrão	Port Moresby		SAI 6º TURNO
	33º Esquadrão	Townsville		
	75º Esquadrão	Milne		SAI 10º TURNO
76º Esquadrão	Port Moresby		SAI 7º TURNO	
77º Esquadrão	Darwin			
<b>AMERICANOS</b>				
43º Reg. Engenharia	I Batalhão	Milne		
	II Batalhão	Austrália		
46º Reg. Engenharia	I Batalhão	Austrália		
	II Batalhão	Austrália		
91º Reg. Engenharia	I Batalhão	15º TURNO		NÃO NA AUSTRÁLIA
	II Batalhão	15º TURNO		NÃO NA AUSTRÁLIA
96º Reg. Engenharia	I Batalhão	2º TURNO		NÃO NA AUSTRÁLIA
	II Batalhão	2º TURNO		NÃO NA AUSTRÁLIA
126º Regimento	I Batalhão	6º TURNO		SAI 18º TURNO
	II Batalhão	7º TURNO		SAI 18º TURNO
	III Batalhão	7º TURNO		SAI 18º TURNO
127º Regimento	I Batalhão	13º TURNO		SAI 18º TURNO
	II Batalhão	13º TURNO		SAI 18º TURNO
	III Batalhão	13º TURNO		SAI 18º TURNO
128º Regimento	I Batalhão	7º TURNO		SAI 18º TURNO
	II Batalhão	7º TURNO		SAI 18º TURNO
	III Batalhão	7º TURNO		SAI 18º TURNO
163º Regimento	I Batalhão	16º TURNO		
	II Batalhão	16º TURNO		
	III Batalhão	16º TURNO		
	116º B. Eng. Combate	18º TURNO		
	2º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	

6º Esquadrão Transp.	5º TURNO		
7º Esquadrão Caça	Austrália		
8º Esquadrão Bomb.	3º TURNO		
8º Esquadrão Caça	Austrália		
9º Esquadrão Caça	Austrália		SAI 18º TURNO
13º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	
19º Esquadrão Bomb.	Port Moresby		
21º Esquadrão Transp.	6º TURNO		
22º Esquadrão Transp.	6º TURNO		
28º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	SAI 14º TURNO
30º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	SAI 14º TURNO
33º Esquadrão Bomb.	Port Moresby		
33º Esquadrão Transp.	7º TURNO		
35º Esquadrão Caça	6º TURNO		
36º Esquadrão Caça	6º TURNO		
39º Esquadrão Caça	9º TURNO		
40º Esquadrão Caça	12º TURNO		
41º Esquadrão Caça	Port Moresby		
63º Esquadrão Bomb.	Austrália		
64º Esquadrão Bomb.	Austrália		
65º Esquadrão Bomb.	Austrália		
71º Esquadrão Bomb.	Austrália		
80º Esquadrão Caça	1º TURNO		
89º Esquadrão Bomb.	Austrália		
90º Esquadrão Bomb.	Austrália		
91º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	SAI 14º TURNO
93º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	SAI 14º TURNO
320º Esquadrão Bomb.	13º TURNO		
321º Esquadrão Bomb.	13º TURNO		
403º Esquadrão Bomb.	Austrália		
405º Esquadrão Bomb.	Austrália		
408º Esquadrão Bomb.	Austrália	C/BAIXAS	

OBS:

- + Unidades assinaladas "Milne" devem ser postadas no aeródromo da Baía de Milne.
- + Unidades assinaladas "Port Moresby" podem ser posicionadas na cidade ou nos hexágonos adjacentes.
- + O aeródromo de Dobodura começa o jogo com marcador de aeródromo danificado.

**COLOCAÇÃO INICIAL JAPONESA**





















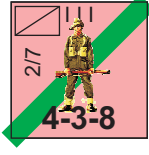


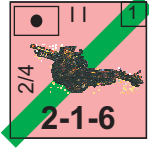
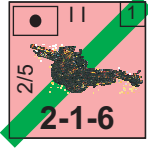
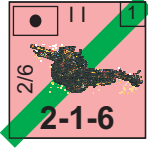
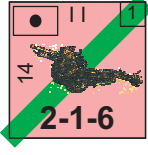

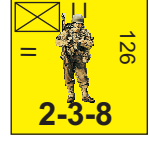





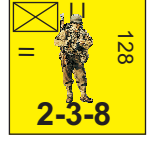
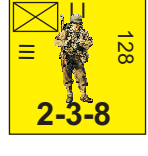




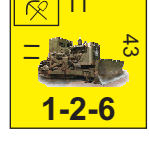
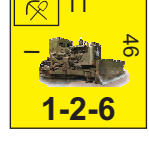
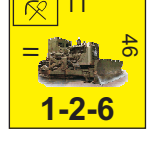

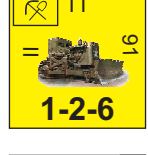

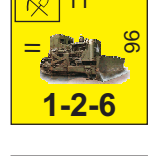

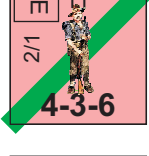
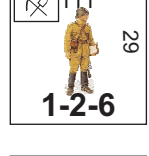


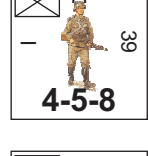
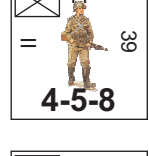
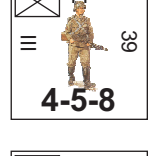
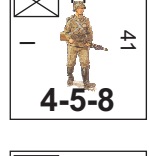
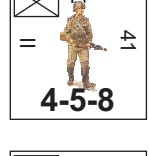
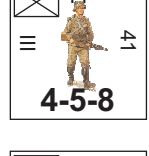
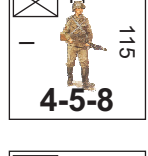
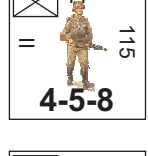
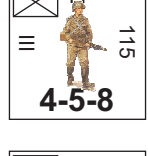
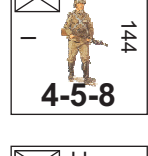
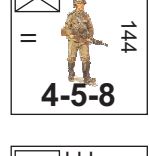
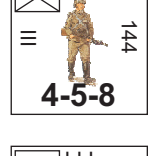
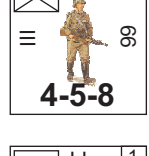
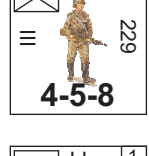
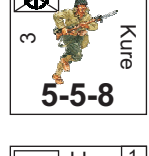
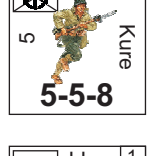

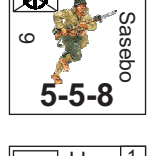
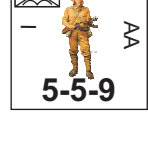
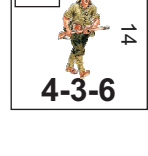
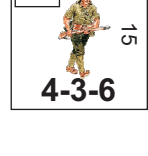
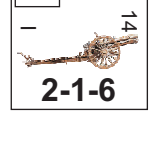
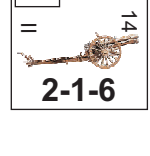
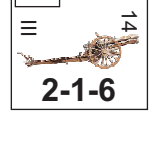
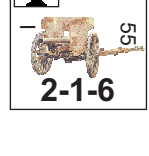
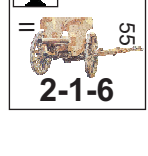
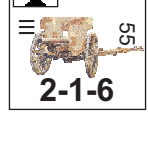
UNIDADE	SUBUNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	SITUAÇÃO	OBS:
14º Reg. Art.	I Batalhão	3º TURNO		
	II Batalhão	3º TURNO		
	III Batalhão	3º TURNO		
14º Reg. Engenharia		Nova Bretanha		
15º Reg. Engenharia		Nova Bretanha		
29º Reg. Engenharia		Entre Lae e Salamaua		
39º Regimento	I Batalhão	Lae		
	II Batalhão	Salamaua		
	III Batalhão	Entre Lae e Salamaua		
41º Regimento	I Batalhão	3º TURNO		
	II Batalhão	3º TURNO		
	III Batalhão	3º TURNO		
55º Reg. Art. Mont.	I Batalhão	Nova Bretanha		
	II Batalhão	Nova Bretanha		
	II Batalhão	Nova Bretanha		
66º Regimento	III Batalhão	17º TURNO		
115º Regimento	I Batalhão	5º TURNO		
	II Batalhão	7º TURNO		
	III Batalhão	17º TURNO		
144º Regimento	I Batalhão	4º TURNO		
	II Batalhão	4º TURNO		
	III Batalhão	4º TURNO		
229º Regimento	III Batalhão	3º TURNO		
Bgda. Assalto Aéreo	I Batalhão	Nova Bretanha		
	3ª FEDN Kure	Nova Bretanha		
	5ª FEDN Kure	4º TURNO		
	5ª FEDN Sasebo	Nova Bretanha		
	6ª FEDN Sasebo	11º TURNO		
2º Kokutai	2º Daitai	2º TURNO		
	3º Daitai	2º TURNO		
3º Kokutai	1º Daitai	7º TURNO		
	2º Daitai	7º TURNO		
4º Kokutai	3º Daitai	7º TURNO		
	1º Daitai	Nova Bretanha		SAI 6º TURNO
	2º Daitai	Nova Bretanha		SAI 6º TURNO
6º Kokutai	3º Daitai	Nova Bretanha		SAI 6º TURNO
	4º Daitai	Nova Bretanha		SAI 6º TURNO
	5º Daitai	Nova Bretanha		SAI 6º TURNO
	6º Daitai	Nova Bretanha		SAI 6º TURNO
	1º Daitai	6º TURNO		
	2º Daitai	6º TURNO		
11º Sentai	3º Daitai	6º TURNO		
	4º Daitai	6º TURNO		
	6º Daitai	6º TURNO		
25º Kokutai	1º Chutai	13º TURNO		
	2º Chutai	14º TURNO		
	3º Chutai	16º TURNO		
27º Sentai	1º Daitai	Nova Bretanha		
	2º Daitai	Nova Bretanha		
	3º Daitai	Nova Bretanha		
74º Sentai	1º Chutai	13º TURNO		
	2º Chutai	13º TURNO		
	3º Chutai	13º TURNO		
74º Sentai	1º Chutai	16º TURNO		
	2º Chutai	16º TURNO		
	3º Chutai	16º TURNO		

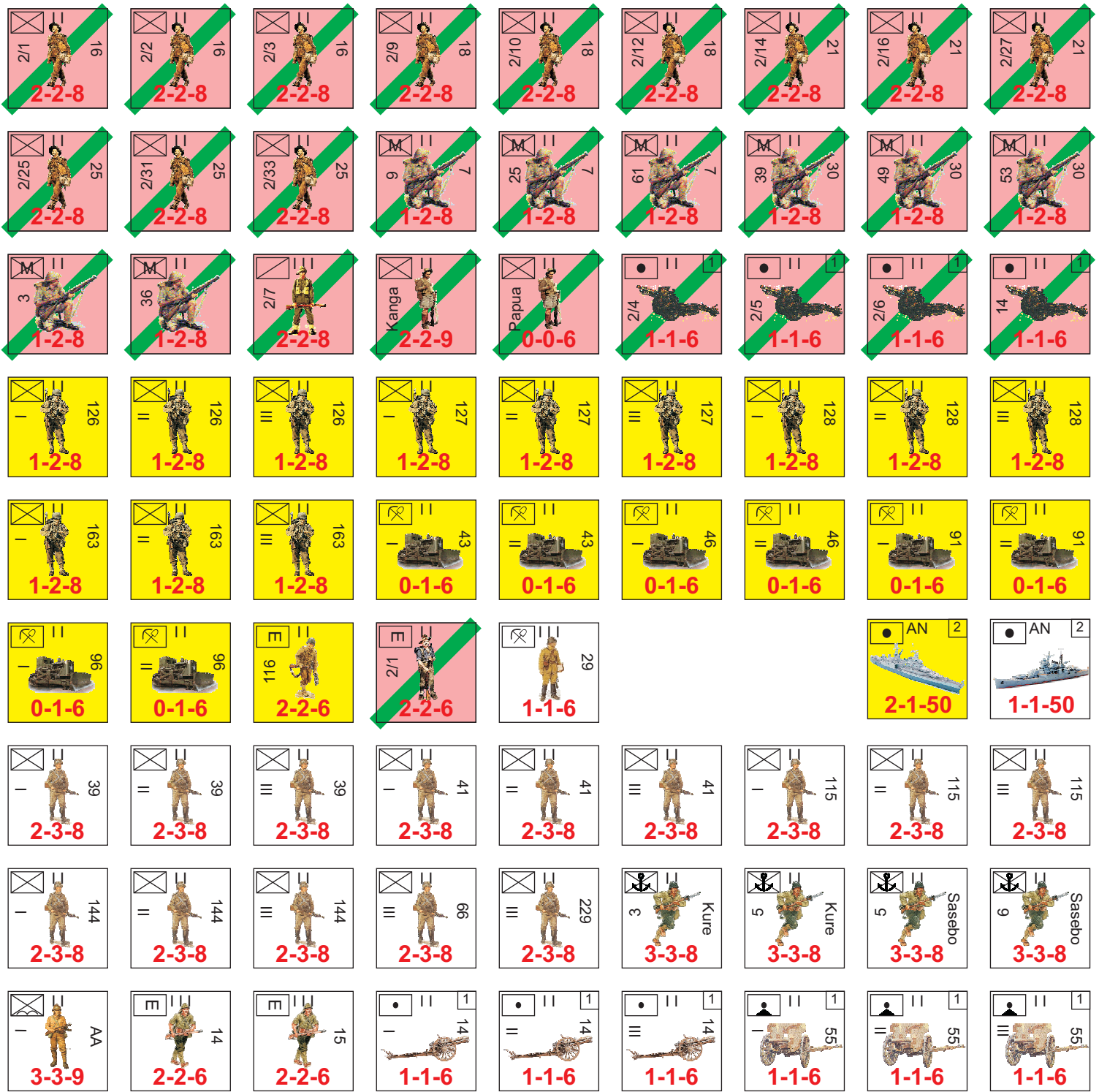
75º Sentai	1º Chutai	13º TURNO		
	2º Chutai	13º TURNO		
	3º Chutai	13º TURNO		
90º Sentai	1º Chutai	13º TURNO		
	2º Chutai	13º TURNO		
	3º Chutai	13º TURNO		
Kokutai Chitose	1º Daitai	Nova Bretanha		SAI 3º TURNO
	2º Daitai	Nova Bretanha		SAI 3º TURNO
	3º Daitai	Nova Bretanha		SAI 3º TURNO
Kokutai Misawa	1º Daitai	3º TURNO		
	2º Daitai	3º TURNO		
	3º Daitai	4º TURNO		
Kokutai Tainã	1º Daitai	Lae		
	2º Daitai	Lae		
	3º Daitai	Nova Bretanha		
Kokutai Yokohama	1º Daitai	Nova Bretanha		SAI 3º TURNO

OBS:

+ Unidades assinaladas "Entre Lae e Salamaua" devem ser posicionadas nestas aldeias ou em um dos hexágonos adjacentes a elas.

+ Unidades assinaladas "Nova Bretanha" podem ser posicionadas em qualquer hexágono da Nova Bretanha.

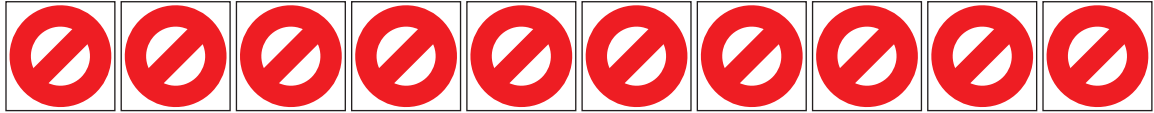
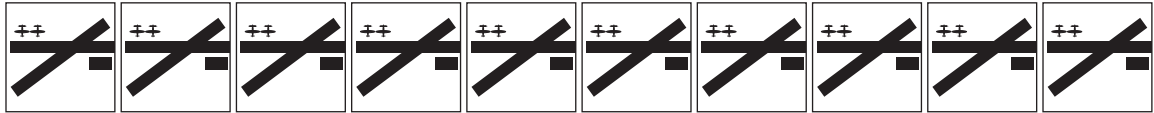
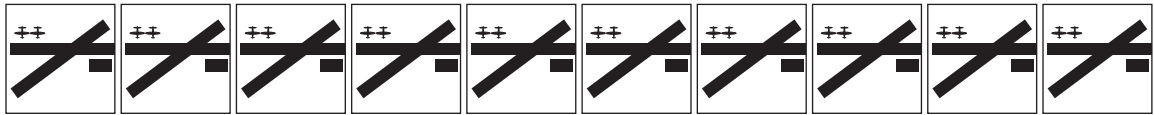
 1/2 16 <b>4-4-8</b>	 2/2 16 <b>4-4-8</b>	 3/2 16 <b>4-4-8</b>	 6/2 18 <b>4-4-8</b>	 01/2 18 <b>4-4-8</b>	 2/2 18 <b>4-4-8</b>	 41/2 21 <b>4-4-8</b>	 91/2 21 <b>4-4-8</b>	 2/2 21 <b>4-4-8</b>
 52/2 25 <b>4-4-8</b>	 13/2 25 <b>4-4-8</b>	 33/2 25 <b>4-4-8</b>	 M 6 7 <b>3-3-8</b>	 M 92 7 <b>3-3-8</b>	 M 19 7 <b>3-3-8</b>	 M 66 30 <b>3-3-8</b>	 M 64 30 <b>3-3-8</b>	 M 63 30 <b>3-3-8</b>
 M 3 <b>3-3-8</b>	 M 93 <b>3-3-8</b>	 1/2 <b>4-3-8</b>	 Kanga <b>3-3-9</b>	 Papua <b>1-1-6</b>	 2/2 <b>2-1-6</b>	 5/2 <b>2-1-6</b>	 9/2 <b>2-1-6</b>	 41 <b>2-1-6</b>
 126 <b>2-3-8</b>	 126 <b>2-3-8</b>	 126 <b>2-3-8</b>	 127 <b>2-3-8</b>	 127 <b>2-3-8</b>	 127 <b>2-3-8</b>	 128 <b>2-3-8</b>	 128 <b>2-3-8</b>	 128 <b>2-3-8</b>
 163 <b>2-3-8</b>	 163 <b>2-3-8</b>	 163 <b>2-3-8</b>	 43 <b>1-2-6</b>	 43 <b>1-2-6</b>	 46 <b>1-2-6</b>	 46 <b>1-2-6</b>	 91 <b>1-2-6</b>	 91 <b>1-2-6</b>
 96 <b>1-2-6</b>	 96 <b>1-2-6</b>	 911 <b>3-3-6</b>	 1/2 <b>4-3-6</b>	 29 <b>1-2-6</b>			 AN 2 <b>3-2-50</b>	 AN 2 <b>2-2-50</b>
 39 <b>4-5-8</b>	 39 <b>4-5-8</b>	 39 <b>4-5-8</b>	 41 <b>4-5-8</b>	 41 <b>4-5-8</b>	 41 <b>4-5-8</b>	 115 <b>4-5-8</b>	 115 <b>4-5-8</b>	 115 <b>4-5-8</b>
 144 <b>4-5-8</b>	 144 <b>4-5-8</b>	 144 <b>4-5-8</b>	 66 <b>4-5-8</b>	 229 <b>4-5-8</b>	 Kure 5 <b>5-5-8</b>	 Kure 5 <b>5-5-8</b>	 Sasebo 5 <b>5-5-8</b>	 Sasebo 9 <b>5-5-8</b>
 AA <b>5-5-9</b>	 E 14 <b>4-3-6</b>	 E 15 <b>4-3-6</b>	 1 14 <b>2-1-6</b>	 1 14 <b>2-1-6</b>	 1 14 <b>2-1-6</b>	 1 55 <b>2-1-6</b>	 1 55 <b>2-1-6</b>	 1 55 <b>2-1-6</b>





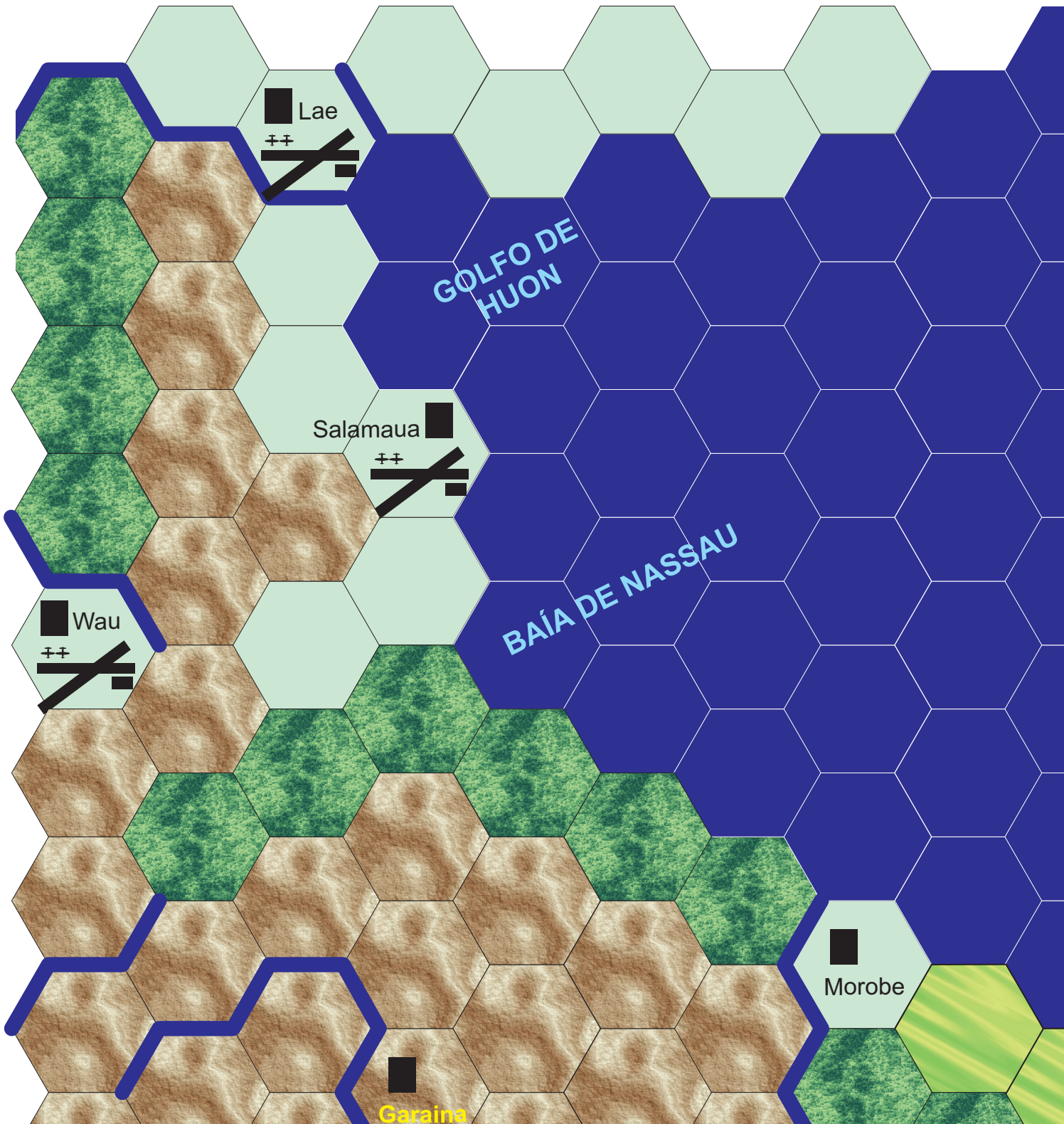
BP B-17 28 9-7-00	BP B-17 30 9-7-00	BP B-17 63 9-7-00	BP B-17 64 9-7-00	BP B-17 65 9-7-00	BP B-17 91 9-7-00	BP B-17 93 9-7-00	BP B-17 403 9-7-00	CB P-38 39 3-9-22
BM B-26 2 4-5-49	BM B-26 19 4-5-49	BM B-26 33 4-5-49	BM B-26 408 4-5-49	BM B-25 13 4-5-60	BM B-25 71 4-5-60	BM B-25 90 4-5-60	BM B-25 405 4-5-60	BL A-24 8 3-3-34
CB P-39 35 2-7-29	CB P-39 36 2-7-29	CB P-39 40 2-7-29	CB P-39 41 2-7-29	CB P-39 80 2-7-29	CB P-40 7 2-8-37	CB P-40 8 2-8-37	CB P-40 9 2-8-37	BL A-20 89 3-4-28
BP B-24 320 8-6-00	BP B-24 321 8-6-00	X-1-60 C-47 6 X-1-60	X-1-60 C-47 21 X-1-60	X-1-60 C-47 22 X-1-60	X-1-60 C-47 33 X-1-60			
<del> KITY-HAWK CB P-40 75 2-8-37</del>	<del> KITY-HAWK CB P-40 76 2-8-37</del>	<del> KITY-HAWK CB P-40 77 2-8-37</del>	<del> HUDSON BL 3-4-00 HUDSON 6 3-4-00</del>	<del> HUDSON BL 3-4-00 HUDSON 32 3-4-00</del>	<del> BEAUFIGHTER CB 2-6-65 BEAUFIGHTER 30 2-6-65</del>	<del> BEAUFIGHTER CB 2-6-65 BEAUFIGHTER 31 2-6-65</del>	<del> BOSTON BL 3-4-28 BOSTON 22 3-4-28</del>	<del> ANSON T X-1-30 ANSON 33 X-1-30</del>
C A6M 1/1 Ainā 1-10-00	C A6M 2/2 Ainā 1-10-00	C A6M 3/3 Ainā 1-10-00	C A6M 1/3 1-10-00	C A6M 2/3 1-10-00	C A6M 3/3 1-10-00	C A6M 1/4 1-10-00	C A6M 2/4 1-10-00	C A6M 3/4 1-10-00
C A6M 1/6 1-10-00	C A6M 2/6 1-10-00	C A6M 3/6 1-10-66	C A6M 2/2 1-10-66	C A6M 3/2 1-10-66	C Ki-43 1/11 2-8-48	C Ki-43 2/11 2-8-48	C Ki-43 3/11 2-8-48	H H8K 1/1 Yokohama 6-6-00
BL Ki-84 1/27 2-3-65	BL Ki-84 2/27 2-3-65	BL Ki-84 3/27 2-3-65	BL Ki-84 1/75 2-3-65	BL Ki-84 2/75 2-3-65	BL Ki-84 3/75 2-3-65	BL Ki-84 1/90 2-3-65	BL Ki-84 2/90 2-3-65	BL Ki-84 3/90 2-3-65
BM G3M 1/1 Chitose 3-3-00	BM G3M 2/1 Chitose 3-3-00	BM G3M 3/1 Chitose 3-3-00	BM G4M 1/1 Misawa 5-4-00	BM G4M 2/1 Misawa 5-4-00	BM G4M 3/1 Misawa 5-4-00	BM G4M 4/4 5-4-00	BM G4M 5/4 5-4-00	BM G4M 6/4 5-4-00
BM G4M 4/6 5-4-00	BM G4M 5/6 5-4-00	BM G4M 6/6 5-4-00	BP Ki-64 1/74 3-4-00	BP Ki-64 2/74 3-4-00	BP Ki-64 3/74 3-4-00	X-1-80 W47 1/25 X-1-80	X-1-80 W47 2/25 X-1-80	X-1-80 W47 3/25 X-1-80

BP B-17 28 5-4-00	BP B-17 30 5-4-00	BP B-17 63 5-4-00	BP B-17 64 5-4-00	BP B-17 65 5-4-00	BP B-17 91 5-4-00	BP B-17 93 5-4-00	BP B-17 403 5-4-00	CB P-38 39 2-5-22
BM B-26 2 2-3-49	BM B-26 19 2-3-49	BM B-26 33 2-3-49	BM B-26 408 2-3-49	BM B-25 13 2-3-60	BM B-25 71 2-3-60	BM B-25 90 2-3-60	BM B-25 405 2-3-60	BL A-24 8 2-2-34
CB P-39 35 1-4-29	CB P-39 36 1-4-29	CB P-39 40 1-4-29	CB P-39 41 1-4-29	CB P-39 80 1-4-29	CB P-40 7 1-4-37	CB P-40 8 1-4-37	CB P-40 9 1-4-37	BL A-20 89 2-2-28
BP B-24 320 4-3-00	BP B-24 321 4-3-00	X-0-60 C-47 6 X-0-60	X-0-60 C-47 21 X-0-60	X-0-60 C-47 22 X-0-60	X-0-60 C-47 33 X-0-60			
<del> CB KITTYHAWK 75 1-4-37</del>	<del> CB KITTYHAWK 76 1-4-37</del>	<del> CB KITTYHAWK 77 1-4-37</del>	<del> BL HUDSON 6 2-2-00</del>	<del> BL HUDSON 32 2-2-00</del>	<del> CB BEAUFIGHTER 30 1-3-65</del>	<del> CB BEAUFIGHTER 31 1-3-65</del>	<del> BL BOSTON 22 2-2-28</del>	<del> T ANSION 33 X-0-30</del>
C A6M 1/3 Ainā 0-6-00	C A6M 2/3 Ainā 0-6-00	C A6M 3/3 Ainā 0-6-00	C A6M 1/3 0-6-00	C A6M 2/3 0-6-00	C A6M 3/3 0-6-00	C A6M 1/4 0-6-00	C A6M 2/4 0-6-00	C A6M 3/4 0-6-00
C A6M 1/6 0-6-00	C A6M 2/6 0-6-00	C A6M 3/6 0-6-66	C A6M 2/2 0-6-66	C A6M 3/2 0-6-66	C Ki-43 1/11 1-4-48	C Ki-43 2/11 1-4-48	C Ki-43 3/11 1-4-48	H H8K 1/1 Yokohama 3-3-00
BL 84-Ki 1/27 1-2-65	BL 84-Ki 2/27 1-2-65	BL 84-Ki 3/27 1-2-65	BL 84-Ki 1/75 1-2-65	BL 84-Ki 2/75 1-2-65	BL 84-Ki 3/75 1-2-65	BL 84-Ki 1/90 1-2-65	BL 84-Ki 2/90 1-2-65	BL 84-Ki 3/90 1-2-65
BM G3M 1/ Chitose 2-2-00	BM G3M 2/ Chitose 2-2-00	BM G3M 3/ Chitose 2-2-00	BM G4M 1/ Misawa 3-2-00	BM G4M 2/ Misawa 3-2-00	BM G4M 3/ Misawa 3-2-00	BM G4M 4/4 3-2-00	BM G4M 5/4 3-2-00	BM G4M 6/4 3-2-00
BM G4M 4/6 3-2-00	BM G4M 5/6 3-2-00	BM G4M 6/6 3-2-00	BP 64-Ki 1/74 2-2-00	BP 64-Ki 2/74 2-2-00	BP 64-Ki 3/74 2-2-00	X-0-80 W47 1/25 X-0-80	X-0-80 W47 2/25 X-0-80	X-0-80 W47 3/25 X-0-80



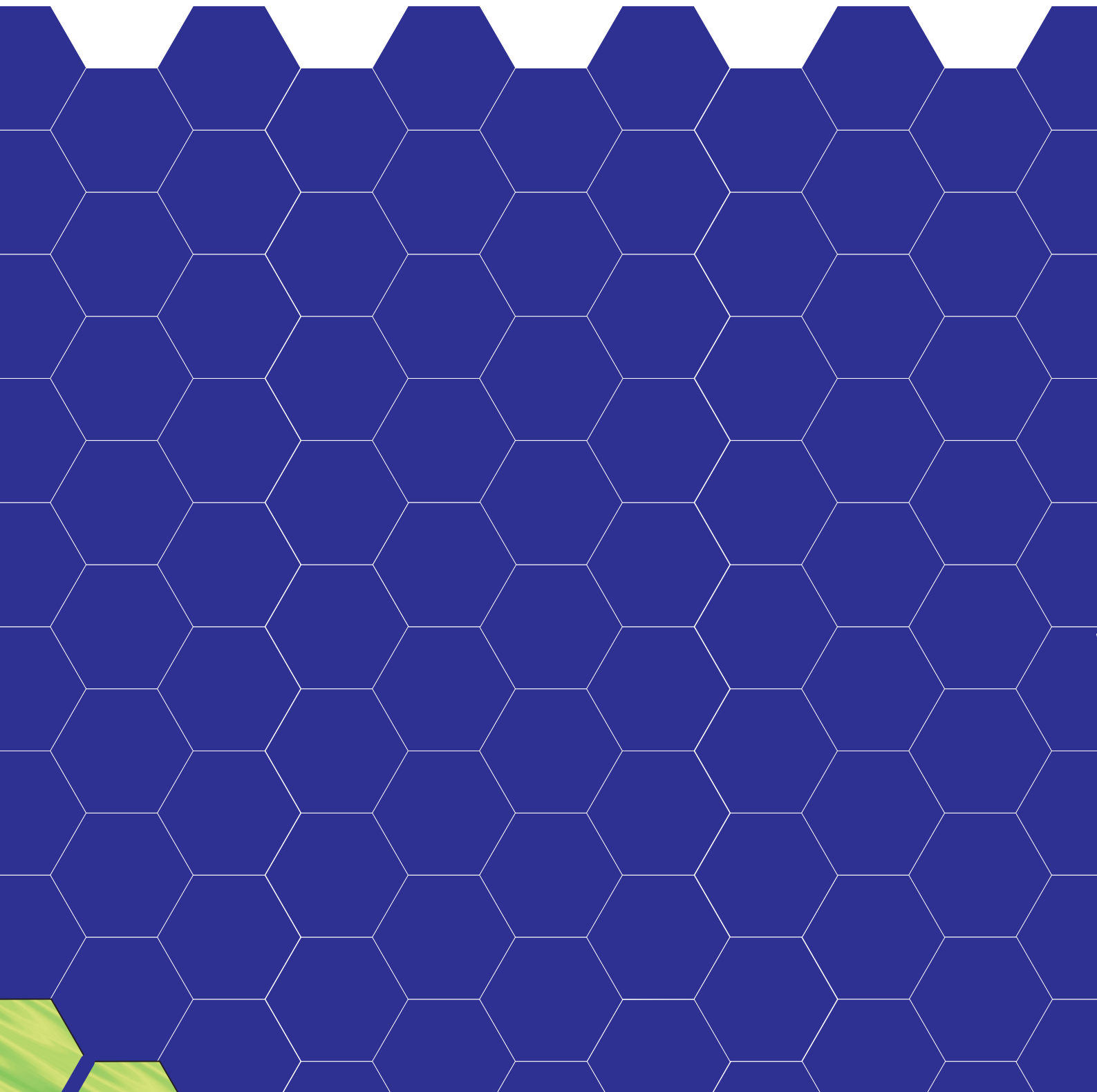


# PAPUA INFERNO



# NOVA GUINÉ

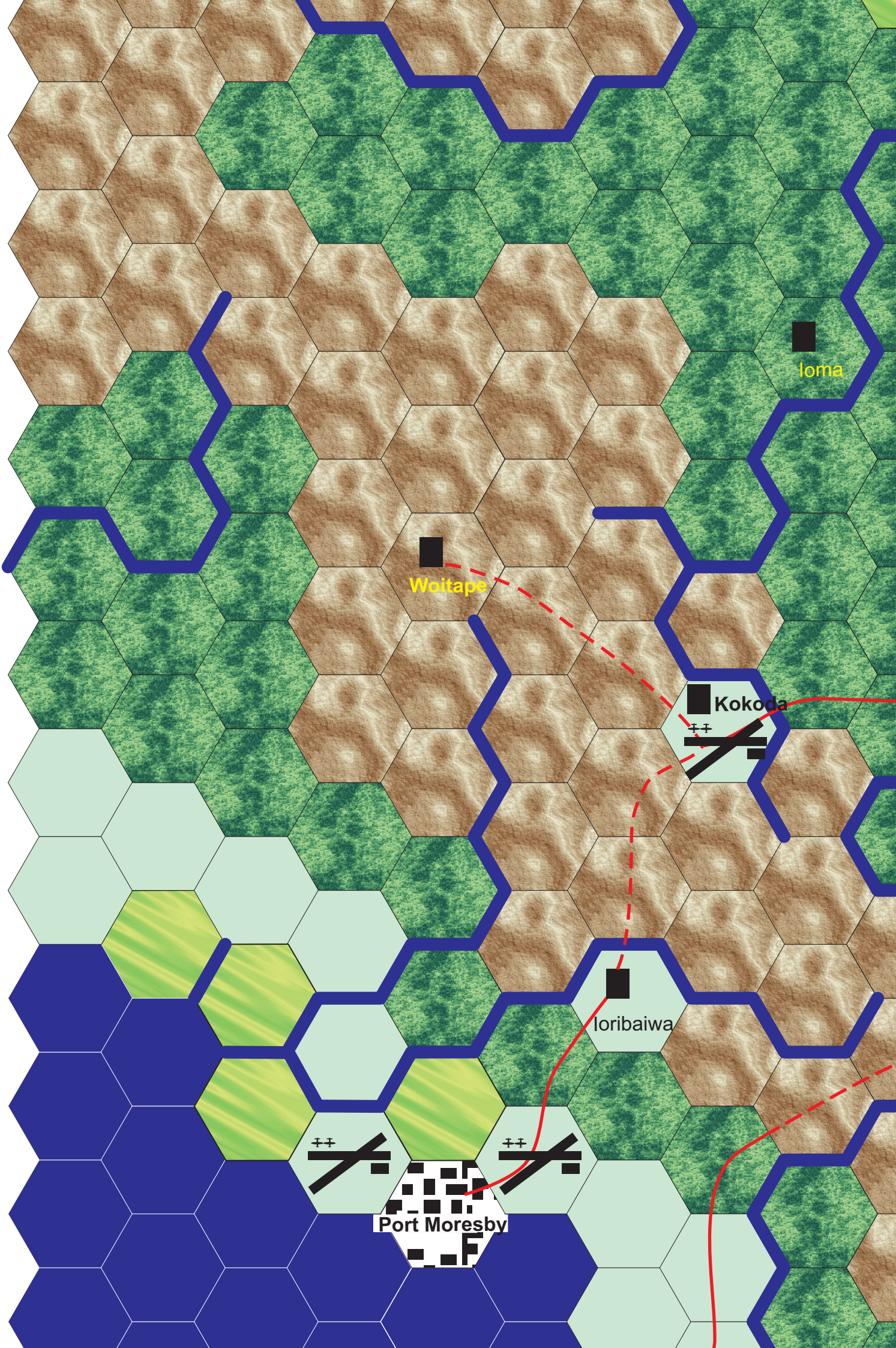
## VERDE



# MARCADOR DE TURNOS

1	2	3 <sub>R</sub>	4	5	6 <sub>R</sub>	7 <sub>R</sub>	8	9
10 <sub>R</sub>	11	12	13	14 <sub>R</sub>	15	16	17 <sub>R</sub>	18 <sub>R</sub>





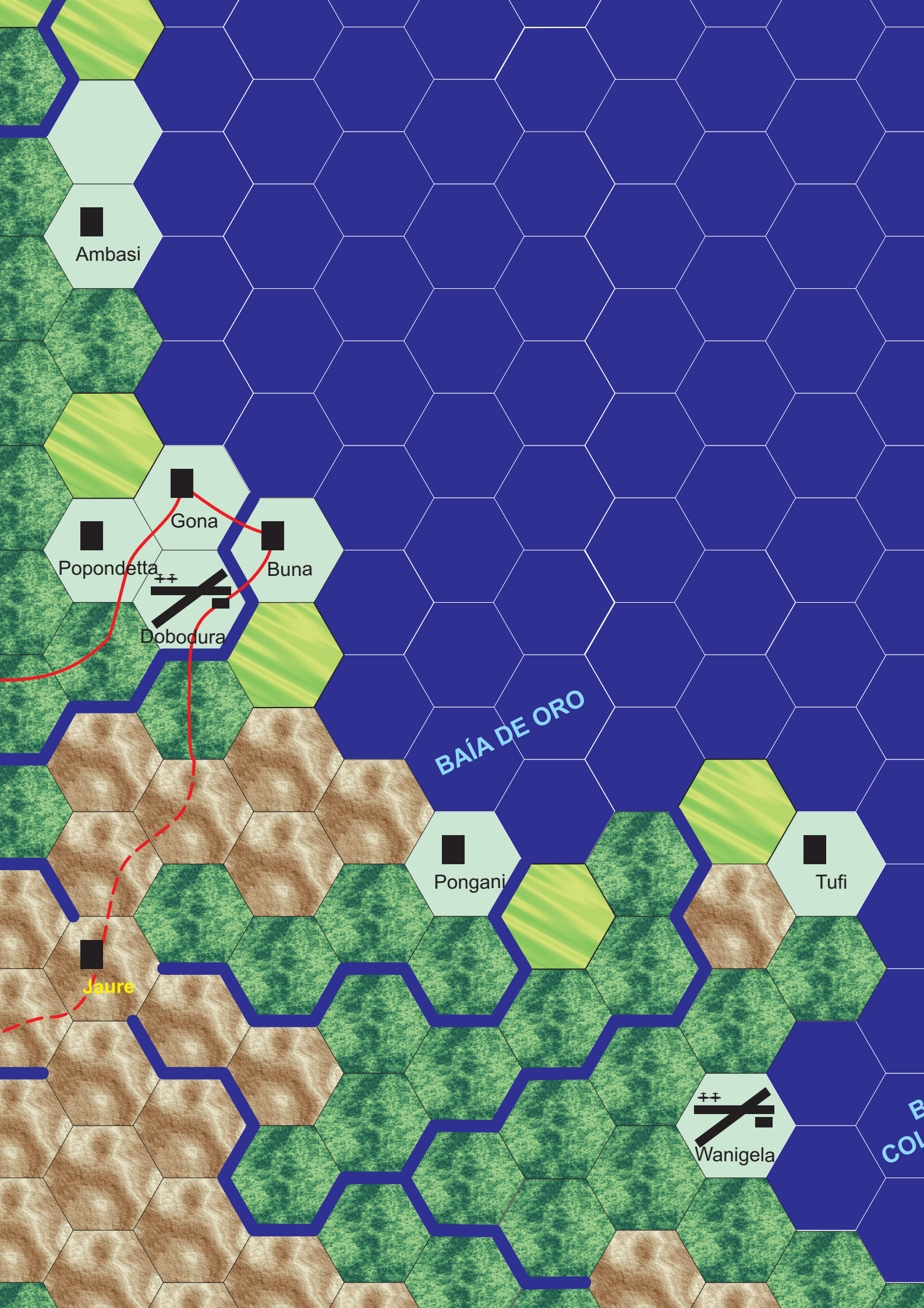
Woitape

Ioma

Kokoda

Ioribaiwa

Port Moresby



Ambasi

Gona

Popondetta

Dobodura

Buna

Jaure

Pongani

Tufi

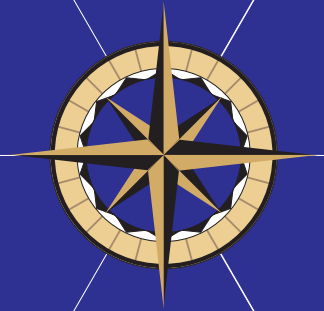
Wanigela

BAÍA DE ORO

COL



N



GOODENOUGH

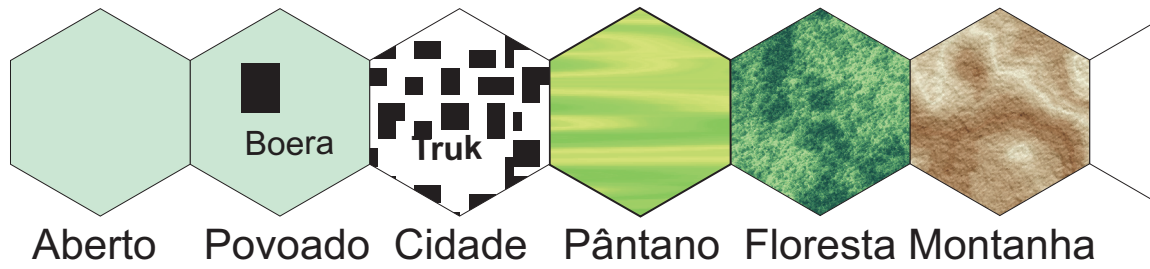
FERGUSON

BAÍA DE  
LINGWOOD

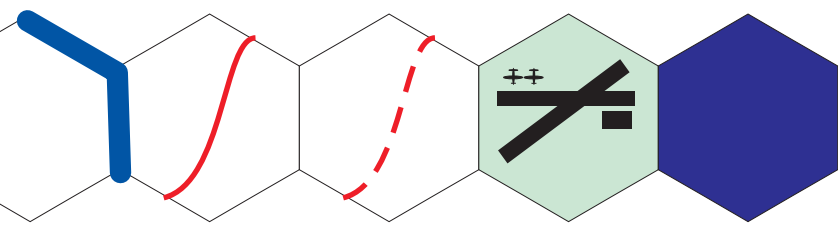
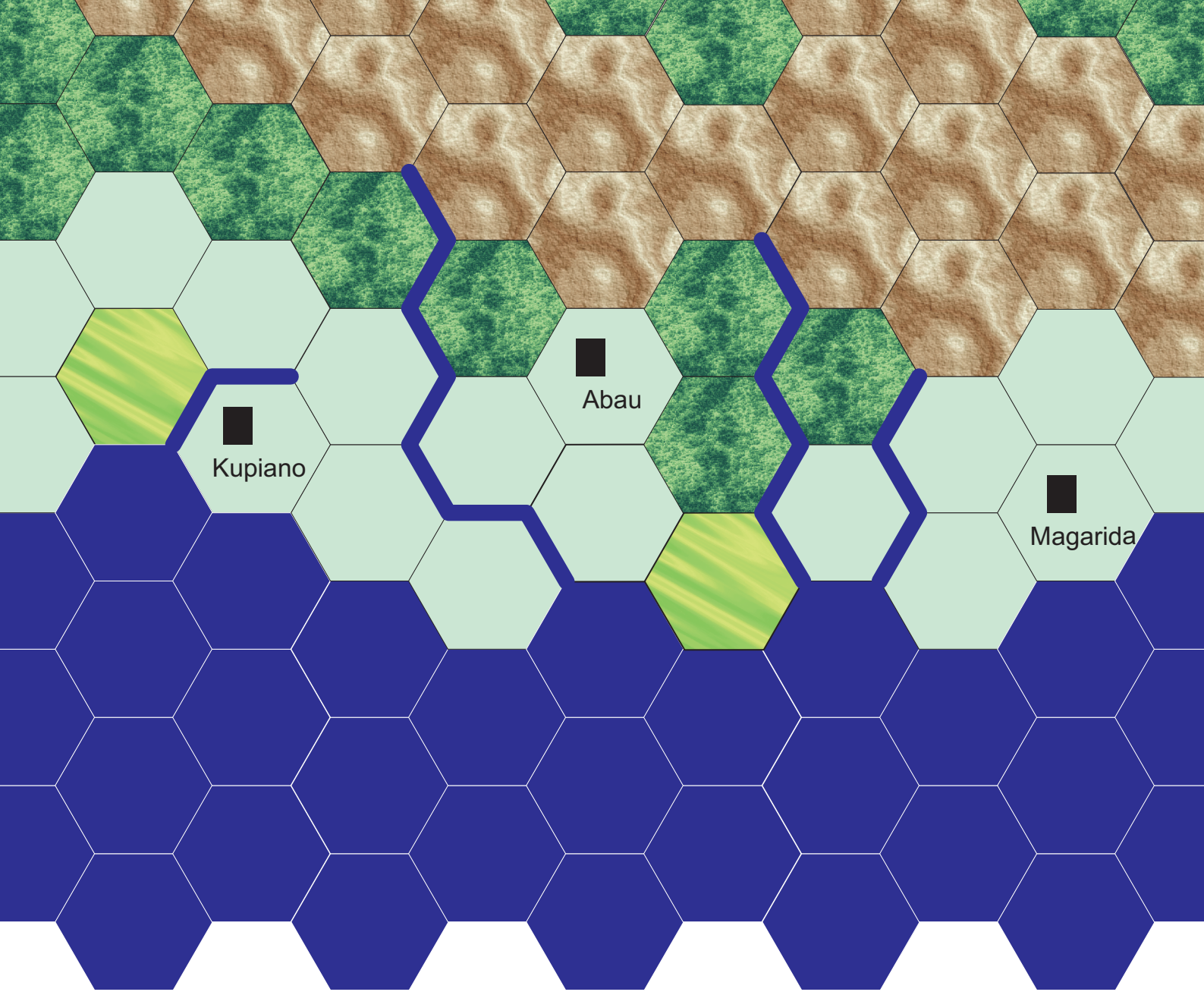


## AUSTRÁLIA

### TIPOS DE TERRENOS



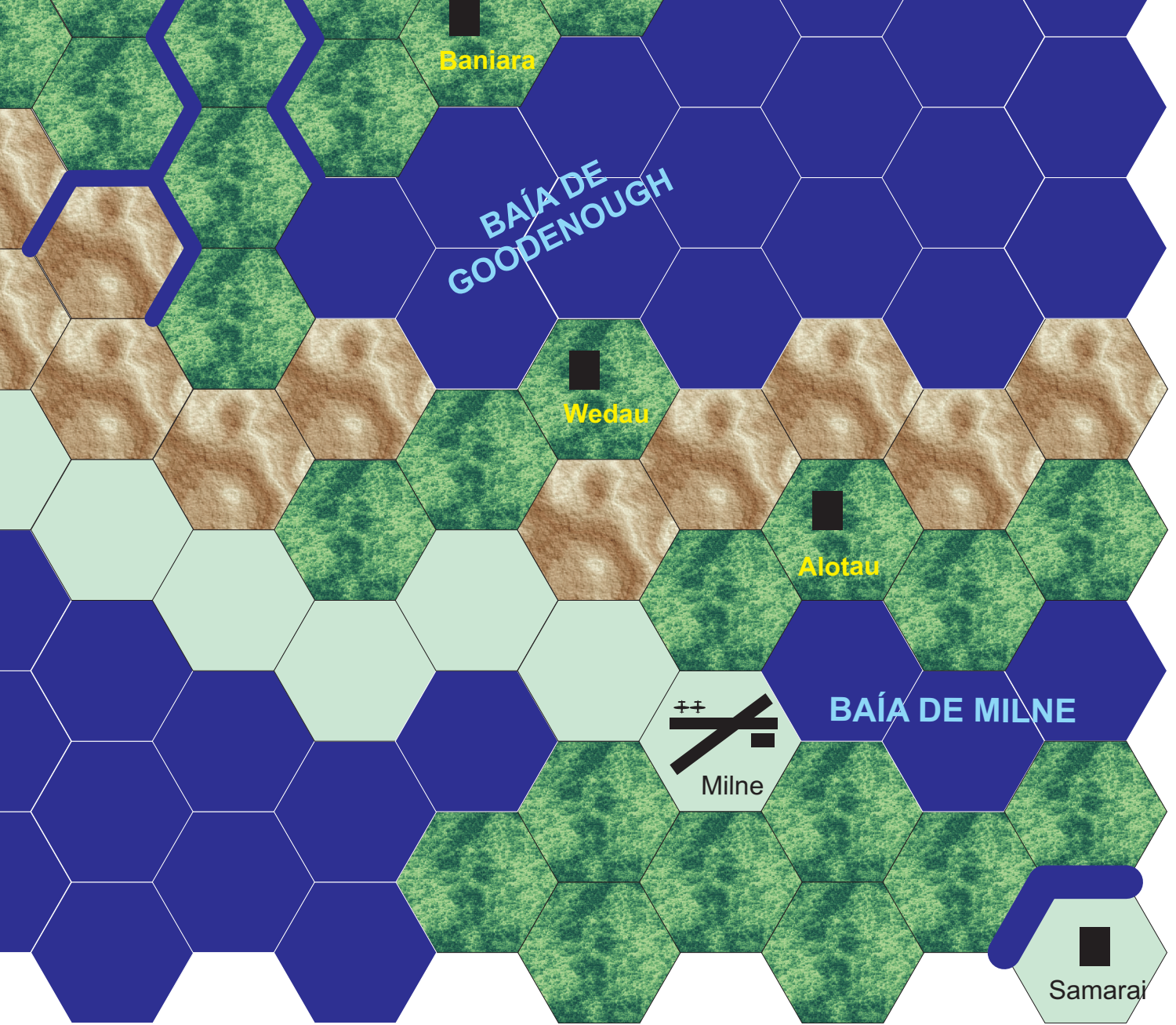
Movimento	1	Terreno	1	2	3	4/Proibido
Concentração	6	Terreno	6	3	4	1
Combate	---	Terreno	2	1	2	3



Rio	Estrada	Trilha	Aeródromo	Mar
1	1	2/4	1	V.4.2.4
---	6	2	6/3	---
2	Terreno	Terreno	---	---

## MARCADOR DE

INFANTARIA
ARTILHARIA
AVIAÇÃO



## E RECOMPLETAMENTOS

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

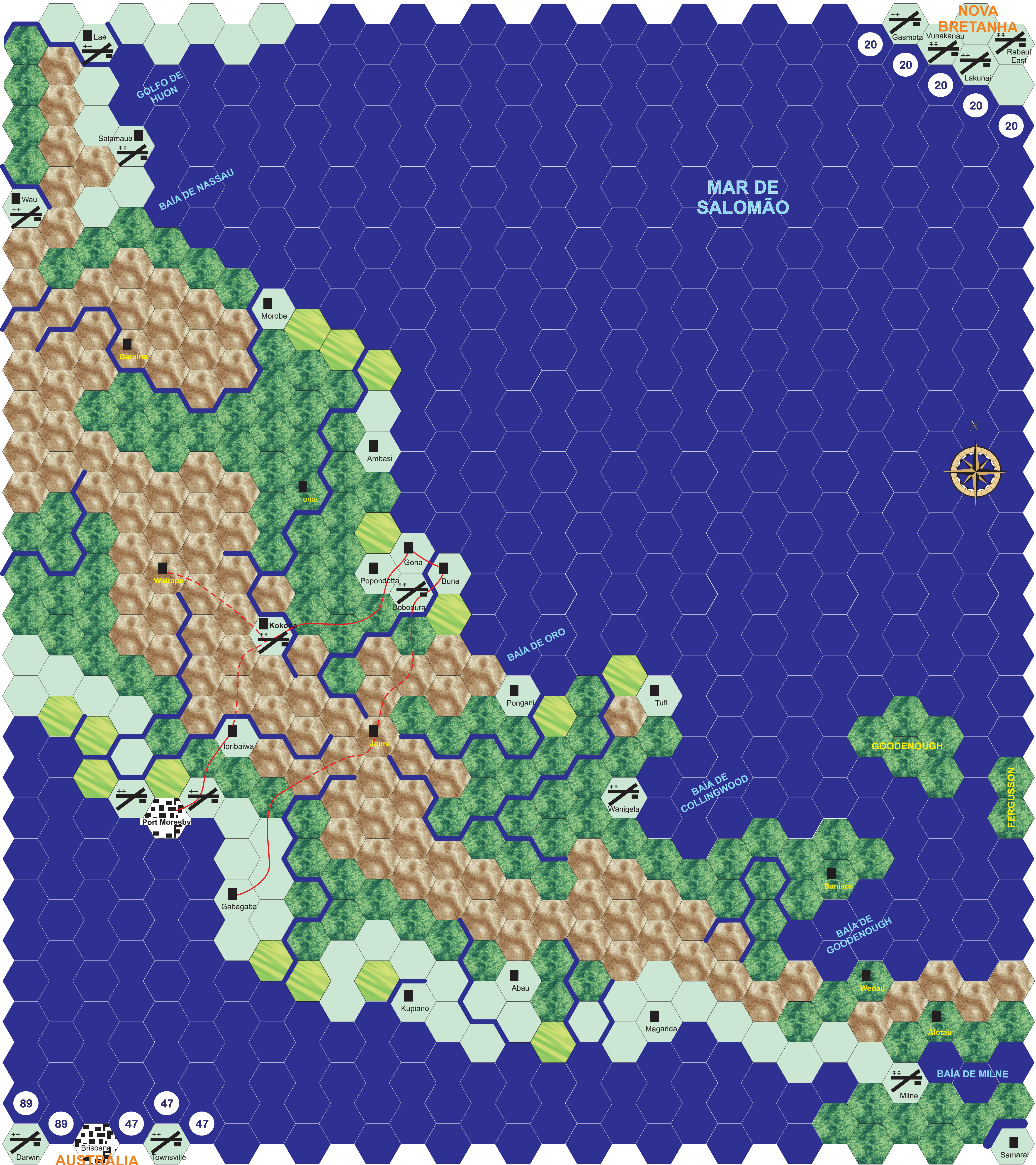


# PAPUA-NOVA GUINÉ

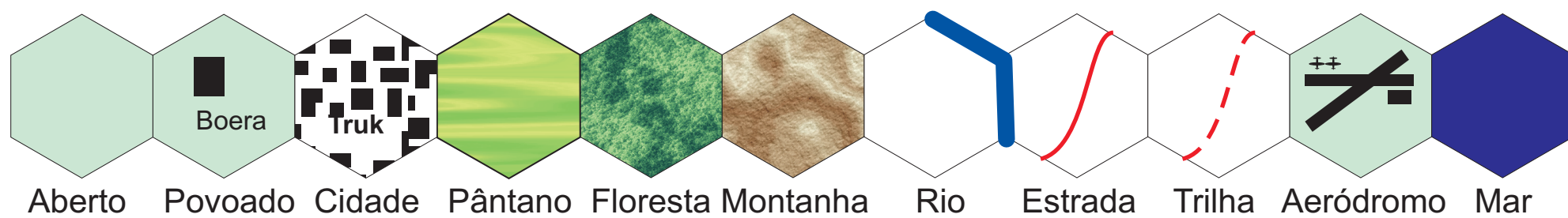
## INFERNO VERDE

### MARCADOR DE TURNOS

1	2	3 <sub>R</sub>	4	5	6 <sub>R</sub>	7 <sub>R</sub>	8	9
10 <sub>R</sub>	11	12	13	14 <sub>R</sub>	15	16	17 <sub>R</sub>	18 <sub>R</sub>



### TIPOS DE TERRENOS



Movimento	1	Terreno	1	2	3	4/Proibido	1	1	2/4	1	V.4.2.4
Concentração	6	Terreno	6	3	4	1	---	6	2	6/3	---
Combate	---	Terreno	2	1	2	3	2	Terreno	Terreno	---	---

### MARCADOR DE RECOMPLEMENTAMENTOS

INFANTARIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ARTILHARIA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AVIAÇÃO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10