

STALINGRADO

REGRAS GERAIS

1 - INTRODUÇÃO

A campanha de Stalingrado-Cáucaso foi o maior erro estratégico cometido por Hitler na 2ª Guerra Mundial. Contando com apoio logístico deficiente e com forças inadequadas para a dupla tarefa de conquistar Stalingrado e o Cáucaso, o Führer dividiu o Grupo-de-Exércitos Sul em dois grupamentos, o "A" (Marechal Wilhelm List), para conquistar o Cáucaso, e o "B" (Marechal Fedor von Bock) para capturar Stalingrado.

A conquista do Cáucaso era considerada essencial devido aos seus poços petrolíferos (como em Maykop), enquanto Stalingrado, juntamente com os rios Don e Volga, seria uma importante proteção para o flanco das forças que avançariam para o sul, em direção ao Cáucaso.

Porém, após o início da "Operação Azul" (28/06/42), Hitler desviou cada vez mais forças para Stalingrado, a "Cidade de Stalin", sacrificando o avanço para o Cáucaso em troca de uma conquista de prestígio. A 19/11/42, com o 6º Exército do Eixo retido em Stalingrado pelo 62º Exército soviético, o Exército Vermelho lançou a "Operação Urano", uma gigantesca ofensiva, rompendo as fracas defesas romenas, capturando Kalach no Don e cercando todo o 6º Exército alemão em Stalingrado.

Uma nova formação foi apressadamente organizada, o Grupo-de-Exércitos Don, posto sob o comando do Marechal Erich von Manstein para tentar salvar a guarnição cercada. Em vão.

O fim se deu a 02/02/43, com a rendição do Marechal Friedrich Paulus, comandante do 6º Exército. Apenas dentro do bolsão de Stalingrado, vinte divisões alemãs e duas romenas foram aniquiladas. O Exército alemão jamais se recuperaria de tamanho desastre.

Hitler queria o Cáucaso e Stalingrado. Perdeu os dois e, com eles, a guerra.

2 - MATERIAL

2.1 - Mapa

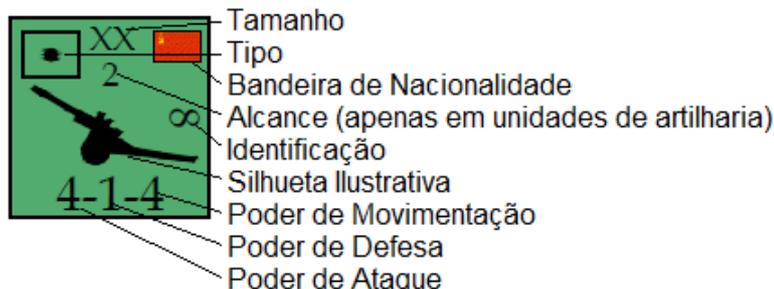
Representa a região do Sul da então URSS, num total de 1.192 hexágonos.

2.2 - Peças em Cartão

Num total de 519 peças (excetuando-se marcadores), sendo 308 soviéticas (259 terrestres e 49 aéreas), 154 alemãs (92 terrestres – sendo 3 das Waffen-SS – e 62 aéreas), 30 romenas (24 terrestres e 6 aéreas), 13 húngaras (11 terrestres e 2 aéreas), 13 italianas (11 terrestres e 2 aéreas) e 1 eslovaca (terrestre). As nacionalidades são definidas pelas seguintes cores:

 – Soviética	 – Alemã	 – Romena	 – Waffen-SS (Alemã)
 – Italiana	 – Húngara	 – Eslovaca	

2.2.1 - Características das Peças Terrestres:



Tamanho: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu "tamanho" ou "nível". Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão



(II), Regimento (III) - Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Esta simulação é de nível Divisão, mas conta com unidades de tamanho Brigada e Corpo de Exército.

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



Identificação: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à direita é o da Divisão (ou Brigada ou Corpo de Exército). Além disso, algumas unidades têm as letras “NKVD”, indicando que essas unidades não pertencem ao Exército, mas sim a essa organização. As com a indicação “G” são unidades soviéticas de Guardas (elite) e alemãs com a indicação “LW” pertencem à Luftwaffe (Força Aérea alemã).

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

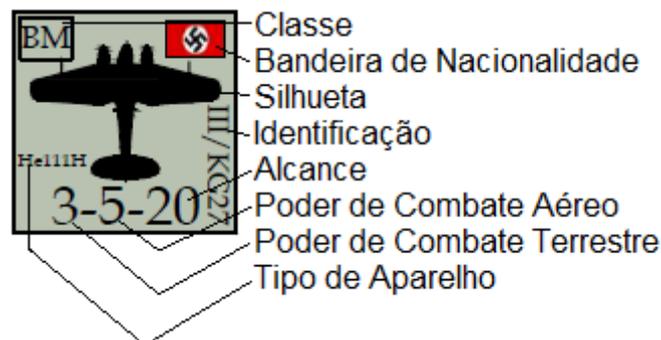
Poder de Defesa: É o valor de combate dessa unidade quando é atacada.

Poder de Movimentação: É o valor de deslocamento da unidade no decorrer da partida (V. item 4).

Alcance: No caso de unidades de artilharia, é a distância, em hexágonos, em que ela pode atuar num combate (V. item 9).

A unidade do exemplo é a 8ª Divisão de Artilharia soviética (cor verde). Ela tem poder de ataque 4, poder de defesa 1, poder de movimentação 4 e alcance 2.

2.2.2 - Características das Peças Aéreas:



Classe: Refere-se à função dos aparelhos que compõem a unidade. Nesta simulação, as unidades aéreas podem ser definidas em 6 classes:

C - Caça. É a unidade que realiza a escolta ou a interceptação em combates aéreos.

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

BL, BM e BP - Bombardeiros Leve, Médio e Pesado, respectivamente. São estas unidades que realizam o apoio ao solo e os bombardeios.

T - Transporte. É a unidade de transporte aéreo. Não podem realizar ataques, mas podem ser atacadas.

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

Identificação: Nesta simulação, as unidades soviéticas são *Deleniye* (Divisões), as alemãs, *Gruppe*, as romenas, *Grupul*, as italianas, *Gruppo* e a húngara é uma *Légi Dandár* (Brigada Aérea).

Alcance: É a distância máxima que o hexágono-alvo pode estar do hexágono onde está essa unidade para a sua atuação.



Poder de Combate Terrestre: É o valor combativo da unidade quando apoiando combates terrestres.

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

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

Algumas unidades aéreas alemãs são marcadas com KG zbV (Kampfgeschwader zur besonderen Verwendung) e KGr zbV (Kampfgruppe zur besonderen Verwendung). Trata-se de unidades de transporte para emprego específico (a expressão zur besonderen Verwendung significa “para utilização especial”).

Portanto, a unidade do exemplo representa o III Gruppe do KG 27 alemão (cinza), de bombardeiros médios, equipada com He 111. Ela tem poder de combate terrestre 3, poder de combate aéreo 5 e alcance 20.

2.3 - Tabelas

Esta simulação possui cinco tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação, no Combate e na Estocagem”, “Tabela de Resultados de Combate Aéreo”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Recompilamento”. Seu emprego é explicado adiante.

2.4 - Marcadores Auxiliares

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 32 na parte inferior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real, que vai de 28/06/42 a 02/02/43.

2.4.2 – Marcadores de Pontos de Recompilamento: São as cinco fileiras de casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior esquerda do tabuleiro e, nesta simulação, são referentes a cinco das nacionalidades envolvidas. 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 unidades.

3 - SEQUÊNCIA

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador do Eixo (peças alemãs, romenas, italianas, húngaras e a eslovaca), que move quantas de suas unidades quiser na chamada “Fase de Movimentação” do Eixo; em seguida, vem a “Fase de Combate” do Eixo, quando o jogador do Eixo executa os ataques contra as unidades soviéticas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” do Eixo, vem a “Fase de Movimentação” soviética, quando o jogador soviético move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” soviética, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” soviética. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

4 - MOVIMENTAÇÃO

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

Pela tabela, vê-se que certos terrenos (acidentado, pântano, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

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 unidades;
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas NÃO é somado.



- Para efeito de movimentação normal, inclusive através de rios, ferrovias podem ser usadas indistintamente por todos os tipos de unidades, gastando 1 ponto de movimentação.

4.1 - Restrições à Movimentação

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto o jogador do Eixo quanto o soviético podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades terrestres num mesmo hexágono qualquer, dependendo do tipo de terreno, como como pode ser observado na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação, no Combate e na Estocagem” (terrenos do tipo pântano, inóspito e montanha têm menor capacidade de estocar unidades). Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo. Unidades aéreas não contam nesse critério, pois elas só podem ser posicionadas em aeródromos e campos de pouso (V.6.4).

OBSERVAÇÃO:

- Apesar de pertencerem ao Eixo, unidades romenas, húngaras e a eslovaca, terrestres ou aéreas, NUNCA poderão ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo. Se isto não for possível, o jogador alemão deverá eliminar a(s) peça(s) de nacionalidade diferenciada.

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”, diz-se que ela “engajou”. No entanto, a unidade pode prosseguir no seu movimento, gastando 1 (um) ponto de movimentação a mais toda vez que se movimentar por um hexágono pertencente à “zona de engajamento” inimiga. Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua unidade 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 unidade inimiga que a está engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas. Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades terrestres inimigas NUNCA podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade alemã ocupando um hexágono de terreno acidentado, engajada com uma unidade soviética em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (acidentado) em relação ao do soviético (aberto). Outras unidades amigas podem ainda entrar neste hexágono de terreno dominante, sem precisar atacar as unidades inimigas que elas engajaram.

OBSERVAÇÕES:

- Não se considera como “Zona de Engajamento” nenhum hexágono que esteja do outro lado de um rio largo (Volga e Don). Dessa forma, a movimentação e outras ações podem ser realizadas desconsiderando-se a “Zona de Engajamento” inimiga.
- Excepcionalmente nesta simulação, unidades que engajem estando em terreno dominante não são obrigadas a atacar.

4.2 - Entrada e Saída do Mapa

4.2.1 – Entrada: Tanto o Eixo quanto os soviéticos recebem reforços durante o jogo (os turnos e direções de entrada estão listados nas Ordens de Batalha em anexo). No momento da entrada, as unidades podem fazer uso de ferrovias ou utilizando seu Poder de Movimentação normal, sempre contando a partir do primeiro hexágono ocupado. As unidades do Eixo entram pelas bordas Oeste e Norte. As unidades soviéticas que entram pela borda Leste o fazem sempre a partir do hexágono 3321 (inclusive) para o Norte e as que entram pela borda Norte, a partir do hexágono 0601 (inclusive) para o Leste até a queda de Livny (hexágono 0901), quando então passam a entrar somente a partir do hexágono 1301 (inclusive). Unidades reconstituídas podem entrar por qualquer das três bordas citadas. Unidades aéreas de ambos os contendores entram diretamente em aeródromos ou pistas de pouso e podem ser utilizadas no mesmo turno.

4.2.2 – Saídas: Unidades alemãs podem sair pelas bordas Oeste e Norte (a Oeste do hexágono 0601), sem, contudo, retornar ao jogo (com exceção da 11ª Divisão Panzer e da 1ª Brigada Motorizada SS); se saírem pelas bordas Leste e Sul, por qualquer motivo, são consideradas destruídas. As unidades que são retiradas ao longo da partida o fazem desde que possam traçar um percurso qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo



para as margens Oeste e Norte (a Oeste do hexágono 0601), sendo então retirada imediatamente. Unidades soviéticas não podem sair do tabuleiro por sua movimentação, mas, se forem obrigadas (por recuo após combate) a sair pela borda Oeste, serão consideradas destruídas e não podem ser reconstituídas; nas demais bordas, não são consideradas destruídas, podendo retornar ao tabuleiro somente pela mesma borda a partir de dois turnos após a saída. Além disso, algumas unidades são retiradas do tabuleiro ao longo da partida, em função de transferência, rebatismo ou transformação em outro tipo de unidade. Nestes casos, basta que ela possa traçar um percurso qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo para as margens Norte, Leste ou Sul e ela pode ser retirada imediatamente.

4.3 - Ferrovia

Ambos os contendores podem recorrer à ferrovia para transporte de tropas. Para usá-la, uma unidade tem que começar o turno já em um hexágono de ferrovia e estar desengajada. Durante esse turno, a unidade não poderá se mover para fora de um hexágono de ferrovia e nem realizar ataques. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s) e ela(s) poderá(ão) se mover por até 30 hexágonos de ferrovia por turno.

OBSERVAÇÕES:

- Unidades de reforço podem entrar no tabuleiro por hexágonos de ferrovia, pois se entende que elas estavam já na ferrovia, fora do tabuleiro, ao se iniciar o turno.
- Nesta simulação, o jogador do Eixo pode utilizar as ferrovias de cor cinza e roxa, enquanto o jogador soviético pode usar as ferrovias de cor preta e roxa.

4.4 - Transporte Naval:

Unidades terrestres podem ser transportadas por mar se, e somente se, em sua movimentação elas transitarem por apenas um hexágono de mar entre o hexágono de partida e o de chegada, o qual não poderá estar ocupado por unidades inimigas. Além disso, o hexágono só pode ser de Terreno Aberto ou de Cidade. Este tipo de movimentação é proibido para unidades blindadas, mecanizadas e motorizadas.

OBSERVAÇÕES:

- No 1º turno, na Fase de Movimentação alemã, não pode haver nenhum engajamento da linha do hexágono 0111 ao hexágono 0511 (tudo inclusive) para o Sul. As unidades terrestres inicialmente posicionadas abaixo dessa linha podem se mover, mas não podem engajar.
- Unidades do Eixo não podem atravessar o rio Volga. Se forem obrigadas a recuar para a outra margem do Volga por recuo em combate, são consideradas destruídas.

5 - 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 ($11 \div 4 = 2,75$; desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

- O atacante NÃO pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá atacar;
- Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.



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

5.1.3 - Subordinação a QG: Se uma unidade combater, atacando ou defendendo, sem estar ao alcance de um QG, ela perde uma coluna (à esquerda se atacando, à direita se defendendo) na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Condições Climáticas: Durante o inverno, as condições climáticas interferem drasticamente no combate (V.11).

5.1.5 - Corpo Panzer: Se, durante um combate, houver pelo menos uma Divisão Panzer e uma Divisão de Infantaria Motorizada (ambas alemãs) no mesmo hexágono, o jogador alemão “ganha” uma coluna na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, sendo à direita se estiver atacando ou à esquerda se estiver sendo atacado.

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

5.1.7 - Resultados dos Combates:

D1 – Defesa sofre uma baixa **OU** todas as unidades defensoras recuam um hexágono (a critério do jogador defensor).

D2 – Defesa sofre uma baixa **E** todas as unidades defensoras recuam um hexágono (a critério do jogador defensor).

D3 a 10 – Todas as unidades defensoras recuam um hexágono e o valor excedente é convertido em baixas (Exemplo: D4 = todas as unidades defensoras recuam um hexágono e sofrem três baixas (a critério do jogador defensor)).

A1 a 3 – O número indicado determina a quantidade de baixas entre as unidades atacantes.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades soviéticas em Stalingrado **NÃO** precisam recuar como resultado de combate, convertendo todo o valor do resultado em baixas.

5.2 - Avanço após Combate

Quando o atacante vence um combate, ele pode ocupar o hexágono abandonado pelo defensor com quaisquer tipos de unidades (exceto artilharia) ou avançar hexágonos a mais se, e somente se, a unidade atacante for de blindados, de infantaria mecanizada, de cavalaria mecanizada, infantaria motorizada ou de cavalaria e nas seguintes circunstâncias:

5.2.1 - Exploração do Êxito: Quando o atacante, contendo unidades dos tipos acima mencionados, vence um combate, ele poderá avançar um hexágono a mais além do hexágono abandonado pelo defensor, desde que as unidades defensoras estivessem em Terreno Aberto e sem um rio (ignora-se pontes) entre este hexágono e o próximo, o qual poderá ser de Terreno Aberto ou Cidade.

5.2.2 – Ruptura: Quando as unidades defensoras são derrotadas de forma a que o número de baixas sofridas por ela elimine todas elas e ainda sobre pontos de baixas a serem descontados, estes pontos se transformam em pontos de movimentação para o lado atacante.

EXEMPLO: Um grupo de unidades defensoras recebe um resultado D6. O total de baixas que esse grupo podia sofrer, após recuar um hexágono, era 3, eliminando todas elas. Portanto, o jogador atacante poderá utilizar esses 2 pontos excedentes como pontos de movimentação, o que permitiria a uma unidade se mover, por exemplo, 2 Pontos de Movimentação a mais ou duas unidades se moverem 1 Ponto de Movimentação a mais. Note-se que não há restrições quanto a obstáculos nesse caso.

OBSERVAÇÕES:

- O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos a que teria direito, ficando a seu critério decidir;
- Os efeitos dos itens 5.2.1 e 5.2.2 são cumulativos.



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. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 - Recuo para Hexágono Ocupado: Quando unidades são forçadas a recuar para um hexágono já ocupado por unidades amigas, elas devem permanecer neste hexágono, mesmo que excedendo o limite do mesmo, até o fim da Fase de Combate inimiga. Se, todavia, este hexágono for atacado nesta mesma fase, o poder de defesa das unidades que recuaram para ele não é contado. Contudo, caso o defensor sofra baixas, elas podem ser aplicadas nas unidades que recuaram para este hexágono no combate precedente.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Unidades blindadas, de infantaria mecanizada, de cavalaria mecanizada e de artilharia obrigadas a recuar através de rios sofrem baixas. Se, no combate que originou o recuo, elas sofrerem baixas, então elas serão consideradas destruídas. Unidades blindadas, de infantaria mecanizada, de cavalaria mecanizada e de artilharia obrigadas a recuar através de rios largos são consideradas destruídas. Unidades de outros tipos obrigadas a recuar através de rios largos sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo elas sofrerem baixas, então elas serão consideradas destruídas.

OBSERVAÇÃO:

- Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar para um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não é eliminada.

6 - PODER AÉREO

Além das unidades terrestres, esta simulação possui unidades aéreas que se diferenciam daquelas por apresentarem a silhueta de um avião (V.2.2.2). As unidades aéreas podem ser utilizadas de duas maneiras distintas (dependendo da classe): Apoio ao Solo e Bombardeio Tático. Essas unidades podem também se envolver em combates aéreos.

6.1 - Combates Aéreos

Quando unidades aéreas inimigas se encontram 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 que está na sua Fase de Movimentação, que é o atacante, lança as suas unidades aéreas em suas missões, à sua escolha, incluindo unidades de transporte, sempre dentro do alcance das unidades aéreas.

2º- Encerrada a sua Fase de Movimentação e antes de se iniciar a sua Fase de Combate, o jogador adversário, que é o defensor, pode lançar as próprias unidades aéreas para interceptar as do atacante (no caso de caças) ou apoiar unidades terrestres que estejam sendo atacadas por outras unidades terrestres (bombardeiros), 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 Resultados 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 são sempre dadas em ordem crescente dos valores de combate das unidades aéreas intactas presentes no combate. Uma vez que não existam mais unidades aéreas intactas no local, pode se dar baixas em unidades já com baixas, sendo eliminadas.

EXEMPLO: Três *Gruppen* de He 111 (3-5-20) dirigem-se para um hexágono-alvo escoltados por dois *Gruppen* de Me 109 (0-9-10). Três divisões de caças soviéticos, uma equipada com Yak-1 (1-7-11) e outras duas com LaGG-3 (1-6-16), interceptam os alemães sobre o hexágono-alvo. O somatório será: Atacante = $5 + 5 + 5 + 9 + 9 = 33$; Defensor = $7 + 6 + 6 = 19$. Na "Tabela de Resultados de Combate Aéreo", a coluna será a 31-40 e a linha será a 11-20. Lança-se então um dado. Supondo que tenha caído "4", consulta-se então a linha 3-4 e teremos como resultado 3-2. Isso significa que o defensor sofreu 3 baixas e o atacante, 2. O jogador soviético terá que dar uma baixa em cada uma de suas unidades (já que são apenas 3) e o alemão terá que dar baixas em duas unidades de He 111, pois elas têm poder de combate aéreo (5) menor que os Me 109 (9).



4º- Os bombardeiros sobreviventes de ambos os lados participam do combate terrestre no caso de apoio ao solo (6.2) ou realizam o bombardeio tático (6.3). No caso de transportes aéreos, eles também são executados nesse momento.

OBSERVAÇÕES:

- Não há limite de unidades aéreas em voo sobre o mesmo hexágono.
- Se não houver nenhum caça ou caça-bombardeiro em um dos lados envolvidos no combate, ignora-se o resultado de baixas no lado oponente. No exemplo anterior, se não houvesse caças alemães escoltando os bombardeiros, o lado soviético não sofreria baixas, mesmo que a tabela assim determinasse.
- Se não houver caças nem caça-bombardeiros em nenhum dos lados envolvidos no combate, não há combate aéreo.
- Bombardeiros médios e pesados também podem ser usados como transportes, mas não podem realizar nenhuma outra função no turno.

6.2 - Apoio ao Solo

Quando um jogador quer apoiar um combate ele simplesmente soma o poder de combate terrestre de suas unidades aéreas sobre o hexágono do defensor ao somatório do poder de combate de suas unidades terrestres (V.5.1.1). Esse processo é válido tanto para o defensor quanto para o atacante.

OBSERVAÇÕES:

- Ao anunciar um ataque, o jogador deverá dizer o total de pontos empregados no mesmo, incluindo o poder aéreo. Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, não é permitido fazer qualquer alteração;
- O defensor só pode utilizar para apoio ao solo as unidades aéreas de tipo C, CB e BL.

6.3 - Bombardeio Tático

Ambos os jogadores podem utilizar seus bombardeiros ou caça-bombardeiros para atacar alvos táticos inimigos. Para isso, basta posicionar suas unidades sobre o hexágono-alvo e informar o ataque. Os poderes de ataque das unidades aéreas são somados e lança-se 1 dado para verificar o resultado na “Tabela de Bombardeio”, conforme o alvo atacado:

6.3.1 - Bombardeio Tático a Aeródromo: Se o alvo for um aeródromo ou pista de pouso, o valor na tabela representa a quantidade de baixas entre as unidades aéreas estacionadas no hexágono atacado.

6.3.2 - Bombardeio Tático a Unidades Terrestres: Se o alvo for unidades terrestres, procede-se como um bombardeio normal, considerando ainda os efeitos do terreno – exceto rio. Porém, se no hexágono houver mais de uma unidade, o excedente soma-se ao valor da tabela (ou seja, havendo duas unidades, o número na tabela é acrescido de 1; havendo três unidades, é acrescido de dois, etc.). O resultado é verificado na tabela abaixo:

0 a 2	Nada Acontece.
3 a 5	Uma unidade sofre uma baixa.
6 a 7	Duas unidades sofrem uma baixa cada.*
8 a 9	Uma unidade sofre uma baixa e outra unidade é eliminada.

* - Se houver apenas uma unidade terrestre no hexágono, ela sofrerá somente uma baixa.

6.3.3 - Bombardeio Tático a QGs: Se o alvo for um QG, o valor na tabela representa a redução no alcance do QG para o turno em andamento.

OBSERVAÇÃO:

- Nos itens 6.1, 6.2 e 6.3, após a conclusão da missão, a unidade aérea empenhada retorna imediatamente à sua pista de pouso ou aeródromo de origem.

6.4 - Aeródromos

Este jogo possui marcados no tabuleiro vários aeródromos e pistas de pouso. Somente nesses hexágonos podem ser colocadas as unidades aéreas, sem prejuízo da sua capacidade de abrigar unidades terrestres. Cada



aeródromo pode abrigar até 6 (seis) unidades aéreas de qualquer tipo, enquanto cada pista de pouso só pode abrigar 3 (três) unidades aéreas dos tipos C, CB e BL.

OBSERVAÇÃO:

- Os hexágonos 2237, 2238, 2837 e 2838 são simbólicos. Nenhuma unidade terrestre pode transitar por eles e, se alguma for obrigada a recuar para eles, consideram-se normalmente as regras para unidades que saiam do tabuleiro (V.4.2.2). Apenas unidades aéreas podem transitar por estes hexágonos, sendo que os hexágonos 2237 e 2837 representam 4 (quatro) hexágonos para a movimentação da unidade. Os hexágonos 2238 e 2838 são considerados permanentemente abastecidos.

6.5 - Transporte Aéreo

Além das unidades aéreas de combate, existem as unidades aéreas de transporte, que tem duas finalidades: recompletamento de unidades terrestres e abastecimento.

6.5.1 - Recompletamento: Cada unidade de transporte aéreo intacta pode transportar recompletamentos para uma divisão ou duas brigadas, enquanto uma unidade aérea com baixas pode transportar recompletamentos apenas para uma brigada. Em ambos os casos, a unidade terrestre tem que ser obrigatoriamente não blindada, mecanizada, motorizada e nem de artilharia.

6.5.2 - Abastecimento: Uma unidade de transporte aéreo que alcance um aeródromo em seu poder pode abastecer unidades terrestres (inclusive motorizadas) e aéreas, conforme estabelecido no item 10.

OBSERVAÇÕES:

- Uma mesma unidade aérea não pode realizar as duas missões no mesmo turno;
- Aviões do tipo BM e BP também podem ser usados como transporte;
- Unidades aéreas de transporte não podem encerrar a sua movimentação sobre um hexágono em poder do inimigo.

6.6 - Transferência de Unidades Aéreas

Para transferir uma unidade aérea qualquer de um aeródromo para outro, considera-se o dobro do alcance marcado na peça (a unidade não realiza nenhum outro movimento na sua Fase de Movimentação).

7 - BAIXAS

As baixas em unidades combatentes são relativas a perdas de material e homens, fadiga de combate e desorganização temporária das unidades. Quando uma unidade sofre baixas, ela é virada, ficando com o verso à mostra, onde os poderes de combate e de movimentação são grafados na cor vermelha.

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 "recompletada" uma unidade com baixas que é elevada à condição normal e "reconstituída" uma unidade que foi destruída (retirada do tabuleiro) e repostada em jogo (com baixas ou intacta). No Marcador de Pontos de Recompletamento (V.2.4.2), cada Exército empenhado na campanha tem indicados os seus pontos de recompletamento de infantaria, equipamento e aviação. 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, cada 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 criam uma unidade completa).

OBSERVAÇÃO:

- Esse procedimento deve ser realizado antes de se iniciarem os movimentos da Fase de Movimentação do jogador.

Pontos de Recompletamento de Infantaria destinam-se às unidades de infantaria, cavalaria, infantaria motorizada, montanhistas e segurança; Pontos de Recompletamento de Equipamentos referem-se às unidades de blindados, mecanizadas (infantaria e cavalaria) e de artilharia; Pontos de Recompletamento de aviação referem-se às unidades aéreas.



Para recuperar baixas, a unidade terrestre tem que estar desengajada e não pode atacar na sua Fase de Combate. Além disso, ela tem que estar ao alcance de um QG ou poder receber recompletamentos por via aérea, bastando para isso que ela possa traçar um percurso terrestre qualquer, livre de hexágonos ocupados pelo inimigo, a até 3 (três) Pontos de Movimentação até um aeródromo qualquer onde chegue a unidade aérea de transporte.

Unidades terrestres reconstituídas não podem se mover no turno nem estar engajadas. Unidades do Eixo reconstituídas podem ser postadas em qualquer cidade por onde passa a ferrovia cinza ou roxa. Unidades soviéticas reconstituídas podem ser postadas em qualquer cidade ao Norte do corte superior do rio Don, ao sul do rio Kuban ou em cidades às margens do rio Volga, desde que a mesma esteja em poder do jogador soviético.

As unidades aéreas, ao contrário, podem ser engajadas no mesmo turno de sua reconstituição ou recompletamento.

OBSERVAÇÕES:

- No início da partida, o jogador alemão conta com unidades blindadas numa condição superior (onde os poderes de combate e de movimentação são grafados na cor azul). Uma vez que essas unidades sofram baixas, são imediatamente substituídas pela sua equivalente onde os poderes de combate e de movimentação são grafados na cor preta. As unidades substituídas não podem retornar ao tabuleiro. Além disso, todas as unidades com poderes de combate e de movimentação grafados na cor azul são removidas do tabuleiro no início do 20º turno e substituídas pelas suas equivalentes com poderes de combate e de movimentação grafados na cor preta.
- A 11ª Divisão Panzer e a 1ª Brigada de Infantaria Motorizada SS são retiradas durante a partida e retornam posteriormente. Ao retornar, elas sempre voltam na condição normal, independentemente da situação em que saíram.
- Unidades blindadas romenas e húngaras são recompletadas com pontos de recompletamento de equipamentos alemães.
- A unidade eslovaca é recompletada com pontos de recompletamento de infantaria alemães.
- Os pontos romenos de recompletamento de aviação são destinados somente às unidades equipadas com IAR 80 e IAR 81.
- Os pontos húngaros de recompletamento de aviação são destinados somente à unidade equipada com Re 2000.
- As unidades romenas e húngaras equipadas com Me 109 e He 111 são recompletadas com pontos de recompletamento de aviação alemães.
- As unidades aéreas romenas equipadas com SM.79 e Potez 633 não podem ser recompletadas.

8 - QG

Os QGs têm a função de comandar as unidades subordinadas a ele. A função de comando traduz-se em que quaisquer unidades que iniciem sua fase de movimentação fora da subordinação (alcance) de um QG perdem uma coluna na "Tabela de Efeitos do Combate", seja atacando ou defendendo.

Nesta simulação, um QG pode ter subordinado a ele um determinado número de unidades terrestres quaisquer até o limite do seu alcance, em Pontos de Movimentação (PM), ambos conforme a tabela a seguir:

Nacionalidade do QG	Nº Máximo de Unidades	Alcance em PM
Alemão	30	12
Romeno	15	7
Húngaro	15	7
Italiano	15	7
Soviético	30	10

QG's alemães podem comandar unidades de todas as nacionalidades do Eixo. Os demais QGs, porém, só podem comandar unidades de mesma nacionalidade ou alemãs. A divisão eslovaca só pode ser subordinada a QGs alemães.

Unidades soviéticas, obviamente, só podem ser subordinadas a QGs soviéticos.

São os seguintes os QGs de Exércitos nesta simulação:

- Soviéticos: Frentes de Bryansk, Don, Norte do Cáucaso, Stalingrado, Sudeste, Sudoeste, Sul, Transcáucaso e Voronezh.
- Alemães: 1º Panzer, 2º, 4º Panzer, 6º, 11º, 17º e Destacamento de Exército Hollidt.
- Romenos: 3º e 4º.
- Húngaro: 2º.
- Italiano: 8º.



Unidades aéreas não precisam de QGs.

OBSERVAÇÕES:

- QGs não têm poder de combate e, portanto, se uma unidade inimiga atingir o hexágono ocupado por um QG, ele é automaticamente destruído. QGs destruídos não podem retornar ao tabuleiro.
- QGs não têm poder de movimentação. Eles podem ser movimentados livremente, independente de distâncias e terrenos.
- Unidades que estejam ao alcance de um QG amigo NÃO podem ser consideradas fora de subordinação, a não ser que o mesmo tenha atingido o limite máximo de unidades.
- O jogador soviético pode, à sua escolha, colocar e retirar seus QGs do tabuleiro. No caso de retirada, o QG só poderá retornar pelo menos dois turnos depois.

9 - ARTILHARIA

Unidades de artilharia movem-se como unidades de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito da peça (nesta simulação, sempre será 2) indica o número de hexágonos em que a unidade pode atacar unidades inimigas (interpreta-se como o alcance dos seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado será sempre o do defensor.

No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), soma-se o poder de ataque das unidades de artilharia empenhadas e procede-se como no Bombardeio Tático a Unidades Terrestres (V.6.3.2).

OBSERVAÇÕES:

- Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.
- Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- O mesmo-hexágono alvo não pode sofrer um bombardeio simples de artilharia e um bombardeio tático aéreo no mesmo turno.
- Após ser utilizada em um combate (atacando ou defendendo), a divisão de artilharia só poderá ser empenhada novamente após 2 (dois) turnos.

10 - ABASTECIMENTO

Unidades que possam traçar um percurso terrestre qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo até o seu QG, dentro do seu alcance, são sempre consideradas abastecidas. QGs que possam traçar um percurso terrestre qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo a até 3 (três) Pontos de Movimentação de uma estrada ou ferrovia que demande a margem Oeste (para o Eixo) ou as margens Norte, Leste ou Sul (para os soviéticos) são sempre consideradas abastecidas. Da mesma forma, são consideradas abastecidas unidades e QGs soviéticos ao alcance das cidades de Taman, Novorossiysk e Tuapse, bem como são sempre consideradas abastecidas as cidades de Batumi e Tbilisi.

Unidades que não estejam dentro do alcance de um QG são consideradas desabastecidas e têm seus poderes de combate e movimentação reduzidos à metade, arredondando para cima.

Da mesma forma, QGs que estejam além dos 3 (três) Pontos de Movimentação de uma ferrovia ou estrada que demande a margem Oeste (para o Eixo) ou as margens Norte, Leste ou Sul (para os soviéticos) são considerados desabastecidos. Dessa forma, todas as unidades subordinadas a ele são igualmente consideradas desabastecidas.

Unidades aéreas não precisam de QGs, mas, para serem consideradas abastecidas, é preciso que estejam postadas num aeródromo ou pista de pouso que possa traçar um percurso terrestre qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo a até 3 (três) Pontos de Movimentação de uma estrada ou ferrovia que demande a margem Oeste (para o Eixo) ou as margens Norte, Leste ou Sul (para os soviéticos). Caso contrário, serão consideradas desabastecidas. Unidades aéreas que iniciem um turno nestas condições não podem ser empregadas e só poderão retirar-se para outro hexágono capaz de abrigá-las dentro do alcance marcado na peça. Se isso não for possível, elas não poderão ser usadas no turno e, se o hexágono for ocupado por unidades inimigas, elas são automaticamente destruídas.

Uma unidade aérea de transporte pode ser usada para abastecer unidades terrestres e aéreas nessas condições, bastando para isso que ela, partindo de um aeródromo abastecido, atinja um aeródromo qualquer que possa traçar um percurso terrestre qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo até a unidade desabastecida. A capacidade de abastecimento das unidades aéreas de transporte é determinada na tabela a seguir:



UNIDADE AÉREA DE TRANSPORTE	UNIDADE QUE PODE SER ABASTECIDA
Intacta	Uma Divisão ou Corpo Duas Unidades Aéreas
Com baixas	Uma Brigada Uma Unidade Aérea

OBSERVAÇÃO:

- Para efeito das regras de abastecimento, consideram-se as ferrovias cinza e roxa para o Eixo e as ferrovias preta e roxa para os soviéticos.

11 - INVERNO

A partir do turno 21 e até o fim da partida, é o inverno. Durante esses turnos, as condições climáticas adversas interferem nas condições de jogo da seguinte forma:

11.1 - Movimentação

As unidades terrestres do Eixo passam a gastar 1/2 ponto a mais para se movimentar em todos os tipos de terreno, exceto ferrovia.

11.2 - Combate

As unidades terrestres do Eixo recebem um modificador na “Tabela de Efeitos do Combate”. Unidades alemãs “perdem” uma coluna (à esquerda se atacando, à direita se defendendo), enquanto as demais nacionalidades do Eixo “perdem” duas colunas.

11.3 - Unidades Aéreas

No início de cada turno, joga-se um dado e o resultado da situação das unidades aéreas é visto na tabela a seguir:

DADO	SITUAÇÃO:
1	Nenhuma unidade aérea no tabuleiro pode ser utilizada.
2	Apenas unidades aéreas ao Sul do corte inferior do rio Don podem ser utilizadas.
3	Apenas unidades aéreas ao Norte do corte inferior do rio Don podem ser utilizadas.
4	Apenas unidades aéreas ao Sul do corte superior do rio Don podem ser utilizadas.
5	Apenas unidades aéreas ao Norte do corte superior do rio Don podem ser utilizadas.
6	Utilização das unidades aéreas normal em todo o tabuleiro.

OBSERVAÇÃO:

- Nos resultados de 2 a 6, os aeródromos de Gumrak (2712), Pitomnik (2713) e todas as pistas de pouso em hexágonos junto ao rio Volga podem ser utilizados.

11.4 - Rios

Todos os rios congelam, com exceção dos rios largos e do trecho inacessível (intransponível) do rio Don. Com isso, unidades não motorizadas deixam de pagar pontos para atravessar rios. Por outro lado, unidades blindadas e mecanizadas ficam proibidas de atravessá-los, a não ser por pontes.

Além disso, ignora-se a coluna a que o defensor tem direito por efeito de rio.

12 - PREPARAÇÃO

Ao se iniciar a “Operação Azul” (*Fall Blau*), o Grupo-de-Exércitos Sul havia sido dividido em duas grandes formações: o Grupo-de-Exércitos “A”, do Marechal-de-Campo Wilhelm List, e o Grupo-de-Exércitos “B”, do General Fedor von Bock. O primeiro contava com o 1º Exército Panzer e o 17º Exército, com o 3º Exército romeno chegando e mais o 11º na Crimeia (em fase de transferência para o front de Leningrado). O outro contava com os



2º e 6º Exércitos e o 4º Exército Panzer, com o 2º Exército húngaro entrando em linha. Além disso, em breve chegariam o 4º Exército romeno e o 8º italiano. A missão de List era penetrar no Cáucaso através de Rostov e conquistar seus campos petrolíferos. Bock, por sua vez, tinha a tarefa de conquistar Voronezh e rumar para Stalingrado, cortando a ligação do Cáucaso com o resto do país e fornecendo proteção de flanco ao primeiro, escorando sua linha no rio Don. Mas, ao longo das operações, Hitler interferiria com resultados catastróficos.

Os soviéticos eram comandados pelo Marechal Semyon Timoshenko, comandante da Frente Sudoeste. Ele contava então com 9 exércitos: 9º, 12º, 18º, 21º, 28º, 37º, 38º, 40º e 56º. No entanto, suas forças haviam acabado de sofrer uma desastrosa derrota diante de Kharkov e muitas de suas divisões estavam seriamente desfalcadas, enquanto outros exércitos (24º, 51º e 57º), reduzidos a remanescentes, estavam à retaguarda para serem reorganizados. Para piorar as coisas, o Stavka (Alto-Comando soviético, encabeçado por Stalin) concluíra que os alemães tentariam atingir Moscou em sua nova campanha de verão e relegou o setor de Timoshenko a segundo plano. Ao Norte, o 13º Exército, da Frente de Bryansk (Tenente-General Filipp Golikov) barrava o avanço alemão para Voronezh, com o auxílio dos 6º e 60º Exércitos. Ao Sul, a Frente do Norte do Cáucaso (Marechal Semyon M. Budenny) se ocupava em defender a costa do Mar de Azov para impedir desembarques alemães vindos da Ucrânia ou da Crimeia e tinha a tarefa vital de manter o controle das regiões petrolíferas do Cáucaso. Enquanto o ataque alemão não vinha, a grande cidade industrial de Stalingrado, nas margens do Volga, se preparava para a batalha... e para entrar na História.

Essa era a situação a 28/06/42.

12.1 - Colocação Inicial das Unidades

A colocação inicial das unidades está conforme as Ordens de Batalha em anexo. Para acompanhar as informações contidas ali, observe as seguintes abreviaturas: Bg = Brigada; Cpo = Corpo; DAIp = Divisão Alpina; DArt = Divisão de Artilharia; DC = Divisão de Cavalaria; DCL = Divisão de Cavalaria Ligeira; DI = Divisão de Infantaria; DLig = Divisão Ligeira; DM = Divisão de Montanha; DMtz = Divisão de Infantaria Motorizada; DPz = Divisão Panzer (Blindada); DSeg = Divisão de Segurança; Cav = Cavalaria; G = Guardas; LW = Luftwaffe (infantaria); Mec = Mecanizada; Mtz = Motorizada.

12.1.1 - Colocação Inicial Soviética: A colocação inicial de unidades soviéticas terrestres e aéreas está estabelecida nas Ordens de Batalha em anexo, mas deve-se ter atenção para o fato de que várias delas já começam o jogo com baixas e devem ser postadas nessa condição. Além disso, observe que várias unidades terrestres soviéticas só podem se mover a partir do 5º turno.

12.1.2 - Reforços Soviéticos: As unidades de reforço soviéticas entram pelas bordas Norte, Leste e Sul, conforme estabelecido nas Ordens de Batalha em anexo e no item 4.2.1. Além disso, algumas unidades entram como substituição para outras. No caso de estar identificada a unidade a ser substituída, ela deve ser imediatamente retirada e a nova unidade deve ser colocada no seu lugar, desde que aquela possa traçar um percurso qualquer livre de hexágonos ocupados pelo inimigo até as bordas Norte, Leste ou Sul (caso contrário, ela só pode ser substituída quando atender a esse critério). Quando a unidade não for identificada ou tiver sido destruída, basta fazer a substituição de uma unidade do mesmo tipo da que seria substituída (por exemplo, se for uma divisão de infantaria de guardas, pode substituir uma divisão de infantaria qualquer, mesmo com baixas). No caso de unidades aéreas, se a unidade a ser substituída tiver sido destruída, a nova unidade entra como um reforço comum.

12.1.3 - Colocação Inicial do Eixo: A colocação inicial de unidades alemãs terrestres e aéreas está estabelecida nas Ordens de Batalha em anexo, mas deve-se ter atenção para o fato de que a 22ª Divisão Panzer já começa o jogo com baixas e deve ser postada nessa condição (além disso, a 27ª Divisão Panzer entra no 12º turno também com baixas).

12.1.4 - Reforços do Eixo: As unidades de reforço do Eixo entram pelas bordas Oeste e Norte, conforme estabelecido nas Ordens de Batalha em anexo e no item 4.2.1. Além disso, uma unidade aérea húngara entra como substituição para outra, devido à substituição do aparelho. Se a unidade aérea a ser substituída tiver sido destruída, a nova unidade entra como um reforço comum.

12.2 - Objetivos

A cada turno, ambos marcam ponto pelas seguintes cidades em seu poder:

- Stalingrado (os 2 hexágonos): 3 pontos por turno (entre os turnos 11 e 32);
- Maykop: 2 pontos por turno (entre os turnos 19 e 32).



Ao fim do jogo, ambos marcam pontos pelas seguintes cidades em seu poder:

- Rostov – 60 pontos;
- Voronezh – 40 pontos;
- Mosdok – 20 pontos;
- Elista – 20 pontos;
- Kotel'nikovo – 20 pontos;
- Taman – 10 pontos;
- Millerovo – 10 pontos;
- Rossosh' – 10 pontos;
- Khar'kov – 5 pontos;
- Kursk – 5 pontos.

Ao fim do jogo, o jogador soviético marca os seguintes pontos:

- Unidade Terrestre Alemã Eliminada – 10 pontos;
- Unidade Terrestre do Eixo (não alemã) Eliminada – 1 ponto;
- Unidade soviética a Oeste do rio Donets – 1 ponto;
- Pontos de recompletamento soviéticos não usados.

Ao fim do jogo, o jogador do Eixo marca os seguintes pontos:

- Unidade Terrestre Soviética Eliminada – 1 ponto.
- Unidade alemã em hexágono adjacente ao rio Volga – 10 pontos.
- Pontos de recompletamento do Eixo não usados.

Vence quem marcar mais pontos.

OBSERVAÇÃO:

- Se, ao fim da partida, o jogador do Eixo estiver de posse de Stalingrado, Mosdok e Maykop, ele vence a partida automaticamente.

TABELA DE EFEITOS DO COMBATE:

DADOS	1-3	1-2	1-1	3-2	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1+
2-12	D1 A1	D1 A0	D2 A2	D2 A1	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D4 A0	D5 A1	D6 A0	D7 A1	D10 A1
3-11	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D2 A2	D2 A1	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D4 A0	D5 A1	D6 A0	D7 A1
4-10	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D2 A2	D2 A1	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D4 A0	D5 A1	D6 A0
5-9	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D2 A2	D2 A1	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D4 A0	D5 A1
6-8	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D2 A2	D2 A1	D2 A0	D3 A1	D3 A0	D4 A0
7	D0 A3	D1 A3	D0 A2	D1 A2	D0 A1	D1 A1	D1 A0	D2 A2	D2 A1	D2 A0	D3 A1	D3 A0

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO, NO COMBATE E NA ESTOCAGEM:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE	ESTOCAGEM
	NÃO-MTZ	MOTORIZADOS		
ABERTO	1	1	----	4
CIDADE GRANDE	1	1	2 COLUNAS	4
CIDADE	1	1	1 COLUNA	4
ACIDENTADO	2	2	1 COLUNA	4
PÂNTANO	2	PROIBIDO	1 COLUNA	3
FLORESTA	2	3	1 COLUNA	4
INÓSPITO	2	3	1 COLUNA	3
MONTANHA	2-3	PROIBIDO	3 COLUNAS	2
RIO	1	2	+1 COLUNA*	----
RIO LARGO	3	6	+2 COLUNAS*	----
RIO INACESSÍVEL	PROIBIDO	PROIBIDO	----	----
LAGO	PROIBIDO	PROIBIDO	----	----
MAR	V.4.2.4	PROIBIDO	----	----
FERROVIA	30 HEXÁGONOS**		TERRENO	----
ESTRADA	1	1	TERRENO	----
INTRANSPONÍVEL	PROIBIDO	PROIBIDO	----	----
PISTA DE POUSO	EM FUNÇÃO DO TERRENO			
AERÓDROMO	EM FUNÇÃO DO TERRENO			

* Acréscimo dado ao terreno em que estiver o defensor.

** O jogador do Eixo pode utilizar as ferrovias de cor cinza e roxa, enquanto o jogador soviético pode usar as ferrovias de cor preta e roxa.

TABELA DE BOMBARDEIO:

DADO	1-5	6-10	11-15	16-20	21-∞
1	0*	0**	0**	0**	1**
2	0	0	0	1*	2*
3	0*	0	1*	2*	3*
4	0	1	2	3	4*
5	1	2*	3*	4*	5*
6	2	3	4	5	6

* - Unidades Atacantes sofrem UMA baixa.

** - Unidades Atacantes sofrem DUAS baixas.

TABELA DE RECOMPLETAMENTOS:

NACIONALIDADE	ALEMÃES			ROMENOS			ITALIANOS			HÚNGAROS			SOVIÉTICOS		
TURNOS TIPOS	DO	AO	PT	DO	AO	PT	DO	AO	PT	DO	AO	PT	DO	AO	PT
INFANTARIA	1º	2º	0	1º	2º	0	1º	6º	0	1º	6º	0	1º	4º	0
	3º	10º	4	3º	18º	1	7º	18º	1	7º	16º	1	5º	12º	4
	11º	20º	2	19º	32º	0	19º	32º	0	17º	32º	0	13º	19º	5
	21º	32º	0	---	---	---	---	---	---	---	---	---	20º	32º	1
EQUIPAMENTOS	1º	---	0	---	---	---	1º	6º	0	---	---	---	1º	4º	0
	2º	16º	1	---	---	---	7º	10º	1	---	---	---	5º	14º	1
	17º	32º	0	---	---	---	11º	32º	0	---	---	---	15º	32º	3
AVIAÇÃO	1º	10º	4	1º	14º	0	1º	2º	0	1º	4º	0	1º	4º	0
	11º	20º	2	15º	20º	1	3º	14º	1	5º	10º	1	5º	10º	3
	21º	32º	0	21º	32º	0	15º	32º	0	11º	32º	0	11º	32º	4

OBS 1: Unidades blindadas romenas e húngaras são recompletadas com pontos de recompletamento de equipamentos alemães.

OBS 2: Os pontos romenos de recompletamento de aviação são destinados somente às unidades equipadas com IAR 80 e IAR 81.

OBS 3: As unidades romenas e húngaras equipadas com Me 109 e He 111 são recompletadas com pontos de recompletamento de aviação alemães.

OBS 4: A unidade eslovaca é recompletada com pontos de recompletamento de infantaria alemães.

OBS 5: Os pontos húngaros de recompletamento de aviação são destinados somente à unidade equipada com Re 2000.

OBS 6: As unidades aéreas romenas equipadas com SM.79 e Potez 633 não podem ser recompletadas.

TABELA DE RESULTADOS 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	0-0	0-0	0-0	1-0	1-0	2-0	3-0	4-0
3-4		0-0	1-1	1-0	2-1	2-0	3-0	4-0	5-0
5-6		0-1	1-0	2-1	2-0	3-1	4-1	5-0	6-0
1-2	11-20	0-1	0-0	1-0	2-1	2-0	3-0	3-0	4-1
3-4		1-1	1-1	2-1	3-2	3-1	4-1	4-0	5-0
5-6		1-2	1-1	2-0	3-1	3-0	4-0	5-1	6-0
1-2	21-30	0-1	1-1	1-1	2-2	2-1	3-1	3-0	4-1
3-4		1-2	1-1	1-1	3-2	3-1	3-1	4-1	5-2
5-6		1-2	1-2	2-2	3-2	3-1	4-2	5-2	6-3
1-2	31-40	1-2	1-2	1-2	2-2	2-2	3-2	3-1	4-1
3-4		1-2	1-3	2-2	2-2	2-2	3-2	4-2	5-2
5-6		1-3	1-3	2-3	3-3	3-3	4-3	5-3	6-3
1-2	41-50	1-2	1-2	1-2	2-2	2-2	3-2	3-1	4-2
3-4		1-3	1-3	2-3	3-3	3-3	4-3	4-2	5-3
5-6		1-3	1-3	2-3	3-3	3-3	4-3	5-3	6-4
1-2	51-60	0-2	1-2	1-3	2-3	3-3	4-4	3-2	4-3
3-4		0-3	1-3	1-3	1-3	3-4	5-5	4-3	5-4
5-6		1-3	1-3	2-4	2-4	3-4	6-6	5-4	6-5
1-2	61-70	0-2	1-2	1-3	1-3	3-4	4-5	5-5	5-5
3-4		1-4	1-3	2-4	2-4	3-5	4-5	5-5	5-4
5-6		0-4	1-4	1-4	2-4	4-6	5-6	6-6	6-5
1-2	71-00	0-3	0-2	1-2	1-3	2-4	3-4	4-5	5-5
3-4		0-4	0-3	1-3	1-4	3-5	4-6	5-6	6-6
5-6		0-5	0-4	1-4	2-5	3-6	4-6	6-7	7-7

Horizontal – Ataque

Vertical – Defesa.

Resultado:

Nº à esquerda → Baixas em unidades aéreas defensoras;

Nº à direita → Baixas em unidades aéreas atacantes.

ORDEM DE BATALHA TERRESTRE DO EIXO

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	SITUAÇÃO	OBS:
ALEMÃES			
1º Exército Panzer	Hexágono 0815		
2º Exército	Hexágono 0601		
4º Exército Panzer	Hexágono 0505		
6º Exército	Hexágono 0509		
11º Exército	Hexágono 0127		Sai 9º Turno
17º Exército	Hexágono 0918		
Dest. Exército Hollidt	22º Turno		
DMtz Grossdeutschland (GD)	Hexágono 0703		Sai 12º Turno
DMtz SS LAH	1º Turno		Sai 4º Turno
DMtz SS "Wiking"	Hexágono 1218		
1ª Bg Mtz SS	Hexágono 0701		Sai 11º Turno / Volta 26º Turno Oeste
1ª DM	Hexágono 0914		
3ª DMtz	Hexágono 0702		
3ª DM	26º Turno		Oeste
3ª DPz	Hexágono 0610		
4ª DM	Hexágono 1217		
5ª DI Lw	21º Turno		Oeste
6ª DPz	23º Turno		Oeste
7ª DI Lw	22º Turno		Oeste
7ª DPz	26º Turno		Oeste
8ª DI Lw	22º Turno		Oeste
9ª DI	Hexágono 1115		
9ª DPz	Hexágono 0702		Sai 5º Turno
11ª DPz	Hexágono 0603		Sai 5º Turno/ Volta 22º Turno Norte
13ª DPz	Hexágono 1219		
14ª DPz	Hexágono 1017		
15ª DI Lw	17º Turno		Oeste
16ª DMtz	Hexágono 0604		
16ª DPz	Hexágono 0504		
17ª DPz	23º Turno		Norte
19ª DPz	22º Turno		Norte
22ª DPz	Hexágono 0915	C/ BAIXAS	
23ª DPz	Hexágono 0609		
24ª DPz	Hexágono 0703		
26ª DI	26º Turno		Oeste
27ª DPz	12º Turno	C/ BAIXAS	Norte
29ª DMtz	Hexágono 0608		
44ª DI	Hexágono 0712		
45ª DI	Hexágono 0701		
46ª DI	Hexágono 0526		
50ª DI	Hexágono 0526		
57ª DI	Hexágono 0606		
60ª DMtz	Hexágono 0917		
62ª DI	Hexágono 0512		
68ª DI	Hexágono 0515		
71ª DI	Hexágono 0711		
73ª DI	Hexágono 1219		
75ª DI	Hexágono 0606		
76ª DI	Hexágono 1015		
79ª DI	Hexágono 0710		
82ª DI	Hexágono 0702		
88ª DI	Hexágono 0703		

94ª DI	Hexágono 1015		
95ª DI	Hexágono 0701		Sai 11º Turno
97ª DLig	Hexágono 0818		
100ª DLig	Hexágono 0708		
101ª DLig	Hexágono 0814		
111ª DI	Hexágono 1115		
113ª DI	Hexágono 0709		
125ª DI	Hexágono 1219		
168ª DI	Hexágono 0407		
198ª DI	Hexágono 1217		
213ª DSeg	1º Turno		Oeste
257ª DI	Hexágono 0814		
294ª DI	Hexágono 0710		
295ª DI	Hexágono 0914		
297ª DI	Hexágono 0711		
298ª DI	Hexágono 0514		
299ª DI	Hexágono 0701		
302ª DI	29º Turno		Oeste
304ª DI	26º Turno		Oeste
305ª DI	Hexágono 0707		
306ª DI	23º Turno		Oeste
320ª DI	29º Turno		Oeste
323ª DI	Hexágono 0507		
333ª DI	28º Turno		Oeste
335ª DI	30º Turno		Oeste
336ª DI	Hexágono 0708		
340ª DI	Hexágono 0602		
370ª DI	1º Turno		Oeste
371ª DI	5º Turno		Oeste
376ª DI	Hexágono 0707		
377ª DI	Hexágono 0713		
383ª DI	Hexágono 0602		
384ª DI	Hexágono 0512		
385ª DI	Hexágono 0702		
387ª DI	Hexágono 0603		
389ª DI	Hexágono 0607		
403ª DSeg	3º Turno		Oeste
444ª DSeg	1º Turno		Oeste
454ª DSeg	Hexágono 0815		
ROMENOS			
3º Exército	0819		
4º Exército	7º Turno		Oeste
1ª DC	6º Turno		
1ª DI	Hexágono 0914		
1ª DPz	9º Turno		
2ª DI	Hexágono 0813		
2ª DM	7º Turno		Oeste
3ª DM	7º Turno		Oeste
4ª DI	Hexágono 0813		
5ª DC	Hexágono 0819		
5ª DI	8º Turno		Oeste
6ª DC	Hexágono 0819		
6ª DI	8º Turno		Oeste
7ª DC	6º Turno		Oeste
7ª DI	7º Turno		Oeste
8ª DC	Hexágono 0227		
9ª DC	7º Turno		Oeste
9ª DI	7º Turno		Oeste

10ª DI	22º Turno		Oeste
11ª DI	7º Turno		Oeste
13ª DI	6º Turno		Oeste
14ª DI	7º Turno		Oeste
15ª DI	6º Turno		Oeste
18ª DI	Hexágono 0427		
19ª DI	Hexágono 0426		
20ª DI	Hexágono 0813		
HÚNGAROS			
2º Ejército	Hexágono 0505		
1ª DPz	9º Turno		
6ª DL	Hexágono 0605		
7ª DL	Hexágono 0605		
9ª DL	Hexágono 0605		
10ª DL	Hexágono 0207		
12ª DL	Hexágono 0207		
13ª DL	Hexágono 0207		
19ª DL	12º Turno		Oeste
20ª DL	12º Turno		Oeste
23ª DL	12º Turno		Oeste
105ª DL	1º Turno		Oeste
ITALIANOS			
8º Ejército	7º Turno		Oeste
2ª DAIp Tridentina	7º Turno		Oeste
2ª DI Sforzesca	1º Turno		Oeste
3ª DAIp Julia	6º Turno		Oeste
3ª DCL Duca D'Aosta	Hexágono 1017		
3ª DI Ravenna	1º Turno		Oeste
4ª DAIp Cuneense	6º Turno		Oeste
5ª DI Cosseria	2º Turno		Oeste
9ª DMtz Pasubio	Hexágono 1116		
52ª DI Torino	Hexágono 1116		
156ª DI Vicenza	10º Turno		Oeste
Bg Cavalaria Barbo	Hexágono 1116		
ESLOVACOS			
1ª DMtz	Hexágono 1218		

ORDEM DE BATALHA AÉREA DO EIXO

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	AVIÃO	OBS:
ALEMANHA			
I/JG 3	Hexágono 0703	Me 109F	Sai 30º Turno
II/JG 3	Hexágono 0703	Me 109F	
III/JG 3	Hexágono 0703	Me 109G	
I/JG 52	Hexágono 0713	Me 109G	
II/JG 52	Hexágono 0713	Me 109G	
III/JG 52	Hexágono 0713	Me 109F	
I/JG 53	3º Turno	Me 109F	
II/JG 77	1º Turno	Me 109F	Sai 19º Turno
III/JG 77	3º Turno	Me 109F	Sai 16º Turno
I/StG 1	15º Turno	Ju 87D	
II/StG 1	Hexágono 0609	Ju 87D	
III/StG 1	11º Turno	Ju 87D	Sai 29º Turno
I/StG 2	1º Turno	Ju 87D	
II/StG 2	1º Turno	Ju 87D	
III/StG 2	1º Turno	Ju 87D	
I/StG 77	2º Turno	Ju 87D	
II/StG 77	2º Turno	Ju 87D	
III/StG 77	Hexágono 1015	Ju 87D	Sai 12º Turno
I/SchG 1	Hexágono 0609	Me 109E	
II/SchG 1	Hexágono 0609	Hs 129	
I/KG 1	23º Turno	Ju 88A	
II/KG 1	23º Turno	Ju 88A	
III/KG 1	16º Turno	Ju 88A	
III/KG 3	4º Turno	Ju 88A	
I/KG 27	Hexágono 0610	He 111H	
II/KG 27	Hexágono 0917	He 111H	
III/KG 27	Hexágono 0610	He 111H	
I/KG 50	29º Turno	He 177	
I/KG 51	Hexágono 0610	Ju 88A	
II/KG 51	Hexágono 0217	Ju 88A	
III/KG 51	Hexágono 0610	Ju 88A	
II/KG 53	29º Turno	He 111H	
II/KG 54	Hexágono 0610	He 111H	Sai 2º Turno
I/KG 55	Hexágono 0917	He 111H	
II/KG 55	Hexágono 0215	He 111H	
III/KG 55	Hexágono 0215	He 111H	
I/KG 76	1º Turno	Ju 88A	
II/KG 76	1º Turno	Ju 88A	Sai 21º Turno
III/KG 76	1º Turno	Ju 88A	Sai 21º Turno
I/KG 77	Hexágono 0503	Ju 88A	Sai 2º Turno
I/KG 100	8º Turno	He 111H	
III/LG 1	4º Turno	Ju 88	Sai 6º Turno
I/ZG 1	Hexágono 0607	Me 110	
II/ZG 1	Hexágono 0607	Me 110	
III/ZG 1	Hexágono 0607	Me 109	Sai 8º Turno
I/ZG 2	1º Turno	Me 110E	Sai 8º Turno
II/ZG 2	Hexágono 0713	Me 110E	Sai 4º Turno
I/ KG zbV 1	23º Turno	Ju 52	
II/ KG zbV 1	23º Turno	Ju 52	
KGr zbV 5	3º TURNO	He 111C	
KGr zbV 9	5º TURNO	Ju 52	
KGr zbV 20	23º Turno	He 111C	
KGr zbV 21	22º Turno	Ju 86	

KGr zbV 22	22º Turno	Ju 86	
KGr zbV 23	28º Turno	He 111C	
KGr zbV 50	5º Turno	Ju 52	
KGr zbV 102	3º Turno	Ju 52	
KGr zbV 105	5º Turno	Ju 52	
KGr zbV 200	28º Turno	Fw 200	
KGr zbV 500	5º Turno	Ju 52	
KGr zbV 700	5º Turno	Ju 52	
KGr zbV 900	2º Turno	Ju 52	
ROMÊNIA			
1º Gr. Bomb.	14º Turno	SM.79	
3º Gr. Bomb.	14º Turno	Potez 633	Sai 22º Turno
5º Gr. Bomb.	13º Turno	He 111	
6º Gr. Bomb.	11º Turno	IAR 81	Sai 31º Turno
7º Gr. Caça	11º Turno	Me 109E	Sai 31º Turno
8º Gr. Caça	11º Turno	IAR 80	Sai 27º Turno
ITÁLIA			
21º Gruppo	Hexágono 1016	Mc.200	
71º Gruppo	2º Turno	Br.20	
HUNGRIA			
2ª Bda Caça	2º Turno	Re 2000	Sai 16º Turno
2ª Bda Caça	16º Turno	Me 109F	Substitui unidade anterior

ORDEM DE BATALHA TERRESTRE SOVIÉTICA

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	SITUAÇÃO	OBS:
Frente de Bryansk	Hexágono 0901		
Frente do Don	V.8		
Frente Norte do Cáucaso	V.8		
Frente de Stalingrado	V.8		
Frente Sudeste	V.8		
Frente Sudoeste	Hexágono 1009		
Frente Sul	Hexágono 1415		
Frente do Transcáucaso	V.8		
Frente de Voronezh	V.8		
1º Cpo Mec. G	19º Turno		Norte
1º Cpo Tanques	2º Turno	(4-3-10)	Norte – Sai 15º Turno
1º Cpo Tanques	16º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
1º Cpo Tanques G	24º Turno		Subst. 16º Cpo.
1ª DArt	19º Turno		Norte
1ª DI	3º Turno		Leste
1ª DI G	Hexágono 1404		Sai 17º Turno
2º Cpo Cav. G	20º Turno		Norte
2º Cpo Mec. G	25º Turno		Norte
2º Cpo Tanques	2º Turno	(4-3-10)	Norte – Sai 9º Turno
2º Cpo Tanques	10º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
2ª DI G	Hexágono 1518		
3º Cpo Cav. G	Hexágono 0910		
3ª DI G	23º Turno		Norte
4º Cpo Mec.	17º Turno		Subst. 28º Cpo Tanques
4º Cpo Tanques	Hexágono 1007	(4-3-10)	Sai 7º Turno
4º Cpo Tanques	8º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
4ª DArt	22º Turno		Norte
4ª DI	Hexágono 1315		
4ª DI G	8º Turno		Norte
5º Cpo Cav.	Hexágono 1213	C/ BAIXAS	
5º Cpo Mec.	26º Turno		Subst. 22º Cpo Tanques
5ª DI	4º Turno		Sul
6ª DI	2º Turno		Norte
7º Cpo Infantaria G	16º Turno		Leste
7º Cpo Tanques	3º Turno	(4-3-10)	Norte – Sai 7º Turno
7º Cpo Tanques	8º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
7ª DArt	23º Turno		Norte
8º Cpo Cav.	18º Turno		Norte
8ª DArt	25º Turno		Norte
8ª DI	3º Turno		Norte
8ª DI Mec.	Hexágono 0806		
8ª DNKVD	Hexágono 1007		
9ª DArt	26º Turno		Norte
9ª DI G	Hexágono 0910		
9ª DM	Hexágono 1933		Move a partir do 5º turno
10ª DNKVD	3º Turno		Leste
11º Cpo Tanques	3º Turno		Norte
12ª DNKVD	22º Turno		Norte
13º Cpo Mecanizado	20º Turno		Subst. 13º Cpo Tanques
13º Cpo Tanques	Hexágono 1007		Sai 20º Turno
13ª DI G	Hexágono 0908	C/ BAIXAS	
14º Cpo Tanques	Hexágono 1312		
14ª DI G	Hexágono 2517	C/ BAIXAS	
15ª DI	Hexágono 0902		
15ª DI G	Hexágono 0909	C/ BAIXAS	

16º Cpo Tanques	Hexágono 1103	(4-3-10)	Sai 8º Turno
16º Cpo Tanques	9º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
17º Cpo Cav.	Hexágono 1223		Move a partir do 5º turno
17º Cpo Tanques	Hexágono 3103		
18º Cpo Tanques	2º Turno	(4-3-10)	Leste – Sai 23º Turno
18º Cpo Tanques	24º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
18ª DI	3º Turno		Leste
19ª DArt	26º Turno		Leste
20ª DM	Hexágono 1531		Move a partir do 5º turno
22º Cpo Tanques	Hexágono 1111	C/ BAIXAS	Sai 26º Turno
23º Cpo Tanques	Hexágono 1010	C/ BAIXAS	
23ª DI	8º Turno		Leste
24º Cpo Tanques	Hexágono 1008	(4-3-10) C/ BAIXAS	Sai 21º Turno
24º Cpo Tanques	22º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
24ª DI	9º Turno		Leste
24ª DI G	25º Turno		Leste
25º Cpo Tanques	2º Turno	(4-3-10)	Leste – Sai 23º Turno
25º Cpo Tanques	24º Turno	(6-5-10)	Norte ou Leste
26º Cpo Tanques	16º Turno		Norte – Sai 24º Turno
27ª DI G	8º Turno		Leste
28º Cpo Tanques	2º Turno		Sul – Sai 17º Turno
29ª DI	3º Turno		Leste
30ª DI	Hexágono 1420		
31ª DI	Hexágono 1419		
32ª DI G	Hexágono 0627		Move a partir do 5º turno
33ª DI G	Hexágono 2814		Move a partir do 5º turno
34ª DI G	11º Turno		Leste
35ª DI G	7º Turno		Leste
36ª DI G	7º Turno		Leste
37ª DI G	8º Turno		Leste
38ª DI	Hexágono 0909		
38ª DI G	7º Turno		Leste
39ª DI G	7º Turno		Leste
40ª DI G	7º Turno		Leste
41ª DI G	7º Turno		Leste
42ª DI G	7º Turno		Leste
44ª DI G	12º Turno		Leste
45ª DI	Hexágono 0805		
47ª DI G	18º Turno		Leste
49ª DI	10º Turno		Norte
49ª DI G	25º Turno		Leste
50ª DI G	19º Turno		Subst. DI qualquer
51ª DI	Hexágono 1013	C/ BAIXAS	
51ª DI G	21º Turno		Subst. DI qualquer
52ª DI G	20º Turno		Subst. DI qualquer
53ª DI	3º Turno		Leste
54ª DI G	25º Turno		Subst. DI qualquer
55ª DC	18º Turno		Norte
57ª DI G	27º Turno		Subst. DI qualquer
60ª DI	Hexágono 1004		
61ª DC	14º Turno		Leste
61ª DI	7º Turno		Sul
62ª DI	Hexágono 0805		
63ª DC	Hexágono 2133		Move a partir do 5º turno
63ª DI	Hexágono 1124	C/BAIXAS	Move a partir do 5º turno
64ª DI	9º Turno		Norte
66ª DI G	28º Turno		Subst. DI qualquer

73ª DI	Hexágono 1515		
74ª DI	Hexágono 1315		
76ª DI	Hexágono 0907		
77ª DI	Hexágono 0726		
81ª DC	14º Turno		Leste
81ª DI	Hexágono 1212		
84ª DI	8º Turno		Norte
87ª DI	5º Turno		Leste
89ª DI	6º Turno		Sul
91ª DI	4º Turno		Sul
93ª DI	23º Turno		Leste
95ª DI	11º Turno		Norte
96ª DI	6º Turno		Norte
98ª DI	6º Turno		Leste
99ª DI	9º Turno		Leste
100ª DI	2º Turno		Norte
102ª DI	Hexágono 1313	C/ BAIXAS	
104ª DI	2º Turno		Norte
106ª DI	Hexágono 1112	C/ BAIXAS	
107ª DI	2º Turno		Norte
110ª DC	4º Turno		Leste
111ª DI	22º Turno		Norte
112ª DI	3º Turno		Leste
115ª DC	4º Turno		Sul
116ª DI	9º Turno		Norte
119ª DI	18º Turno		Norte
120ª DI	10º Turno		Leste
121ª DI	Hexágono 0903		
124ª DI	Hexágono 0907	C/BAIXAS	
126ª DI	5º Turno		Leste
127ª DI	3º Turno		Leste
131ª DI	3º Turno		Norte
132ª DI	Hexágono 0901		
138ª DI	Hexágono 0928		Move a partir do 5º turno
140ª DI	Hexágono 1013		
141ª DI	6º Turno		Norte
143ª DI	Hexágono 0902		
147ª DI	Hexágono 2813		Move a partir do 5º turno
148ª DI	Hexágono 0901		
151ª DI	6º Turno		Sul
153ª DI	3º Turno		Leste
156ª DI	Hexágono 1327	C/ BAIXAS	Move a partir do 5º turno
157ª DI	Hexágono 0926	C/ BAIXAS	Move a partir do 5º turno
159ª DI	2º Turno		Norte
160ª DI	Hexágono 0903		
161ª DI	2º Turno		Norte
162ª DI	Hexágono 0911	C/ BAIXAS	
167ª DI	2º Turno		Norte
169ª DI	0908	C/ BAIXAS	
172ª DI	24º Turno		Norte
173ª DI	10º Turno		Norte
174ª DI	2º Turno		Norte – Sai 16º Turno
175ª DI	Hexágono 0909	C/ BAIXAS	
176ª DI	Hexágono 1415	C/ BAIXAS	
181ª DI	Hexágono 2813		Move a partir do 5º turno
184ª DI	Hexágono 2813		Move a partir do 5º turno
192ª DI	Hexágono 2814		Move a partir do 5º turno
193ª DI	3º Turno		Norte

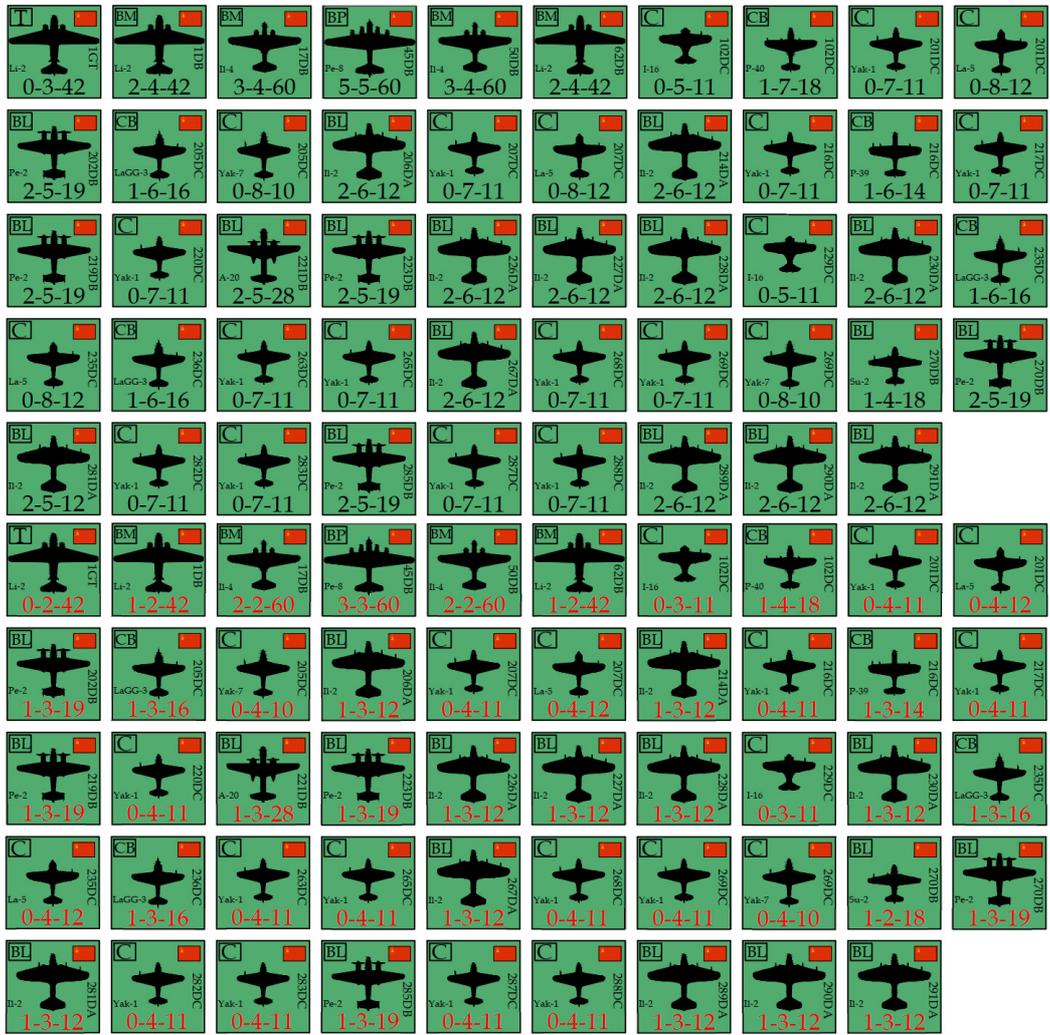
194 ^a DM	20º Turno		Leste
195 ^a DI	2º Turno		Norte
196 ^a DI	Hexágono 2814		Move a partir do 5º turno
197 ^a DI	Hexágono 1327		Move a partir do 5º turno
199 ^a DI	Hexágono 1111	C/ BAIXAS	
203 ^a DI	3º Turno		Leste
204 ^a DI	5º Turno		Leste
205 ^a DI	5º Turno		Norte
206 ^a DI	2º Turno		Norte
207 ^a DI	8º Turno		Norte
208 ^a DI	5º Turno		Leste
212 ^a DI	Hexágono 0904		
214 ^a DI	3º Turno		Norte
216 ^a DI	Hexágono 1516		
218 ^a DI	Hexágono 1314	C/ BAIXAS	
219 ^a DI	3º Turno		Norte
221 ^a DI	3º Turno		Norte
223 ^a DI	Hexágono 0926		Move a partir do 5º turno
225 ^a DI	3º Turno		Leste
226 ^a DI	Hexágono 0905		
227 ^a DI	Hexágono 0806		
228 ^a DI	Hexágono 1617		
229 ^a DI	3º Turno		Norte
230 ^a DI	Hexágono 1314		
231 ^a DI	7º Turno		Leste
232 ^a DI	2º Turno		Norte
233 ^a DI	13º Turno		Norte
236 ^a DI	Hexágono 0627	C/ BAIXAS	Move a partir do 5º turno
238 ^a DI	12º Turno		Norte
242 ^a DI	Hexágono 1012		
244 ^a DI	Hexágono 1009		
248 ^a DI	11º Turno		Norte
252 ^a DI	17º Turno		Leste
255 ^a DI	Hexágono 1013	C/ BAIXAS	
258 ^a DI	12º Turno		Norte
260 ^a DI	12º Turno		Norte
261 ^a DI	Hexágono 1315		
266 ^a DI	20º Turno		Norte
267 ^a DI	24º Turno		Norte
270 ^a DI	16º Turno		Norte
271 ^a DI	9º Turno		Sul
273 ^a DI	12º Turno		Norte
275 ^a DI	Hexágono 1214	C/ BAIXAS	
276 ^a DI	15º Turno		Sul
277 ^a DI	Hexágono 1012	C/ BAIXAS	
278 ^a DI	Hexágono 1012		
280 ^a DI	16º Turno		Norte
284 ^a DI	Hexágono 1105		
292 ^a DI	10º Turno		Norte
293 ^a DI	Hexágono 0906	C/ BAIXAS	
295 ^a DI	Hexágono 1214		
296 ^a DI	Hexágono 1113	C/ BAIXAS	
297 ^a DI	Hexágono 0806	C/ BAIXAS	
298 ^a DI	9º Turno		Leste
299 ^a DI	10º Turno		Norte
300 ^a DI	Hexágono 1011		
301 ^a DI	Hexágono 0906	C/ BAIXAS	
302 ^a DM	Hexágono 1918		

303ª DI	6º Turno		Norte
304ª DI	Hexágono 1110	C/ BAIXAS	
305ª DI	16º Turno		Norte
307ª DI	1º Turno		Norte
308ª DI	9º Turno		Leste
309ª DI	3º Turno		Norte
315ª DI	8º Turno		Leste
316ª DI	10º Turno		Norte
317ª DI	8º Turno		Sul
318ª DI	Hexágono 1113		
320ª DI	12º Turno		Sul
321ª DI	5º Turno		Leste
330ª DI	20º Turno		Leste
333ª DI	Hexágono 1112	C/ BAIXAS	
335ª DI	Hexágono 1715	C/ BAIXAS	
339ª DI	Hexágono 1419		
340ª DI	3º Turno		Norte
343ª DI	Hexágono 1008	C/BAIXAS	
346ª DI	17º Turno		Norte
347ª DI	Hexágono 1517		
349ª DI	Hexágono 1414	C/ BAIXAS	
350ª DI	24º Turno		Norte
351ª DI	8º Turno		Sul
353ª DI	Hexágono 1416		
383ª DI	Hexágono 1417		
385ª DI	4º Turno		Sul
387ª DI	25º Turno		Leste
389ª DI	Hexágono 1129		Move a partir do 5º turno
392ª DI	Hexágono 1732		Move a partir do 5º turno
394ª DI	Hexágono 1532		Move a partir do 5º turno
395ª DI	Hexágono 1418		
399ª DI	5º Turno		Leste
402ª DI	7º Turno		Sul
406ª DI	Hexágono 1330		Move a partir do 5º turno
408ª DI	7º Turno		Sul
409ª DI	7º Turno		Sul
414ª DI	Hexágono 1421		Move a partir do 5º turno
416ª DI	Hexágono 1222		Move a partir do 5º turno
417ª DI	Hexágono 3032		Move a partir do 5º turno
422ª DI	5º Turno		Leste

ORDEM DE BATALHA AÉREA SOVIÉTICA

UNIDADE	POSIÇÃO INICIAL	AVIÃO	OBS:
1º Grupo de Transporte	Frente Sudoeste	Li-2	
1ª Divisão de Bombardeiros	27º Turno	Li-2	
17ª Divisão de Bombardeiros	27º Turno	Il-4	
45ª Divisão de Bombardeiros	12º Turno	Pe-8	
50ª Divisão de Bombardeiros	Frente Sudoeste	Il-4	
62ª Divisão de Bombardeiros	12º Turno	Li-2	
102ª Divisão de Caças	2712	I-16	Sai 20º Turno
102ª Divisão de Caças	20º Turno	P-40	
201ª Divisão de Caças	18º Turno	Yak-1	Sai 22º Turno
201ª Divisão de Caças	25º Turno	La-5	
202ª Divisão de Bombardeiros	16º Turno	Pe-2	
205ª Divisão de Caças	Frente Voronezh	LaGG-3	Sai 13º Turno
205ª Divisão de Caças	16º Turno	Yak-7	
206ª Divisão de Assalto	Frente Sudoeste	Il-2	
207ª Divisão de Caças	Frente Voronezh	Yak-1	Sai 24º Turno
207ª Divisão de Caças	25º Turno	La-5	
214ª Divisão de Assalto	18º Turno	Il-2	
216ª Divisão de Caças	Frente do Cáucaso	Yak-1	Sai 23º Turno
216ª Divisão de Caças	24º Turno	P-39	
217ª Divisão de Caças	Frente do Cáucaso	Yak-1	
219ª Divisão de Bombardeiros	Frente do Cáucaso	Pe-2	
220ª Divisão de Caças	Frente Sudoeste	Yak-1	
221ª Divisão de Bombardeiros	20º Turno	A-20	
223ª Divisão de Bombardeiros	Frente Voronezh	Pe-2	
226ª Divisão de Assalto	Frente Sudoeste	Il-2	
227ª Divisão de Assalto	Frente Voronezh	Il-2	
228ª Divisão de Assalto	Frente Sudoeste	Il-2	
229ª Divisão de Caças	Frente do Cáucaso	I-16	
230ª Divisão de Assalto	Frente do Cáucaso	Il-2	
235ª Divisão de Caças	Frente Sudoeste	LaGG-3	Sai 13º Turno
235ª Divisão de Caças	25º Turno	La-5	
236ª Divisão de Caças	Frente do Cáucaso	LaGG-3	
263ª Divisão de Caças	9º Turno	Yak-1	
265ª Divisão de Caças	12º Turno	Yak-1	
267ª Divisão de Assalto	21º Turno	Il-2	
268ª Divisão de Caças	Frente Sudoeste	Yak-1	
269ª Divisão de Caças	Frente Sudoeste	Yak-1	Sai 2º Turno
269ª Divisão de Caças	3º Turno	Yak-7	
270ª Divisão de Bombardeiros	Frente Sudoeste	Su-2	Sai 2º Turno
270ª Divisão de Bombardeiros	3º Turno	Pe-2	
281ª Divisão de Assalto	7º Turno	Il-2	
282ª Divisão de Caças	21º Turno	Yak-1	
283ª Divisão de Caças	11º Turno	Yak-1	
285ª Divisão de Bombardeiros	22º Turno	Pe-2	
287ª Divisão de Caças	8º Turno	Yak-1	
288ª Divisão de Caças	8º Turno	Yak-1	
289ª Divisão de Assalto	8º Turno	Il-2	
290ª Divisão de Assalto	11º Turno	Il-2	
291ª Divisão de Assalto	10º Turno	Il-2	

- Frente Voronezh → Em qualquer aeródromo ou campo de pouso ao norte do corte superior do rio Don e da linha Rossoch-Belyy-Kolodez, ambos inclusive.
- Frente Sudoeste → Em qualquer aeródromo ou campo de pouso dentro do triângulo Rostov-Oblivskaja-Lugansk.
- Frente do Cáucaso → Em qualquer aeródromo ou campo de pouso ao sul do corte inferior do rio Don e do rio Aksay.



 1°ExPz	 2°Ex	 4°ExPz	 6°Ex	 11°Ex	 17°Ex	 HOLLIDT	 3°Ex	 4°Ex	 8°Ex
 2°Ex	 Frente Bryansk	 Frente Don	 Frente Norte do Cáucaso	 Frente Stalingrado	 Frente Sudeste	 Frente Sudoeste	 Frente Sul	 Frente Transcáucaso	 Frente Voronezh
x10 INF		x1 INF		x10 AV		x1 AV		x1 EQP	
x10 INF		x1 INF		x1 AV		x10 INF		x1 INF	
x1 EQP		x10 AV		x1 AV		x10 INF		x1 INF	
x1 AV		x10 INF		x1 INF		x10 EQP		x1 EQP	
x10 AV		x1 AV							

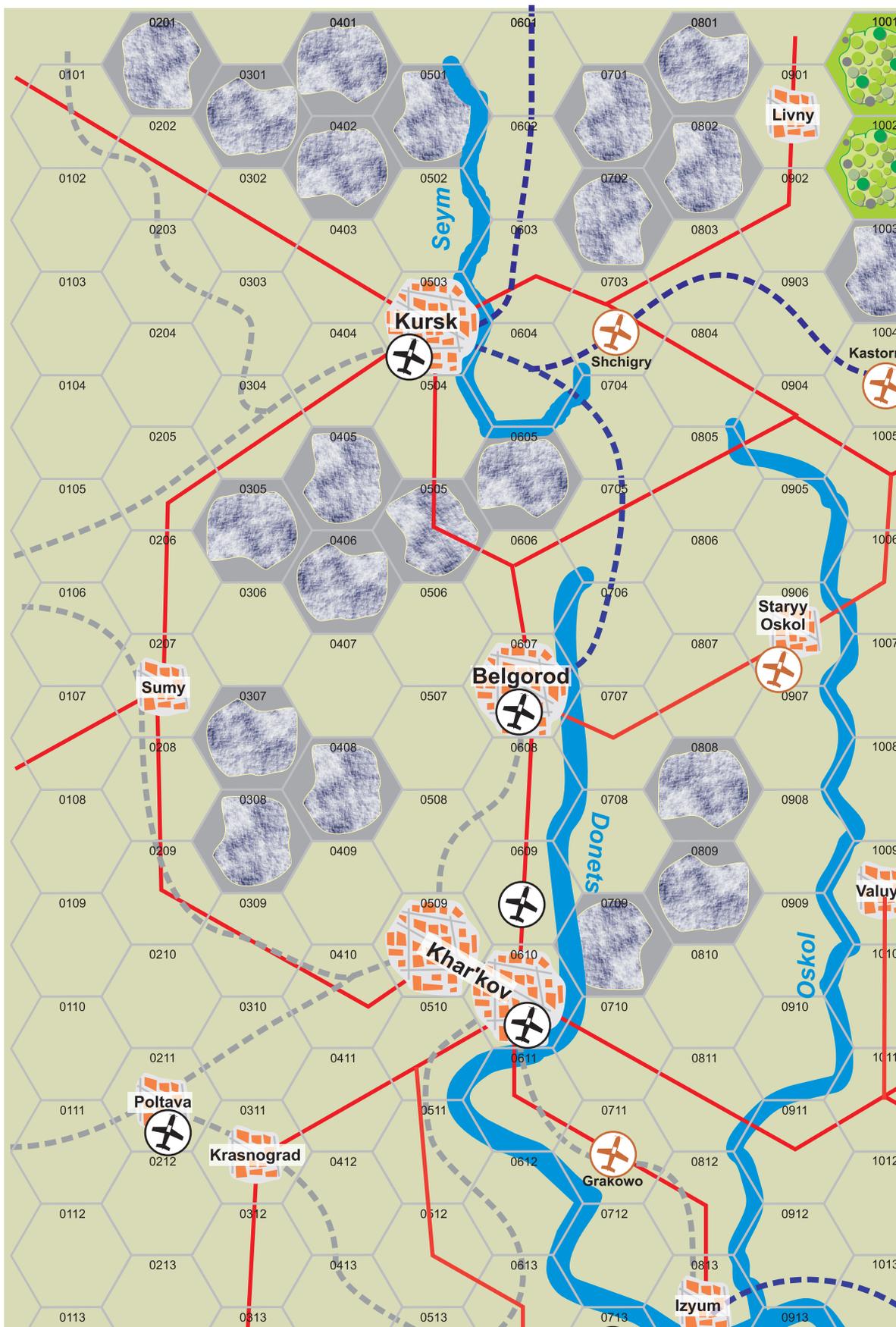
6-5-15 G.D.	6-5-15 LAH	5-5-15 Wsknig	3-3-15 IspkMk	3-3-6 1	4-4-15 3	3-3-6 3	7-5-15 3	3-3-6 4	1-2-4 5LW
7-5-15 6	1-2-4 7LW	7-5-15 7	1-2-4 8LW	2-4-5 9	7-5-15 9	7-5-15 11	7-5-15 13	7-5-15 14	1-2-4 15LW
4-4-15 16	7-5-15 16	7-5-15 17	7-5-15 19	5-4-15 22	7-5-15 23	7-5-15 24	3-4-5 26	5-4-15 27	4-4-15 29
4-4-5 44	3-4-5 45	2-3-5 46	2-3-5 50	3-4-5 57	3-4-5 60	4-4-5 62	3-4-5 68	4-4-5 71	2-3-5 73
4-4-5 75	3-4-5 76	4-4-5 79	2-3-5 82	3-4-5 88	3-4-5 94	2-4-5 95	3-3-6 97	4-3-6 100	3-3-6 101
3-4-5 111	3-4-5 113	2-4-5 125	3-4-5 168	3-4-5 198	1-1-4 213	2-3-5 257	4-4-5 294	4-4-5 295	3-4-5 297
3-4-5 298	2-3-5 299	3-4-5 302	3-4-5 304	3-4-5 305	3-4-5 306	3-4-5 320	3-4-5 323	3-4-5 333	3-4-5 335
3-4-5 336	2-4-4 340	2-4-5 370	2-4-5 371	3-4-5 376	3-4-5 377	2-4-5 383	2-4-5 384	2-4-5 385	2-4-5 387
2-4-5 389	1-2-4 403	1-2-4 444	1-2-4 454	1-2-8 1	1-3-4 1	3-3-10 1	1-3-4 2	1-2-6 2	1-2-6 3
1-3-4 4	1-2-8 5	1-3-4 5	1-2-8 6	1-3-4 6	1-2-8 7	1-3-4 7	1-2-8 8	1-2-8 9	1-3-4 9
1-3-4 10	1-3-4 11	1-3-4 13	1-3-4 14	1-3-4 15	1-2-4 18	1-2-4 19	1-3-4 20	3-3-10 1	1-2-4 6
1-2-4 7	1-2-4 9	1-2-4 10	1-2-4 12	1-2-4 13	1-2-4 19	1-2-4 20	1-2-4 23	1-1-4 105	2-3-8 1
1-2-6 1	1-2-4 3	1-2-6 9	2-2-10 1	1-2-4 13	1-2-6 14	1-2-6 16	1-2-10 23	1-2-10 24	1-2-4 24
1-1-8 1	10-7-15 3	10-7-15 9	10-7-15 11	10-7-15 13	10-7-15 14	10-7-15 16	10-7-15 23	11-8-15 24	



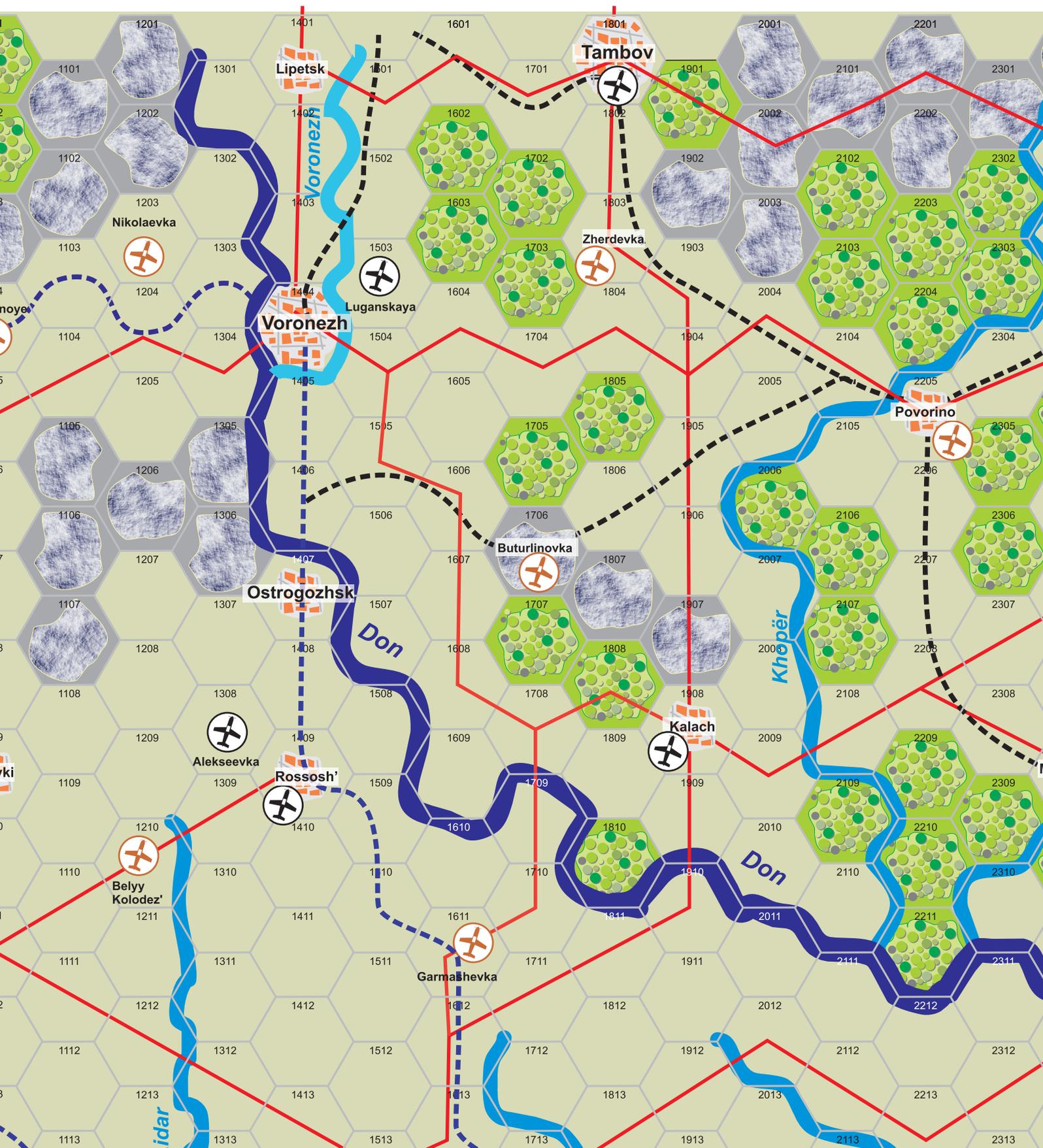




A B A T

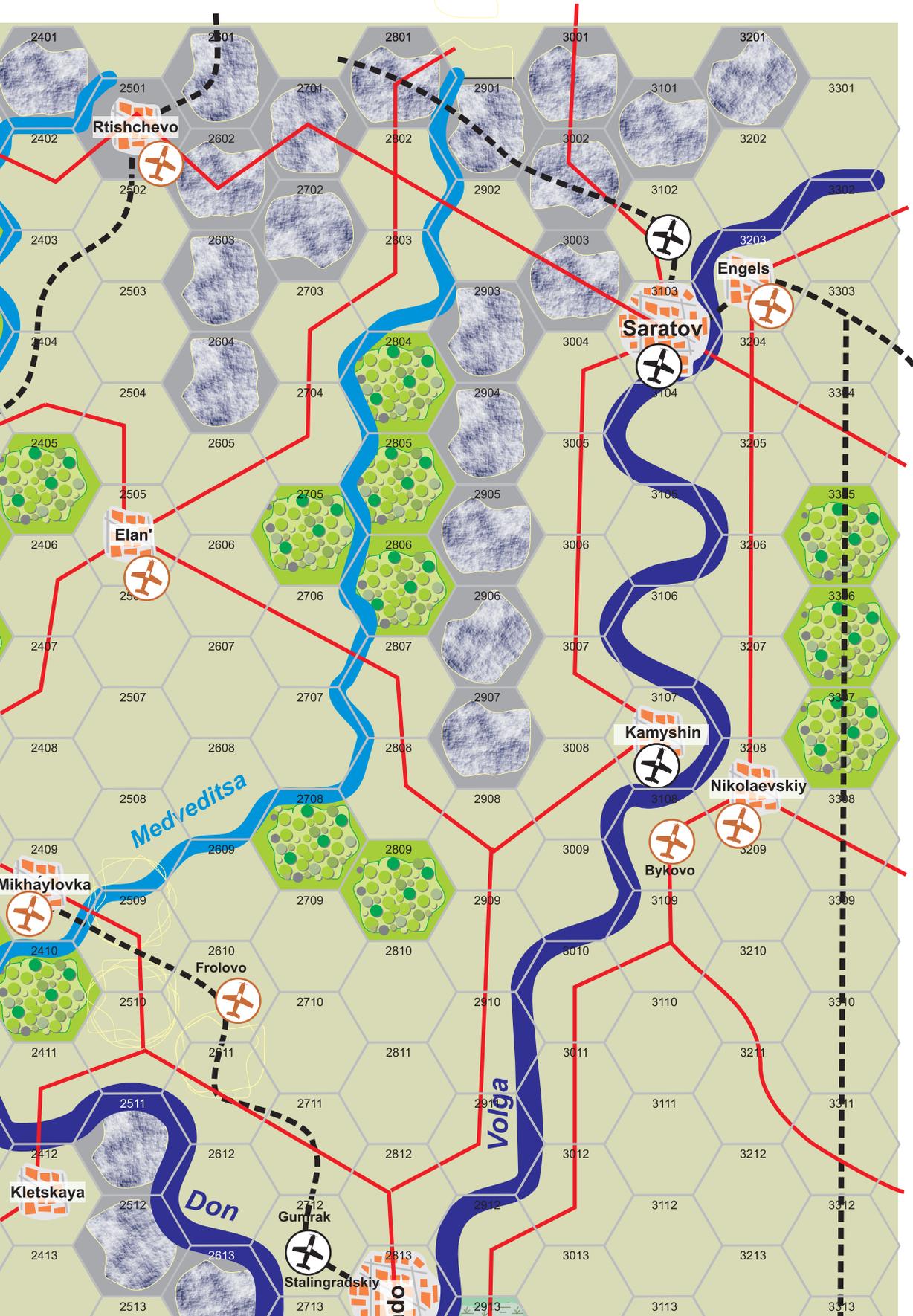


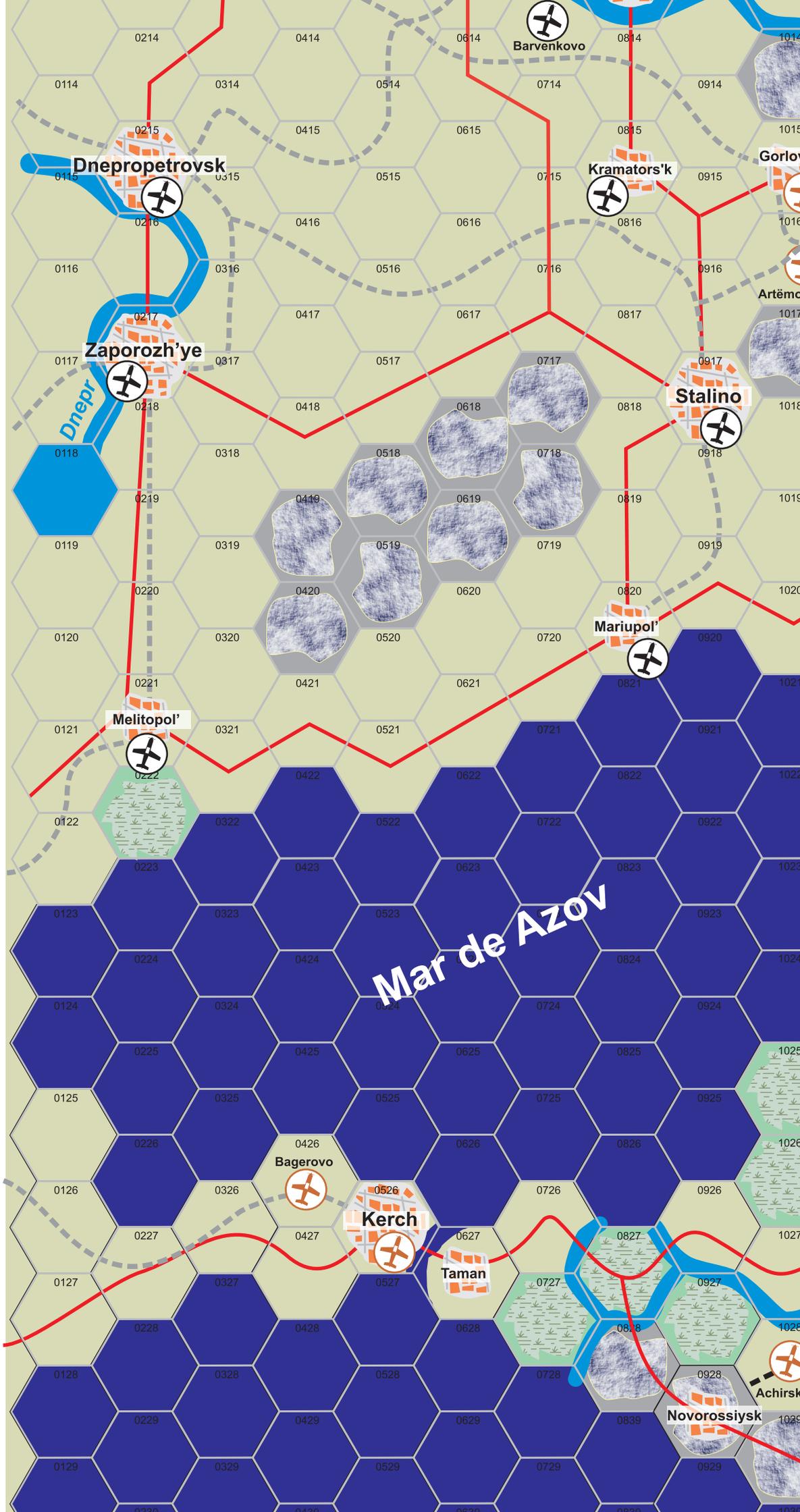
ALPHA DESTA

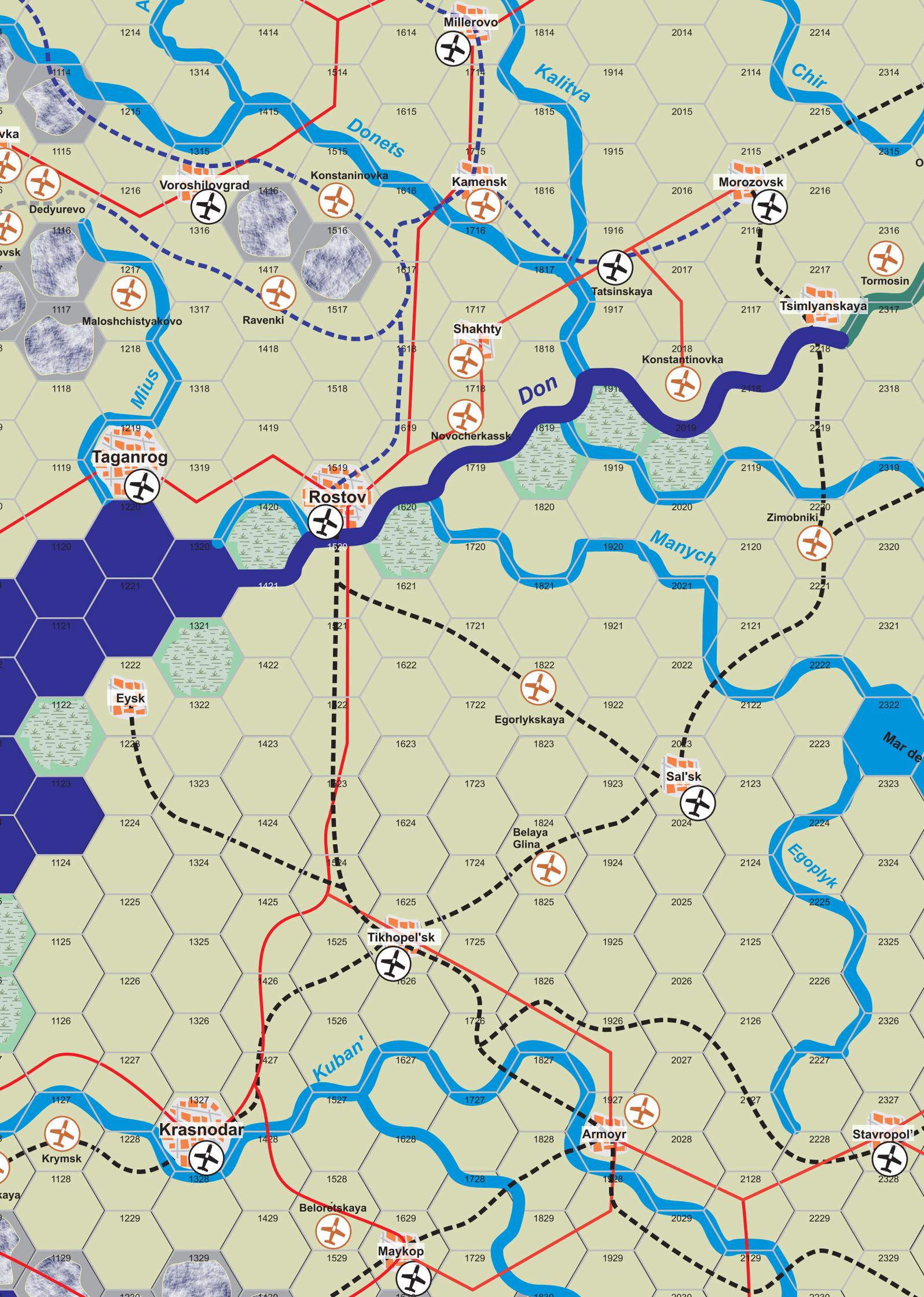


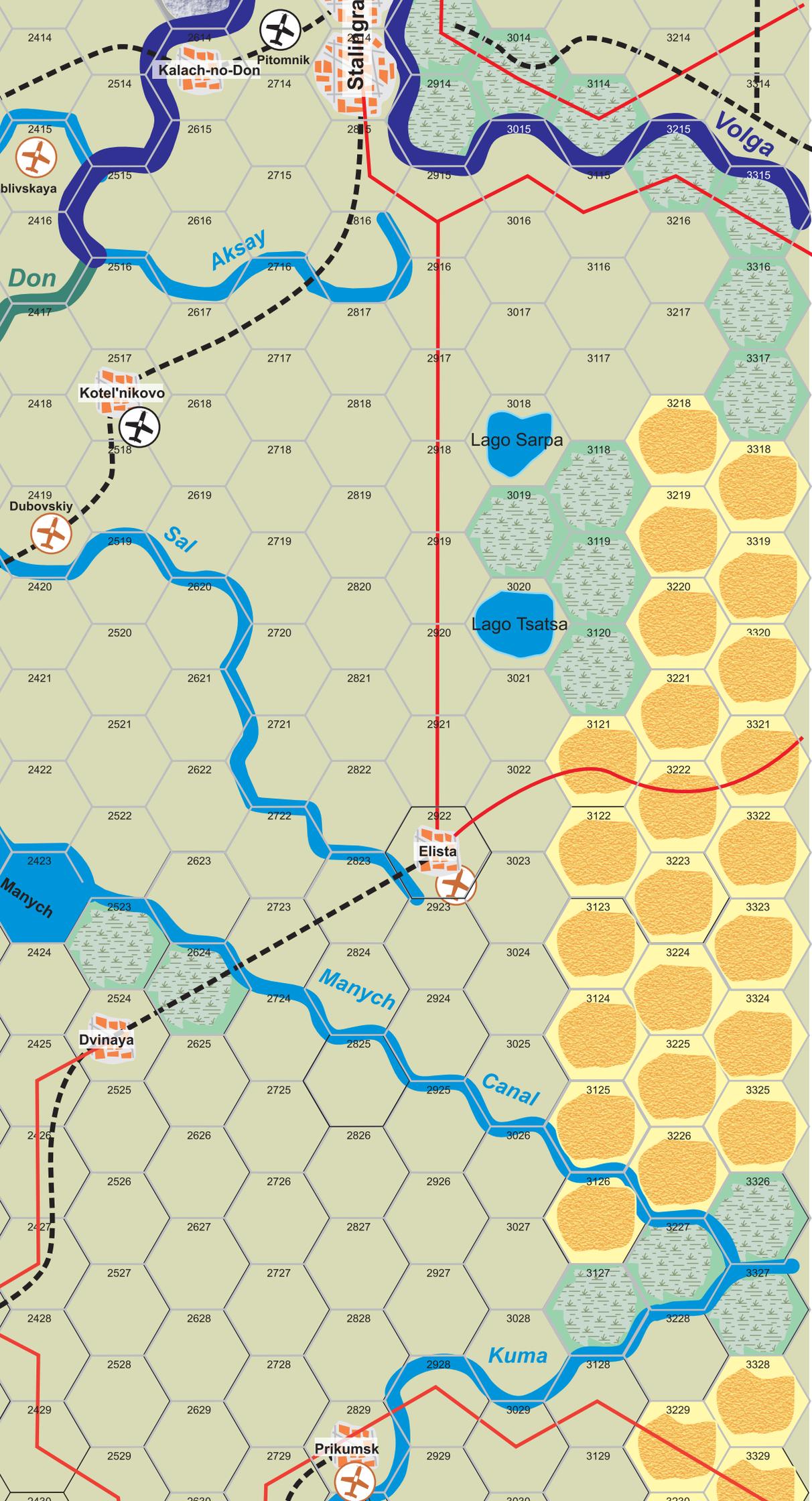
LINGRADO

A VIRADA DA GUERRA







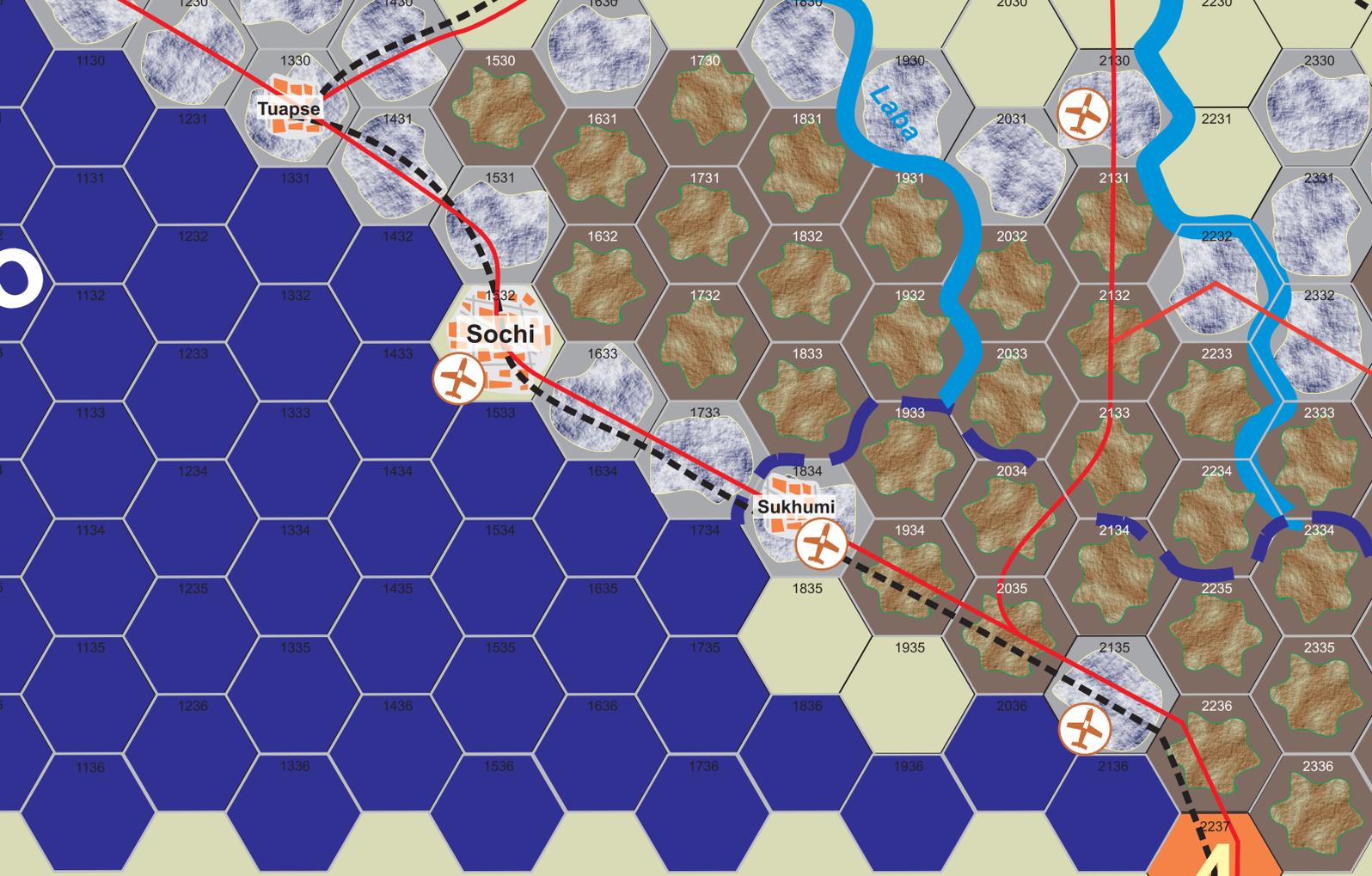




1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

OR DE RECOMPLETAMIENTOS

13	14	15	16
06/09/42	27/09/42	04/10/42	11/10/42
R	R	R	R
01/01/43	17/01/43	24/01/42	31/01/43
R	R	R	R
06/01/43	23/01/43	30/01/43	06/02/43



SOVIÉTICOS
HUNGAROS
ITALIANOS
ROMENOS
ALEMÃES

Intranspo- nível	Estrada	Ferrovía	Mar	Lago	Río Inacessível	Río Largo	Río	Montanha	Inospito	
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
Proibido	1 PM	30 hexes	Proibido	Proibido	Proibido	6 PM	2 PM	PROIBIDO	3 PM	1 col.
Proibido	1 PM	30 hexes	1 Hex.	Proibido	Proibido	3 PM	1 PM	2-3 PM	2 PM	3 col.
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

MARCADDO

09/01/43	02/01/43	26/12/42	19/12/42	06/12/42	29/11/42	22/11/42	15/11/42
28	27	26	25	24	23	22	21
13/09/42	06/09/42	30/08/42	23/08/42	16/08/42	09/08/42	02/08/42	26/07/42
12	11	10	9	8	7	6	5



Tipo	Identificação	Movimento	Movimento Nao-Motorizado	Movimento Motorizado	Influência no Combate	Estocagem
Aberto		1 PM	1 PM	1 PM	-----	4
Cidade Grande		1 PM	1 PM	1 PM	2 col.	4
Cidade		1 PM	1 PM	1 PM	1 col.	4
Acidentado		2 PM	2 PM	2 PM	1 col.	4
Pântano		2 PM	2 PM	PROIBIDO	1 col.	3
Florestas		2 PM	2 PM	3 PM	1 col.	4



TIPOS DE TERRENOS E MODIFICADORES

1	28/06/42	04/07/42	18/10/42
2	05/07/42	11/07/42	25/10/42
3	12/07/42	18/07/42	01/11/42
4	19/07/42	25/07/42	08/11/42

MARCADOR DE TURNOS

