

A BATALHA DA INGLATERRA

REGRAS GERAIS

1.0 – INTRODUÇÃO:

A 22 de junho de 1940, a França rendeu-se à até então invencível Alemanha. Assim, em apenas dez meses de guerra, Adolf Hitler tornou-se o homem mais poderoso do mundo. Em toda a Europa continental, não havia mais um único oponente às pretensões alemãs. Mas a Inglaterra continuava determinada a opor-se à expansão nazista. Após rechaçar as propostas de paz de Hitler, os ingleses se entrincheiraram em sua ilha, esperando a invasão.

Do lado alemão, concluiu-se que para executar a invasão seria necessário, em primeiro lugar, anular a defesa de caças inglesa. Com bases na costa do Canal da Mancha, os mais de 2.000 aviões da poderosa Luftwaffe podiam fazer da vida dos ingleses um inferno, desafiados por cerca de 600 aviões do Comando de Caças da RAF (*Royal Air Force*). Se os alemães conquistassem a supremacia aérea nos céus ingleses, a *Royal Navy* não poderia opor resistência séria a uma invasão.

Portanto, a destruição da RAF – mais especificamente de seu Comando de Caças – era condição *sine qua non* para que a invasão fosse tentada. No começo de julho, a Luftwaffe estava no seu auge e pronta para reiniciar as operações em larga escala. Ela estava organizada em 3 *Luftflotten* (Frotas Aéreas): a 2ª, com bases na Holanda, Bélgica e França; a 3ª, baseada na França, e a 5ª, estacionada na Noruega e na Dinamarca.

O Comando de Caças estava dividido em quatro grupos, cada um responsável por uma parte do Reino Unido. Além disso, os ingleses contavam com uma rede de radares que davam o alerta antecipado da chegada dos atacantes. Os seus esquadrões de caças, na maioria Hurricanes e Spitfires, estavam distribuídos em diversos aeródromos.

O que se convencionou chamar de “Batalha da Inglaterra” foi uma série de batalhas aéreas que se desenrolaram nos céus ingleses entre 10/07/40 e 31/10/40. Nessas batalhas, a RAF destruiu o mito da invencibilidade da Luftwaffe, negou aos alemães a supremacia aérea no Sul da Inglaterra, evitando assim a invasão alemã, e deu ao Mundo Livre a esperança de que a Alemanha podia ser derrotada.

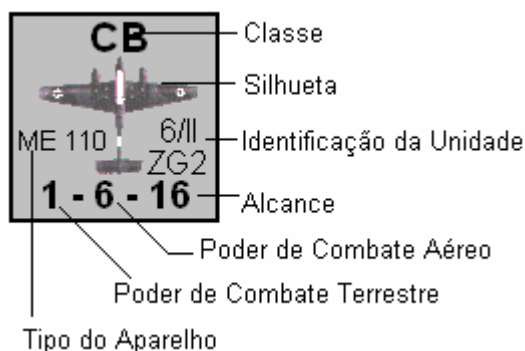
Não foi à toa, portanto, que Churchill fez seu famoso pronunciamento: “Nunca, no campo dos conflitos humanos, tantos deveram tanto a tão poucos”. Os “poucos” eram os pilotos de caça britânicos; “tanto” era a liberdade; “tantos”, toda a humanidade.

2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa parte dos territórios da Grã-Bretanha, França, Bélgica, Holanda, Dinamarca e Noruega onde se travou a “Batalha da Inglaterra”, esquematizada em 2.244 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 232, sendo 163 alemãs, 58 britânicas, 10 italianas e 1 canadense.

2.2.1 – Características das Peças:



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

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

Identificação da Unidade: Nesta simulação, as unidades britânicas e a canadense são *Squadrons*, as alemãs são *Gruppen* (no caso de bombardeiros) e *Staffeln* (caças) e as italianas *Gruppos* (bombardeiros) e *Squadriglies* (caças).

Alcance: É a distância máxima que o hexágono-alvo pode estar do hexágono de aeródromo onde está a

unidade para a sua atuação.

Poder de Combate Terrestre: É o valor combativo da unidade quando atacando alvos no solo.

Poder de Combate Aéreo: É o valor combativo da unidade em combates aéreos.

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

As unidades são identificadas quanto à sua nacionalidade pela cor, conforme o modelo abaixo:



Portanto, a unidade do exemplo representa o 6º *Staffel* do II *Gruppe* do ZG 2, alemão (cinza), de caça-bombardeiros (CB), equipada com Me 110 (na planilha de colocação inicial, constará apenas II/ZG 2, que engloba os 3 *Staffeln* do *Gruppe*).

2.3 – Tabelas → (Vide Anexo). Este jogo possui oito tabelas: "Tabela de Combate Aéreo", "Tabela de Recompilamento", "Tabela de Bombardeio Estratégico", "Tabela de Bombardeio de Aeródromos", "Tabela de Bombardeio de Estações de Radar", "Tabela de Bombardeio de Fábricas", "Tabela de Bombardeio Naval" e "Tabela de Interdição". Falaremos delas adiante.

2.4 – Peças Auxiliares→

2.4.1 – Marcador de Turnos: são as casas numeradas de 1 a 25 na margem inferior do tabuleiro. Cada turno equivale a 5 (cinco) dias do período real, representando o período de 10/07/40 a 11/11/40 (último ataque diurno contra a Inglaterra).

2.4.2 – Dado: este jogo usa 1 (um) dado para a resolução dos combates aéreos. O dado NÃO é usado na movimentação de peças.

2.4.3 – Marcador de Recompilamentos: são as casas numeradas e identificadas pelos diferentes tipos de aviões na parte inferior direita do tabuleiro.

2.4.4 – Marcador de Pontos de Vitória Alemã: são as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior esquerda do tabuleiro. Este marcador é manipulado somente pelo jogador alemão.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador alemão, conforme a sequência abaixo:

- 1º) Recompilamento ou reconstituição de unidades → V. item 6.0;
- 2º) Recebimento de unidades de reforço → Estas devem ser imediatamente postadas em um aeródromo à escolha do jogador alemão, atendendo ao item 5.4;
- 3º) Movimentação das unidades → O jogador alemão move quantas de suas unidades desejar, dentro dos limites de seus Alcances – esta é a Fase de Movimentação alemã;
- 4º) Interceptação → O jogador aliado agora lança seus caças para realizar a interceptação, sendo então resolvidos os combates aéreos, como descritos no item 5.1;
- 5º) Bombardeio → V. itens 5.2 e 5.3;
- 6º) Retorno das unidades aos aeródromos → Finda essa etapa, ambos os contendores recolhem suas unidades para seus respectivos aeródromos, não necessariamente o mesmo da partida, mas ainda dentro do seu Alcance e obedecendo ao item 5.4.

Passa-se então a vez de jogar ao jogador aliado, que executará a mesma sequência, mas apenas dos itens 1º, 2º e 3º. Muda-se então o turno, reiniciando-se a sequência.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Alcance. Este é dado na forma dos pontos que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro.

Nenhuma unidade pode exceder seu Alcance, excetuando os casos previstos nos itens 4.2.3 e 7.3. As unidades não são obrigadas a usar todo o seu Alcance, podendo gastar menos pontos que o total permitido. O Alcance NÃO pode ser transferido para outras unidades e quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o Alcance delas NÃO é somado.

4.1 – Restrições à Movimentação → As unidades aéreas só podem ocupar hexágonos que possuam um aeródromo, os quais têm um valor de estocagem definido no item 5.4. Quando em voo, não há limitações para o número de unidades aéreas sobre o mesmo hexágono.

4.2 – Entrada e Saída do Mapa→

4.2.1 – Entrada: Unidades que entram no jogo como reforço podem ser postadas em qualquer hexágono de aeródromo, atendendo ao item 5.4, ou na Alemanha.

4.2.2 – Saída: Somente o jogador alemão pode retirar unidades do tabuleiro, enviando-as para a Alemanha.

4.2.3 – Transferência de Unidades Aéreas: Para transferir uma unidade aérea qualquer de um aeródromo para outro, considera-se o dobro do Alcance marcado na peça (entende-se que o Alcance é definido por uma viagem de ida e volta, porém, no caso de uma transferência, a unidade faz apenas a viagem de ida e, portanto, pode atingir uma distância muito maior de seu ponto de partida). A unidade que é transferida não pode realizar nenhum outro movimento na sua Fase de Movimentação. Para as transferências de e para a Alemanha, basta posicionar a peça no local desejado e não realizar nenhum outro movimento na sua Fase de Movimentação.

5.0 – UNIDADES AÉREAS:

Esta simulação possui apenas unidades aéreas, que podem ser definidas em quatro classes:

C – Caça. É a unidade que realiza os ataques em combates aéreos.

CB – Caça-Bombardeiro. É a unidade que pode atuar como caça ou bombardeiro, conforme o desejo de seu jogador.

BL e BM – Bombardeiro Leve e Médio, respectivamente. São estas unidades que realizam os bombardeios.

As unidades aéreas podem ser utilizadas de duas maneiras distintas (dependendo da classe): Bombardeio Estratégico ou Bombardeio Tático. Essas unidades podem também se envolver em combates aéreos.

5.1 – Combates Aéreos→ Quando unidades aéreas inimigas encontram-se num mesmo hexágono e pelo menos uma delas for de caças, pode ocorrer um combate aéreo. Um combate aéreo é resolvido através das seguintes etapas:

1º- O jogador alemão lança as suas unidades aéreas em suas missões, à sua escolha, sempre dentro do alcance das unidades aéreas e informando, no caso de caça-bombardeiros, se eles estão atuando como caças ou bombardeiros.

2º- Encerrada a movimentação alemã, o jogador britânico pode lançar as próprias unidades para interceptar as do atacante, sempre dentro do alcance das unidades aéreas.

3º- Para cada hexágono onde houver a presença de unidades aéreas inimigas, somam-se os poderes de combate aéreos de todas as unidades atacantes e faz-se o mesmo com as unidades defensoras. Tendo esses valores, consulta-se a “Tabela de Combate Aéreo”. Na coluna horizontal, vê-se o valor referente ao atacante, enquanto na vertical, vê-se o do defensor. Lança-se então 1 dado e vê-se o resultado, sendo que o número à esquerda informa as baixas nas unidades aéreas defensoras e o número à direita, as baixas nas unidades aéreas atacantes.

As baixas devem ser dadas alternativamente entre as de menor e de maior valor de combate das unidades aéreas intactas presentes no combate. Uma vez que não exista mais unidades aéreas intactas no local, pode-se dar baixas em unidades já com baixas, sendo eliminadas.

EXEMPLO: Quatro *Gruppen* de He 111 (4-6-56) dirigem-se para um hexágono-alvo escoltados por dois *Gruppen* de Me 109 (0-10-9). Três *squadrons* de caças britânicos, um equipado com Spitfire (0-10-13) e outros dois com Hurricane (0-8-10), interceptam os alemães sobre o hexágono-alvo. O somatório será: Atacante = $6 + 6 + 6 + 6 + 10 + 10 = 44$; Defensor = $10 + 8 + 8 = 26$. Na “Tabela de Resultados de Combate Aéreo”, a coluna será a 41-50 e a linha será a 21-30. Lança-se então um dado. Supondo que tenha caído “4”, consulta-se então a linha 3-4 e teremos como resultado 3-4. Isso significa que o defensor sofreu 3 baixas e o atacante, 4. O jogador britânico terá que dar uma baixa em cada uma de suas unidades (já que são apenas 3) e o alemão terá que dar baixas alternadas entre as unidades de menor valor de combate (He 111, que tem poder de combate aéreo 6) e as de maior valor de combate (Me 109, 10) até completar 4 baixas. A ordem seria: uma baixa em um He 111, uma baixa em um Me 109, uma baixa em um He 111 e, por fim, uma baixa em um

Me 109, totalizando 4 baixas. Apenas quando não restar mais unidades intactas no hexágono-alvo podem ser dadas baixas em unidades já com baixas, mantendo o mesmo critério citado.

4º- Os bombardeiros sobreviventes realizam então o bombardeio estratégico (5.2) ou o tático (5.3).

5.2 – Bombardeio Estratégico → É o bombardeio de cidades. O jogador alemão pode bombardear qualquer cidade britânica dentro do Alcance de seus aviões. O somatório dos Poderes de Combate Terrestre dos bombardeiros é somado e o resultado é utilizado para determinar a coluna na “Tabela de Bombardeio”. Feito isso, joga-se um dado e observa-se o resultado na “Tabela de Interdição”. O valor que resultar da tabela é somado ao Marcador de Pontos de Vitória Alemã (V.8.2).

Por outro lado, o bombardeio (estratégico ou tático) pode ser diurno ou noturno. Não existem novas considerações para o bombardeio diurno, mas o noturno tem alguns detalhes: o somatório do Poder de Combate Terrestre das unidades envolvidas no bombardeio é dividido por dois (arredondando para baixo) e o jogador britânico não pode realizar interceptação.

OBSERVAÇÕES:

- + Se a cidade for Londres, o alemão ganha uma coluna à direita na Tabela de Bombardeio Estratégico.
- + Se for o primeiro bombardeio sofrido pela cidade, o alemão ganha uma coluna à direita na Tabela de Bombardeio Estratégico.
- + Somente unidades BM podem realizar bombardeio estratégico.

5.3 – Bombardeio Tático → O jogador alemão pode utilizar seus bombardeiros ou caça-bombardeiros (caças NÃO) para atacar alvos táticos. Para isso, basta posicionar suas unidades sobre o hexágono-alvo e anunciar o ataque. Os Poderes de Combate Terrestre dos bombardeiros são somados e lança-se um dado para verificar o resultado na “Tabela de Bombardeio” correspondente ao alvo, conforme discriminado a seguir:

5.3.1 – Aeródromo: Se o alvo for um aeródromo, o resultado na tabela acarretará num dos seguintes resultados:

NE – Nenhum Efeito

AA – Aeródromo Avariado: O aeródromo fica até o fim da jogada alemã no turno seguinte com a sua capacidade de operar aviões reduzida à metade, arredondando p/cima;

AB – Aeródromo Avariado com Baixas: O aeródromo fica até o fim da jogada alemã no turno seguinte com a sua capacidade de operar aviões reduzida à metade, arredondando p/cima, e ainda dá uma baixa em uma unidade aérea baseada aí (inclusive unidades de caça que realizaram a interceptação desse ataque), à escolha do jogador britânico;

AD – Aeródromo Destruido: O aeródromo fica impossibilitado de operar aviões até o fim da jogada alemã no turno seguinte.

ADB – Aeródromo Destruido e com Uma Baixa: O aeródromo fica impossibilitado de operar aviões até o fim da jogada alemã no turno seguinte. Além disso, dá uma baixa em uma unidade aérea baseada aí (inclusive unidades de caça que realizaram a interceptação desse ataque), à escolha do jogador britânico.

OBSERVAÇÃO:

- + Mesmo no caso de aeródromo destruído, o jogador britânico pode realizar transferência de unidades a partir dele (V.4.2.3).

Ao fim de cada ataque, para qualquer resultado diferente de NE, é posicionado um marcador apropriado como reproduzido abaixo. Encerrada a jogada alemã seguinte, esses marcadores são retirados. Um aeródromo avariado que recebe um novo resultado AA ou AB mantém-se na condição de avariado.



Marcador de
Aeródromo
Avariado



Marcador de
Aeródromo
Destruido

5.3.2 – Estação de Radar: Se os alvos forem as estações de radar, o resultado na tabela acarretará num dos seguintes resultados:

NE – Nenhum Efeito

RA – Estação de Radar Avariada.

RD – Estação de Radar Destruída.

As estações de radar recebem os marcadores apropriados como reproduzidos abaixo. Cada estação de radar avariada conta 1 ponto, enquanto uma estação de radar destruída conta 2 pontos. Somam-se esses pontos por cada Grupo de Caça (10, 11, 12 e 13) e o resultado acarreta as seguintes consequências imediatamente:

- 0 a 2 pontos – Nenhum Efeito;
- 3 a 5 pontos – O Alcance de todos os caças aliados passa a ser 6;
- + de 5 pontos – O Alcance de todos os caças aliados passa a ser 3.

Ao fim da Fase de Movimentação Aliada, os marcadores de "Estação de Radar Avariada" são retirados e os marcadores de "Estação de Radar Destruída" são substituídos por um marcador de "Estação de Radar Avariada". Uma estação de radar avariada que recebe um novo resultado RA mantém-se na condição de avariado.



Marcador de
Estação de Radar
Avariada



Marcador de
Estação de Radar
Destruída

EXEMPLO: O jogador alemão realiza bombardeios sobre estações de radar que estão dentro da área de atuação do Grupo 11. Ele consegue realizar ataques que somados dão 4 pontos. Isso implicará que, durante esse turno, todas as unidades do Grupo 11 terão o alcance reduzido para 6.

5.3.3 – Fábricas: Se o alvo for uma fábrica, o resultado na tabela acarretará num dos seguintes resultados:

NE – Nenhum Efeito

FA – Fábrica Avariada: Pelo turno seguinte, o jogador aliado não recebe recompletamentos do tipo de avião fabricado ali.

FD – Fábrica Destruída: Pelos dois turnos seguintes, o jogador aliado não recebe recompletamentos do tipo de avião fabricado ali.



Marcador de
Fábrica
Avariada



Marcador de
Fábrica
Destruída

OBSERVAÇÕES:

+ Nesta simulação, as fábricas são identificadas no tabuleiro em função do tipo do aparelho que produzem.

+ Quando duas fábricas produzem o mesmo avião, considere que cada uma produz metade do valor verificado na Tabela de Recompletamentos (arredondando para baixo).

5.3.4 – Unidades Navais (Scapa Flow): Se o alvo for a base naval britânica de Scapa Flow, proceda-se como um bombardeio normal. Feito isso, joga-se um dado e observa-se o resultado na "Tabela de Bombardeio Naval". O valor que resultar da tabela é somado ao Marcador de Pontos de Vitória Alemã (V.8.2).

5.3.5 – Interdição de Portos → A interdição de portos representa os ataques à navegação costeira inglesa, afundando navios e destruindo instalações. Para tanto, basta o jogador alemão avisar com quantos pontos irá atacar (somando-se as unidades envolvidas) e qual hexágono de porto ele tentará interditar. Feito isso, joga-se um dado e observa-se o resultado na "Tabela de Interdição". O valor que resultar da tabela é somado ao Marcador de Pontos de Vitória Alemã (V.8.2).

OBSERVAÇÕES:

- + Em todos os tipos de bombardeios táticos (5.3), o jogador alemão ganha uma coluna à direita se o ataque incluir Stukas (Ju 87).
- + Unidades de Stukas (Ju 87) NÃO podem realizar bombardeios noturnos.
- + Em todas as Tabelas de Bombardeio, os asteriscos (*) indicam que uma unidade de bombardeiros sofreu baixas.

5.4 – Aeródromos → Este jogo possui vários aeródromos marcados no tabuleiro. Somente nesses hexágonos podem ser colocadas as unidades aéreas. Existem ainda dois tipos de aeródromos, os de caças e os de bombardeiros. Os de caças são pintados e identificados na cor preta e os de bombardeiros, na cor vermelha. Os bombardeiros médios (BM) só podem utilizar aeródromos de bombardeiros, enquanto caças, caça-bombardeiros e bombardeiros leves podem usar os dois. Um aeródromo pode acomodar até 6 (seis) unidades, sendo que no máximo 4 (quatro) de bombardeiros médios. Todas as bases são identificadas pelos seus nomes.

6.0 - RECOMPLEMENTAMENTO:

As perdas em unidades aéreas são relativas à destruição de aviões e dispersão das formações. Quando uma unidade aérea sofre baixas, ela é virada, ficando com o verso à mostra. Enquanto estiver nessa condição, seus poderes de combate (mas não o Alcance) são reduzidos.

Unidades com baixas ou mesmo destruídas podem ser recuperadas (recompletadas) ou reconstituídas em função dos pontos de recompletamento que cada país possui. Entende-se por “recuperada” uma unidade com baixas que é elevada à condição normal e “reconstituída” uma unidade que foi destruída (retirada do tabuleiro) e reposta em jogo (com baixas ou intacta). No Marcador de Recompletamento (V.2.4.3), cada jogador tem marcados os seus pontos de recompletamento. A utilização desses pontos é bastante simples. Ao iniciar a sua vez de jogar, o jogador verifica na “Tabela de Pontos de Recompletamento” quantos pontos ele tem direito no turno. Feito isso, o jogador verifica quais unidades suas estão com baixas e gasta esses pontos na sua recuperação, cada ponto representando um estágio acima na condição da unidade (ou seja, 1 ponto recupera uma unidade com baixas ou cria uma unidade com baixas e 2 pontos recriam uma unidade completa).

OBSERVAÇÃO:

- + Pontos de recompletamento podem ser acumulados para turnos posteriores.

EXEMPLO: O jogador britânico tem 5 pontos de recompletamento de Spitfires. Com esses pontos, o jogador pode recuperar 5 unidades de Spitfires com baixas (elevando-as à condição normal, desvirando-as), ou reconstituir uma unidade destruída (2 pontos) e recuperando outras 3 com baixas (3 pontos) ou ainda reconstituir duas unidades destruídas (4 pontos) e recuperando uma (1 ponto).

7.0 – REGRAS ESPECIAIS:

7.1 – Deslocamentos → Por questões de espaço no tabuleiro, não foi possível representar o território da Dinamarca, da Noruega, a base naval britânica de Scapa Flow e a Alemanha. Como essas regiões têm importância nesta simulação, eles são simbolicamente representados por hexágonos deslocados de suas posições corretas (exceto a Alemanha). Em todos os hexágonos em torno deles, existe um número que traduz a distância que deve ser somada à contagem de pontos de movimentação pelas unidades que passam por eles. As unidades estacionadas na Alemanha devem ser guardadas à parte do tabuleiro.

7.2 – Luftflotte 5 → As unidades estacionadas na Dinamarca e na Noruega (Luftflotte 5) só podem ser utilizadas, inclusive para transferência, a partir do turno 8 (inclusive).

7.3 – Me 110 da Luftflotte 5 → Devido às grandes distâncias envolvidas na ação das unidades da Luftflotte 5, existe uma regra especial para as suas unidades de Me 110: graças ao uso de tanques externos extras, todas as unidades de Me 110 estacionadas na Noruega e na Dinamarca (e somente elas) tem 40 pontos de Alcance (ignora-se o Alcance assinalado na peça).

7.4 – KGr 100 → O Kampfgruppe 100 era uma unidade especialmente equipada para navegação via rádio. Portanto, toda vez que essa unidade participar de um bombardeio estratégico noturno, o jogador alemão ganha uma coluna à direita na “Tabela de Bombardeio Estratégico”. A peça possui um asterisco para assinalá-la.

8.0 - PREPARAÇÃO:

A Luftwaffe, a Força Aérea alemã, era dividida em *Luftflotten* (Frotas Aéreas). As Luftflotte 2 e 3 estavam estacionadas na França, na Bélgica e na Holanda, enquanto a 5 estava na Noruega e Dinamarca. Os diferentes tipos de aparelhos eram agrupados conforme sua função: os caças monomotores eram agrupados em *Jagdgeschwader* (JG), os caças bimotores em *Zerstörergeschwader* (ZG), os bombardeiros de mergulho em *Stukageschwader* (StG) e os bombardeiros médios em *Kampfgeschwader* (KG). Além deles, havia duas unidades de demonstração, os *Lehrgeschwader* (LG) e uma de testes, o *Erprobungsgruppe* (EpG). Cada *Geschwader* era dividido, normalmente, em 3 *Gruppen* e cada *Gruppe* era dividido em 3 *Sttafeln*. Nesta simulação, por simplificação, apenas os caças são representados por *Sttafel*, que equivale a um *Squadron* britânico. Essas unidades eram distribuídas conforme as necessidades entre as *Luftflotten*. O comando geral pertencia ao comandante da Luftwaffe, Marechal do *Reich* Hermann Göring. Para começar a batalha que podia encerrar a guerra, Göring tinha mais de 2.000 aviões (864 bombardeiros, 248 Stukas, 735 caças monomotores e 200 bimotores).

A RAF (*Royal Air Force*) era dividida em quatro Comandos (de Caças, de Bombardeiros, Costeiro e de Treinamento). O Comando de Caças, sob o comando do Marechal-do-Ar Sir Hugh C. T. Dowding, estava dividido em quatro grupos: 10, 11, 12 e 13. Embora o Grupo 11, responsável pela defesa do Sudeste da Inglaterra, fosse o grupo que primeiro enfrentaria o ataque alemão, todos eles participariam da batalha. Os caças britânicos estavam organizados em *Squadrons* (Esquadrões) de 12 aviões e eles eram constantemente rodiziados entre os grupos para descanso dos pilotos.

Havia várias possibilidades de forçar os britânicos a pedirem um armistício: através da destruição do Comando de Caças, que abriria as portas da Inglaterra à invasão; o bombardeio de terror às cidades, que faria a população civil pedir a paz; a destruição de sua Marinha de Guerra estacionada em Scapa Flow; ou a interrupção do tráfego marítimo entre os portos ingleses, o que levaria à escassez de bens para civis e militares.

Esta era a situação a 10/07/40.

8.1 - Colocação Inicial→ Não existem marcações de peças no tabuleiro. Todas as unidades são identificadas e sua posição inicial ou turno de entrada são assinalados na tabela em anexo. As unidades que entram de reforço podem ser inicialmente postadas em qualquer aeródromo, desde que atendendo ao item 5.4.

8.2 - Objetivos→ A Alemanha tem que tirar a Grã-Bretanha da guerra para ficar livre para invadir a URSS no ano seguinte. Aos britânicos não resta alternativa senão a sobrevivência pura e simples. Portanto, somente os alemães marcam pontos, assinalados no Marcador de Pontos de Vitória Alemã.

O alemão vence o jogo se fizer mais de 200 pontos; se fizer entre 100 e 200, ocorre o empate; se fizer menos de 100, vitória britânica.

COLOCAÇÃO INICIAL BRITÂNICA

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	AVIÃO	OBS:
1º Esquadrão	Tangmere	Hurricane	Canadense C/BAIXAS
1º Esquadrão Can.	9º TURNO	Hurricane	
3º Esquadrão	Wick	Hurricane	
17º Esquadrão	Debden	Hurricane	
19º Esquadrão	Duxford	Spitfire	
32º Esquadrão	Biggin Hill	Hurricane	
41º Esquadrão	Catterick	Spitfire	
43º Esquadrão	Tangmere	Hurricane	
46º Esquadrão	Digby	Hurricane	
54º Esquadrão	Rochford	Spitfire	
56º Esquadrão	North Weald	Hurricane	
64º Esquadrão	Kenley	Spitfire	
65º Esquadrão	Hornchurch	Spitfire	
66º Esquadrão	Coltishall	Spitfire	
72º Esquadrão	Acklington	Spitfire	SAI 18º TURNO
73º Esquadrão	Church Fenton	Hurricane	
74º Esquadrão	Hornchurch	Spitfire	
79º Esquadrão	Hawkinge	Hurricane	
85º Esquadrão	Debden	Hurricane	SAI 22º TURNO
87º Esquadrão	Exeter	Hurricane	
92º Esquadrão	Pembrey	Spitfire	
111º Esquadrão	Croydon	Hurricane	
141º Esquadrão	Turnhouse	Defiant	
145º Esquadrão	Tangmere	Hurricane	
151º Esquadrão	North Weald	Hurricane	SAI 11º TURNO
152º Esquadrão	Acklington	Spitfire	
213º Esquadrão	Exeter	Hurricane	
222º Esquadrão	Kirton-in-Lindsey	Spitfire	
229º Esquadrão	Wittering	Hurricane	
232º Esquadrão	2º TURNO	Hurricane	C/BAIXAS
234º Esquadrão	Saint Eval	Spitfire	
235º Esquadrão	Bircham Newton	Blenheim	
236º Esquadrão	Thorney Island	Blenheim	
238º Esquadrão	Middle Wallop	Hurricane	
242º Esquadrão	Coltishall	Hurricane	
247º Esquadrão	5º TURNO	Gladiator	
248º Esquadrão	Dyce	Blenheim	
249º Esquadrão	Church Fenton	Hurricane	
253º Esquadrão	Kirton-in-Lindsey	Hurricane	
257º Esquadrão	Northolt	Hurricane	
263º Esquadrão	Grangemouth	Hurricane	C/BAIXAS
264º Esquadrão	Fowlmere	Defiant	
266º Esquadrão	Wittering	Spitfire	
302º Esquadrão	19º TURNO	Hurricane	Poloneses
303º Esquadrão	5º TURNO	Hurricane	Poloneses
310º Esquadrão	9º TURNO	Hurricane	
312º Esquadrão	11º TURNO	Hurricane	
501º Esquadrão	Middle Wallop	Hurricane	
504º Esquadrão	Castletown	Hurricane	
601º Esquadrão	Tangmere	Hurricane	
602º Esquadrão	Drem	Spitfire	
603º Esquadrão	Turnhouse	Spitfire	
605º Esquadrão	Drem	Hurricane	
607º Esquadrão	11º TURNO	Hurricane	
609º Esquadrão	Middle Wallop	Spitfire	
610º Esquadrão	Biggin Hill	Spitfire	
611º Esquadrão	Digby	Spitfire	
615º Esquadrão	Kenley	Hurricane	
616º Esquadrão	Leconfield	Spitfire	

COLOCAÇÃO INICIAL ALEMÃ

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	AVIÃO	OBS:
EpG 210	Calais	Me 110/109	
I/JG 2	Beaumont-le-Roger	Me 109	
II/JG 2	Beaumont-le-Roger	Me 109	
III/JG 2	ALEMANHA	Me 109	
I/JG 3	Grandvilliers	Me 109	
II/JG 3	Grandvilliers	Me 109	
III/JG 3	Calais	Me 109	
I/JG 26	ALEMANHA	Me 109	
II/JG 26	ALEMANHA	Me 109	
III/JG 26	ALEMANHA	Me 109	
I/JG 27	Plumentot	Me 109	
II/JG 27	ALEMANHA	Me 109	
III/JG 27	Carquebut	Me 109	
I/JG 51	Leeuwarden	Me 109	
II/JG 51	Desvres	Me 109	
III/JG 51	St. Omer	Me 109	
I/JG 52	ALEMANHA	Me 109	
II/JG 52	ALEMANHA	Me 109	
III/JG 52	ALEMANHA	Me 109	
I/JG 53	Vraux	Me 109	
II/JG 53	Vraux	Me 109	
III/JG 53	Rennes	Me 109	
I/JG 54	ALEMANHA	Me 109	
II/JG 54	Waalhaven	Me 109	
III/JG 54	Bergen-op-Zoom	Me 109	
I/KG 1	Montdidier	He 111	
II/KG 1	Rosieres-en-Santerre	He 111	
III/KG 1	Rosieres-en-Santerre	He 111	SAI 14º TURNO
III/KG 1	20º TURNO	Ju 88	
I/KG 2	Epinoy	Do 17	
II/KG 2	Saint Léger	Do 17	
III/KG 2	Cambrai	Do 17	
I/KG 3	Le Culot	Do 17	
II/KG 3	Deurne	Do 17	
I/KG 4	ALEMANHA	He 111	
II/KG 4	ALEMANHA	He 111	
III/KG 4	Amsterdam	Ju 88	
I/KG 26	NORUEGA	He 111	
II/KG 26	DINAMARCA	He 111	
III/KG 26	NORUEGA	He 111	
I/KG 27	ALEMANHA	He 111	
II/KG 27	ALEMANHA	He 111	
III/KG 27	Rennes	He 111	
I/KG 30	DINAMARCA	Ju 88	
II/KG 30	DINAMARCA	Ju 88	
III/KG 30	DINAMARCA	Ju 88	
I/KG 51	Orly	Ju 88	
II/KG 51	Étampes-Mondésir	Ju 88	
III/KG 51	Étampes-Mondésir	Ju 88	
I/KG 53	Wevelghem	He 111	
II/KG 53	ALEMANHA	He 111	
III/KG 53	ALEMANHA	He 111	
I/KG 54	Coulommiers	Ju 88	
II/KG 54	ALEMANHA	Ju 88	
III/KG 54	Le Bourget	He 111	
I/KG 55	Villacoublay	He 111	
II/KG 55	Villacoublay	He 111	
III/KG 55	Villacoublay	He 111	
I/KG 76	Beauvais	Do 17	
II/KG 76	Creil	Ju 88	
III/KG 76	Cormeilles-en-Vexin	Do 17	

I/KG 77	10 ^o TURNO	Ju 88	
II/KG 77	10 ^o TURNO	Ju 88	
III/KG 77	13 ^o TURNO	Ju 88	
I/LG 1	Bricy	Ju 88	
II/LG 1	Bricy	Ju 88	
III/LG 1	Chateaudun	Ju 88	
IV/LG 1	ALEMANHA	Ju 87	
V/LG 1	Alencon	Me 110	
I/LG 2	St. Inglevert	Me 109	
II/LG 2	10 ^o TURNO	Me 109	
I/StG 1	Evreux	Ju 87	
II/StG 1	Pas-de-Calais	Ju 87	
III/StG 1	Falaise	Ju 87	
I/StG 2	Cherburgo	Ju 87	
II/StG 2	Lannion	Ju 87	
III/StG 2	ALEMANHA	Ju 87	
I/StG 3	Barly	Ju 87	
I/StG 77	Maltot	Ju 87	
II/StG 77	Caen	Ju 87	
III/StG 77	Argentan	Ju 87	
I/ZG 2	Amiens	Me 110	
II/ZG 2	ALEMANHA	Me 110	
I/ZG 26	Yvrench	Me 110	
II/ZG 26	Crecy-en-Ponthieu	Me 110	
III/ZG 26	Arques	Me 110	
I/ZG 76	NORUEGA	Me 110	
II/ZG 76	Abbeville	Me 110	
III/ZG 76	Laval	Me 110	
KGr 100	7 ^o TURNO	He 111	
KGr 806	ALEMANHA	Ju 88	
11 ^o Gruppo	22 ^o TURNO	BR.20	
27 ^o Gruppo	22 ^o TURNO	BR.20	
43 ^o Gruppo	22 ^o TURNO	BR.20	
54 ^o Gruppo	22 ^o TURNO	BR.20	
83 ^a Squadriglie	22 ^o TURNO	CR-42	
85 ^a Squadriglie	22 ^o TURNO	CR-42	
95 ^a Squadriglie	22 ^o TURNO	CR-42	
351 ^a Squadriglie	22 ^o TURNO	G.50	
352 ^a Squadriglie	22 ^o TURNO	G.50	
353 ^a Squadriglie	22 ^o TURNO	G.50	

TABELAS:

TABELA DE BOMBARDEIO ESTRATÉGICO:

DADO	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - ∞
1	0*	0*	0*	1*	3*	5*
2	0	0	1	3	5	6
3	0	1	3	5	6	7
4	1	3	5	6	7	8
5	3	5	6	7	8	9
6	5	6	7	8	9	10

O Valor que sair da tabela é **somado** ao Marcador de Pontos Alemão.

TABELA DE BOMBARDEIO DE AERÓDROMOS:

DADO	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - ∞
1	NE*	NE*	NE*	NE*	AA*	AA*
2	NE	NE	NE	AA	AA	AB
3	NE	NE	AA*	AA*	AB*	AB*
4	NE	AA	AA	AB	AB	AD
5	AA	AA	AB	AB	AD*	AD*
6	AA	AB	AB	AD	AD	ADB

NE – Nenhum Efeito

AA – Aeródromo Avariado: O aeródromo fica até o fim da jogada alemã no turno seguinte com a sua capacidade de operar aviões reduzida à metade, arredondando p/cima;

AB – Aeródromo Avariado com Baixas: O aeródromo fica até o fim da jogada alemã no turno seguinte com a sua capacidade de operar aviões reduzida à metade, arredondando p/cima, e ainda dá uma baixa em uma unidade aérea baseada aí (inclusive unidades de caça que realizaram a interceptação desse ataque), à escolha do jogador britânico;

AD – Aeródromo Destruido: O aeródromo fica impossibilitado de operar aviões até o fim da jogada alemã no turno seguinte.

ADB – Aeródromo Destruido e com Uma Baixa: O aeródromo fica impossibilitado de operar aviões até o fim da jogada alemã no turno seguinte. Além disso, dá uma baixa em uma unidade aérea baseada aí (inclusive unidades de caça que realizaram a interceptação desse ataque), à escolha do jogador britânico.

TABELA DE BOMBARDEIO DE ESTAÇÕES DE RADAR:

DADO	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - ∞
1	NE	NE	NE	NE	RA	RA
2	NE	NE	NE	RA	RA	RA
3	NE	NE	RA	RA	RA	RA
4	NE	RA	RA	RA	RA	RD
5	RA	RA	RA	RA	RD	RD
6	RA	RA	RA	RD	RD	RD

NE – Nenhum Efeito.

RA – Estação de Radar Avariada (1 ponto).

RD – Estação de Radar Destruida (2 pontos).

0 a 2 pontos – Nenhum Efeito

3 a 5 pontos – O Alcance de todos os caças aliados passa a ser 6

+ de 5 pontos – O Alcance de todos os caças aliados passa a ser 3

TABELA DE BOMBARDEIO DE FÁBRICAS:

DADO	1 - 20	21 - 40	41 - 60	61 - ∞
1	NE*	NE*	NE*	NE*
2	NE	NE	NE	FA
3	NE	NE	FA*	FA*
4	NE	FA	FA	FA
5	FA	FA	FA	FD*
6	FA	FA	FD	FD

NE – Nenhum Efeito

FA – Fábrica Avariada: Pelo turno seguinte, o jogador aliado não recebe recompletamentos do tipo de avião fabricado ali.

FD – Fábrica Destruída: Pelos dois turnos seguintes, o jogador aliado não recebe recompletamentos do tipo de avião fabricado ali.

TABELA DE BOMBARDEIO NAVAL (SCAPA FLOW):

DADO	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - ∞
1	0*	0*	0*	0*	1*	2*
2	0	0	0	1	2	3
3	0	0*	1*	2*	3*	4*
4	0	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4*	5*	6*
6	2	3	4	5	6	7

O Valor que sair da tabela é **somado** ao Marcador de Pontos Alemão.

TABELA DE INTERDIÇÃO:

DADO	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - 50	51 - ∞
1	0*	0*	0*	0*	1*	2*
2	0	0	0	1	2	3
3	0	0*	1*	2*	3*	4*
4	0	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4*	5*	6*
6	2	3	4	5	6	7

O Valor que sair da tabela é **somado** ao Marcador de Pontos Alemão.

IMPORTANTE: Em todas as Tabelas de Bombardeio, os asteriscos (*) indicam que uma unidade de bombardeiros alemã sofreu baixas.

TABELA DE RECOMPLEMENTAMENTOS:

NACIONALIDADE	BRITÂNICOS			ALEMÃES			ITALIANOS		
TIPOS DE AVIÕES	DO	AO	PT	DO	AO	PT	DO	AO	PT
ME 109	---	---	---	1º	---	16	---	---	---
	---	---	---	2º	15º	3	---	---	---
	---	---	---	16º	25º	2	---	---	---
ME 110	---	---	---	1º	---	12	---	---	---
	---	---	---	2º	15º	2	---	---	---
	---	---	---	16º	25º	1	---	---	---
JU 87	---	---	---	1º	---	12	---	---	---
	---	---	---	2º	15º	3	---	---	---
	---	---	---	16º	25º	2	---	---	---
HE 111	---	---	---	1º	---	12	---	---	---
	---	---	---	2º	15º	4	---	---	---
	---	---	---	16º	25º	3	---	---	---
JU 88	---	---	---	1º	---	8	---	---	---
	---	---	---	2º	15º	3	---	---	---
	---	---	---	16º	25º	2	---	---	---
DO 17	---	---	---	1º	---	6	---	---	---
	---	---	---	2º	15º	2	---	---	---
	---	---	---	16º	25º	1	---	---	---
HURRICANE	1º	---	20	---	---	---	---	---	---
	2º	9º	6	---	---	---	---	---	---
	10º	17º	7	---	---	---	---	---	---
	18º	24º	5	---	---	---	---	---	---
	25º	---	0	---	---	---	---	---	---
SPITFIRE	1º	---	16	---	---	---	---	---	---
	2º	9º	4	---	---	---	---	---	---
	10º	17º	5	---	---	---	---	---	---
	18º	24º	3	---	---	---	---	---	---
	25º	---	0	---	---	---	---	---	---
DEFIANT	1º	---	6	---	---	---	---	---	---
	2º	10º	1	---	---	---	---	---	---
	11º	25º	0	---	---	---	---	---	---
GLADIATOR	1º	---	6	---	---	---	---	---	---
	2º	25º	0	---	---	---	---	---	---
BLENHEIM	1º	---	4	---	---	---	---	---	---
	2º	24º	1	---	---	---	---	---	---
	25º	---	0	---	---	---	---	---	---
G.50	---	---	---	---	---	---	1º	22º	0
	---	---	---	---	---	---	23º	25º	1
CR-42	---	---	---	---	---	---	1º	22º	0
	---	---	---	---	---	---	23º	25º	1
BR-20	---	---	---	---	---	---	1º	22º	0
	---	---	---	---	---	---	23º	25º	1

TABELA DE COMBATE AÉREO:

Dado	DE/AT	1-10	11-20	21-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-00
1-2	1-10	0-1	0-2	0-3	1-3	1-3	2-3	3-3	4-3
3-4		0-1	1-2	1-3	2-4	2-3	3-3	4-3	5-3
5-6		1-2	1-2	2-4	2-3	3-4	4-4	5-3	6-3
1-2	11-20	0-2	0-2	1-3	2-4	2-3	3-3	3-3	4-4
3-4		0-2	1-3	2-4	3-5	3-4	4-4	4-3	5-3
5-6		1-3	1-3	2-3	3-4	3-3	4-3	5-4	6-3
1-2	21-30	0-2	1-3	1-4	2-5	2-4	3-4	3-3	4-4
3-4		0-3	1-3	1-4	3-5	3-4	3-4	4-4	5-5
5-6		1-3	1-4	2-5	3-5	3-4	4-5	5-5	6-6
1-2	31-40	0-3	1-4	1-5	2-5	2-5	3-5	3-4	4-4
3-4		0-3	1-5	2-5	2-5	2-5	3-5	4-5	5-5
5-6		1-4	1-5	2-6	3-6	3-6	4-6	5-6	6-6
1-2	41-50	0-3	1-4	1-5	2-5	2-5	3-5	3-4	4-5
3-4		0-4	1-5	2-6	3-6	3-6	4-6	4-5	5-6
5-6		1-4	1-5	2-6	3-6	3-6	4-6	5-6	6-7
1-2	51-60	0-3	1-4	1-6	2-6	3-6	4-7	3-5	4-6
3-4		0-4	1-5	1-6	1-6	3-7	5-8	4-6	5-7
5-6		1-5	1-5	2-7	2-7	3-7	6-9	5-7	6-8
1-2	61-70	0-3	1-4	1-6	1-6	3-7	4-8	5-8	5-8
3-4		0-4	1-5	2-7	2-7	3-8	4-8	5-8	5-7
5-6		0-5	1-6	1-7	2-7	4-9	5-9	6-9	6-8
1-2	71-00	0-4	0-4	1-5	1-6	2-7	3-7	4-8	5-8
3-4		0-5	0-5	1-6	1-7	3-8	4-9	5-9	6-9
5-6		0-6	0-6	1-7	2-8	3-9	4-9	6-10	7-10

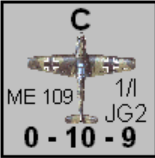
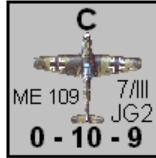
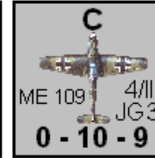
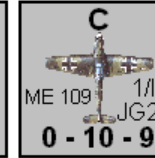
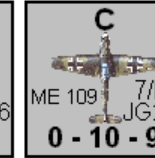
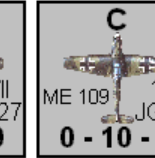
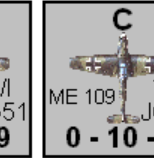
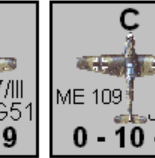
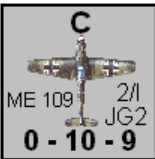
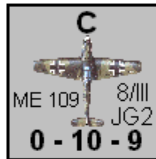
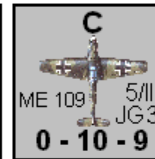
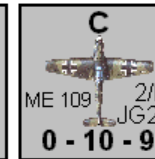
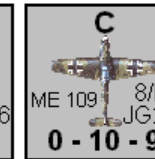
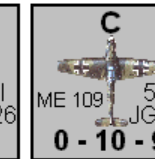
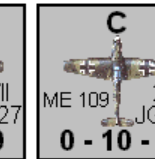
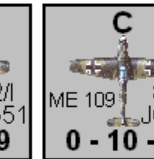
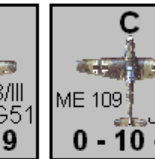
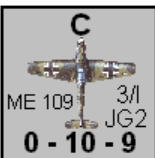
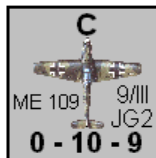
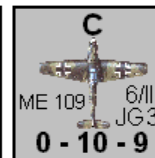
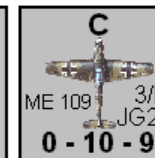
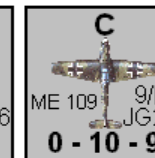
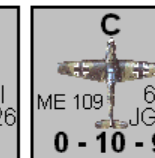
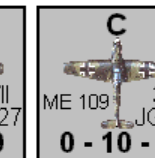
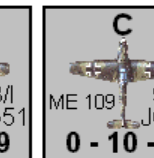
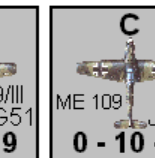
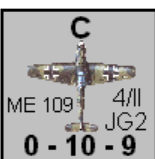
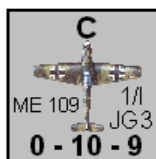
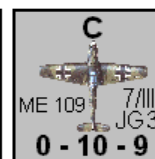
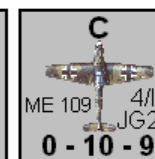
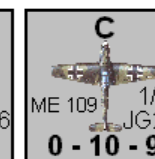
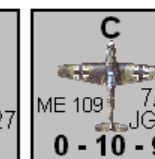
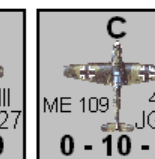
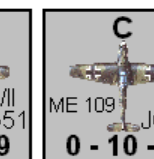
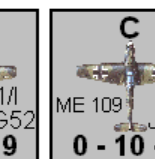
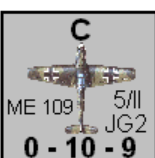
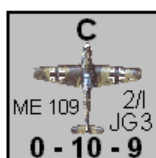
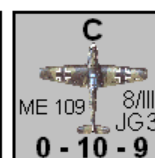
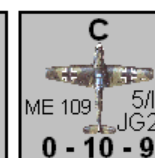
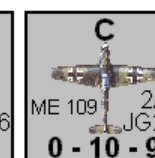
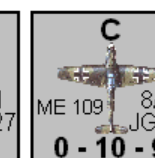
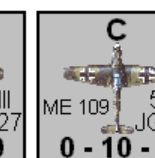
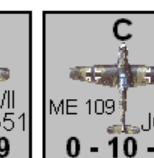
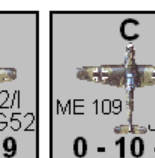
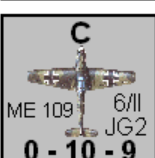
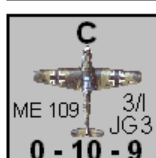
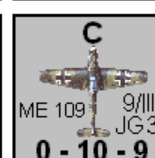
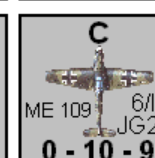
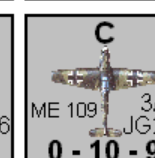
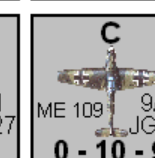
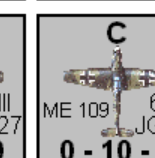
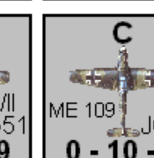
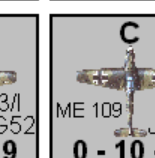
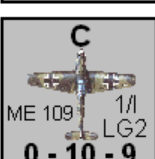
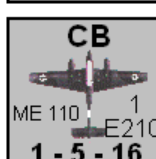
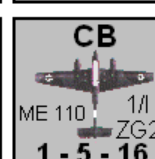
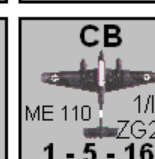
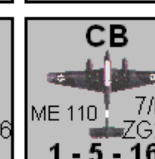
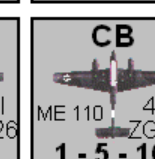
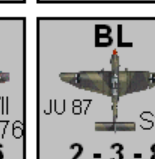
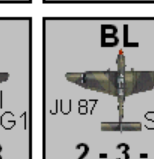
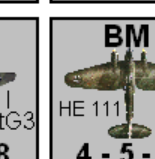
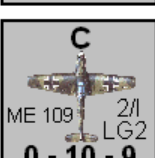
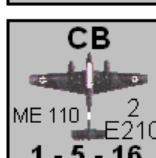
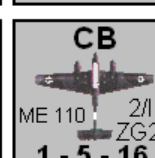
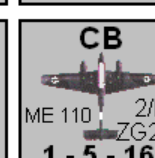
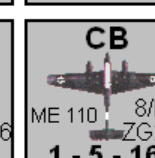
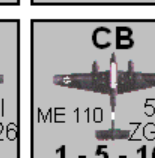
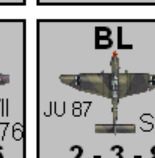
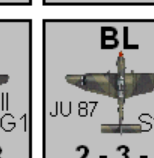
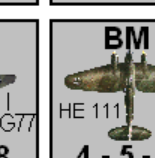
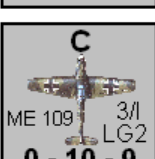
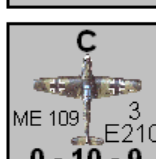
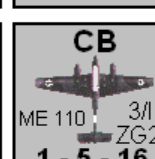
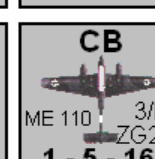
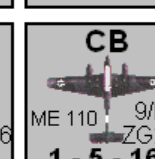
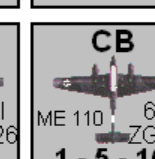
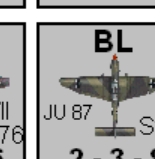
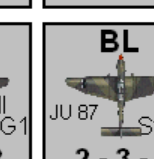
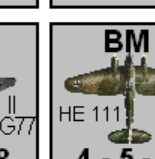
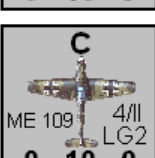
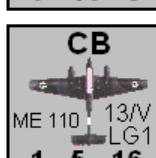
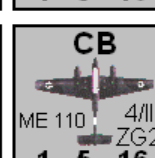
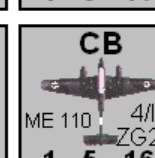
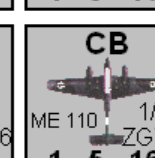
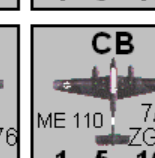
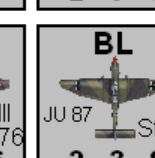
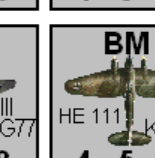
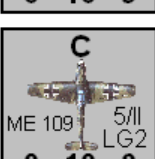
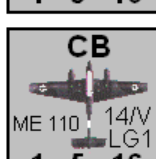
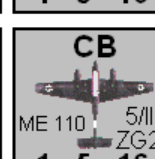
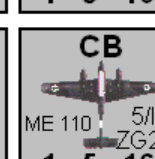
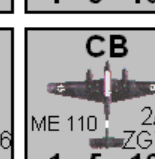
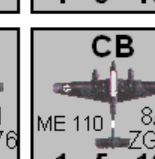
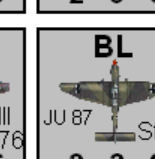
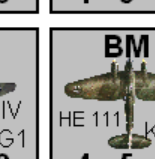
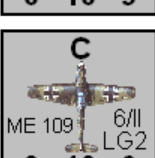
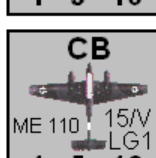
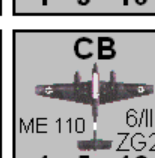
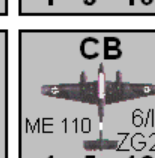
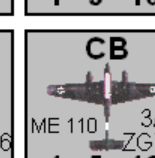
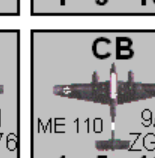
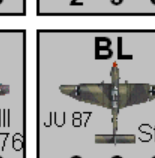
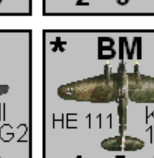
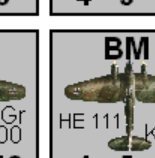
Horizontal – Ataque

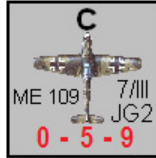
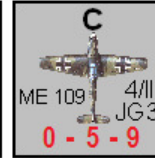
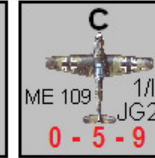
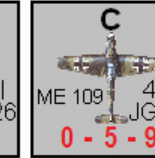
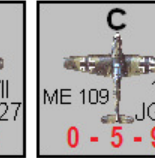
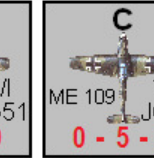
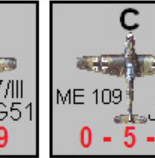
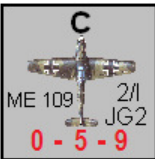
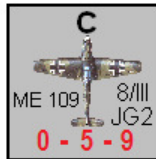
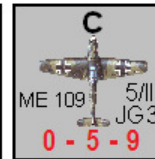
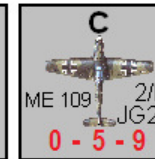
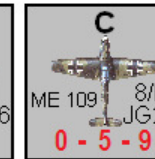
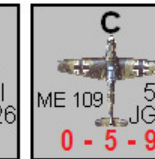
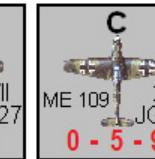
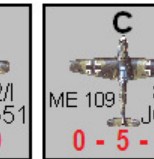
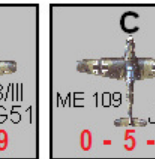
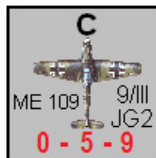
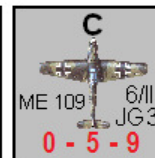
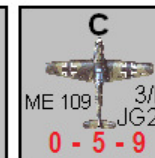
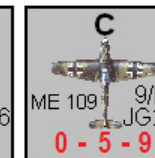
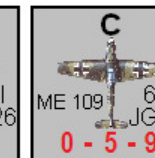
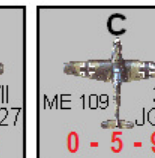
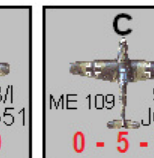
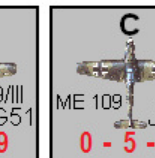
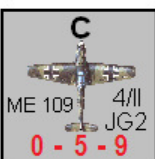
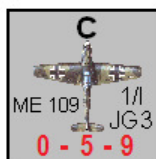
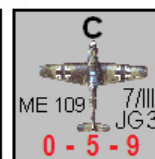
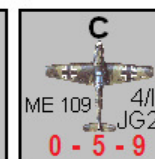
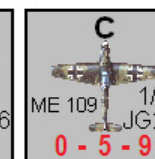
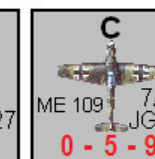
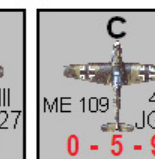
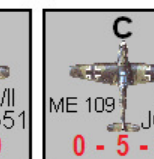
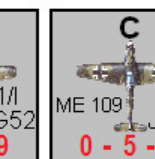
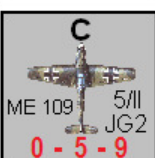
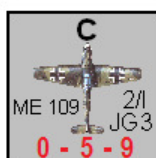
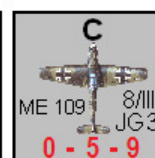
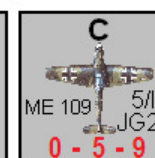
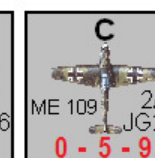
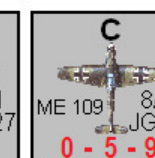
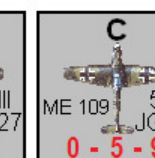
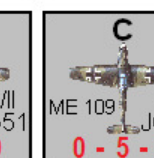
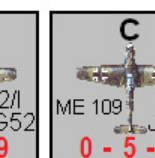
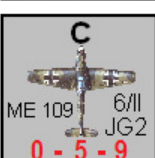
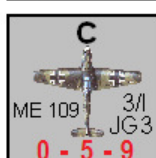
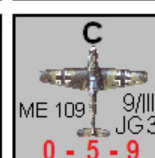
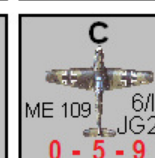
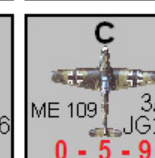
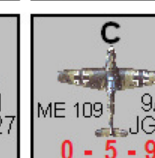
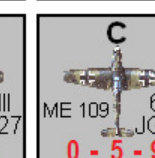
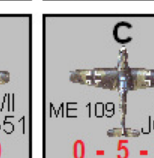
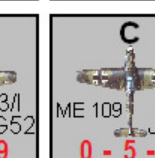
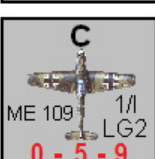
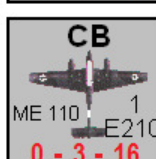
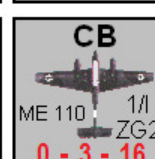
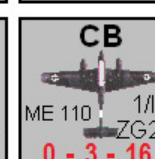
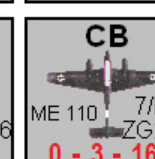
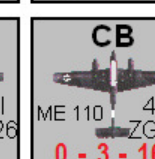
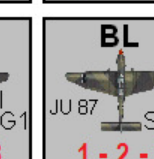
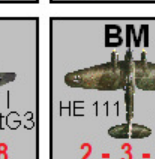
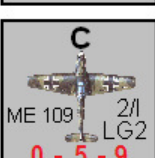
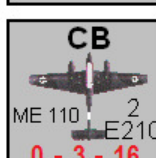
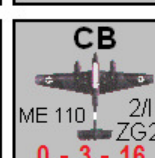
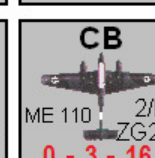
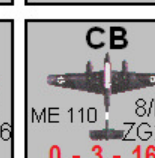
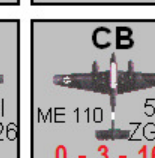
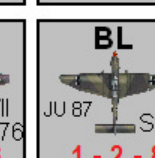
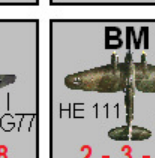
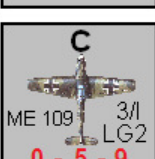
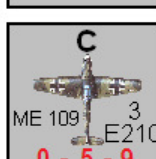
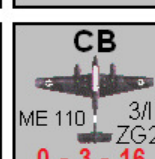
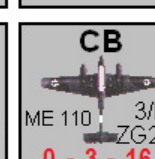
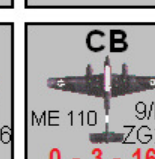
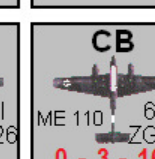
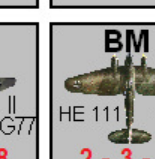
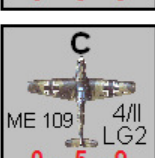
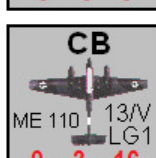
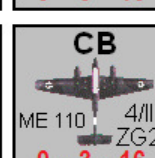
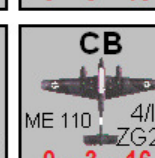
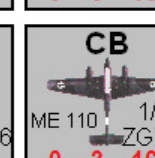
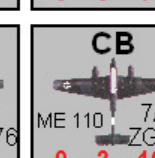
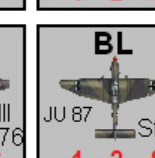
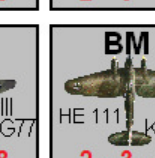
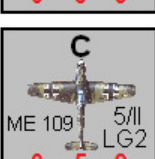
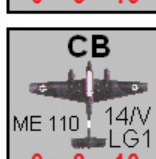
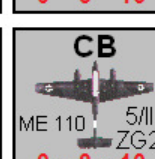
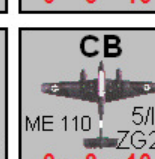
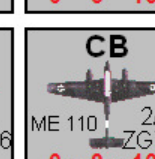
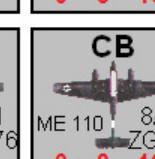
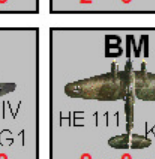
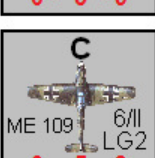
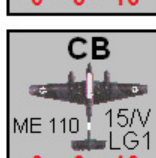
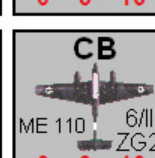
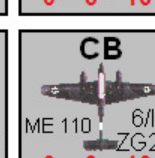
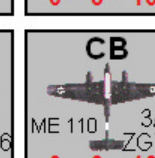
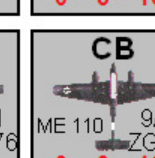
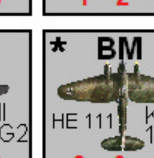
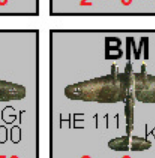
Vertical – Defesa.

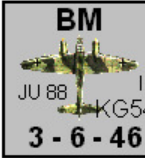
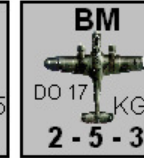
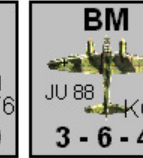
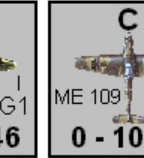
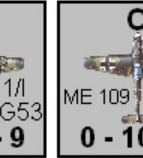
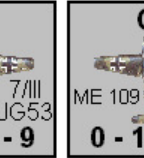
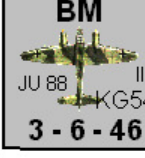
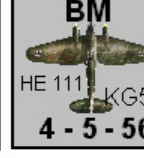
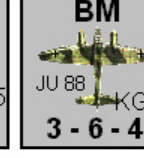
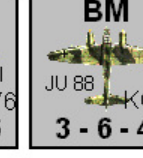
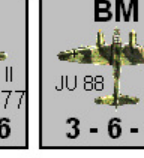
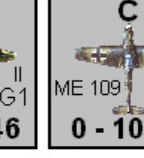
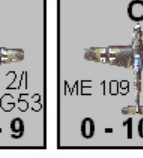
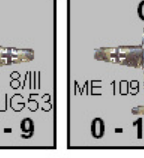
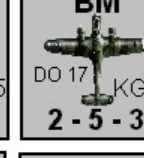
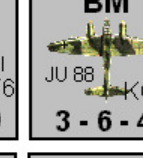
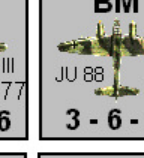
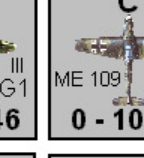
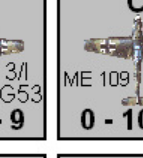
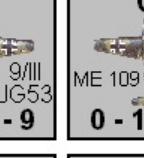
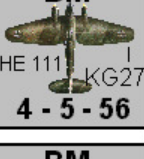
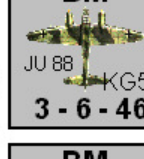
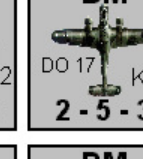
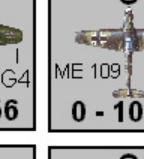
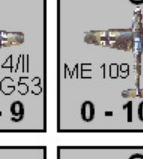
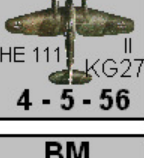
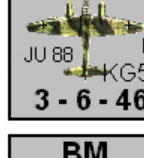
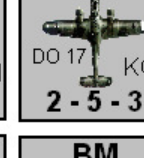
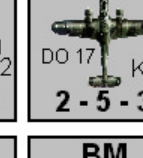
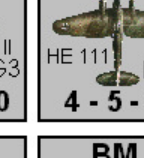
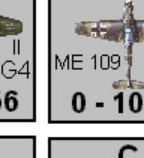
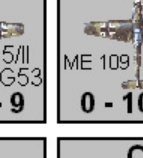
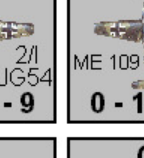
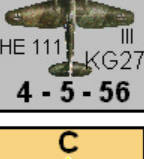
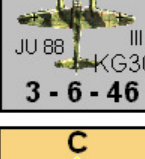
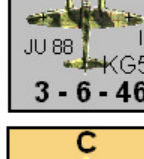
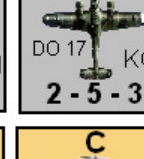
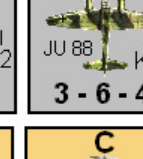
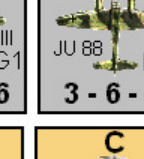
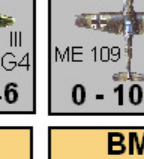
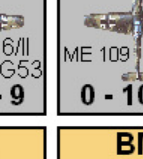
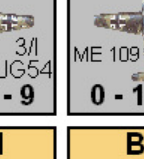
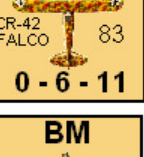
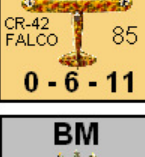
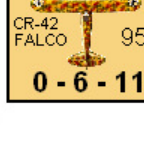
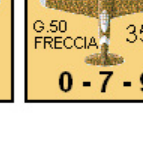
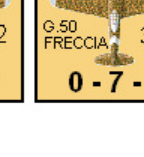
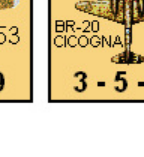
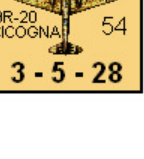
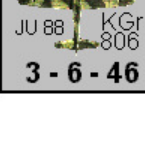
Resultado:

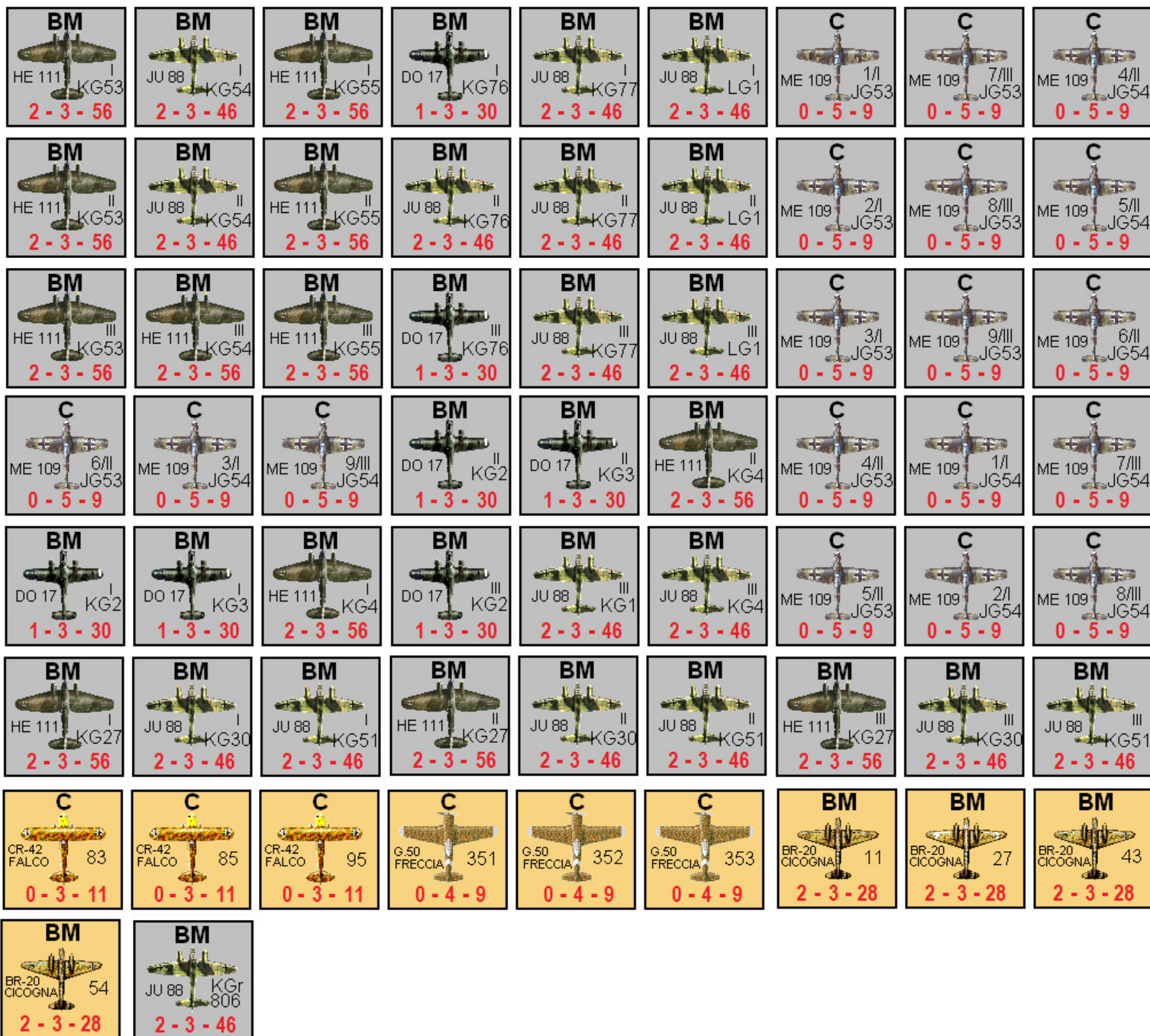
Nº à esquerda → Baixas em unidades aéreas defensoras;

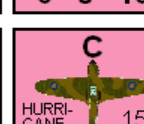
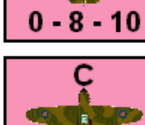
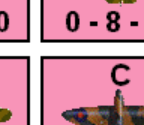
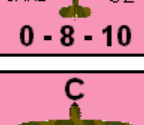
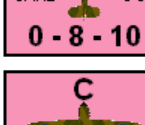
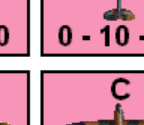
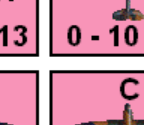
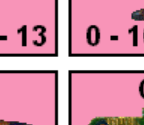
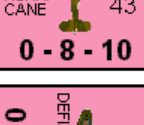
Nº à direita → Baixas em unidades aéreas atacantes

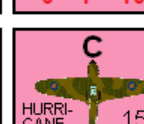
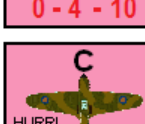
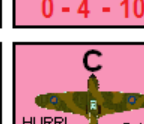
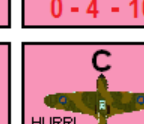
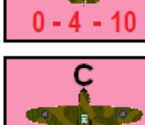
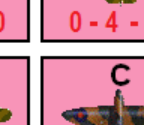
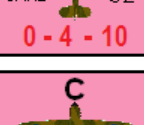
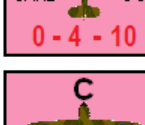
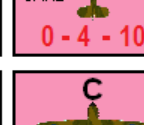
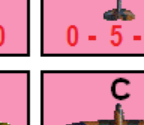
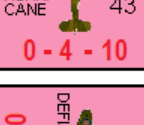
 C ME 109 1/I JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 7/III JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 4/II JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 1/I JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 7/III JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 4/II JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 1/I JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 7/III JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 4/II JG52 0 - 10 - 9
 C ME 109 2/I JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 8/III JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 5/II JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 2/I JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 8/III JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 5/II JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 2/I JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 8/III JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 5/II JG52 0 - 10 - 9
 C ME 109 3/I JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 9/III JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 6/II JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 3/I JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 9/III JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 6/II JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 3/I JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 9/III JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 6/II JG52 0 - 10 - 9
 C ME 109 4/II JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 1/I JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 7/III JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 4/II JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 1/I JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 7/III JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 4/II JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 1/I JG52 0 - 10 - 9	 C ME 109 7/III JG52 0 - 10 - 9
 C ME 109 5/II JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 2/I JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 8/III JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 5/II JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 2/I JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 8/III JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 5/II JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 2/I JG52 0 - 10 - 9	 C ME 109 8/III JG52 0 - 10 - 9
 C ME 109 6/II JG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 3/I JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 9/III JG3 0 - 10 - 9	 C ME 109 6/II JG26 0 - 10 - 9	 C ME 109 3/I JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 9/III JG27 0 - 10 - 9	 C ME 109 6/II JG51 0 - 10 - 9	 C ME 109 3/I JG52 0 - 10 - 9	 C ME 109 9/III JG52 0 - 10 - 9
 C ME 109 1/I LG2 0 - 10 - 9	 CB ME 110 1 E210 1 - 5 - 16	 CB ME 110 1/I ZG2 1 - 5 - 16	 CB ME 110 1/I ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 7/III ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 4/II ZG76 1 - 5 - 16	 BL JU 87 I StG1 2 - 3 - 8	 BL JU 87 I StG3 2 - 3 - 8	 BM HE 111 I KG1 4 - 5 - 56
 C ME 109 2/I LG2 0 - 10 - 9	 CB ME 110 2 E210 1 - 5 - 16	 CB ME 110 2/I ZG2 1 - 5 - 16	 CB ME 110 2/I ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 8/III ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 5/II ZG76 1 - 5 - 16	 BL JU 87 II StG1 2 - 3 - 8	 BL JU 87 I StG77 2 - 3 - 8	 BM HE 111 II KG1 4 - 5 - 56
 C ME 109 3/I LG2 0 - 10 - 9	 C ME 109 3 E210 0 - 10 - 9	 CB ME 110 3/I ZG2 1 - 5 - 16	 CB ME 110 3/I ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 9/III ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 6/II ZG76 1 - 5 - 16	 BL JU 87 III StG1 2 - 3 - 8	 BL JU 87 II StG77 2 - 3 - 8	 BM HE 111 III KG1 4 - 5 - 56
 C ME 109 4/II LG2 0 - 10 - 9	 CB ME 110 13/V LG1 1 - 5 - 16	 CB ME 110 4/II ZG2 1 - 5 - 16	 CB ME 110 4/II ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 1/I ZG76 1 - 5 - 16	 CB ME 110 7/III ZG76 1 - 5 - 16	 BL JU 87 I StG2 2 - 3 - 8	 BL JU 87 III StG77 2 - 3 - 8	 BM HE 111 I KG26 4 - 5 - 56
 C ME 109 5/II LG2 0 - 10 - 9	 CB ME 110 14/V LG1 1 - 5 - 16	 CB ME 110 5/II ZG2 1 - 5 - 16	 CB ME 110 5/II ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 2/I ZG76 1 - 5 - 16	 CB ME 110 8/III ZG76 1 - 5 - 16	 BL JU 87 II StG2 2 - 3 - 8	 BL JU 87 IV LG1 2 - 3 - 8	 BM HE 111 II KG26 4 - 5 - 56
 C ME 109 6/II LG2 0 - 10 - 9	 CB ME 110 15/V LG1 1 - 5 - 16	 CB ME 110 6/II ZG2 1 - 5 - 16	 CB ME 110 6/II ZG26 1 - 5 - 16	 CB ME 110 3/I ZG76 1 - 5 - 16	 CB ME 110 9/III ZG76 1 - 5 - 16	 BL JU 87 III StG2 2 - 3 - 8	 * BM HE 111 KGr 100 4 - 5 - 56	 BM HE 111 III KG26 4 - 5 - 56

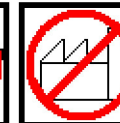
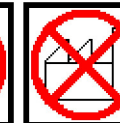
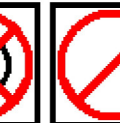
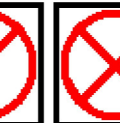
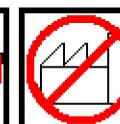
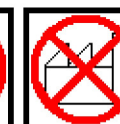
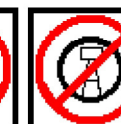
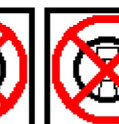
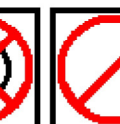
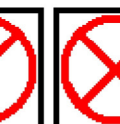
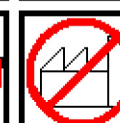
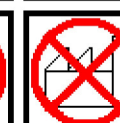
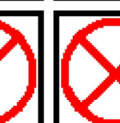
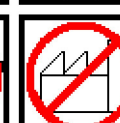
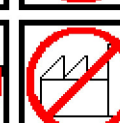
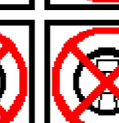
 C ME 109 1/I JG2 0-5-9	 C ME 109 7/III JG2 0-5-9	 C ME 109 4/II JG3 0-5-9	 C ME 109 1/I JG26 0-5-9	 C ME 109 7/III JG26 0-5-9	 C ME 109 4/II JG27 0-5-9	 C ME 109 1/I JG51 0-5-9	 C ME 109 7/III JG51 0-5-9	 C ME 109 4/II JG52 0-5-9
 C ME 109 2/I JG2 0-5-9	 C ME 109 8/III JG2 0-5-9	 C ME 109 5/II JG3 0-5-9	 C ME 109 2/I JG26 0-5-9	 C ME 109 8/III JG26 0-5-9	 C ME 109 5/II JG27 0-5-9	 C ME 109 2/I JG51 0-5-9	 C ME 109 8/III JG51 0-5-9	 C ME 109 5/II JG52 0-5-9
 C ME 109 3/I JG2 0-5-9	 C ME 109 9/III JG2 0-5-9	 C ME 109 6/II JG3 0-5-9	 C ME 109 3/I JG26 0-5-9	 C ME 109 9/III JG26 0-5-9	 C ME 109 6/II JG27 0-5-9	 C ME 109 3/I JG51 0-5-9	 C ME 109 9/III JG51 0-5-9	 C ME 109 6/II JG52 0-5-9
 C ME 109 4/II JG2 0-5-9	 C ME 109 1/I JG3 0-5-9	 C ME 109 7/III JG3 0-5-9	 C ME 109 4/II JG26 0-5-9	 C ME 109 1/I JG27 0-5-9	 C ME 109 7/III JG27 0-5-9	 C ME 109 4/II JG51 0-5-9	 C ME 109 1/I JG52 0-5-9	 C ME 109 7/III JG52 0-5-9
 C ME 109 5/II JG2 0-5-9	 C ME 109 2/I JG3 0-5-9	 C ME 109 8/III JG3 0-5-9	 C ME 109 5/II JG26 0-5-9	 C ME 109 2/I JG27 0-5-9	 C ME 109 8/III JG27 0-5-9	 C ME 109 5/II JG51 0-5-9	 C ME 109 2/I JG52 0-5-9	 C ME 109 8/III JG52 0-5-9
 C ME 109 6/II JG2 0-5-9	 C ME 109 3/I JG3 0-5-9	 C ME 109 9/III JG3 0-5-9	 C ME 109 6/II JG26 0-5-9	 C ME 109 3/I JG27 0-5-9	 C ME 109 9/III JG27 0-5-9	 C ME 109 6/II JG51 0-5-9	 C ME 109 3/I JG52 0-5-9	 C ME 109 9/III JG52 0-5-9
 C ME 109 1/I LG2 0-5-9	 CB ME 110 1 E210 0-3-16	 CB ME 110 1/I ZG2 0-3-16	 CB ME 110 1/I ZG26 0-3-16	 CB ME 110 7/III ZG26 0-3-16	 CB ME 110 4/II ZG76 0-3-16	 BL JU 87 I StG1 1-2-8	 BL JU 87 I StG3 1-2-8	 BM HE 111 I KG1 2-3-56
 C ME 109 2/I LG2 0-5-9	 CB ME 110 2 E210 0-3-16	 CB ME 110 2/II ZG2 0-3-16	 CB ME 110 2/I ZG26 0-3-16	 CB ME 110 8/III ZG26 0-3-16	 CB ME 110 5/II ZG76 0-3-16	 BL JU 87 II StG1 1-2-8	 BL JU 87 I StG77 1-2-8	 BM HE 111 II KG1 2-3-56
 C ME 109 3/I LG2 0-5-9	 C ME 109 3 E210 0-5-9	 CB ME 110 3/II ZG2 0-3-16	 CB ME 110 3/I ZG26 0-3-16	 CB ME 110 9/III ZG26 0-3-16	 CB ME 110 6/II ZG76 0-3-16	 BL JU 87 III StG1 1-2-8	 BL JU 87 II StG77 1-2-8	 BM HE 111 III KG1 2-3-56
 C ME 109 4/II LG2 0-5-9	 CB ME 110 13/V LG1 0-3-16	 CB ME 110 4/II ZG2 0-3-16	 CB ME 110 4/II ZG26 0-3-16	 CB ME 110 1/I ZG76 0-3-16	 CB ME 110 7/III ZG76 0-3-16	 BL JU 87 I StG2 1-2-8	 BL JU 87 III StG77 1-2-8	 BM HE 111 I KG26 2-3-56
 C ME 109 5/II LG2 0-5-9	 CB ME 110 14/V LG1 0-3-16	 CB ME 110 5/II ZG2 0-3-16	 CB ME 110 5/II ZG26 0-3-16	 CB ME 110 2/I ZG76 0-3-16	 CB ME 110 8/III ZG76 0-3-16	 BL JU 87 II StG2 1-2-8	 BL JU 87 IV StG1 1-2-8	 BM HE 111 II KG26 2-3-56
 C ME 109 6/II LG2 0-5-9	 CB ME 110 15/V LG1 0-3-16	 CB ME 110 6/II ZG2 0-3-16	 CB ME 110 6/II ZG26 0-3-16	 CB ME 110 3/I ZG76 0-3-16	 CB ME 110 9/III ZG76 0-3-16	 BL JU 87 III StG2 1-2-8	 * BM HE 111 I KG100 2-3-56	 BM HE 111 III KG26 2-3-56

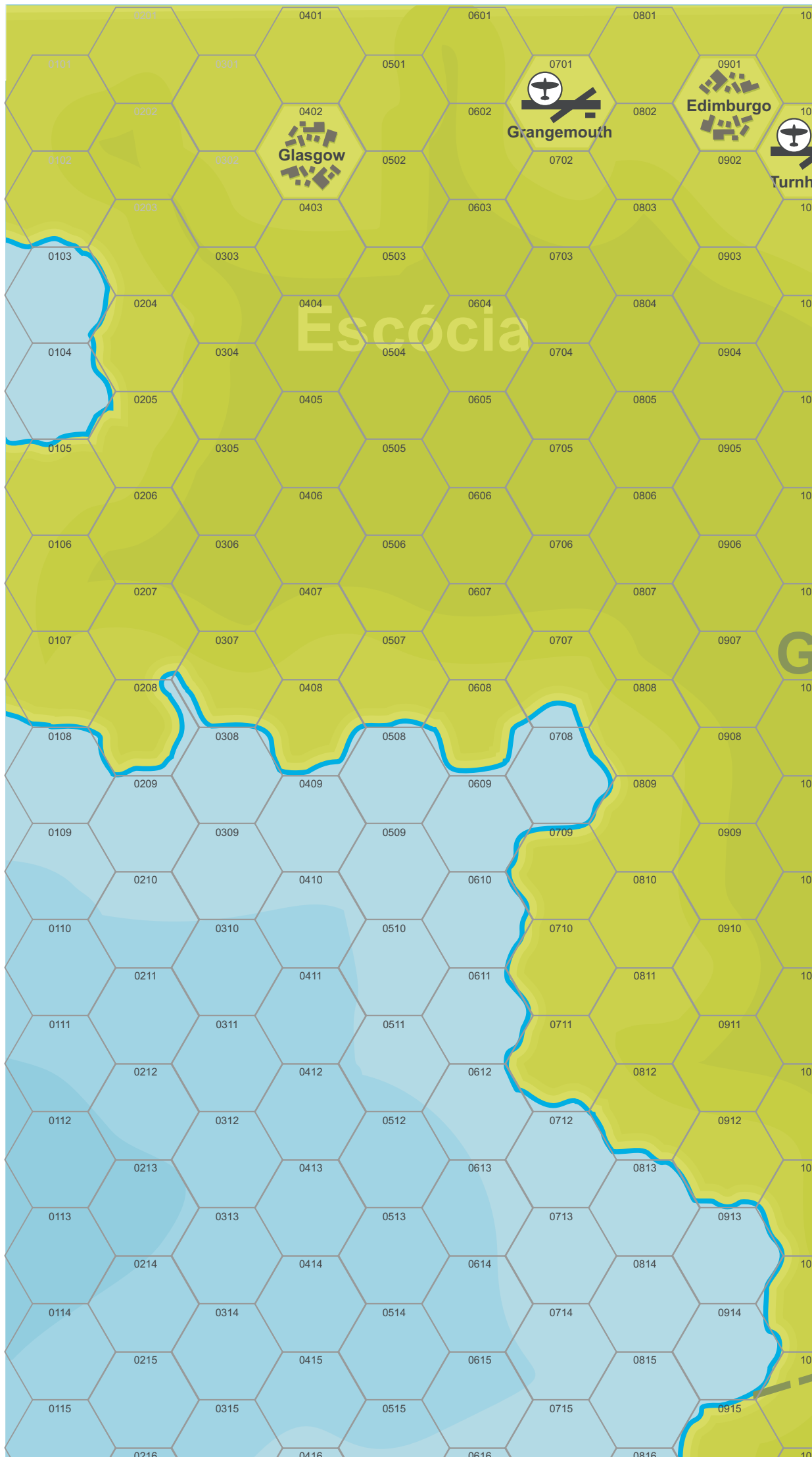
 HE 111 KG53 4 - 5 - 56	 JU 88 KG54 3 - 6 - 46	 HE 111 KG55 4 - 5 - 56	 DO 17 KG76 2 - 5 - 30	 JU 88 KG77 3 - 6 - 46	 JU 88 LG1 3 - 6 - 46	 ME 109 1/I JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 7/III JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 4/II JG54 0 - 10 - 9
 HE 111 KG53 4 - 5 - 56	 JU 88 KG54 3 - 6 - 46	 HE 111 KG55 4 - 5 - 56	 JU 88 KG76 3 - 6 - 46	 JU 88 KG77 3 - 6 - 46	 JU 88 LG1 3 - 6 - 46	 ME 109 2/I JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 8/III JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 5/II JG54 0 - 10 - 9
 HE 111 KG53 4 - 5 - 56	 HE 111 KG54 4 - 5 - 56	 HE 111 KG55 4 - 5 - 56	 DO 17 KG76 2 - 5 - 30	 JU 88 KG77 3 - 6 - 46	 JU 88 LG1 3 - 6 - 46	 ME 109 3/I JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 9/III JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 6/II JG54 0 - 10 - 9
 HE 111 KG27 4 - 5 - 56	 JU 88 KG30 3 - 6 - 46	 JU 88 KG51 3 - 6 - 46	 DO 17 KG2 2 - 5 - 30	 DO 17 KG3 2 - 5 - 30	 HE 111 KG4 4 - 5 - 56	 ME 109 4/II JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 1/I JG54 0 - 10 - 9	 ME 109 7/III JG54 0 - 10 - 9
 HE 111 KG27 4 - 5 - 56	 JU 88 KG30 3 - 6 - 46	 JU 88 KG51 3 - 6 - 46	 DO 17 KG2 2 - 5 - 30	 DO 17 KG3 2 - 5 - 30	 HE 111 KG4 4 - 5 - 56	 ME 109 5/II JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 2/I JG54 0 - 10 - 9	 ME 109 8/III JG54 0 - 10 - 9
 HE 111 KG27 4 - 5 - 56	 JU 88 KG30 3 - 6 - 46	 JU 88 KG51 3 - 6 - 46	 DO 17 KG2 2 - 5 - 30	 JU 88 KG1 3 - 6 - 46	 JU 88 KG4 3 - 6 - 46	 ME 109 6/II JG53 0 - 10 - 9	 ME 109 3/I JG54 0 - 10 - 9	 ME 109 9/III JG54 0 - 10 - 9
 CR-42 FALCO 83 0 - 6 - 11	 CR-42 FALCO 85 0 - 6 - 11	 CR-42 FALCO 95 0 - 6 - 11	 G.50 FRECCIA 351 0 - 7 - 9	 G.50 FRECCIA 352 0 - 7 - 9	 G.50 FRECCIA 353 0 - 7 - 9	 BR-20 CIGOGNA 11 3 - 5 - 28	 BR-20 CIGOGNA 27 3 - 5 - 28	 BR-20 CIGOGNA 43 3 - 5 - 28
 BR-20 CIGOGNA 54 3 - 5 - 28	 JU 88 KGr 806 3 - 6 - 46							



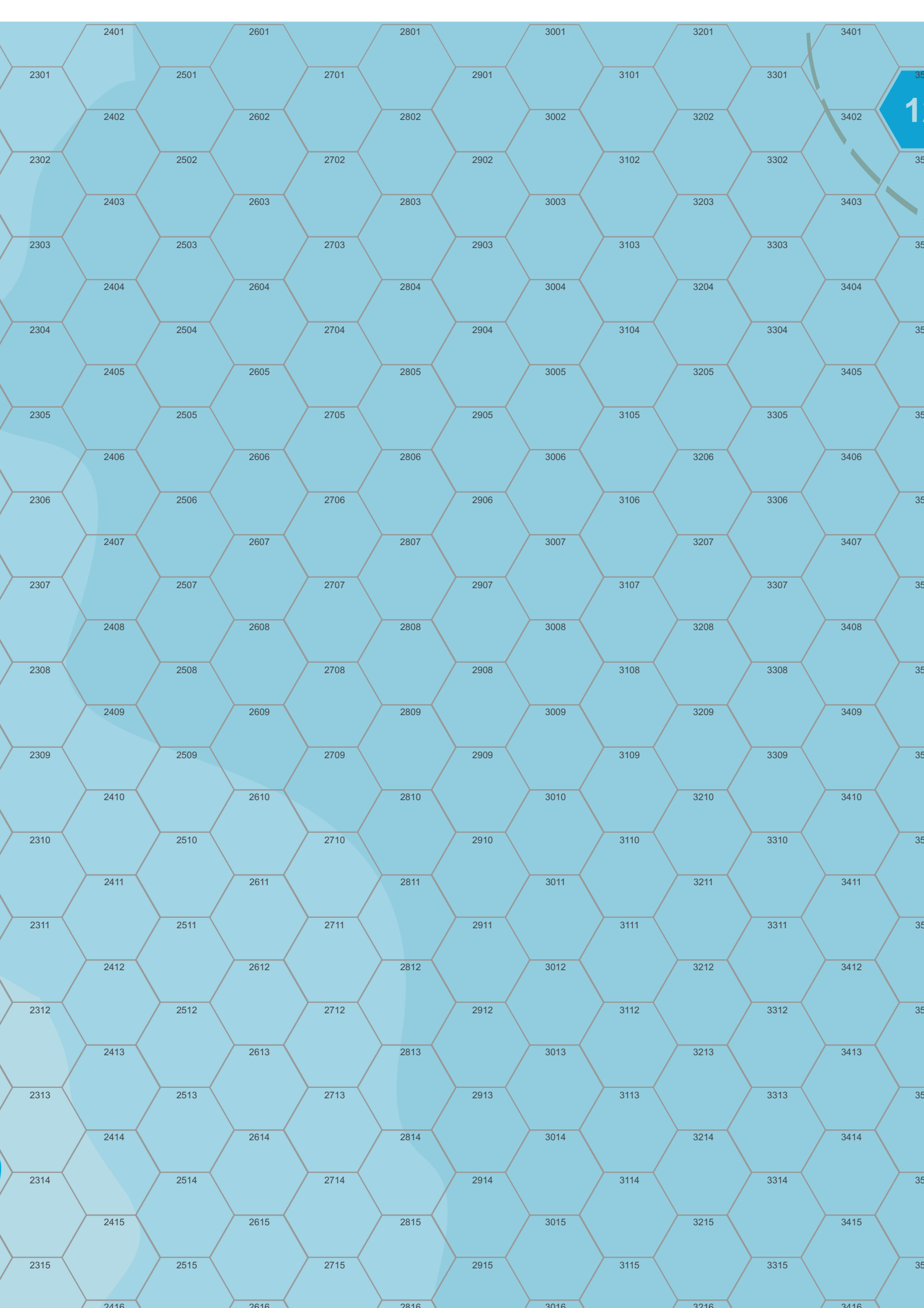
 HURRI- CANE 1 0-8-10	 HURRI- CANE 46 0-8-10	 HURRI- CANE 111 0-8-10	 HURRI- CANE 238 0-8-10	 HURRI- CANE 302 0-8-10	 HURRI- CANE 601 0-8-10	 SPITFIRE 54 0-10-13	 SPITFIRE 92 0-10-13	 SPITFIRE 603 0-10-13
 HURRI- CANE 1 0-8-10	 HURRI- CANE 56 0-8-10	 HURRI- CANE 145 0-8-10	 HURRI- CANE 242 0-8-10	 HURRI- CANE 303 0-8-10	 HURRI- CANE 605 0-8-10	 SPITFIRE 64 0-10-13	 SPITFIRE 152 0-10-13	 SPITFIRE 609 0-10-13
 HURRI- CANE 3 0-8-10	 HURRI- CANE 73 0-8-10	 HURRI- CANE 151 0-8-10	 HURRI- CANE 249 0-8-10	 HURRI- CANE 310 0-8-10	 HURRI- CANE 607 0-8-10	 SPITFIRE 65 0-10-13	 SPITFIRE 222 0-10-13	 SPITFIRE 610 0-10-13
 HURRI- CANE 17 0-8-10	 HURRI- CANE 79 0-8-10	 HURRI- CANE 213 0-8-10	 HURRI- CANE 253 0-8-10	 HURRI- CANE 312 0-8-10	 HURRI- CANE 615 0-8-10	 SPITFIRE 66 0-10-13	 SPITFIRE 234 0-10-13	 SPITFIRE 611 0-10-13
 HURRI- CANE 32 0-8-10	 HURRI- CANE 85 0-8-10	 HURRI- CANE 229 0-8-10	 HURRI- CANE 257 0-8-10	 HURRI- CANE 501 0-8-10	 SPITFIRE 19 0-10-13	 SPITFIRE 72 0-10-13	 SPITFIRE 266 0-10-13	 SPITFIRE 616 0-10-13
 HURRI- CANE 43 0-8-10	 HURRI- CANE 87 0-8-10	 HURRI- CANE 232 0-8-10	 HURRI- CANE 263 0-8-10	 HURRI- CANE 504 0-8-10	 SPITFIRE 41 0-10-13	 SPITFIRE 74 0-10-13	 SPITFIRE 602 0-10-13	 GLADIA TOR 247 0-6-9
 DEFIANT C 264 0-5-10	 DEFIANT C 141 0-5-10	 BLE CHNEIM CB 248 0-4-25	 BLE CHNEIM CB 236 0-4-25	 BLE CHNEIM CB 235 0-4-25				

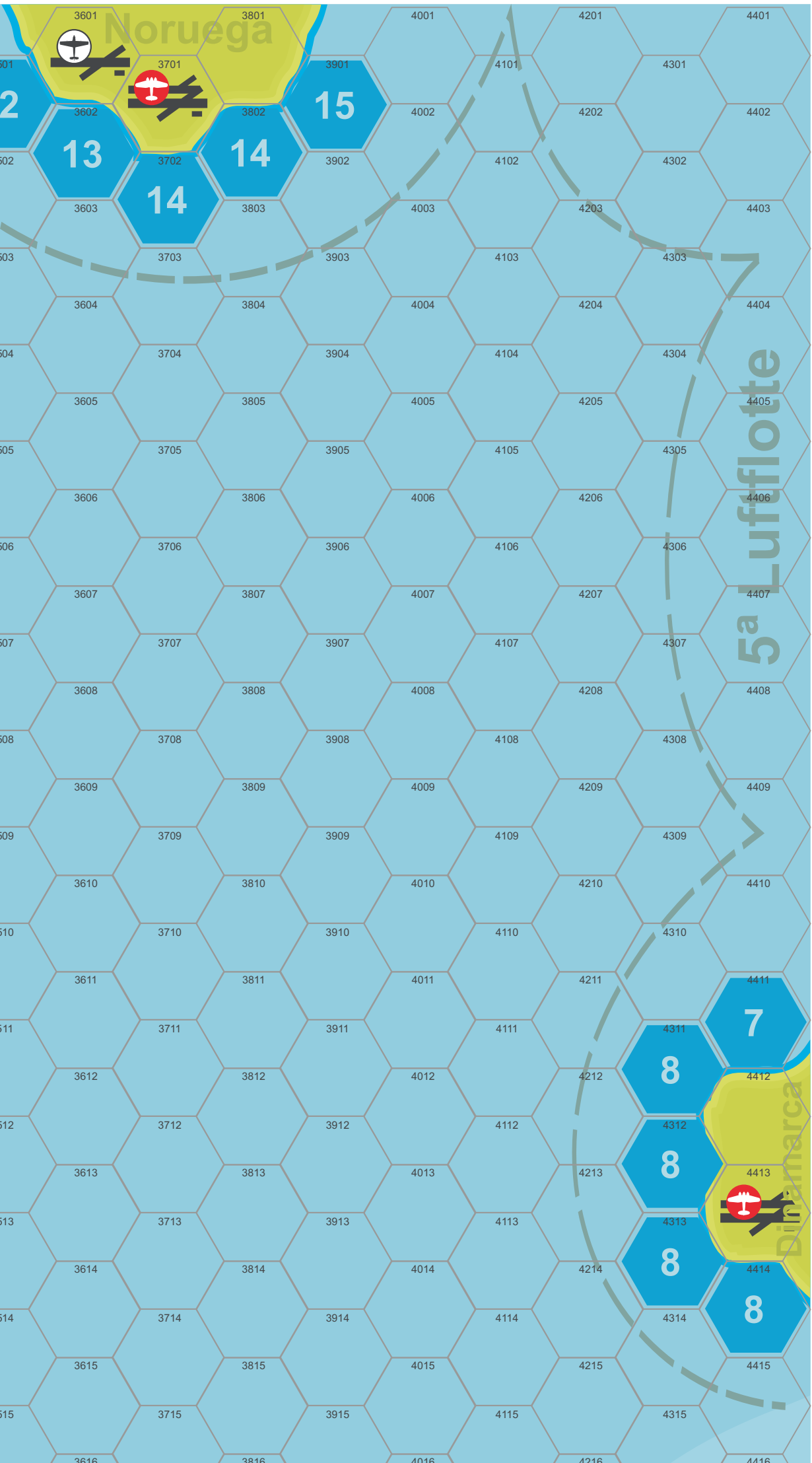
 HURRI- CANE 1 0-4-10	 HURRI- CANE 46 0-4-10	 HURRI- CANE 111 0-4-10	 HURRI- CANE 238 0-4-10	 HURRI- CANE 302 0-4-10	 HURRI- CANE 601 0-4-10	 SPITFIRE 54 0-5-13	 SPITFIRE 92 0-5-13	 SPITFIRE 603 0-5-13
 HURRI- CANE 1 0-4-10	 HURRI- CANE 56 0-4-10	 HURRI- CANE 145 0-4-10	 HURRI- CANE 242 0-4-10	 HURRI- CANE 303 0-4-10	 HURRI- CANE 605 0-4-10	 SPITFIRE 64 0-5-13	 SPITFIRE 152 0-5-13	 SPITFIRE 609 0-5-13
 HURRI- CANE 3 0-4-10	 HURRI- CANE 73 0-4-10	 HURRI- CANE 151 0-4-10	 HURRI- CANE 249 0-4-10	 HURRI- CANE 310 0-4-10	 HURRI- CANE 607 0-4-10	 SPITFIRE 65 0-5-13	 SPITFIRE 222 0-5-13	 SPITFIRE 610 0-5-13
 HURRI- CANE 17 0-4-10	 HURRI- CANE 79 0-4-10	 HURRI- CANE 213 0-4-10	 HURRI- CANE 253 0-4-10	 HURRI- CANE 312 0-4-10	 HURRI- CANE 615 0-4-10	 SPITFIRE 66 0-5-13	 SPITFIRE 234 0-5-13	 SPITFIRE 611 0-5-13
 HURRI- CANE 32 0-4-10	 HURRI- CANE 85 0-4-10	 HURRI- CANE 229 0-4-10	 HURRI- CANE 257 0-4-10	 HURRI- CANE 501 0-4-10	 SPITFIRE 19 0-5-13	 SPITFIRE 72 0-5-13	 SPITFIRE 266 0-5-13	 SPITFIRE 616 0-5-13
 HURRI- CANE 43 0-4-10	 HURRI- CANE 87 0-4-10	 HURRI- CANE 232 0-4-10	 HURRI- CANE 263 0-4-10	 HURRI- CANE 504 0-4-10	 SPITFIRE 41 0-5-13	 SPITFIRE 74 0-5-13	 SPITFIRE 602 0-5-13	 GLADIA TOR 247 0-3-9
 DEFIANT C 264 0-3-10	 DEFIANT C 141 0-3-10	 BLE NHEM CB 248 0-2-25	 BLE NHEM CB 236 0-2-25	 BLE NHEM CB 235 0-2-25				

														
														
														
														
														
X 10	X 1	X 10	X 1	X 10	X 1	X 10	X 1	VITÓRIA X 1	VITÓRIA X 10	VITÓRIA X100				
X 10	X 1	X 10	X 1	X 10	X 1	X 10	X 1	X 1	X 1	X 1				
X 10	X 1	X 10	X 1	X 10	X 1	RADAR X 10	RADAR X 10	RADAR X 1	RADAR X 1	RADAR X 1				









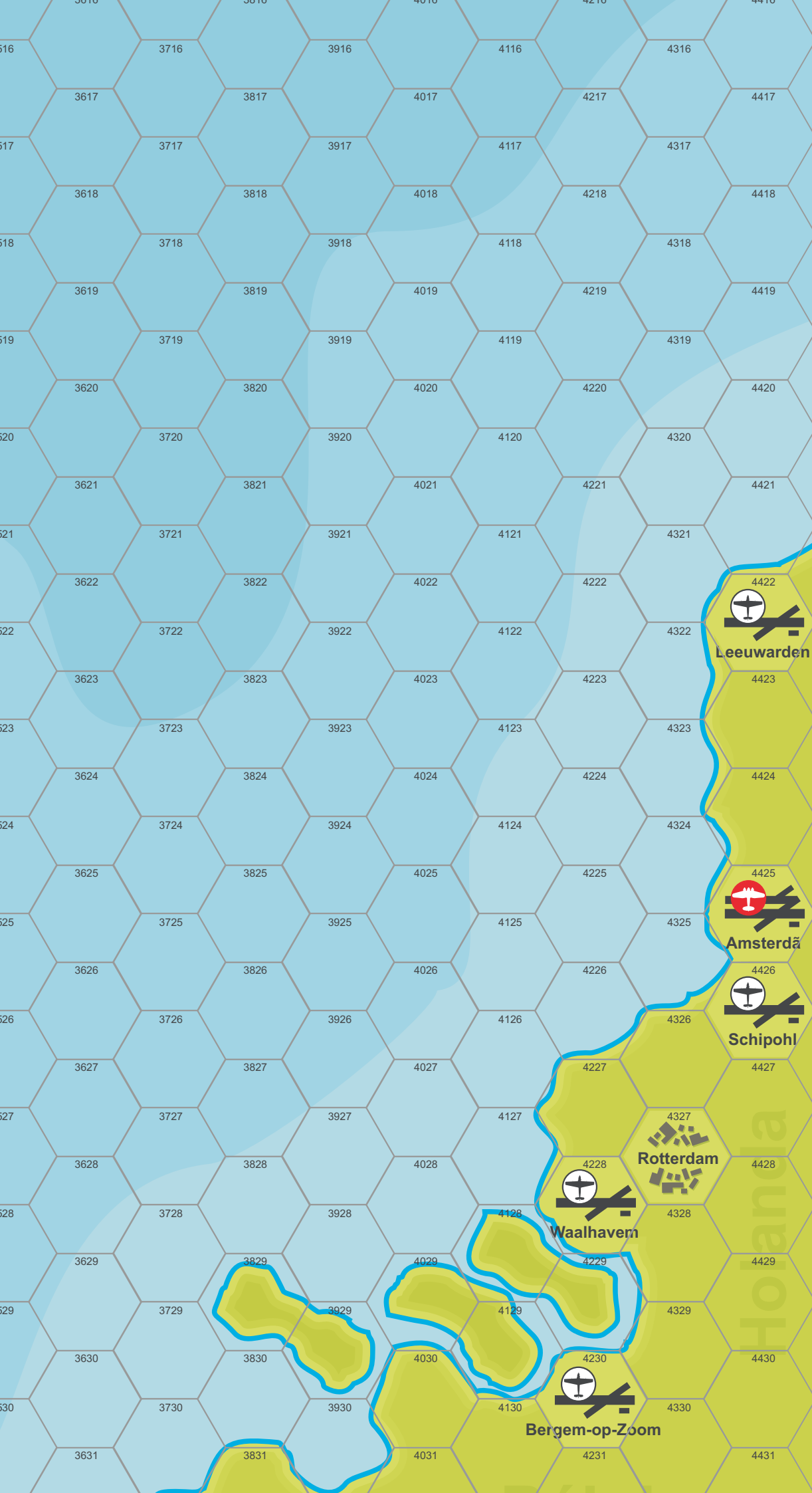




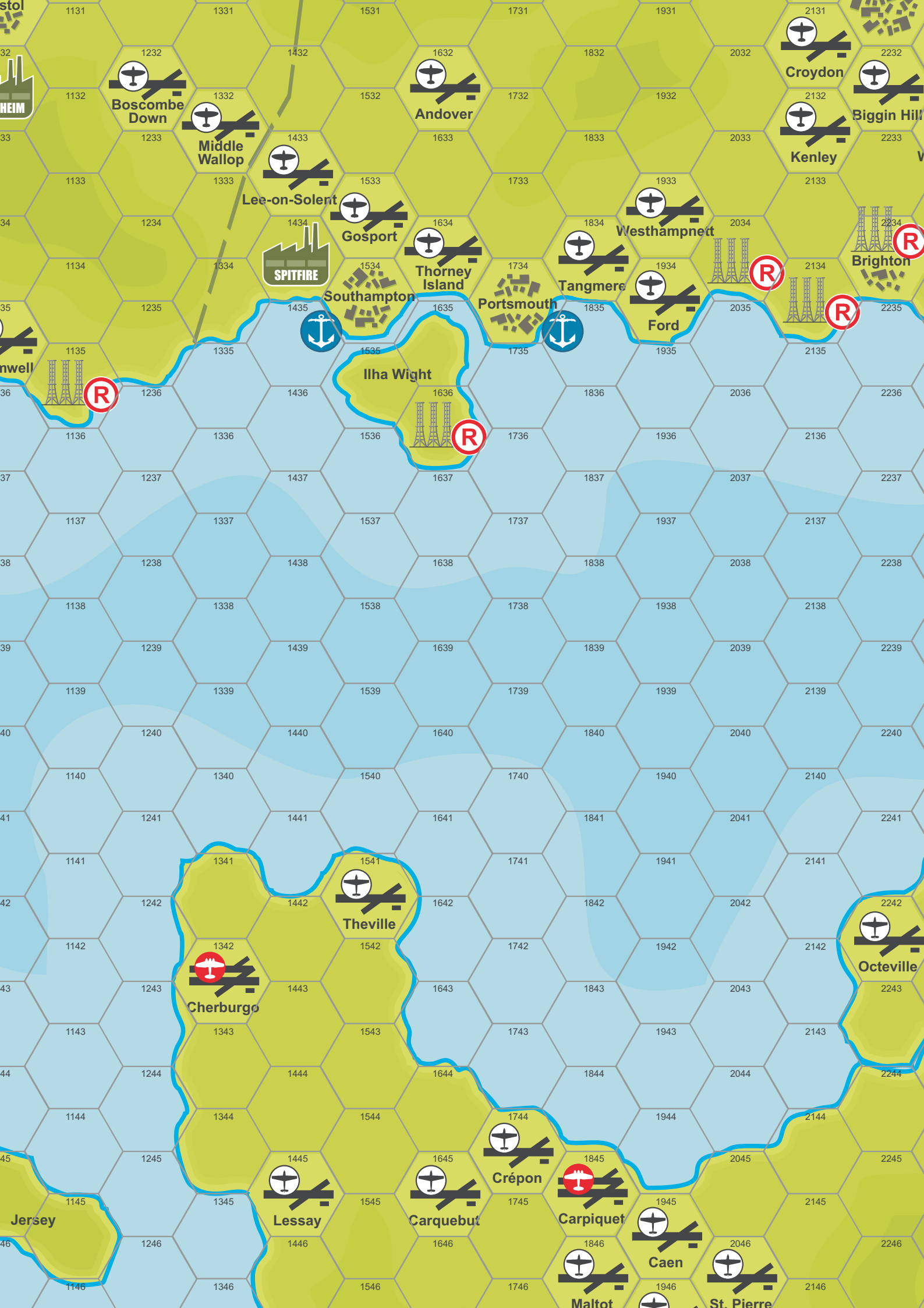
Grupo 12

Grupo 11









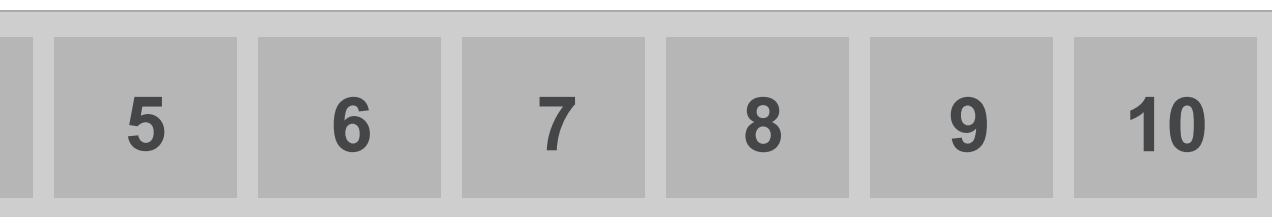
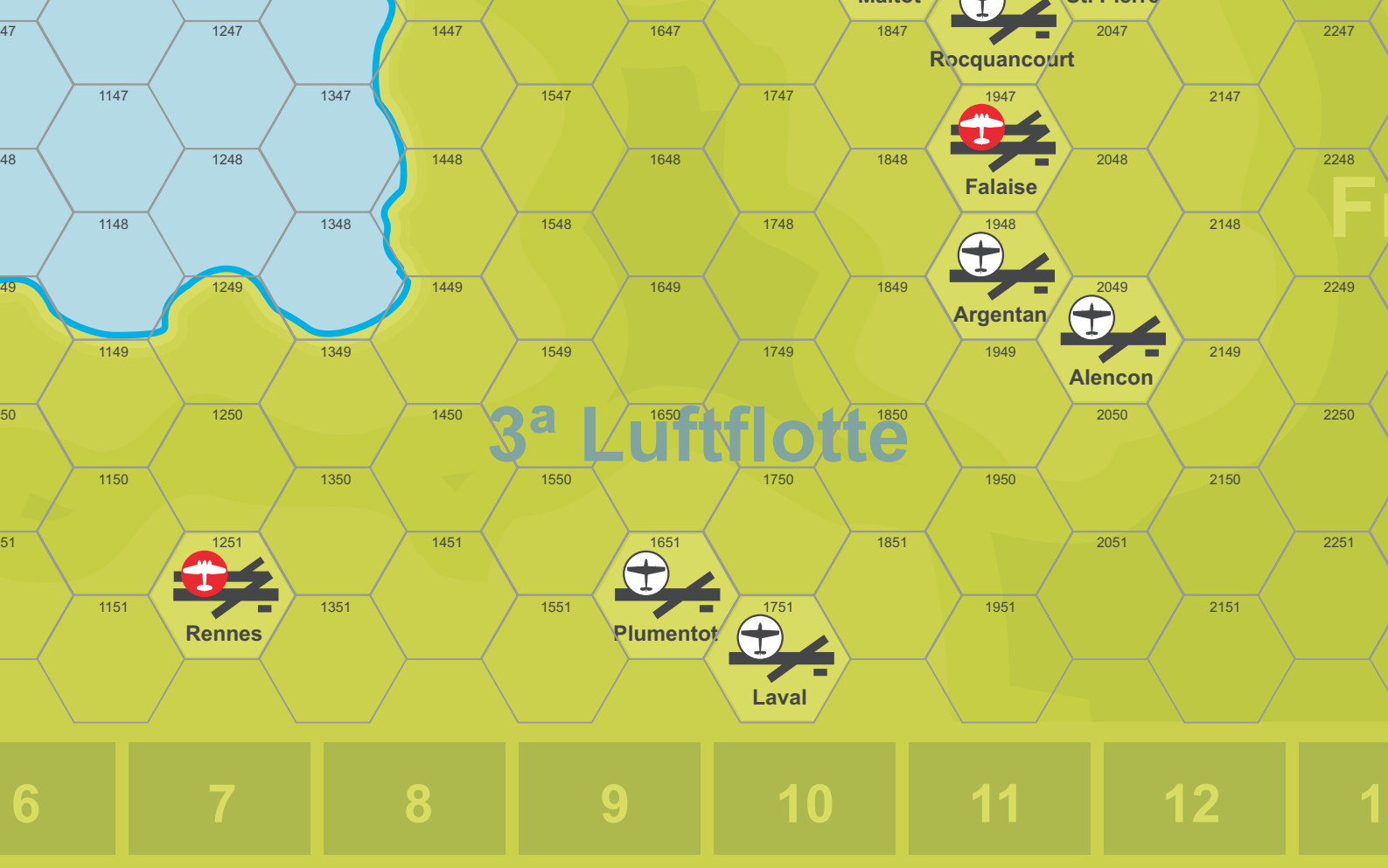


2^a Luftflotte





A BATALHA
Nunca tantos c



A DA INGLATERRA
 deveram tanto a tão poucos...



Marcador de



Me 109



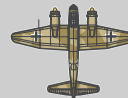
Me 110



Ju 87



He 111



Ju 88



Do 17



CR-42



G.50



BR-20



3	14	15	16	17	18	19	20
---	----	----	----	----	----	----	----

Recompletamento - Eixo

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

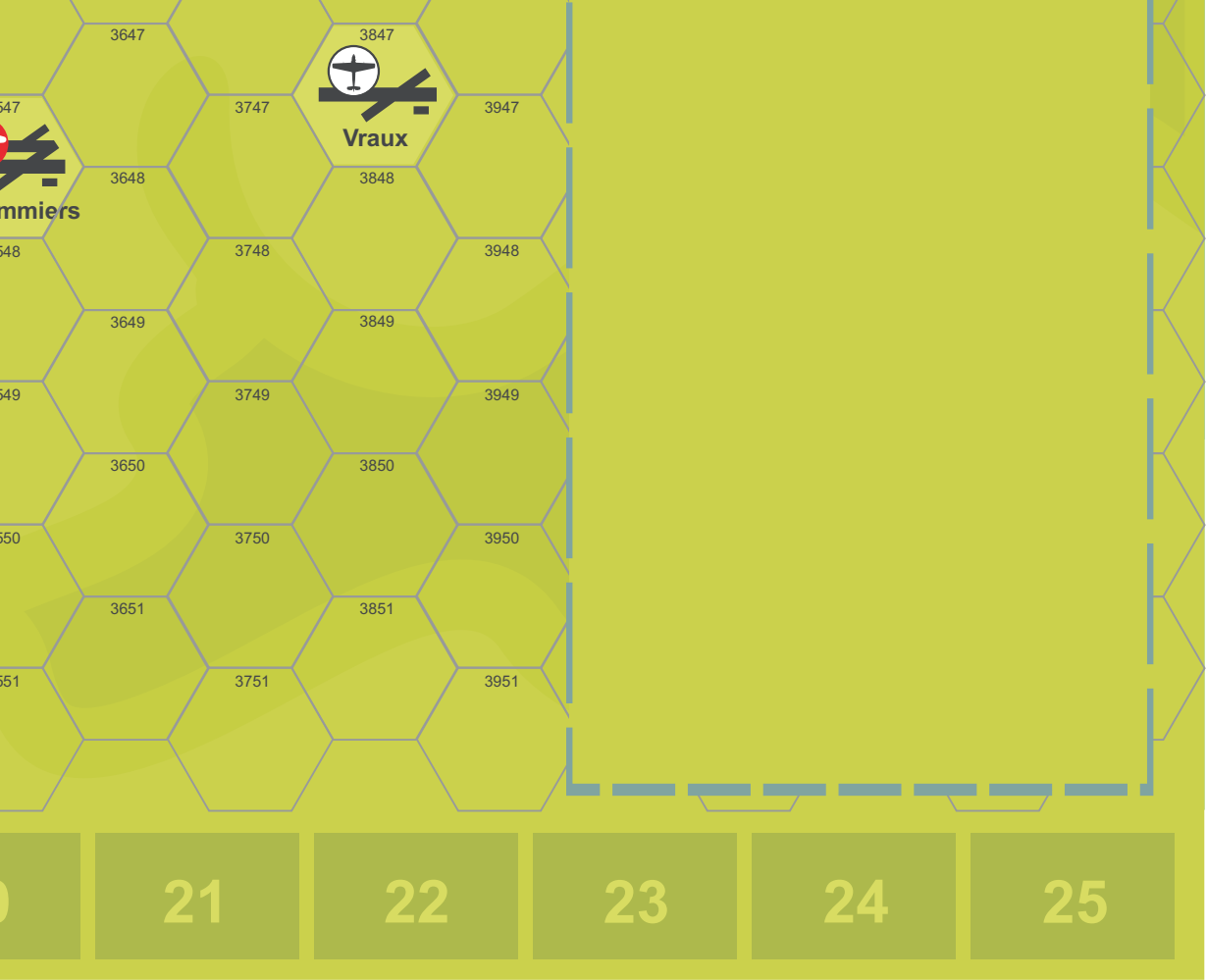
Marcador de R

	Hurricane
	Spitfire
	Blenheim
	Defiant
	Gladiator

Tipos de Terreno



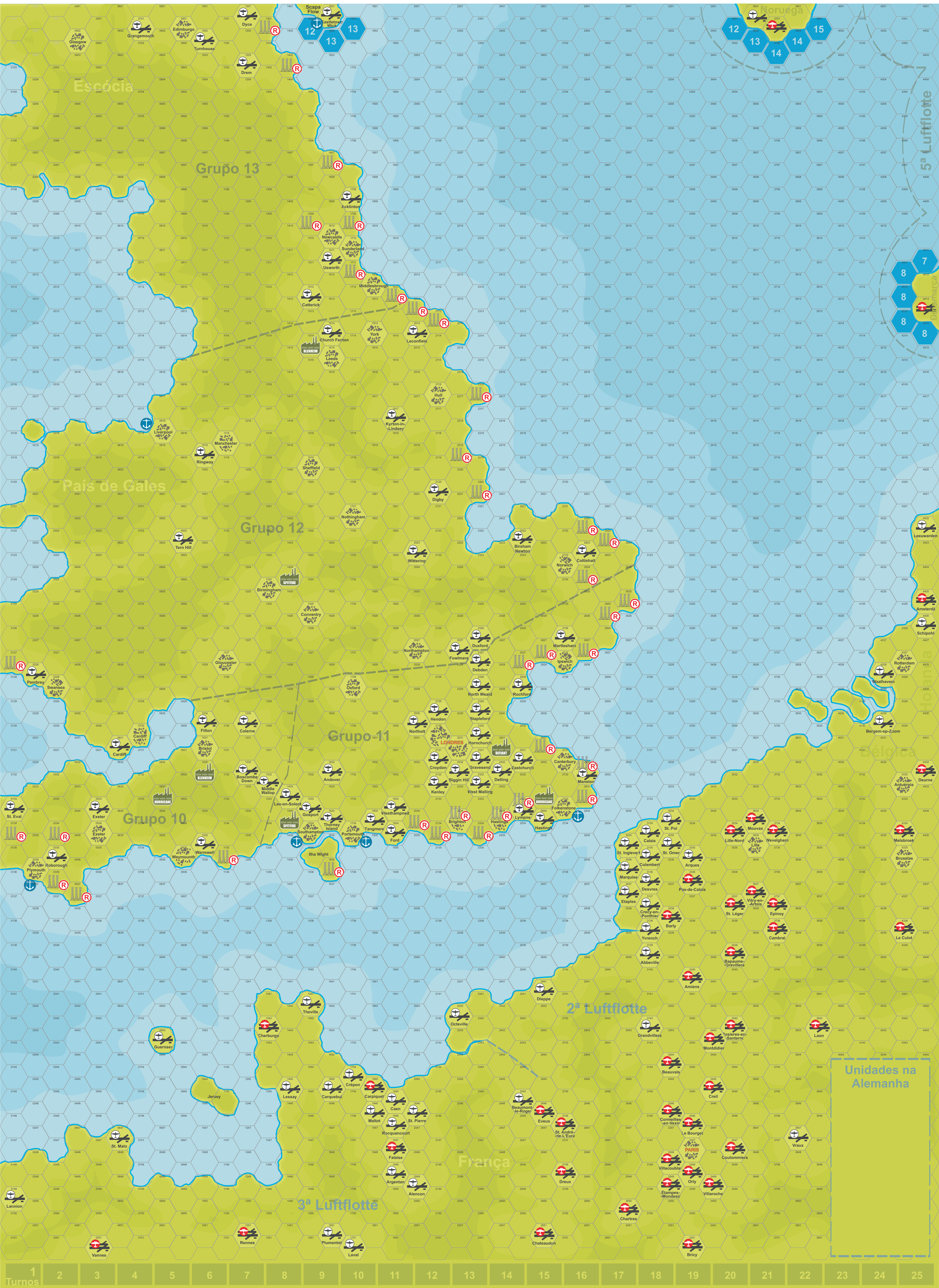
Aberto



Recompletamento - Aliados

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





Pontos de Vitória Alemães	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10



A BATALHA DA INGLATERRA

Nunca tantos deveram tanto a tão poucos...



Marcador de Reabastecimento - Eixo										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Marcador de Reabastecimento - Aliados										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Tipos de Terreno

