

Wargame - Monte Castelo: “Operação Encore”

Versão 2 – agosto/2018

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos ocorridos entre 19 de fevereiro de 1945 e 24 de fevereiro de 1945, nos Apeninos Italianos, durante a segunda grande guerra mundial na Operação Encore que consistiu na tomada dos Montes Belvedere e de La Torracia pela 10ª Divisão de Montanha Americana e na tomada do Monte Castello pela 1ª Divisão de Infantaria Expedicionária Brasileira.

Este wargame é uma homenagem aos bravos brasileiros que combateram na frente italiana, dando sua contribuição em sangue para a solução do maior conflito armado já visto pela Humanidade.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente obter os acontecimentos da história, porém não obrigatoriamente repeti-la, dando margem ao jogador experimentar novas soluções, avaliar novas situações e o mais importante: ter um lazer inteligente.

Mesmo tendo optado por não obter quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor *não abre mão da autoria do produto* e, portanto, permanece possuindo os *direitos de comercialização presentes ou futuros* deste wargame. O autor também terá direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou direta deste wargame. É livre a divulgação deste produto, *desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem*. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail l Luiz.lapis@oi.com.br, sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

Alterações da versão 1.1 para a versão 2:

- Eliminação do campo minado;
- Eliminação das unidades de engenharia aliadas;
- Eliminação da linha de visada.

Índice

1. Material.....	3
2. Regras Básicas	3
2.1. Seqüência do Jogo	3
2.2. Organização de Unidades	3
2.3. Unidades Militares.....	4
2.3.1. <i>Identificação da Unidade</i>	4
2.3.2. <i>Classificação da Unidade</i>	4
2.4. Mapa	5
3. Etapa de Preparação	5
4. Etapa de Bombardeio.....	6
4.1. Poder de Bombardeio	6
4.2. Alcance	6
4.3. Resolução dos Bombardeios	6
4.3.1. <i>Cálculo Inicial</i>	6
4.3.2. <i>Influência do terreno</i>	7
4.3.3. <i>Modificadores</i>	7
4.3.4. <i>Resultados</i>	7
5. Movimentação	8
5.1. Poder de Movimentação	8
5.2. Restrições de Movimentação.....	8
5.2.1. <i>Unidades Inimigas</i>	8
5.2.2. <i>Unidades Amigas (Estocagem ou Concentração)</i>	9
5.3. Terrenos Especiais	9
5.3.1. <i>Estradas e Trilhas</i>	9
5.3.2. <i>Rios</i>	9
5.3.3. <i>Montanhas</i>	9
5.3.4. <i>Fortificações</i>	9
5.4. Saída do Mapa.....	10
5.5. Entrada no Mapa (Reforços).....	10
5.6. Posição Inicial	10
6. Combate.....	10
6.1. Cálculo Inicial	10
6.2. Influência do Terreno	11
6.2.1. <i>Estradas e Trilhas</i>	11
6.2.2. <i>Rios</i>	11
6.2.3. <i>Diferença de Cotas (600m, 800m, e 1.000m)</i>	11
6.2.4. <i>Vilas e Bosques</i>	11
6.2.5. <i>Picos</i>	11
6.2.6. <i>Fortificações</i>	11
6.2.7. <i>Cercos</i>	11
6.2.8. <i>Terreno Abrigado</i>	12
6.3. Outras influências	12
6.4. Resolução dos Combates.....	12
6.5. Movimentação Após o Combate.....	14
6.5.1. <i>Recuo após o Combate</i>	14
6.5.2. <i>Avanço após o Combate</i>	14
7. Supressão e Baixas	15
7.1. As Baixas	15
7.2. A Supressão.....	15
8. Regras Especiais	15
9. Condições de Vitória	15

1. Material

O Material necessário para jogar este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A3;
- 151 peças representando as unidades combatentes e marcadores;
- Dois dados de seis faces;
- Um livro de regras (este);
- 4 Tabelas;
- Uma calculadora (opcional).

2. Regras Básicas

2.1. Seqüência do Jogo

A jogo está dividido em turnos, cada turno corresponde a meio dia de tempo real. A totalidade dos eventos que este wargame pretende representar está contida entre a noite de 19 de fevereiro de 1945 até a noite de 24 de fevereiro de 1945, portanto 10 turnos de jogo.

Cada turno será dividido em quatro etapas, uma para preparação, uma para bombardeio, uma para o jogador “Aliado” e uma para o jogador “Alemão”.

A primeira etapa é de administração dos recursos e contagem de pontos; a segunda, de bombardeio, é sempre jogada em comum, sendo do Aliado a iniciativa; a terceira, de movimentação e combate, é do jogador que controla os americanos e brasileiros (**Aliados**), e a quarta etapa é a do jogador das forças alemãs.

As duas últimas etapas estão divididas em 2 fases seqüenciais, representando o agrupamento de ações similares. As Fases de Movimentação e de Combate.

Assim temos para cada turno:

1. Etapa de Preparação;
2. Etapa de Bombardeio;
3. Etapa do jogador Aliado;
 - 3.1. Movimentação;
 - 3.2. Combate;
4. Etapa do jogador Alemão;
 - 4.1. Movimentação;
 - 4.2. Combate.

2.2. Organização de Unidades

Devido ao nível tático deste wargame e pelos contingentes conhecidos, a unidade organizacional básica é a companhia. Simplificadamente, uma companhia (mais unidades orgânicas*) possui 300 homens aproximadamente como efetivo combatente e três companhias formam um batalhão; um batalhão (mais unidades orgânicas*) possui aproximadamente 1.000 homens e três batalhões formam um regimento; um regimento (mais unidades orgânicas*) possui aproximadamente 3.000 homens e três regimentos formam uma divisão, que mais as suas unidades orgânicas* juntam 10.000 homens aproximadamente. Este sistema se chama “sistema triangular”, base do exército americano na 2ª Guerra Mundial.

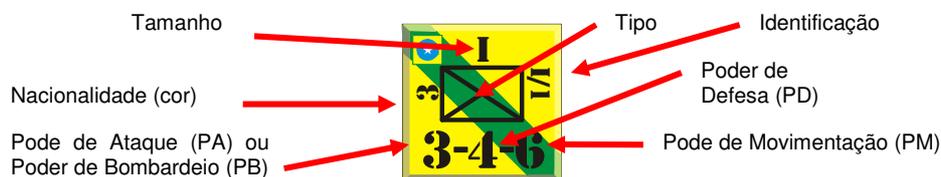
* Unidades orgânicas são frações de tropas especializadas que são diretamente subordinadas a um QG, como engenharia, artilharia, comunicações, artilharia antiaérea, serviços de saúde, logística, etc.

As demais unidades de apoio e outras unidades militares de caráter não combatente não serão representadas. Outros contingentes civis ou não combatentes serão igualmente desconsiderados.

2.3. Unidades Militares

2.3.1. Identificação da Unidade

As unidades são representadas por peças (que você deverá imprimir e recortar) e possuem identificações na forma de números que quantificam o valor daquela unidade em relação aos mecanismos do jogo. O esquema abaixo identifica cada um destes números:



Ainda temos o alcance (AL) para unidades de blindados e petrechos pesados.

2.3.2. Classificação da Unidade

2.3.2.1. Quanto ao Tamanho:

Batalhão: símbolo = “II” – 1.000 combatentes aproximadamente

Compania: Símbolo = “I” – 300 combatentes aproximadamente

2.3.2.2. Quanto ao Tipo:



Infantaria: Unidades que tem deslocamento a pé em regime de marcha estão agrupados neste tipo.



Blindados: Unidades compostas principalmente por carros de combate blindados, incluindo também frações de infantaria transportada em veículos mecanizados e motorizados.



Artilharia: Unidades de artilharia organizadas de forma independente, podendo ser artilharia de saturação de área, convencional, autopropulsada, etc., incluindo também frações de suprimento e unidades orgânicas próprias.



Artilharia Anti-Tanques: Unidades de infantaria especialmente armadas com peças de artilharia anti-tanque ou anti-carro.



Petrechos Pesados: Unidades de infantaria equipadas com metralhadoras pesadas e morteiros para apoio de fogo aproximado.



Montanha: Qualquer das unidades acima especializada e equipada para combate em terrenos montanhosos.



Aviação: Unidades das forças aéreas.

Marcadores: Unidades que representam um estado temporário ou ordem aplicada a uma unidade combatente, edificações temporárias ou qualquer outra peça que não participe ativamente do jogo e sirva apenas como auxílio aos jogadores.



Fortificação



Supressão

2.3.2.3. Quanto à nacionalidade:

EUA		10ª Divisão de Montanha – General de Brigada George P. Hays 85º Regimento - Coronel Raymond C. Barlow 86º Regimento - Coronel Clarence M. Tomlinson 87º Regimento - Coronel David M. Fowler
Brasil		1ª Divisão de Infantaria - General Mascarenhas de Moraes 1º Regimento – Coronel Aguinaldo Caiado de Castro 11º Regimento – Coronel Delmiro Pereira de Andrade
Alemanha		232ª Divisão de Infantaria - Generalleutnant Eccard Freiherr von Gablenz 1043º Regimento - 1044º Regimento - 1045º Regimento -

2.4. Mapa

O mapa está dividido em hexágonos (23 colunas e 13 linhas), contendo a região dos montes Apeninos em Gaggio Montano, no maciço que contém o Monte Belvedere (1.140m), o Monte Gorgolesco (1.125m), o Monte de La Torracia (1.083m) e o Monte Castello (977m).

No mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as vilas e estradas e outros pontos especiais do território. Sobre este mapa foi colocada uma grelha hexagonal de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias envolvidas. A unidade de medida no jogo é o hexágono (ou *hex*) e um hexágono no mapa representa 388m entre suas duas faces opostas e, portanto, contém uma área de 0,127Km². Ao invés de quilômetros, temos como unidade o **hexágono** (ou **hex**, no plural: **hexes**).

Para se adequar a um hexágono, algumas distâncias sofreram aproximações. O poder de movimentação e alcance de fogo efetivo de algumas unidades, também foram aproximados visando uma adequação à grelha hexagonal.

Os tipos de terreno e outros símbolos contidos no mapa estão identificados no próprio mapa na tabela de influência do terreno na movimentação e no combate.

3. Etapa de Preparação

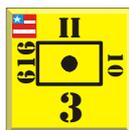
Na etapa de preparação os jogadores executam alguns procedimentos prévios ao bombardeio, à movimentação e ao combate. É uma etapa puramente administrativa do jogo. Os procedimentos são:

- **Mudança do marcador de turno:** No tabuleiro existe um marcador que identifica o turno que está sendo jogado. O turno identifica o tempo em dias no jogo e irá acionar certos eventos como a entrada de reforços, por exemplo. Neste momento, o jogador avança o marcador de turnos em uma casa, indicando qual turno está sendo jogado. O marcador do turno é uma peça de cor laranja escrita “Turno”.
- **Entrada de Reforços:** A cada turno os jogadores devem verificar na tabela 4 se algum reforço vai ser liberado na sua fase de movimentação.
- **Retirada dos marcadores de Supressão:** Todos os marcadores de supressão são retirados de cima das unidades e estas voltam a operar normalmente.
- **Contar os pontos de vitória:** Existem condições de vitória que são contadas a cada turno. Os jogadores devem verificar e anotar quantos pontos fizeram no turno anterior.

4. Etapa de Bombardeio

Nesta etapa os jogadores usam suas unidades de artilharia, blindados, petrechos pesados e aviação para fazer os bombardeios preparatórios aos ataques que irão realizar nas etapas seguintes. Os jogadores também poderão usar os pontos de bombardeio de suas unidades de artilharia ou aviação para fogo de contra-bateria, diminuindo o poder de bombardeio do adversário. Os resultados são explicados adiante e resolvidos pela tabela 3 – Tabela de Artilharia.

4.1. Poder de Bombardeio



As unidades de artilharia e de aviação possuem como único valor o Poder de Bombardeio (PB). Na verdade, elas apenas representam a marcação da área de alvo de bombardeio e não são peças como as demais. As unidades de petrechos pesados e de blindados que possuam um alcance (AL), podem usar o Poder de Ataque (PA) projetado sob a forma de Poder de Bombardeio (PB).

O bombardeio visa causar baixas no inimigo ou inibir seu poder de defesa e de movimentação pela supressão.

Na Fase de Bombardeio, o jogador Aliado é sempre o primeiro a anunciar seus ataques. Ele coloca as peças de artilharia e aviação sobre os hexes a serem bombardeados. Ele também indica, para as unidades com alcance, quais serão os hexes-alvo. O jogador alemão pode então anunciar como pretende fazer sua defesa de contra-bateria, colocando suas unidades de artilharia sobre as da artilharia aliada. Depois, o jogador alemão pode anunciar seus ataques (se lhe sobrarem unidades) colocando suas unidades de artilharia restantes sobre os seus hexes-alvo e por fim, o jogador aliado pode anunciar como fará a sua defesa de contra-bateria (se lhe sobrarem unidades) colocando suas unidades restantes sobre as alemãs.

Somente um hex contendo unidades inimigas é atacado por vez, sendo que todas as unidades naquele hex devem ser atacadas no mesmo bombardeio.

- Não há fogo de contra-bateria alemã em ataques aliados exclusivos com unidades de aviação;
- Nos turnos noturnos não há ataques de aviação;
- As unidades de blindados ou petrechos pesados que participarem de bombardeios **não** podem estar engajadas (adjacentes a unidades inimigas) e **não** engajam na sua fase de movimentação após bombardearem.

Ao final da etapa, todas as unidades de artilharia e aviação são retiradas do tabuleiro.

4.2. Alcance

Para participar do ataque, uma unidade de blindados ou de petrechos pesados deve estar a uma distância em hexes igual ou inferior ao valor do alcance (AL) da peça.

4.3. Resolução dos Bombardeios

4.3.1. Cálculo Inicial

O alvo do bombardeio é sempre o hex. Para usar o Poder de Bombardeio (PB), o atacante deve anunciar quais as unidades de artilharia, de aviação, de blindados e de petrechos pesados (que estejam dentro do alcance do hex-alvo) ele pretende usar no ataque. O defensor pode usar suas unidades de artilharia e de aviação como contra-bateria.

O valor do bombardeio é encontrado pela subtração do total do poder de bombardeio da defesa do total do poder de bombardeio do ataque para cada hex-alvo.

Como a concentração de tropas facilita os danos e as baixas (quanto mais gente na área do alvo, maior a probabilidade de mortes) o valor do bombardeio encontrado acima é multiplicado pela soma do Poder de Defesa (PD) das unidades combatentes que estejam no hex-alvo.

$$\text{Bombardeio} = (\sum \text{PB ataque} - \sum \text{PB defesa}) \times \sum \text{PD}$$

3º passo: Identifica-se o terreno e aplica-se o modificador do terreno:

Marcador de Fortificação em um hex do tipo Cota800: $1 + 1 = 2$ colunas à esquerda = 32-44 → 21-31 → 12-20, nova coluna = 12-20. Não é um turno noturno.

4º passo: Identificam-se os demais modificadores e a coluna final: Regulação de Fogo por Contato, já que existe outra unidade americana adjacente ao hex-alvo: 1 coluna à direita. 12-20 → 21-31, nova coluna = 21-31

5º passo: Rola-se o dado e identifica-se a linha e o resultado do bombardeio: Dados = 4, resultado final = **S**

6º passo: Aplicam-se os resultados do ataque:

Este resultado indica que a unidade atacada sofreu supressão, ou seja, neste turno ela passa a jogar como se fosse do tipo 2-2-3.

O jogador aliado depois poderá movimentar a unidade blindada 1_701/1 (6-4-15) na sua Fase de Movimentação, mas não pode engajá-la em outro combate.

5. Movimentação

Nesta fase o jogador da etapa escolhe quantas e quais unidades deseja movimentar no tabuleiro segundo o Poder de Movimentação (**PM**) de cada unidade e do tipo de terreno através do qual se desloca, observando as restrições de movimentação.

5.1. Poder de Movimentação

Cada unidade pode deslocar-se sobre o mapa para simular os movimentos de marcha entre um local e outro. A capacidade de uma unidade se deslocar é representada pelo **PM**, o seu **Poder de Movimentação** ou **Pontos de Movimentação**.

Cada hex de terreno possui uma capacidade de “resistir” à passagem das unidades chamada “custo de movimentação do terreno”, identificado na tabela 2. A cada fase de movimentação uma unidade pode deslocar-se do hex onde se localiza para um dos seis hexes adjacentes a escolha do jogador que a comanda. Para tanto, desconta-se de seu **PM** inicial o custo correspondente ao tipo terreno do hex onde ela entrou. Caso ainda possua um “saldo” de **PM**, a unidade repete a operação para um novo hex até que o jogador escolha não mais deslocar esta unidade ou que seu “saldo” em **PM** não seja suficiente para um novo hex.

Exemplo 2: Uma unidade 4-4-8 (PM=8) no hex 07-11 desloca-se de um hex de bosque para o hex 17-10 também de bosque na cota 800. O “custo” da cota 800 é 1 PM e do bosque é de +1 PM para unidades não-motorizadas. O PM restante é $8-2=6$. Em seguida ela se move novamente para o hex 07-09 de cota 800 (custo = 1 PM) com uma vila (custo = 0 PM). Seu novo saldo é $6-1=5$ PM. Depois ainda se move para o hex 06-09. O custo da cota 1.000 é igual a 1 PM, +1 PM para subir de cota, portanto, a unidade ainda tem pontos suficientes para entrar neste hex. O jogador decide movê-la para lá e o saldo agora é de $5-2=3$ PM. Mantendo-se na mesma Cota, a unidade se move para 06-08, 07-07 e 08-07, pagando 1 PM por cada hex e finalizando a movimentação desta peça neste turno.

- O PM de uma unidade é “pessoal, temporário e intransferível”, assim, o PM não utilizado de uma unidade não pode ser acumulado para o turno seguinte nem pode ser transferido para outra unidade. Unidades se movimentando juntas ou que estejam em um mesmo hex não somam seu PM.

5.2. Restrições de Movimentação

5.2.1. Unidades Inimigas

Toda unidade exerce controle absoluto sobre o hex que ocupa. Neste hex nenhuma unidade inimiga pode entrar. Nos hexes adjacentes ao hex ocupado esta mesma unidade exerce um controle de forma limitada. Assim, cada unidade possui uma **Zona de Controle (ZOC)** composta pelos seis hexes que lhe são adjacentes.

Esta **ZOC** restringe o movimento de unidades adversárias da seguinte forma:

- Uma unidade pode entrar numa **ZOC** de uma unidade inimiga pagando apenas o custo normal do terreno. Uma vez dentro de uma **ZOC** inimiga ela pode deslocar-se para outro hex “pagando” 1 PM extra para desengajar e os custos normais do terreno do hex para o qual está se movimentando e depois prosseguir seu movimento normalmente. Para desengajar, o hex **não pode** estar na **ZOC** da mesma ou de outra unidade inimiga. **Assim, uma unidade não pode passar de um hex que esteja numa ZOC inimiga para outro hex também numa ZOC inimiga.**
- Uma unidade que inicie uma fase de movimentação numa situação onde não possa se movimentar para nenhum hex que não esteja numa **ZOC** inimiga é considerada **sob cerco**. **Mesmo assim, esta unidade pode andar ainda um único hex, não importando o custo do terreno.**
- Uma unidade que possua todos os hexes adjacentes ocupados por unidades inimigas é considerada totalmente cercada e, portanto, impossibilitada de se movimentar.

5.2.2. Unidades Amigas (Estocagem ou Concentração)

Durante a fase de movimentação as unidades amigas devem procurar o melhor desdobramento (posicionamento) no campo de batalha. Unidades amigas não impõem restrições em razão de suas zonas de controle. Unidades amigas podem livremente passar por hexes ocupados por unidades amigas e por hexes adjacentes a elas.

A quantidade de unidades que podem ficar em um hexágono é chamada **estocagem**. Ao final de uma fase de movimentação **não pode haver mais do que três unidades amigas** quaisquer em um mesmo hexágono. Caso contrário, a última unidade que entrou no hex deve desfazer seu último movimento e evitar o excesso de unidades.

5.3. Terrenos Especiais

5.3.1. Estradas e Trilhas

Para uma unidade percorrer uma estrada ou trilha, ela deve primeiro entrar em um hex em cujo terreno haja uma estrada, pagando o custo do terreno normalmente. No próximo movimento, a unidade passa a pagar apenas o custo de movimentação da estrada ou trilha, ignorando o custo do terreno (inclusive o ponto adicional pago por subir hex de cotas diferentes).

Para sair da estrada ou trilha a unidade simplesmente se desloca para um hex que não contenha a estrada ou trilha, pagando o custo normal do terreno.

5.3.2. Cotas

Para subir uma Cota paga-se 1 PM adicional. Movimentos na mesma Cota ou descendo para Cotas mais baixas não custam pontos extras.

5.3.3. Rios

As unidades que estejam em um hex em cuja borda haja um rio pagam o custo do terreno para o qual desejam avançar normalmente acrescido de 1 PM para cruzar o rio. Caso esteja se movimentando por uma estrada ou trilha, a unidade atravessa o rio pela ponte sem pagar nenhum ponto extra.

5.3.4. Montanhas

As unidades blindadas não podem entrar em hexes de montanha (Cota 1.000m) nem em hexes de “Pico”.

5.3.5. Fortificações

As fortificações não influenciam na movimentação. O custo é o do terreno do hex onde está a fortificação.

5.4. Saída do Mapa

Uma unidade pode, caso o jogador que a controla assim o desejar, deixar a área de combate saindo do mapa. Para sair do mapa basta o jogador levar sua unidade até um dos hexes na borda do mapa e ‘gastar’ **PMs** como se o hex seguinte possuísse o mesmo terreno do hex atual (ou estrada ou trilha).

Uma vez que tenha saído do mapa a unidade *em hipótese alguma pode retornar ao jogo*. Entretanto ela não é considerada como destruída quando se contarem os pontos de vitória.

5.5. Entrada no Mapa (Reforços)

Os reforços são as unidades que não estão posicionadas no mapa no início do jogo. Estas devem então se movimentar para entrar no mapa.

As unidades de reforço do exército alemão entram por qualquer hex de estrada ou trilha em turnos determinados na tabela 4.

O jogador pode escolher se uma unidade entra no mapa no turno determinado na tabela 4 ou se a atrasa para entrar em um dos turnos seguintes. Eventualmente, ele pode escolher não entrar com reforços no mapa.

5.6. Posição Inicial

A posição inicial de cada unidade no mapa está na tabela 4 e é associada ao turno em que a unidade poderá se deslocar (turno liberado). Uma unidade que inicia o jogo no mapa pode se defender e atacar desde o primeiro turno, mas somente poderá se movimentar a partir do turno “liberado” ou se for forçada por resultado de combate a se movimentar (Regra 6.4.1), quando então estará automaticamente liberada.

6. Combate

Na fase de combate o jogador da etapa assume o papel de atacante e o jogador adversário o de defensor, independente do quadro geral do jogo. O atacante deve identificar e anunciar as situações de combate existentes entre as unidades no mapa e então realizar os cálculos necessários para a resolução de cada combate e jogar os dados de forma a obter os resultados. O defensor deve efetuar as baixas e recuos resultantes dos combates e o atacante deve, por fim, executar os avanços após os combates. Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes, a seguir.

6.1. Cálculo Inicial

Toda unidade tem como característica o **Poder de Combate**, este poder de combate é dividido em duas categorias: Poder de Ataque (PA) e Poder de Defesa (PD). As unidades possuem diferentes pontos de **PA** e **PD** e sua relação define se uma unidade é melhor na defesa ou no ataque.

Para haver um combate é necessário que pelo menos uma unidade amiga esteja numa **ZOC** inimiga. Estando em hexes adjacentes, as unidades já caracterizam uma situação de combate.

- **Somente unidades em hexes de “Pico”, de vilas ou com fortificações não são obrigadas a atacar caso estejam adjacentes às unidades inimigas por estarem em terreno abrigado;**
- Somente um hex contendo unidades inimigas é atacado por vez, sendo que todas as unidades naquele hex devem ser atacadas no mesmo combate. Um hex só pode ser atacado uma única vez por fase de combate;
- Nenhuma unidade atacante pode atacar mais de uma vez por fase de combate.

Identificadas as unidades atacantes e as defensoras, soma-se o **PA** das unidades atacantes e o **PD** das unidades defensoras e calcula-se uma relação de forças inicial, dividindo-se o **PA** pelo **PD**, ignorando a parte fracionária. Busca-se então esta relação na tabela de efeitos de combate (tabela 1) onde uma relação 2:1 indica, por exemplo, que o atacante possui pelo menos o dobro da força do defensor.

$$\text{Combate} = \sum \text{PA} \div \sum \text{PD}$$

6.2. Influência do Terreno

O terreno é sempre a favor das forças defensoras e sempre contra as forças atacantes. Aquele que ataca deve vencer o terreno além do inimigo. Assim, uma vez que tenhamos estabelecido a relação de forças inicial e identificado a coluna na tabela 1, aplicamos a influência do terreno sob a forma de colunas *à esquerda* que esta relação deve recuar na tabela, procurando sempre a redução da relação de forças.

Para sabermos quantas colunas devemos recuar, basta identificarmos o tipo de terreno em que a unidade defensora se encontra e consultarmos a tabela de terreno existente no mapa ou na tabela 2.

Existem ainda situações especiais de configuração do terreno que devem ser consideradas:

6.2.1. Estradas e Trilhas

Não há influência alguma destes tipos de terreno nas relações de combate. Considera-se apenas o terreno onde a estrada ou trilha estão situadas.

6.2.2. Rios

Por serem rios rápidos e estreitos eles não interferem no combate.

6.2.3. Diferença de Cotas (600m, 800m, e 1.000m)

A unidade defensora só se beneficia da vantagem de 1 coluna da diferença de cotas se *todas* as unidades atacantes estiverem em uma cota mais baixa. Esta vantagem é cumulativa com o tipo do terreno do hex.

6.2.4. Vilas e Bosques

Uma vila ou um bosque possuem uma vantagem de 1 coluna a favor da defesa e é cumulativa com o tipo de terreno do hex.

6.2.5. Picos

A unidade defensora ganha uma vantagem de 1 coluna extra além do tipo do terreno.

6.2.6. Fortificações

A unidade defensora ganha uma vantagem de 1 coluna onde houver um marcador de fortificação que é cumulativa com o tipo de terreno do hex.

Uma vez que o hex onde exista a fortificação seja conquistado por combate, considera-se que a fortificação foi destruída e o marcador deve ser removido. Caso o jogador alemão abandone o hex com a fortificação sem combate, o marcador permanece e o jogador aliado poderá usufruir da coluna extra para sua defesa.

6.2.7. Cercos

Uma unidade está cercada caso não exista um único hex adjacente a ela, que esteja fora da **ZOC** inimiga. Se em todos os hexes adjacentes existe uma unidade inimiga, a unidade estará completamente cercada.

Uma unidade cercada ou completamente cercada, quando atacada, é penalizada em uma coluna à direita (a favor do atacante) na tabela de resolução de combates.

6.2.8. Terreno Abrigado

Unidades em hexes de “Pico” ou de vila ou com fortificações não são obrigadas a atacar caso estejam adjacentes a unidades inimigas e se atacarem não precisam recuar por estarem em terreno abrigado.

6.3. Outras influências

Além do terreno outros fatores também influenciam os combates:

- Um combate em que participem todas as unidades de **infantaria** um batalhão (a unidade de petrechos pesados não conta para este propósito) recebe um bônus de 1 coluna em favor do jogador que possui o batalhão. Este bônus vale no caso de ataque e no caso de defesa e premia a coordenação pelo **comando unificado** do batalhão;
- Contra-ataques noturnos alemães que visem recuperar um hex perdido na fase de combate **imediatamente anterior** recebem um bônus de 1 coluna à direita;
- Um ataque realizado pelos aliados que contenha pelo menos uma unidade blindada e que seja defendido por pelo menos uma unidade anti-tanque alemã, recebe 1 coluna de bônus para a defesa, além de a unidade blindada ter preferência se o ataque sofrer baixas. Caso a unidade anti-tanque alemã seja a atacante e a blindada aliada a defensora, nenhum bônus ou preferência se aplicam.

6.4. Resolução dos Combates

Consultando a tabela 1 – Tabela de Efeitos de Combate, verificamos que:

- Nas colunas estão as relações de forças entre atacantes e defensores de forma que na relação 2:1 temos uma força de ataque pelo menos duas vezes maior que a força de defesa.
- Nas linhas temos os resultados da soma do rolamento de dois dados variando do mínimo de 02 até o máximo de 12.

Na interseção das linhas e colunas temos os resultados de combate da seguinte forma: A primeira parte sempre é o impacto do combate nas forças atacantes e a segunda é sempre o impacto nas forças defensoras, assim descritas:

- **AE** – Ataque eliminado – Uma unidade atacante é eliminada (à escolha do atacante). As demais (se houver) recuam.
- **ARB** – Ataque Rechaçado com Baixas – Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Todas recuam.
- **ARI** – Ataque Rechaçado com Baixas Insignificantes – Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas recuam.
- **AVB** – Ataque Vence com Baixas - Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
- **AVI** – Ataque Vence com Baixas Insignificantes - Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
- **DE** – Defesa Eliminada - Uma unidade defensora é eliminada (à escolha do defensor). As demais (se houver) recuam.
- **DRB** – Defesa Recua com Baixas - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Todas recuam.
- **DRI** – Defesa Recua com Baixas Insignificantes - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Todas recuam.
- **DVI** – Defesa Vence com Baixas Insignificantes – Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Nenhuma recua.
- **DVB** – Defesa Vence com Baixas - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Nenhuma recua.
- **IMP** – Impasse – Nenhuma unidade atacante ou defensora recebe baixas. Nenhuma recua.

Considerada a coluna inicial, aplica-se todas as colunas que dão vantagem ao atacante primeiro, até o limite da coluna “9+:1”, depois aplica-se todas as colunas que favorecem à defesa, até o limite “1:3+”.

Para determinar o resultado, o jogador atacante soma o resultado de dois dados de seis faces. O resultado corresponde à linha na tabela. Cruzando-se na tabela a linha assim obtida com a coluna previamente calculada, chegamos ao resultado do combate.

Identificado o resultado do combate, ambos os jogadores procedem as baixas, recuos e avanços resultantes. *Movimentação após o combate e baixas serão explicados nos itens a seguir.*

Exemplo 3:

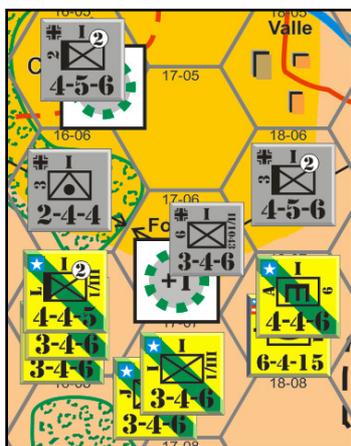
Em determinado momento identificamos a seguinte situação de combate:

Unidades atacantes: Quatro unidades 3-4-6, uma 4-4-6, uma 4-4-5 e uma 6-4-15. A unidade defensora é uma 3-4-6.

1º passo: Somam-se os PAs das unidades atacantes: $PA = 4 \times 3 + 2 \times 4 + 6 = 26$

2º passo: Somam-se os PDs das unidades defensoras: $PD = 4$

3º passo: Calcula-se a relação de forças e identifica-se a coluna na tabela 1:
 $PA / PD = 26 / 4 = 6,5$ (coluna 6:1)



4º passo: Verifica-se o terreno e as demais condições e determina-se a coluna:

Terreno: Cota 800 = 1 coluna à esquerda da cota, +1 por todas as unidades atacantes estarem na Cota 600. Fortificação: +1 coluna à esquerda. Vila (Fornello): +1 coluna à esquerda. Não há cerco. Há bônus por unidade de comando no ataque (Batalhão III/1) de 1 coluna à direita. Total: 3 colunas à esquerda. Coluna final: 6:1 → 5:1 → 4:1 → 3:1. Coluna final 3:1

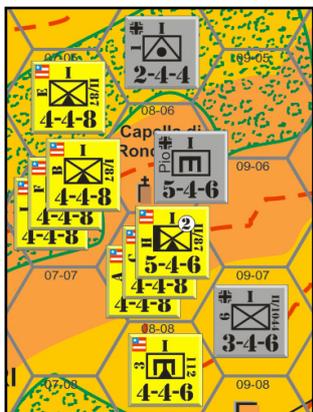
5º passo: Rolam-se os dados e determina-se o resultado: $Dados = 3 + 3 = 6$, resultado final DVB:ARI

6º passo: Aplica-se o resultado do combate. DVB: Este resultado indica que a defesa venceu o combate, porém uma de suas unidades deve receber uma baixa (ver item 7.1, adiante). ARI: As unidades atacantes não receberam baixas, porém devem recuar um hex.

Exemplo 4:

Em outro momento identificamos outra situação de combate:

Unidades atacantes: Seis unidades 4-4-8 e uma 5-4-6. A unidade defensora é uma 5-4-6.



1º passo: Somam-se os PAs das unidades atacantes: $PA = 6 \times 4 + 5 = 29$

2º passo: Somam-se os PDs das unidades defensoras: $PD = 4$

3º passo: Calcula-se a relação de forças e identifica-se a coluna na tabela 1:
 $PA / PD = 29 / 4 = 7,25$ (coluna 7:1)

4º passo: Verifica-se o terreno e as demais condições e determina-se a coluna:
Terreno: Cota 800 = apenas 1 coluna à esquerda (pelo menos uma das atacantes está na Cota 800). Vila (Capella di Ronchidos): 1 coluna à esquerda. Não há cerco. Há bônus por unidade de comando no ataque de 1 coluna à direita. Total: 1 coluna à esquerda. Coluna final: 7:1 → 6:1. Coluna final 6:1

5º passo: Rolam-se os dados e determina-se o resultado: $Dados = 4 + 3 = 7$, resultado final DRI:AVB

6º passo: Aplica-se o resultado do combate. DRI: Este resultado indica que a defesa perdeu o combate e deve recuar um hex, porém nenhuma de suas unidades deve receber baixa. AVB: As unidades atacantes venceram o combate e podem avançar para o hex conquistado, porém uma de suas unidades deve receber uma baixa.

baixo.

7. Supressão e Baixas

7.1. As Baixas

Entendemos como baixas a morte de contingente e destruição de material. As baixas não são recuperadas.

Uma unidade que recebe uma baixa é virada com a face para baixo de forma a podermos identificá-la facilmente. Se uma unidade com uma baixa recebe uma segunda baixa, entende-se que esta unidade foi destruída ou se rendeu ou debandou e é eliminada.

Uma unidade com uma baixa possui metade do seu **PA e PD** para efeitos de combate (todos arredondados para cima, até o mínimo de 1), porém permanece com suas demais características inalteradas, como o seu **PM** para fins de movimentação.

7.2. A Supressão

Entendemos a supressão como a desorganização temporária de uma unidade pela imobilização, pela dispersão de seus elementos e pela incapacidade dos comandantes imediatos darem ordens à tropa. A supressão é recuperável.



Uma unidade com supressão recebe o marcador de “Supressão” colocado sobre ela. Uma unidade com supressão tem o seu **PA, PD e PM** reduzidos à metade temporariamente (arredondados para cima, até o mínimo de 1). Ao iniciar o turno seguinte os jogadores recuperam a supressão sofrida no turno anterior. Todos os marcadores de “Supressão” são retirados na fase de preparação.

Uma unidade com baixas, quando recebe uma supressão, tem seu PA e PD reduzidos à metade da metade (até o mínimo de 1) e tem o seu PM reduzido à metade temporariamente.

8. Regras Especiais

- *Devido à surpresa do ataque, **apenas no primeiro turno** não há fase de bombardeio e as unidades do **exército americano ganham uma coluna à direita em todos os combates**;*
- A captura pelos americanos de Mazzancana libera o 1ºRI brasileiro para movimentação no turno seguinte;
- A captura de Monte Castello libera o 11ºRI brasileiro para movimentação no turno seguinte;
- O 248º Grupo de Artilharia e o Grupo A do 701/1 de Blindados americanos atuam sob comando brasileiro.

9. Condições de Vitória

É considerado o turno 10 como o final do jogo. Vence quem tem mais pontos de vitória.

A vitória neste jogo é contabilizada através de pontos de vitória obtidos durante os turnos. Para somá-los o jogador deve verificar os objetivos que ele conseguiu alcançar no final de cada turno. Cada objetivo corresponde um valor em pontos de vitória.

É importante notar que a vitória não só se obtém por alcançar os seus objetivos, como por negar ao adversário a obtenção dos objetivos dele.

Para ambos:

- 3 pontos por Monte Belvedere no final do turno 2;
- 3 pontos por Monte Gorgolesco no final do turno 3;
- 2 Pontos pela Capela di Ronchidos no final do turno 5;
- 2 Pontos pela Cota 1.053 no final do turno 6;
- 3 pontos por Monte Castello no final do turno 7;
- 2 pontos por Abetaia no final do turno 7;
- 10 pontos pelo Monte Della Torraccia no final do turno 10.
- 5 pontos pela cota 958 no final do turno 10;

Para as forças Aliadas:

- 1 ponto por cada unidade alemã eliminada ao final do jogo;
- 1 ponto se a aviação não for utilizada em um turno par.
- Vitória automática: Todas as unidades alemães fora do mapa.

Para as forças de Alemães:

- 2 pontos por cada unidade brasileira eliminada ao final do jogo.
- 3 pontos por cada unidade americana eliminada ao final do jogo.
- 1 ponto por cada unidade americana com baixa ao final do jogo.
- 5 pontos por se os reforços alemães não entrarem no jogo;
- 1 ponto se a artilharia não for utilizada em um turno (para cada turno, exceto o turno 1).
- Vitória automática: posse do Monte Belvedere no final do turno 5 ou do Monte Castello no final do 9.

1 - TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

Dado↓	1:3+	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9+:1
2 ou 12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3 ou 11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4 ou 10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
5 ou 9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB
6 ou 8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB

Modificadores: Terrenos (ver tabela 2), cerco (+1 col.), bônus por batalhão (+1 col.), contra-ataque noturno alemão (+1 col.) e blindado contra antitanque (-1 col.).

2 - TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE e BOMBARDEIO Colunas p/ esquerda
	Não-Motorizados	Motorizados	
Aberto	1	1	0
Cota 600m	1 (+1 para subir)	1 (+1 para subir)	0
Cota 800m	1 (+1 para subir)	2 (+1 para subir)	1 ou 2(a)
Cota 1.000m	1 (+1 para subir)	PROIBIDO	1 ou 2(a)
Pico	Terreno	PROIBIDO	Terreno + 1
Vila	Terreno	Terreno	Terreno + 1
Trilha	1	Terreno	Terreno
Estrada	1	1/2	Terreno
Bosque	Terreno +1	Terreno +1	Ter. + 1 ou -1(b)
Rio	+1 ou 0(c)	+1 ou 0(c)	0
Fortificação	Terreno	Terreno	+1

(a) Caso todos os atacantes estejam na cota inferior. Não vale para bombardeios.

(b) Para efeitos de bombardeio.

(c) Se cruzar o rio pela ponte.

3 - TABELA DE ARTILHARIA:

PB	0	5	12	21	32	45	60	77	96
Dado	4	11	20	31	44	59	76	95	∞
1	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S	2B+S	2B+S
2	---	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S	2B+S
3	---	---	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S
4	---	---	---	S	S	S	S	B+S	B+S
5	---	---	---	---	S	S	S	S	B+S
6	---	---	---	---	---	S	S	S	S

Modificadores: Terrenos (ver tabela 2), turno noturno (-1), regulação por contato (+1) e posto de observação alemão (+2).

--- - Sem efeito

S – Supressão (Todas as unidades no hex recebem o marcador de “Supressão”)

B - Defesa sofre Baixas (uma unidade sofre uma baixa, à escolha do jogador).

B+S - Defesa sofre Baixas e Supressão.

2B+S - Defesa sofre Duas Baixas e Supressão (uma unidade é eliminada ou duas unidades recebem baixas, à escolha do jogador).

4 – Tabela de Posição Inicial e Reforços:

Hexágono	ID	Unidades	Turno Liberado
09-10	A I/1	3-4-6	4*
11-09	B I/1	3-4-6	4*
11-11	H II/1 PP	4-4-5 (2)	4*
12-10	D I/1 PP	4-4-5 (2)	4*
12-10	C I/1	3-4-6	4*
12-11	F II/1	3-4-6	4*
12-12	A 701/1 **	6-4-15	4*
13-09	J III/1	3-4-6	4*
13-10	G II/1	3-4-6	4*
13-11	E II/1	3-4-6	4*
14-10	L III/1 PP	4-4-5 (2)	4*
15-09	K III/1	3-4-6	4*
16-10	I III/1	3-4-6	4*
18-09	I III/11	3-4-6	6*
19-07	J III/11	3-4-6	6*
19-08	K III/11	3-4-6	6*
20-07	G II/11	3-4-6	6*
20-08	L III/11PP	4-4-5 (2)	6*
21-06	F II/11	3-4-6	6*
22-05	E II/11	3-4-6	6*
22-06	H II/11PP	4-4-5 (2)	6*
23-03	C I/11	3-4-6	8
24-03	B I/11	3-4-6	8
24-04	D I/11PP	4-4-5 (2)	8
01-11	A I/87	4-4-8	1
01-11	B I/87	4-4-8	1
01-11	C I/87	4-4-8	1
01-12	D I/87 PP	5-4-6 (2)	1
02-11	E II/87	4-4-8	1
02-11	F II/87	4-4-8	1
02-11	G II/87	4-4-8	1
02-12	H II/87 PP	5-4-6 (2)	1
03-11	I III/87	4-4-8	1
03-11	J III/87	4-4-8	1
03-12	K II/87	4-4-8	1
04-12	L III/87 PP	5-4-6 (2)	1
04-12	D I/85 PP	5-4-6 (2)	1
04-13	A I/85	4-4-8	1
04-13	B I/85	4-4-8	1
04-13	C I/85	4-4-8	1
05-12	E II/85	4-4-8	1
05-12	F II/85	4-4-8	1
05-12	G II/85	4-4-8	1
06-12	K III/85	4-4-8	1
06-12	I III/85	4-4-8	1
06-12	J III/85	4-4-8	1
06-13	H II/85 PP	5-4-6 (2)	1
06-13	L III/85PP	5-4-6 (2)	1
07-11	I III/86	4-4-8	1
07-11	J III/86	4-4-8	1
08-12	K III/86	4-4-8	1
08-12	AT	3-3-4	1
10-12	B 701/1	6-4-15	2

Hexágono	ID	Unidades	Turno Liberado
01-08	1 I/1044	3-4-6	1
03-08	3 I/1044	3-4-6	1
05-09	5 II/1044	3-4-6	1
05-08	1 PP	4-5-6 (2)	1
07-09	4 II/1044	3-4-6	1
09-08	1 AT	2-4-4	1
02-07	2 I/1044	3-4-6	2
08-06	6 II/1044	3-4-6	2
06-05	PIO	5-4-6	3
11-07	2 AT	2-4-4	3
10-05	1 I/1043	3-4-6	4
13-06	2 I/1043	3-4-6	4
15-05	5 II/1043	3-4-6	4
17-06	6 II/1043	3-4-6	4
09-03	3 I/1043	3-4-6	5
16-05	3 AT	2-4-4	5
16-05	2 PP	4-5-6 (2)	5
Borda Norte	1 I/4 M	4-4-8	5
	2 I/4 M	4-4-8	5
	3 I/4 M	4-4-8	5
18-05	3 PP	4-5-6 (2)	6
19-05	4 AT	2-4-4	6
19-05	1 I/1045	3-4-6	6
17-03	6 II/1045	3-4-6	7
12-02	4 II/1043	3-4-6	8
18-02	2 I/1045	3-4-6	8
20-04	3 I/1045	3-4-6	8
21-02	4 II/1045	3-4-6	8
23-01	5 II/1045	3-4-6	8
03-08	4 FORTES	+1	1
17-06			
15-05			
09-08			

Observações:

- A 701/1 - Americanos sob comando brasileiro;
- Livre - A critério do jogador alemão. Um marcador por hex, em qualquer hex adjacente a uma unidade alemã, sendo 6 pontos na frente do 1.045º RI, 10 pontos na frente do 1.043º RI e 15 pontos na frente do 1.044º RI;
- Toda a artilharia americana (exceto 248º), a aviação americana e o 1º e 2º grupos da artilharia alemã são liberados no turno 2;
- Toda a artilharia brasileira (inclusive o 248º americano), a aviação brasileira e o 3º grupo da artilharia alemã são liberados no turno 4;
- 4* - turno 4 ou antes se os americanos ocuparem Mazzancana;
- 6* - turno 6 ou antes se os brasileiros ocuparem Monte Castelo.



							Plc I 5-4-6	I 2-4-4
I 1/1043 3-4-6	I 1/1043 3-4-6	I 1/1044 3-4-6	I 1/1044 3-4-6	I 1/1045 3-4-6	I 1/1045 3-4-6	II 2332 4	I 2 4-5-6	I 3 2-4-4
I 2/1043 3-4-6	I 2/1043 3-4-6	I 2/1044 3-4-6	I 2/1044 3-4-6	I 2/1045 3-4-6	I 2/1045 3-4-6	II 2332 3	I 2 4-5-6	I 2 2-4-4
I 3/1043 3-4-6	I 3/1043 3-4-6	I 3/1044 3-4-6	I 3/1044 3-4-6	I 3/1045 3-4-6	I 3/1045 3-4-6	II 2332 3	I 2 4-5-6	I 3 2-4-4

32

232ª DIVISÃO DE INFANTARIA

4º BATALHÃO DE MONTANHA (RESERVA)



Turno								
								
								
								

32

MARCADORES



10ª DIVISÃO DE MONTANHA

I 2 5-4-6	I 2 5-4-6	I 2 5-4-6	I 3-3-4	I 2 5-4-6	I 2 5-4-6	I 2 5-4-6	II 10 4	345 2
I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	II 10 3	346 2
I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	II 10 3	347 2
I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	I 4-4-8	II 10 3	348 2

36

1ª DIVISÃO EXPEDICIONÁRIA



I 2 4-4-5	I 2 4-4-5	I 2 4-4-5	I 2 4-4-5	I 2 4-4-5	I 2 4-4-5	II 4	I 2 6-4-15
I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	II 3	II 3
I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	II 3	II 3
I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	I 3-4-6	II 3	II 3

31



MONTE CASTELO - OPERAÇÃO



MARCADOR DE TURNOS

1 19/02	2 20/02	3 20/02	4 21/02 1°RI	5 21/02 4°BM	6 22/02 11°RI
-------------------	-------------------	-------------------	---------------------------	---------------------------	----------------------------



ENCORE

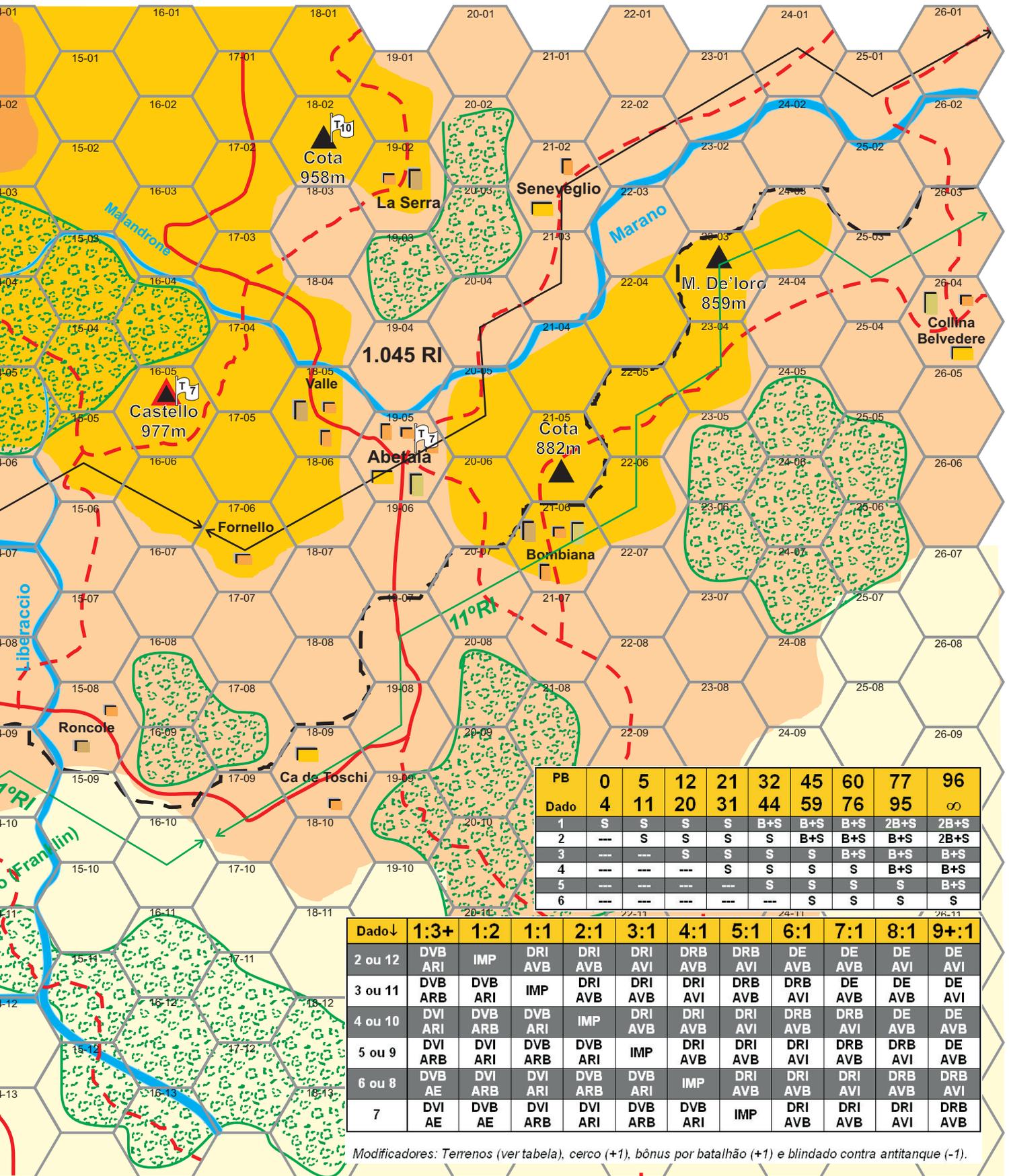
Aberto Cota600 Cota800 Cota1000 Pico Vila Estrada Trilha Bosque Rio

Tipo de Terreno



Mov. a pé	1	1	1	1	Te	Te	1	1	Te+1	+1
Mov. Motor.	1	1	2	X	X	Te	½	Te	Te+1	+1
			Mudar de Cota +1					Te = Terreno		
Combate	0	0	1-2*	1-2*	+1	+1	Te	Te	+1(-1)	0

7 2/02	8 23/02	9 23/02	10 24/02
-----------	------------	------------	-------------



PB	0	5	12	21	32	45	60	77	96
Dado	4	11	20	31	44	59	76	95	∞
1	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S	2B+S	2B+S
2	---	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S	2B+S
3	---	---	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S
4	---	---	---	S	S	S	S	B+S	B+S
5	---	---	---	---	S	S	S	S	B+S
6	---	---	---	---	---	S	S	S	S

Dado ↓	1:3+	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9+:1
2 ou 12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3 ou 11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4 ou 10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
5 ou 9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB
6 ou 8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB

Modificadores: Terrenos (ver tabela), cerco (+1), bônus por batalhão (+1) e blindado contra antitanque (-1).



MONTE CASTELO - OPERAÇÃO ENCORE



MARCADOR DE TURNOS

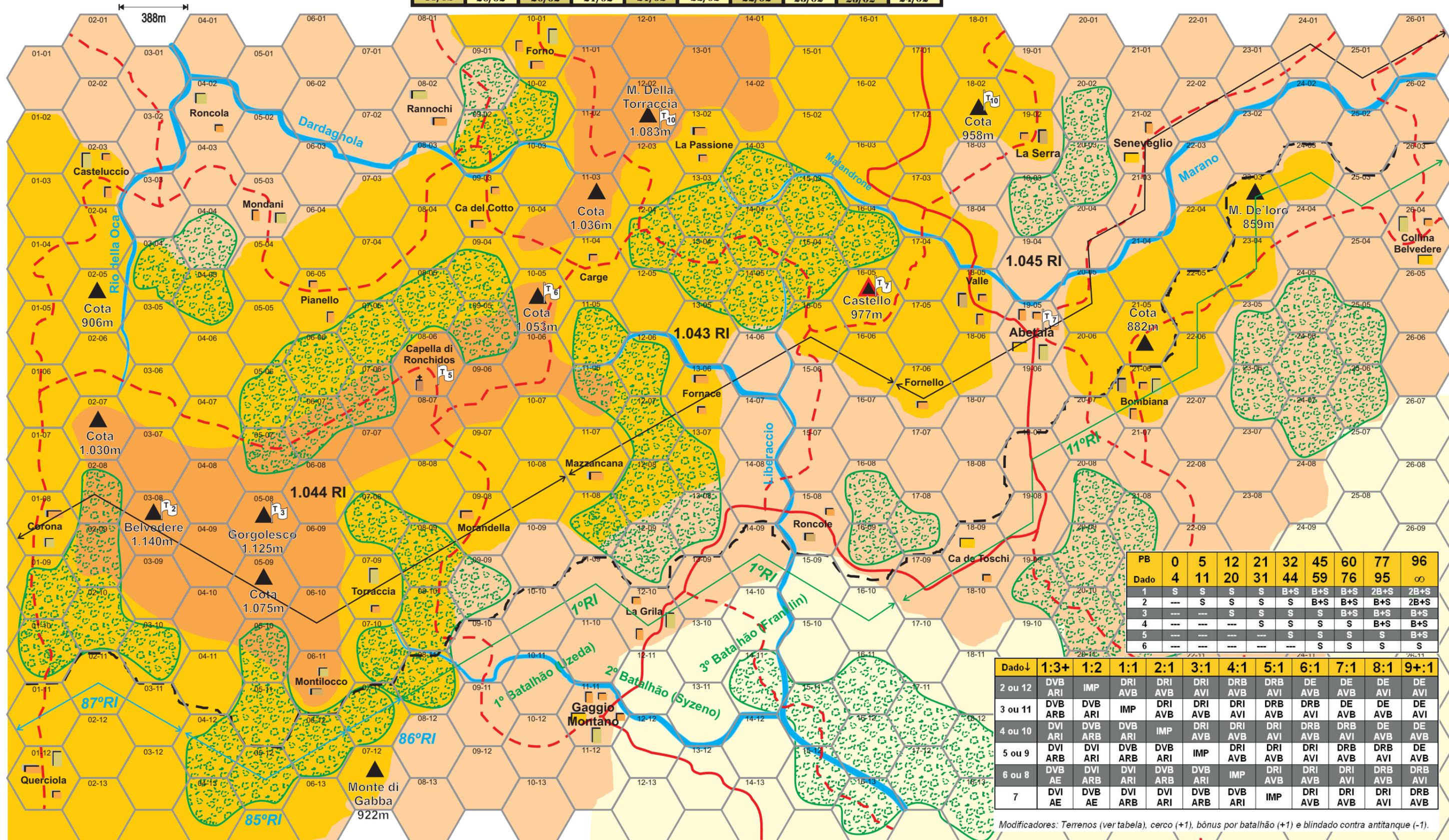
1 19/02	2 20/02	3 20/02	4 21/02	5 21/02	6 22/02	7 22/02	8 23/02	9 23/02	10 24/02
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	-------------------	--------------------

Tipo de Terreno

Mov. a pé
Mov. Motor.
Combate

	Aberto	Cota600	Cota800	Cota1000	Pico	Vila	Estrada	Trilha	Bosque	Rio
	1	1	1	1	Te	Te	1	1	Te+1	+1
	1	1	2	X	X	Te	½	Te	Te+1	+1
	0	0	1-2*	1-2*	+1	+1	Te	Te	+1(-1)	0

Mudar de Cota +1
Te = Terreno



PB	0	5	12	21	32	45	60	77	96
Dado	4	11	20	31	44	59	76	95	∞
1	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S	2B+S	2B+S
2	---	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S	2B+S
3	---	---	S	S	S	S	B+S	B+S	B+S
4	---	---	---	S	S	S	S	B+S	B+S
5	---	---	---	---	S	S	S	S	B+S
6	---	---	---	---	---	S	S	S	S

Dado ↓	1:3+	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9+:1
2 ou 12	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3 ou 11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4 ou 10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB	DE AVB
5 ou 9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI	DE AVB
6 ou 8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB	DRB AVI
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI AVB	DRI AVI	DRB AVB

Modificadores: Terrenos (ver tabela), cerco (+1), bônus por batalhão (+1) e blindado contra antitanque (-1).