

BATALHA DE SEBASTOPOL **E A CAMPANHA DA CRIMÉIA 1941-42** **Regras Gerais**

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

O General Erich von Manstein, comandante do 11º Exército alemão, tinha diante de si um problema extremamente complexo: com algumas cansadas divisões de infantaria alemãs e um punhado de forças romenas, ele devia capturar Sebastopol, último reduto soviético na Criméia. O grande porto era defendido por uma série de poderosas fortificações e circundado de montanhas. Além disso, sua retaguarda era ameaçada por guerrilheiros e suas costas estavam sob constante ameaça de desembarques soviéticos.

Ele decidiu se arriscar. Lançou a quase totalidade de suas forças contra Sebastopol e apenas uma divisão, a 46ª, defendia a península de Kerch.

A 17/12/41, Manstein lançou-se ao ataque, expulsando os soviéticos do vale do rio Belbek. Porém, a 26/12/41, os soviéticos iniciam uma série de desembarques, começando por Kerch (atravessando o Estreito de Kerch, então congelado) e depois em Feodósia, Eupatória e Sudak.

Rapidamente, Manstein suspendeu o ataque a Sebastopol e enviou suas divisões para o leste, onde, após meses de furiosos combates, conseguiu aniquilar os 44º, 47º e 51º Exércitos soviéticos e tomar Kerch a 12/05/42.

Manstein voltou-se então contra a fortaleza de Sebastopol, atacando-a a 07/06/42, agora com a ajuda do gigantesco canhão ferroviário “Dora”, de 800 mm. Mais uma vez, os alemães vencem os sangrentos combates e ocupam Sebastopol a 01/07/42.

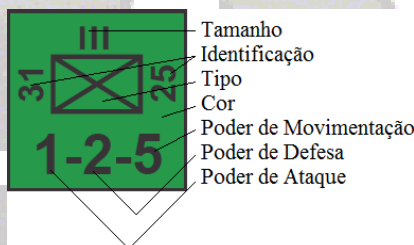
Como recompensa, Manstein foi promovido a Feldmarschall. A nova patente havia custado, somente na batalha final por Sebastopol, as vidas de 18.000 soviéticos, 4.200 alemães e 1.600 romenos.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a maior parte da Criméia, representada num tabuleiro de 2.048 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 164 peças (excetuando-se marcadores), sendo 111 soviéticas (representadas na cor verde), 36 alemãs (cinza) e 17 romenas (azul).

2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III) / Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Nesta simulação, as peças são de nível regimento e brigada.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à esquerda identifica a unidade e o número à direita é o da divisão a que a unidade pertence. As unidades sem o número à direita são consideradas independentes. As unidades com números em algarismos romanos representam a artilharia de Corpo de Exército, bem como a marcada “11” identifica a artilharia do 11º Exército. Algumas unidades têm ainda identificações com nomes, a saber: Grodek – Grupo Groddek; Dora – Canhão Ferroviário “Dora”; 2 PER – 2º Regimento de Perekop; SEB – Sebastopol; EUPAT – Eupatória; Korne – Grupo Korne; Mont – Corpo de Montanha romeno.

OBSERVAÇÃO:

- Para diferenciar a 22ª Divisão de Infantaria da 22ª Divisão Panzer (ambas alemãs), a Panzer é identificada com “22.Pz”.

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

 – Infantaria	 – Infantaria Motorizada	 – Infantaria Naval	 – Montanhistas
 – Blindados	 – Cavalaria	 – Cavalaria Mecanizada	 – Motociclistas
 – Artilharia	 – Lança-Foguetes (Nebelwerfer)	 – Artilharia Ferroviária	 – Engenharia
 – Guerrilheiros			

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

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

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

A unidade do exemplo é o 31º Regimento (III) da 25ª Divisão de Infantaria soviética (cor verde). Seu poder de ataque é 1, seu poder de defesa é 2 e seu poder de movimentação é 5.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 29 na parte inferior esquerda do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real (representando o período de 17/12/41 – primeiro ataque alemão a Sebastopol – a 04/07/42 – fim da resistência organizada na Criméia).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São os hexágonos numerados de 1 a 10 e 1 a 3 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os jogadores contam com poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

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

3.0 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador do Eixo, que move quantas de suas unidades quiser (salvo regras especiais), 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 suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades do Eixo; 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.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.). Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, rios, etc.) prejudicam a movimentação das unidades, enquanto unidades blindadas são proibidas de transitar em hexágonos de montanha.

EXEMPLO: Uma unidade de cavalaria soviética 1-1-10 sai de Balaklava e segue para o Norte por estrada até Sebastopol (gasta 2 pontos), atravessa o rio para o Norte (1 ponto), entra no hexágono do Forte Norte (1 ponto), segue para o Sudeste por terreno aberto (1 ponto), penetra no hexágono de pântano (2 pontos) e chega ao hexágono de

floresta (2 pontos), totalizando 9 pontos. Como ela tem 10 pontos de Poder de Movimentação, poderá avançar ainda para um dos hexágonos de terreno aberto à sua volta (mais 1 ponto) ou parar a movimentação aí.

OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade NUNCA pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- As unidades não são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser acumulados para outros turnos.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser transferidos para outras peças.
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas NÃO é somado.
- A 46ª Divisão de Infantaria alemã e a Brigada de Artilharia do 42º Corpo (XLII) não se movem nos dois primeiros turnos.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Ambos os contendores podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “zona de engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade de sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este poderá retirar a sua peça da “zona de engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”. Se, por outro lado, sua unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade alemã ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade soviética em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao soviético (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas NUNCA podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram somente pela borda Norte, em movimentação normal, por ferrovia (V.14.0) ou por estrada, sempre contando a partir do primeiro hexágono que ocupar. Os reforços soviéticos desembarcam na costa da Crimeia, sempre em hexágonos de cidade ou povoado. Além disso, durante o inverno (V.9.0), as unidades soviéticas (inclusive blindados) podem chegar a terra por qualquer hexágono assinalado com o pontilhado na costa Leste da Crimeia. Em ambos os casos, eles não se movem além do primeiro hexágono em terra no turno de entrada.

OBSERVAÇÕES:

- Blindados só podem desembarcar em cidades.
- A Oeste de Feodósia, na costa sul, só é permitido o desembarque de três unidades por turno.

- Ao Norte de Kasha, na costa Oeste, só é permitido o desembarque de uma unidade por turno.
- A entrada de reforços não pode ser adiada. Se, por qualquer motivo, uma unidade de reforço não puder entrar no tabuleiro, ela não poderá mais participar da partida.

4.2.2 – Saída: A 22ª Divisão Panzer e a Brigada Groddek são retiradas do tabuleiro no 23º turno (a menos que estejam cercadas, sendo retiradas assim que liberadas). As demais unidades alemãs e as unidades romenas não podem sair do tabuleiro. Unidades soviéticas podem ser retiradas do tabuleiro (evacuadas) através de cidades ou povoados, sem, contudo, retornar ao tabuleiro. As unidades soviéticas também podem ser evacuadas através dos hexágonos assinalados com o pontilhado na costa Leste da Crimeia, mas somente até o 10º turno, inclusive (e, da mesma forma, não podem retornar ao tabuleiro).

5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

- 1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;
- 2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;
- 3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

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

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

OBSERVAÇÕES:

- A unidade de Engenharia alemã “ganha” uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate” quando atacando hexágonos de fortificações.
- Unidades blindadas **NÃO** podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.
- Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “Zonas de Engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por unidade “divisional”.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

DA - Defesa Aniquilada. TODAS as unidades defensoras são eliminadas e retiradas do tabuleiro.

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS.

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

DRI - Defesa Recua Intacta. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

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

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

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DA ou DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

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

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

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

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

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

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

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades motorizadas (blindados, infantaria motorizada, cavalaria mecanizada, etc.) e de cavalaria podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), as unidades não motorizadas (infantaria, montanhistas, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). Além disso, podem ignorar as Zonas de Engajamento inimigas nesse movimento. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

OBSERVAÇÃO:

- Nos turnos de inverno e de “rasputzia”, as unidades motorizadas e de cavalaria só podem avançar, no máximo, um hexágono após vitória em combate (V.9.0).

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

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por 4 (quatro) unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 (quatro) peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria, montanhista ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre. Já as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofreu baixas, então ela será eliminada.

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “Zona de Engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento deverá(ão)

receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de “Zona de Engajamento” inimiga, então todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.
- Toda unidade que recue para o mar ou lago é considerada destruída.
- Unidades alemãs e romenas obrigadas a recuar pela borda Norte NÃO são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro.
- Unidades soviéticas obrigadas a recuar para o mar através do pontilhado na costa Leste da Crimeia durante o inverno NÃO são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro.
- Unidades soviéticas obrigadas a recuar pela borda Norte são consideradas destruídas.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo, que varia conforme a tabela a seguir:

TORNOS	EIXO	SOVIÉTICOS
1 – 2	30	3
3 – 10	6	3
11 – 12	0	0
13 – 20	30	3
21 – 27	60	2
28 – 29	30	0

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os contendores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pechinha marcada “X10” (apenas o Eixo) e outra marcada “X1” (ambos). Ao começar o turno, ambos posicionam as pechinhas nos números relativos a cada poder aéreo como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

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

EXEMPLO: Duas unidades soviéticas de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador alemão decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de povoado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

- Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.

- Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.
- Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Enquanto estiver assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente as unidades do Eixo (alemãs e romenas) podem recuperar baixas, mas somente nos limites determinados por turno na “Tabela de Recompletamento”. Basta então que a unidade fique um turno desengajada e possa “descrever” uma “linha” qualquer desimpedida de “zonas de engajamento” inimigas até DzhanKoy (ou seja, livre da situação de cerco) ao encerrar a sua Fase de Movimentação. Poderá então ser desvirada.

TURNOS	RECOMPLETAMENTOS
1	0
2 – 10	2
11 – 12	0
13 – 27	3
28 – 29	1

OBSERVAÇÃO:

- Pontos de Recompletamento não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número logo acima da silhueta em unidades de artilharia indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é sempre o do defensor.

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

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de artilharia 4-3-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades soviéticas, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 8 (2x4) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 24 (8x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24.

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 nem naval.

8.1 – Canhão Ferroviário → O gigantesco canhão ferroviário de 80 cm “Dora” (e outras armas igualmente impressionantes, como os morteiros “Karl” de 60 cm) foi levado para a região de Sebastopol para tomar parte no assalto final e destruir as fortificações soviéticas. No entanto, ele levava semanas para ser colocado em posição de disparo. Assim, o canhão ferroviário alemão deverá ficar parado em um hexágono por 4 (quatro) turnos antes de disparar. A partir do 5º turno parado, o jogador do Eixo pode utilizar a peça. Se, por qualquer motivo, ele se mover novamente, a contagem dos 4 turnos é reiniciada. Se for obrigado a recuar em combate, ele é considerado destruído.

OBSERVAÇÃO:

- O Canhão Ferroviário só pode ser usado na Fase de Combate alemã.

9.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Nos turnos de 1 a 10 é o inverno e nos turnos 11 e 12 é a "Rasputzia" (o período de chuvas e lama na URSS). Nesses turnos, todos os tipos de terreno (exceto estradas) ficam ½ ponto mais caros. Nos demais turnos, a movimentação é normal.

Durante o inverno, o Estreito de Kerch congela, permitindo o movimento de tropas soviéticas através do mar. Elas podem chegar à terra em qualquer hexágono com o pontilhado na costa Leste da Crimeia. Da mesma forma, rios e lagos igualmente congelam, não sendo considerados para movimentação nem para combate.

10.0 – MONTANHISTAS:

As unidades de montanhistas têm a vantagem de gastar apenas 2 pontos de movimentação quando transitando em hexágonos de montanhas.

11.0 – FORTIFICAÇÃO:

No tabuleiro estão marcadas as fortificações "Norte", "Molotov", "GPU", "Sibéria", Volga e "Stalin". As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao jogador soviético quatro colunas à esquerda na "Tabela de Efeitos do Combate". Note que esse benefício só é válido se TODAS as unidades do Eixo atacantes estiverem atacando através da fortificação.

OBSERVAÇÃO:

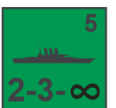
- A Fortificação "Norte" (hexágono 1823) só é considerada para atacantes ao norte do rio Chernaya.

12.0 – GUERRILHEIROS:

Existem duas peças de guerrilheiros soviéticos, que são posicionadas em qualquer ponto do tabuleiro pelo jogador soviético, desde que fora do Perímetro de Sebastopol. Como os montanhistas, eles têm a vantagem de gastar 2 pontos de movimentação quando transitando em hexágonos de montanhas.

13.0 – APOIO NAVAL:

A Frota do Mar Negro apoiou as tropas soviéticas na Crimeia durante toda a campanha. Assim, o jogador soviético conta com uma peça de apoio naval (ilustrada ao lado) que funciona como uma peça de artilharia comum, exceto que ela só pode se mover por hexágonos do Mar Negro. Como seu Poder de Movimentação é infinito, o jogador soviético pode encerrar sua Fase de Movimentação com essa peça em qualquer hexágono do Mar Negro.

**OBSERVAÇÃO:**

- A unidade naval pode ser atacada pela aviação do Eixo, seguindo o procedimento normal de ataque aéreo (o número que deveria ser seu poder de defesa (3) na verdade é seu índice de vulnerabilidade). Se a unidade naval sofrer baixas, é retirada do tabuleiro.

14.0 – FERROVIA:

Ambos os contendores podem utilizar as ferrovias no tabuleiro. Para usá-las, uma unidade tem que começar a sua Fase de Movimentação num hexágono de ferrovia e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s) e os tipos de terreno, podendo se mover por até 30 hexágonos.

15.0 – PREPARAÇÃO:

O 11º Exército do General Fritz Erich von Manstein penetrou na Criméia em setembro de 1941 e, após duros combates, sitiou o porto fortificado de Sebastopol, base da Frota do Mar Negro. Ele contava com três Corpos de Exército alemães (30º, 42º e 54º) e um romeno (Corpo de Montanha) e o apoio da Luftwaffe (Força Aérea alemã). Contudo, suas forças estavam esgotadas e já começara o inverno quando Manstein decidiu terminar a conquista da Criméia.

Os soviéticos, porém, tinham outros planos. A guarnição de Sebastopol foi reforçada, contando agora com cerca de 54.000 soldados e mais de 20.000 marinheiros. O General Ivan Petrov, comandante do Exército Costeiro, e o Vice-Almirante Filip S. Oktyabrsky, comandante da Frota do Mar Negro, eram os responsáveis pela defesa de Sebastopol. Em Moscou, Stalin ordenara pessoalmente a libertação de Sebastopol e três Exércitos (44º, 47º e 51º) foram encarregados da tarefa, sendo organizados sob o comando da Frente da Criméia, do General Dmitri T. Kozlov.

Esta era a situação a 17/12/41.

15.1 – Colocação Inicial das Unidades →

15.1.1 - Colocação Inicial Soviética: As seguintes unidades iniciam a partida em posições marcadas em verde dentro do Perímetro de Sebastopol:

- 90º e 161º Regimentos de Infantaria (RI) da 95ª Divisão de Infantaria (DI);
- 8ª Brigada de Infantaria Naval;
- 2º Regimento de Infantaria Naval.

As seguintes unidades iniciam a partida nas seguintes posições:

- 388ª Divisão de Infantaria e Regimento de Infantaria Naval Sebastopol – Sebastopol (hexágono 1824);
- 109ª Divisão de Infantaria – Sapun (hexágono 1924);
- 241º RI (da 95ª DI), 287º RI (da 25ª DI) e 3º Regimento de Infantaria Naval – Fortes Volga e Stalin (hexágono 2123);
- 2º RI de Perekop, 7ª Brigada de Infantaria Naval e 31º RI (da 25ª DI) – Hexágono 2124;
- 172ª Divisão de Infantaria – Chapel (hexágono 2026);
- 40ª Divisão de Cavalaria – Rose (hexágono 1926).

As seguintes unidades iniciam a partida em qualquer posição dentro do Perímetro de Sebastopol, sem encostar na linha tracejada:

- 54º Regimento de Infantaria (25ª DI);
- 1130º Regimento de Infantaria;
- Brigada de Tanques Sebastopol;
- Uma Brigada de Artilharia (1-2-4).

As unidades guerrilheiras são posicionadas conforme o item 12.0 e a unidade naval, conforme o item 13.0.

15.1.2 - Colocação Inicial do Eixo: As seguintes unidades têm suas posições iniciais marcadas no tabuleiro:

- 22ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- 24ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- 50ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- 72ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- 132ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- 170ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- 1ª Brigada de Montanha romena;
- Grupo Korne romeno.

As seguintes unidades devem ser posicionadas em qualquer hexágono do tabuleiro fora do Perímetro de Sebastopol e a oeste da linha Feodósia-Vladislavovka:

- Artilharia do 30º Corpo (XXX);
- Artilharia do 54º Corpo (LIV);
- Artilharia do 11º Exército (11);
- Artilharia do Corpo de Montanha romeno;
- 8ª Brigada de Cavalaria romena.

As seguintes unidades devem ser posicionadas em qualquer hexágono a não menos de 5 (cinco) hexágonos a leste da linha Feodósia-Vladislavovka e pelo menos uma delas deve ser postada em Kerch:

- 46ª Divisão de Infantaria alemã (uma peça, a escolha do jogador do Eixo, com baixas);
- Artilharia do 42º Corpo (XLII).

15.1.3 - Reforços do Eixo: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos respectivos turnos

- 2º Turno – 4ª Brigada de Montanha romena;
- 4º Turno – 10ª Divisão de Infantaria romena e 213º Regimento de Infantaria alemão;
- 5º Turno – 18ª Divisão de Infantaria romena;
- 9º Turno – 28ª Divisão Ligeira alemã;
- 12º Turno – 19ª Divisão de Infantaria romena;
- 13º Turno – Artilharia do 7º Corpo romeno;
- 17º Turno – 22ª Divisão Panzer alemã;
- 18º Turno – Brigada Groddeck;
- 20º Turno – Canhão Ferroviário “Dora”;
- 23º Turno – Brigada de Engenharia alemã;
- 24º Turno – 1ª Brigada de Nebelwerfer;
- 26º Turno – 420º Regimento de Infantaria alemão.

15.1.4 - Reforços Soviéticos:

- 1º Turno – 345ª Divisão de Infantaria e 79ª Brigada de Infantaria Naval;
- 2º Turno – 63ª Divisão de Montanha, 224ª Divisão de Infantaria, 302ª Divisão de Montanha, 386ª Divisão de Infantaria, 12ª Brigada de Infantaria e 83ª Brigada de Infantaria Naval;
- 3º Turno – 251º Regimento de Montanha, 13º Regimento de Motociclistas, 39ª Brigada de Tanques, uma Brigada de Artilharia (1-2-4) e uma Brigada de Artilharia (2-2-3);
- 4º Turno – 157ª Divisão de Infantaria, 390ª Divisão de Infantaria, 404ª Divisão de Infantaria, 55ª Brigada de Tanques e Regimento de Infantaria Eupatória* (1-2-5);
- 5º Turno – 138ª Divisão de Montanha, 396ª Divisão de Infantaria, 398ª Divisão de Infantaria, 400ª Divisão de Infantaria, 56ª Brigada de Tanques e uma Brigada de Artilharia (1-2-4);
- 6º Turno – 72ª Divisão de Cavalaria, 77ª Divisão de Montanha, 156ª Divisão de Infantaria, 236ª Divisão de Infantaria, 143ª Brigada de Infantaria e 79ª Brigada de Tanques;
- 9º Turno – 276ª Divisão de Infantaria e 320ª Divisão de Infantaria;
- 10º Turno – Uma Brigada de Artilharia (2-2-3);
- 12º Turno – 40ª Brigada de Tanques e uma Brigada de Artilharia (1-2-4);
- 15º Turno – 271ª Divisão de Infantaria e uma Brigada de Artilharia (1-2-4);
- 17º Turno – 139ª Brigada de Infantaria;
- 24º Turno – 9ª Brigada de Infantaria Naval;
- 26º Turno – 138ª Brigada de Infantaria Naval;
- 28º Turno – 142ª Brigada de Infantaria Naval.

15.2 – Objetivos → O jogador do Eixo deve conquistar toda a Criméia e destruir o máximo de unidades soviéticas. O jogador soviético, obviamente, deve impedir isso, priorizando a manutenção de Sebastopol, e causar o máximo de baixas ao Eixo. Ao fim da partida, cada contendor conta os seguintes pontos:

15.2.1 – Pontos de Vitória do Eixo:

- Sebastopol – 30 pontos;
- Kerch – 10 pontos;
- Feodósia – 10 pontos;
- Eupatória – 5 pontos;
- Balaklava – 5 pontos;
- Parpach – 5 pontos;
- Sudak – 5 pontos;

* Apesar do nome da unidade, o jogador soviético não é obrigado a desembarcá-la nessa cidade.

- Hexágono de fortificação capturado – 5 pontos;
- Unidade soviética destruída – 1 ponto.

15.2.2 – Pontos de Vitória Soviéticos:

- Sebastopol – 60 pontos;
- Dzhankoy – 20 pontos;
- Kerch – 20 pontos;
- Simferopol – 20 pontos;
- Feodósia – 10 pontos;
- Eupatória – 10 pontos;
- Parpach – 10 pontos;
- Hexágono de fortificação mantido – 5 pontos;
- Unidade alemã destruída – 10 pontos;
- Unidade romena destruída – 5 pontos;
- Unidade soviética a permanecer no tabuleiro – 1 ponto.

Vence quem marcar mais pontos.

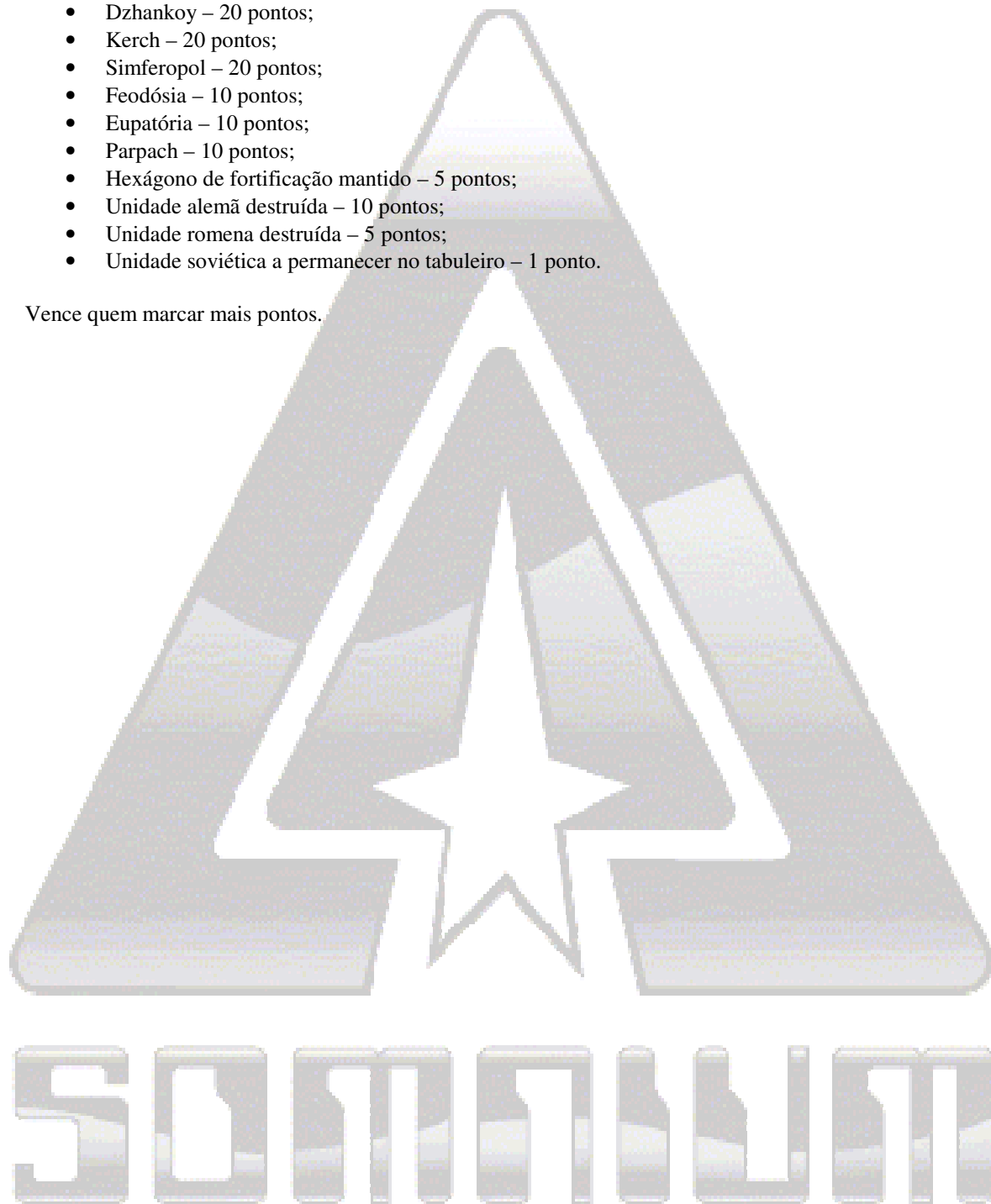


TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Povoado	1	1	1 coluna
Cidade	1	1	2 colunas
Pântano	2	3 – PROIBIDO*	1 coluna
Estrada	1	1/2	---
Ferrovia	Até 30 hexágonos	Até 30 hexágonos	---
Montanha	2** - 3	3 – PROIBIDO*	3 colunas
Rio	1	2	2 colunas
Fortificação	---	---	4 colunas***
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Cume	PROIBIDO	PROIBIDO	---

*- Blindados.

**- Montanhistas e Guerrilheiros.

***- Dependendo da direção do ataque.

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 – 12	13- 24	25 - 36	37 - 48	49 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

DI - Defesa Intacta

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

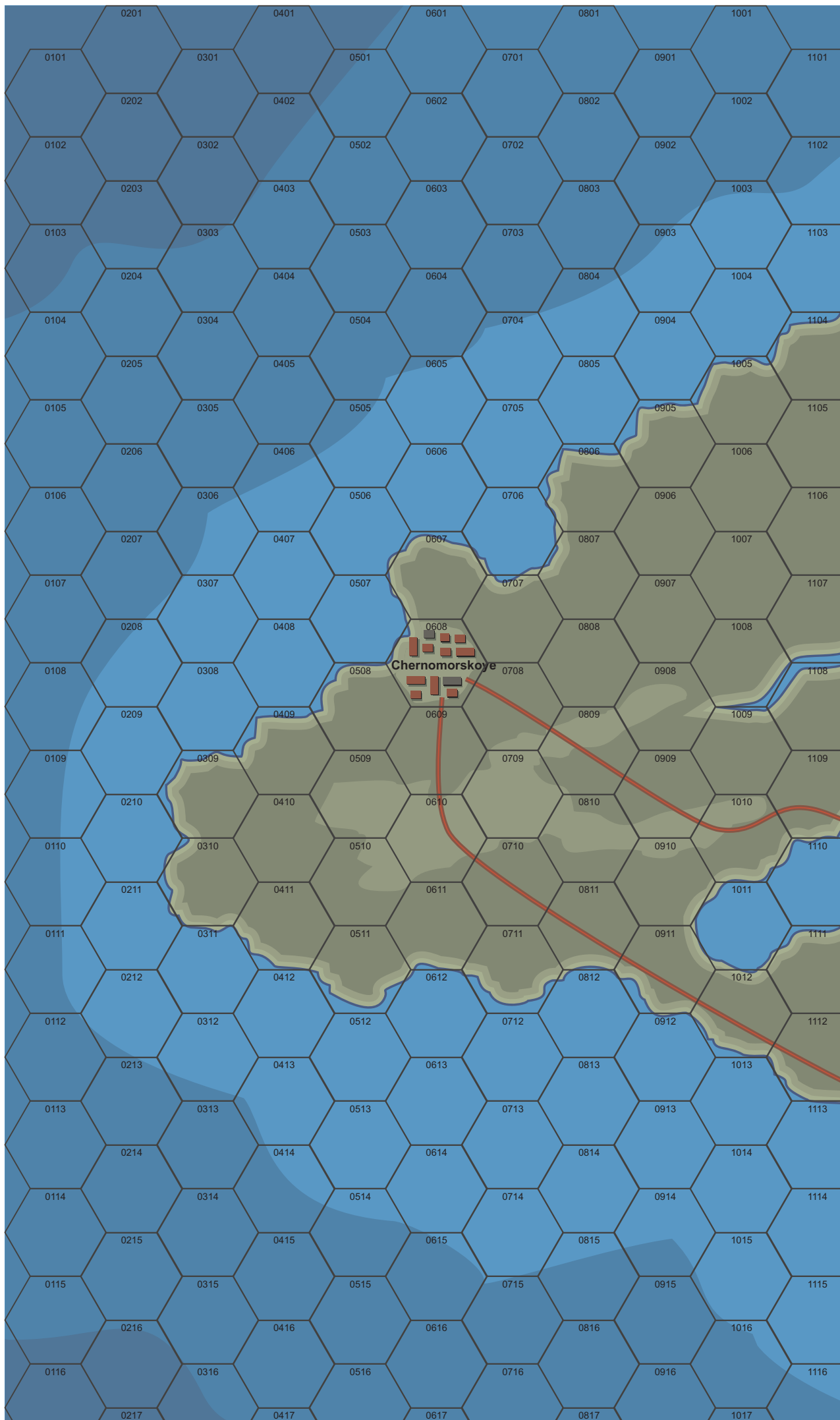
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Infantaria Naval, Montanhistas, Cavalaria, Motociclistas, Engenharia e Guerrilheiros.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia e Lança-Foguetes.	2	2
Artilharia Ferroviária	3	1

TURNO

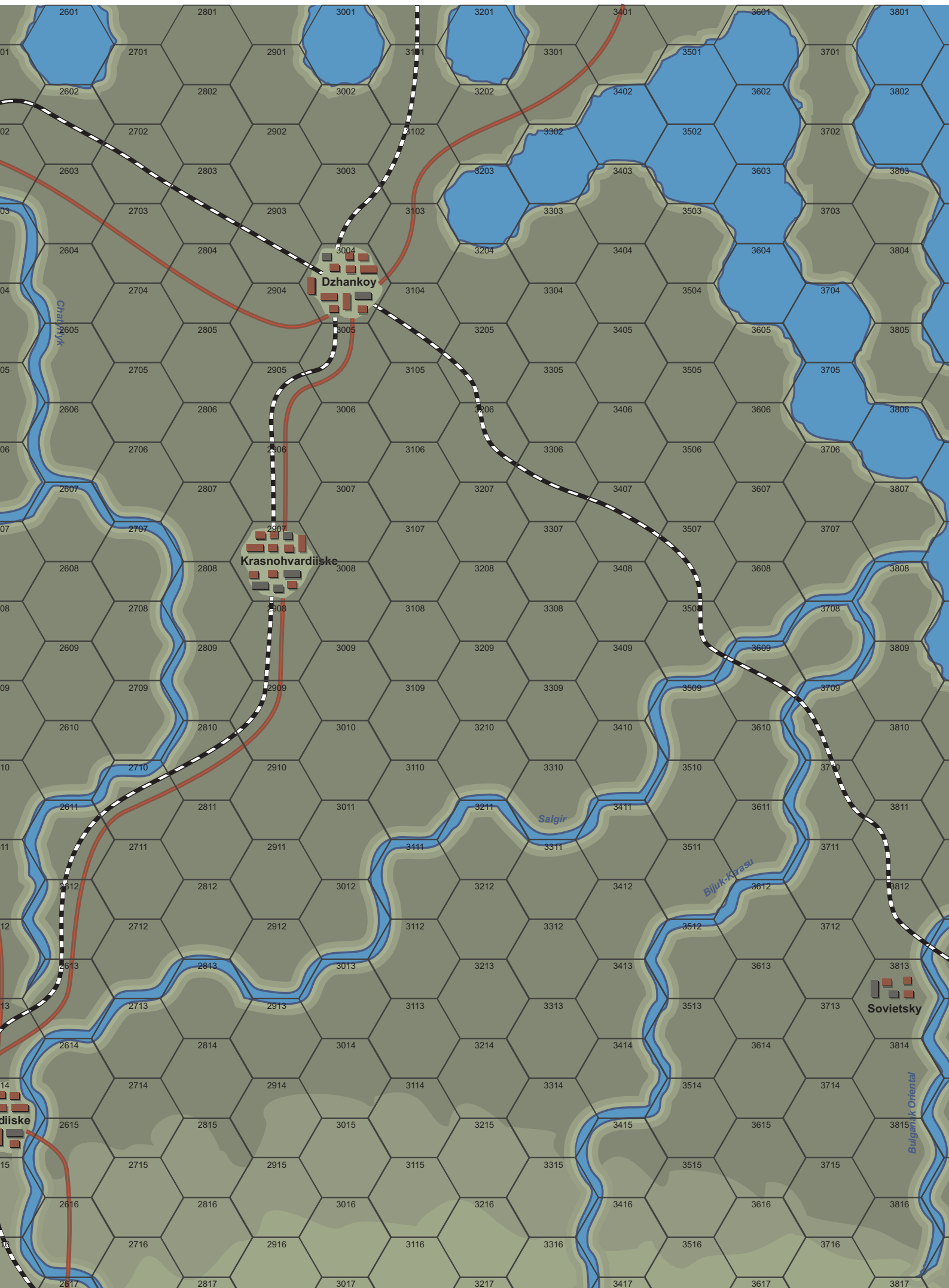
X10

X1

X 1









BATALH
5113
E A CAMP

MAR DE AZOV

Shcholkine

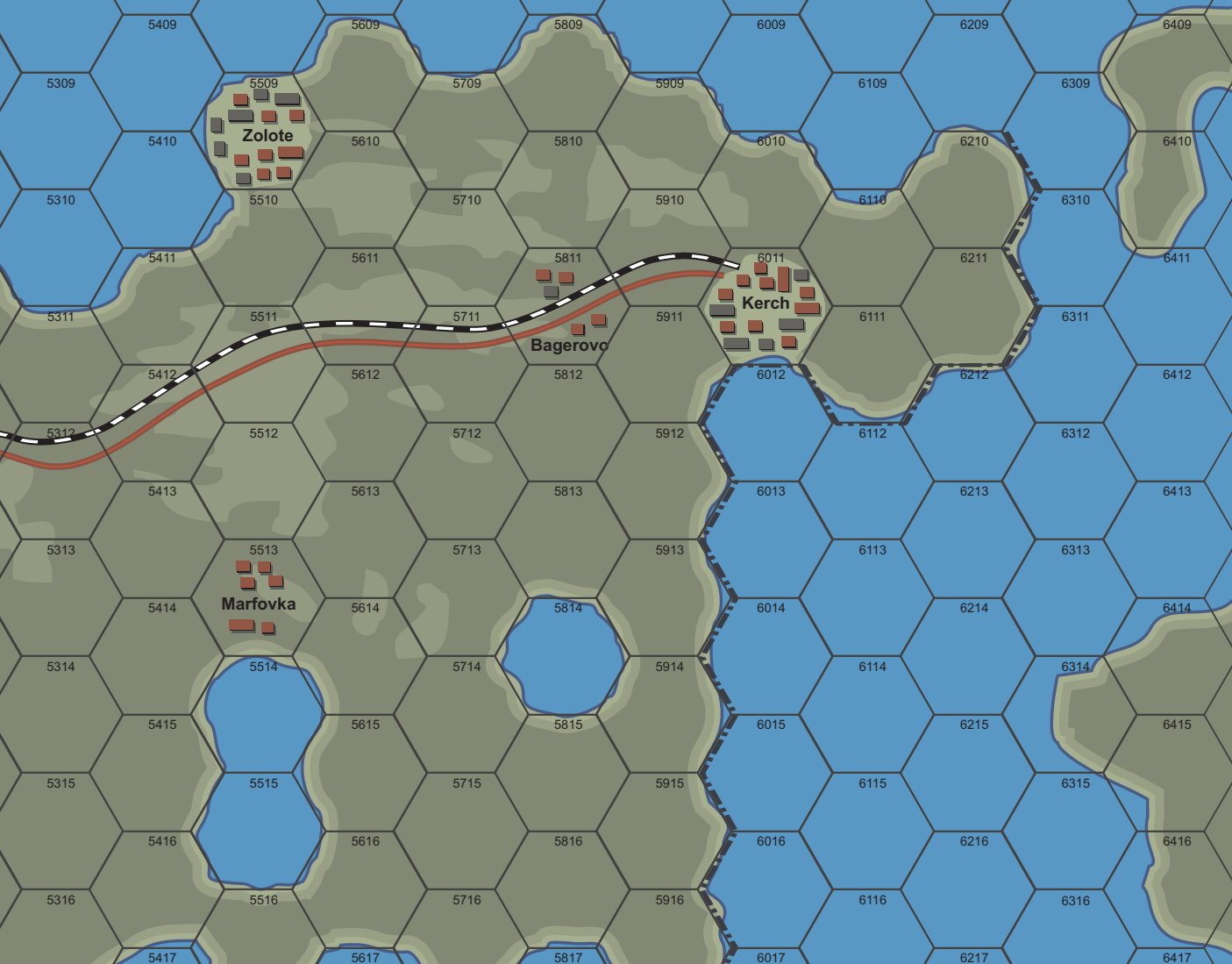
Parpach

Vladislavovka

A DE

ASTORIL

ANHA DA CRIMÉIA 1941-42





www.clubesomnium.org

Marcador de Turnos

1

2

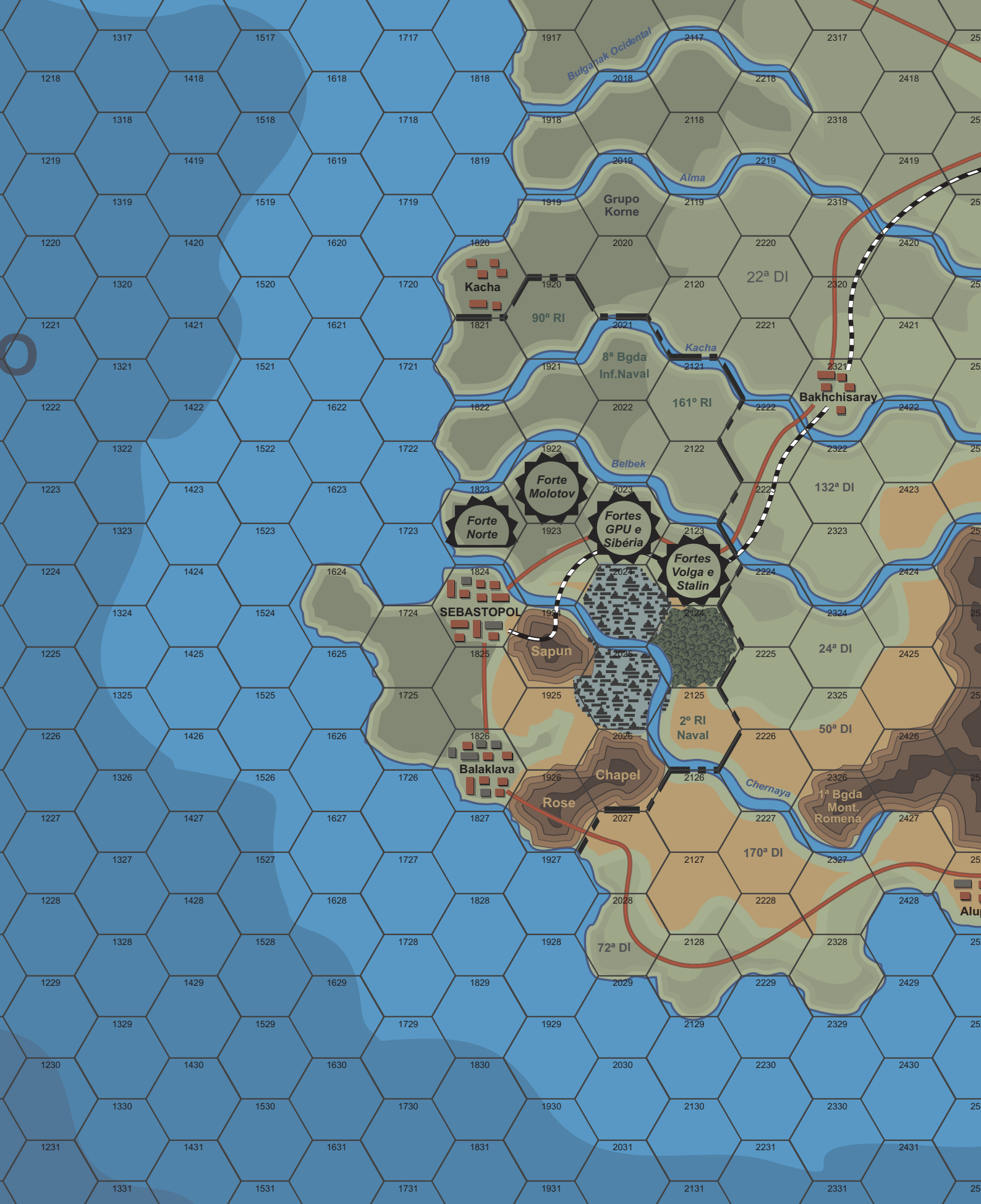
3

4

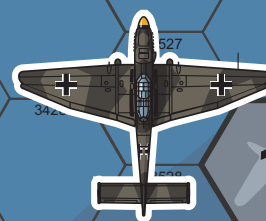
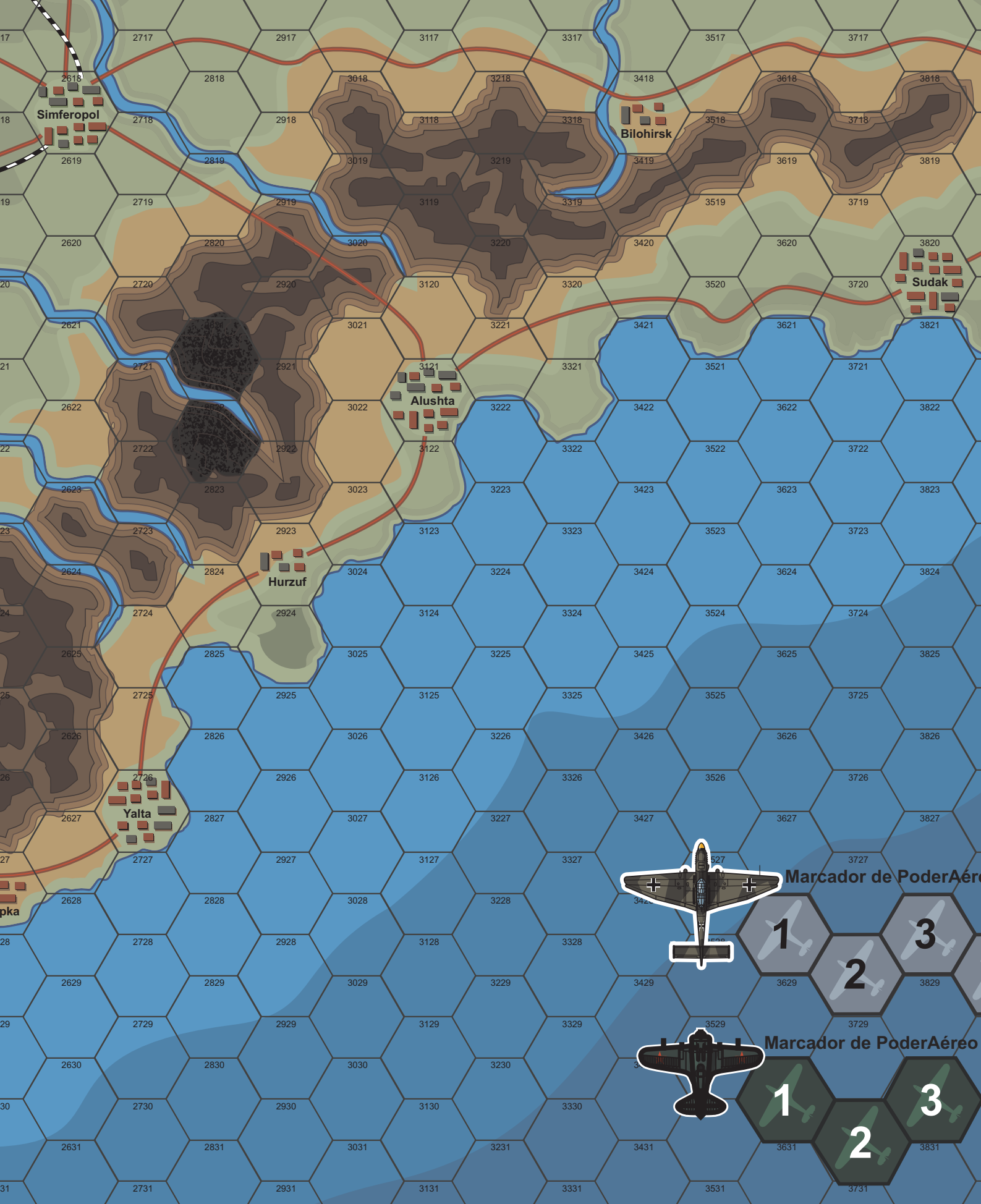
5

6

7



7	8	9	10	11	12	13	14	15	1
---	---	---	----	----	----	----	----	----	---



Marcador de PoderAéreo

1

2

3



Marcador de PoderAéreo

1

2

3

6

17

18

19

20

21

22

23

24

25

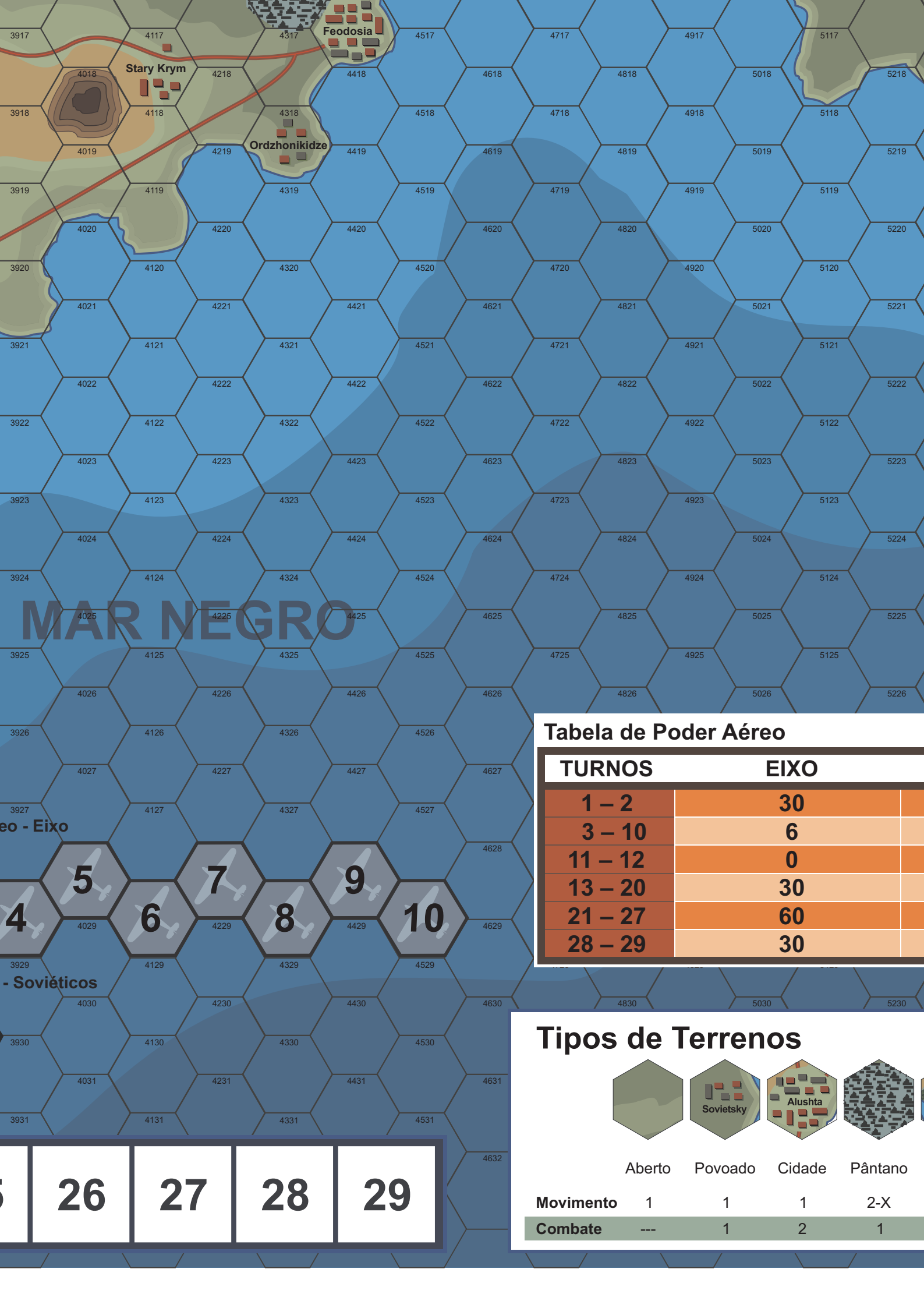
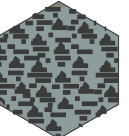


Tabela de Poder Aéreo

TURNOS	EIXO	
1 – 2	30	
3 – 10	6	
11 – 12	0	
13 – 20	30	
21 – 27	60	
28 – 29	30	

Tipos de Terrenos

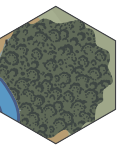
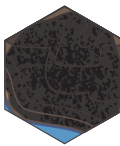
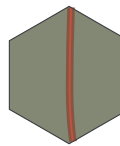
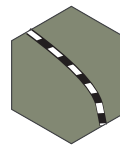
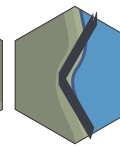
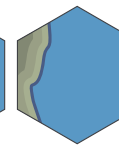
				
	Aberto	Povoado	Cidade	Pântano
Movimento	1	1	1	2-X
Combate	---	1	2	1

5	26	27	28	29
---	----	----	----	----



SOVIÉTICOS
3
3
0
3
2
0

Tabela de Recompentamento Alemão	
TURNOS	RECOMPLETAMENTOS
1	0
2 – 10	2
11 – 12	0
13 – 27	3
28 – 29	1

									
Floresta	Rio	Montanha	Cume	Fortificação	Estrada	Ferrovia	Perím. de Sebastopol	Costa de Travessia	Lago ou Mar
2-3	1-2	2-3-X	PROIBIDO	---	1-1/2	30 hex.	---	---	PROIBIDO
1	2	3	---	4	---	---	---	---	---

MAR NEGRO

TURNOS	RECOMPLETAMENTOS
1	0
2 – 10	2
11 – 12	0
13 – 27	3
28 – 29	1

	Aberto	Povoado	Cidade	Pântano	Floresta	Rio	Montanha	Cume	Fortificação	Estrada	Ferrovia	Perim. de Sebastopol	Costa de Travessia	Lago ou Mar
Movimento	1	1	1	2-X	2-3	1-2	2-3-X	PROIBIDO	---	1-1/2	30 hex.	---	---	---
Combate	---	1	2	1	1	2	3	---	4	---	---	---	---	---



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----