

BATALHA DE CHERBURGO

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Quando os aliados começaram o planejamento para a invasão da França, decidiram inicialmente que seria necessário conquistar um grande porto. Assim, a Operação “Overlord”, o desembarque na Normandia, destinava-se primordialmente a conquistar um porto: Cherburgo.

Cherburgo fica na extremidade da península de Cotentin, no noroeste da França. Após o “Dia-D”, as forças americanas se viram empenhadas, em primeiro lugar, em garantir a segurança da cabeça de praia e, em seguida, isolar a península de Cotentin, para impedir que os alemães enviassem reforços para Cherburgo. Após intensos combates, os americanos chegaram à costa Oeste da península no dia 18/06/44. Assim, o cenário estava pronto para o início da investida contra o porto vital.

A importante missão estava a cargo do 7º Corpo de Exército, do General Joseph Lawton Collins, mais conhecido como “Lightning Joe” Collins. Ele alinhou suas três divisões de Oeste para Leste: 9ª, 79ª e 4ª Divisões de Infantaria. Para apoiá-las, ele teria batalhões de tanques, engenharia, artilharia e, mais tarde, apoio naval.

Os alemães que enfrentavam Collins formavam um grupo bastante heterogêneo de remanescentes de duas divisões já desgastadas em duas semanas de combates (243ª e 709ª), unidades de treinamento, de ex-prisioneiros de guerra soviéticos, tropas navais e de serviços. Essa força estava sob o comando do General Karl-Wilhelm von Schlieben, que tinha a missão de negar o porto aos aliados pelo máximo de tempo que fosse possível. Ordens contraditórias emanadas dos QGs superiores (e de Hitler) fizeram com que a situação dos defensores se complicasse desde o início, pois não havia sequer linhas de defesa organizadas.

A ofensiva começou a 19/06/44 e, em dois dias, os americanos se aproximaram das defesas externas de Cherburgo. A cidade afinal foi libertada a 26/06/44. Os últimos defensores alemães, no Cabo de la Hague, foram derrotados até 30/06/44.

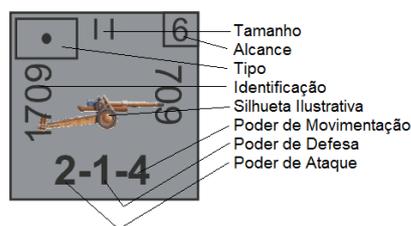
Dessa forma, os americanos haviam eliminado toda a oposição na península de Cotentin. Quanto ao porto, os alemães o haviam destruído de tal maneira que ele só pôde ser usado a partir de meados de agosto. Porém, a nova região controlada pelos aliados agora seria usada para concentrar as forças que estavam desembarcando para iniciar a libertação da Europa.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da península do Cotentin onde se desenrolou a batalha, num total de 400 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 108 peças (excetuando-se marcadores), sendo 57 americanas (representadas na cor amarelo), 37 alemãs (cinza), 4 russas pró-Eixo (verde com uma faixa cinza) e 1 norueguês-americana (amarela com uma faixa vermelha).

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 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.

OBSERVAÇÃO:

+ As unidades de cavalaria mecanizada americanas têm o tamanho assinalado de regimento (III), mas, na verdade, têm efetivos de batalhão.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento (à esquerda) e a divisão a que ela pertence (à direita).

OBSERVAÇÕES:

+ As unidades americanas identificadas como “4CAV” compõem o 4º Grupamento de Cavalaria Mecanizada.

+ A unidade alemã identificada como “STURM” é o Batalhão de Assalto (“Sturm”) do 7º Exército alemão (também conhecido como Batalhão Messerschmitt, nome de seu comandante).

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

 - Infantaria	 - Infantaria Motorizada	 - Paraquedistas	 - Infantaria Naval
 - Blindados	 - Cavalaria Mecanizada	 - Tank Destroyers	 - Metralhadora
 - Artilharia	 - Artilharia Antiaérea	 - Artilharia Antitanque	 - Artilharia de Costa
 - Engenharia	 - Rangers	 - Lança-Foguetes	 - Morteiro

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

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão do 1709º Regimento de Artilharia da 709ª Divisão de Infantaria alemã (cor cinza) – seu poder de ataque é 2, seu poder de defesa é 1, seu poder de movimentação é 4 e seu alcance é 6.

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 19 a 30 na parte inferior direita do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real (representando o período de 19/06/44 a 30/06/44).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o jogador americano possui poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

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

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador americano, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” americana, quando o jogador americano 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” (V.).

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria americana (4-4-6) sai de Carteret, move-se para o Norte, passando por um hexágono de terreno aberto (1 ponto) e atinge o hexágono de bocage a Nordeste (2 pontos); segue então para o Norte, atravessando o rio (1 ponto) e entra no hexágono de floresta (2 pontos), totalizando $1 + 2 + 1 + 2 = 6$. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade 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.
- + No Turno 19, os regimentos americanos 22°, 47° e 314° (marcados “RES” (Reserva) no tabuleiro) têm apenas metade de seu poder de movimentação.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto americanos quanto alemães 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.

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.

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

Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas **NUNCA** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

OBSERVAÇÃO:

- + Unidades alemãs e russas pró-Eixo em hexágonos de fortificação estão em terreno dominante sempre, mesmo que existam unidades americanas em um hexágono de fortificação adjacente.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Apenas os americanos recebem reforços durante a campanha, sempre pela borda sul. Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Apenas uma unidade americana tem previsão de retirada nessa simulação, um batalhão de artilharia 3-1-4 (independente), que deve ser retirado no turno 25. Nenhuma outra unidade pode, voluntariamente, deixar o tabuleiro. As unidades americanas que forem obrigadas a recuar pela borda Sul não são consideradas destruídas, mas

não podem retornar ao tabuleiro. Unidades alemãs que recuam pela borda sul são consideradas destruídas. Quaisquer unidades obrigadas a recuar para o mar (todas as outras bordas) também são consideradas destruídas.

5.0 - COMBATES:

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

5.1 - Solução de Combates → Para se solucionar os combates, utiliza-se a “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 obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

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.

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 à defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÕES:

+ 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.

+ Se o defensor estiver em um hexágono de bocage, ele ganha mais duas colunas (à esquerda) se o atacante incluir blindados e/ou cavalaria mecanizada.

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 um regimento participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Se os três regimentos de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÃO:

+ Os regimentos de artilharia não tem direito a esse bônus.

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 é a soma deles (Exemplo: 2 em um e 3 no outro dá 5 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 ape-

nas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

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

DVB - Defesa Vence com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta. Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

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

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

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

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

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

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente 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 baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades não sofrem quaisquer efeitos.

5.3.3 - Recuo 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.

OBSERVAÇÃO:

+ 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.

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 americano possui poder aéreo, seguindo a tabela a seguir:

TURNO	AMERICANOS
19 a 21	0
22	30
23 a 30	10

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

6.2 – Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de 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: Três 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 5 ($3 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-48. Se os defensores estiverem num hexágono de bosque, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-24.

OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 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 à metade (arredondando para cima para todas as nacionalidades). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, nenhum dos lados recupera baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Existem diversos tipos de artilharia nessa simulação: comum (de campanha), antitanque, antiaérea, morteiro, lança-foguetes e de costa.

As unidades de artilharia comum, antitanque, antiaérea, morteiro e lança-foguetes movem-se como unidades de infantaria comum (as de costa não se movem). Além disso, as unidades de artilharia comum, morteiro, lança-foguetes e de costa tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito 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 será sempre o do defensor.

No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e multiplica-se pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades alemãs, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2×3) e o índice de vulnerabilidade será 5 ($1 + 4$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-48.

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.

OBSERVAÇÕES:

- + Unidades de artilharia de costa não se movem e, se obrigadas a recuar, por qualquer motivo, são consideradas destruídas.
- + 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.
- + A Bateria Hamburgo só pode disparar contra a peça de apoio naval americana. Seus canhões não podiam ser direcionados para a terra.

9.0 – APOIO NAVAL:

A partir do turno 25, os americanos contam com uma peça de apoio naval (ilustrada ao lado) que funciona como uma peça de artilharia comum, exceto que ela só pode se mover por hexágonos de mar (obviamente) e não pode ser usada na Fase de Combate alemã. Ela entra pela borda Norte. O número que seria seu Poder de Defesa (4), na verdade é seu índice de vulnerabilidade.



EXEMPLO: Duas unidades alemãs de artilharia 3-1-0(15) e 2-1-4(6) se concentram em bombardear a unidade naval americana. O poder de ataque será 5 (3+2) e o índice de vulnerabilidade será 4. Portanto, o ataque terá valor 20 (5x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Não existem modificadores nesse caso.

10.0 – PREPARAÇÃO:

A 19/06/44, os americanos haviam realizado uma rápida reorganização em sua linha após duas semanas de combates para consolidar sua posição e isolar a península do Cotentin. Agora, o 7º Corpo-de-Exército, do General “Lightning Joe” Collins, havia alinhado suas divisões para iniciar o avanço para a grande meta: Cherburgo. A 9ª Divisão de Infantaria (General Manton S. Eddy) era uma Grande Unidade veterana da África do Norte e da Sicília, a 4ª (General Raymond O. “Tubby” Barton) tivera seu batismo de fogo no “Dia-D” e a 79ª (General Ira T. Wyche) era recém-chegada. Os americanos podiam contar ainda com sua supremacia aérea, superioridade em homens, canhões e tanques e ainda com a artilharia naval. Porém, durante os primeiros dias da batalha, ocorreu a tempestade no Canal da Mancha, inviabilizando o apoio aéreo. Ainda assim, todos sabiam da importância estratégica do porto e da urgência em capturá-lo.

Do lado alemão, o General von Schlieben (originalmente comandante da 709ª Divisão), se viu isolado no Cotentin sem as tropas necessárias para cumprir sua missão. Ao amanhecer do dia 19/06/44, todo o lado Oeste de sua linha havia desaparecido, pois a divisão que seria responsável pelo setor, a 77ª, escapara para o Sul, rompendo o cerco americano. Dessa forma, as forças diante de Montebourg seriam forçadas a recuar para não serem cercadas. Von Schlieben então reorganizou suas forças em torno da fortaleza de Cherburgo, organizando *kampfgruppen* (grupos de batalha): de Oeste para Leste, foram os seguintes: Kampfgruppe Muller (Oberstleutnant Franz Mueller, com os remanescentes da 243ª Divisão); Kampfgruppe Keil (Oberstleutnant Guenther Keil, com o 919º Regimento, 17º Batalhão de Metralhadoras e o Batalhão de Assalto do 7º Exército); Kampfgruppe Köhn (Oberst Walter Köhn, com o 739º Regimento) e o Kampfgruppe Rohrbach (Oberst Helmuth Rohrbach, com o 729º Regimento). Todos esses grupos foram precariamente reforçados com pessoal da Marinha, tropas de serviços, ex-prisioneiros soviéticos e unidades de treinamento. Os alemães podiam contar ainda com a artilharia de costa, que podia ser usada também contra alvos em terra. O terreno acidentado e de bocages, entrecortado por diversos rios, favorecia a defesa e dificultava o avanço do inimigo. No entanto, todos tinham consciência de que a batalha estava perdida e só lhes restava ganhar tempo.

Esta era a situação a 19/06/44.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; RArt – Regimento de Artilharia; RI – Regimento de Infantaria; BAC – Batalhão de Artilharia de Costa; BArt – Batalhão de Artilharia; BAT – Batalhão Antitanque; BB – Batalhão Blindado; BEng – Batalhão de Engenharia; BI – Batalhão de Infantaria; BPQD – Batalhão de Paraquedistas; BRanger – Batalhão de Rangers; BTD – Batalhão de Tank Destroyers.

10.1.1 – Colocação Inicial Alemã: Existem três bivaques principais de colocação inicial das unidades alemãs: o da 243ª Divisão, o da 709ª Divisão e o de Cherburgo. São as seguintes as unidades postadas, em local à escolha do jo-

gador alemão, dentro dos respectivos bivaques:

- Bivaque da 243ª DI → todo o 922º RI; 1 BI do 920º RI; 1 BArt da 243ª DI; BEng da 243ª DI.
- Bivaque da 709ª DI → 1 BI do 921º RI; 1 BI do 729º RI (alemão); 1 BI do 919º RI; 1 BArt 1-1-4(5) do 1709º RArt; BAT da 709ª DI; BEng da 709ª DI; Batalhão “Sturm”; 1 Batalhão de Nebelwerfers (Lança-Foguetes); 1 BB.
- Bivaque de Cherburgo (em qualquer hexágono da cidade ou em hexágonos adjacentes) → todo o 739º RI; 1 BArt 2-1-4(6) do 1709º RArt; Batalhão de Metralhadoras; 1 Batalhão de Nebelwerfers (Lança-Foguetes); 1 Batalhão de Artilharia Antiaérea; 1 BPQD; 3 Batalhões de Infantaria Naval.

Além disso, algumas unidades do Eixo começam o jogo em cidades. Outras ainda têm suas posições iniciais marcadas no tabuleiro, na cor cinza. São elas:

- 1 BI do 729º RI – St.Pierre-Eglise (Hexágono 2004);
- 1 BI do 729º RI – Barfleur (Hexágono 2404);
- 1 BI do 729º RI – St.Vaast la Hague (Hexágono 2408);
- 2 BI do 919º RI e 1 Batalhão de Artilharia Antiaérea – Valognes (Hexágono 1711);
- 1 BArt 2-1-4(4) do 1709º RArt; 1 Batalhão de Nebelwerfers (Lança-Foguetes) – Quettehou (Hexágono 2307);
- 1 BI russo pró-alemães (independente) – St.Croix-Hague (Hexágono 0805);
- 1 BAC 1-1-0(10) – Posição “A” (Hexágono 2209);
- 1 BAC 1-1-0(8) – Posição “B” (Hexágono 2109);
- 1 BAC 1-1-0(10) – Posição “C” (Hexágono 2110);
- 1 BAC 3-1-0(*) – Posição “Bateria Hamburgo” (Hexágono 1803);
- 1 BAC 3-1-0(14) – Auderville (Hexágono 0201).

10.1.2 – Colocação Inicial Americana: As divisões americanas têm seus bivaques marcados no tabuleiro e todos os regimentos têm suas colocações iniciais igualmente marcadas no tabuleiro (os dois regimentos do 4º Grupamento de Cavalaria Mecanizada começam o jogo separados, sendo um junto à costa Leste e o outro entre as 9ª e 79ª Divisões). As demais unidades que iniciam o jogo devem ser postadas nas seguintes áreas de bivaque, sem tocar na linha pontilhada amarela:

- Bivaque da 4ª DI → toda a artilharia da 4ª DI; BEng da 4ª DI; 1 BB; 1 BTD; 1 Batalhão de Morteiros; 1 BArt independente 3-1-4(6).
- Bivaque da 79ª DI → toda a artilharia da 79ª DI; BEng da 79ª DI.
- Bivaque da 9ª DI → toda a artilharia da 9ª DI; BEng da 9ª DI; 1 BB; 1 BTD; 1 BArt independente 2-1-4(9) e 1 BArt independente 3-1-4(6).
- Em qualquer bivaque, à escolha do jogador americano → 2 BArt independente 3-1-4(6).

10.1.3 – Reforços Americanos: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono de estrada da borda sul:

- Turno 20 – 1 BI do 359º RI;
- Turno 27 – BRanger.
- Turno 28 – 1BI norueguês-americano.

10.2 – Objetivos →

O objetivo dos aliados é óbvio: Cherburgo. Mas, além disso, eles precisam erradicar as forças alemãs em toda a península do Cotentin, liberando assim o 7º Corpo e permitindo que a região seja usada para a concentração das forças que serão necessárias para libertar a Europa. O objetivo dos alemães, evidentemente, é impedir isso. Portanto, ao fim do jogo, se não restar nenhuma peça do Eixo no tabuleiro, vence o jogador aliado. Caso contrário, vence o alemão.

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Bosque	2	3	1 Coluna
Acidentado	2	2	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Trilha	1	1	---
Bocage	2	3	2 Colunas*
Fortificação	---	---	3 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Cidade	1	1	2 Colunas
Vila	1	1	1 Coluna
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Pântano	2	PROIBIDO	1 Coluna
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

* - Se o atacante incluir blindados e/ou cavalaria mecanizada, passa a valer 4 colunas.

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 24	25 - 48	49 - 72	73 - 96	96 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

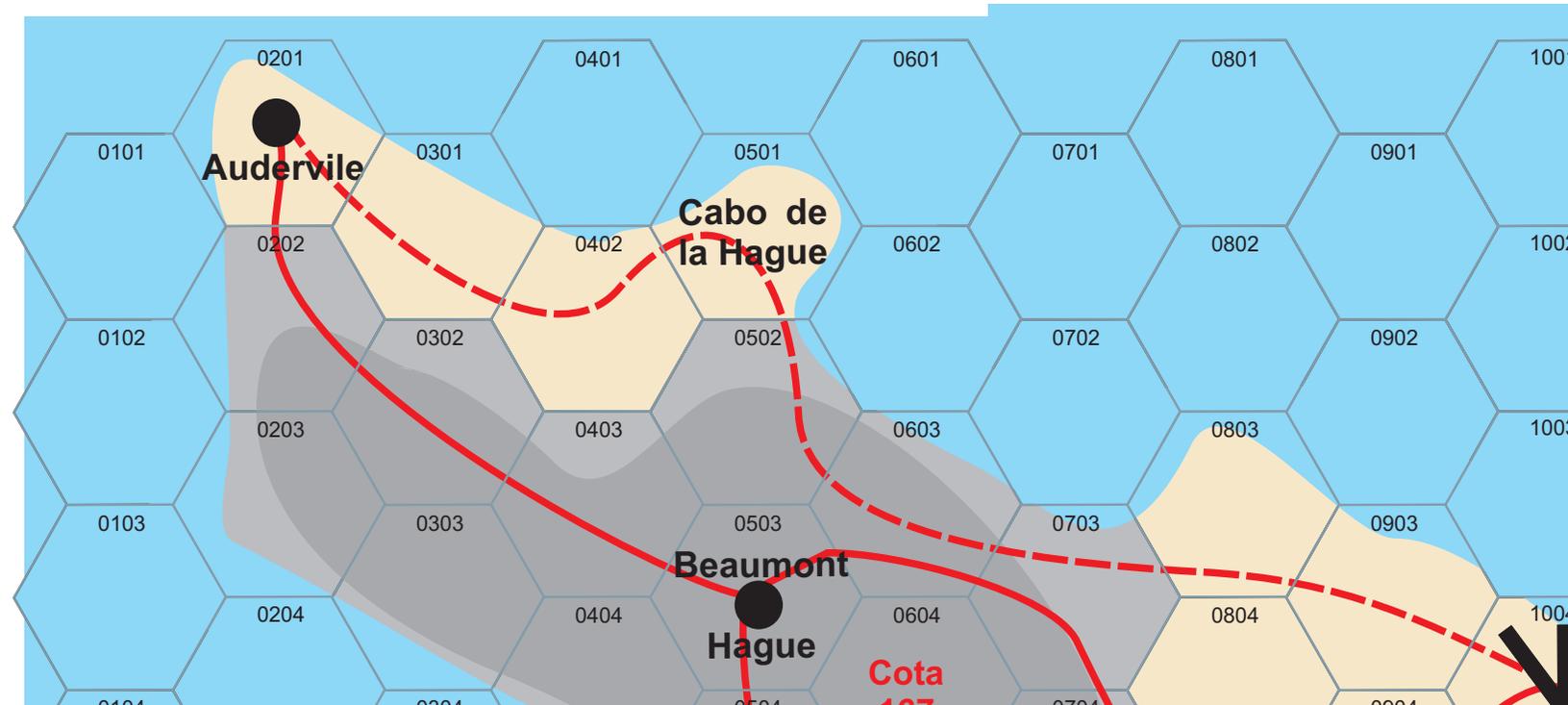
DI - Defesa Intacta
DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora, à escolha do seu jogador, sofre uma baixa).

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria em Geral e Engenharia.	1	2
Blindados, Cavalaria Mecanizada e Tank Destroyers.	2	1
Infantaria Motorizada	1	2
Artilharia em Geral, Morteiros e Lança-foguetes.	2	2
Artilharia Mecanizada	2	1

8 4 3-4-6	12 4 3-4-6	22 4 3-4-6	39 6 4-4-6	47 6 4-4-6	60 6 4-4-6	313 67 3-4-6	314 79 3-4-6	315 79 3-4-6	359 90 2-3-6
8 4 3-4-6	12 4 3-4-6	22 4 3-4-6	39 6 4-4-6	47 6 4-4-6	60 6 4-4-6	313 79 3-4-6	314 79 3-4-6	315 79 3-4-6	4-3-6
8 4 3-4-6	12 4 3-4-6	22 4 3-4-6	39 6 4-4-6	47 6 4-4-6	60 6 4-4-6	313 79 3-4-6	314 79 3-4-6	315 79 3-4-6	4 CAV 2-3-12
2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	2-1-4	4 CAV 2-3-12
3-1-4	1-2-6	6-4-10	3-1-4	1-2-6	6-4-10	3-1-4	1-2-6	2-4-10	2-4-10
3-1-4	3-1-4	3-1-4	3-1-4	2-1-4	3-1-6	10-4-50	2-3-6		
026 243 1-1-6	226 243 1-3-6	627 709 1-3-6	687 709 1-3-6	616 709 1-2-6	1709 709 1-1-4	101 709 2-1-6	30 709 1-3-3	1261 709 1-1-0	1262 709 3-1-0
126 243 1-2-6	226 243 1-3-6	627 709 1-3-6	687 709 1-3-6	616 709 1-2-6	607 709 2-1-4	101 709 2-1-6	30 709 1-3-3	1261 709 1-1-0	627 709 1-1-5
372 243 1-1-4	226 243 1-3-6	627 709 1-3-6	709 709 1-2-4	616 709 1-2-6	607 709 2-1-4	101 709 2-1-6	MG 709 1-4-4	1261 709 1-1-0	627 709 1-1-5
E 243 1-2-6	E 709 1-2-6	709 709 1-1-8	709 709 1-2-6	STURM 709 1-2-8	709 709 1-1-3	709 709 1-1-3	709 709 1-1-3	HAMB. 709 3-1-0	627 709 1-1-5
1-1-5	X 10	X 1	TURNO						

A BATALHA DE CHE



ERBURGO O PORTO V

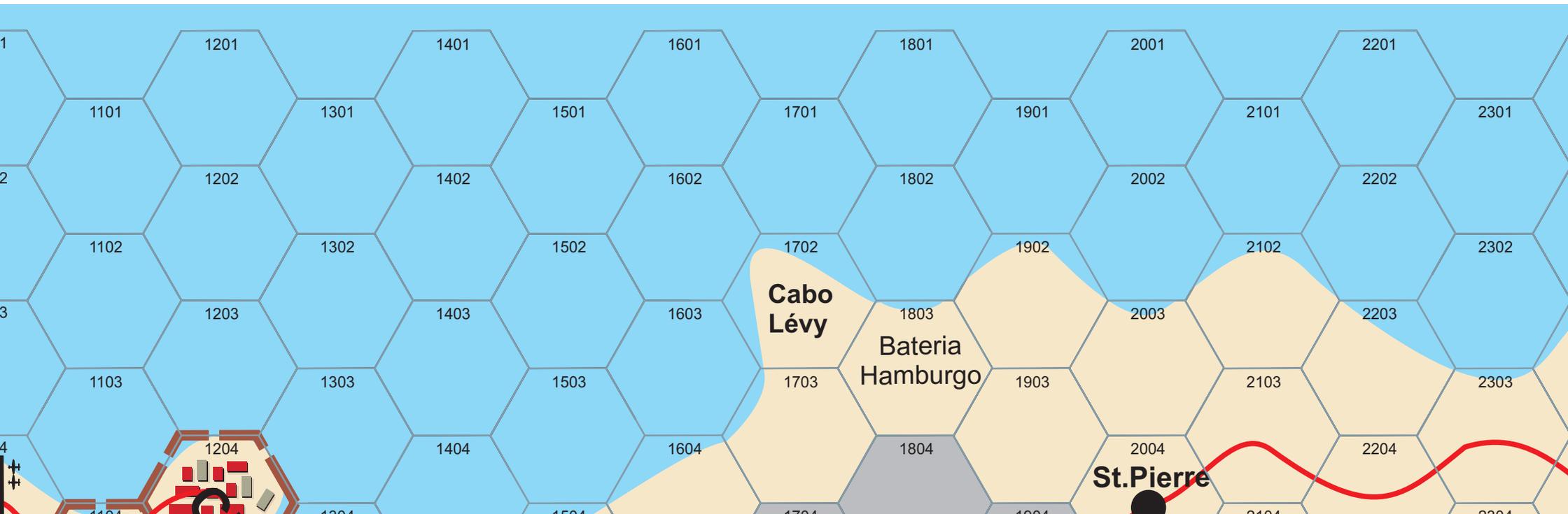


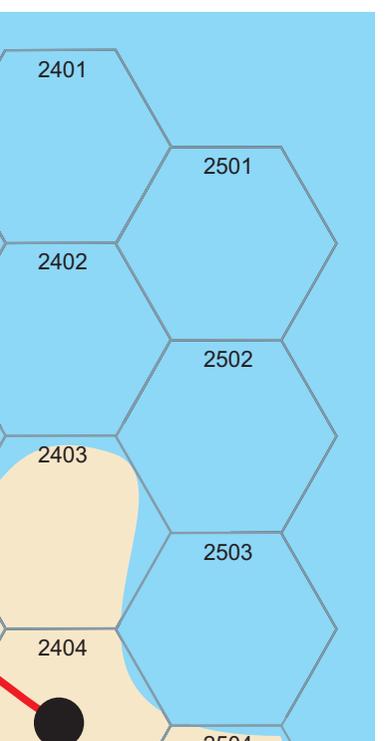
Tabella de Poder Aéreo

Turno	Poder Aéreo
19 a 21	Zero
22	30
23 a 30	10

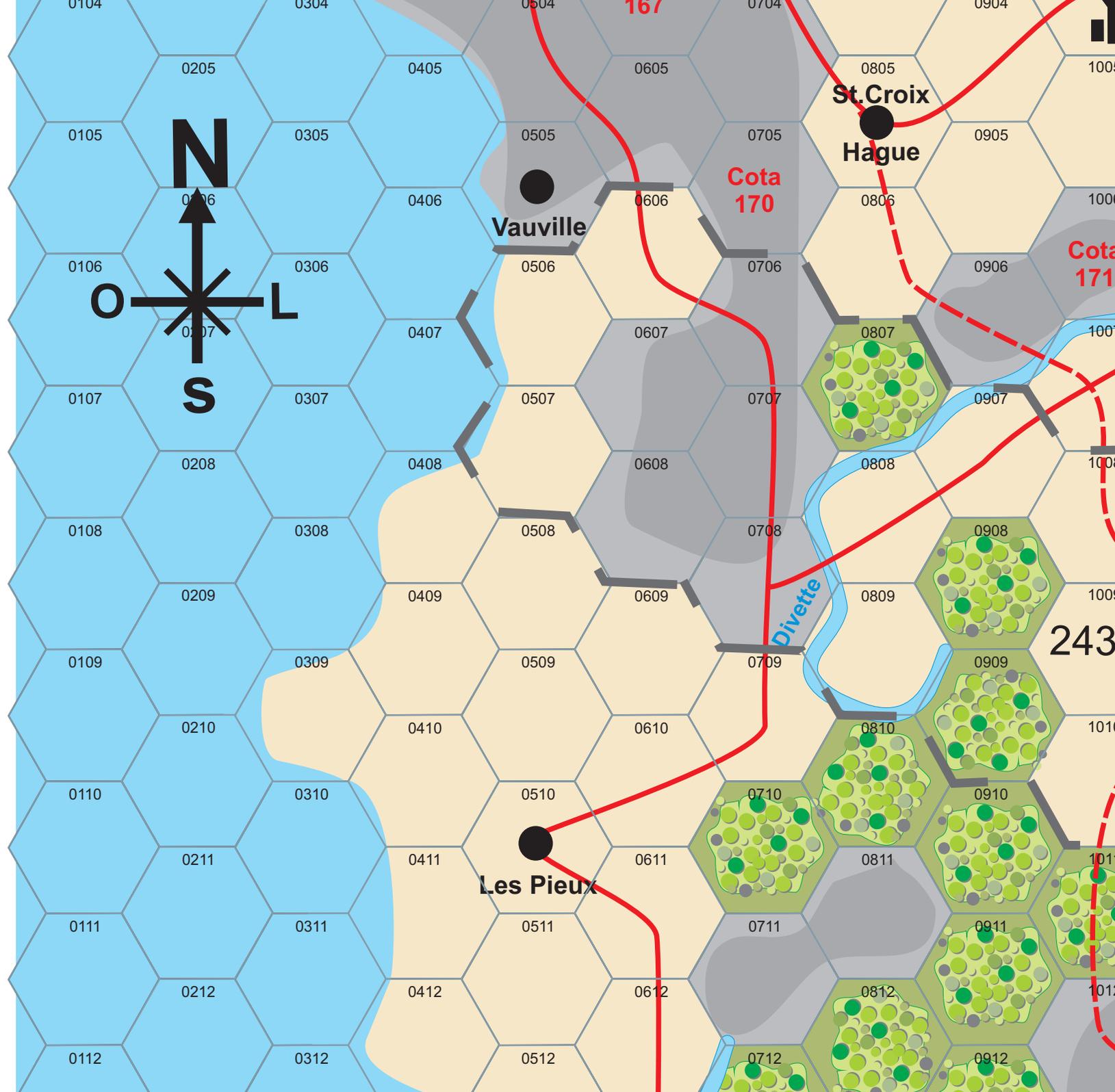
Tipo	Aberto	
Identificação		
Movimento Não-Motorizado	1	
Movimento Motorizado	1	
Influência no Combate	-----	

Marcador de Poder Aéreo

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



ITAL





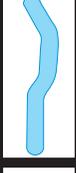
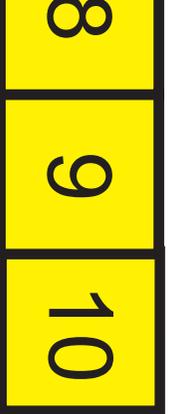
Bosque	Acidentado	Estradas	Trilhas	Bocage	Fortificação	Rios e Canais	Cidade	Vila	Aeród.
									
1 col.	2 col.	Terreno	Terreno	2 col.*	3 col.	2 col.	2 col.	1 col.	1 col.
3	2	1/2	1	3	Terreno	+2	1	1	1
2	2	1	1	2	Terreno	+1	1	1	1

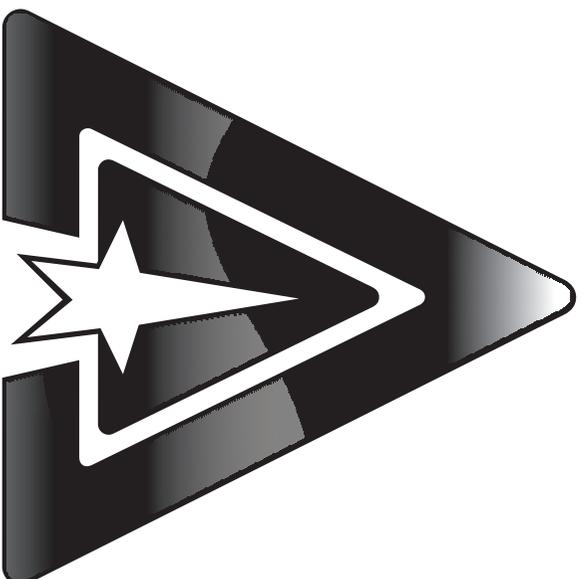
Tabela de Tipos de Terreno e Modificadores

Marcador de Turnos



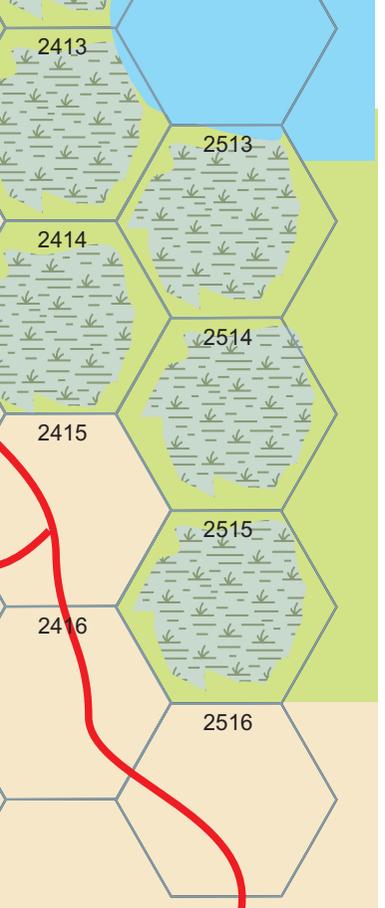


omo	Pantano	Mar
		
	2	Proibido
	Proibido	Proibido
pl.	1 col.	-----



SOMSIBLUSTM
www.clubesosomnium.org

25	26	27	28	29	30
----	----	----	----	----	----



A BATALHA DE CHERBURGO O PORTO VITAL



Tabela de Poder Aéreo

Turno	Poder Aéreo
19 a 21	Zero
22	30
23 a 30	10

Tabela de Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Aberto	Bosque	Acidentado	Estradas	Tilhas	Bocage	Fortificação	Rios e Canais	Cidade	Vila	Aeródromo	Pântano	Mar
Identificação													
Movimento Não-Motorizado	1	2	2	1	1	2	Terreno	+1	1	1	1	2	Proibido
Movimento Motorizado	1	3	2	1/2	1	3	Terreno	+2	1	1	1	Proibido	Proibido
Influência no Combate	1 col.	2 col.	Terreno	Terreno	2 col.*	3 col.	2 col.	2 col.	1 col.	1 col.	1 col.

- Marcador de Poder Aéreo**
- 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - 5
 - 6
 - 7
 - 8
 - 9
 - 10

- Marcador de Turnos**
- 19
 - 20
 - 21
 - 22
 - 23
 - 24
 - 25
 - 26
 - 27
 - 28
 - 29
 - 30