

BATALHA DE METZ Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Após o impetuoso avanço através da França nos meses de agosto e setembro de 1944, o 3º Exército do General George Smith Patton Jr. chega à Lorena. Aqui, problemas logísticos e as más condições atmosféricas paralisaram o seu avanço. No início de novembro, os americanos estão prontos para retomar a ofensiva, mas agora eles marcharão contra a região mais fortificada da França. Para tanto, dois Corpos de Exército, compreendendo nove divisões (três das quais blindadas), participariam do ataque.

A defesa da região estava sob a responsabilidade do 1º Exército alemão, do General *der Infanterie* Otto von Knobelsdorf. O Alto Comando alemão havia concluído que o esforço principal dos aliados viria dessa região (o que foi um equívoco: o esforço principal dos aliados seria aplicado ao Norte das Ardenas). Além disso, Metz foi nomeada por Hitler como *Festung* (fortaleza), ou seja, não poderia ser abandonada e tinha que ser defendida até o último homem.

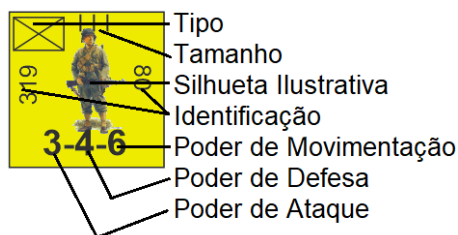
A ofensiva americana, chamada de Operação Madison, começou com o ataque do 12º Corpo a 08/11/44 e conseguiu obter surpresa tática, pois o mau tempo fez com que os alemães não esperassem por uma ofensiva. O 20º Corpo atacou no dia seguinte. Chuva, neve, lama e um terreno amplamente favorável à defesa fizeram do avanço uma agonia interminável. Apesar disso, a 19/11/44, as 5ª e 90ª Divisões se encontraram a Leste de Metz, que caiu a 21/11/44. Já então, o grosso do 3º Exército alcançara a Linha Siegfried e a penetrara em alguns pontos, mas a ofensiva aqui teve que ser paralisada. O 3º Exército era necessário em outro lugar: havia começado a Batalha das Ardenas.

2.0 – MATERIAL:


2.1 – Mapa → Representa parte da França e da Alemanha, num total de 644 hexágonos.


2.2 – Peças em Cartão → Num total de 94 peças (excetuando-se marcadores), sendo 49 alemãs (representadas na cor cinza, com exceção de 3 peças das Waffen-SS, que são pretas) e 45 americanas (amarelo).


2.2.1 – Características das Peças:





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


 - Infantaria


 - Blindados


 - Artilharia


 - Infantaria Blindada


 - Cavalaria Mecanizada

 - Engenharia

 - Infantaria de Fortificação

 - Tank Destroyers

 - Engenharia de Construção

 - Segurança

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). Esta simulação é de nível Regimento/Brigada.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à esquerda da peça é o do regimento e o número à direita é o da divisão a que a unidade pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos, mas há exceções.

Silhueta: Figura ilustrativa referente ao tipo de unidade.

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

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

Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apoia combates à distância.

A unidade do exemplo é o 319º Regimento de Infantaria da 80ª Divisão de Infantaria americana (cor amarela) – seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 6.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 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 20 na parte inferior do tabuleiro, cada turno representando dois dias do período real (de 08/11/44 a 17/12/44).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro e, nesta simulação, são referentes apenas aos americanos. 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 americano, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” Americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” Americana, quando o jogador americano executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” Alemã, quando o jogador alemão move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” Alemã, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” Alemã. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequencia.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade blindada americana 7-5-10 sai de Delme (hexágono 0616), move-se por 6 hexágonos de estrada até Moyenvic (hexágono 0721) ($6 \times 0,5 = 3$ pontos – ela atravessa o rio Seille pela ponte em Moyenvic), atravessa um hexágono de terreno aberto para sudeste (3 pontos), entra em Donnelay (hexágono 0922) (1 ponto) e atinge o hexágono de terreno aberto a sudeste (3 pontos), totalizando $3+3+1+3=10$ pontos, encerrando a sua movimentação.

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 4ª Divisão Blindada americana só pode se mover no 2º Turno.

+ A 10ª Divisão Blindada americana só pode se mover no 3º Turno.

+ O 1217º RI e o 1010º RS, ambos alemães, só podem deixar seus hexágonos iniciais (0507 e 0607, respectivamente) por recuo após combate ou pelo inimigo estar em hexágono adjacente com terreno dominante. Após isso, eles podem se mover normalmente pelo restante da partida.

+ Estradas e ferrovias que passam por rios, entende-se que existem pontes nesses locais. Portanto, unidades que passem por elas não pagam o custo de movimentação do rio. No entanto, nos hexágonos apenas com ferrovias, conta-se o custo normal do terreno.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Americanos e alemães 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.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades blindadas (blindados, tank destroyers e cavalaria mecanizada) **NÃO** podem atravessar rios, a não ser por pontes. Note que isso não se aplica à Infantaria Blindada.

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

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade americana ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade americana não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao alemão (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: Americanos e alemães recebem reforços durante a batalha (os turnos e direções de entrada estão listados no item 11.1). Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

OBSERVAÇÃO:

+ Como pode ser observado no indicador de Norte no alto do tabuleiro, ele de fato está inclinado em relação ao mapa real. Portanto, nesta simulação, o Norte engloba os hexágonos 1701 a 2801; o Leste, os hexágonos 2801 a 2821; o Sul, os hexágonos 2723 a 0923; e o Oeste, os hexágonos 0801 a 0123.

4.2.2 – Saída: Unidades americanas que recuam pelas bordas Norte e Leste são consideradas destruídas. Da mesma forma para unidades alemãs que recuam pelas bordas Oeste e Sul. Demais recuos para fora do tabuleiro, a(s) unidade(s) que recua(m) não são consideradas destruídas e podem retornar ao tabuleiro no turno seguinte a no máximo três hexágonos de distância do hexágono em que saiu. Além disso, algumas unidades são retiradas do tabuleiro nos seguintes turnos, desde que não estejam cercadas, sendo retiradas assim que liberadas.

-  4ª Divisão Blindada americana – 8º turno;
-  106ª Brigada Panzer – 8º Turno;
-  401º Corpo de Artilharia alemão – 14º turno;
-  4ª Divisão Blindada americana – 15º turno (V.OBS);
-  101º e 104º RI americanos (26ª DI) – 17º turno (V.OBS);
-  328º RI americano (26ª DI) – 18º turno (V.OBS).

OBSERVAÇÕES:

- + A 4ª DB americana sai no 8º turno, mas retorna ao tabuleiro por qualquer hexágono da borda Sul no 12º turno.
- + Se alguma divisão blindada americana tiver menos regimentos que a 4ª Divisão ao chegar ao 15º turno, ela deverá ser retirada.
- + Se alguma divisão de infantaria americana tiver menos regimentos que a 26ª Divisão ao chegar ao 17º turno, ela deverá ser retirada. Tendo um regimento, ele sai no 17º turno; se tiver dois, o segundo sai no 18º turno (à escolha do jogador americano).

5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

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

OBSERVAÇÕES:

- + Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).
- + O atacante **NÃO** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.
- + Uma vez que o defensor avise com quantos 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.

OBSERVAÇÕES:

- + 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.
- + Unidades blindadas podem engajar unidades inimigas em hexágonos de Acidentado c/ bosque, mas não podem entrar no mesmo.
- + Unidades alemãs em hexágonos com fortificação estão sempre em posição de terreno dominante em relação a unidades inimigas engajadas através dela.

+ Os dois hexágonos de Metz (0608 e 0707) são de fortificação. Portanto, mesmo que o jogador americano capture um deles, unidades alemãs no outro estarão em terreno dominante em relação ao americano e não precisarão atacar nem se retirar.

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 todos os regimentos de uma divisão estiverem participando de um mesmo combate, ela ganha mais uma coluna à direita (quando atacando) ou à esquerda (quando sendo atacada), por “unidade divisional”.

OBSERVAÇÃO:

+ As seguintes divisões recebem “unidade divisional”, apesar de ter apenas dois regimentos: 17ª Panzergrenadier SS e 719ª DI, ambas alemãs.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

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

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (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 unidades atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for 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 blindadas (blindados, infantaria blindada, tank destroyers e cavalaria mecanizada) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, engenharia, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). Nesta simulação, as unidades blindadas avançam dois hexágonos somente em hexágonos de terreno aberto e se elas puderem percorrer ambos os hexágonos através de estradas, sem rio nem fortificação entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

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

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por 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: Unidades blindadas (blindados, tank destroyers e cavalaria mecanizada) que recuam por rios são consideradas destruídas. Unidades de infantaria blindada e artilharia que recuam por rios sofrem baixas (se no combate que originou o recuo elas sofrerem baixas, então elas serão destruídas). Demais tipos de unidades não sofrem baixas.

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.

OBSERVAÇÃO:

+ 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.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres e nesta simulação somente o americano possui poder aéreo. No entanto, devido às péssimas condições climáticas reinantes, o jogador americano deve lançar um dado ao se iniciar o turno. Os pontos de poder aéreo que o jogador poderá utilizar no turno serão conforme a tabela abaixo:

DADO	PONTOS
6	30
5,4,3,2	10
1	0

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, o jogador americano coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é 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 – exceto rios) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 28 (7×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas 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.

+ 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. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, ambos os contendores podem recuperar baixas, bastando desvirá-las, desde que permaneçam desengajadas no turno e que possam traçar uma linha qualquer livre de zonas de engajamento inimigas até a borda Oeste (americanos) ou Leste (alemães). Além disso, existem as seguintes restrições:

- Os alemães só podem recuperar uma unidade por turno.
- Os alemães não podem recuperar baixas em unidades blindadas e de artilharia.
- Os americanos só podem recuperar baixas até o 15º turno (inclusive).

8.0 – ARTILHARIA:

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

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 rios) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 4-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma de blindados e uma de infantaria blindada. 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.

9.0 – FERROVIA:

Ambos os contendores podem recorrer à ferrovia para transporte de tropas. Para usá-la, uma unidade tem que começar o turno já num 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.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades que entram 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.

10.0 – PONTES:

O jogador americano conta com cinco grupos de engenharia (quatro de combate e um de construção) que podem construir pontes sobre os rios, permitindo que blindados os atravessem. Para isso, basta colocar uma dessas unidades adjacente a um rio durante a sua Fase de Movimentação e, no turno seguinte, colocar um marcador de ponte (conforme ilustrado ao lado) entre o hexágono em que ela está e o hexágono além do rio. Para isso, é necessário que ambos os hexágonos iniciem o turno já em poder do jogador americano.



OBSERVAÇÕES:

+ Pontes só podem ser construídas a partir do 3º turno (inclusive).

+ Uma vez instalado, um marcador de pontes não pode ser deslocado para outro local.

+ Se uma unidade alemã entrar em um hexágono que tenha um marcador de ponte, ela é considerada destruída, o marcador é retirado do tabuleiro e não pode mais ser utilizado.

11.0 – PREPARAÇÃO:



















Para a Operação Madison, o General George Smith Patton Jr contava com dois Corpos de Exército: ao Norte de Metz, o XX (20º) Corpo, do Major-General Walton Walker, contava com quatro divisões, sendo três de infantaria (5ª, 90ª e a novata 95ª) e uma blindada (10ª); ao Sul, estava o XII (12º) Corpo, do Major-General Manton Eddy, que tinha sob o seu comando cinco divisões, sendo três de infantaria (26ª, 35ª e 80ª) e duas blindadas (4ª e 6ª). A ofensiva americana começaria com o ataque do XII Corpo a 08/11/44 e do XX Corpo no dia seguinte. O objetivo da operação era conquistar Metz, atingir a fronteira alemã e, se possível, cruzar o rio Sarre, rompendo as defesas da linha Siegfried.
















Do lado alemão, a defesa estava sob a responsabilidade do 1º Exército alemão, do General *der Infanterie* Otto von Knobelsdorf. Ele contava com três Corpos de Exército, sendo dois do Heer (Exército) e um das Waffen-SS. Ao Norte, o LXXXII (82º) Corpo, do General *der Infanterie* Walter Hörnlein, contava com três divisões (19ª, 416ª e 462ª, sendo esta última uma formação improvisada destinada a ser deixada à própria sorte na *Festung* (fortaleza) de Metz; no centro, o recém-chegado XIII (13º) Corpo SS, do *SS-Gruppenführer* Max Simon, tinha sob o seu comando três divisões (17ª Panzergrenadier SS, 48ª e 559ª DI); ao Sul, o LXXXIX (89º) Corpo, do General *der Infanterie* Werner von und zu Gilsa, tinha apenas duas divisões (361ª e 553ª DI – esta fora do tabuleiro), ambas em mau estado. A 11ª Divisão Panzer era a única reserva do Exército, mas, em caso de necessidade, reforços poderiam ser solicitados ao Grupo de Exércitos G, do General *der Panzertruppen* Hermann Balck. Para piorar a situação dos alemães, mais ao Sul, o 7º Exército americano também estaria lançando uma ofensiva. Por outro lado, o tempo ruim e o terreno lamacento prejudicavam os americanos e as fortificações da região eram um valioso trunfo para os alemães defenderem a sua fronteira.

Esta era a situação a 18/11/44.



































11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DB = Divisão Blindada; DI = Divisão de Infantaria; DPz = Divisão Panzer (Blindada); DPzGr = Divisão Panzergrenadier (Infantaria Blindada); GB = Grupo Blindado; GTD = Grupo de Tank Destroyers; RArt = Regimento de Artilharia; RI = Regimento de Infantaria; RIF = Regimento de Infantaria de Fortificação; RPz = Regimento Panzer (Blindado); RPzGr = Regimento Panzergrenadier (Infantaria Blindada); RS = Regimento de Segurança; GCav = Grupo de Cavalaria Mecanizada; GEng = Grupo de Engenharia; Bg = Brigada.

11.1.1 – Colocação Inicial Americana: As unidades americanas que começam o jogo devem ser colocadas nos seguintes hexágonos:



-  CCA (4ª DB) – 0523;
-  CCB (4ª DB) – 0418;
-  CCR (4ª DB) – 0320;
-  2º RI (5ª DI) – 0211;
-  10º RI (5ª DI) – 0310;
-  11º RI (5ª DI) – 0309;
-  10ª DB – 0207;
-  101º RI (26ª DI) – 0520;
-  104º RI (26ª DI) – 0522;
-  328º RI (26ª DI) e 2º GCav – 0623;
-  134º RI (35ª DI) – 0517;
-  137º RI (35ª DI) – 0416;
-  320º RI (35ª DI) – 0417;
-  317º RI (80ª DI) – 0113;
-  318º RI (80ª DI) – 0114;
-  319º RI (80ª DI) – 0216;
-  90ª DI – 1201;
-  377º RI (95ª DI) – 0902;


-  378° RI (95ª DI) – 0805;
-  379° RI (95ª DI) – 0505;
-  3° GCav – 1401;
-  8° GB – Livre no Bivague do XX Corpo;
-  17° GB – Livre no Bivague do XII Corpo;
-  4° GTD – Livre no Bivague do XX Corpo;
-  9° GTD – Livre no Bivague do XII Corpo;
-  1103° GEng – Livre no Bivague do XX Corpo;
-  1117° GEng – Livre no Bivague do XII Corpo;
-  1135° GEng – Livre no Bivague do XII Corpo;
-  1139° GEng – Livre no Bivague do XX Corpo;
-  1306° GEng Construção – Livre no Bivague do XX Corpo;
-  RArt XII Corpo – Livre no Bivague do XII Corpo;
-  RArt XX Corpo – Livre no Bivague do XX Corpo;
-  RArt 3º Exército – Livre atrás da linha americana.

11.1.2 – Colocação Inicial Alemã: As unidades alemãs que começam o jogo devem ser colocadas nos seguintes hexágonos:






-  15° RPz (11ª DPz) – 1111;
-  110° RPzGr (11ª DPz) – 1011;
-  111° RPzGr (11ª DPz) – 1212;
-  37° RPzGr SS (17ª DPzGr SS) – 0509;
-  38° RPzGr SS (17ª DPzGr SS) – 0412;
-  59° RI (19ª DI) – 1204;
-  73° RI (19ª DI) – 1004;
-  74° RI (19ª DI) – 1103;
-  126° RI (48ª DI) – 0314;
-  127° RI (48ª DI) – 0312;
-  128° RI (48ª DI) – 0615;
-  951° RI (361ª DI) – 0823;
-  952° RI (361ª DI) – 0922;
-  953° RI (361ª DI) – 0721;
-  712° RI (416ª DI) – 1502;
-  713° RI (416ª DI) – 1302;
-  714° RI (416ª DI) – 1602;
-  1215° RI (462ª DI) – 0707;
-  1216° RI (462ª DI) – 0906;
-  1217° RI (462ª DI) – 0507;
-  1125° RI (559ª DI) – 0717;
-  1126° RI (559ª DI) – 0616;
-  1127° RI (559ª DI) – 0719;
-  22° RIF – 0608;
-  25° RIF – 0608;
-  1010° RS – 0607;
-  RArt Arko 482 – Livre no Bivague do LXXXII Corpo;
-  RArt Arko 489 – Livre no Bivague do LXXXIX Corpo;
-  RArt SS-AK113 – Livre no Bivague do XIII Corpo SS;
-  RArt Metz – 0707;
-  RArt Saarbrücken – 2514;
-  RArt Saarpfalz – 2418;
-  RArt Sarre – 2210;
-  RArt Trier – 2205.

11.1.3 – Reforços Americanos: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qual-quer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

-  2º Turno – 6ª DB (Oeste);
-  12º Turno – 6º GCav (Oeste); 4ª DB (Sul);

 16º Turno – 87ª DI (Oeste).

11.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

-  1º Turno – 401º Corpo de Artilharia (Leste);
-  3º Turno – 21ª DPz, 87º RI, 106ª Bg Panzer (Sul); 35º RPzGr (Norte);
-  4º Turno – 118º RI (Sul);
-  5º Turno – 165º RI (Sul); 347ª DI (Norte);
-  13º Turno – 719ª DI (Leste); 404º Corpo de Artilharia (Norte).

11.2 – Objetivos →

O objetivo americano é penetrar na linha alemã e avançar para a fronteira da Alemanha. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso, buscando aplicar o máximo dano aos americanos. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos:

11.2.1 – Objetivos Alemães: Ao fim do jogo, o jogador alemão marca os seguintes pontos:

- Metz (hexágonos 0608 e 0707) – 100 pontos;
- Faulquemont (hexágono 1314) – 20 pontos;
- Sierck-les-Bains (hexágono 1702) – 20 pontos;
- Bouzonville (hexágono 1708) – 20 pontos;
- Saint-Avoid (hexágono 1714) – 20 pontos;
- Saarlautern (hexágono 2210) – 20 pontos;
- Puttrelange (hexágono 2018) – 20 pontos;
- Sarreguemines (hexágono 2418) – 20 pontos;
- Merzig (hexágono 2205) – 10 pontos;
- Orscholz (hexágono 2102) – 10 pontos;
- Mettlach (hexágono 2403) – 10 pontos;
- Saarbrücken (hexágono 2514) – 10 pontos;
- Unidade Americana Destruída – 5 pontos.

11.2.2 – Objetivos Americanos: Ao fim do jogo, o jogador americano marca os seguintes pontos:

- Merzig (hexágono 2205) – 20 pontos;
- Saarlautern-Roden (hexágono 2309) – 20 pontos;
- Saarbrücken (hexágono 2514) – 20 pontos;
- Unidade Alemã Destruída – 2 pontos;
- Se pelo menos uma unidade americana estiver a Leste da Linha Siegfried – 20 pontos.

OBSERVAÇÃO:

+ Ao fim da partida, o jogador alemão deve eliminar 1/3 de suas baixas no tabuleiro, arredondando para baixo.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
2-12	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	EMP	EMP	EMP	EMP
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
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	3	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Bosque	2	4	1 Coluna
Acidentado	2	4	1 Coluna
Acidentado c/bosque	3	4-PROIBIDO	2 Colunas
Rio*	1-X	2-X	2 Colunas
Fortificação	---	---	+ 2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Ferrovia	30 Hex.	30 Hex.	---
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Bivaque	---	---	---
Fronteira	---	---	---

X - Blindados somente podem atravessar rios por pontes.

* - Estradas e ferrovias que passam por rios, entende-se que existem pontes nesses locais. Portanto, unidades que passem por elas não pagam o custo de movimentação do rio.

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 Blindada, Infantaria de Fortificação, Segurança, Engenharia e Engenharia de Construção.	1	2
Blindados, Tank Destroyers e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia	2	2

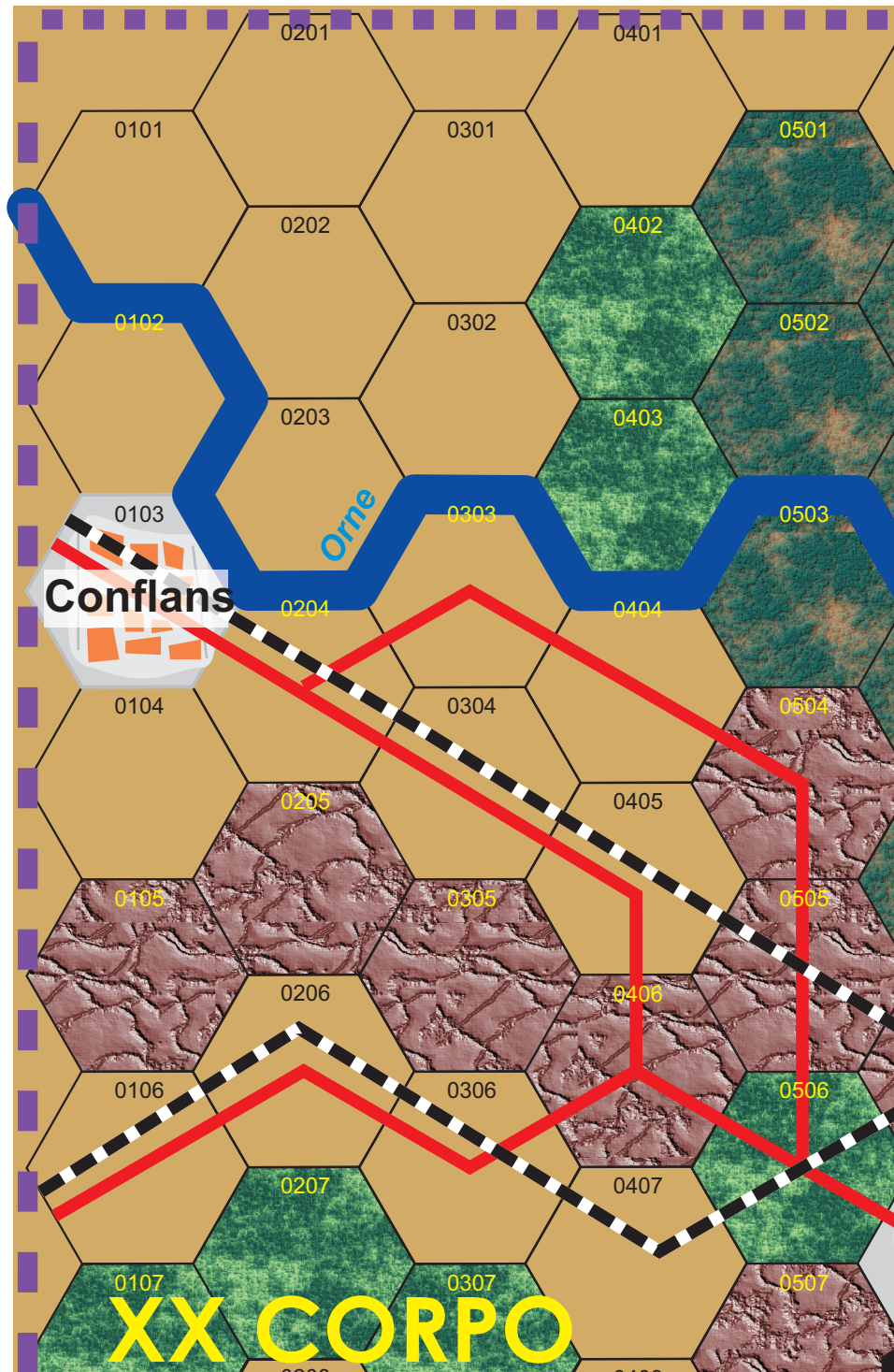
4 7-5-10	4 7-5-10	4 6-4-10	2 4-4-6	10 4-4-6	11 4-4-6	9 7-5-10	9 7-5-10	9 6-4-10	X 2-3-12
10 6-4-10	10 6-4-10	10 6-4-10	101 3-4-6	104 3-4-6	328 3-4-6	134 4-4-6	137 4-4-6	320 4-4-6	X 2-3-12
317 3-4-6	318 3-4-6	319 3-4-6	345 2-3-6	346 2-3-6	347 2-3-6	357 4-4-6	358 4-4-6	359 4-4-6	X 2-3-12
377 3-4-6	378 3-4-6	379 3-4-6	X 6-4-10	X 6-4-10	X 2-4-10	X 2-4-10	6 5-1-5	6 5-1-5	6 6-1-4
X 1103 3-3-5	X 1117 3-3-5	X 135 3-3-5	X 139 3-3-5	1306 0-1-4	TURNOS	X 10	X 1		
11 5-5-8	11 3-4-8	11 2-4-8	17 3-4-8	17 3-4-8	21 4-4-8	21 2-3-8	21 2-3-8	22 1-3-3	22 1-3-3
19 2-4-6	19 2-4-6	19 2-4-6	36 2-4-6	36 2-4-6	36 2-4-7	48 1-3-6	48 1-3-6	48 1-2-6	53 2-3-8
347 1-3-6	347 1-3-6	347 1-3-6	361 1-3-6	361 1-3-6	361 1-3-6	416 1-3-6	416 1-3-6	416 1-3-6	X 901 3-3-8
462 1-3-6	462 1-3-6	462 1-3-6	559 2-3-6	559 2-3-6	559 2-3-6	719 1-3-6	719 1-3-4	XXX 3 104 2-1-4	XXX 3 404 2-1-4
3 SS-AK13 2-1-4	6 Arko 482 2-1-4	3 Arko 489 2-1-4	2 Metz 1-1-3	3 Saarbrücken 1-1-3	4 Saarpfalz 2-1-3	3 Sarre 1-1-3	2 Trier 1-1-3	101 1-2-4	





BATALH
M

OESTE



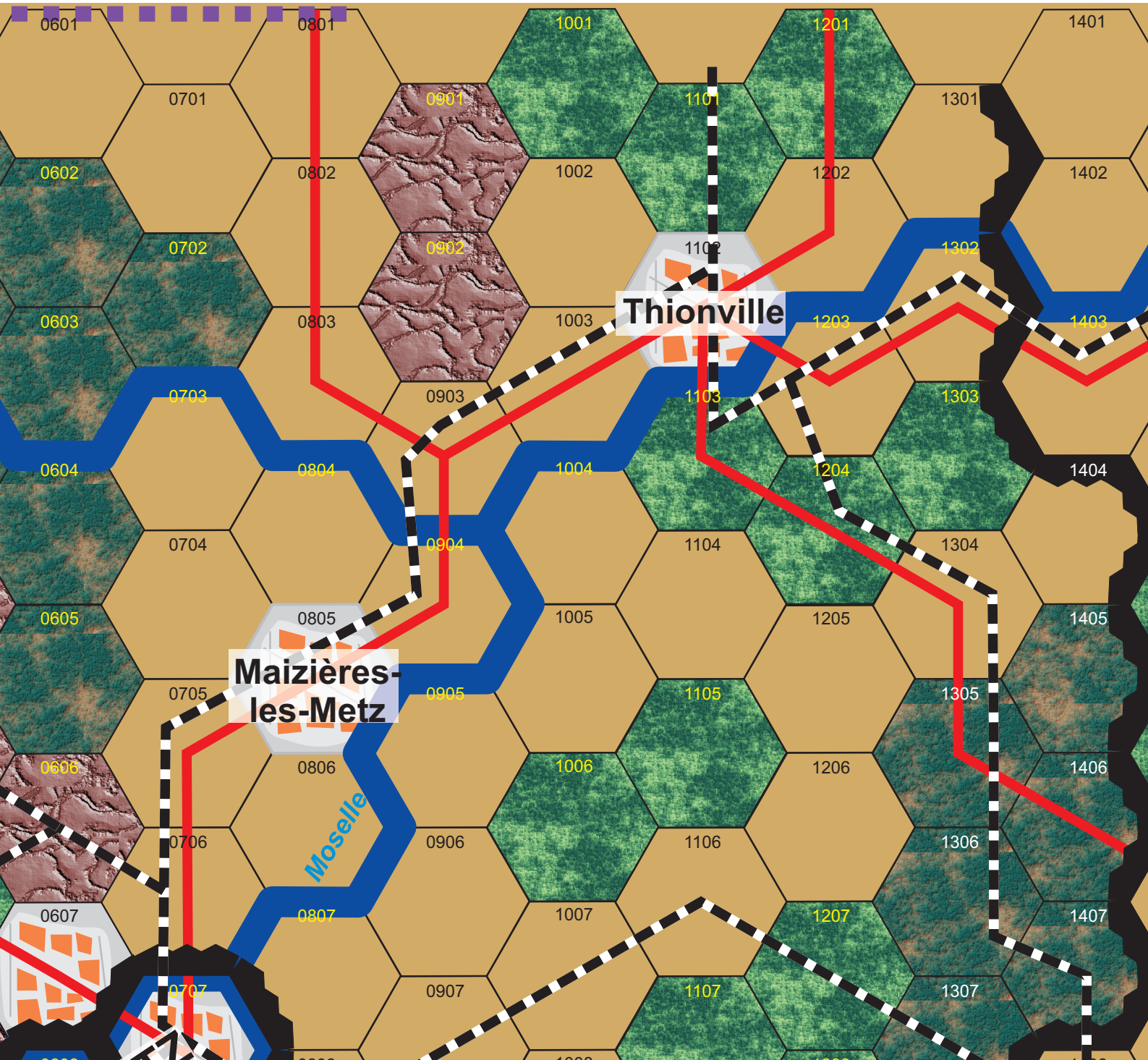
LA DE

METZ

MARCA



PATTON NA FRO



ADADOR DE PODER AÉREO

2

3

4

5

6

7

8

9

10

ONTEIRA ALEMÃ

NORTE



0



DADO	PONTOS
6	30
5,4,3,2	10
1	0

2401 2601 2801

2402 2602 2802

2403 2603 2803

2404 2604 2804

2405 2605 2805

2406 2606 2806

2407 2607 2807

2501 2701

2502 2702

2503 2703

2504 2704

2505 2705

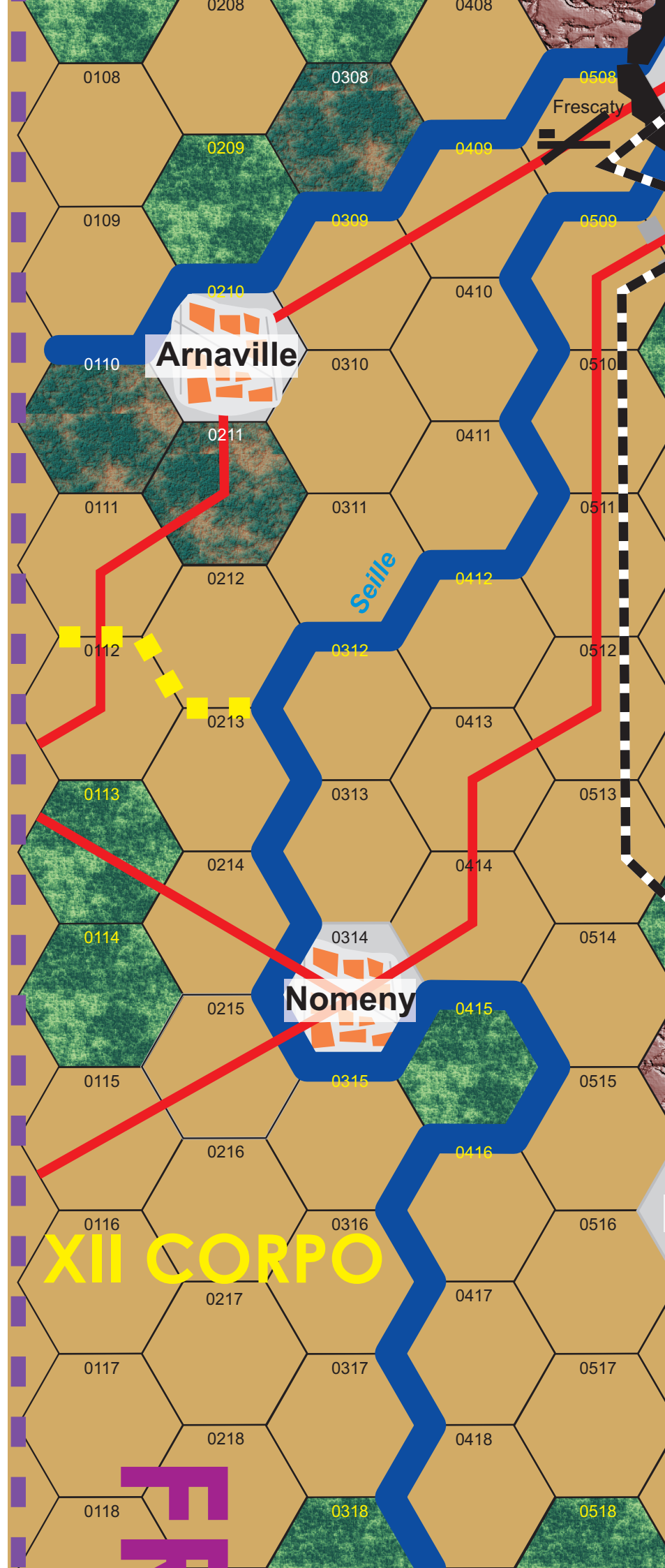
2506 2706

2507 2707

MANHA

LESTE

Mettlach









tern-
n

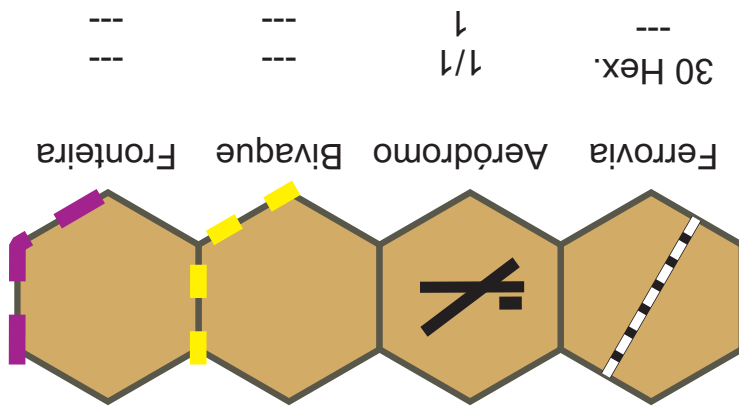
W
A

Saarbrücken

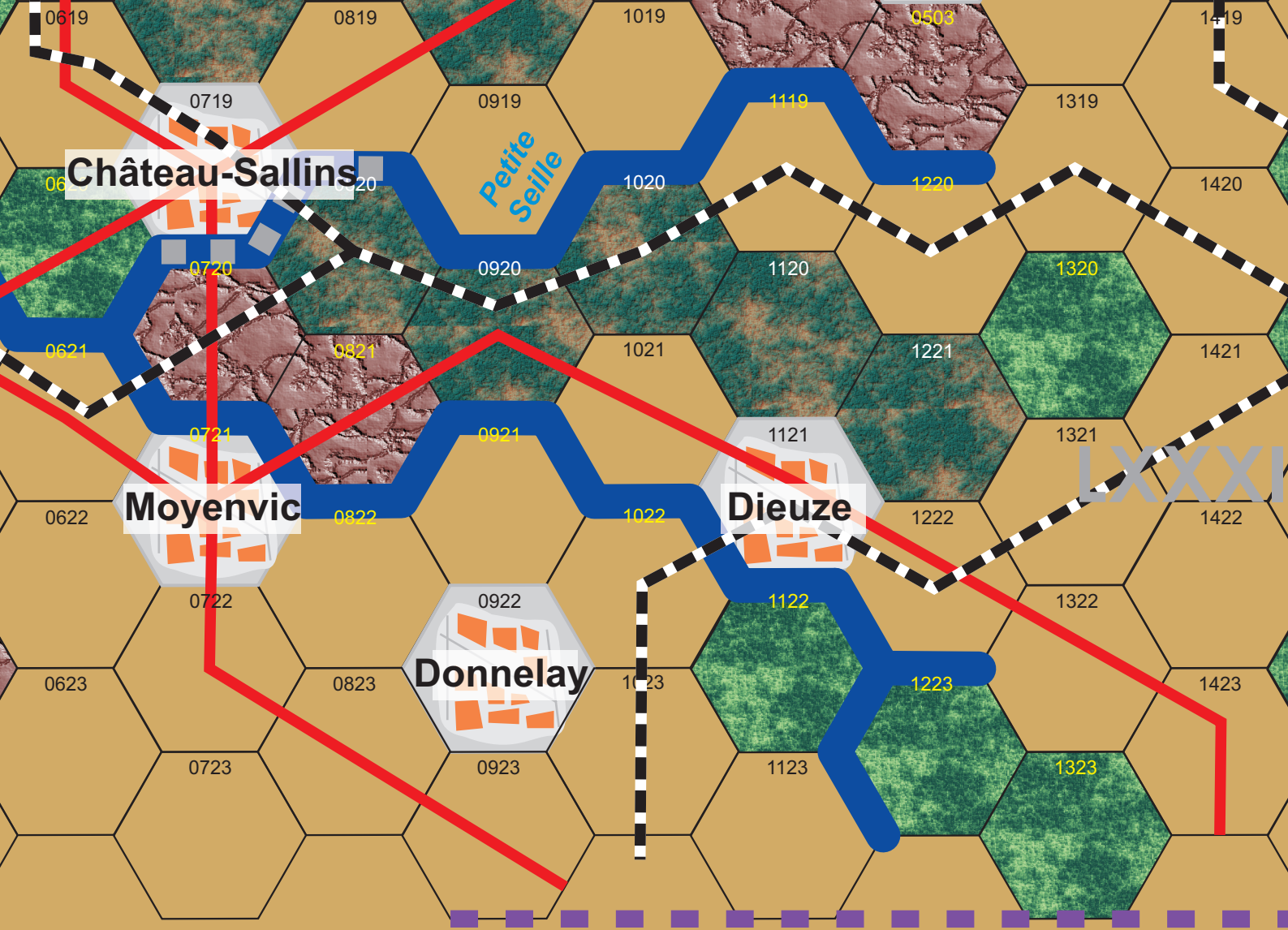
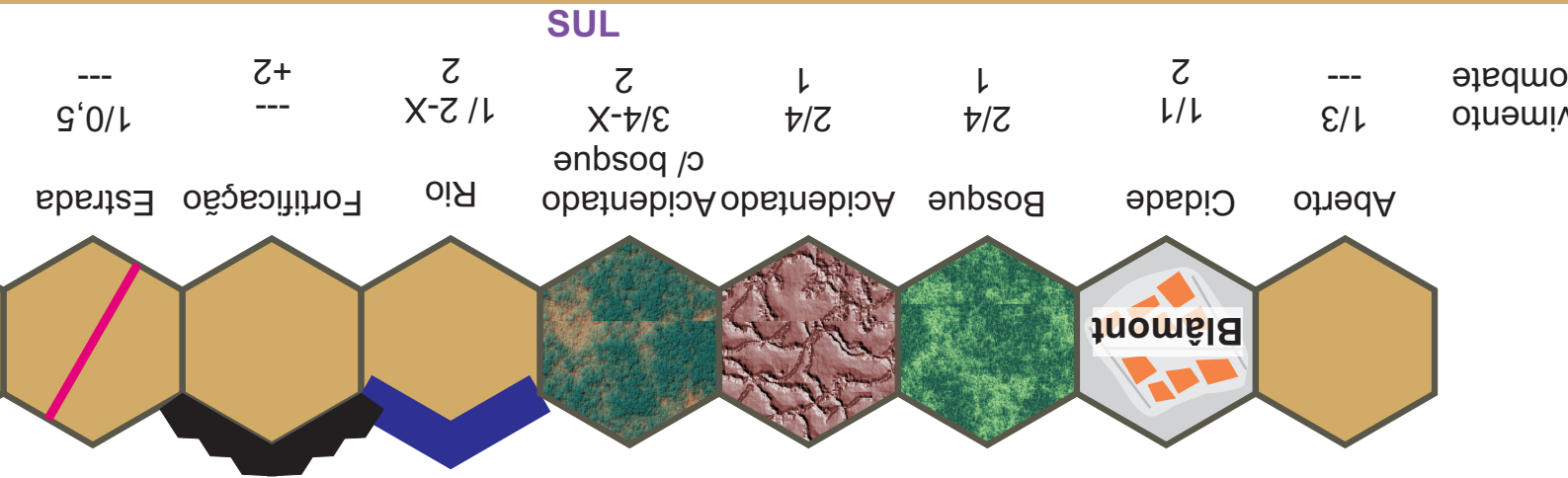
LINHA SIEGFRIED

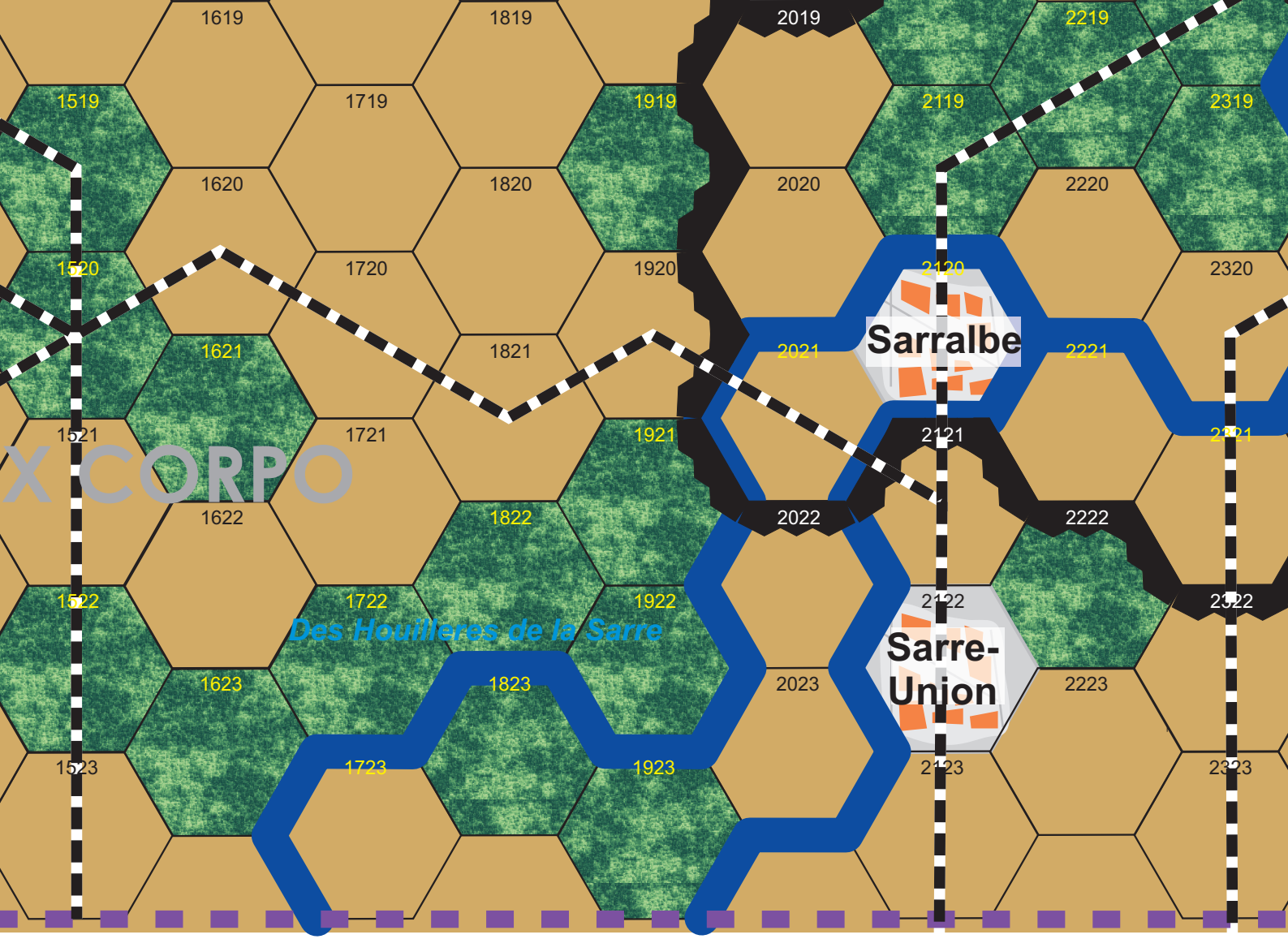
rrreguemines

Blies



TIPOS DE TERRENOS





4	4	4	4	4	4	4
14	15	16	17	18	19	20
16/11/44	17/11/44	18/11/44	19/11/44	20/11/44	21/11/44	22/11/44
16/12/44	17/12/44	18/12/44	19/12/44	20/12/44	21/12/44	22/12/44
16/11/44	17/11/44	18/11/44	19/11/44	20/11/44	21/11/44	22/11/44
16/12/44	17/12/44	18/12/44	19/12/44	20/12/44	21/12/44	22/12/44

MOY C



MARCADOR DE TURNOS

05/12/44	04/12/44	03/12/44	02/12/44	01/12/44	30/11/44	29/11/44
14	13	12	11	11	11	11
15/11/44	14/11/44	13/11/44	12/11/44	11/11/44	10/11/44	09/11/44
4	3	2	1			



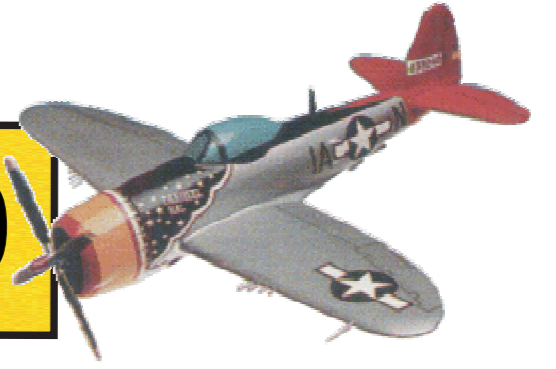
BATALHA DE

METZ

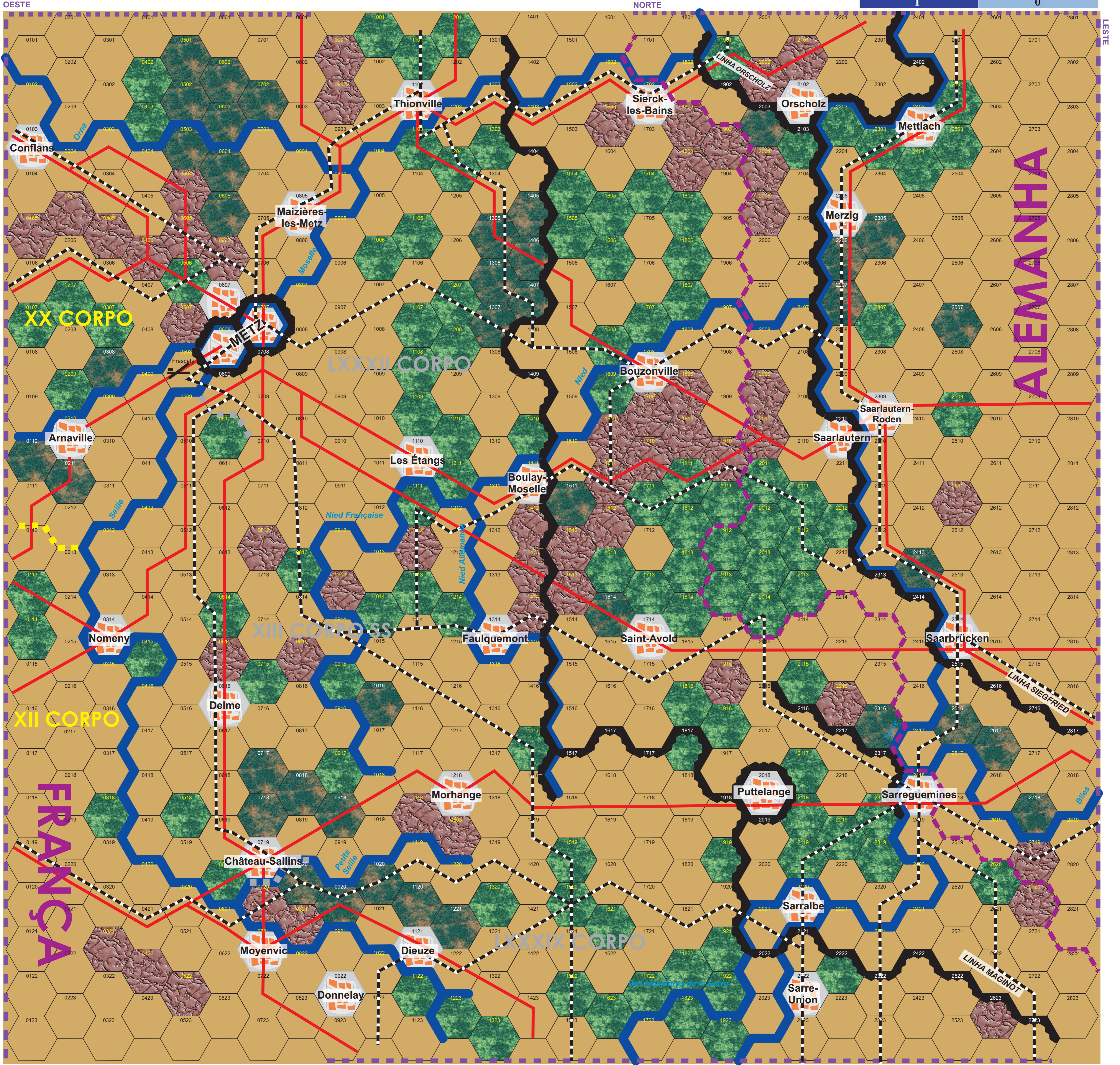
PATTON NA FRONTEIRA ALEMÃ

MARCADOR DE PODER AÉREO

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



DADO	PONTOS
6	30
5,4,3,2	10
1	0



FRANÇA

ALEMANHA

TIPOS DE TERRENOS

- Aberto: 1/3
- Cidade: 1/3
- Bosque: 2/4
- Acidentado: 2/4
- Rio: 1/2-X
- Fortificação: 1/2-X
- Estrada: 1/0,5
- Ferrovia: 30 Hex.
- Aeródromo: 1/1
- Bivague: 1/1
- Fronteira: ---

Blémont: 1/3

MARCADOR DE TURNOS

28/11/44	29/11/44	30/11/44	01/12/44	02/12/44	03/12/44	04/12/44	05/12/44	06/12/44	07/12/44	08/12/44	09/12/44	10/12/44	11/12/44	12/12/44	13/12/44	14/12/44	15/12/44	16/12/44	17/12/44	18/12/44	19/12/44	20/12/44	21/12/44	22/12/44	23/12/44	24/12/44	25/12/44	26/12/44	27/12/44	28/12/44	29/12/44	30/12/44		
11	11	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

MARCADOR DE TURNOS