CAMPANHA DOS BÁLCÃS -1941
Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

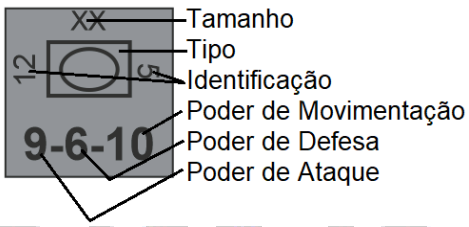
A ofensiva alemã nos Bálcãs se originou de duas situações totalmente distintas. A 28/10/1940, forças italianas atacaram a Grécia a partir da Albânia, sendo fragorosamente rechaçadas. Pior que isso, forças gregas repeliram os italianos e entraram na Albânia. Para auxiliar o aliado humilhado e evitar uma intervenção britânica na região, os alemães decidiram invadir a Grécia, partindo da Bulgária. A invasão da Grécia recebeu o nome de Operação Marita.
A Iugoslávia, por sua vez, sofreu um golpe de Estado a 27/03/1941, o qual derrubou o governo pró-Eixo e estabeleceu um regime simpático aos aliados. Em represália, Hitler ordenou a invasão do país.
A ofensiva contra a Grécia seria realizada pelo 12º Exército alemão e pelos 9º e 11º Exércitos italianos. A ofensiva contra a Iugoslávia seria levada a efeito pelo 2º Exército alemão, pelo 2º Exército italiano e pelo 3º Exército húngaro. As forças gregas, sob o comando do Tenente-General Alexandros Papagos, estavam concentradas em dois grandes grupos, a Leste na Linha Metaxas, na fronteira com a Bulgária, e a Oeste na Albânia. Apoiando as forças gregas estava a Força Expedicionária Britânica (conhecida como "Força W"), do General Henry Maitland Wilson. Os iugoslavos, por sua vez, tinham uma impressionante força de oito exércitos de campanha, então em fase de mobilização.
A ofensiva alemã teve início a 06/04/1941 e rapidamente superou as defesas iugoslavas, alcançou Belgrado, penetrou na Grécia e cercou as forças gregas tanto na Linha Metaxas quanto na Albânia. A Iugoslávia se rendeu a 17/04/41, as forças gregas na Linha Metaxas renderam-se a 10/04/41 e, na Albânia, a 24/04/41. Com o colapso da resistência aliada, as forças britânicas tiveram que evacuar rapidamente o país, com parte de suas forças levada para a ilha de Creta.
Em apenas três semanas e ao custo de 5.414 baixas (das quais, 1.178 mortos), os alemães haviam conquistado dois grandes países, expulsado os britânicos do continente e capturado mais de 600.000 soldados aliados. Mas a extraordinária vitória teve graves consequências. Movimentos de guerrilha quase imediatamente foram organizados na região e, pelo restante da guerra, os alemães tiveram que empenhar grandes contingentes para combatê-los. Além disso, a invasão da URSS – a Operação Barbarossa – teve que ser adiada em um mês. Esse atraso foi fatal para os alemães, que fracassaram na tentativa de capturar Moscou antes da chegada do inverno e, com isso, foram condenados a quatro anos de uma guerra de extermínio nas vastidões da Rússia.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a maior parte da região dos Bálcãs, representada num tabuleiro de 1.104 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 159 peças (excetuando-se marcadores), sendo 47 italianas, 42 iugoslavas, 30 alemãs (sendo 2 das Waffen-SS), 23 gregas, 14 húngaras, 1 britânica, 1 australiana e 1 neozelandesa. São as seguintes as definições de nacionalidades pelas cores:

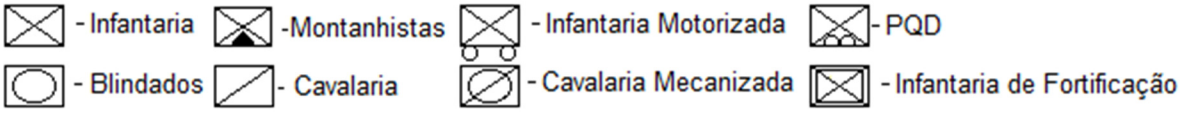
2.2.1 – Características das Peças:



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). Nesta simulação, as peças são de nível divisão, com algumas unidades de nível regimento/brigada.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número (ou nome) à direita identifica a unidade e o número a esquerda o Exército a que pertence (se houver).

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



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 a 5ª Divisão (XX) de blindados (Panzer) alemã (cor cinza), pertencente ao 12º Exército. Seu poder de ataque é 9, seu poder de defesa é 6 e seu poder de movimentação é 10.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui duas tabelas: "Tabela de Efeitos do Combate" e "Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate". Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 12 na parte inferior esquerda do tabuleiro, cada turno representando dois dias do período real (representando o período de 06/04/41 – início da invasão alemã – a 29/04/41 – fim da evacuação britânica).

2.4.2 – Marcadores de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10, 1 a 6, 1 a 2 e 1 na parte inferior esquerda do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os jogadores contam com 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 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador do Eixo, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada "Fase de Movimentação" do Eixo; em seguida, vem a "Fase de Combate" do Eixo, quando o jogador do Eixo executa os ataques contra as unidades aliadas que ele engajou na sua "Fase de Movimentação". Terminada a "Fase de Combate" do Eixo, vem a "Fase de Movimentação" aliada, quando o jogador aliado move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades do Eixo; em seguida, vem a "Fase de Combate" aliada, onde são solucionados os engajamentos da "Fase de Movimentação" aliada. 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.). Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, rios, etc.) prejudicam a movimentação das unidades, enquanto unidades blindadas são proibidas de transitar em hexágonos de montanha.

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada 4-4-10 sai de Skopje (Hexágono 2422), segue por estrada até o hexágono 2625 (4 x ½ = 2 pontos), entra no hexágono de terreno acidentado 2725 (3 pontos), entra em Edessa (Hexágono 2726, 1 ponto), segue para o hexágono de terreno aberto 2827 (1 ponto), atravessa o rio a Sudeste (2 pontos) e entra em Salônica (Hexágono 2927, 1 ponto). Isso dá um total de 2 + 3 + 1 + 1 + 2 + 1 =10 pontos. Com isso, esgota-se o Poder de Movimentação da unidade e ela é obrigada a parar.

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.

- Uma unidade, desde que não esteja cercada, sempre pode deslocar-se pelo menos um hexágono por turno não importando o custo do terreno, respeitando as regras de estocagem e de Zona de Engajamento (V.4.1.2).

- As unidades de qualquer nacionalidade designadas como "Reserva" só podem se mover a partir do 2º turno.

- As unidades italianas e da Commonwealth[1] só podem se mover (salvo recuo após combate) a partir do 3º turno.

- As unidades húngaras só podem se mover (salvo recuo após combate) a partir do 4º turno.

- A letra "M" no Marcador de Turnos refere-se aos três itens anteriores.

- As unidades húngaras não podem atravessar os rios Tisa e Sava.

- Unidades iugoslavas e gregas não podem entrar na Áustria, Hungria, Romênia nem Bulgária.

- As unidades do 2º Exército alemão, do 1º Panzergruppe e do 2º Exército italiano não podem entrar na Grécia.

- É proibido atravessar o rio Danúbio no chamado "Portão de Ferro" (hexágono 2812).

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Ambos os contendores podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer, embora apenas 3 (três) podem ser divisões. 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:

- Não pode haver mais do que duas divisões blindadas no mesmo hexágono.

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 se move para um dos hexágonos de sua "Zona de Engajamento", ela é obrigada a parar (diz-se que ela "engajou"). Se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, nesta simulação, ele poderá permanecer engajado, sem ter a obrigatoriedade de atacar nem recuar. Se, contudo, preferir retirar a sua peça da "zona de engajamento" inimiga, ele deve gastar 1 ponto de movimentação a mais para "romper contato". Duas unidades inimigas **nunca** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Apenas o jogador do Eixo recebe reforços durante a campanha. A 101ª Divisão Ligeira alemã entra pela borda Norte, em movimentação normal, por ferrovia (V.10.0) ou por estrada, sempre contando a partir do primeiro hexágono que ocupar.

4.2.2 – Saída: Unidades da Commonwealth (britânica, australiana e neozelandesa) podem ser retiradas do tabuleiro (evacuadas) através de um porto grego, bastando para isso que esteja desengajada. Elas não podem retornar ao tabuleiro. Além disso, a 538ª Divisão de Infantaria alemã é retirada no 7º turno (a menos que esteja cercada, sendo então retirada assim que for libertada).

[1] Britânica, australiana e neozelandesa.

OBSERVAÇÃO:

- A letra "R" no Marcador de Turnos refere-se a essa regra.

4.3 – Paraquedistas→ O jogador alemão possui um regimento de tropas paraquedistas. Ele deve ser usado em salto no seu turno de entrada (10º), em local à escolha do jogador alemão, desde que seja um hexágono de terreno aberto ou cidade e que não haja unidades inimigas nele. Se atacar, ela pode receber apoio aéreo e só pode se movimentar, salvo em recuo após combate, após fazer contato com outras unidades alemãs.

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÷ 4 = 2,75 → 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.

- Nesta simulação, não existe obrigatoriedade de ataque em caso de engajamento durante a Fase de Movimentação.

- O jogador italiano só pode realizar ataques terrestres a partir do 3º turno.

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 do Terreno na Movimentação e no 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.

OBSERVAÇÃO:

- Nesta simulação, unidades blindadas e de cavalaria mecanizada não podem atacar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

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 - 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).

5.1.5 - Resultados dos Combates:
D1 – Defesa sofre uma baixa **ou** todas as unidades defensoras recuam um hexágono (a critério do jogador defensor).
D2, D3 e D4 – Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o valor excedente é convertido em baixas (Exemplo: D3 = todas as unidades defensoras recuam um hexágono e são aplicadas duas baixas nas unidades defensoras, a critério do jogador defensor).

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

OBSERVAÇÃO:

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

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades motorizadas (blindados, infantaria motorizada e cavalaria mecanizada) e de cavalaria podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), as unidades não-motorizadas (infantaria, montanhistas, etc.) apenas um. Porém, as unidades que podem avançar dois hexágonos somente poderão fazê-lo se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto ou cidade e se não houver 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, mas, excepcionalmente nesta simulação, podem parar num hexágono pertencente à "zona de engajamento" de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado pelo máximo de unidades amigas (V.4.1.1), o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono as peças permitidas.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria ou qualquer outra não-blindada recua através de rio, nada ocorre. Já as unidades blindadas e mecanizadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofreu baixas, então ela será eliminada. No caso de braço de mar, unidades de infantaria ou quaisquer outras não-blindadas que recuam através dele sofrem baixas e unidades blindadas e mecanizadas são consideradas destruídas.

OBSERVAÇÕES:

- Se o recuo for realizado através de uma ponte (estrada ou ferrovia cruzando o rio), não se considera o rio.

- Toda unidade que recue para mar ou lago ou para um país em que ela não pode entrar (V.OBS. 4.0) é considerada destruída.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, nada menos que seis forças aéreas participam da campanha, conforme a tabela a seguir:

TURNOS	ALEMÃES	BRITÂNICOS	GREGOS	HÚNGAROS	ITALIANOS	IUGOSLAVOS
1 – 2	15	2	1	0	10	6
3 – 4	20	2	1	0	10	3
5 – 6	20	1	1	2	10	1
7 – 8	20	1	0	2	10	0
9 – 10	15	0	0	2	10	0
11 – 12	15	0	0	2	10	0

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os contendores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada "X10" (apenas o jogador alemão) e outra marcada "X1" (todos). Ao começar o turno, ambos posicionam as pecinhas nos números relativos a cada país como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de Poder Aéreo 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 gregas de infantaria e uma de blindados britânica se concentram em um hexágono. O jogador alemão decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 (2x1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 24 (6x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles "ganham" uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 11-20.

OBSERVAÇÕES:

- Excepcionalmente nesta simulação, os pontos de Poder Aéreo só podem ser utilizados em apoio a unidades de mesma nacionalidade, ou seja, pontos de Poder Aéreo alemães só podem ser utilizados no apoio de unidades alemãs, por exemplo. Também não é possível utilizar pontos de Poder Aéreo de nacionalidades diferentes, de cada lado, no mesmo combate. Por exemplo, se num mesmo combate houver unidades alemãs e italianas engajadas, cabe ao jogador do Eixo decidir se o apoio aéreo será alemão **ou** italiano.

- 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.

- Para ataques aéreos, deve-se utilizar no mínimo 2 pontos e, no máximo, 6 por ataque.

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

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. Enquanto estiver assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, as unidades de ambos os contendores podem recuperar baixas, bastando que, ao encerrar a sua Fase de Movimentação, a unidade fique um turno desengajada e possa "descrever" uma "linha" qualquer desimpedida de zonas de engajamento de unidades inimigas e hexágonos de lago, mar e montanha (exceto por estradas) até uma cidade qualquer de seu país, (no caso de gregos, iugoslavos e húngaros), Valona, Durazzo ou Fiume (italianos), a borda Norte do tabuleiro (alemães) ou um porto grego qualquer (Commonwealth). A peça poderá então ser desvirada.
Não existem limitações para a recuperação de baixas no que se refere a alemães e italianos; os húngaros, os iugoslavos e os gregos podem recuperar apenas uma unidade por turno; as unidades da Commonwealth, por sua vez, podem recuperar apenas uma baixa por cada uma de suas unidades durante toda a partida.

OBSERVAÇÕES:

- Algumas unidades iugoslavas tem o verso em branco. Isso significa que, se elas sofrerem baixas, são automaticamente destruídas.

- Se alguma unidade alemã com números azuis sofrer baixas, a peça é removida do jogo e substituída pela peça da divisão com números pretos. A peça com números azuis não pode retornar ao tabuleiro.

8.0 – MONTANHISTAS:

As unidades de montanhistas têm a vantagem de gastar 2 pontos de movimentação quando transitando em hexágonos de montanhas.

9.0 – FORTIFICAÇÃO:

Fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador três colunas à esquerda na

"Tabela de Efeitos do Combate". Note que esse benefício só é válido se **todas** as unidades atacantes estiverem atacando através da fortificação.

10.0 – 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 nem engajar nesse turno. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s) e os tipos de terreno, podendo se mover por até 30 hexágonos.

11.0 – MOTIM CROATA:

Ao se iniciar a sua Fase de Movimentação no 2º turno, o jogador aliado deve jogar um dado para cada uma das três divisões constituídas na sua maioria por croatas (27ª, 40ª e 42ª Divisões de Infantaria iugoslavas). Caindo 1, 2 ou 3, a divisão amotina e é imediatamente retirada do tabuleiro. Se ela tiver sido engajada em um turno anterior, deve ser subtraído 1 ao dado. O mesmo processo se repete nos turnos 3º, 4º e 5º.

OBSERVAÇÃO:

- A letra "C" no Marcador de Turnos refere-se a essa regra.

12.0 – RENDIÇÃO IUGOSLAVA:

Ao se iniciar a sua Fase de Movimentação no 5º turno, o jogador aliado deve jogar um dado para determinar se o Exército iugoslavo irá se render, conforme a tabela a seguir:

TURNOS	DADOS
5-6	1,2,3
7-8	1,2,3,4
9-11	1,2,3,4,5

Saindo o número estipulado pela tabela, a Iugoslávia se rende no turno seguinte e então, no início da Fase de Movimentação aliada, todas as unidades iugoslavas são retiradas do tabuleiro e não contam como pontos de vitória para o jogador do Eixo.

OBSERVAÇÃO:

- A letra "I" no Marcador de Turnos refere-se a essa regra.

13.0 – PREPARAÇÃO:

O 2º Exército alemão, do *Generaloberst* Maximilian von Weichs, estava concentrado na Áustria e na Hungria e era formado pelo 46º Corpo Motorizado (8ª e 14ª Divisões Panzer e 16ª Divisão Motorizada), 49º Corpo de Montanha (1ª Divisão de Montanha e 538ª Divisão de Fronteira) e 51º Corpo de Exército (132ª e 183ª Divisões de Infantaria). Sua missão era invadir a Iugoslávia pelo Norte. O 12º Exército, do *Generalfeldmarschall* Wilhelm List, era formado pelo 1º Grupo Panzer (14º e 41º Corpos Motorizados, que reuniam entre si as 5ª e 11ª Divisões Panzer, Divisão Motorizada SS Reich e Regimento *Grossdeutschland*), 18º Corpo de Montanha (2ª Divisão Panzer, 5ª e 6ª Divisões de Montanha e 72ª Divisão de Infantaria), 30º Corpo de Exército (50ª e 164ª Divisões de Infantaria) e 40º Corpo Motorizado (9ª Divisão Panzer, 72ª Divisão de Infantaria e a Brigada SS LAH). Sua missão era invadir a Grécia, incluindo um movimento de flanco através da Iugoslávia. O 2º Exército italiano, do General Vittorio Ambrosio, era formado pelos Corpos de Exército 5º (divisões Bergamo e Lombardia), 6º (divisões Assietta, Friuli e Sassari) e 11º (divisões Isonzo, Ravenna e Re, além do 3º Grupo Alpino), o Corpo *Celere* (divisões de cavalaria mecanizada Eugenio di Savoia, Emanuele Filiberto Testa di Ferro e Principe Amedeo Duca d'Aosta (P.A.D.A.)) e o Corpo *Autotransportabile* (divisões Littorio, Pasubio e Torino). Como o 2º Exército alemão, sua missão era invadir a Iugoslávia pelo Norte e avançar ao longo da costa até a Albânia.
O 9º Exército italiano, do General Alessandro Pirzio Biroli, era formado pelos Corpos de Exército 3º (divisões Forli, Taro e Venezia) e 26º (divisões Parma, Piemonte e Tridentina) e o Settore Librazhd (divisões Arezzo, Firenze e Pinerolo, além do Gpo Biscaccianti). O 11º Exército, do General Carlo Geloso, era composto pelos Corpos de Exército 4º (divisões Cacciatori delle Alpi e Pusteria), 8º (divisões Bari, Cagliari e Siena), 25º (divisões Brennero, Casale, Ferrara, Julia, Legnano, Lupi di Toscana, Modena e Sforzesca) e Especial (Acqui e Cuneo). A missão deles era penetrar na

Grécia pelo Norte. Além disso, diretamente subordinados ao Alto Comando das Forças Armadas da Albânia (General Ugo Cavallero), havia os Corpos de Exército 14º (divisões Cuneense e Puglie) e 17º (divisões Centauro, Marche e Messina), além do Grupo Diamanti, no Norte da Albânia.
O 3º Exército húngaro, do General Elemér Gorondy-Novák, era formado pelos Corpos de Exército 1º (brigadas 1ª, 13ª e 15ª), 3º (brigadas 3ª e 11ª), 4º (brigadas 2ª, 10ª e 12ª), 5º (brigadas 14ª e 19ª) e Móvel (brigadas 1ª e 2ª Motorizadas e 1ª e 2ª de Cavalaria). Sua missão era invadir a Iugoslávia a partir do território húngaro.
Para o Eixo, era essencial terminar a campanha rapidamente, uma vez que estava programada para breve a Operação Barbarossa, a invasão da URSS. Os italianos precisavam recuperar o prestígio perdido com o fiasco da campanha grega e os húngaros tinham interesse em ocupar parte da Iugoslávia.
O Exército iugoslavo, sob o comando do General Dusan Simovic, era organizado em oito exércitos de campanha (1º, 2º, 3º, 4º, 5º, 6º, 7º e 3º Territorial). O 1º Exército contava com uma divisão de cavalaria, uma de infantaria e duas brigadas; o 2º Exército contava com três divisões de infantaria; o 3º Exército contava com quatro divisões de infantaria e uma brigada; o 4º Exército contava com três divisão de infantaria e uma brigada; o 5º Exército contava com uma divisão de cavalaria, quatro divisões de infantaria e duas brigadas; o 6º Exército contava duas divisões de infantaria e cinco brigadas; o 7º Exército contava com duas divisões de infantaria e três brigadas; e o 3º Exército Territorial contava com três divisões de infantaria e uma brigada. Em reserva estavam uma divisão de cavalaria e seis divisões de Infantaria. Na defesa de costa estavam uma divisão e três brigadas. Sua missão, obviamente, era defender o país, porém, a mobilização ainda estava em andamento quando ocorreu a invasão e a maioria das tropas iugoslavas estava em processo de concentração e deslocamento. Além disso, tensões étnicas minavam a capacidade combativa de parte do Exército.
O Exército grego contava com vinte e uma divisões, sendo, de Leste para Oeste, quatro na Seção do Exército da Macedônia Oriental (defendendo a Linha Metaxas), duas na Seção do Exército da Macedônia Central (ao lado dos britânicos), cinco na Seção do Exército da Macedônia Ocidental e dez na Seção do Exército do Épiro. Em apoio aos gregos, havia a Força W, do General Henry Maitland Wilson, que consistia na 6ª Divisão australiana e na 2ª Divisão neozelandesa, além da 1ª Brigada Blindada britânica.
Conscientes da vulnerabilidade da posição grega na Albânia, os britânicos recomendaram que as forças gregas recuassem para defender o país, mas a ideia foi rejeitada por questões de prestígio. Por outro lado, os iugoslavos e os gregos planejaram um ataque conjunto para expulsar os italianos da Albânia. Mais realistas, os britânicos sabiam que precisavam manter sua rota de retirada e eventual evacuação segura.
Havia seis forças aéreas atuando de forma independente nos Bálcãs, tendo a Luftwaffe e a Regia Aeronautica grande superioridade numérica e técnica.
Esta era a situação a 06/04/41.

13.1 – Colocação Inicial das Unidades → Nesta simulação, todas as unidades iniciam a partida em hexágonos definidos conforme a relação abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DB – Divisão Blindada; DC – Divisão de Cavalaria; DI – Divisão de Infantaria; DLig – Divisão Ligeira; DM – Divisão de Montanha; DMtz – Divisão de Infantaria Motorizada; DPz – Divisão Panzer (Blindada); Gpo – Grupo; RI – Regimento de Infantaria; RIMtz – Regimento de Infantaria Motorizada; RPQD – Regimento Paraquedista; Bgda – Brigada; Blda – Blindada; Cav – Cavalaria; Inf – Infantaria; Mtz - Motorizada.

13.1.1 - Colocação Inicial Iugoslava: As seguintes unidades iniciam a partida conforme a relação abaixo:

- 1º Exército:
  - 3ª DC – Hexágono 2413;
  - 7ª DI – Hexágono 1907.
- 2º Exército:
  - 10ª DI – Hexágono 1415 (Sarajevo);
  - 17ª DI – Hexágono 1112 (Banja Luka);
  - 30ª DI – Hexágono 1509.
- 3º Exército:
  - 13ª DI – Hexágono 1217 (Mostar);
  - 15ª DI – Hexágono 1621;
  - 25ª DI – Hexágono 2426 (Monastir);
  - 31ª DI – Hexágono 2019;
  - Bgda Komski – Hexágono 1718.
- 3º Exército Territorial:
  - 5ª DI – Hexágono 2216 (Kragujevac);
  - 20ª DI – Hexágono 2422 (Skopje);
  - 46ª DI – Hexágono 2517 (Nis).

- 4º Exército:
  - 27ª e 42ª DI – Hexágono 0708 (Zagreb);
  - 40ª DI – Hexágono 1008;
  - Bgda Ormozki – Hexágono 0905.
- 5º Exército:
  - 2ª DC e 34ª DI – Hexágono 2517 (Nis);
  - 8ª DI – Hexágono 2515;
  - 9ª DI – Hexágono 2616;
  - 50ª DI – Hexágono 1914 (Valjevo);
  - Bgda Vlasinski – Hexágono 2721.
- 6º Exército:
  - 3ª DI – Hexágono 2112 (Belgrado);
  - 49ª DI, Bgda Savski e Bgda Cav – Hexágono 2113;
  - Bgda Banatski – Hexágono 2311;
- 7º Exército:
  - 32ª DI – Hexágono 0306 (Ljubljana);
  - 38ª DI – Hexágono 0606;
  - Bgda Licki - Hexágono 0612;
  - Bgda Risnajaski – Hexágono 0407;
  - Bgda Triglavski – Hexágono 0305.
- Comando de Costa:
  - 12ª DI – Hexágono 0815;
  - Bgda Boka Kotorska – Hexágono 1520 (Kotor);
  - Bgda Sibenik – Hexágono 0715 (Sibenik).
- Reserva (lembrando que se movem apenas a partir do 2º turno):
  - 1ª DC – Hexágono 0809;
  - 1ª DI – Hexágono 2114;
  - 22ª DI – Hexágono 2320;
  - 33ª DI – Hexágono 0306 (Ljubljana);
  - 44ª DI – Hexágono 1112 (Banja Luka);
  - 47ª DI – Hexágono 0915.

13.1.2 - Colocação Inicial Grega: As seguintes unidades iniciam a partida conforme a relação abaixo:

- DC, 9ª e 10ª DI – Hexágono 2227;
- 1ª e 4ª DI – Hexágono 2029;
- 2ª, 3ª e 8ª DI – Hexágono 1929;
- 5ª e 6ª DI – Hexágono 2129;
- 7ª DI – Hexágono 3225;
- 11ª, 15ª e 17ª DI – Hexágono 2128;
- 12ª DI – Hexágono 2727;
- 13ª e 16ª DI e 21ª Bgda – Hexágono 2127;
- 14ª DI – Hexágono 3025;
- 18ª DI – Hexágono 2925;
- 19ª DMtz – Hexágono 2826;
- 20ª DI – Hexágono 2725;
- Bgda Nestos – Hexágono 3325.

13.1.3 - Colocação Inicial da Commonwealth: As seguintes unidades iniciam a partida conforme a relação abaixo e se movem apenas a partir do 3º turno (salvo recuo após combate):

- 2ª DI neozelandesa – Hexágono 2728;
- 6ª DI australiana – Hexágono 2628;
- 1ª Bgda Blda – Hexágono 2726 (Edessa).

13.1.4 - Colocação Inicial Alemã: As seguintes unidades iniciam a partida conforme a relação abaixo (lembrando que as unidades de reserva se movem apenas a partir do 2º turno):

- 2º Exército:
  - 1ª DM – Hexágono 0404;
  - 8ª e 14ª DPz e 16ª DMtz – Hexágono 1105 (Nagykanizsa);
  - 132ª e 538ª DI – Hexágono 0304 (Klagenfurt);

- 183ª DI – Hexágono 0604 (Leibnitz);
- 12º Exército:
  - 1º Panzergruppe:
    - DMtz SS Reich e RIMtz GrossDeutschland – Hexágono 2409;
    - 5ª e 11ª DPz e 60ª DMtz – Hexágono 3019;
    - 4ª DM e 294ª DI – Hexágono 2920 (Reserva);
  - 2ª DPz – Hexágono 2922;
  - 5ª e 6ª DM e 125º RI – Hexágono 2923;
  - 9ª DPz, 73ª DI e Bgda Leibstandarte SS AH – Hexágono 2921;
  - 50ª DI – Hexágono 3524;
  - 72ª DI – Hexágono 3123;
  - 164ª DI – Hexágono 3323;

OBSERVAÇÃO:

- As 2ª, 5ª, 8ª e 9ª Divisões Panzer iniciam a partida na condição reforçada, com números azuis. Uma vez que essas unidades sofram baixas, são imediatamente substituídas pela sua equivalente onde os poderes de combate e de movimentação são grafados na cor preta. As unidades reforçadas substituídas não podem retornar ao tabuleiro.

13.1.5 - Colocação Inicial Italiana: As seguintes unidades iniciam a partida conforme a relação abaixo:

- 2º Exército:
  - DI Assietta, Friuli e Sassari – Hexágono 0105;
  - DI Bergamo e Lombardia – Hexágono 0209 (Fiume);
  - DC Mec Emanuele Filiberto Testa di Ferro, Eugenio di Savoia e Principe Amedeo Duca d'Aosta – Hexágono 0107;
  - DI Isonzo, Ravenna e Re e 3º Gpo Alpino – Hexágono 0208;
  - DB Littorio, DMtz Pasubio e Torino – Hexágono 0108;
- 9º Exército:
  - DI Arezzo e Gpo Biscaccianti – Hexágono 2125;
  - DI Firenze – Hexágono 2124;
  - DI Forli, Taro e Venezia – Hexágono 2126;
  - DI Parma e Piemonte e DM Tridentina – Hexágono 2027;
  - DI Pinerolo – Hexágono 2026;
- 11º Exército:
  - DI Acqui, Cuneo e Legnano – Hexágono 1829 (Valona);
  - DI Bari, Cagliari e Siena – Hexágono 1826;
  - DI Brennero, Casale e Modena – Hexágono 1928;
  - DI Cacciatori delle Alpi e Ferrara e DM Pusteria – Hexágono 1927;
  - DI Lupi di Toscana e Sforzesca e DM Julia – Hexágono 2028;
- Alto Comando das Forças Armadas da Albânia (ACFAA)
  - DB Centauro e DI Marche – Hexágono 1822 (Scutari);
  - DM Cuneense – Hexágono 2123;
  - DI Messina – Hexágono 1921;
  - DI Puglie – Hexágono 2122;
  - Gpo Diamanti – Hexágono 1825 (Durazzo).
- Gpo Zara – Hexágono 0514 (Zara).

13.1.6 - Colocação Inicial Húngara: As seguintes unidades iniciam a partida conforme a relação abaixo:

- 3º Exército:
  - 1ª e 2ª Bgda Cav e 1ª e 2ª Bgda Mtz – Hexágono 1705;
  - 1ª, 13ª e 15ª Bgda Inf – Hexágono 1806;
  - 2ª, 10ª e 12ª Bgda Inf – Hexágono 1606;
  - 3ª e 11ª Bgda Inf – Hexágono 1407;
  - 14ª e 19ª Bgda Inf – Hexágono 2005;

13.1.3 - Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos respectivos turnos:

- 3º Turno – 101ª DLig (Norte);
- 10º Turno – 2º RPQD (salto).

13.2 – Objetivos → O jogador do Eixo deve conquistar toda a região e destruir o máximo de unidades aliadas. O jogador aliado, obviamente, deve impedir isso e causar o máximo de baixas ao Eixo. Ao fim da partida, cada contendor conta os seguintes pontos:

13.2.1 – Pontos de Vitória do Eixo:

- Belgrado (Hexágono 2112) – 10 pontos;
- Atenas (Hexágono 3237) – 10 pontos;
- Unidade iugoslava destruída antes da rendição iugoslava[2]– 2 pontos;
- Unidade grega destruída – 2 pontos;
- Unidade britânica destruída – 5 pontos;
- Unidade australiana ou neozelandesa destruída – 10 pontos.

13.2.2 – Pontos de Vitória Aliados:

- Valona (Hexágono 1829) – 10 pontos por turno em seu poder;
- Belgrado (Hexágono 2112) – 5 pontos por turno em seu poder;
- Atenas (Hexágono 3237) – 5 pontos por turno em seu poder;
- Unidade alemã destruída – 10 pontos;
- Unidade italiana destruída – 5 pontos;
- Unidade húngara destruída – 2 pontos;
- Unidade da Commonwealth evacuada a partir do 10º turno (inclusive) – 3 pontos.

Vence quem marcar mais pontos.

[2] Unidades amotinadas (V.11.0) e destruídas por efeito da rendição (V.12.0) não são consideradas.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	1 coluna
Acidentado	2	3	1 coluna
Floresta	2	3	1 coluna
Montanha	2* - 3	3 – PROIBIDO**	2 colunas
Rio	1	2	1 coluna
Braço de Mar	2	3 – PROIBIDO**	2 colunas
Fortificação	---	---	3 colunas***
Estrada	1	1/2	---
Ferrovia	Até 30 hexágonos	Até 30 hexágonos	---
Fronteiras	---	---	---
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

*- Montanhistas.
**- Blindados e Mecanizados.
***- Dependendo da direção do ataque.

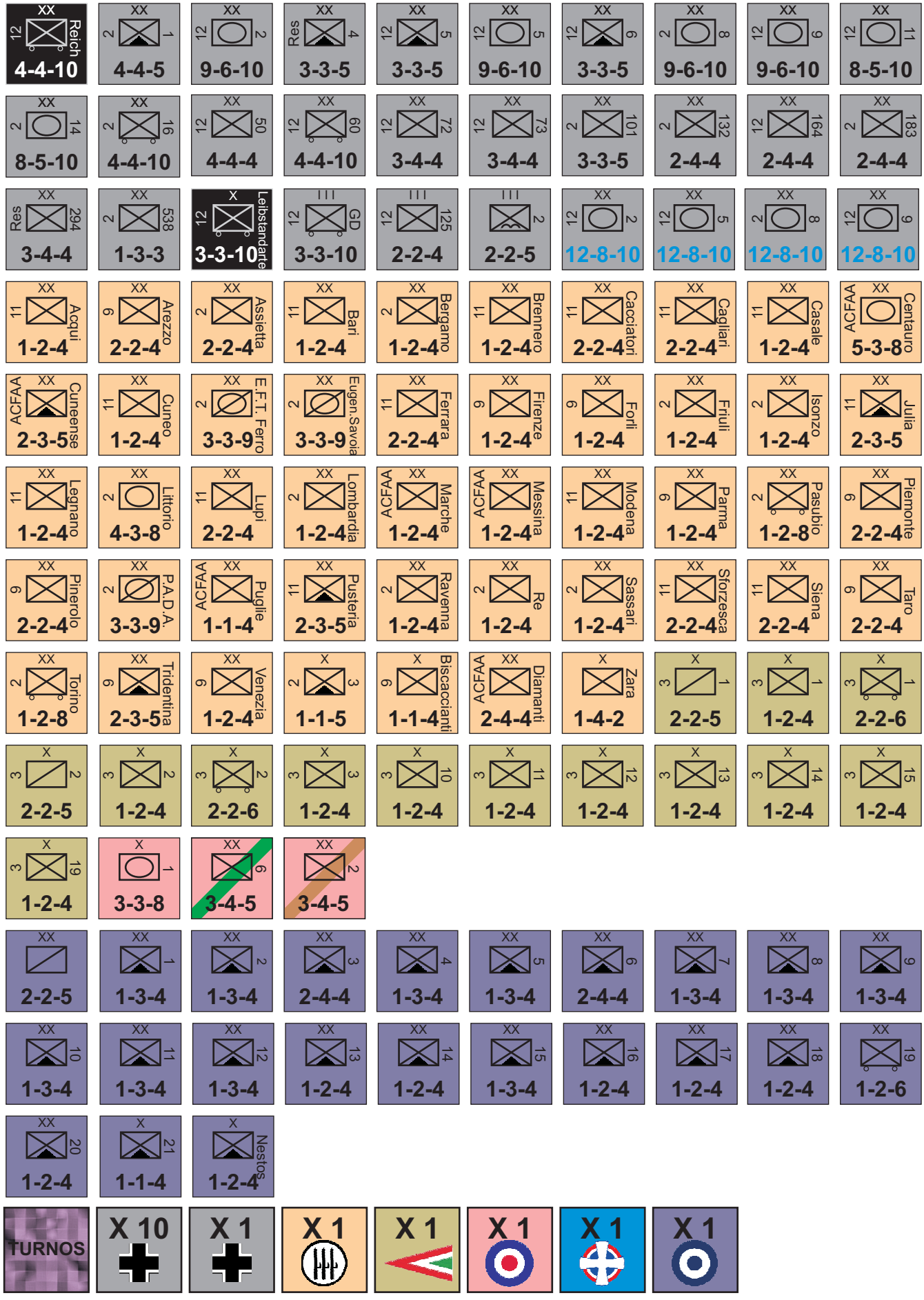
TABELA DE BOMBARDEIO:

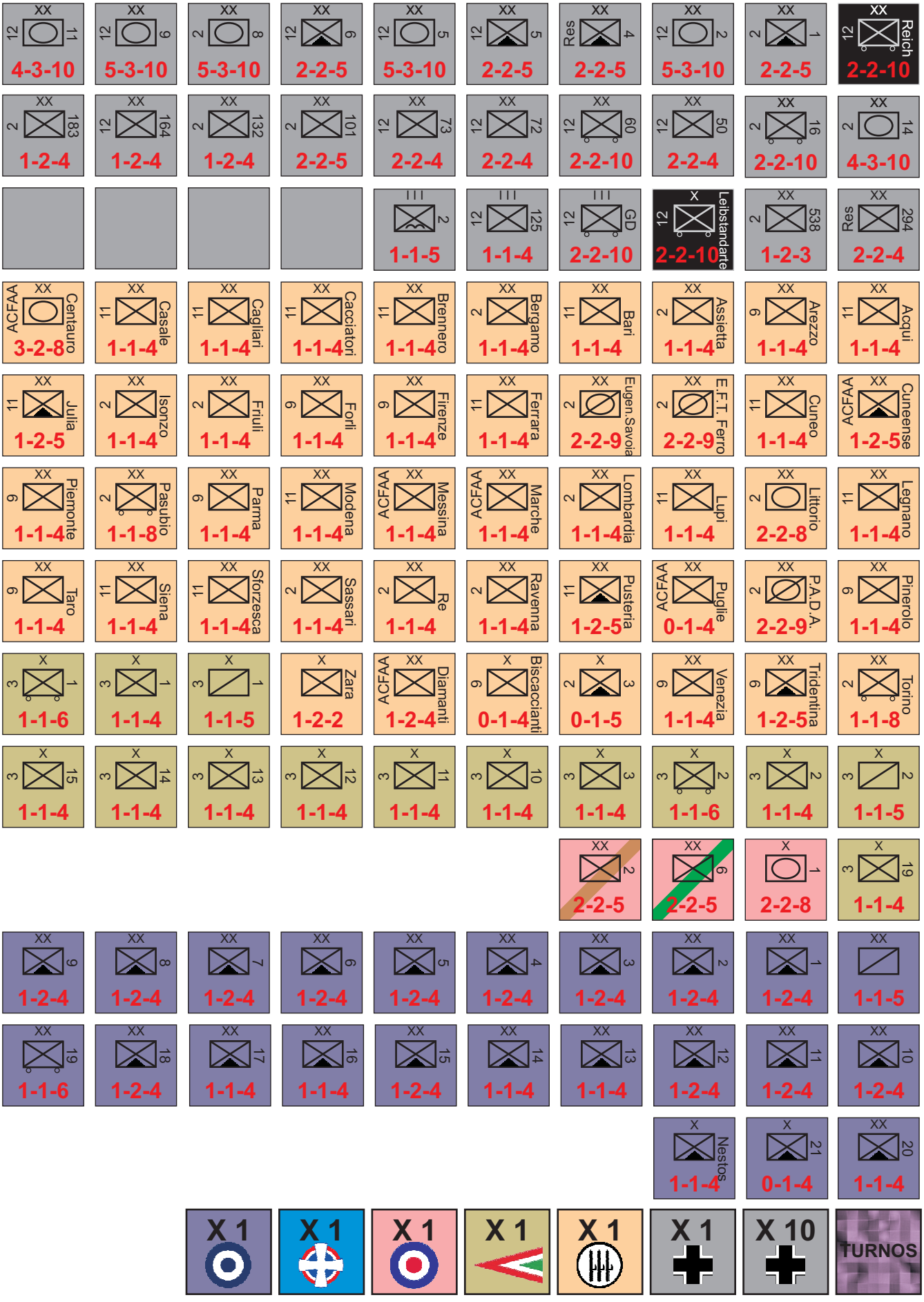
	1 – 10	11- 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

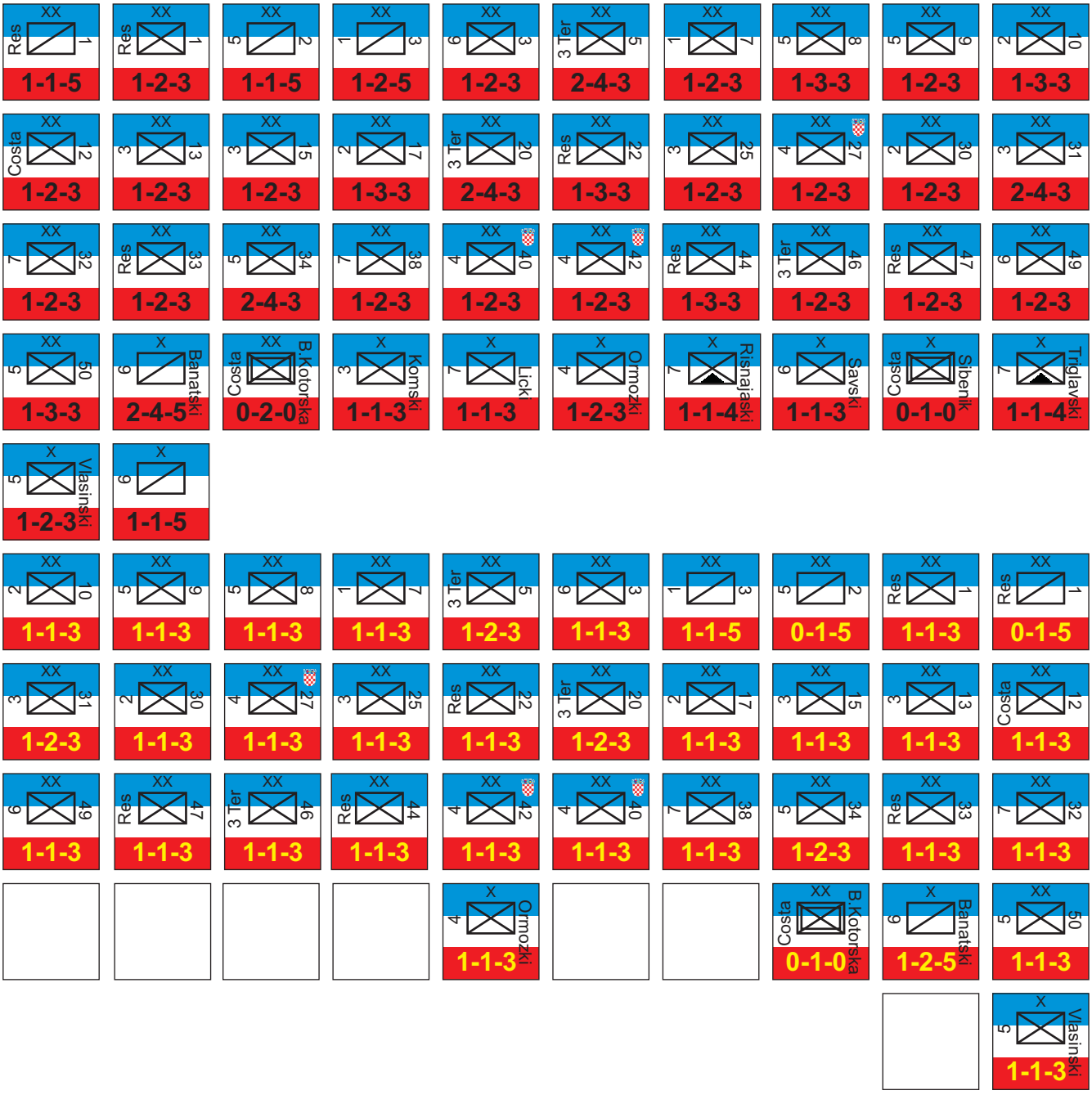
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Montanhistas, Infantaria Motorizada, Para-quedistas, Cavalaria e Infantaria de Fortificação.	1	2
Blindados e Cavalaria.	2	1


Reich 4-4-10
4-4-5
9-6-10
3-3-5
3-3-5
9-6-10
3-3-5
9-6-10
9-6-10
8-5-10
8-5-10
4-4-10
4-4-4
4-4-10
3-4-4
3-4-4
3-3-5
2-4-4
2-4-4
2-4-4
3-4-4
1-3-3
Leibstandarte 3-3-10
GD 3-3-10
2-2-4
2-2-5
12-8-10
12-8-10
12-8-10
12-8-10
Acqui 1-2-4
Arezzo 2-2-4
Assietta 2-2-4
Bari 1-2-4
Bergamo 1-2-4
Brennero 1-2-4
Cacciatori 2-2-4
Cagliari 2-2-4
Casale 1-2-4
Centauro 5-3-8
Cuneense 2-3-5
Cuneo 1-2-4
E.F.T. Ferro 3-3-9
Eugen.Savoia 3-3-9
Ferrara 2-2-4
Firenze 1-2-4
Forlì 1-2-4
Friuli 1-2-4
Isonzo 1-2-4
Julia 2-3-5
Legnano 1-2-4
Littorio 4-3-8
Lupi 2-2-4
Lombardia 1-2-4
Marche 1-2-4
Messina 1-2-4
Modena 1-2-4
Parma 1-2-4
Pasubio 1-2-8
Piemonte 2-2-4
Pinerolo 2-2-4
P.A.D.A. 3-3-9
Puglie 1-1-4
Pusteria 2-3-5
Ravenna 1-2-4
Re 1-2-4
Sassari 1-2-4
Sforzesca 2-2-4
Siena 2-2-4
Taro 2-2-4
Torino 1-2-8
Tridentina 2-3-5
Venezia 1-2-4
1-1-5
Biscaccianti 1-1-4
Diamanti 2-4-4
Zara 1-4-2
2-2-5
1-2-4
2-2-6
2-2-5
1-2-4
2-2-6
1-2-4
1-2-4
1-2-4
1-2-4
1-2-4
1-2-4
19 1-2-4
1 3-3-8
6 3-4-5
2 3-4-5
2-2-5
1-3-4
1-3-4
2-4-4
1-3-4
1-3-4
2-4-4
1-3-4
1-3-4
1-3-4
10 1-3-4
11 1-3-4
12 1-3-4
13 1-2-4
14 1-2-4
15 1-3-4
16 1-2-4
17 1-2-4
18 1-2-4
19 1-2-6
20 1-2-4
21 1-1-4
Nestos 1-2-4
TURNOS
X 10
X 1
X 1
X 1
X 1
X 1

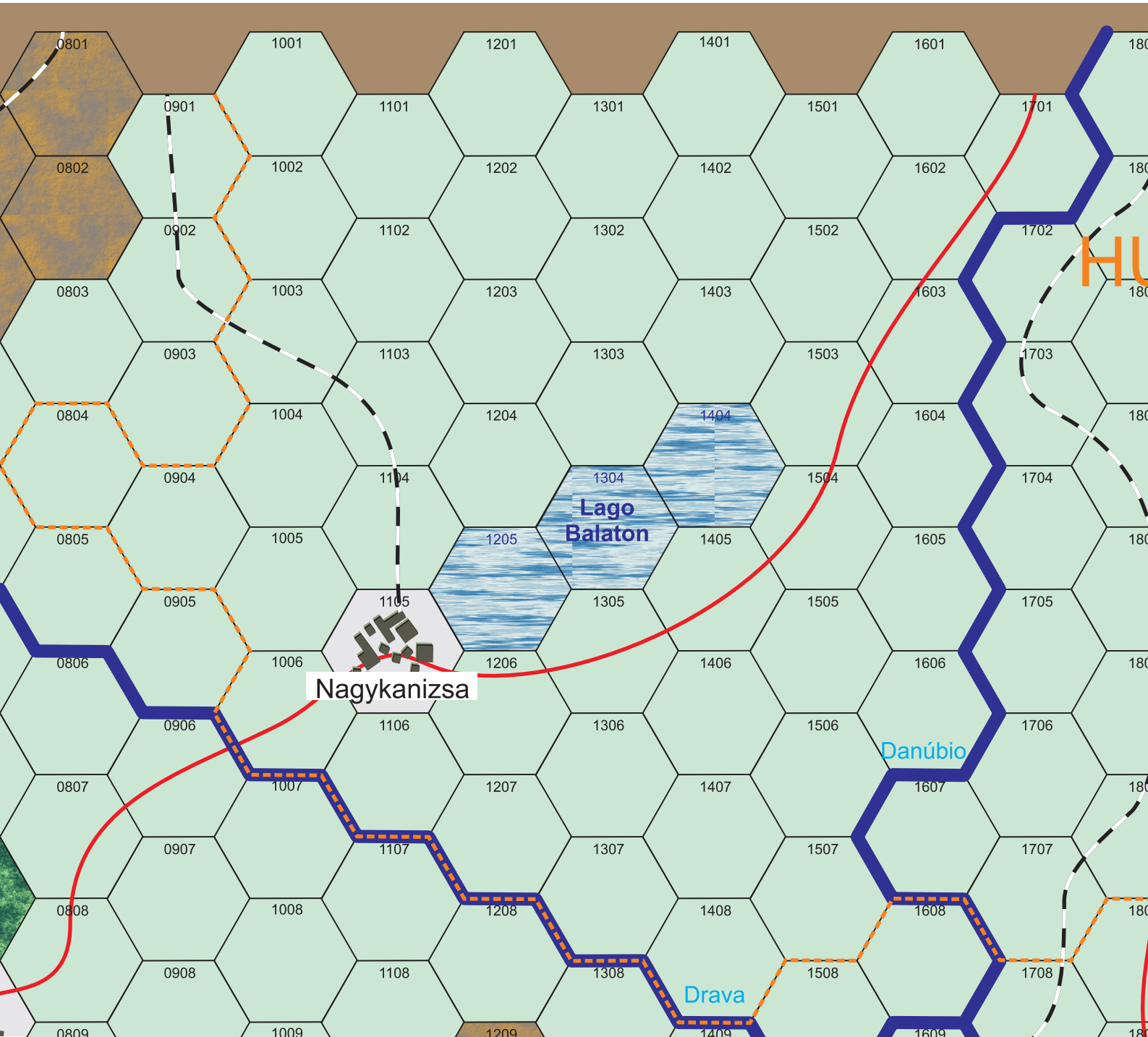


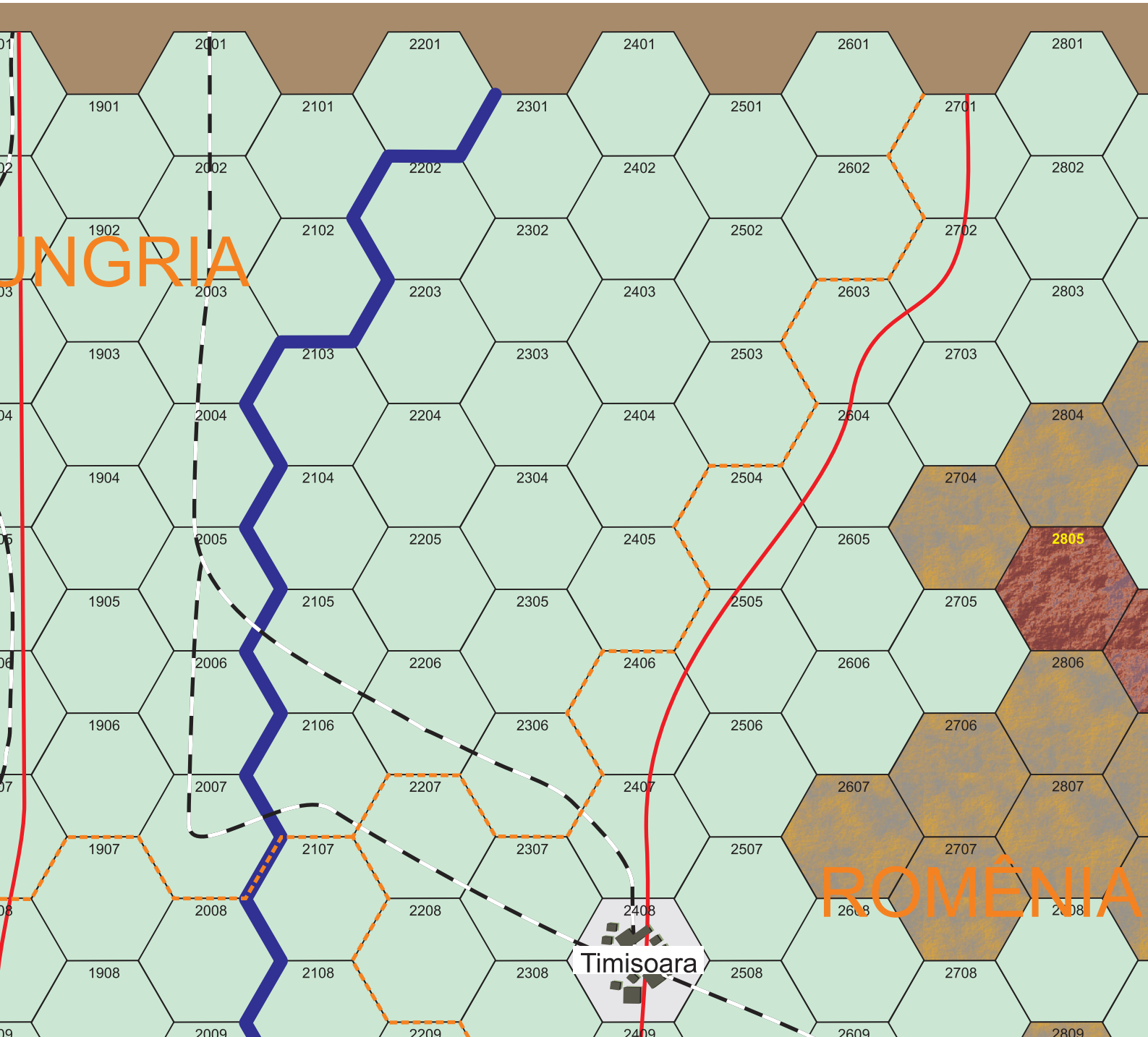
XX 12 11 4-3-10	XX 12 9 5-3-10	XX 2 8 5-3-10	XX 12 6 2-2-5	XX 12 5 5-3-10	XX 12 5 2-2-5	XX Res 4 2-2-5	XX 12 2 5-3-10	XX 2 1 2-2-5	XX 12 Reich 2-2-10
XX 2 183 1-2-4	XX 12 164 1-2-4	XX 2 132 1-2-4	XX 2 101 2-2-5	XX 12 73 2-2-4	XX 12 72 2-2-4	XX 12 60 2-2-10	XX 12 50 2-2-4	XX 2 16 2-2-10	XX 2 14 4-3-10
				III 2 1-1-5	III 12 125 1-1-4	III 12 GD 2-2-10	X 12 Leibstandarte 2-2-10	XX 2 538 1-2-3	XX Res 294 2-2-4
XX ACFAA Centauro 3-2-8	XX 11 Casale 1-1-4	XX 11 Cagliari 1-1-4	XX 11 Cacciatori 1-1-4	XX 11 Brennero 1-1-4	XX 2 Bergamo 1-1-4	XX 11 Bari 1-1-4	XX 2 Assietta 1-1-4	XX 9 Arezzo 1-1-4	XX 11 Acqui 1-1-4
XX 11 Julia 1-2-5	XX 2 Isonzo 1-1-4	XX 2 Friuli 1-1-4	XX 9 Forli 1-1-4	XX 9 Firenze 1-1-4	XX 11 Ferrara 1-1-4	XX 2 Eugen.Savoia 2-2-9	XX 2 E.F.T. Ferro 2-2-9	XX 11 Cuneo 1-1-4	XX ACFAA Cuneense 1-2-5
XX 9 Piemonte 1-1-4	XX 2 Pasubio 1-1-8	XX 9 Parma 1-1-4	XX 11 Modena 1-1-4	XX ACFAA Messina 1-1-4	XX ACFAA Marche 1-1-4	XX 2 Lombardia 1-1-4	XX 11 Lupi 1-1-4	XX 2 Littorio 2-2-8	XX 11 Legnano 1-1-4
XX 9 Taro 1-1-4	XX 11 Siena 1-1-4	XX 11 Sforzesca 1-1-4	XX 2 Sassari 1-1-4	XX 2 Re 1-1-4	XX 2 Ravenna 1-1-4	XX 11 Pusteria 1-2-5	XX ACFAA Puglie 0-1-4	XX 2 P.A.D.A. 2-2-9	XX 9 Pinerolo 1-1-4
X 3 1 1-1-6	X 3 1 1-1-4	X 3 1 1-1-5	X Zara 1-2-2	XX ACFAA Diamanti 1-2-4	X 9 Biscaccianti 0-1-4	X 2 3 0-1-5	XX 9 Venezia 1-1-4	XX 6 Tridentina 1-2-5	XX 2 Torino 1-1-8
X 3 15 1-1-4	X 3 14 1-1-4	X 3 13 1-1-4	X 3 12 1-1-4	X 3 11 1-1-4	X 3 10 1-1-4	X 3 3 1-1-4	X 3 2 1-1-6	X 3 2 1-1-4	X 3 2 1-1-5
						XX 2 2-2-5	XX 6 2-2-5	X 1 2-2-8	X 3 19 1-1-4
XX 9 1-2-4	XX 8 1-2-4	XX 7 1-2-4	XX 6 1-2-4	XX 5 1-2-4	XX 4 1-2-4	XX 3 1-2-4	XX 2 1-2-4	XX 1 1-2-4	XX 1-1-5
XX 19 1-1-6	XX 18 1-2-4	XX 17 1-1-4	XX 16 1-1-4	XX 15 1-2-4	XX 14 1-1-4	XX 13 1-1-4	XX 12 1-2-4	XX 11 1-2-4	XX 10 1-2-4
							X Nestos 1-1-4	X 21 0-1-4	XX 20 1-1-4

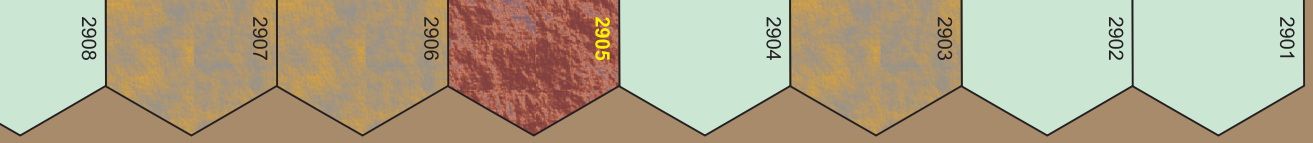
X 1 | X 1 | X 1 | X 1 | X 1 | X 1 | X 10 | TURNOS


XX Res 1 1-1-5
XX Res 1 1-2-3
XX 5 2 1-1-5
XX 1 3 1-2-5
XX 6 3 1-2-3
XX 3 Ter 5 2-4-3
XX 1 7 1-2-3
XX 5 8 1-3-3
XX 5 9 1-2-3
XX 2 10 1-3-3
XX Costa 12 1-2-3
XX 3 13 1-2-3
XX 3 15 1-2-3
XX 2 17 1-3-3
XX 3 Ter 20 2-4-3
XX Res 22 1-3-3
XX 3 25 1-2-3
XX 4 27 1-2-3
XX 2 30 1-2-3
XX 3 31 2-4-3
XX 7 32 1-2-3
XX Res 33 1-2-3
XX 5 34 2-4-3
XX 7 38 1-2-3
XX 4 40 1-2-3
XX 4 42 1-2-3
XX Res 44 1-3-3
XX 3 Ter 46 1-2-3
XX Res 47 1-2-3
XX 9 49 1-2-3
XX 5 50 1-3-3
X 9 Banatski 2-4-5
XX Costa B.Kotorska 0-2-0
X 3 Komski 1-1-3
X 7 Licki 1-1-3
X 4 Ormožki 1-2-3
X 7 Risnajski 1-1-4
X 9 Savski 1-1-3
X Costa Sibenik 0-1-0
X 7 Triglavski 1-1-4
X 5 Vlasinski 1-2-3
X 6 1-1-5
XX 2 10 1-1-3
XX 5 9 1-1-3
XX 5 8 1-1-3
XX 1 7 1-1-3
XX 3 Ter 5 1-2-3
XX 6 3 1-1-3
XX 1 3 1-1-5
XX 5 2 0-1-5
XX Res 1 1-1-3
XX Res 1 0-1-5
XX 3 31 1-2-3
XX 2 30 1-1-3
XX 4 27 1-1-3
XX 3 25 1-1-3
XX Res 22 1-1-3
XX 3 Ter 20 1-2-3
XX 2 17 1-1-3
XX 3 15 1-1-3
XX 3 13 1-1-3
XX Costa 12 1-1-3
XX 6 49 1-1-3
XX Res 47 1-1-3
XX 3 Ter 46 1-1-3
XX Res 44 1-1-3
XX 4 42 1-1-3
XX 4 40 1-1-3
XX 7 38 1-1-3
XX 5 34 1-2-3
XX Res 33 1-1-3
XX 7 32 1-1-3
X 4 Ormožki 1-1-3
XX Costa B.Kotorska 0-1-0
X 9 Banatski 1-2-5
XX 5 50 1-1-3
X 5 Vlasinski 1-1-3

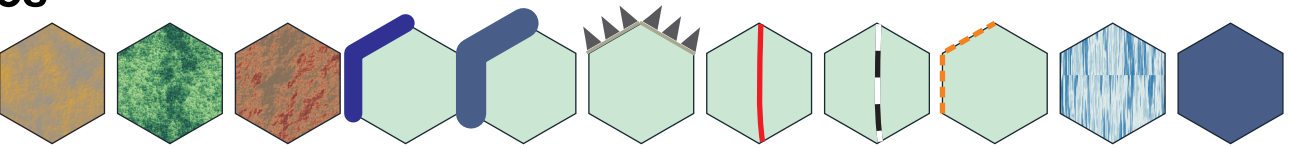
ÁUSTRIA
ÍSTRIA
Graz
Leibnitz
Klagenfurt
Ljubljana
0201
0401
0601
0101
0301
0501
0701
0202
0402
0602
0102
0302
0502
0702
0203
0403
0603
0103
0303
0503
0703
0204
0404
0604
0104
0304
0504
0704
0205
0405
0605
0105
0305
0505
0705
0206
0406
0606
0106
0306
0506
0706
0207
0407
0607
0107
0307
0507
0707
0208
0408
0608
0108
0308
0508
0708
0209
0409
0609


0801
1001
1201
1401
1601
0901
1101
1301
1501
1701
0802
1002
1202
1402
1602
0902
1102
1302
1502
1702
0803
1003
1203
1403
1603
0903
1103
1303
1503
1703
0804
1004
1204
1404
1604
0904
1104
1304
1504
1704
Lago
Balaton
0805
1005
1205
1405
1605
0905
1105
1305
1505
1705
Nagykanizsa
0806
1006
1206
1406
1606
0906
1106
1306
1506
1706
Danúbio
0807
1007
1207
1407
1607
0907
1107
1307
1507
1707
0808
1008
1208
1408
1608
0908
1108
1308
1508
1708
Drava
0809
1009
1209
1409
1609

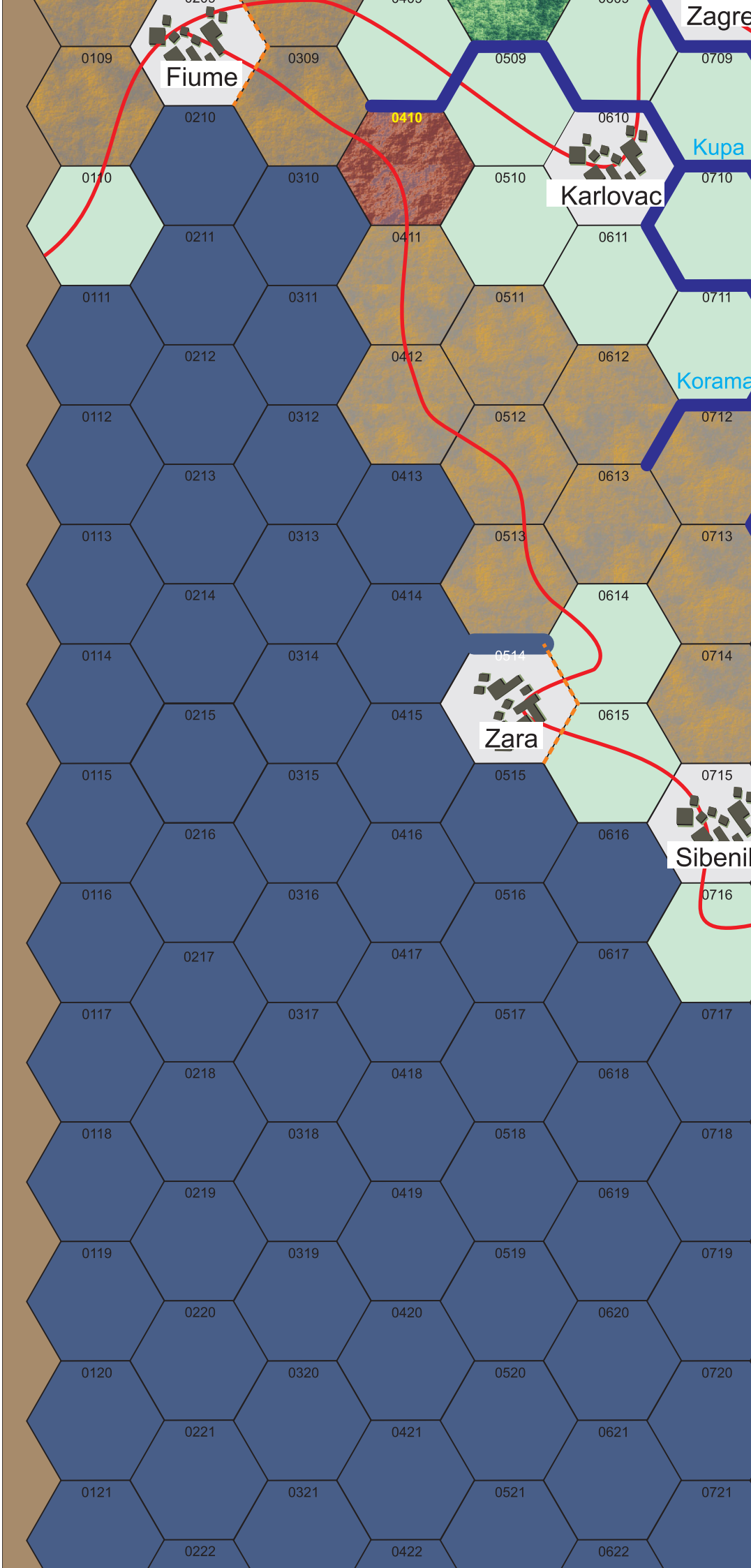

UNGRIA
ROMÊNIA
Timisoara
2805

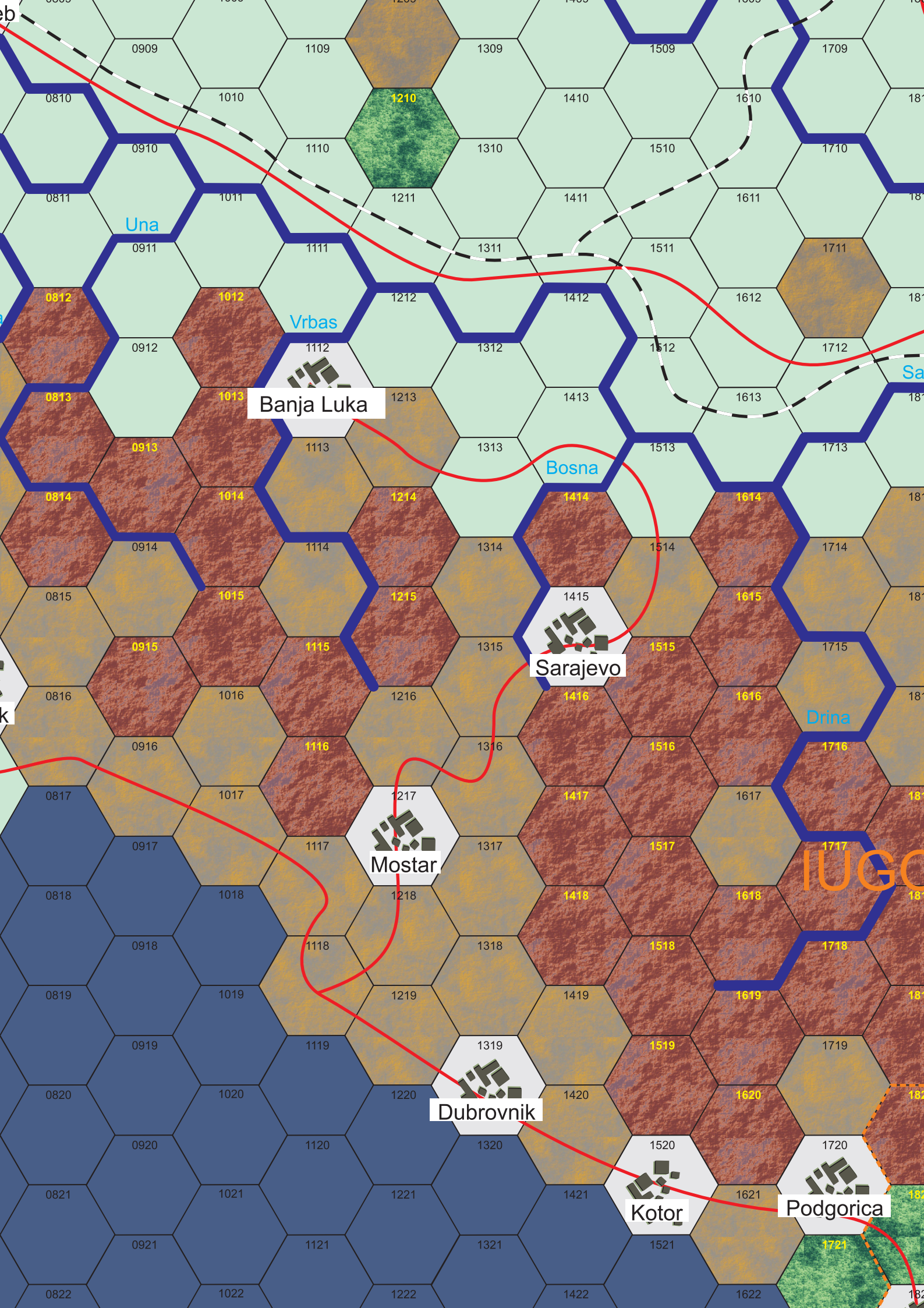


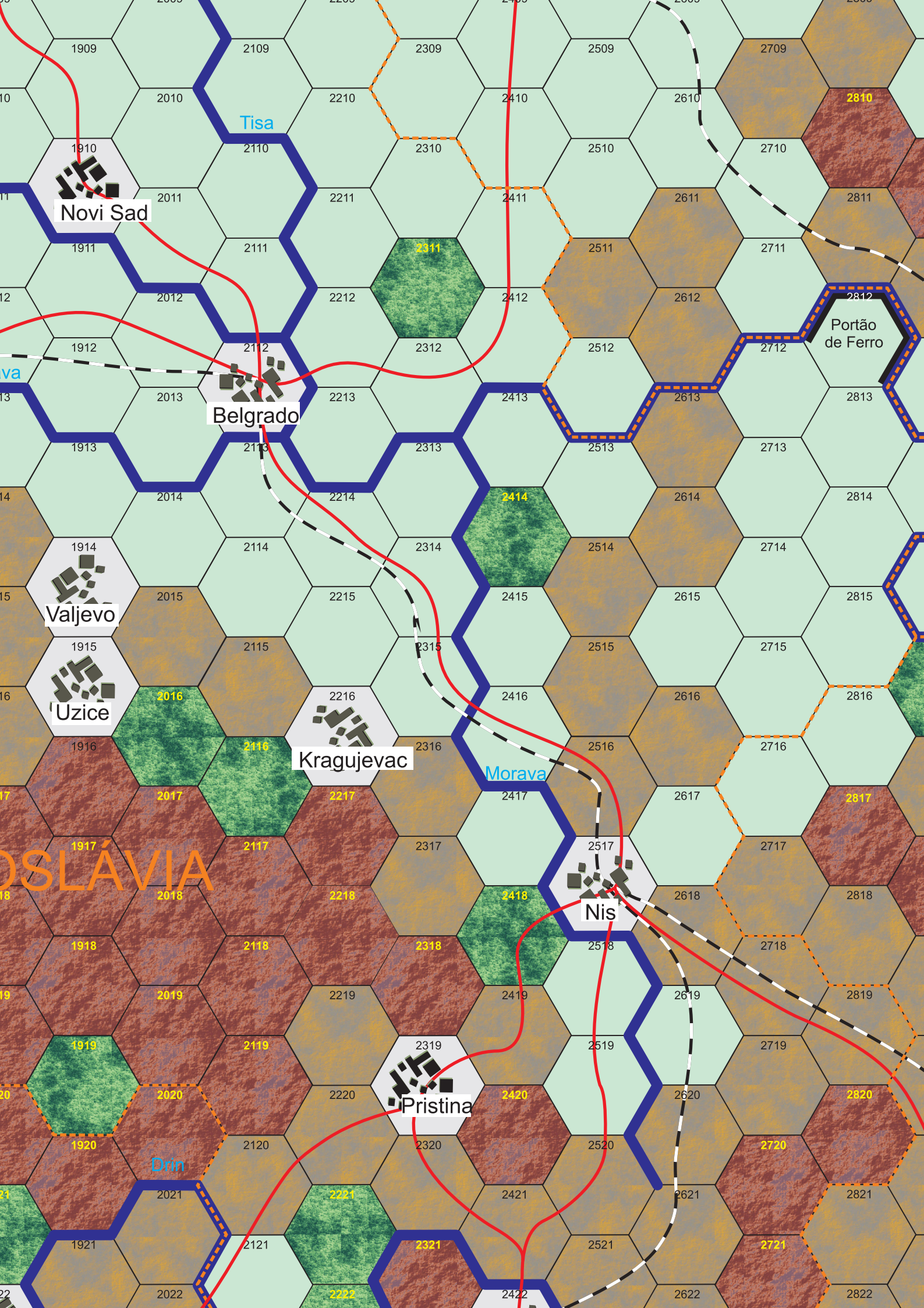
os



Acidentado	Floresta	Montanha	Rio	Braço de Mar	Fortificação	Estrada	Ferrovia	Fronteiras	Lago	Mar
2-3	2-3	2-3-X	1-2	2-X	---	1-1/2	30 hex.	---	X	X
1	1	2	1	2	3	---	---	---	---	---


Zagre
Fiume
Kupa
Karlovac
Korama
Zara
Sibeni

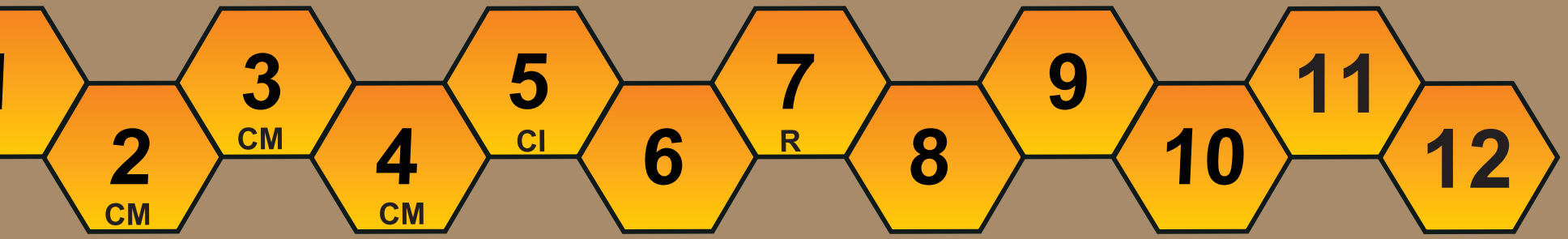

Una
Vrbas
Banja Luka
Bosna
Sarajevo
Drina
Mostar
Dubrovnik
Kotor
Podgorica


Novi Sad
Tisa
Belgrado
Portão de Ferro
Valjevo
Uzice
Kragujevac
Morava
Nis
Pristina
Drin

Tipos de Terreno
Split
Aberto
Cidade
Movimento
Combate
1
1
1

2909
2910
2911
3012
3212
3412
2912
3112
3312
3512
3013
3213
3413
2913
3113
3313
3513
3014
3214
3414
2914
3114
3314
3514
3015
3215
3415
2915
3115
3315
3515
Danúbio
3016
3216
3416
2916
3116
3316
3516
3017
3217
3417
2917
3117
3317
3517
3018
3218
3418
2918
3118
3318
3518
3019
3219
3419
2919
3119
3319
3519
3020
3220
3420
2920
3120
3320
3520
BULGÁRIA
3021
3221
3421
2921
3121
3321
3521
Sófia
3022
3222
3422

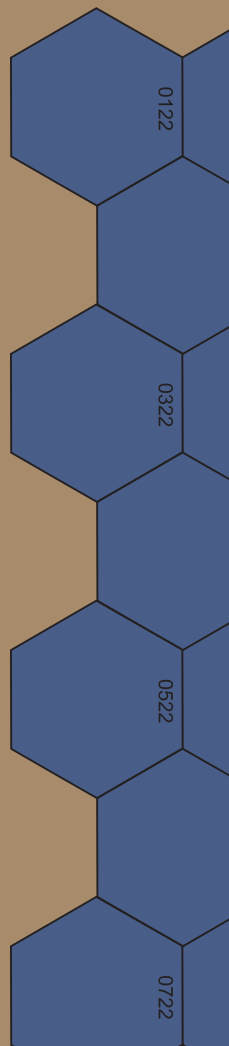
ARCADOR DE TURNOS



ARCADORES DE PODER AÉREO

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

TURNOS	ALEMÃES	BRITÂNICOS	GREGOS	HÚNGAROS	ITALIANOS	IUGOSLAVOS



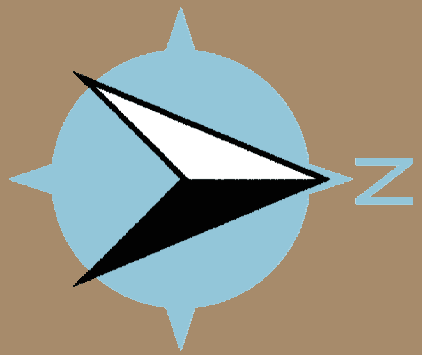
1 – 2	15	2	1	2	10	6
3 – 4	20	2	1	2	10	3
5 – 6	20	1	1	2	10	1
7 – 8	20	1	0	2	10	0
9 – 10	15	0	0	2	10	0
11 – 12	15	0	0	2	10	0

1

1 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1 2 3 4 5 6



0922 1122 1322 1522

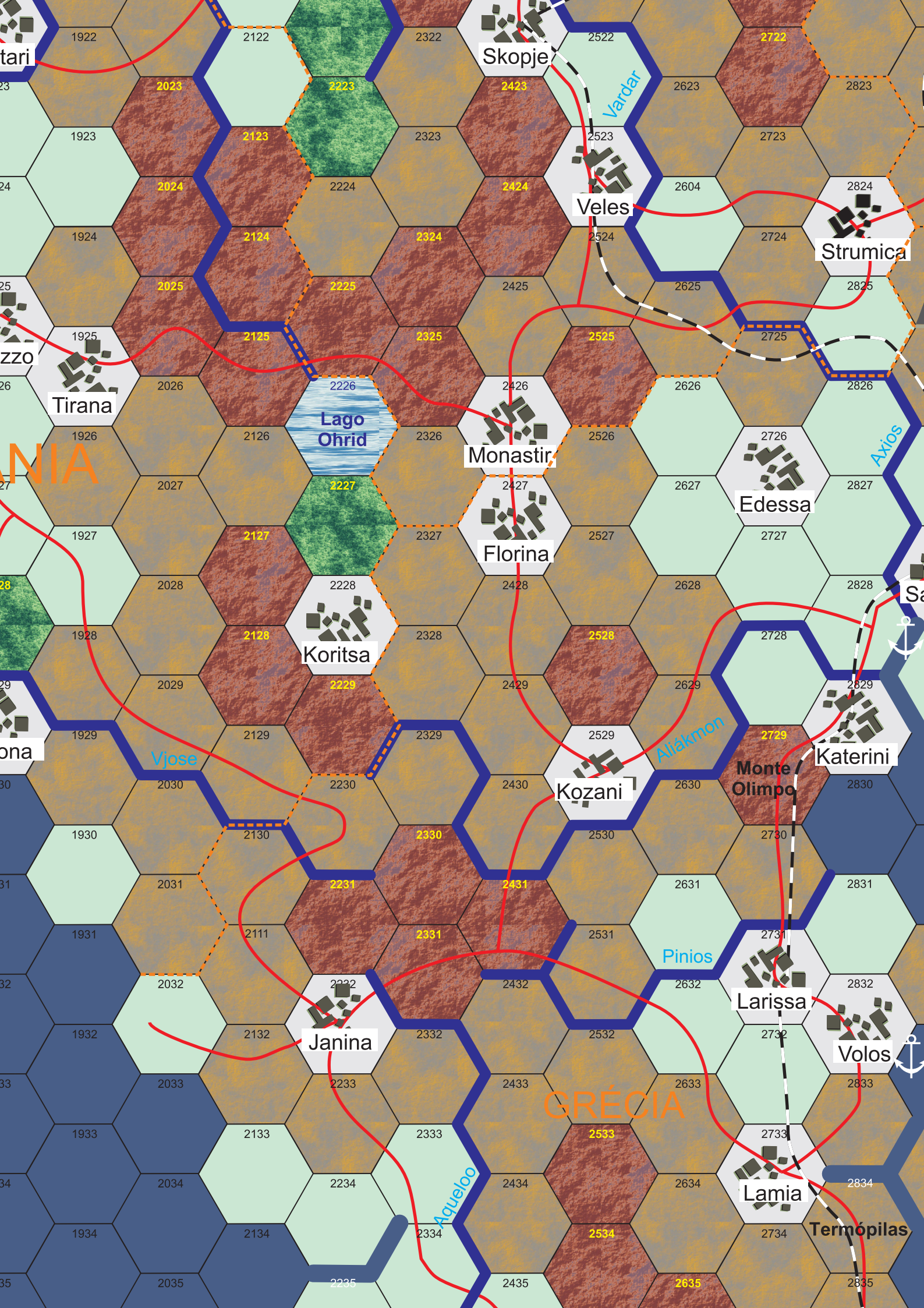
1635 1634 1633 1632 1631 1630 1629 1628 1627 1626 1625 1624 1623 1722

1734 1733 1732 1731 1730 1729 1728 1727 1726 1725 1724 1723

ALBA

Dura

Scu


Skopje
Vardar
Veles
Strumica
Tirana
Lago Ohrid
Monastir
Axios
Edessa
Florina
Koritsa
Vjose
Aliákmon
Kozani
Monte Olimpo
Katerini
Pinios
Larissa
Volos
Janina
GRÉCIA
Aqueloo
Lamia
Termópilas

2922
3122
3322
3522
3023
3223
3423
2923
3123
3323
3523
3024
Nestos
3224
3424
2924
3124
3324
3524
3025
3225
3425
2925
3125
3325
3525
3026
3226
3426
2926
3126
3326
3526
Strimon
Xanthi
3027
3227
3427
Linha Metaxas
2927
3127
3327
3527
alônica
3028
3228
3428
2928
3128
3328
3528
3029
3229
3429
2929
3129
3329
3529
3030
3230
3430
2930
3130
3330
3530
3031
3231
3431
2931
3111
3331
3531
3032
3232
3432
2932
3132
3332
3532
3033
3233
3433
2933
3133
3333
3533
3034
3234
3434
2934
3134
3334
3534
Eubeia
3035
3235
3435

MA

MA

ALEMANHA

REINO UNIDO

SOMBUM

CAMPANHA DO

BLITZKRIEG N

GRÉCIA

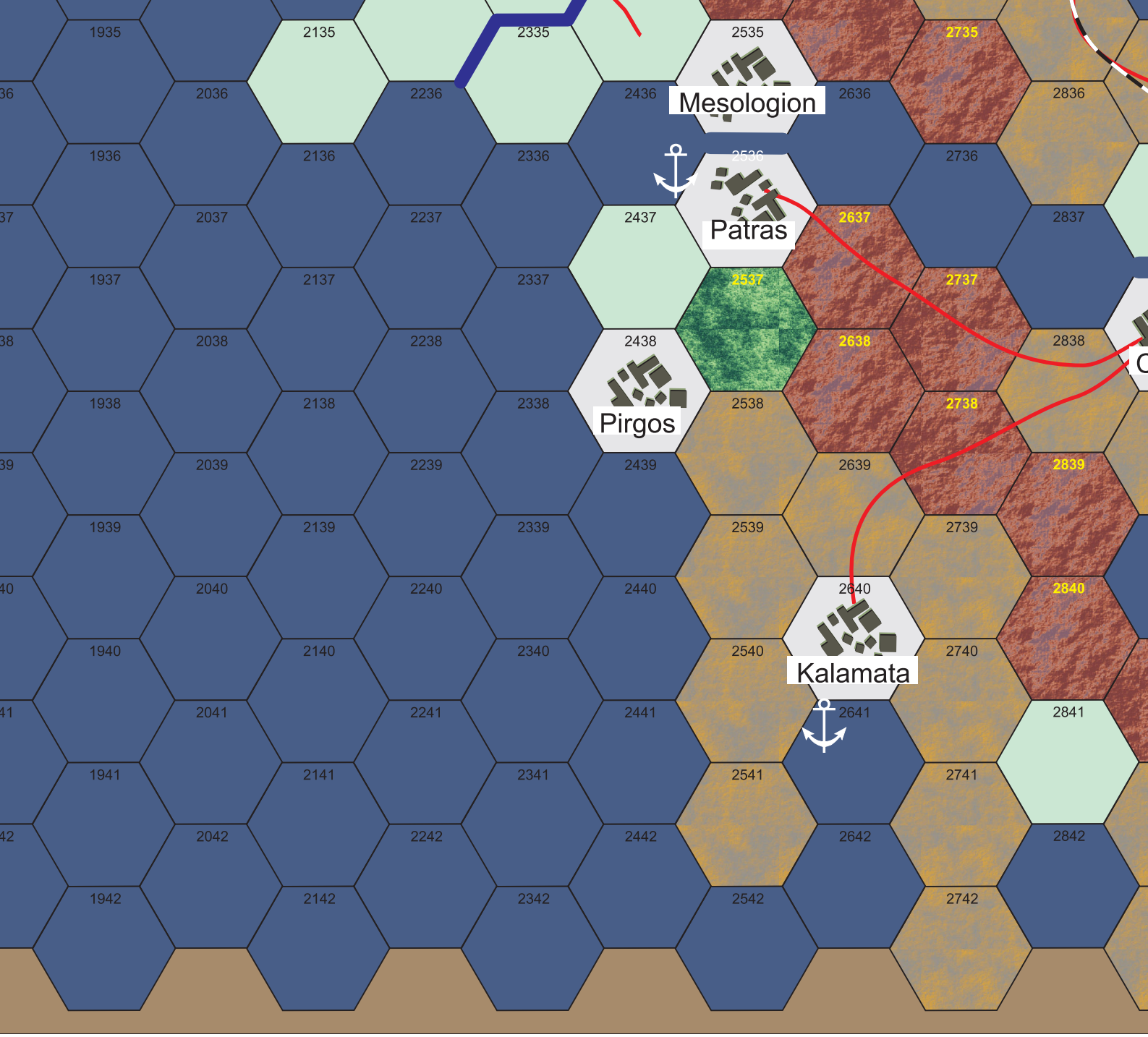
HUNGRIA

ITÁLIA

IUGOSLÁVIA

OS BÁLCÃS - 1941

IAS MONTANHAS

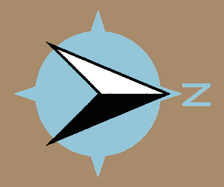
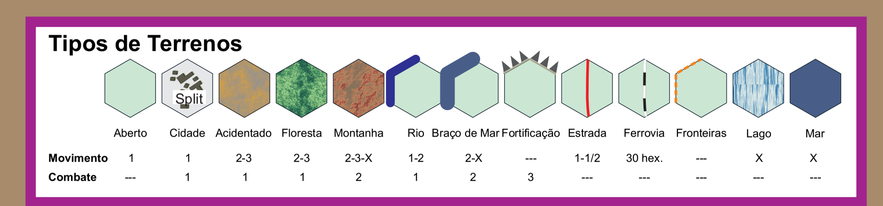

Mesologion
Patras
Pirgos
Kalamata

2935
3135
3335
3535
3036
3236
3436
Thebes
2936
3136
3336
3536
3037
3237
3437
3137
Atenas
3337
3537
Pireus
3038
3238
3438
Corinto
2938
3138
3338
3538
3039
3239
3439
2939
3139
3339
3539
3040
3240
3440
2940
3140
3340
3540
3041
3241
3441
2941
3141
3341
3541
3042
3242
3442
2942
3142
3342
3542

CAMPANHA DOS BÁLCÃS - 1941

BLITZKRIEG NAS MONTANHAS

MARCADOR DE TURNOS

MARCADORES DE PODER AÉREO

TURNOS	ALEMÃES	BRITÂNICOS	GREGOS	HÚNGAROS	ITALIANOS	IUGOSLAVOS
1 – 2	15	2	1	2	10	6
3 – 4	20	2	1	2	10	3
5 – 6	20	1	1	2	10	1
7 – 8	20	1	0	2	10	0
9 – 10	15	0	0	2	10	0
11 – 12	15	0	0	2	10	0