

## **BATALHA DE IMPHAL-KOHIMA**

### **Regras Gerais**

#### **1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:**

A campanha aliada na Birmânia caracterizou-se quase sempre pela insuficiência de meios, pois todas as outras frentes tinham maior prioridade. Também havia uma preocupação constante, por parte dos britânicos, com a situação política na Índia (que desejava a independência). Do lado japonês, comemorava-se a conquista da Birmânia, o que isolava, por via terrestre, a Índia da China. Os japoneses esperavam, com isso, forçar esta última a capitular. Porém, a ponte aérea que os americanos organizaram para continuar abastecendo a China permitiu que ela continuasse na guerra, levando os japoneses a planejar a invasão da própria Índia.

A “U-Go” (“Operação C”), então preparada, envolvia o ataque por três divisões contra as distendidas defesas da Commonwealth. O primeiro objetivo era Imphal, onde havia grandes depósitos de suprimentos e bases aéreas; o segundo era Dimapur, terminal ferroviário que abastecia as tropas britânicas e chinesas na região.

Porém, a situação dos britânicos havia melhorado muito. O Exército da Commonwealth na Índia havia sido reorganizado e as tropas eram agora formadas por veteranos calejados em combate e tinham total superioridade aérea.

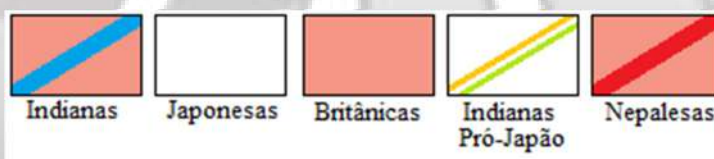
A batalha teve início em março de 1944, sendo extremamente violenta. Os japoneses conseguiram cortar a estrada Imphal-Kohima e cercaram esta última. Porém, com a chegada de reforços, os britânicos passaram à ofensiva contra tropas japonesas exaustas e sem suprimentos, impondo a elas uma das maiores derrotas da História do Japão e abrindo caminho para a libertação da Birmânia.

Ironicamente, os japoneses haviam apelidado essa operação de “Marcha para Délhi”.

#### **2.0 – MATERIAL:**

2.1- Mapa → Representa a região da Birmânia e da Índia onde se desenrolou a batalha, num total de 540 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 160 peças (excetuando-se marcadores), sendo 59 indianas, 47 japonesas, 45 britânicas, 8 indianas pró-Japão\* e 1 nepalesa. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo:



##### **2.2.1 – Características das Peças:**



**Tamanho da Unidade:** Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contêndores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Nesta simulação, as peças são de nível batalhão (embora algumas unidades tenham a marcação de regimento, elas, de fato, têm efetivo de batalhão).

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

\* Os japoneses organizaram o ENI (Exército Nacional Indiano) com ex-prisioneiros de guerra e insatisfeitos com o domínio britânico na Índia.



**Identificação da Unidade:** Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que a unidade pertence (à direita). Esta simulação tem apenas divisões de infantaria.

#### **OBSERVAÇÃO:**

- As unidades britânicas identificadas como “Chindits” são tropas especializadas em penetrações profundas na selva.

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

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão de infantaria da 5ª Brigada da 2ª Divisão de Infantaria britânica. Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 6.

**2.3 – Tabelas (Vide última página)** → Esta simulação possui 4 tabelas: Tabela de Efeitos do Combate, Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate, Tabela de Bombardeio e Tabela de Vulnerabilidade. Seus empregos são explicados adiante.

#### **2.4 – Marcadores Auxiliares →**

**2.4.1 – Marcador de Turnos:** São as casas numeradas de 1 a 15 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real (representando o período de 08/03/44, quando começou o ataque japonês, a 22/06/44, data da suspensão do cerco a Imphal).

**2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo:** São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

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

### **3.0 – SEQUÊNCIA:**

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador japonês, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” japonesa; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, quando o jogador japonês executa os ataques contra as unidades da Commonwealth que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” da Commonwealth, quando o jogador da Commonwealth move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” da Commonwealth, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” da Commonwealth. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

### **4.0 – MOVIMENTAÇÃO:**

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate (V.).

**EXEMPLO:** Uma unidade de infantaria japonesa (3-4-7) sai de Kalemmyo (hexágono 0827), se move por três hexágonos de estrada de tempo bom até Forte White (hexágono 0527,  $3 \times 1 = 3$  pontos), em seguida, entra no hexágono de montanha a noroeste ( $1 \times 3 = 3$  pontos) e no hexágono de terreno aberto ao Sul de Tiddim (hexágono 0325,  $1 \times 1 = 1$  ponto), totalizando  $3 + 3 + 1 = 7$ . Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar aí.

### OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade **nunca** pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- As unidades **não** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **não** podem ser acumulados para outros turnos.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **não** podem ser transferidos para outras peças.
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **não** é somado.
- As unidades das 15ª e 31ª Divisões japonesas só se movem a partir do 2º turno.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto o jogador da Commonwealth quanto o japonês podem concentrar, no máximo, 6 (seis) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga se move para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Porém, excepcionalmente nesta simulação, as unidades japonesas de infantaria e cavalaria, bem como as unidades de “Chindits”, podem ignorar completamente “Zonas de Engajamento” inimigas. Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade da Commonwealth (exceto “Chindit”) estiver engajada com uma unidade japonesa e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade da Commonwealth ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade da Commonwealth não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao japonês (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar. O japonês, por sua vez, também não é obrigado a atacar nem a recuar, mesmo que outras unidades ocupem o mesmo hexágono.

Se uma unidade da Commonwealth, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar.

Duas unidades inimigas **nunca** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

#### 4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Ambos os contedores recebem reforços durante a campanha. Os reforços da Commonwealth podem entrar por Dimapur (levados por ferrovia) ou Imphal (transporte aéreo até o aeródromo de Imphal (hexágono 0410) – nesse caso, mesmo que esteja cercado, mas não pode estar engajado). Para saber quais unidades entram por esses locais, V.10.1.3. Se um desses pontos estiver em poder dos japoneses ou em “Zona de Engajamento” japonesa, as unidades destinadas a ele entram pela borda Oeste. Em ambos os casos, as unidades podem se mover no turno de entrada a partir desses pontos. Os reforços japoneses entram por qualquer hexágono da borda Sul, pagando, pelo primeiro hexágono que ocuparem, o custo do mesmo em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Nenhuma unidade pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade japonesa ou do ENI for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro pelas bordas Oeste ou Norte, ela é considerada destruída. Se recuar pelas bordas Sul ou Leste, ela não é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro. Com as unidades da Commonwealth, ocorre o oposto: se recuar pelas bordas Sul ou Leste, são consideradas destruídas; se pelas bordas Oeste ou Norte, ela não é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro.

## 5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

1º - Somam-se os poderes de **Ataque** das unidades atacantes;

2º - Somam-se os poderes de **Defesa** das unidades que estão sendo atacadas;

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo:  $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$  desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

### OBSERVAÇÕES:

- Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).
- O atacante **não** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.
- Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, **não** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- Nos dois primeiros turnos, o jogador japonês “ganha” uma coluna à esquerda em todos os seus ataques.

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

### OBSERVAÇÕES:

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

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na Tabela de Efeitos de Combate. No entanto, excepcionalmente nesta simulação, se as unidades cercadas forem japonesas, isto dá ao defensor uma coluna à esquerda na Tabela de Efeitos de Combate, anulando o efeito de cerco.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma brigada ou regimento participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, o jogador “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por “unidade de comando”. Se uma divisão participa de um combate com todas as suas brigadas/regimentos, ela “ganha” duas colunas por unidade “divisional”.

### OBSERVAÇÕES:

- Uma brigada (da Commonwealth) ou regimento (japonês) era normalmente composto por 3 batalhões. Uma divisão, normalmente, era composta por 3 brigadas/regimentos, mas há exceções para ambos os casos.
- Regimentos de artilharia **não** têm direito a “unidade de comando”.
- A 17ª Divisão indiana tem apenas duas brigadas, mas tem direito a “unidade de comando”.
- A 50ª Brigada Paraquedista indiana tem somente dois batalhões, mas tem direito a “unidade de comando”.



- A 254ª Brigada Blindada indiana tem somente dois regimentos (batalhões de fato), mas **não** tem direito a “unidade de comando”, pois o seu terceiro regimento não participou da batalha.
- O 151º Regimento de Infantaria japonês e o 1º Regimento de Infantaria indiano pró-japonês tem somente dois batalhões, mas **não** têm direito a “unidade de comando”, pois o terceiro batalhão de ambos não participou da batalha.

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

#### 5.1.6 - Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada → Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar **em quaisquer circunstâncias**.

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

DRI - Defesa Recua Intacta → Todas as unidades defensoras recuam um hexágono.

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

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

AVI - Ataque Vence Intacto → Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores (a critério do jogador atacante).

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

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

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

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

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

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

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor por unidades que tenham participado do ataque. Além disso, podem ignorar as Zonas de Engajamento inimigas nesse movimento. O atacante não precisa, necessariamente, avançar; fica a seu critério decidir.

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

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

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre. As unidades blindadas ou de cavalaria mecanizada, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo, elas sofrerem baixas, então elas serão eliminadas.

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

#### OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no

2º movimento. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.

## 6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo, sendo que o jogador da Commonwealth conta com 30 pontos por toda a partida e os japoneses, 10. Além disso, no período de monção, pode ou não haver poder aéreo (V.9.0).

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1” (o jogador da Commonwealth também tem uma pecinha marcada “X10”). Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos, como descrito na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

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

EXEMPLO: Duas unidades de infantaria e uma de artilharia da Commonwealth se concentram em um hexágono. O jogador japonês decide lançar um ataque aéreo com 5 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 20 ( $5 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 11-20. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

### OBSERVAÇÕES:

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

## 7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização temporária das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente as unidades da Commonwealth recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e que possa traçar uma “linha”, através de estradas, livre de “Zonas de Engajamento” inimigas até Imphal ou Dimapur, para então ser desvirada.

## 8.0 – ARTILHARIA:

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

Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.

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

EXEMPLO: Duas unidades de artilharia 4-1-6 da Commonwealth se concentram em bombardear um hexágono que contém

três unidades japonesas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 8 (2x4) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 40 (8x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 31-40.

#### OBSERVAÇÕES:

- Ataques somente com artilharia **não** podem receber apoio aéreo.
- Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

#### **9.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:**

No 11º Turno inicia-se a monção na Birmânia, o período de chuvas intensas. Devido a isso, a partir deste turno, todos os tipos de terreno passam a custar mais ½ ponto, exceto as estradas (as chamadas “estradas de bom tempo” também passam a custar ½ ponto a mais).

A partir do 11º, ao se iniciar cada turno, joga-se um dado: caindo um número par, o poder aéreo é utilizado normalmente; caindo um número ímpar, o poder aéreo de ambos os contendores nesse turno é zero.

#### **10.0 – PREPARAÇÃO:**

Em fins de 1943, o novo Exército de Área da Birmânia, comandado pelo Tenente-General Masakazu Kawabe, era responsável por todas as operações militares na região. Subordinado a ele estava o 15º Exército, do Tenente-General Renya Mutaguchi, que desejava lançar uma ofensiva contra os britânicos na região de Imphal. Apesar das dificuldades logísticas, seus superiores em Tóquio apoiaram a operação, que foi batizada de “U-Go”. Mutaguchi lançaria então as suas três divisões contra as defesas britânicas diante de Imphal. A 33ª Divisão teria por missão destruir a 17ª Divisão indiana em Tiddim e então atacar Imphal pelo Sul; a Força-Tarefa Yamamoto, formada por unidades da 33ª e da 15ª Divisões, destruiria a 20ª Divisão indiana em Tamu e então atacaria Imphal do Leste. A 15ª Divisão japonesa iria cercar Imphal pelo Norte. Numa operação subsidiária, a 31ª Divisão atacaria Kohima, para cortar a sua estrada para Imphal, e explorar na direção do terminal ferroviário de Dimapur.







Do lado da Commonwealth, o Tenente-General William Slim, comandante do 14º Exército britânico, já planejava a reconquista da Birmânia. Contudo, ele sabia das intenções japonesas de atacar, mas subestimou grosseiramente as forças inimigas. Defendendo a fronteira Nordeste da Índia estava o 4º Corpo de Exército, do Tenente-General Geoffrey A. P. Scoones, formado pelas 17ª, 20ª e 23ª Divisões indianas. Para evitar que suas comunicações com a Índia fossem cortadas, ele tinha ordem de se retirar ao se iniciar a ofensiva japonesa. Enquanto isso, em Kohima, havia apenas uma fraca unidade, o Assam Regiment.












Embora os japoneses não considerassem a área adequada para tanques, os britânicos tinham a 254ª Brigada Blindada na planície de Imphal. Os britânicos podiam contar ainda com várias brigadas em reserva e com o 33º Corpo, do General Montagu G. N. Stopford (2ª Divisão de Infantaria britânica e 23ª Brigada *Chindit*). A situação logística japonesa era precária e a superioridade aérea da Commonwealth permitia o lançamento de suprimentos por aviões de transporte.

Esta era a situação a 08/03/44.










10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. Ambos os contendores recebem reforços, sendo que algumas unidades chegam por ferrovia (em Dimapur) e outras por via aérea (no aeródromo de Imphal). As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão; Bgda – Brigada; BMetr – Batalhão de Metralhadoras; RAAT – Regimento de Artilharia Antitanque; RArt – Regimento de Artilharia; RB – Regimento Blindado; RCav Mec – Regimento de Cavalaria Mecanizada; REng – Regimento de Engenharia; RI – Regimento de Infantaria; RT – Regimento de Tanques; BArt – Batalhão de Artilharia; BAT – Batalhão de Artilharia Antitanque; BI – Batalhão de Infantaria; Blda – Blindada; PQD – Paraquedista; Mont – Montanha.

10.1.1 – Colocação Inicial da Commonwealth: As posições iniciais das unidades da Commonwealth são conforme as relações abaixo:









-  48ª Bgda (17ª DI) – Tonzang (Hexágono 0423) e/ou hexágonos adjacentes;
-  63ª Bgda (17ª DI) – Fort White (Hexágono 0527) e/ou Tiddim (Hexágono 0325) e/ou hexágonos adjacentes;
-  Demais unidades da 17ª DI - Tonzang (Hexágono 0423) e/ou Tiddim (Hexágono 0325) e/ou Fort White (Hexágono 0325) e/ou hexágonos adjacentes;
-  32ª Bgda (20ª DI) – Palel (Hexágono 0614) e/ou Shuganu (Hexágono 0516) e/ou hexágonos adjacentes;
-  80ª Bgda (20ª DI) – Tamu (Hexágono 0917) e/ou Sittaung (Hexágono 1217) e/ou hexágonos adjacentes;
-  100ª Bgda (20ª DI) – Tamu (Hexágono 0917) e/ou Sittaung (Hexágono 1217) e/ou hexágonos adjacentes;

-  BMetr da 20ª DI – Wangjing (Hexágono 0612);
-  Demais unidades da 20ª DI – Tamu (Hexágono 0917) e/ou Sittaung (Hexágono 0917) e/ou hexágonos adjacentes;
-  1ª Bgda (23ª DI) – Hexágono 1015;
-  37ª Bgda (23ª DI) – Torbung (Hexágono 0315);
-  2 BI da 49ª Bgda (23ª DI) – Ukhrul (Hexágono 1008);
-  50ª Bgda PQD e 1 BI da 49ª Bgda (23ª DI) – Hexágono 1009;
-  Demais unidades da 23ª DI – Bishenpur (Hexágono 0313);
-  254ª Bgda Blda, RCav Mec, RArt (3-1-6/2), 2 RAAT e 1 BI (3-3-6) indianos independentes – Imphal (Hexágono 0511) e/ou hexágonos adjacentes;
-  Tropa de Aeródromo – Hexágono 0410;
-  1 BI independente (2-3-6) – Jessami (Hexágono 1203);
-  1 BI nepalês – Kohima (Hexágono 0703).






10.1.2 – Colocação Inicial japonesa: As posições iniciais japonesas são conforme as relações abaixo:

-  124º RI (31ª DI) – Hexágono 2007;
-  58º RI (31ª DI) – Hexágono 1808;
-  138º RI (31ª DI), REng e BArt da 31ª DI – Homalin (hexágono 1610);
-  1 BI do 67º RI (15ª DI) e 1 BArt (2-1-6/2) do 21º RArt – Lawngmin (hexágono 1513);
-  2 BI do 60º RI (15ª DI) e 1 BArt (3-1-6/2) do 21º RArt – hexágono 1413;
-  2 BI do 51º RI (15ª DI) e REng da 15ª DI – Hexágono 1414;
-  2 BI do 213º RI (33ª DI), 1 BArt Mont do 33º RArt (1-1-6/1), 1 BI do 51º RI (15ª DI), 1 BI do 60º RI (15ª DI), 3º RArt, 14º RT e 1 BAT – Kalewa (hexágono 1027) e/ou hexágonos adjacentes;
-  215º RI, 2 BI do 214º RI, 2 BArt Mont (1-1-6/1) do 33º RArt, 18º RArt, REng da 33ª DI e 4º REng – Kalemmyo (hexágono 0827) e/ou hexágonos adjacentes;
-  1ª e 2ª Bgdas do ENI (indianos pró-japoneses) – Em qualquer hexágono a Leste do rio Chindwin ao Sul de Yuma (hexágono 1220).

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









-  2º Turno – 9ª Bgda indiana da 5ª DI (Imphal);
-  3º Turno – 123ª Bgda indiana da 5ª DI (Imphal); 161ª Bgda indiana e 1 RArt Mont da 5ª DI indiana (Dimapur);
-  4º Turno – 5ª Bgda britânica da 2ª DI (Dimapur); demais unidades da 5ª DI indiana (Imphal);
-  5º Turno – Demais unidades da 2ª DI (Dimapur); 33ª Bgda indiana e 1 RArt Mont da 7ª DI indiana (Dimapur);
-  6º Turno – 23ª Bgda Chindit (Dimapur), 1 RArt (3-1-6/2) e 1 RB (Dimapur);
-  9º Turno – 89ª Bgda indiana da 7ª DI (Imphal);
-  10º Turno – 114ª Bgda indiana (Imphal) e demais unidades da 7ª DI indiana (Imphal);
-  13º Turno – 268ª Bgda indiana (Dimapur).

10.1.4 – Reforços japoneses: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro, sempre pela borda Sul:

-  9º Turno – 1 BI do 67º RI (15ª DI) e 3ª Bgda do ENI (indianos pró-japoneses);
-  10º Turno – 1 BI do 67º RI (15ª DI) e 1 BI do 154º RI;
-  11º Turno – 1 BI do 214º RI (33ª DI);
-  13º Turno – 1 BArt (2-1-6/2) do 21º RArt;
-  14º Turno – 2 BI do 151º RI.

10.2 – Objetivos →

10.2.1 – Objetivos japoneses: o objetivo dos japoneses é invadir a Índia através de Imphal e de Kohima, abrindo caminho para Dimapur. Portanto, ao fim do jogo, o jogador japonês conta os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo:

-  Dimapur (hexágono 0401) – 100 pontos (conta 5 pontos por turno que a cidade ficar em seu poder);
-  Imphal (hexágono 0511) – 50 pontos (conta 5 pontos por turno que a cidade ficar em seu poder);
-  Kohima (hexágono 0703) – 25 pontos (conta 2 pontos por turno que a cidade ficar em seu poder);
-  Ukhrul (hexágono 1008) – 20 pontos;
-  Bishempur (hexágono 0313) – 20 pontos;
-  Jessami (hexágono 1203) – 10 pontos;
-  Moreh (hexágono 0816) – 10 pontos;
-  Kanglatongbi (hexágono 0509) – 10 pontos;



- Palel (hexágono 0614) – 10 pontos;
- Forte White (hexágono 0527) – 10 pontos;
- Forte Keary (hexágono 1407) – 10 pontos;
- Unidade da Commonwealth Destruída – 10 pontos.

10.2.2 – Objetivos da Commonwealth: o objetivo da Commonwealth é impedir os japoneses de atingir a Índia e expulsá-los da Birmânia. Portanto, ao fim do jogo, o jogador da Commonwealth conta os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo:

- Unidade japonesa destruída – 5 pontos (não marca pontos por unidades do ENI destruídas);
- Se não restar nenhuma unidade japonesa ou do ENI a Oeste do rio Chindwin – 50 pontos;

Vence quem marcar mais pontos.



**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

**TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:**

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ*	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	1 Coluna
Floresta	2	3	2 Colunas
Montanha	2**-3	PROIBIDO	3 Colunas
Montanha c/ Floresta	4	PROIBIDO	3 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Forte	1	1	2 Colunas
Estrada de Bom Tempo	1	½	---
Estrada	1	½	---
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---

\* - Blindados e Cavalaria Mecanizada.

\*\* - Chindits e Artilharia de Montanha.

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

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

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

**TABELA DE VULNERABILIDADE**

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Engenharia, Paraquedistas, Metralhadoras, Cavalaria e Chindits.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada	2	1
Artilharia, Artilharia Antitanque e Artilharia de Montanha	2	2









# Batalha de IMPHAL-KOHIMA

O último avanço japonês

Marcador de Poder Aéreo - Japoneses



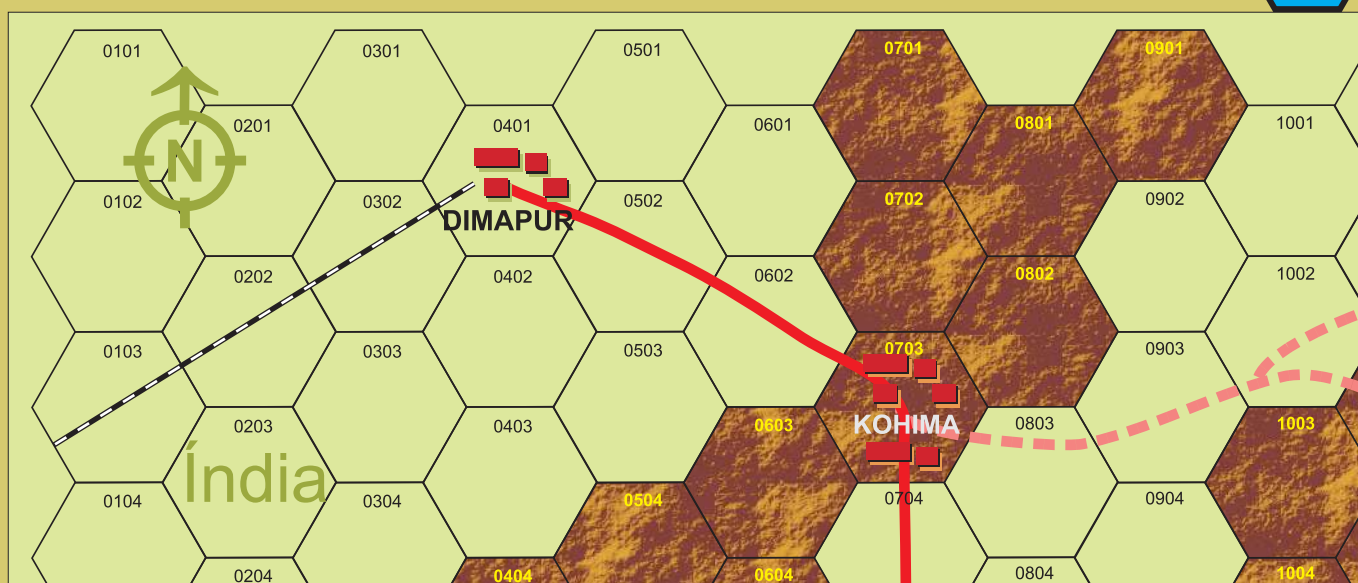
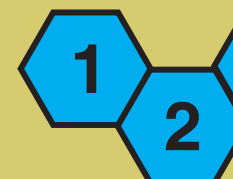
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Marcador de Poder Aéreo - Britânicos



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

TURNOS



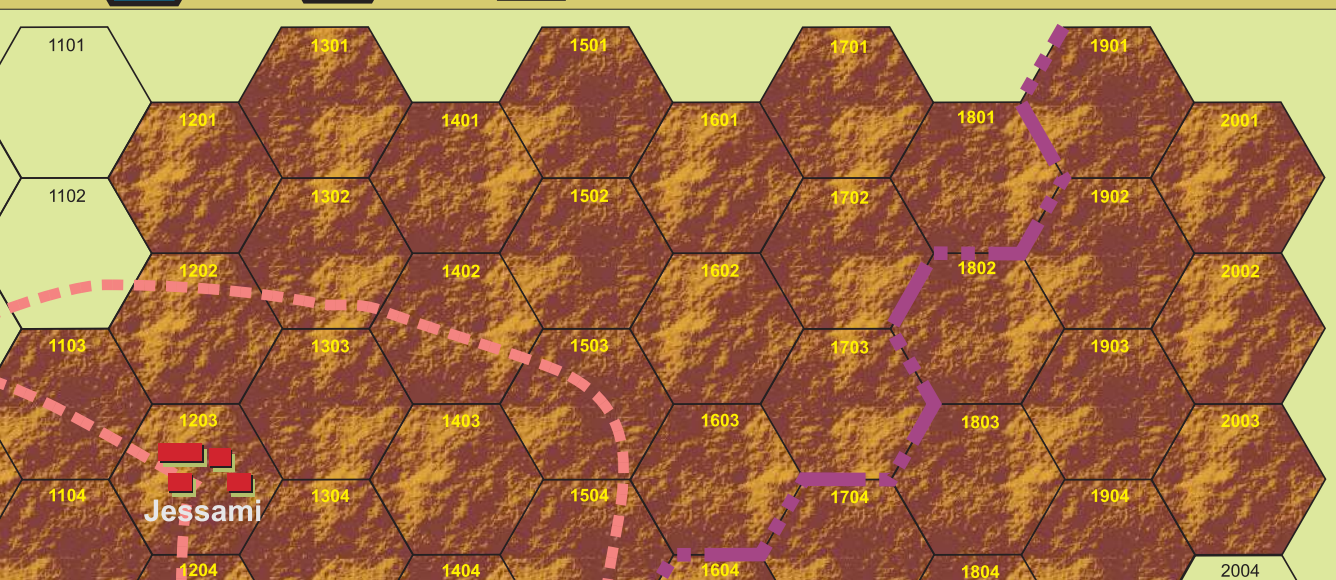
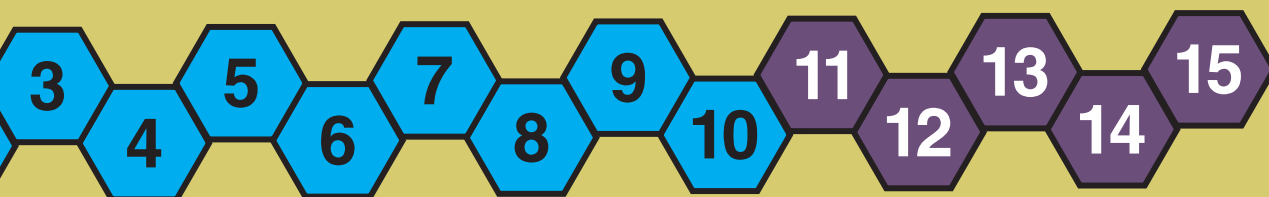
# IMA



## TIPOS DE TERRENOS

Aberto	Povoado	Floresta	Forte	Montanha	Rio	Estrada	Estr. Bom Tempo	Ferrovia	Fronteira	Aeródromo	Lago
1	1	2 - 3	1	2*	1 - 2	1 - ½	1 - ½	---	---	1	X
---	1	2	2	3	2	---	---	---	---	1	---

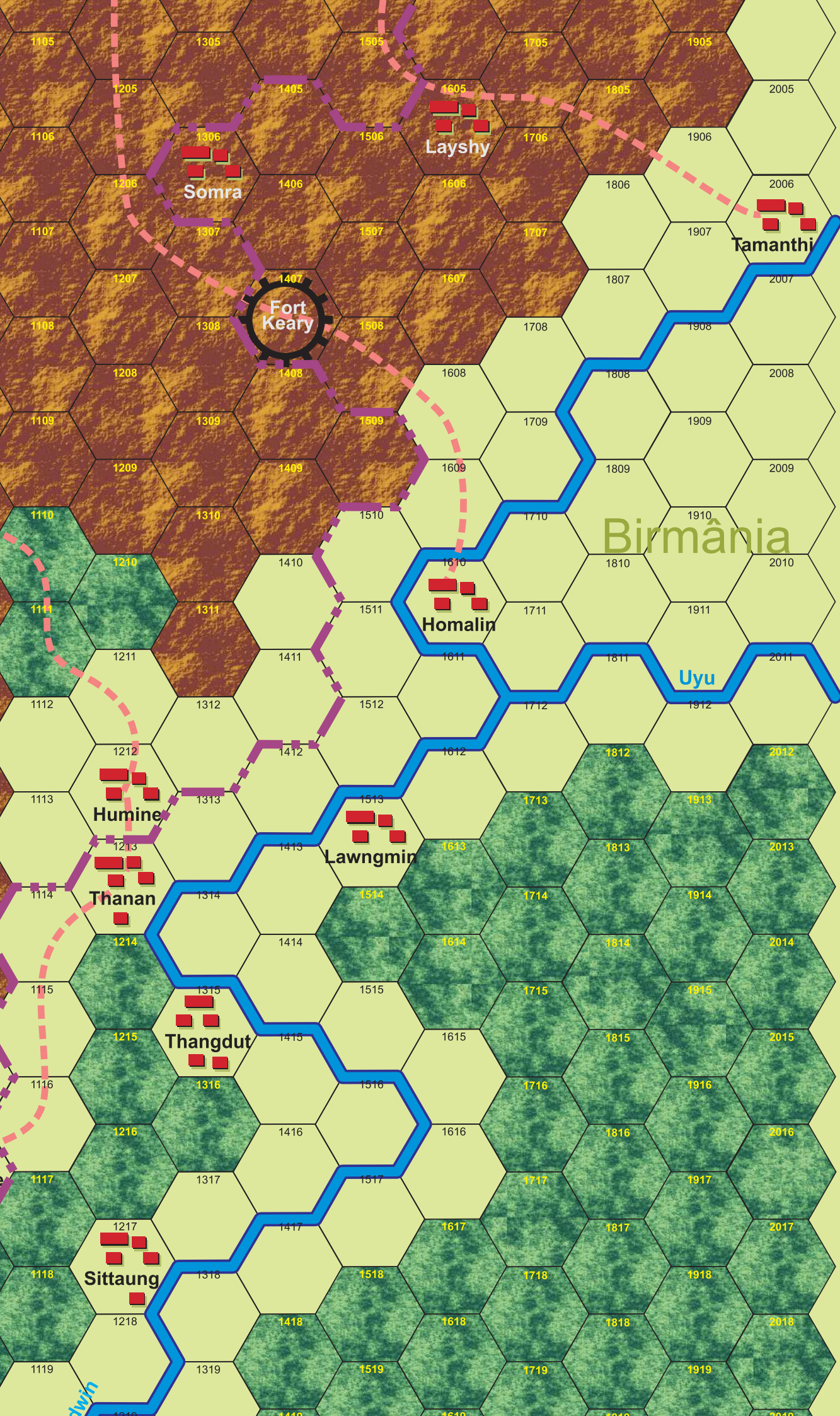
\*Artilharia de montanha



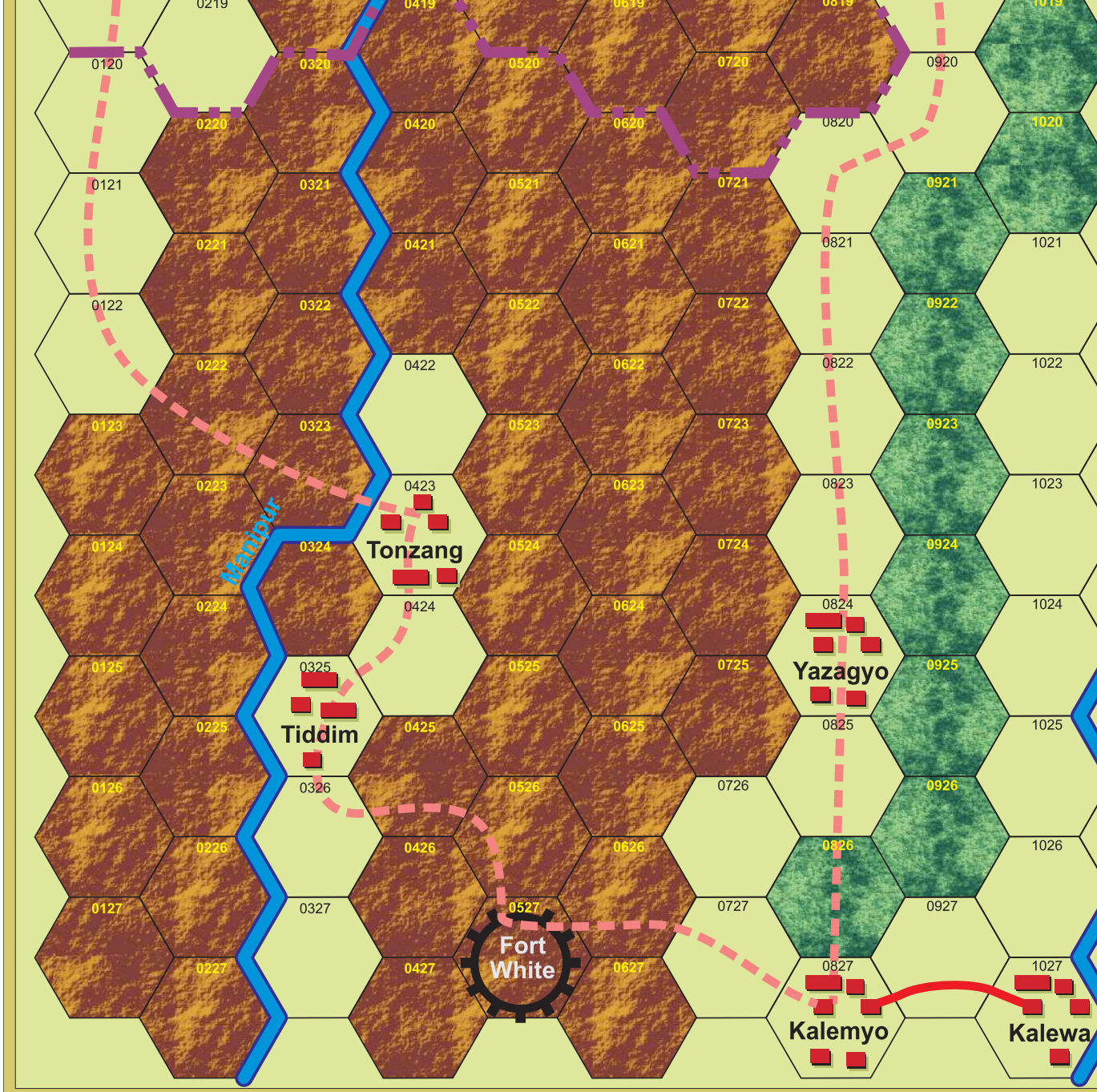




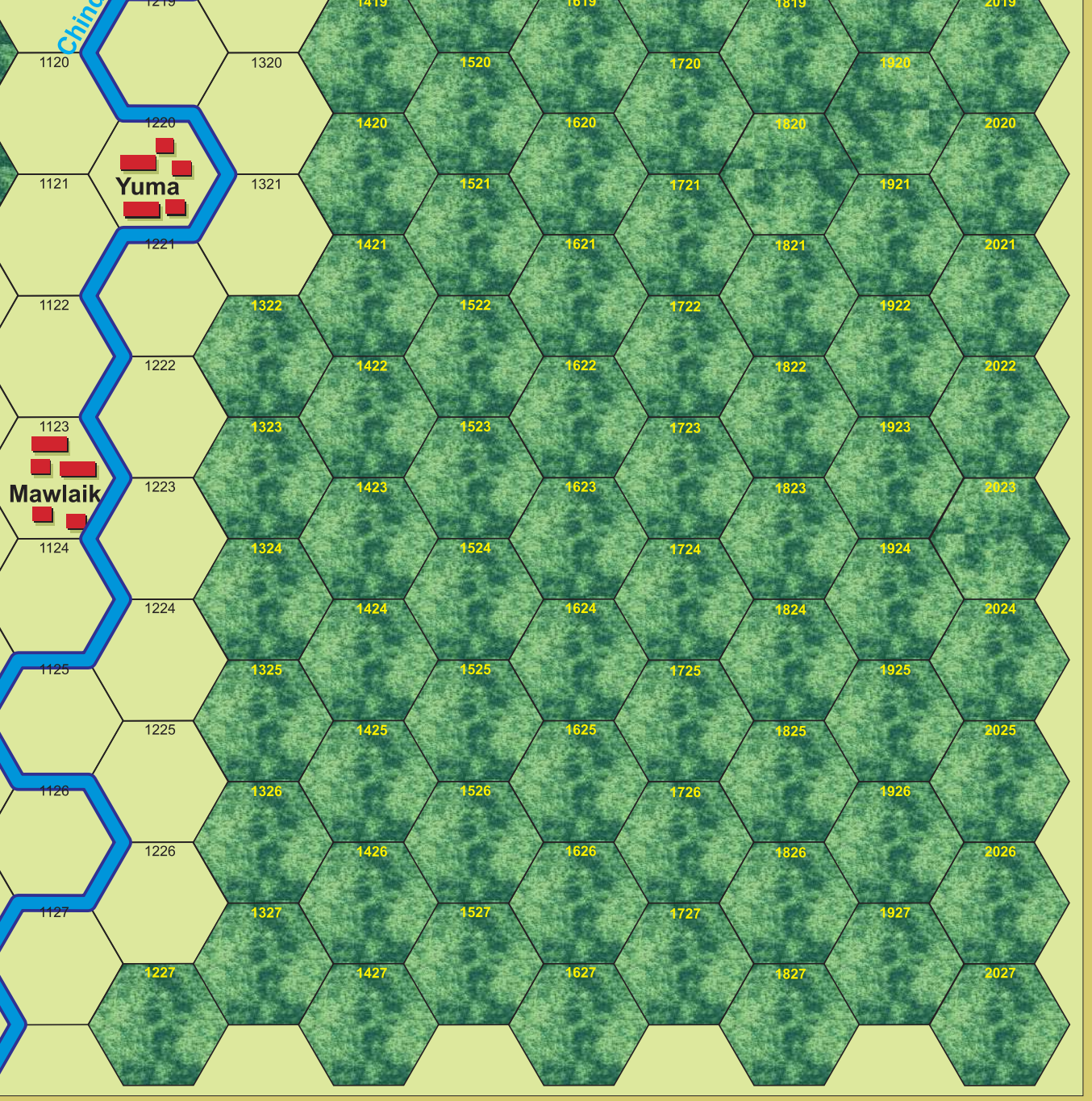














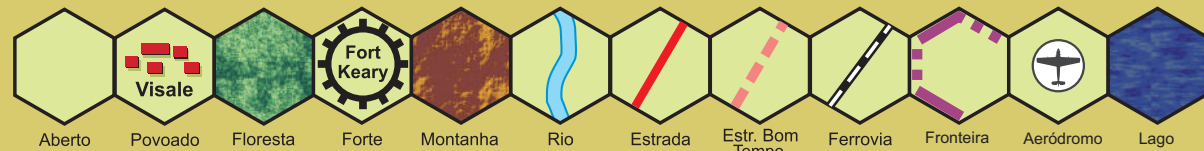


# Batalha de IMPHAL-KOHIMA

O último avanço japonês



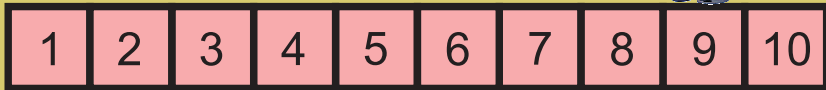
## TIPOS DE TERRENOS



Marcador de Poder Aéreo - Japoneses



Marcador de Poder Aéreo - Britânicos



## TURNOS

