

MONTE CASTELLO - LINHA GÓTICA

Regras Gerais

1.0 - INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

Em fins de 1944, os aliados dominavam quase toda a península itálica, mas o extremo Norte, notadamente o industrializado vale do rio Pó, encontrava-se ainda em mãos alemãs. Porém, o fim se aproximava: as tropas alemãs esgotavam-se ou eram retiradas para outros fronts, com poucas substituições; a Luftwaffe já não ousava aparecer; a situação logística se deteriorava; a derrota iminente solapava o moral dos germânicos.

Por outro lado, os aliados se robusteciam, recebendo contínuos reforços, a despeito da retirada de algumas unidades para outras frentes. O seu poderio aéreo era esmagador. A proximidade do fim da guerra animava as tropas aliadas. Todos sabiam que a vitória viria... mas quando?

A 12/09/44, os exércitos aliados lançaram-se ao assalto, sendo detidos ao começar o inverno, em meados de dezembro. Em fins de fevereiro de 1945, os aliados lançaram-se novamente ao ataque, na Ofensiva de Primavera. O objetivo era a cidade de Bolonha, importante centro de comunicações no vale do Pó. Sua captura permitiria um rápido avanço das forças mecanizadas aliadas para o Norte, penetrando na Áustria, isolando os remanescentes dos exércitos alemães ainda na Itália. Bloqueando uma das estradas para ela, estava um conjunto de elevações. Entre essas elevações, estava Monte Castello, objetivo da 1ª Divisão de Infantaria Expedicionária Brasileira.

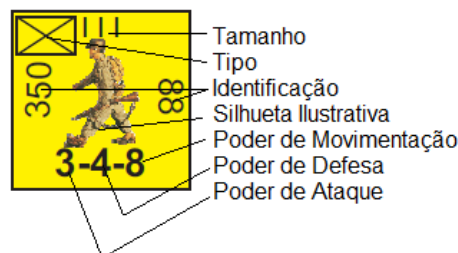
2.0 - MATERIAL:

2.1 - Mapa → Representa a região da Itália onde se desenrolou a batalha, num total de 1.100 hexágonos.

2.2 - Peças em Cartão → Num total de 196 peças (excetuando-se marcadores), sendo 73 alemãs (sendo 3 das Waffen-SS), 33 americanas, 30 britânicas, 16 italianas pró-aliados, 10 indianas, 8 canadenses, 7 polonesas, 5 italianas pró-Eixo, 4 neozelandesas, 3 brasileiras, 3 russas pró-Eixo, 2 sul-africanas, 1 grega e 1 judia. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo.



2.2.1 - Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contenedores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Esta simulação é de nível regimento/brigada, mas existem algumas peças representando divisões de guerrilheiros e um batalhão de tanques.

Tipo da Unidade: É a “ênfase” de elementos que compõem uma unidade. Os tipos empregados nessa simulação são os seguintes:



Identificação da Unidade: Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão (à direita) a que a unidade pertence. Os componentes da 1ª Divisão Blindada americana são identificados como “CC” (Comando de Combate) e uma letra (“A”, “B” e “R” de Reserva); a tropa americana identificada como “TF 45” é a “Task

Force 45”, uma unidade improvisada com artilheiros antiaéreos, então ociosos; as unidades de artilharia com marcações em algarismos romanos à esquerda representam a artilharia de Corpo de Exército e as com números arábicos, a artilharia do Exército; as unidades britânicas marcadas com um “G” são de Guardas; as divisões italianas (e alguns regimentos) são identificadas com nomes ao invés de números; a unidade das Waffen-SS marcada como “LEHR” é uma unidade de demonstração; as unidades alemãs marcadas com “LUFT” pertencem à Luftwaffe (Força Aérea Alemã) e a unidade alemã marcada H.D. é o regimento Hoch und Deutschmeister.

Poder de Movimentação: É o valor de deslocamento da unidade no decorrer da partida (V.4.0).

Poder de Defesa: É o valor de combate dessa unidade quando é atacada.

Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca.

A unidade do exemplo é o 350º Regimento (III) americano (cor amarela), da 88ª Divisão de Infantaria. Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 8.

2.3 - Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui quatro tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Vulnerabilidade”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 - Marcadores Auxiliares →

2.4.1 - Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 33 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real (representando o período de 12/09/44 a 02/05/45).

2.4.2 - Marcador de Poder Aéreo → São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita, acima do Marcador de Turnos. Nesta simulação, apenas o jogador aliado possui poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 - Dados: Esta simulação usa dois dados de seis faces para a resolução dos combates. O dado NÃO é usado na movimentação das peças.

3.0 - SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador aliado, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, quando o jogador aliado executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” alemã. Em seguida, muda-se 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 de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”.

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada britânica (5-4-12) sai de Pesaro, move-se por estrada até Rimini (5 x 1/2 = 2,5 pontos), segue para o sudoeste por dois hexágonos de terreno aberto (2 x 1 = 2 pontos), atravessa o rio Rubicão ainda no sentido sudoeste (2 pontos), entra no hexágono de terreno aberto (1 x 1 = 1 ponto), passa pelo hexágono de montanha (1 x 3 = 3 pontos) e entra no hexágono de terreno aberto ao sul, totalizando 2,5 + 2 + 2 + 1 + 3 + 1 = 11,5. Seus pontos de movimentação estão esgotados (resta-lhe apenas 0,5 ponto, que ela não poderá usar por não haver estrada nesse hexágono) e a unidade então terá que parar aí.

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 por “Fase de Movimentação”.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **não** podem ser acumulados para outros turnos.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **não** podem ser transferidos para outras peças.
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **não** é somado.
- Unidades blindadas não podem transitar por hexágonos de montanha, exceto por estrada (não é permitido,

inclusive, que uma unidade blindada passe de um hexágono de montanha para outro tipo de terreno a não ser por estrada).

- É proibido entrar no hexágono 3719. O principado de San Marino permaneceu neutro durante o conflito.

4.1 - Restrições à Movimentação →

4.1.1 - De unidades amigas: Ambos os jogadores podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

OBSERVAÇÃO:

- No 1º turno, o jogador aliado **não** pode movimentar unidades assinaladas como “Reserva”.

4.1.2 - De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas como visto na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”. Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas **nunca** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade aliada ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao alemão (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

4.2 - Entrada e Saída do Tabuleiro →

4.2.1 - Entrada: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pelas bordas Norte e Oeste e os reforços aliados entram pela borda Sul ou pelo hexágono 4421 por ferrovia. Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo do mesmo em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 - Saída: Tanto aliados quanto alemães podem retirar unidades do tabuleiro durante o desenrolar da partida. Os aliados podem retirar suas unidades somente pela borda Sul e os alemães pelas bordas Oeste ou Norte. Unidades aliadas que recuam pela borda Sul podem retornar ao jogo dois turnos após por qualquer hexágono dessa mesma borda. Unidades alemãs que recuam pelas bordas Oeste ou Norte **não** são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Unidades alemãs que recuam pela borda Sul **são consideradas destruídas**. As seguintes unidades aliadas são retiradas do tabuleiro nos seguintes turnos (a menos que estejam cercadas e, neste caso, são retiradas assim que libertadas):

- 3º Turno – 168ª Brigada britânica;
- 6º Turno – 3ª Brigada de montanha grega;
- 7º Turno – 18ª Brigada Mtz britânica;
- 8º Turno – 4ª DI indiana;
- 10º Turno – 46ª DI britânica;
- 14º Turno – 4ª DI britânica;
- 17º Turno – 25ª Brigada de Tanques britânica;
- 20º Turno – TF 45 americana; 1ª DI britânica e todas as unidades canadenses;
- 25º Turno – 365º e 371º RI americanos;
- 29º Turno – 366º RI americano.

Algumas divisões alemãs são retiradas do tabuleiro nos turnos abaixo listados (a menos que estejam cercadas, ou seja, se elas não puderem estabelecer uma linha livre de Zonas de Engajamento inimigas até a borda norte do tabuleiro – neste caso, são retiradas assim que libertadas). Além das divisões identificadas para serem retiradas por motivos históricos, o jogador alemão deve escolher, nos turnos assinalados, 4 (quatro) divisões de infantaria para serem retiradas com o seguinte critério: três delas têm que ser constituídas por regimentos com Poder de Ataque igual a 2 e uma com Poder de Ataque igual a 1. Mesmo assim, o jogador alemão pode optar por unidades com baixas e/ou parcialmente ou totalmente destruídas. Apenas a título de informação, as divisões realmente retiradas foram: 44ª DI, 71ª, 356ª e 715ª DI.

- 12º Turno – 20ª DLuft;
- 13º Turno – 1 DI (a escolher conforme critério estabelecido acima);
- 17º Turno – 1 DI (a escolher conforme critério estabelecido acima);
- 18º Turno – 1 DI (a escolher conforme critério estabelecido acima);
- 21º Turno – 16ª DPzGr SS e Regimento Lehr das SS;
- 22º Turno – 1 DI (a escolher conforme critério estabelecido acima).

5.0 - COMBATE:

Ao término da “Fase de Movimentação”, quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, considera-se que “engajaram”, sendo o último jogador a se movimentar considerado o atacante.

5.1 - Solução de Combates → Para se solucionar os combates, utiliza-se a “Tabela de Efeitos do Combate”, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequência é como descrita abaixo:

5.1.1 - Relação de Forças:

- 1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;
- 2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;
- 3º - Divide-se o valor do ATAQUE pelo valor da DEFESA, desprezando a parte não inteira do resultado (No exemplo: $(6+5)/4 = 11/4 = 2,75$, desprezando-se 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

- O atacante NÃO pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.
- Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- Unidades guerrilheiras não precisam atacar quando encerram a sua movimentação engajadas.

5.1.2 - Influência do Terreno: Certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados na forma de “colunas” na “Tabela de Efeitos de Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer a defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades blindadas NÃO podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.
- Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por unidade “divisional”. Uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos, porém, nessa simulação existem algumas exceções.

5.1.5 - Determinação da Linha: Concluídos os passos anteriores, determinou-se a coluna; agora, determina-se a linha através dos dados. Os dados têm por finalidade representar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado da soma deles identifica a linha da Tabela (Exemplo: 2 em um dado e 3 no outro dá a linha “5-9” como resultado).

5.1.6 - Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada: Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS.

DRB - Defesa Recua com Baixas: Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

DRI - Defesa Recua Intacta: Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB - Defesa Vence com Baixas: Nenhuma unidade defensora recua, porém uma delas sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta: Nenhuma unidade defensora recua e nenhuma delas sofre baixa.

AVI - Ataque Vence Intacto: Nenhuma unidade atacante recebe uma baixa e poderão ou não avançar para ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB - Ataque Vence com Baixas: Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre uma baixa (a critério do jogador atacante).

ARI - Ataque Recua Intacto: Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas: Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre uma baixa (a critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminado: Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

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

IMP – Impasse: Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

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

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “Zona de Engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 peças quaisquer.

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

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “Zona de Engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será(ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento deverá(ão) receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de “Zona de Engajamento” inimiga, então todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.
- Se unidades alemãs forem obrigadas a recuar para um hexágono ocupado por unidades guerrilheiras, estas terão que recuar um hexágono para permitir a ocupação do hexágono pelas unidades alemãs.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador aliado possui poder aéreo, que varia conforme a seguinte tabela:

TURNOS	PONTOS
1 a 10	60
11 a 14	40
15 a 23	0
24 a 27	50
28 a 33	80

6.1 - Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo, por exemplo: com 60 pontos ele coloca a peça “X10” na casa 5 e a peça “X1” na casa 10 do marcador. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 - Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-18.

OBSERVAÇÕES:

- Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo.
- Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

7.0 - BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente os aliados recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e que possa traçar uma “linha” livre de “Zonas de Engajamento” inimigas até a borda Sul do tabuleiro, para então ser desvirada.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades britânicas deixam de recuperar baixas a partir do 17º turno.

8.0 - ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito da peça indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é 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.

EXEMPLO: Duas unidades britânicas de artilharia 4-1-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades alemãs, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 8 (2×4) e o índice de vulnerabilidade será 5 ($1 + 2 \times 2$). Portanto, o ataque terá valor 40 (8×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 37-54.

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

9.0 - MONTANHISTAS:

As unidades de montanhistas têm a vantagem de gastar apenas 2 pontos de movimentação ao invés de 3 pontos, quando transitando em hexágonos de montanhas.

10.0 - GUERRILHEIROS:

Esta simulação possui peças de guerrilheiros italianos pró-aliados. Todas elas iniciam a partida com o verso para cima, onde aparece a palavra “PARTISAN”. Enquanto estiverem assim, elas não contam para a estocagem de peças, não podem engajar nem ser engajadas e nem tem “Zona de Engajamento” (de fato, unidades inimigas podem permanecer e transitar em hexágonos onde estejam essas peças). Uma vez que uma unidade aliada qualquer (exceto de guerrilheiros) chegue a 3 (três) hexágonos de distância de uma unidade de guerrilheiros, o jogador aliado pode “sublevar” essa unidade, desvirando a peça e passando então a considerá-la uma unidade normal, exceto que ela não tem “Zona de Engajamento”, ou seja, ela pode transitar por hexágonos adjacentes a unidades inimigas e vice-versa e, pelo mesmo motivo, não conta para cerco de unidades inimigas. Elas não se movem no turno em que são desviradas.

Uma cidade ocupada por guerrilheiros só é considerada conquistada pelos aliados se unidades regulares ao menos passarem pela mesma (mas impedem o jogador alemão de marcar pontos por ela).

Unidades de guerrilheiros não podem receber apoio aéreo nem de artilharia, a menos que ocupem o mesmo hexágono que outros tipos de unidades aliadas.

Se uma unidade de guerrilheiros sofre baixas, ela é automaticamente destruída, mas retorna ao tabuleiro dois turnos depois na condição inicial (com o verso para cima) na sua cidade de origem. Por outro lado, se ela for eliminada, ela não pode retornar ao tabuleiro.

São as seguintes as colocações iniciais das peças de guerrilheiros:

- Divisão Armando – Modena (hexágono 1608);
- Divisão Forlì – Forlì (hexágono 3114);
- Divisão Mario – Bolonha (hexágono 2210);
- Divisão Reggiana – Reggio (hexágono 1206);
- Divisão Vale Ceno – Parma (hexágono 0805);
- Divisão W. Bersani – Piacenza (hexágono 0101);

OBSERVAÇÕES:

- Se os aliados conquistarem Bolonha, desconsidera-se a regra de 3 (três) hexágonos de distância de uma unidade de guerrilheiros para que ela seja “sublevada”. Ou seja, no turno seguinte, o jogador aliado pode desvirar quaisquer peças de guerrilheiros no tabuleiro.
- Unidades guerrilheiras não precisam atacar quando encerram a sua movimentação engajadas.
- Se unidades alemãs forem obrigadas a recuar para um hexágono ocupado por unidades guerrilheiras, estas terão que recuar um hexágono para permitir a ocupação do hexágono pelas unidades alemãs.
- Unidades guerrilheiras não podem se sublevar em hexágonos ocupados por unidades do Eixo.
- Unidades guerrilheiras não podem se afastar além de 5 (cinco) hexágonos de sua cidade de origem.

11.0 - CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Nos turnos de 1 a 10 e de 28 a 33 o tempo é bom. Os aliados têm seu poder aéreo normalmente, os custos de terreno são normais e unidades blindadas e motorizadas podem avançar dois hexágonos após vitória em ataque.

Nos turnos de 11 a 14 e de 24 a 27 o tempo é ruim. As condições gerais permanecem as mesmas, mas o poderio aéreo aliado é reduzido.

Nos turnos de 15 a 23 é o inverno. O poder aéreo aliado é reduzido à zero, todos os tipos de terreno ficam 1/2 ponto mais caros (exceto estrada) e nenhuma unidade pode avançar mais de um hexágono após vitória em ataque.

12.0 - FORTIFICAÇÃO:

No tabuleiro estão marcadas as linhas fortificadas “Gótica” (também conhecida como “Linha Verde”) e “Gêngis-Kã”. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador alemão uma coluna além do que o terreno já lhe oferece na “Tabela de Efeitos do Combate”. Note que esse benefício só é válido se TODAS as unidades aliadas atacantes estiverem atacando através da fortificação.

13.0 - FERROVIA:

Ambos os contendores podem utilizar as ferrovias no tabuleiro. Para usá-las, uma unidade tem que começar a sua Fase de Movimentação num hexágono de ferrovia e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia,

ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s), podendo se mover por até 30 hexágonos.

14.0 - PREPARAÇÃO:

Ao começar a ofensiva de setembro de 1944, as forças aliadas estavam reunidas no 15º Grupo de Exércitos (Marechal Sir Harold Alexander), o qual era formado pelo 5º Exército americano (General Mark W. Clark) e pelo 8º britânico (General Oliver Leese). Os americanos ocupavam a porção oeste da frente, enquanto os britânicos guarneciam a porção leste (onde eles já haviam penetrado na “Linha Gótica” junto à costa). As forças aliadas eram compostas por tropas de muitas nacionalidades, incluindo a 1ª Divisão de Infantaria Expedicionária Brasileira, que estava chegando e que iria integrar o 4º Corpo de Exército americano.

Do lado alemão, o Grupo de Exércitos “C” (Marechal Albert Kesselring) era formado pelos 10º e 14º Exércitos. O 10º (General Heinrich von Vietinghoff) defendia a “Linha Gótica” diante do 8º Exército inglês, enquanto o 14º (General Joachim Lemelsen) confrontava o 5º americano. A disparidade de recursos e perspectivas não deixava dúvidas quanto ao resultado final, mas os alemães precisavam ganhar tempo (para uma paz negociada ou uma reviravolta na situação).

Por ocasião da Ofensiva de Primavera, em abril de 1945, o 15º Grupo de Exércitos estava sob o comando de Mark Clark, enquanto o 5º Exército passou para o comando do General Lucian K. Truscott e o 8º para o do General Sir Richard McCreery. Do outro lado, Vietinghoff substituiu Kesselring no comando do Grupo de Exércitos “C”, sendo substituído pelo General Traugott Herr.

Nas duas ofensivas, o esforço principal coube ao 2º Corpo de Exército americano, que era o que estava mais próximo de romper a linha de montanhas e atingir Bolonha.

Esta era a situação a 12/09/44.

14.1 - Colocação das Unidades → As posições iniciais dos Corpos de Exército já estão marcadas no tabuleiro, com os textos na cor da nacionalidade. As divisões e unidades anexas devem ser colocadas nas áreas de bivaque (nos hexágonos entre as linhas pontilhadas). As unidades designadas aos Exércitos devem ser colocadas nas áreas de bivaque dos Corpos que o compõem. As unidades da reserva devem ser posicionadas em qualquer lugar há, pelo menos, 3 (três) hexágonos da linha de contato. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DLig – Divisão Ligeira; DLuft – Divisão da Luftwaffe; DM – Divisão de Montanha; DPz – Divisão Panzer (Blindada); DPzGr – Divisão Panzergrenadier; DPQD – Divisão Paraquedista; RArt – Regimento de Artilharia; GB – Grupo Blindado; GEC – Grupo de Engenharia de Combate; RI – Regimento de Infantaria; RM – Regimento de Montanha; Bgda – Brigada; BgArt – Brigada de Artilharia; BgG – Brigada de Guardas; Blda – Blindada; Mtz – Motorizada; BPz – Batalhão Panzer (Blindado).

14.1.1 - Colocação Inicial do Eixo: O jogador alemão é o primeiro a arrumar suas peças e deve obrigatoriamente posicionar as unidades designadas aos Corpos encostadas na linha de contato, exceto artilharia (essa exigência não se aplica às unidades designadas para os Exércitos):

-  14º Corpo Panzer → 16ª DPzGr SS, 65ª DI, 362ª DI, 1º RPzGr SS Lehr e RArt do XIV Corpo Panzer;
-  1º Corpo Paraquedista → 4ª DPQD, 334ª DI e RArt do I Corpo PQD;
-  51º Corpo de Montanha → 44ª DI, 114ª DLig, 305ª DI, 715ª DI e RArt do LI Corpo;
-  76º Corpo Panzer → 1ª DPQD, 20ª DLuft, 26ª DPz, 29ª DPzGr, 71ª DI, 162ª DI, 278ª DI, 282ª e 289ª RI (ambos da 98ª DI), 5ª Brigada Nebelwerfer (lança-foguetes), 504ª BPz e RArt do LXXVI Corpo Panzer;
-  14º Exército (14º Corpo Panzer e 1º Corpo Pára-Quedista) → 356ª DI (Reserva) e RArt do 14º Exército;
-  10º Exército (51º Corpo de Montanha e 76º Corpo Panzer) → RArt do 10º Exército;
-  Rimini (hexágono 3818) → 90ª DPzGr;
-  Piacenza (hexágono 0101) → 7º RM (Divisão Monte Rosa);
-  Parma (hexágono 0805) → 8º RM (Divisão Monte Rosa);
-  Modena (hexágono 1608) → RI Bersaglieri italiano pró-Eixo;
-  La Spezia (hexágono 0116) → 42ª DLig.

14.1.2 - Colocação Inicial Aliada: Para as unidades aliadas, funciona como a colocação inicial do Eixo, exceto que não é obrigatório iniciar o jogo encostadas na linha de contato.

-  4º Corpo → 370ª RI (92ª DI), 2º GB e RArt do IV Corpo, todos americanos; 6ª DB sul-africana;
-  2º Corpo → 34ª DI, 85ª DI, 88ª DI e 91ª DI, TF45 e RArt do II Corpo, todos americanos;
-  13º Corpo → 1ª DI, 6ª DB, 1ª BgG e BgArt do XIII Corpo, todos britânicos; 8ª DI indiana e 1ª Bgda Blda canadense;
-  10º Corpo → 9ª Bgda Blda e BgArt do X Corpo, ambos britânicos; 10ª DI indiana;
-  5º Corpo → 1ª DB, 4ª DI, 46ª DI, 56ª DI, 24ª BgG, 7ª Bgda Blda, 25ª Bgda de Tanques e BgArt do V Corpo, todos britânicos; 4ª DI e 43ª Bg Mtz, ambas indianas;
-  1º Corpo Canadense → 1ª DI, 5ª DB e BgArt do I Corpo, todos canadenses; 2ª DI neozelandesa, 21ª Bgda de Tanques britânica e 3ª Bgda de Montanha grega;
-  5º Exército → 1ª DB (Reserva), 1108ª GEC e RArt do 5º Exército, todos americanos; 6º RI (1ª DI) brasileiro (Reserva);
-  8º Exército → 2º Corpo Polonês (3ª DI, 5ª DI, 2ª Bgda Blda e BgArt do II Corpo, todos poloneses) (Reserva) e BgArt britânica do 8º Exército.

14.1.3 - Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, pelas bordas indicadas:

-  2º Turno – 290º RI (norte);
-  4º Turno – 94ª DI (norte) e 232ª DI (oeste);
-  9º Turno – 148ª DI (oeste);
-  19º Turno – DI Bersaglieri Itália (oeste);
-  21º Turno – 155ª DI (norte);
-  22º Turno – 8ª DM (oeste).

14.1.4 - Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pela borda sul (incluindo o hexágono de ferrovia e estrada a sudeste de Pesaro):

-  1º Turno – 1338º GEC;
-  2º Turno – 78ª Divisão britânica;
-  7º Turno – 371º RI americano (92ª DI);
-  8º Turno – 365º RI americano (92ª DI);
-  9º Turno – 1º e 11º RI brasileiros (1ª DI);
-  11º Turno – 366º RI americano;
-  13º Turno – 1168º GEC americano;
-  17º Turno – Grupamento Cremona italiano;
-  19º Turno – 10ª DM americana; 9ª Brigada neozelandesa;
-  22º Turno – Grupamento Friuli italiano;
-  24º Turno – 473º RI americano; Grupamento Folgore italiano;
-  25º Turno – 19º GEC americano;
-  26º Turno – Bgda judia;
-  27º Turno – Grupamento Legnano italiano;
-  28º Turno – 442º RI americano; 2ª Bgda Commandos britânica; 4ª Bgda polonesa;
-  29º Turno – Grupamento Mantova italiano.

14.2 - Objetivos → O objetivo dos aliados é romper a “Linha Gótica”, penetrar no vale do Pó, capturar Bolonha e abrir caminho para fora da Itália. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

14.2.1 - Objetivos Aliados:

- Bolonha – 50 pontos;
- La Spezia – 20 pontos;
- Modena – 10 pontos;
- Imola – 5 pontos;
- Parma – 5 pontos;
- Ferrara – 5 pontos;
- Monte Castello conquistado pela 1ª DI brasileira – 5 pontos;
- Unidade alemã destruída – 3 pontos;
- Unidade italiana pró-Eixo destruída – 1 ponto;
- Divisão aliada completa a sair do tabuleiro pela borda norte – 10 pontos.

14.2.2 - Objetivos Alemães: Além dos pontos por cidades, os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- Bolonha – 100 pontos;
- La Spezia – 40 pontos;
- Modena – 20 pontos;
- Imola – 10 pontos;
- Parma – 10 pontos;
- Ferrara – 10 pontos;
- Piacenza – 10 pontos;
- Unidade aliada destruída – 10 pontos (exceto guerrilheiros);
- Unidade alemã intacta a permanecer no tabuleiro (se os aliados NÃO conseguirem sair pela borda norte e conquistar Bolonha) – 3 pontos;
- Unidade alemã intacta a sair do tabuleiro (se os aliados conseguirem sair pela borda norte e conquistar Bolonha) – 3 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MOTORIZADOS	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Montanha	2-3	3 - PROIBIDO	3 Colunas
Pântano	2	2 - PROIBIDO	1 Coluna
Estrada	1	0,5	---
Ferrovia	Até 30 hexágonos	Até 30 hexágonos	---
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Fortificação	---	---	Custo do Terreno + 1 Coluna
San Marino	PROIBIDO	PROIBIDO	---

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 18	19 - 36	37 - 54	55 - 72	73 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

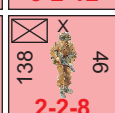
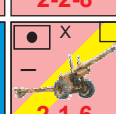
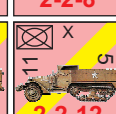
DI - Defesa Intacta

DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

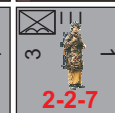
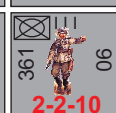
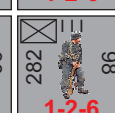
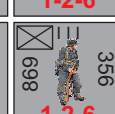
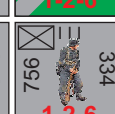
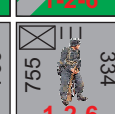
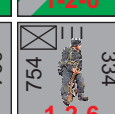
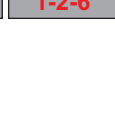
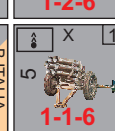
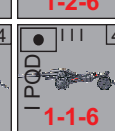
TABELA DE VULNERABILIDADE

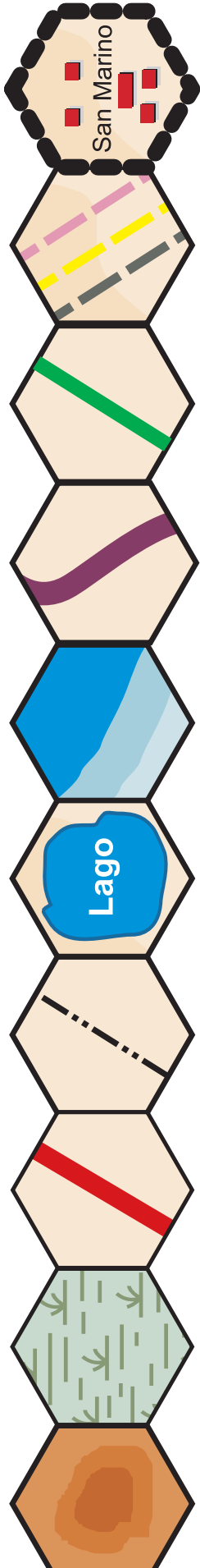
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Montanhistas, Paraquedistas, Commandos, Engenheiros e Fuzileiros Navais.	1	2
Blindados e Artilharia Blindada	2	1
Artilharia e lança-foguetes	2	2
Guerrilheiros	1	1



 336 2-2-8	 338 2-2-8	 337 2-2-8	 891 2-2-8	 531 2-2-8	 331 2-2-8	 78 2-2-8	 98 2-2-8	 58 2-2-8	 CCR 4-2-12	 CCB 4-3-12	 CCA 4-3-12
 442 2-2-8	 366 1-2-8	 TF 45 1-2-8	 371 1-2-8	 703 1-2-8	 363 1-2-8	 363 2-2-8	 362 2-2-8	 193 2-2-8	 351 2-2-8	 350 2-2-8	 349 2-2-8
 2 2-2-9	 181 2-2-12	 2 3-2-12	 5 3-1-5	 VI 2-1-6	 II 2-1-6	 1338 1-1-6	 1681 1-1-6	 1081 1-1-6	 61 1-1-6	 2 3-2-12	 473 2-2-8
 8 2-1-5	 391 2-2-8	 381 2-2-8	 1281 2-2-8	 191 3-2-12	 291 4-3-12	 82 2-2-8	 12 2-2-8	 101 2-2-8	 99 2-2-8	 3 2-2-8	 2 2-2-8
 25 3-3-10	 21 3-3-10	 6 4-2-12	 7 4-2-12	 24 2-2-8	 G 2-2-8	 38 2-2-8	 36 2-2-8	 11 2-2-8	 169 2-2-8	 168 2-2-8	 167 2-2-8
 XIII 2-1-6	 X 2-1-6	 V 2-1-6	 2-2-8	 I 2-1-6	 1 4-2-12	 12 2-2-12	 11 2-2-12	 5 4-3-12	 3 2-2-8	 2 2-2-8	 1 2-2-8
 6 2-2-8	 9 2-2-8	 5 2-2-8	 4 4-3-12	 3 2-2-8	 II 2-1-6	 2 4-2-12	 4 1-2-8	 9 2-2-8	 5 2-2-8	 2 2-2-8	 1 2-2-8
 12 2-2-12	 11 4-3-12	 33 2-2-12	 52 2-2-8	 20 2-2-8	 101 2-2-8	 12 2-2-8	 61 2-2-8	 71 2-2-8	 11 2-2-8	 7 2-2-8	 5 2-2-8
 NEMBO 2-2-8	 FOLGORE 1-2-8	 MANTOVA 1-2-8	 SPECIAL 1-2-8	 LEGNANO 1-2-8	 89 1-2-8	 FRILI 1-2-8	 78 1-2-8	 CREMONA 1-2-8	 12 1-2-8	 1 2-2-8	 9 2-2-8

PARTISAN	PARTISAN	PARTISAN	PARTISAN	PARTISAN	PARTISAN	FOLGORE S. MARCO 1-2-8
----------	----------	----------	----------	----------	----------	------------------------------

 20 LUFT 1-1-5	 20 LUFT 1-1-5	 96 2-2-10	 53 2-2-10	 162 1-2-6	 962 1-2-6	 21 1-2-7	 11 1-2-7	 101 1-2-7	 7 2-2-7	 3 2-2-7	 1 2-2-7
 LXXVI PZ 1-1-10	 ZD AIX 1-1-10	 44 1-2-6	 231 1-2-6	 131 1-2-6	 40 1-2-6	 52 1-2-6	 12 3-2-10	 29 3-2-10	 19 2-2-10	 6 2-2-10	 26 3-2-10
 101 2-1-5	 92 1-2-6	 42 1-2-6	 192 1-2-6	 193 2-2-10	 102 2-2-10	 112 1-2-6	 161 1-2-6	 161 1-2-6	 141 1-2-6	 191 1-2-6	 191 1-2-6
 71 2-1-5	 6221 1-1-6	 8221 1-1-6	 1221 1-1-6	 982 1-2-6	 582 1-2-6	 182 1-2-6	 172 1-1-6	 122 1-2-6	 1062 1-2-6	 682 1-2-6	 282 1-2-6
 825 1-2-6	 305 1-2-6	 925 1-2-6	 666 1-2-6	 366 1-2-6	 266 1-2-6	 5901 1-2-6	 7401 1-2-6	 3401 1-2-6	 622 1-2-6	 712 1-2-6	 303 1-2-6
 LEHR 2-2-10	 562 1-2-6	 562 1-2-6	 0901 1-2-6	 6501 1-2-6	 956 1-2-6	 148 1-2-6	 028 1-2-6	 698 1-2-6	 952 1-2-6	 592 1-2-6	 752 1-2-6
 Bers. 0-1-6	 MIROSA 0-1-6	 MIROSA 0-1-6	 8 0-1-6	 MIROSA 0-1-6	 7 0-1-6	 B2 0-1-6	 B1 0-1-6	 5 1-1-6	 405 3-3-8	 17 1-1-6	 4 1-1-6

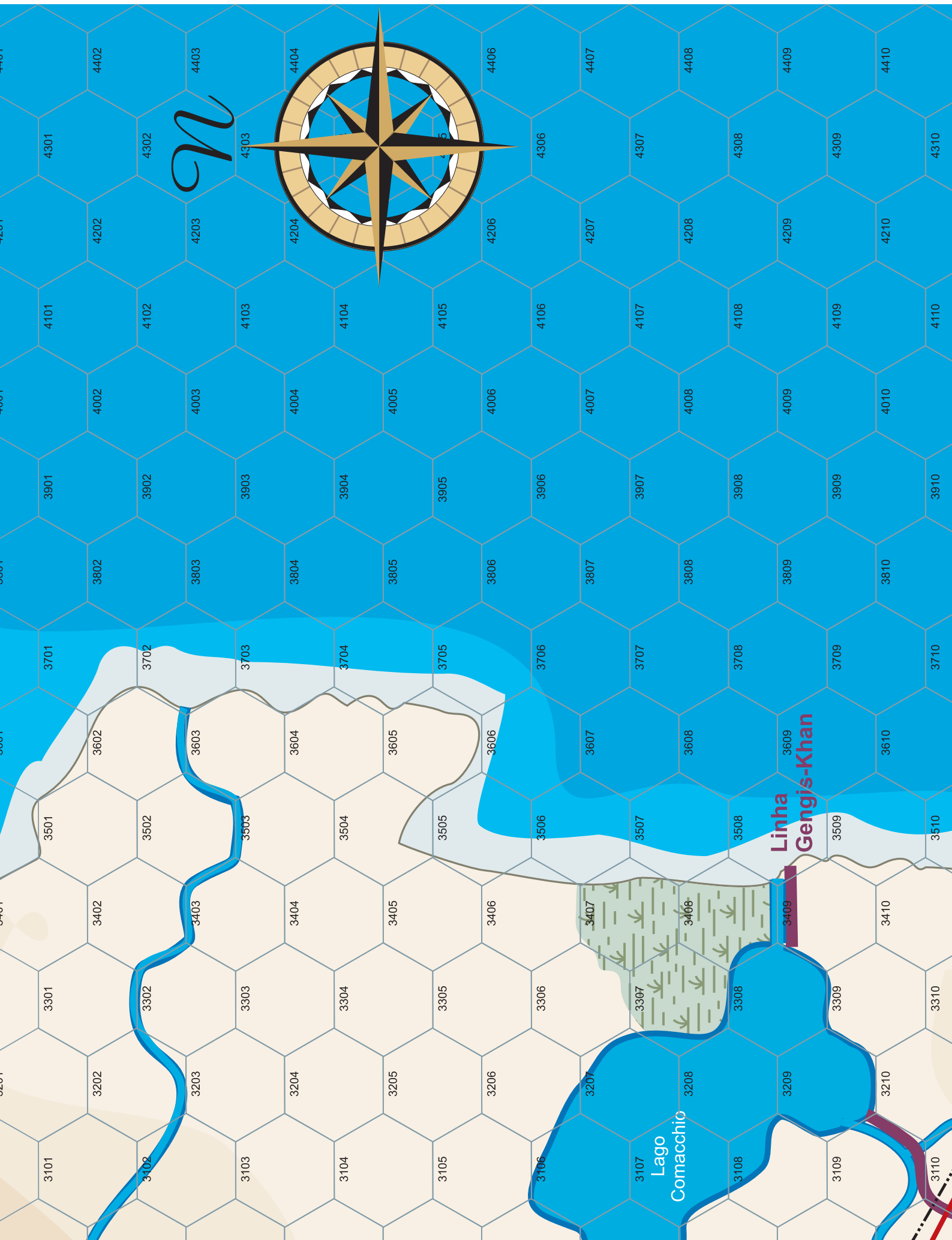


Montanha	Pântano	Estrada	Ferrovia	Lago	Mar	Fortificação	Linha de Contato	Linhas de Bivague	San Marino
2-3-X	2-X	1-1/2	30 hex.	PROIBIDO	PROIBIDO	---	---	---	PROIBIDO
3	1	---	---	---	---	+1	---	---	---



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

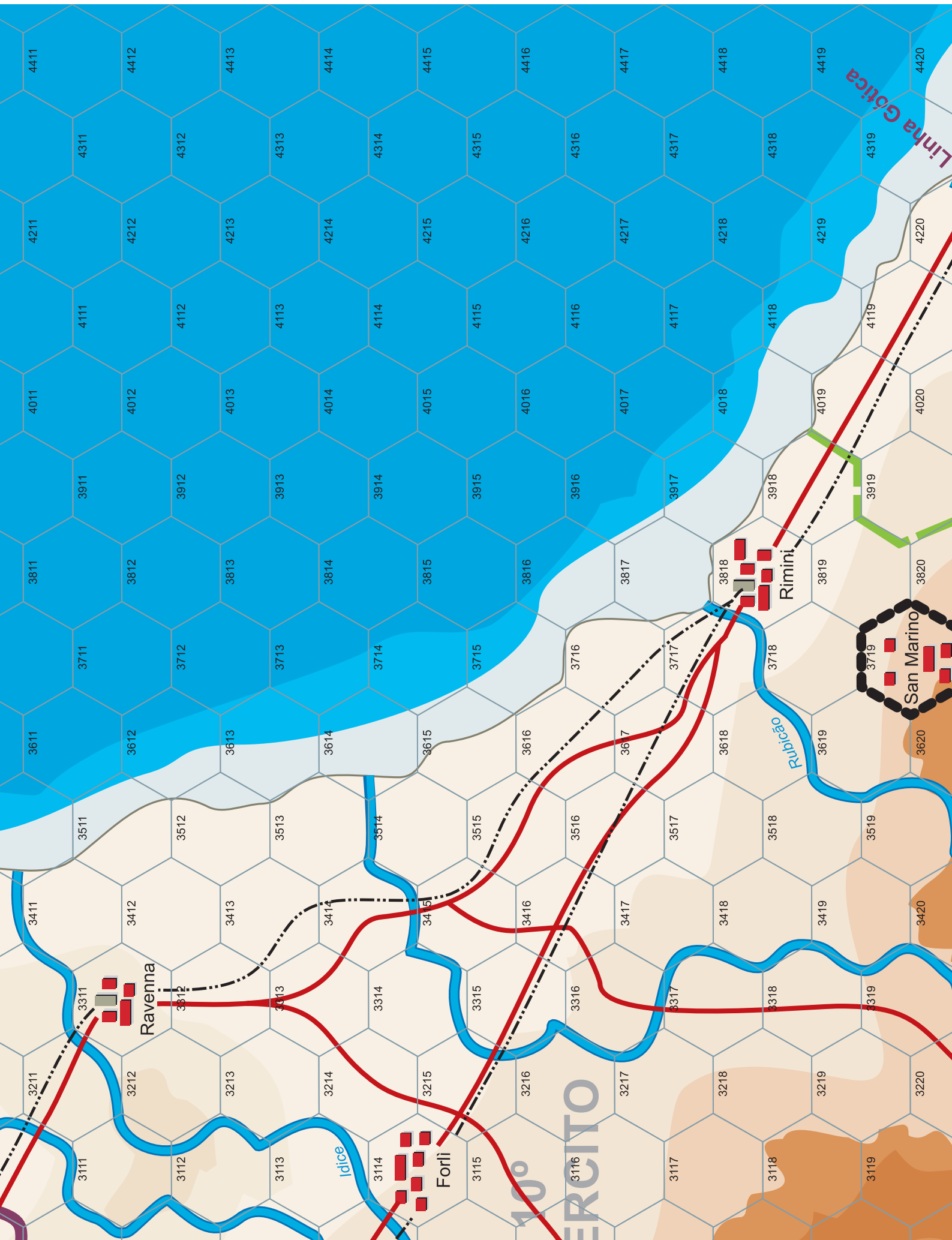
23	24	25 ^R	26	27	28	29 ^R	30	31	32	33
----	----	-----------------	----	----	----	-----------------	----	----	----	----

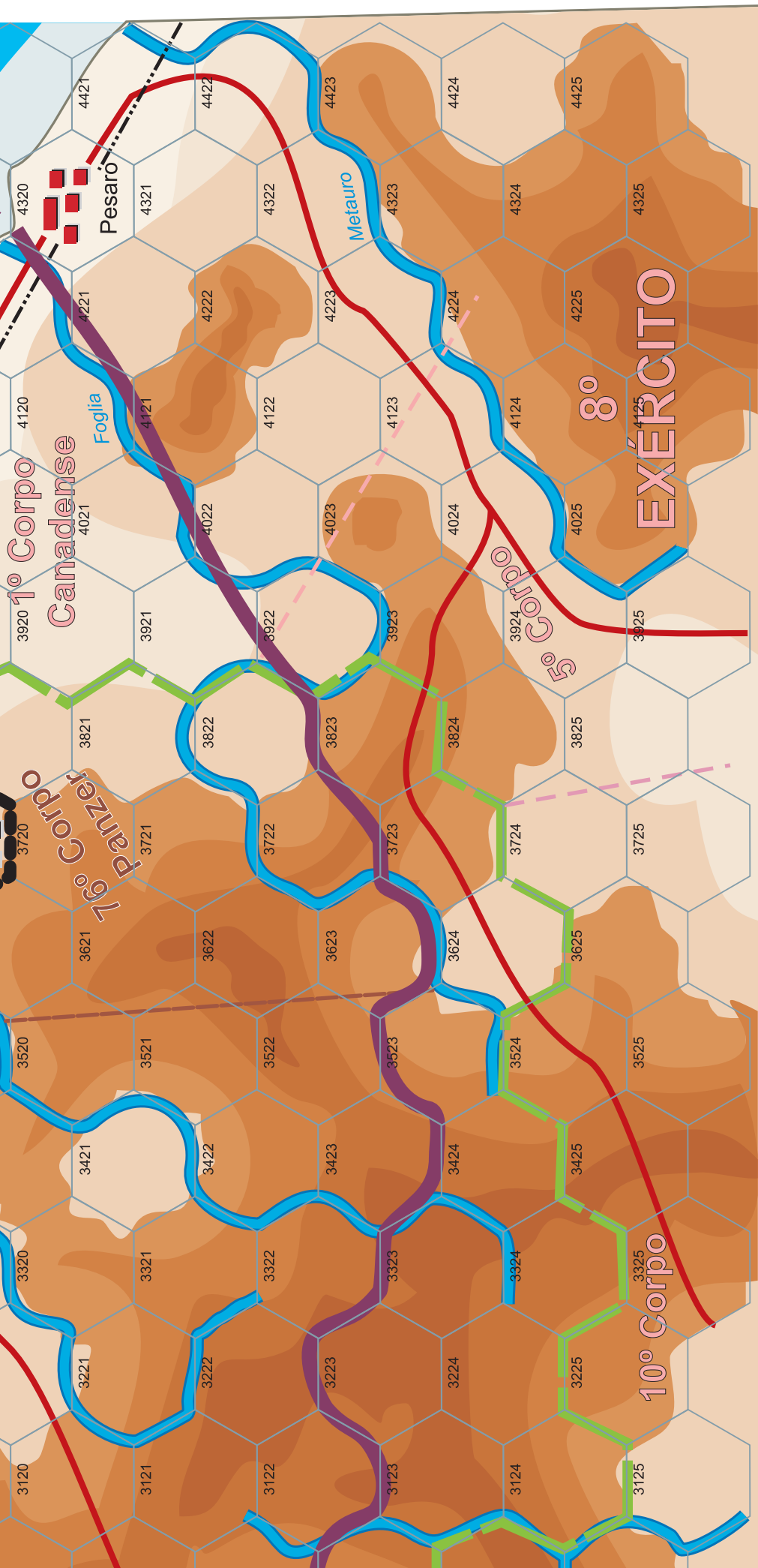


N

Lago
Comacchio

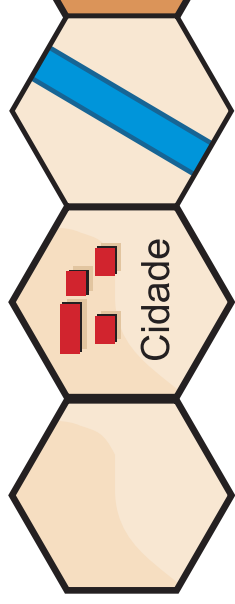
Linha
Gengis-Khan





ASTELLO

QUE A GOTTICA

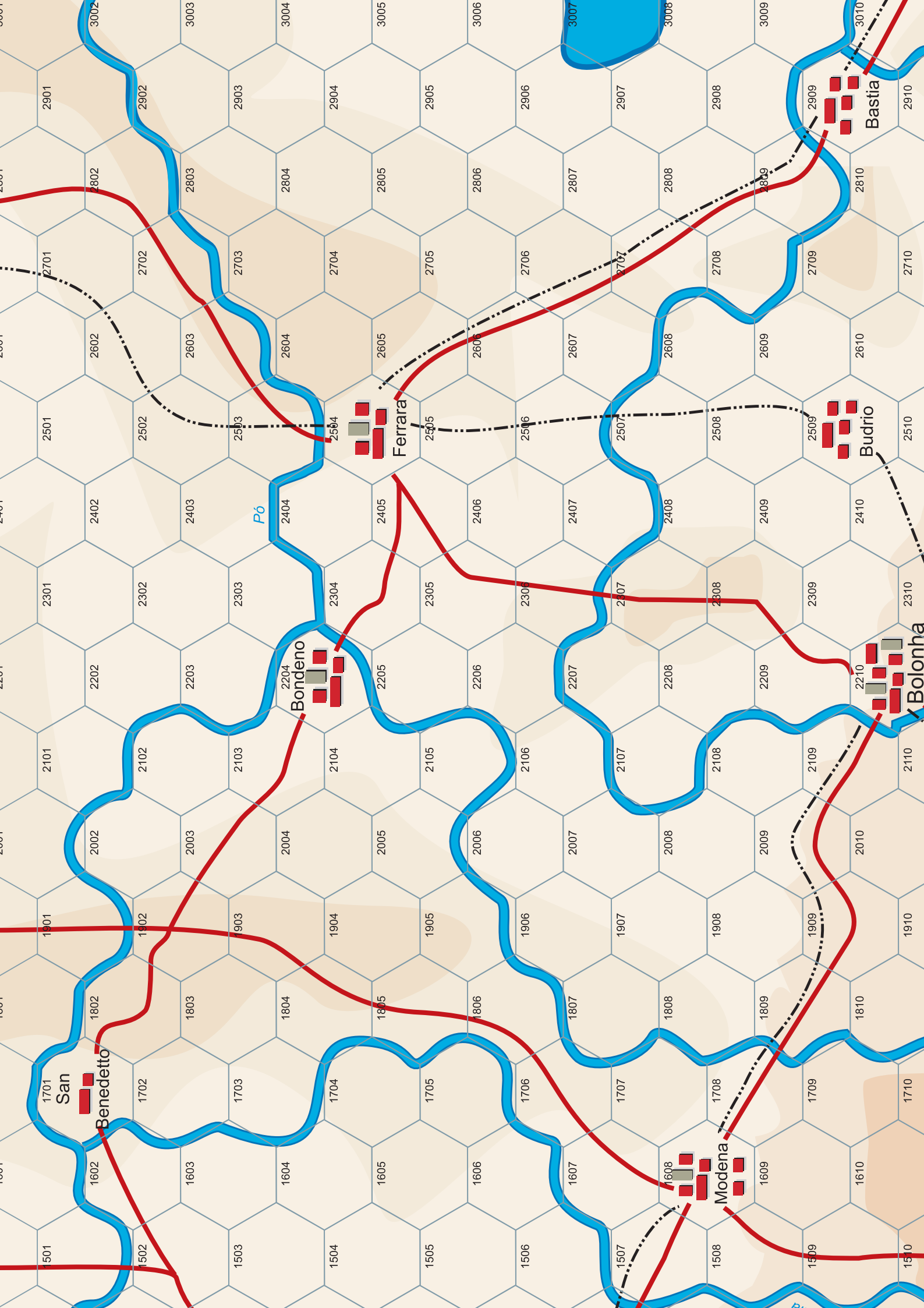


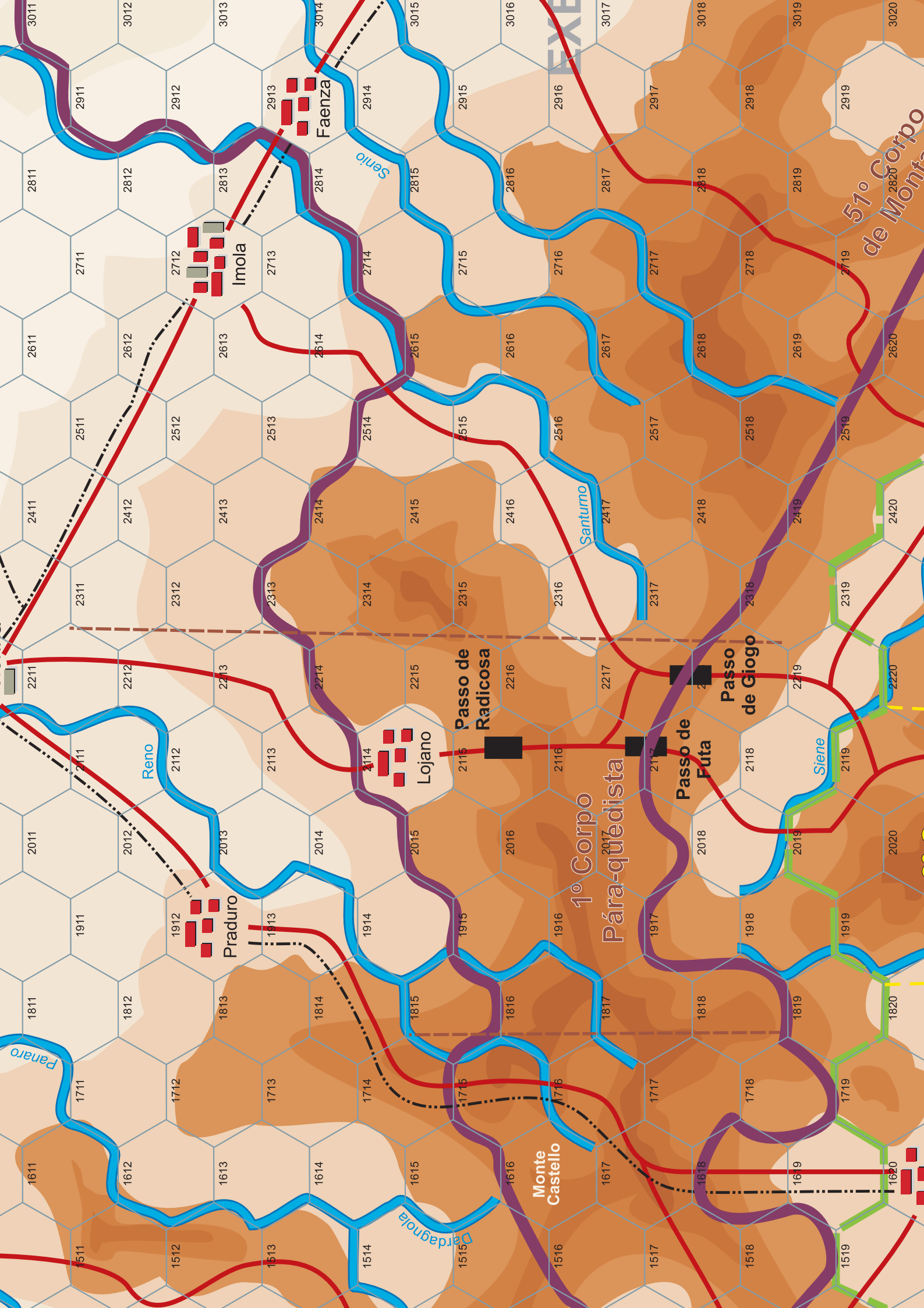
Aberto Cidade Rio

Movimento	1	1	1-2
Combate	---	2	2

Marcador de Poder Aéreo
Aliados







Panaro

Reno

Senio

1º Corpo
Pára-quédista

51º Corpo
de Montaña

Praduro

Lojano

Passo de
Radicosa

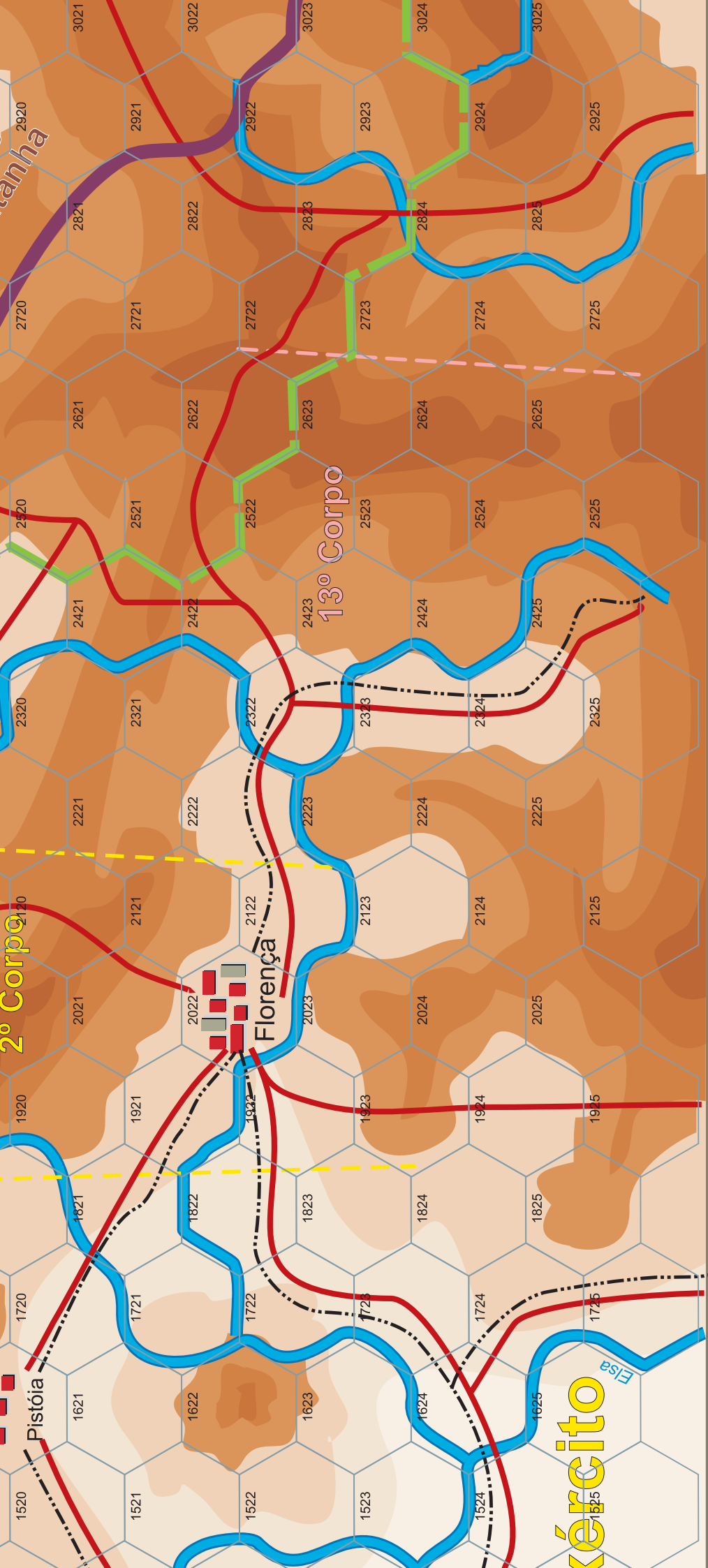
Passo de
Futa

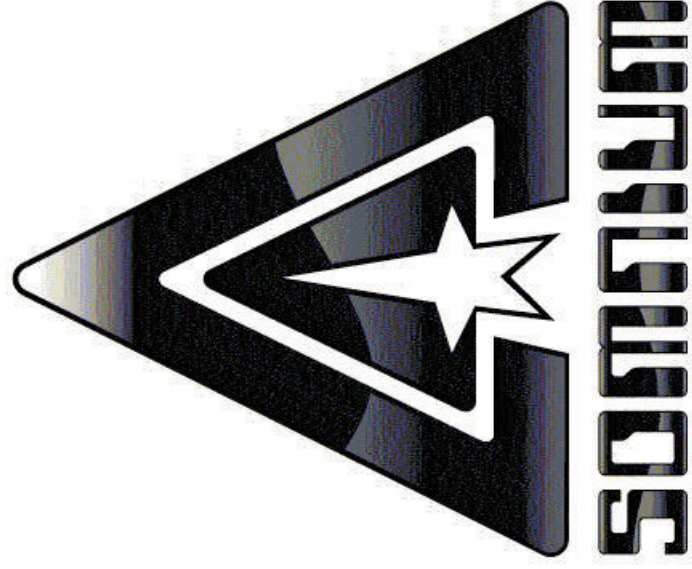
Passo
de Giogo

Monte
Castello

Imola

Faenza



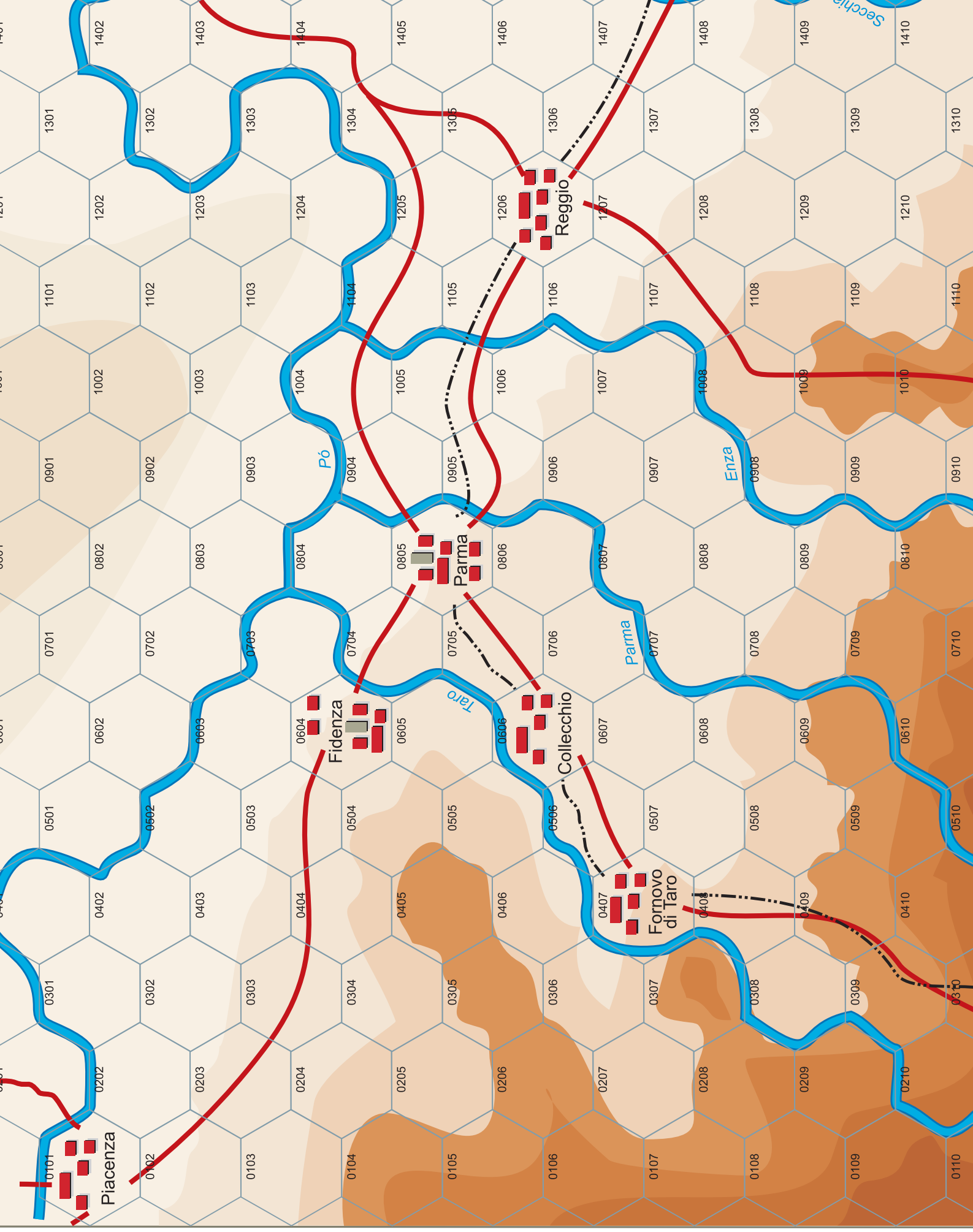


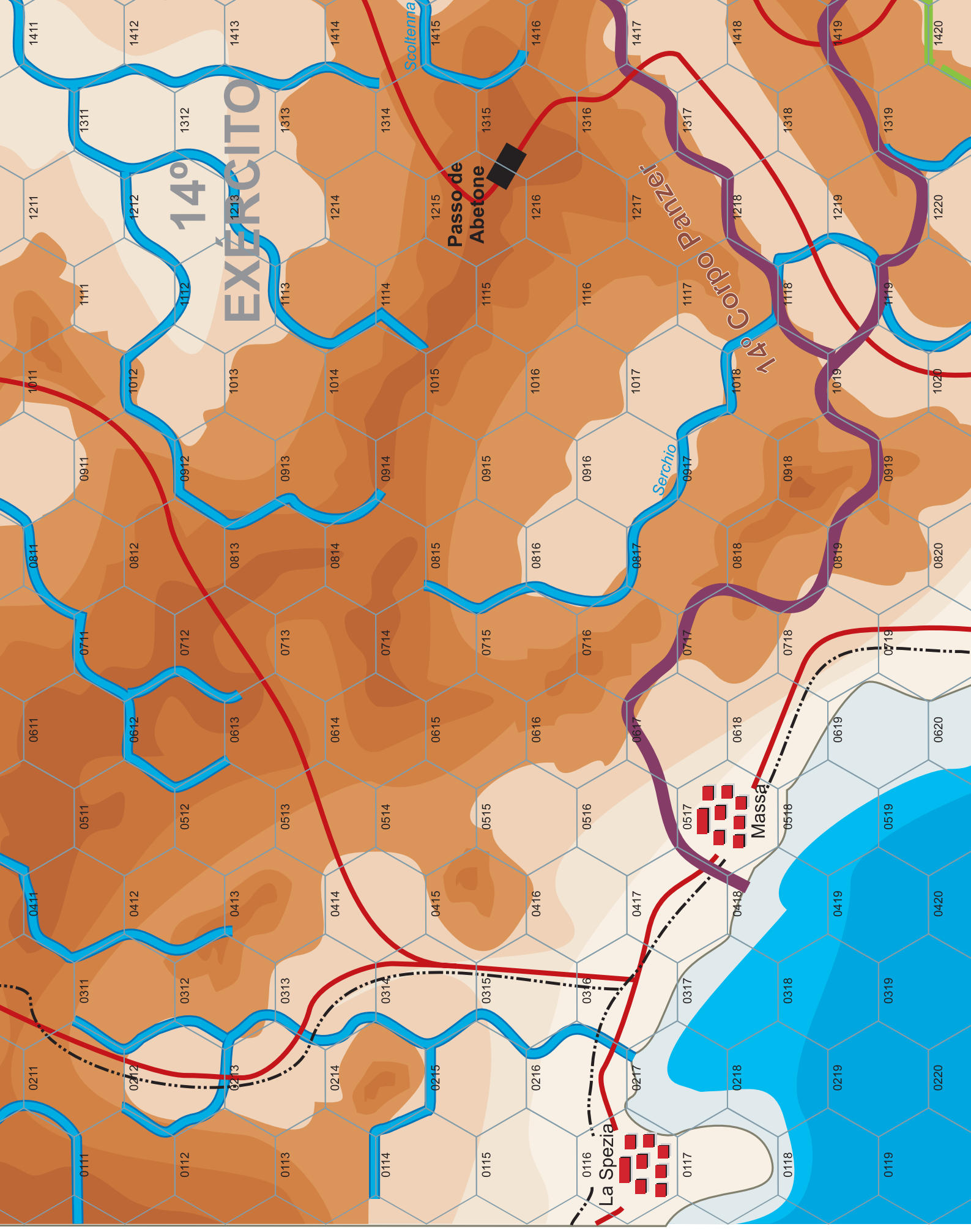
MONTE C

BAII

Marcador de Turnos

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









STANLEY



Marcador de Poder Aéreo Aliados

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

