

## BATALHA DE SALERNO Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

Após a conquista da Sicília, os aliados decidiram invadir a Itália, colocando fora da guerra o principal aliado da Alemanha e liberando o Mar Mediterrâneo para a navegação aliada. Ao mesmo tempo, os italianos, secretamente, entraram em contato com os aliados para a rendição. O anúncio da rendição italiana se deu no mesmo dia do desencadeamento da invasão: 9 de setembro de 1943.

A “Operação Avalanche” consistia no desembarque do 5º Exército americano (General Mark W. Clark) no Golfo de Salerno. O 8º Exército britânico (General Bernard L. Montgomery) já desembarcara no sul da Itália, não encontrando oposição séria. Mas os dois Corpos de Clark (6º americano e 10º britânico) encontraram pela frente a 16ª Divisão Panzer (que, por muito dispersa, não deteve a invasão). O Marechal Albrecht Kesselring, comandante alemão na Itália, e o General von Vietinghoff, comandante do 10º Exército alemão, imediatamente deslocaram poderosas forças para jogar os invasores no mar.

O resultado foi a Batalha de Salerno, um árduo duelo entre os tanques e canhões alemães e a artilharia naval, aviação e infantaria aliadas. Depois de quase jogar o 5º Exército ao mar, os alemães retiraram-se ante a chegada do 8º Exército, vindo do sul, o qual fez contato com os americanos no dia 16. Clark classificou essa operação de “quase um desastre”.

### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região do Golfo de Salerno, ao sul de Nápoles, onde ocorreu o desembarque e a luta pela cabeça de praia, num total de 145 hexágonos

2.2- Peças em Cartão → Num total de 43 peças (excetuando-se marcadores), sendo 21 alemãs (representadas na cor cinza), 13 americanas (amarelo) e 9 britânicas (rosa). Nesta simulação, todas as peças são de nível regimento/brigada. O número à direita da peça é o da divisão a que o regimento (brigada) pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos/brigadas, mas há exceções.

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 Regimento/Brigada.

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

- Infantaria	- Infantaria Mecanizada	- Infantaria Planadorista
- Blindados	- Paraquedistas	- Comandos/Rangers
- Artilharia	- Cavalaria Mecanizada	- Engenharia
- Lança-Foguetes	- Canhões de Assalto	

**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. Nesta simulação, esse número representa a divisão a que o regimento (no caso de alemães e americanos) ou brigada (no caso dos britânicos) está subordinada.

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 o 179º Regimento da 45ª Divisão de Infantaria americana (cor amarela). Ela tem poder de ataque 3, poder de defesa 4 e poder de movimentação 5.

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 9 a 16 na parte superior direita do tabuleiro, cada turno representando um dia do período real (representam o período de 09/09/43 a 16/09/43).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas os aliados possuem 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 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 sequencia.

### 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 motorizada alemã (4-4-12) sai de Roccaspide, move-se para Noroeste por terreno aberto (1 ponto), prossegue para Noroeste por um hexágono de montanha (3 pontos), entra em Albanella (1 ponto), segue por estrada por 6 hexágonos até Battipaglia ( $6 \times 1/2 = 3$  pontos), segue para o Norte por terreno aberto (1 ponto) e entra no hexágono de montanha (3 pontos), totalizando  $1 + 3 + 1 + 3 + 1 + 3 = 12$ . 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.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto alemães podem concentrar, no máximo, 3 (três) 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 montanha engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) 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.

#### 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, Leste e Sul (por estrada ou não), enquanto os reforços aliados entram pelas praias designadas. As praias “Uncle”, “Sugar” e “Roger” destinam-se às unidades do X (10º) Corpo britânico e as praias “Red/Green” e “Yellow/Blue” às unidades do VI (6º) Corpo americano. Ao entrar no tabuleiro, as unidades 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 ficará engajada.

4.2.2 – Saída: Nenhum dos contendores pode retirar deliberadamente unidades do tabuleiro durante o desenrolar da partida.

### 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:

- + Unidades blindadas e de cavalaria mecanizada 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”.

#### OBSERVAÇÕES:

- + A 15ª e a 29ª Divisões Panzergrenadiere têm apenas dois regimentos cada e, portanto, têm direito a esse bônus.
- + A 16ª Divisão Panzer têm quatro regimentos e, portanto, para ter direito a esse bônus, precisa reunir as quatro unidades no mesmo ataque. Como o limite de peças por hexágono é de apenas três peças, ela não terá direito a esse bônus quando na defesa.

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 simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por 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 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. 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 motorizadas (blindadas, infantaria mecanizada e cavalaria mecanizada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedista, engenharia, etc.) apenas um (artilharia e lança-

foguetes não avançam 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 entre eles (a não ser que haja uma ponte). 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 três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono três 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.

#### 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.

+ Toda unidade que recua para o mar é considerada destruída.

+ Qualquer unidade aliada obrigada a recuar para fora do tabuleiro é considerada destruída.

+ Unidades alemãs que recuam para fora do tabuleiro, por efeito de combate, podem retornar no turno seguinte por qualquer estrada da mesma borda por onde saiu.

### **6.0 - PODER AÉREO:**

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o aliado possui poder aéreo. Ele conta com 10 pontos em todos os turnos, além de mais 5 pontos a partir do turno seguinte à captura do aeródromo de Montecorvino. Se o aliado perder o aeródromo, perde esses pontos e só voltará a contar com eles no turno seguinte à sua recaptura.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado possui um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1”. Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo 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 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 mecanizada e uma blindada se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 (2x1 + 2). Por-

tanto, o ataque terá valor 24 (6x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

#### 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 2 pontos e no máximo 6 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. Enquanto estiver assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, ambos têm possibilidade de recuperar baixas. Basta que a unidade fique um turno desengajada e possa “descrever” uma “linha” qualquer desimpedida de “zonas de engajamento” inimigas até a sua retaguarda ao encerrar a sua Fase de Movimentação. Poderá então ser desvirada.

#### **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 em unidades de artilharia indica a quantidade de hexágonos limite em que a unidade pode atacar unidades inimigas (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 aliadas de artilharia 2-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma blindada e uma de infantaria mecanizada. O poder de ataque será 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 12 (4x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 11-20.

#### 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 – APOIO NAVAL:**

No 1º turno, o jogador aliado ganha uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos do Combate” em todos os ataques efetuados a, no máximo, 4 hexágonos da costa.

Em todos os turnos, o aliado conta com uma coluna à esquerda em todos os ataques alemães a, no máximo, 4 (quatro) hexágonos da costa.

#### OBSERVAÇÃO:

- + Deve-se contar sempre, como no caso da artilharia comum, o hexágono onde estiver o defensor.

## 10.0 – PREPARAÇÃO:

A invasão de Salerno foi o resultado de uma série de compromissos políticos e estratégicos. De um lado, os italianos solicitavam uma invasão maciça na região de Roma para garantir o controle da capital e expulsar os alemães de seu território mais rapidamente. De outro, os desconfiados aliados, que não pretendiam informar seus planos aos italianos nem tinham os recursos para a operação desejada por eles. A batalha de Salerno foi o primeiro ato do que viria a ser a penosa campanha italiana e por muito pouco não redundou num grande desastre para os aliados, que teria consequências incalculáveis. Foi também o batismo de fogo do 5º Exército americano, que ao fim da guerra chegaria à Áustria. Para essa operação, ele era formado pelos Corpos de Exército 6º americano (General Ernest J. Dawley) e 10º britânico (General Richard L. McCreery).

No lado alemão, o 10º Exército (General Heinrich von Vietinghoff) recuava rapidamente do sul da Itália após o fim da campanha siciliana. A maioria de suas unidades estava em ótimas condições, algumas das quais sequer haviam engajado na Sicília. Para impedir a ameaça de um desembarque aliado no Golfo de Salerno, foi estacionada ali a 16ª Divisão Panzer. Uma vez que o desembarque ocorreu, o Marechal Albrecht Kesselring, comandante alemão na Itália, percebeu a grande oportunidade de destruir a cabeça de praia aliada e desviou para a região unidades do 14º Corpo Panzer (General der Hermann Balck).

Esta era a situação a 09/09/43.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DAet – Divisão Aeroterrestre; DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DPQD – Divisão Paraquedista; DPz – Divisão Panzer; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; RArt – Regimento de Artilharia; RCavMec – Regimento de Cavalaria Mecanizada; REng – Regimento de Engenharia; RI – Regimento de Infantaria; RPlan – Regimento de Planadoristas; RPQD – Regimento de Paraquedistas; RPz – Regimento Panzer (Blindado); RPzGr – Regimento Panzergrenadier (Infantaria Mecanizada); Bgda – Brigada.

10.1.1 – Colocação Inicial Alemã: Apenas a 16ª Divisão Panzer começa no tabuleiro, nas seguintes posições:

- RCavMec da 16ª DPz – Persano;
- 2º RPz da 16ª DPz – Battipaglia;
- 64º RPzGr da 16ª DPz – Posição “A”;
- 79º RPzGr da 16ª DPz – Posição “B”;

10.1.2 – Colocação Inicial Aliada: As únicas unidades aliadas que participam do início do jogo são as que realizam o desembarque, nas respectivas praias:

- 141º RI da 36ª DI americana – Yellow/Blue;
- 142º RI da 36ª DI americana – Red/Green;
- 167ª e 201ª Bgdas da 56ª DI britânica – Roger;
- 169ª Bgda da 56ª DI britânica – Sugar;
- 46ª DI britânica – Uncle;
- 1 Bgda de “Commandos” britânica – Vietri.
- 1 Regimento de Rangers americano – Maiori.

10.1.3 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- Turno 9 – RCavMec da 15ª DPzGr e RArt (3-1-4) do XIV Corpo (Norte);
- Turno 10 – RCavMec da 3ª DPzGr (Norte);
- Turno 11 – 29º RPzGr da 3ª DPzGr; 115º RPzGr, 129º RPzGr e RPz da 15ª DPzGr; RPz HG; e 71º Regimento de Lança-Foguetes (Norte);
- Turno 12 – 15º RPzGr, 71º RPzGr e Regimento de Canhões de Assalto da 29ª DPzGr; e RArt (3-1-4) do LXXVI Corpo (Sul e/ou Leste);
- Turno 13 – 9º RPzGr da 26ª DPz; RCavMec da 29ª DPzGr; 4º RPQD da 1ª DPQD e RArt (4-1-4) do 10º Exército (Norte).

10.1.4 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- Turno 9 – 143º RI da 36ª DI americana na área do VI Corpo americano;

- Turno 10 – 157º e 179º RI da 45ª DI americana e RArt (2-1-4) do VI Corpo na área do VI Corpo americano; Bgda de Artilharia (2-1-4) do X Corpo na área do X Corpo britânico;
- Turno 11 – 36º REng americano na área do VI Corpo americano;
- Turno 12 – RArt (3-1-4) do 5º Exército americano em qualquer praia;
- Turno 14 – 504º RPQD da 82ª DAet e 180º RI da 45ª DI, ambas americanas, na área do VI Corpo americano;
- Turno 15 – 505º RPQD e 325º RPlan da 82ª DAet americana na área do VI Corpo americano; 131ª Bgda de Infantaria Motorizada da 7ª DB na área do X Corpo britânico.

10.2 – Objetivos → Os contedores marcam os seguintes pontos:

- Salerno - 40 pontos
- Battipaglia - 30 pontos
- Altavilla - 20 pontos
- Agropoli - 10 pontos
- Roccadaspide - 10 pontos
- Aeródromo de Montecorvino - 10 pontos

Além disso, o aliado ganha 5 pontos por cada unidade alemã destruída e o alemão ganha 10 pontos por cada unidade aliada destruída.

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	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Rio	1	2	2 Colunas
Montanha	3	3-PROIBIDO (Bldos)	3 Colunas
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

**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, Infantaria Mecanizada, Infantaria Planadorista, Paraquedistas, Comandos/Rangers e Engenharia.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia e Lança-Foguetes.	2	2




# BATALHA DE SALERNO

## INVASÃO DA ITÁLIA



Movimento	Aberto	Cidade
Combate	1	1
	-	2



  
**X CORPO BRITÂNICO**  
 (McCreery)

**V EXÉRCITO AMERICANO**

**RED GREEN**

# Turnos



## Marcador Poder Aéreo: Aliados



Estrada	Montanha	Aeródromo	Rio	Mar
1 - 1/2	3 - X	1	1 - 2 - 3	-
-	3	1	2	-





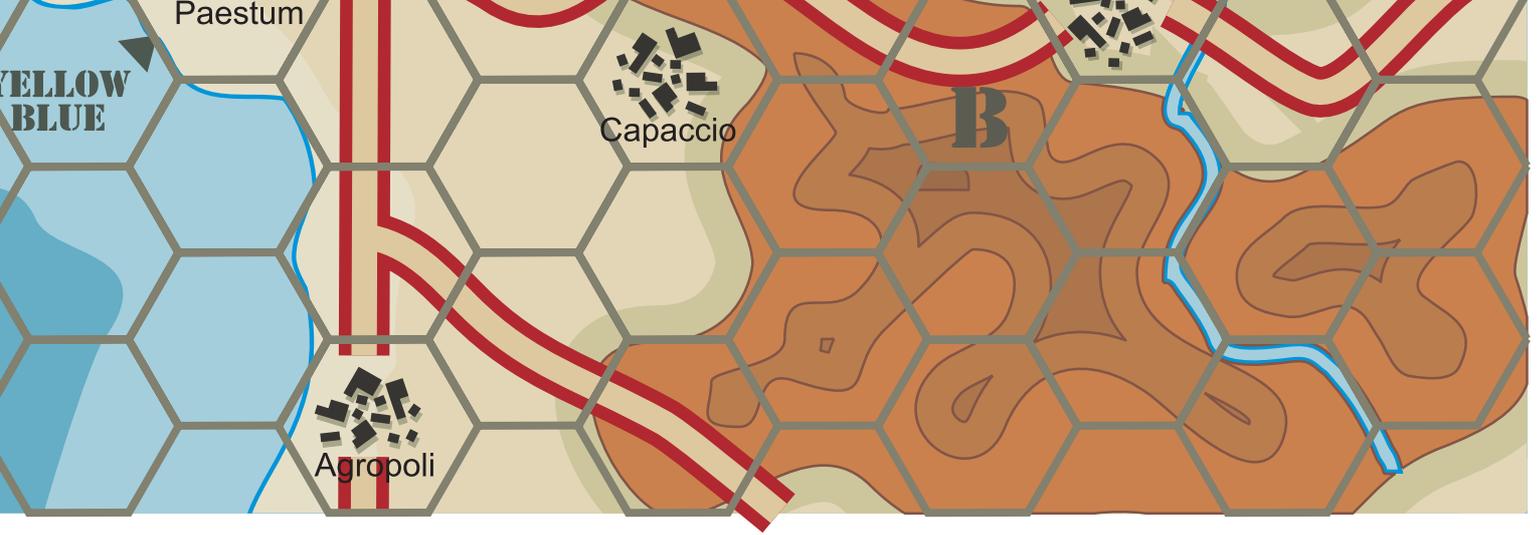
(Clark)



VI CORPO AMERICANO  
(Dawley)



GREEN





# BATALHA DE SALERNO

## INVASÃO DA ITÁLIA



Turnos



Movimento	Aberto	Cidade	Estrada	Montanha	Aeródromo	Rio	Mar
Combate	1	1	1-½	3-X	1	1-2-3	--
	-	2	-	3	1	2	--

Marcador Poder Aéreo: Aliados

