

CAMPANHA DA NORMANDIA

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

Ao se iniciar o ano de 1944, aliados e alemães preparavam-se para aquela que deveria ser a batalha mais importante da 2ª Guerra Mundial: a invasão do continente europeu através do Canal da Mancha. Do lado alemão, era indispensável que a invasão fosse repelida, permitindo o deslocamento de parte das 60 divisões da Europa Ocidental para o front oriental, onde sua presença era muito necessária. Além disso, com os aliados na Europa Ocidental, concretizava-se o grande pesadelo alemão: a guerra em duas frentes. Para rechaçar a invasão, os alemães contavam com várias divisões de infantaria (algumas das quais incluíam até ex-prisioneiros de guerra russos e poloneses), de paraquedistas e blindadas (“panzers”). Além disso, contavam com as fortificações costeiras.

Do lado aliado, dezenas de divisões bem treinadas e equipadas, várias veteranas da guerra no Mediterrâneo, preparavam-se para o confronto. As forças aéreas aliadas dominavam completamente os céus e martelavam as comunicações e concentrações alemãs. Os mares estavam sob controle aliado. Com a invasão, os aliados esperavam atingir a Alemanha pelo caminho mais curto (através da França), pondo fim à guerra o mais rapidamente possível.

No “Dia-D”, como o dia 6 de junho de 1944 passaria para a História, 9 divisões reforçadas romperam a “Muralha do Atlântico”. A reação alemã não tardou: as reservas foram logo deslocadas para a Normandia, mas acabaram sendo atrasadas por ataques aéreos, destruição de pontes e sabotagens pela resistência francesa. O combate que se seguiu foi duro, lento e caro. O terreno da Normandia, região agrária, com muitas sebes (“bocages”), pântanos e bosques, além de algumas elevações (cotas), era particularmente apropriado à defesa. Mas o Exército alemão foi desgastado aos poucos até que, a 25/07/44, a frente rompeu-se na região de Coutances, com os aliados avançando para Avranches e de lá se espalhando pela França, virtualmente aniquilando os exércitos alemães no Oeste.

A guerra levaria ainda quase um ano para acabar, mas a campanha da Normandia foi, de fato, o início do fim.

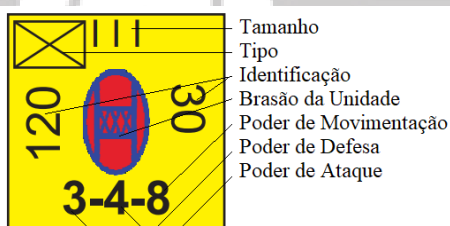
2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da Normandia, num total de 525 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 231 peças (excetuando-se marcadores), sendo 107 alemãs (sendo 21 das Waffen-SS), 68 americanas, 47 britânicas, 8 canadenses e 1 russo pró-alemães. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo.



2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contedores 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, embora existam também alguns batalhões.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, o número à esquerda da peça identifica a unidade (regimento ou brigada) e o número à direita representa a divisão a que o regimento/brigada pertence (peças sem o número à direita são consideradas unidades independentes). Uma divisão normalmente é composta por três regimentos, mas, nessa simulação, existem várias exceções. A divisão alemã identificada como “LEHR” é a Divisão Panzer Lehr (de Demonstração). As unidades alemãs marcadas com “Kampfgruppe” são grupos de batalha im-

provisados, as “LW” são da Luftwaffe (Força Aérea alemã), a “Ost” é formada por ex-prisioneiros de guerra soviéticos e poloneses e a “AOK7*” pertence à reserva do 7º Exército alemão. As unidades de artilharia identificadas com um número em algarismos romanos representam a artilharia de Corpo e as identificadas com um número arábico, a artilharia de Exército. A unidade de artilharia alemã identificada como “GPO” significa “Grupo Panzer Oeste”. Finalmente, as peças de artilharia de costa recebem o nome da posição (Cherburgo e Point du Hoc).

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

 - Infantaria	 - Blindados	 - Para-quedistas	 - Rangers/Commandos	 - Canhões de Assalto
 - Infantaria Motorizada	 - Cavalaria Mecanizada	 - Planadoristas	 - Infantaria Naval	 - Infantaria em Bicicleta
 - Artilharia	 - Artilharia Mecanizada	 - Artilharia de Costa	 - Artilharia Anti-Aérea	 - Lança-Foguetes (Nebelwerfers)

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 120º Regimento (III) de Infantaria da 30ª Divisão americana (cor amarela). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 8.

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 e Tabela de Artilharia e Tabela de Carpet Bombing. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 0 a 16 na parte superior do tabuleiro. O Turno “0” representa o “Dia-D” (06/06/44) e os demais turnos representam, cada um, 3 dias do período real, representando assim o período de 06/06/44 e 24/07/44 (véspera da “Operação Cobra”).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o aliado possui poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – Marcador de Emprego de Bombardeiros Pesados: São as casas numeradas de 1 e 2 na parte superior do tabuleiro e também se referem apenas aos aliados. Seu emprego é explicado adiante.

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

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador aliado, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, quando o jogador aliado 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 sequência.

OBSERVAÇÃO:

- No Turno 0 (Zero) ocorre um movimento extraordinário **após** a Fase de Combate aliada: a 1ª Brigada de Commandos britânica deve desembarcar no hexágono 3011 e mover-se até um dos hexágonos ocupados

* ArmeeOberKommando (Alto Comando do Exército). Também chamado de Grupo de Assalto (“Sturm”) Meserschmitt (nome de seu comandante).

pela 6ª Divisão Aeroterrestre britânica (se ela não puder desembarcar no hexágono 3011 no Turno 0, ela desembarca em outra praia britânica e não se move).

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada britânica (4-4-15) sai de Arromanches, avança para Sudoeste por terreno aberto (1 ponto), atravessa o rio Aurette (2 pontos), atinge o terreno aberto a Sudoeste (1 ponto), segue então para Bayeux (1 ponto), pega a estrada para Sudoeste por dois hexágonos ($2 \times 0,5 = 1$ ponto), atravessa o rio Drôme (2 pontos), entra em Balleroy (terreno de bocage, 3 pontos), segue para o Sul por dois hexágonos de terreno acidentado ($2 \times 2 = 4$) e chega assim a Caumont, encerrando a sua movimentação, totalizando $1+2+1+1+1+2+3+4=15$ pontos. Como ela tem 15 pontos de movimentação, terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

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

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto 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.

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 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 “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 aliada ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada 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: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços aliados desembarcam nas praias de invasão ou por Cherburgo (após a sua conquista pelos aliados) ou por via aérea (paraquedistas). Os reforços alemães entram pelas bordas Sul e Leste. As unidades de reforço devem pagar, pelo primeiro

hexágono que ocuparem, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, ela poderá engajar. A relação de unidades de reforço e seus turnos de entrada estão nos itens 11.1.3 (aliados) e 11.1.4 (alemães).

OBSERVAÇÃO:

- No seu turno de entrada, todas as unidades de reforço alemãs têm poder de movimentação igual a 10 e devem ser consideradas como unidades motorizadas.

4.2.2 – Saída: Unidades de ambos os contendores podem sair pelas bordas Sul e Leste, independente se a saída foi devido a um movimento normal ou recuo após combate, não sendo consideradas destruídas. Unidades aliadas que saem por essas bordas não podem retornar ao tabuleiro, enquanto as unidades alemãs podem retornar, seguindo um destes dois critérios:

- A partir do turno seguinte, em qualquer ponto da mesma borda;
- Seguindo a marcação de setas vermelhas fora do tabuleiro, que indica o número de hexágonos **de estrada** entre os diferentes pontos (por exemplo, uma unidade motorizada que saia de Avranches (hexágono 1125) para a estrada ao Sul de Vire gastará 5 pontos (10 x 0,5) e então recomeçará a contagem em 5,5 no hexágono 1825).
- As seguintes unidades são retiradas do tabuleiro no Turno 13 (a menos que estejam cercadas, sendo retiradas então assim que liberadas): 82ª e 101ª Divisões Aeroterrestres americanas.

4.2.3 – Paraquedistas: Os aliados contam com três divisões aeroterrestres (6ª britânica, 82ª e 101ª americanas). Elas saltam nos flancos da área de invasão para dominar as vias de acesso às praias. Porém, as forças de paraquedistas tiveram sérios problemas no lançamento, devido aos ventos e erros de navegação, provocando grande dispersão das unidades. Assim, no Turno 0, para cada unidade paraquedista americana, lança-se um dado: caindo 6, a unidade salta intacta; caso contrário, ela pousa com baixas. Para as unidades paraquedistas britânicas, basta cair um número par para que a unidade pouse intacta. Os reforços que saltam no Turno 1 (6ª Brigada britânica e 325º Regimento americano) não precisam do lance de dados e podem ser lançados em qualquer hexágono ocupado pela sua divisão. O outro regimento planadorista (327º Regimento da 101ª Divisão) desembarca pelo mar em “Utah”.

OBSERVAÇÕES:

- As unidades paraquedistas aliadas que saltam no Turno 0 **não** se movem (exceto por resultado de combate).
- Se não houver nenhuma unidade aliada ocupando os hexágonos destinados à 6ª Divisão Aeroterrestre, a 6ª Brigada britânica deixa de saltar e desembarca numa das praias britânicas no Turno 2.
- Se não houver nenhuma unidade aliada ocupando os hexágonos destinados à 82ª Divisão Aeroterrestre, o 325º Regimento americano deixa de saltar e desembarca numa das praias americanas no Turno 2.

5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

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

OBSERVAÇÕES:

- Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).
- O atacante **não** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.
- Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, **não** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- No Turno 5, o jogador aliado “perde” uma coluna (à esquerda) quando atacando.

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 a defesa, em quantas colunas à esquerda.

OBSERVAÇÕES:

- Os alemães recebem uma coluna à esquerda quando atacados em qualquer hexágono de costa, devido às fortificações, ao longo de toda a partida.
- Unidades alemãs em Caen **não** precisam recuar após combate com os resultados DRI ou DRB. Além disso, unidades alemãs em um hexágono de Caen **não** precisam recuar se iniciarem o turno com o outro hexágono de Caen ocupado pelos aliados.
- Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto podem engajar normalmente unidades inimigas em cotas.
- Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto podem engajar unidades inimigas em bocages, mas apenas uma por hexágono atacado, ou seja, independente de quantas unidades de outros tipos participem, apenas uma unidade blindada pode participar de um ataque a um hexágono de bocage. Além disso, se o resultado determinar baixas no atacante (AE, ARB ou AVB), as baixas serão dadas obrigatoriamente numa unidade blindada.
- Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto que engajam unidades inimigas blindadas e/ou de artilharia AA, no caso do resultado determinar baixas no atacante (AE, ARB ou AVB), as baixas serão também dadas obrigatoriamente numa unidade blindada.
- Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto **não** podem se movimentar por hexágonos de pântano, mas podem engajar unidades inimigas posicionadas nesses hexágonos.

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. Não é considerado cerco se a unidade puder recuar por uma borda do tabuleiro permitida a ela.

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), como um bônus por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÃO:

- As seguintes divisões alemãs não contam com esse bônus: 265ª, 266ª, 275ª e 343ª. Isso se deve ao fato de que elas não foram completas para a Normandia até 24/07/44.

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 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, de cavalaria mecanizada, de infantaria motorizada e de artilharia de assalto podem avançar dois hexágonos a partir do hexágono abandonado pelo defensor e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas, etc.) apenas um (artilharia comum, antiaérea e lança-foguetes não avançam após vitória em combate). Porém, as unidades que podem avançar dois hexágonos somente poderão fazê-lo se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto, vila ou cidade e se não houver rio nem fortificação entre eles. 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:

- Para efeito de avanço após combate, estradas passando por terrenos que não sejam abertos não são consideradas.

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 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada acontece. Unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia mecanizada, porém, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer 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:

- Unidades que recuam para o mar são consideradas destruídas.
- 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”.
- Unidades com Poder de Movimentação “0” (zero) **não** podem se mover. Se uma dessas peças iniciar um turno engajada, não se move nem precisa atacar. Se for atacada e o resultado for DRI ou DRB, a peça é automaticamente eliminada.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador aliado conta com poder aéreo, sendo 50 pontos em todos os turnos. Além disso, o jogador aliado recebe mais 10 pontos por cada aeródromo que conquistar.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado tem um Marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1” e outra “X10”. Ao começar o turno, o jogador 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 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, exceto rio) 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 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 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

6.3 – “Carpet Bombing” → Nesta simulação, o jogador aliado pode fazer uso do chamado “Carpet Bombing” (Tape-te de Bombas), que é uma grande concentração de bombardeiros pesados sobre uma área. Antes de iniciar a sua Fase de Movimentação, o jogador aliado avisa que irá usar o “Carpet Bombing” e indica o hexágono em que ele será aplicado. Para este hexágono e para cada um dos seus seis hexágonos adjacentes, jogam-se dois dados e vê-se o resultado na Tabela de Carpet Bombing.

Encerrado esse processo, o jogador aliado deverá realizar a sua Fase de Movimentação. Este recurso pode ser aplicado em dois turnos não consecutivos, à escolha do jogador aliado, a partir do Turno 8. Encerrado este processo, inicia-se a Fase de Combate aliada normalmente, podendo os hexágonos que sofreram o “Carpet Bombing” ser atacados normalmente.

OBSERVAÇÕES:

- Apenas no **Turno 5**, o aliado **não** tem poder aéreo.
- 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 5 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 (o “Carpet Bombing” não é considerado um ataque em separado, mas parte do ataque

terrestre).

- Se houver unidades aliadas ocupando um hexágono na área do “Carpet Bombing”, devem-se jogar os dados igualmente para este hexágono.

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, apenas o jogador aliado recupera baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e ser então desvirada.

OBSERVAÇÃO:

- Apenas no **Turno 5**, o aliado não recupera baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no 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 rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de artilharia 2-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades americanas, sendo uma de blindados e uma de infantaria motorizada. O poder de ataque será 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1+2). Portanto, o ataque terá valor 12 (4x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 11-20.

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.

OBSERVAÇÃO:

- Ataques apenas com artilharia **não** podem receber apoio aéreo.

9.0 – MULBERRIES:

No Turno 4, o jogador aliado deve instalar os dois portos artificiais pré-fabricados conhecidos como “mulberries” (“amoras”), nos hexágonos 2009 (americano) e 2409 (britânico). Se o hexágono 2010 não for conquistado no Turno 0, o “mulberry” americano só poderá ser instalado 4 turnos a pós a sua conquista. Da mesma forma quanto ao hexágono 2410, referente ao “mulberry” britânico. Se um desses hexágonos for ocupado por uma unidade inimiga após o Turno 0, o “mulberry” não poderá mais ser instalado. Um “mulberry” não pode ser deslocado.

Unidades desembarcadas nesses portos não pagam o custo do terreno do hexágono de desembarque (2010 para os americanos e 2410 para britânicos e canadenses). Essa regra também vale para Cherburgo após a sua conquista pelos aliados.

No Turno 5, ocorre a tempestade no Canal da Mancha. O jogador aliado lança um dado: caindo par, o “mulberry” permanece em operação; caindo ímpar, ele é destruído e retirado do tabuleiro. Esse processo é efetuado para cada “mulberry”.

Se, no Turno 9, o jogador aliado tiver apenas um “mulberry”, “perde” uma coluna em qualquer combate em todos os turnos a partir deste (inclusive); se não tiver nenhum “mulberry”, além de “perder” uma coluna em qualquer combate, deixa de recuperar baixas e não poderá mais realizar ataques apenas de artilharia. Todavia, uma vez que Cherburgo (hexágono 0603) caia em poder dos aliados, ignora-se esse parágrafo.

10.0 – APOIO NAVAL:

Os aliados podem recorrer ao apoio naval em três circunstâncias:

- No Turno 0, em todos os ataques realizados por unidades desembarcando pelo mar;
- Em qualquer ataque contra a cidade de Cherburgo;
- Em qualquer combate em que o hexágono do defensor esteja a, no máximo, 3 (três) hexágonos de um hexágono da costa de invasão (entre “Utah” e “Sword”).

OBSERVAÇÃO:

- **Não** se considera o hexágono 1509 como sendo “costa de invasão”. Portanto, Carentan, por exemplo, não está ao alcance da artilharia naval.

Sempre que o jogador aliado recorre ao apoio naval, ele “ganha” uma coluna na Tabela de Efeitos do Combate (à direita se atacando e à esquerda se defendendo).

11.0 – PREPARAÇÃO:

Os aliados estavam organizados no 21º Grupo-de-Exércitos, do Marechal Sir Bernard L. Montgomery, composto pelo 1º Exército americano (General Omar N. Bradley) e pelo 2º Exército britânico (General Sir Miles C. Dempsey). Para a invasão da Normandia (“Operação Overlord”), o 1º Exército contava com o 7º Corpo-de-Exército (que tinha a missão de invadir a praia de “Utah”) e o 5º Corpo (que tinha a missão de invadir a praia de “Omaha”). Posteriormente, desembarcariam os 8º e 19º Corpos. No 2º Exército britânico, o 30º Corpo tinha a missão de invadir as praias de “Gold” e “Juno” e o 1º Corpo iria desembarcar na praia de “Sword”. As tropas aeroterrestres aliadas saltariam na noite anterior ao desembarque. As 82ª e 101ª Divisões Aeroterrestres saltariam na base da península do Cotentin para proteger as saídas da praia de “Utah” e isolar a península, enquanto a 6ª Aeroterrestre britânica teria que conquistar as pontes do rio Orne, no flanco oriental aliado. Além disso, dois batalhões de “Rangers” americanos atacariam o penhasco de Point du Hoc, onde também havia uma bateria de canhões de costa.

Os alemães estavam organizados no Grupo-de-Exércitos “B” (Marechal Erwin Rommel), que defendia o Noroeste da França e a Bélgica. O 7º Exército (General Friedrich Dollmann) era responsável pela Bretanha e pela Normandia (regiões da França). Na Normandia estava o 84º Corpo-de-Exército do General Erich Marcks.

Todas as forças aliadas estavam sob o comando do General Dwight D. Eisenhower. Do lado alemão, o comando nominal estava nas mãos do Marechal Gerd von Rundstedt, mas ele só podia ordenar o que Hitler, em Berlim, permitisse.

Esta era a situação a 06/06/44.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As unidades de reforço aliadas chegam pelo mar, desembarcando nas praias designadas pelas setas (americanas em “Omaha” ou “Utah” e britânicas e canadenses em “Gold”, “Juno” ou “Sword”) ou por via aérea e saltam conforme descrito no item 4.2.3. As alemãs entram por hexágonos das bordas Leste e Sul, como descrito abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DAet – Divisão Aeroterrestre; DI – Divisão de Infantaria; DB – Divisão Blindada; DPz – Divisão Panzer; DPQD – Divisão de Paraquedistas; Bgda - Brigada; RAA – Regimento Antiaéreo; RB – Regimento Blindado; RI – Regimento de Infantaria; RIMtz – Regimento de Infantaria Motorizado; RPz – Regimento Panzer; RPlan – Regimento de Planadoristas (aeroterrestre); RPQD – Regimento de Paraquedistas; RPzGr – Regimento Panzergrenadier.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As unidades aliadas invadem os hexágonos assinalados abaixo (por mar ou pelo ar) engajando unidades inimigas. Se, por qualquer motivo, a unidade não conseguir ocupar o hexágono a ela determinado, ela é considerada destruída.

-  1009 – 508º RPQD americano;
-  1010 – 507º RPQD americano;
-  1109 – 505º RPQD americano;
-  1210 – 501º RPQD americano;
-  1309 – 502º e 506º RPQD americanos;
-  Praia “Utah” (1409) – 4ª DI;
-  Point du Hoc (1809) – 2º/5º de Rangers;
-  Praia “Omaha” (1909) – 29ª DI;

-  Praia “Omaha” (2010) – 1ª DI;
-  Praia “Gold” (2510) – 50ª DI + 56ª Bgda britânicas;
-  Praia “Juno” (2709) – 3ª DI canadense;
-  Praia “Sword” (3011) – 3ª DI britânica + 4ª Bgda de Commandos;
-  3111 – 5ª Bgda PQD britânica;
-  3112 – 3ª Bgda PQD britânica.

11.1.2 – Colocação Inicial do Eixo:

-  0205 – 920º RI;
-  0307 – 922º RI;
-  Carteret (0310) – 921º RI;
-  Cherburgo (0502) – Regimento de Infantaria Naval;
-  Cherburgo (0603) – 739º RI e Bateria de Artilharia de Costa “Cherburgo”;
-  La Haye du Puits (0711) – 1057º RI;
-  Coutances (0916) – 30ª Bgda Móvel;
-  Montebourg (1007) – 1058º RI e 30º RAA;
-  St. Vaast la Hague (1204) – 729º RI e Regimento de Assalto AOK 7;
-  Carentan (1311) – 6º RPQD;
-  1408 – 919º RI;
-  Saint Lô (1615) – Artilharia do LXXXIV Corpo;
-  Isigny (1511) – 914º RI;
-  Point du Hoc (1809) – Bateria de Artilharia de Costa “Point du Hoc”;
-  Colleville Sur Mer (2010) – 916º RI;
-  Bayeux (2212) – 1º RAA;
-  Tilly-sur-Seulles (2414) – 915º RI;
-  2510 – Regimento “Ost” da 716ª DI;
-  Courselles (2709) – 726º RI;
-  Caen (2813) – 192º RPzGr;
-  Ouistreham (3011) – 736º RI;
-  3214 – 125º RPzGr;
-  3117 – 22º RPz;
-  Cabourg (3310) – 744º RI.

11.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- Turno 0 – Britânicos: 1ª Bgda de Commandos (desembarca em Sword após o hexágono 3011 ter sido conquistado e move-se somente até um dos hexágonos onde a 6ª DAet britânica saltou).
- Turno 1 – Americanos: 90ª DI, 66º RB, 41º RIMtz, 47º RI, 327º RPlan, 4º e 102º Grupos de Cavalaria Mecanizada; 325º RPlan (salta sobre qualquer hexágono ocupado pela 82ª DAet sem sofrer baixas); Britânicos: 7ª DB, 49ª e 51ª DI; 4ª, 8ª e 27ª Bgdas Blindadas, 6ª Bgda Aeroterrestre (salta sobre qualquer hexágono ocupado pela 6ª DAet sem sofrer baixas); Canadenses: 2ª Bgda Blindada.
- Turno 2 – Americanos: 2ª DI, 67º RB, 39º, 60º, 119º, 120º e 313º RI; 3º e 6º Grupos Blindados e artilharia do V Corpo; Britânicos: artilharia dos I e XXX Corpos.
- Turno 3 – Americanos: 117º, 314º e 315º RI e artilharia do VII Corpo; Britânicos: 11ª DB e 15ª DI.
- Turno 4 – Britânicos: 33ª Bgda Blindada.
- Turno 5 – Americanos: 83ª DI; Britânicos: artilharia do VIII Corpo.
- Turno 6 – Americanos: 32º e 33º RB; Britânicos: 43ª DI.
- Turno 7 – Americanos: 36º RIMtz e artilharia do XIX Corpo; Britânicos: 53ª e 59ª DI, 31ª Bgda de Tanques e artilharia do 2º Exército.
- Turno 8 – Americanos: artilharia do 1º Exército; Britânicos: Divisão Blindada de Guardas (DBG).
- Turno 9 – Americanos: 8ª DI, 106º e 113º Grupos de Cavalaria Mecanizada; Britânicos: artilharia do XII Corpo.
- Turno 10 – Americanos: 134º RI, 7º Grupo Blindado e artilharia do VIII Corpo.
- Turno 11 – Americanos: 5ª DI, 137º e 320º RI e 6º Grupo de Cavalaria Mecanizada; Canadenses: 2ª DI.
- Turno 12 – Canadenses: artilharia do II Corpo.
- Turno 13 – Britânicos: 34ª Bgda de Tanques.
- Turno 15 – Americanos: 2º Grupo de Cavalaria Mecanizada.
- Turno 16 – Americanos: 28ª DI.

11.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala e das respectivas bordas ou hexágonos do tabuleiro (entre parênteses):

- Turno 0 – 25° RPzGR SS, 731° RI e artilharia do Grupo Panzer Oeste (GPO) (Leste); artilharia do 7° Exército (Sul).
- Turno 1 – 12° RPz SS, 26° RPzGr SS, 857° RI, 2°, 3° e 4° RAA e artilharia do I Corpo Panzer SS (Leste); 901° e 902° RPzGr (Sul); 3ª DPQD, 77ª DI, 902ª Bgda de Canhões de Assalto e artilharia do II Corpo Paraquedista (hexágono 1125).
- Turno 2 – 858° RI e 7ª Bgda Nebelwerfer (Leste); 130° RPz, 17ª DPzGr SS e 101° Batalhão SS de Tanques Pesados (Sul); 984° RI e Kampfgruppe da 265ª DI (hexágono 1125).
- Turno 3 – 2° RPzGr e 12ª Bgda de Canhões de Assalto (Sul).
- Turno 4 – 4° RPzGr SS, 304° RPzGr e artilharia do XLVII Corpo Panzer (Sul); 943° RI (hexágono 1125).
- Turno 5 – 3° RPz (Sul); 942° RI (hexágono 1125).
- Turno 6 – 9ª DPz SS (Leste); 897° e 941° RI (hexágono 1125).
- Turno 7 – 10ª DPz SS, 1° RPzGr SS e 9ª Bgda Nebelwerfer (Leste); 2° RPz SS (Sul); 15° RPQD (hexágono 1125).
- Turno 8 – 8ª Bgda Nebelwerfer e artilharia do II Corpo Panzer SS (Leste).
- Turno 9 – 1° RPz SS e 16ª DI da Luftwaffe (Leste);.
- Turno 10 – 2° RPzGr SS (Leste); 986° e 987° RI (Sul).
- Turno 11 – 102° Batalhão SS de Tanques Pesados (Tigres) (Leste); 988° RI (Sul); 13° RPQD (hexágono 1125).
- Turno 12 – 503° Batalhão de Tanques Pesados (Tigres) (Leste); 3° RPzGr SS e 989° RI (Sul).
- Turno 13 – 977° e 990° RI (Sul)
- Turno 14 – 980°, 982° e 991° RI (Sul).
- Turno 15 – 326ª DI (Leste); 981° RI (Sul); 14° RPQD, 985° RI e Kampfgruppe da 343ª DI (hexágono 1125).
- Turno 16 – 116ª DPz (Leste); 978° e 979° RI e artilharia do LXXXVI Corpo (Sul).

11.2 – Objetivos →

O objetivo aliado é conquistar uma cabeça de ponte onde possa concentrar os meios necessários para libertar a França e invadir a Alemanha, pondo fim à guerra. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada uma das cidades abaixo em seu poder:

- | | |
|--|--|
| • Caen (hexágonos 2813 e 2913) – 30 pontos; | • Cherburgo (hexágonos 0502 e 0603) – 20 pontos; |
| • Avranches (hexágono 1125) – 20 pontos; | • Saint Lô (hexágono 1615) – 20 pontos; |
| • Falaise (hexágono 3220) – 20 pontos; | • Vire (hexágono 1922) – 20 pontos; |
| • Cabourg (hexágono 3310) – 10 pontos; | • Coutances (hexágono 0916) – 10 pontos; |
| • Granville (hexágono 0722) – 10 pontos; | • Flers (hexágono 2524) – 10 pontos; |
| • Bayeux (hexágono 2212) – 10 pontos; | • Condé-sur-Noireau (hexágono 2521) – 10 pontos; |
| • Carentan (hexágono 1311) – 10 pontos; | • Valognes (hexágono 0906) – 10 pontos; |
| • Auderville (hexágono 0101) – 5 pontos; | • Caumont (hexágono 2016) – 5 pontos; |
| • St. Sauveur-le-Vicomte (hexágono 0709) – 5 pontos; | • Villers-Bocage (hexágono 2315) – 5 pontos; |
| • Périers (hexágono 1014) – 5 pontos ; | • Bourguébus (hexágono 2915) – 5 pontos; |
| • Villedieu (hexágono 1322) – 5 pontos; | • Troarn (hexágono 3213) – 5 pontos. |

11.2.1 – Objetivos Aliados: além dos pontos por cidades, os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade alemã destruída – 2 pontos;
- Unidade aliada a sair pela borda Sul do tabuleiro – 2 pontos.

11.2.2 – Objetivos do Eixo: além dos pontos por cidades, os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade aliada destruída – 10 pontos.

Ao fim do jogo, o jogador alemão elimina 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo).

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	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 ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP
7	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	---
Vila	Terreno	Terreno	1 Coluna
Cidade	1	1	2 Colunas
Acidentado	2	2	1 Coluna
Floresta	2	3	1 Coluna
Bocage	2	3	2 Colunas
Pântano	2	2/PROIBIDO*	1 Coluna
Cota	3	3	3 Colunas
Rio e Canal	1	2	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Fortificação	---	---	3 Colunas
Aeródromo	Terreno	Terreno	Terreno
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

*-Proibido para unidades blindadas, de cavalaria mecanizada e de artilharia de assalto.

TABELA DE BOMBARDEIO:

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

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

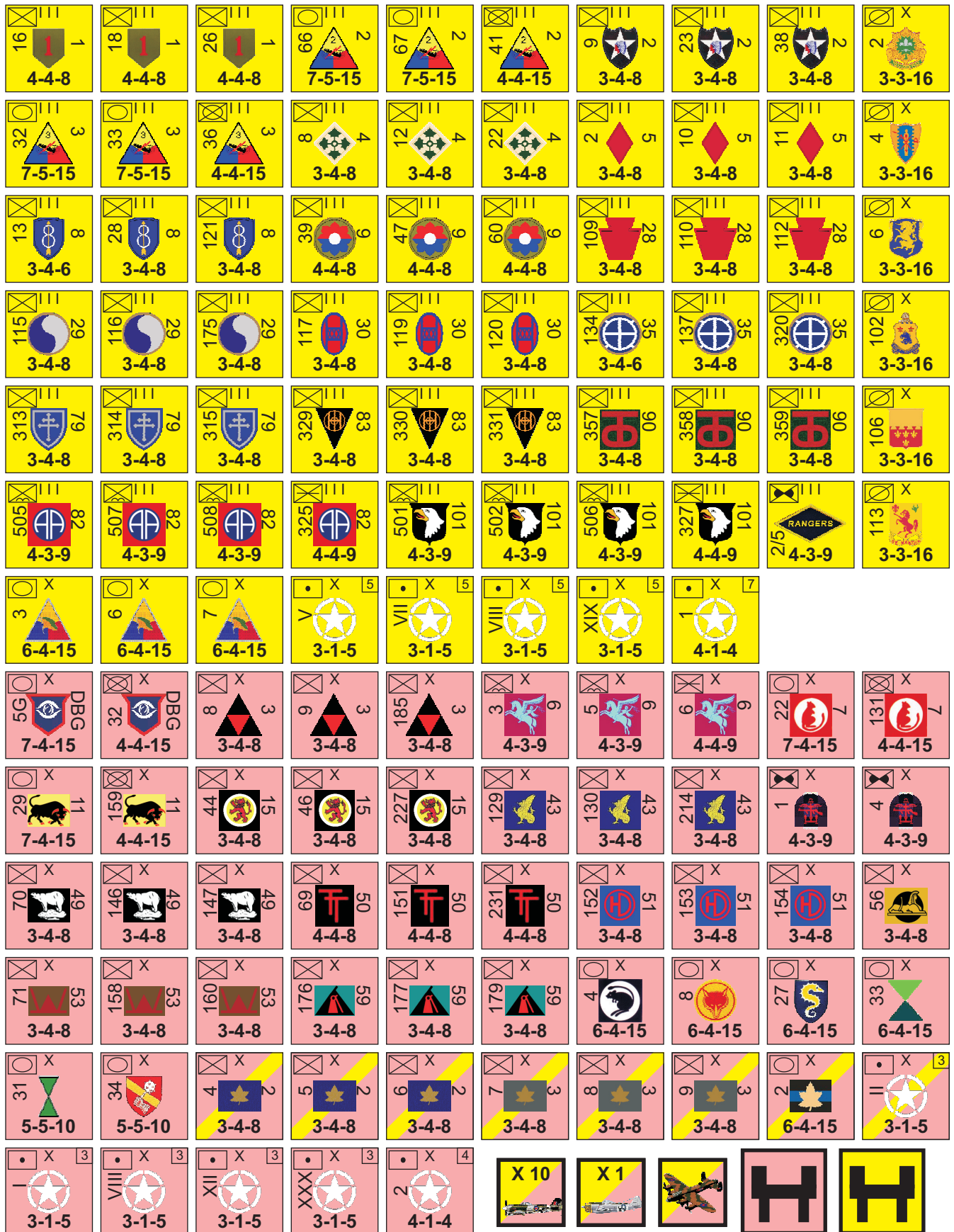
TABELA DE VULNERABILIDADE

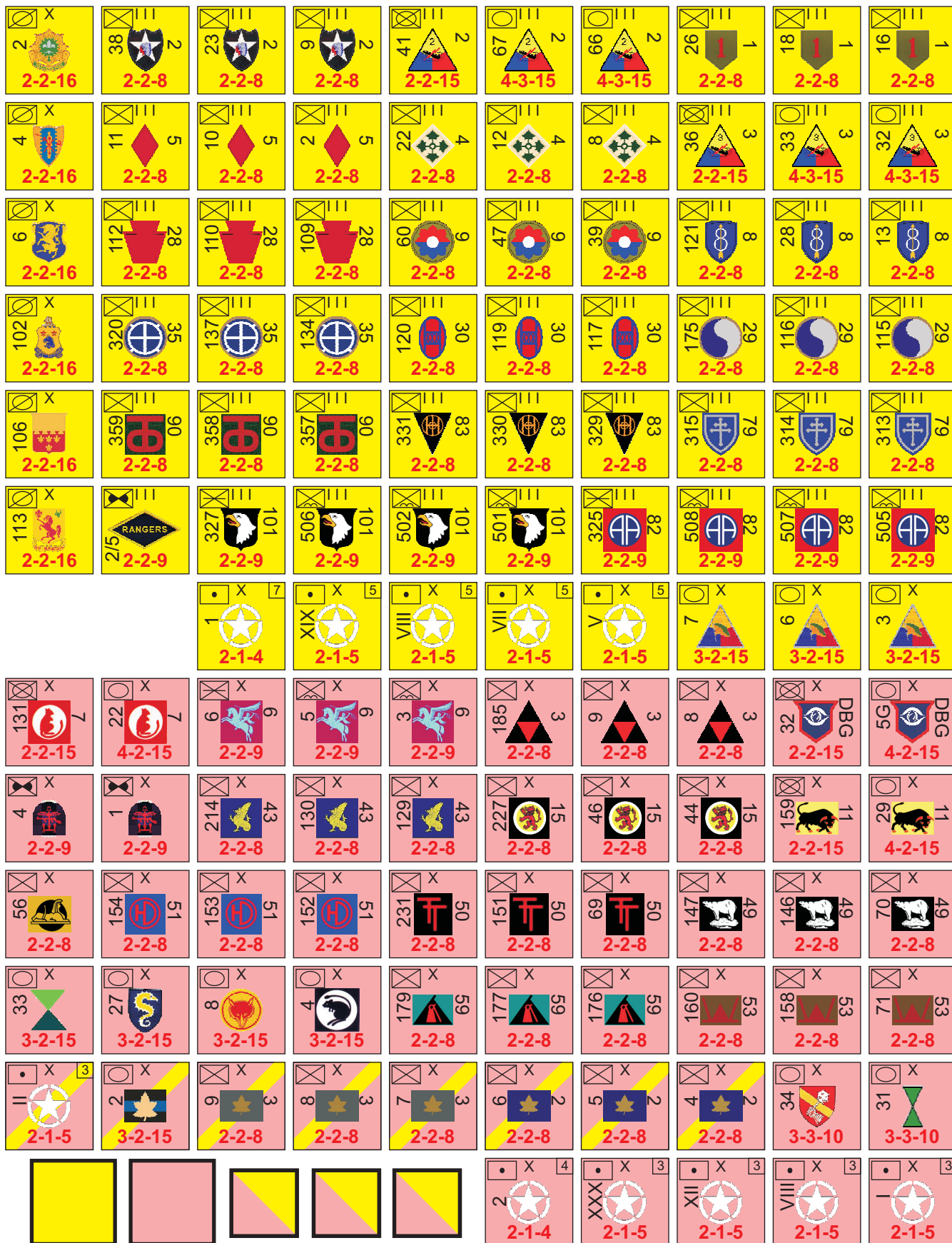
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Paraquedistas, Planadoristas, Rangers, Commandos, Infantaria Naval e Infantaria em Bicicleta.	1	2
Blindados, Cavalaria Mecanizada, Artilharia Mecanizada e Canhões de Assalto.	2	1
Artilharia, Lança-foguetes, Artilharia Antiaérea e Artilharia de Costa.	2	2

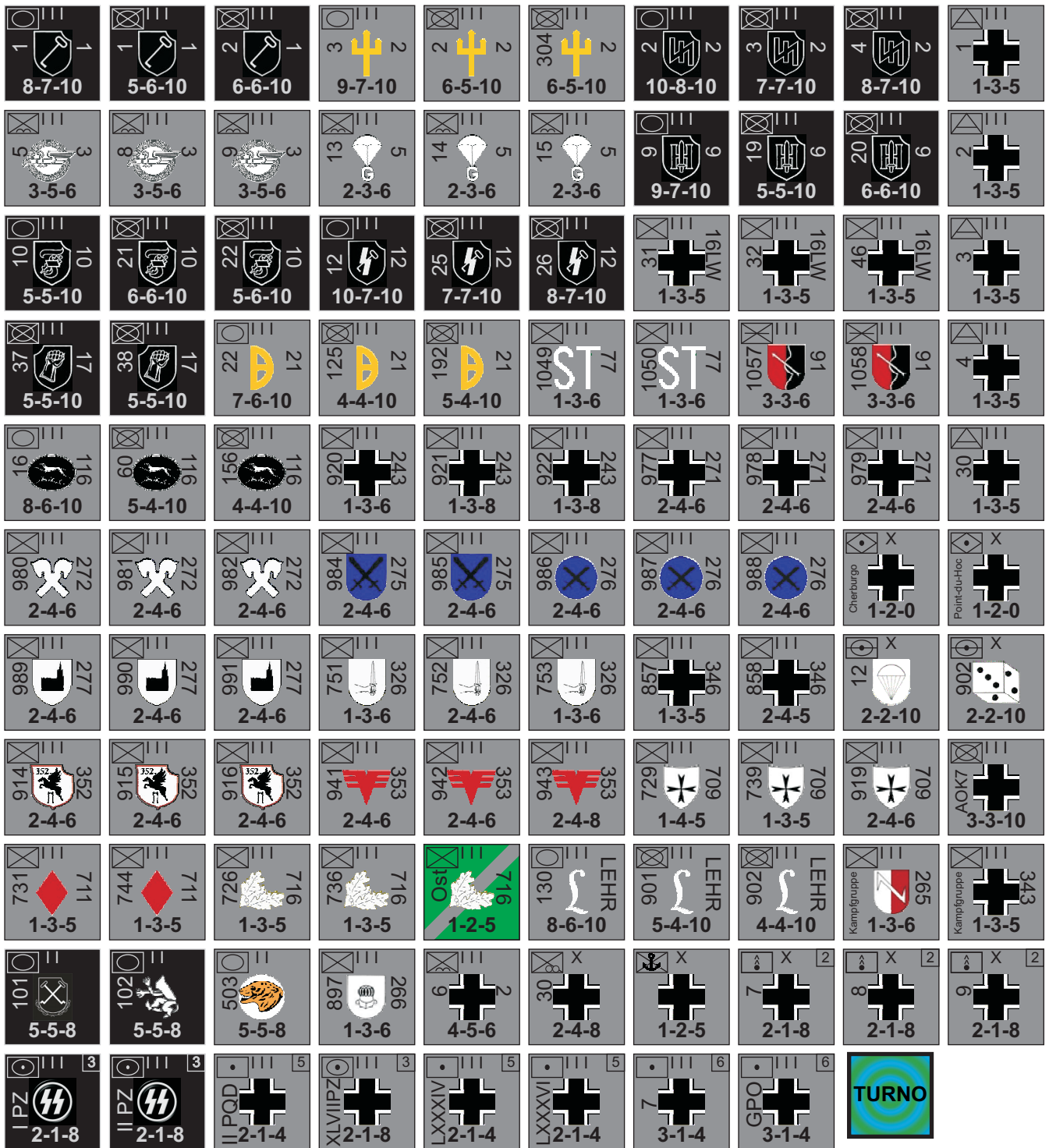
TABELA DE "CARPET BOMBING"

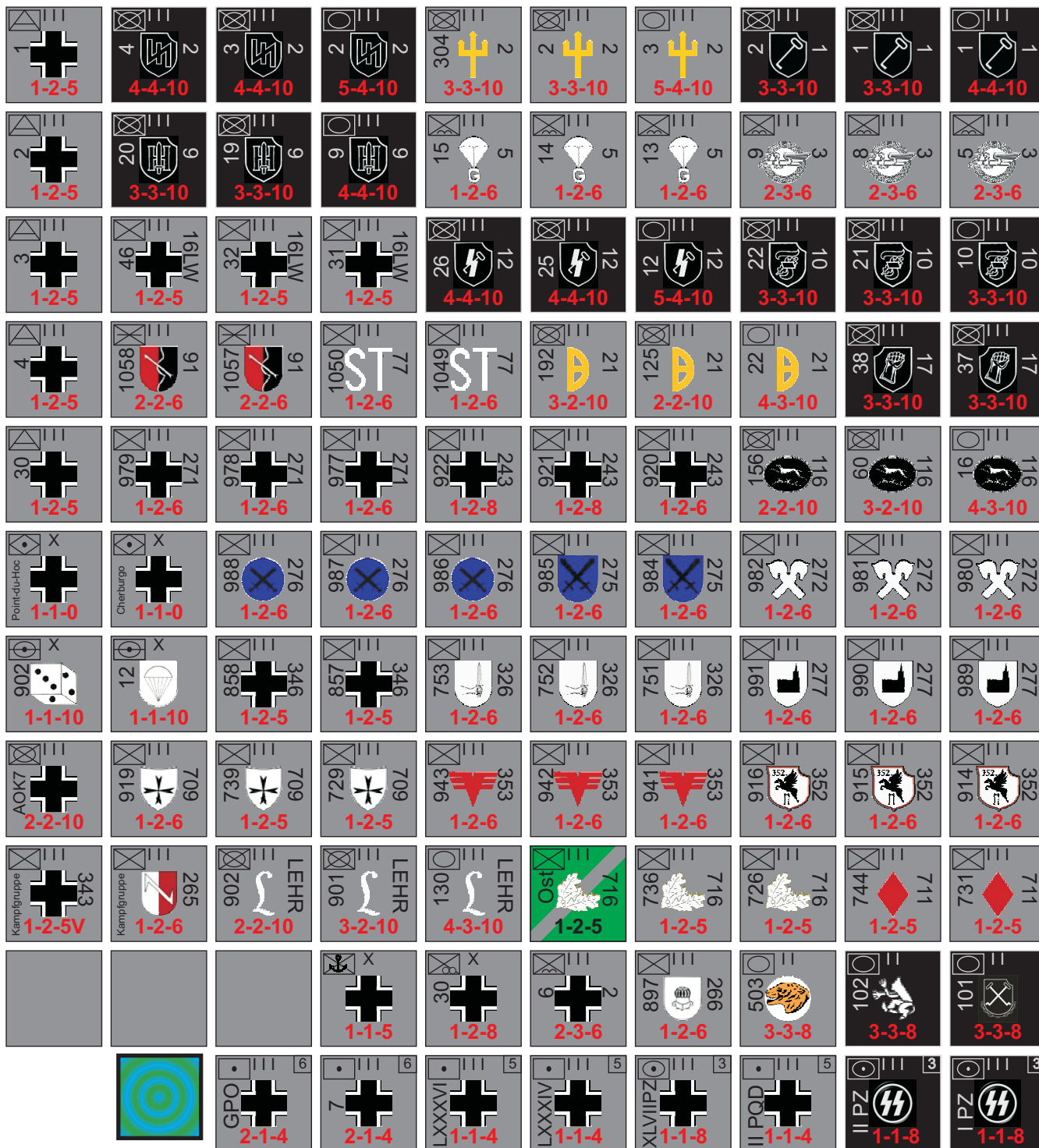
DADOS	RESULTADO
2-12	DI
3-11	DE
4-10	DA
5-9	DB
6-8	DE
7	DA

DI – Defesa Intacta (Nenhum efeito);
DB – Defesa sofre Baixas (UMA unidade no hexágono-alvo sofre baixas);
DE – Defesa Eliminada (UMA unidade no hexágono-alvo é eliminada);
DA – Defesa Aniquilada (TODAS as unidades no hexágono-alvo são eliminadas).









MARCADOR DE EMPREGO
DE BOMBARDEIROS PESADOS

8

9

10

1

2

1

12

13^R

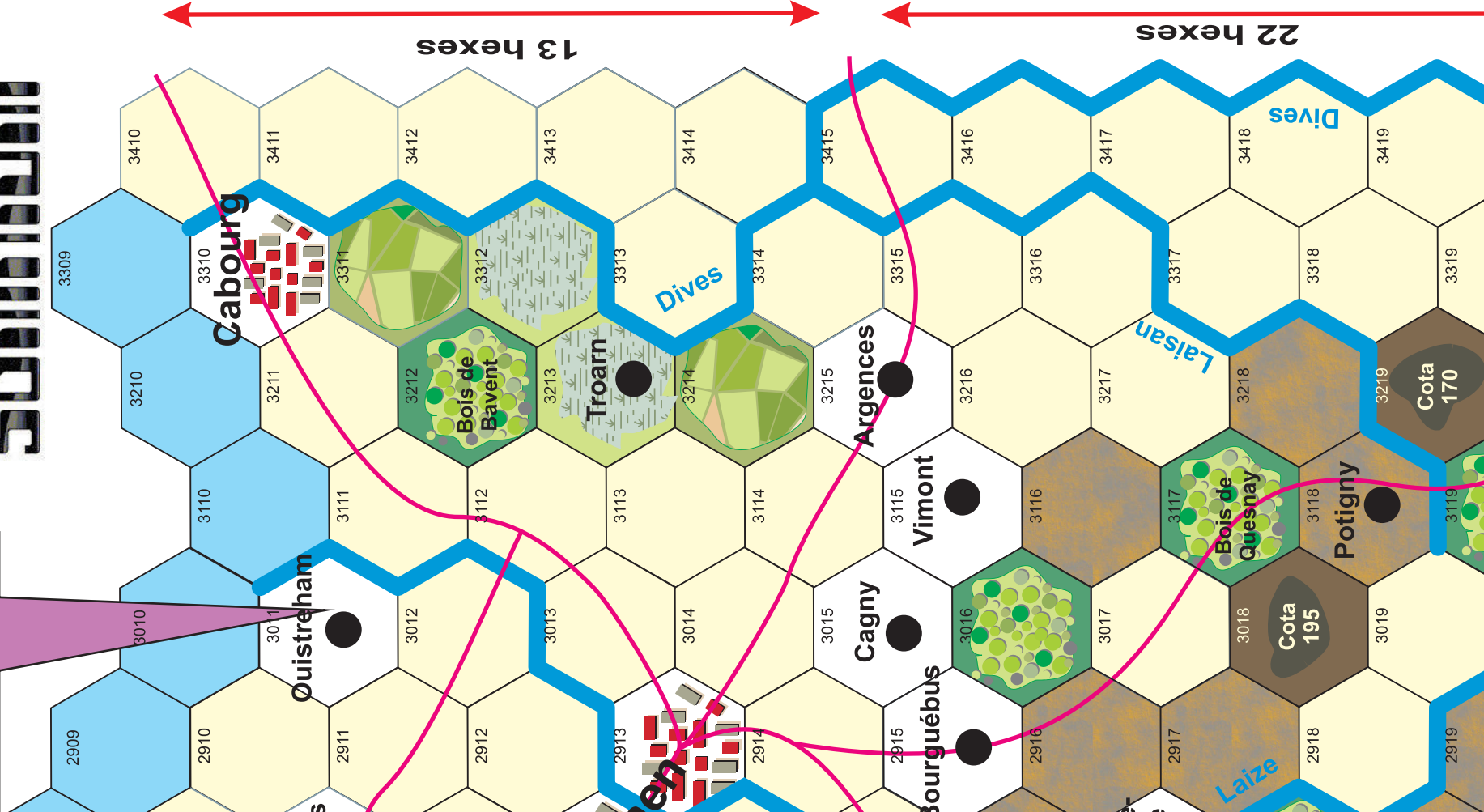
14

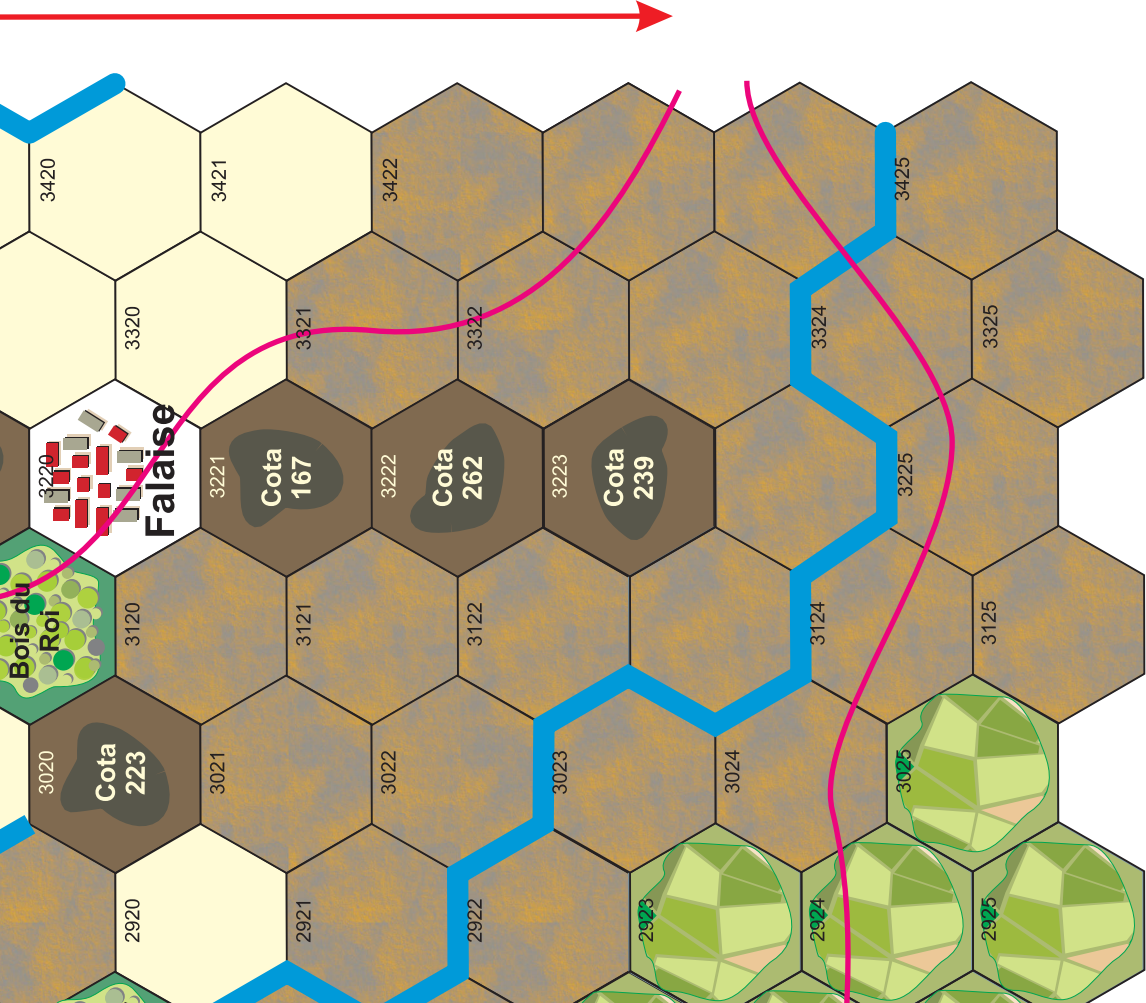
15

16

marcadores

Pântano	Cota	Rios e Canais	Estradas	Fortificação	Aeródromo
					
2	3	1	1	----	Terreno
Proibido	3	2	½	----	Terreno
1	3	2	Terreno	3	Terreno



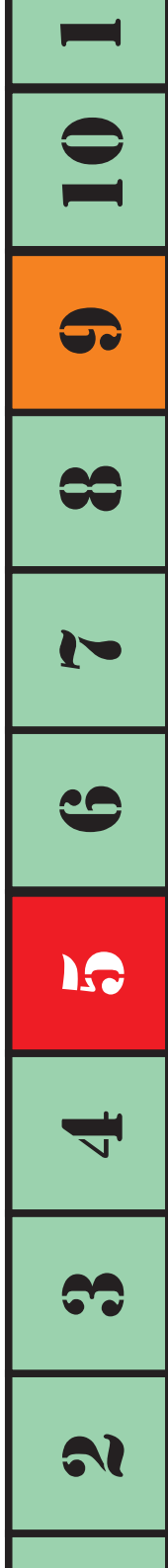
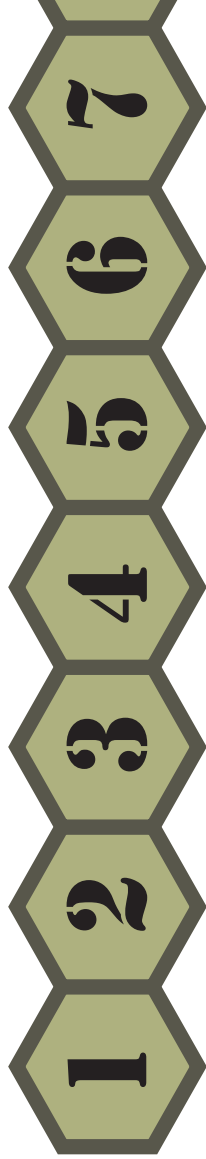


GUIA

DO FIM

DE TURNOS

MARCADOR DE PODER AÉREO - ALLADOS



Tipos de Terreno e Modific

Tipo	Aberto	Vilas	Cidades	Acidentado	Floresta	Bocage
Identificação		●				
Movimento Não Motorizado	1	Terreno	1	2	2	2
Movimento Motorizado	1	Terreno	1	2	3	2
Influência no Combate	0	1	2	1	1	2





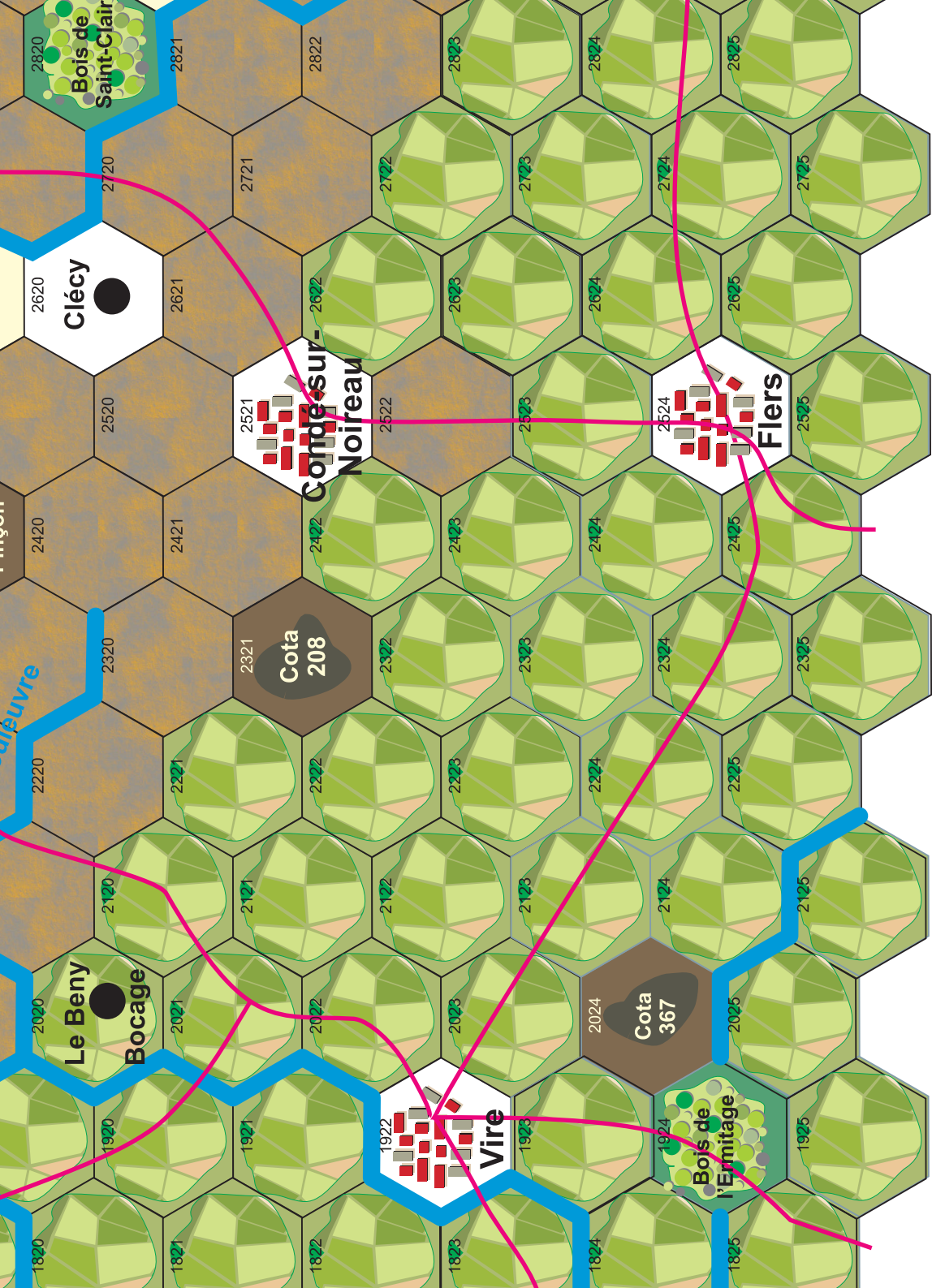
OMAHA



GOLD

JUNO





8 hexes

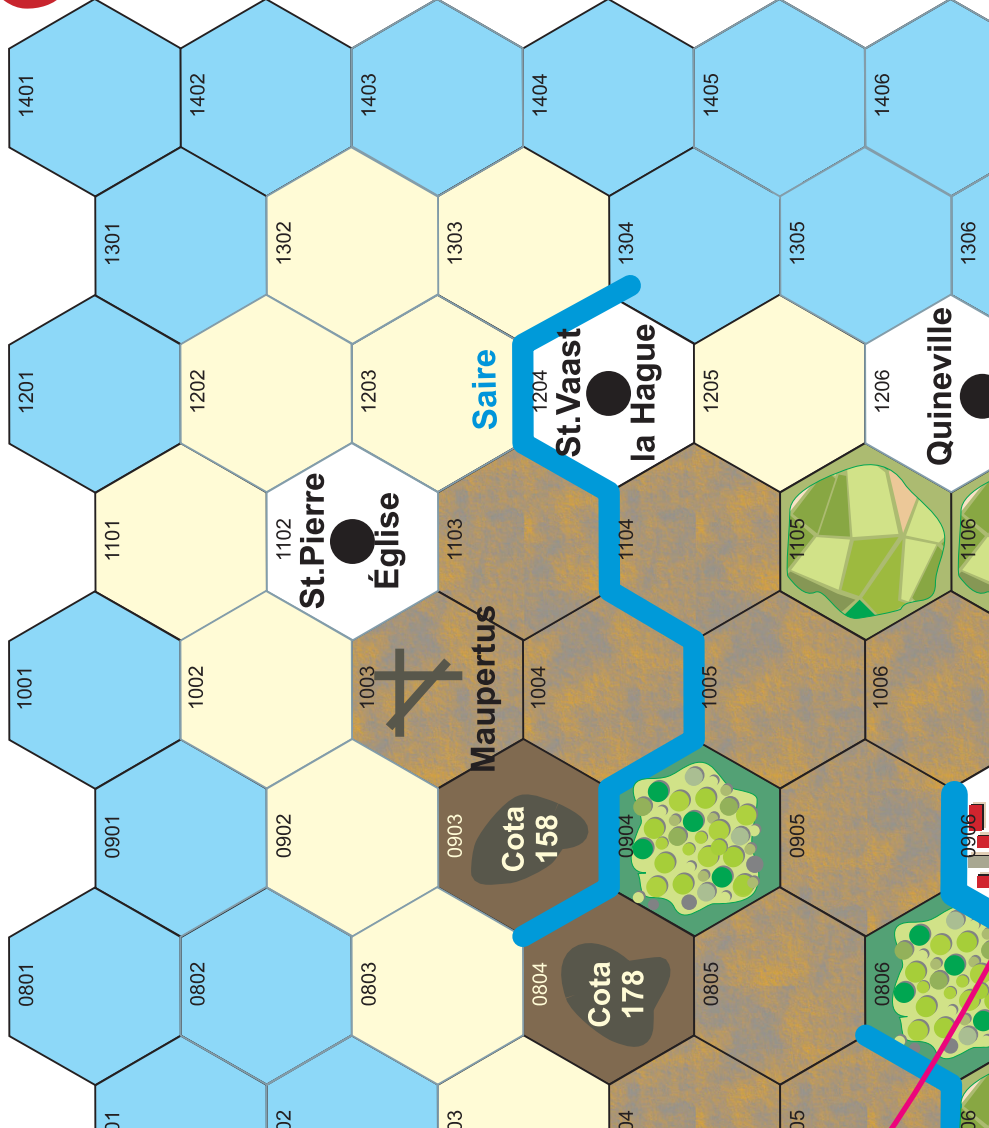
Mortain

UNIVERSITY OF UTAH

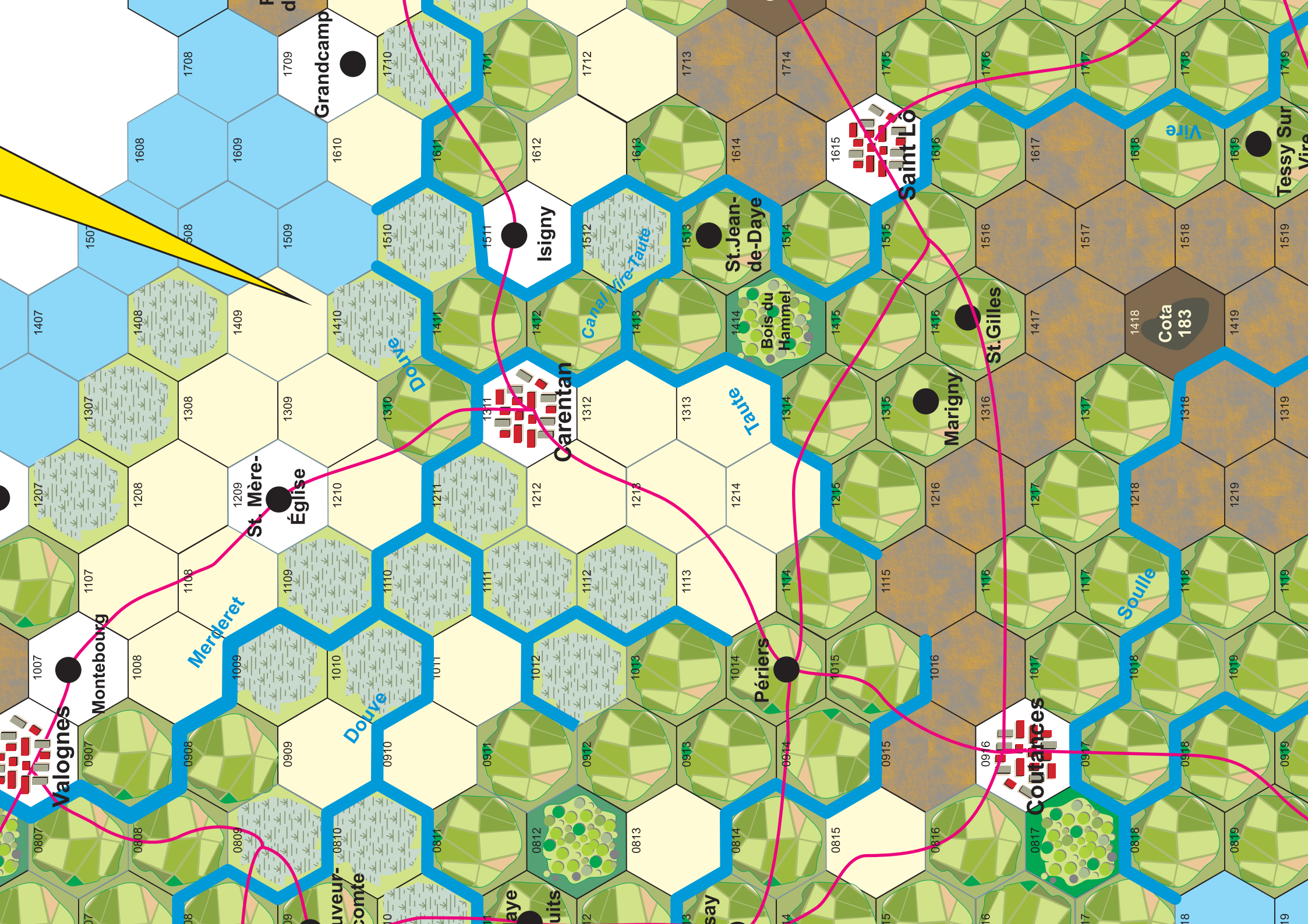
O INICIO

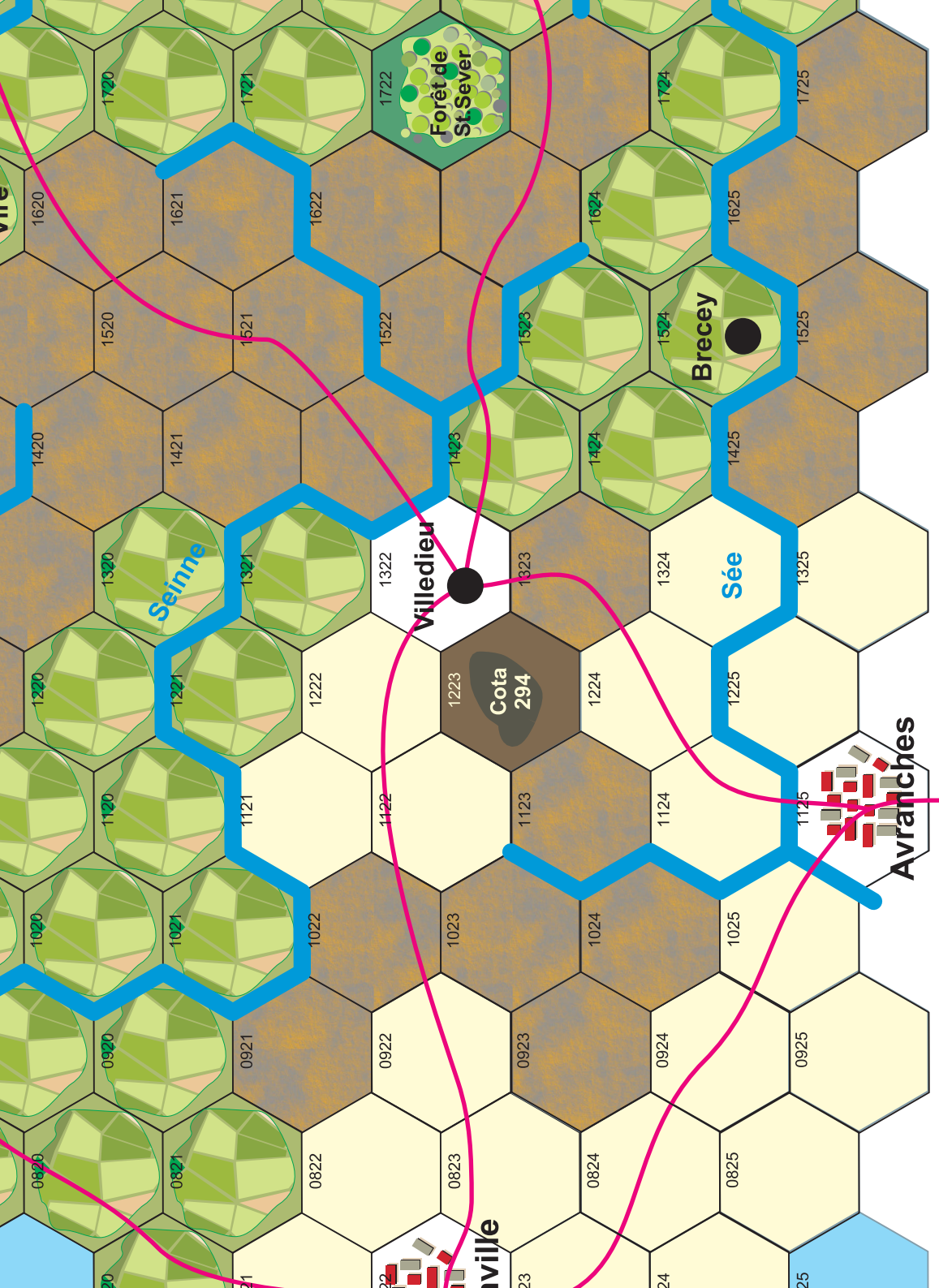
MARCADOR

0	1
---	---



UTAH



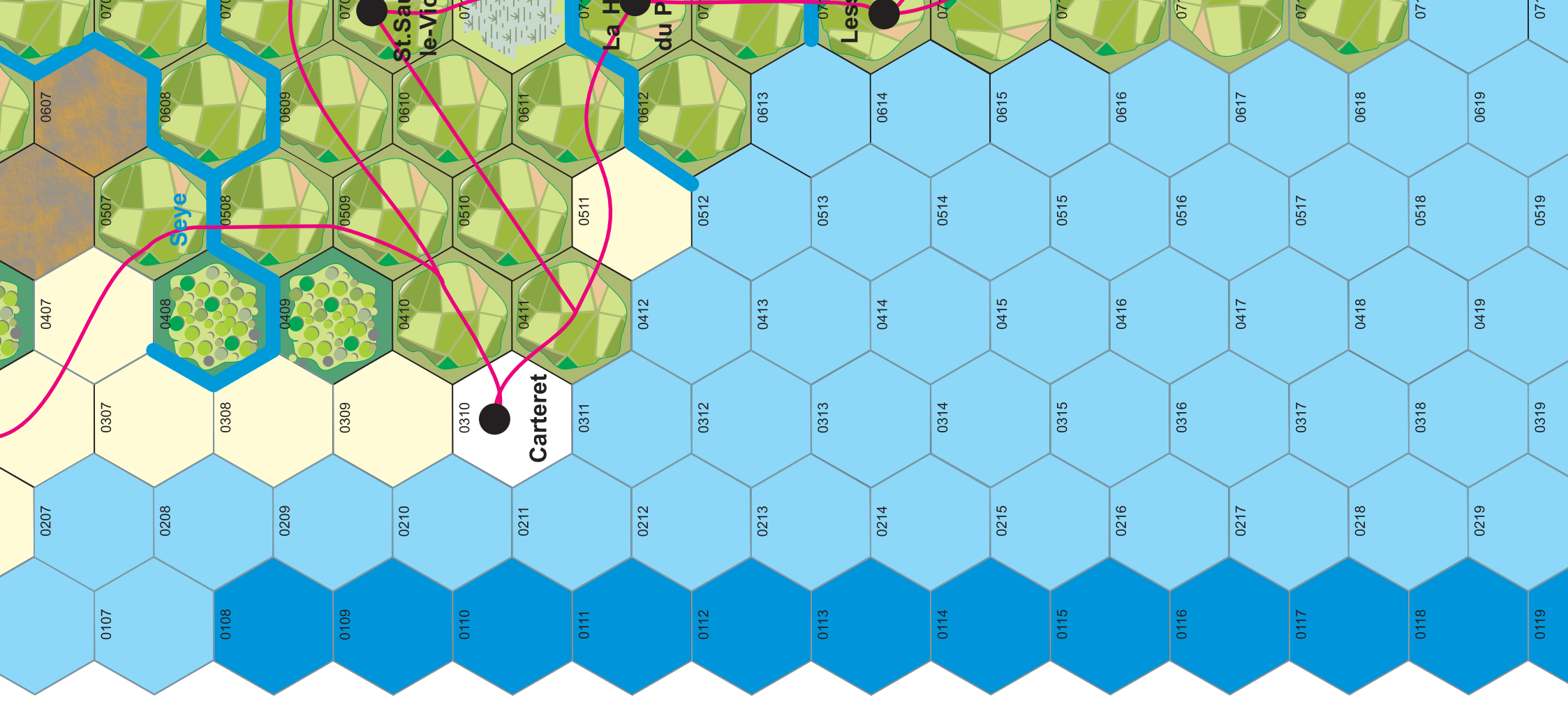


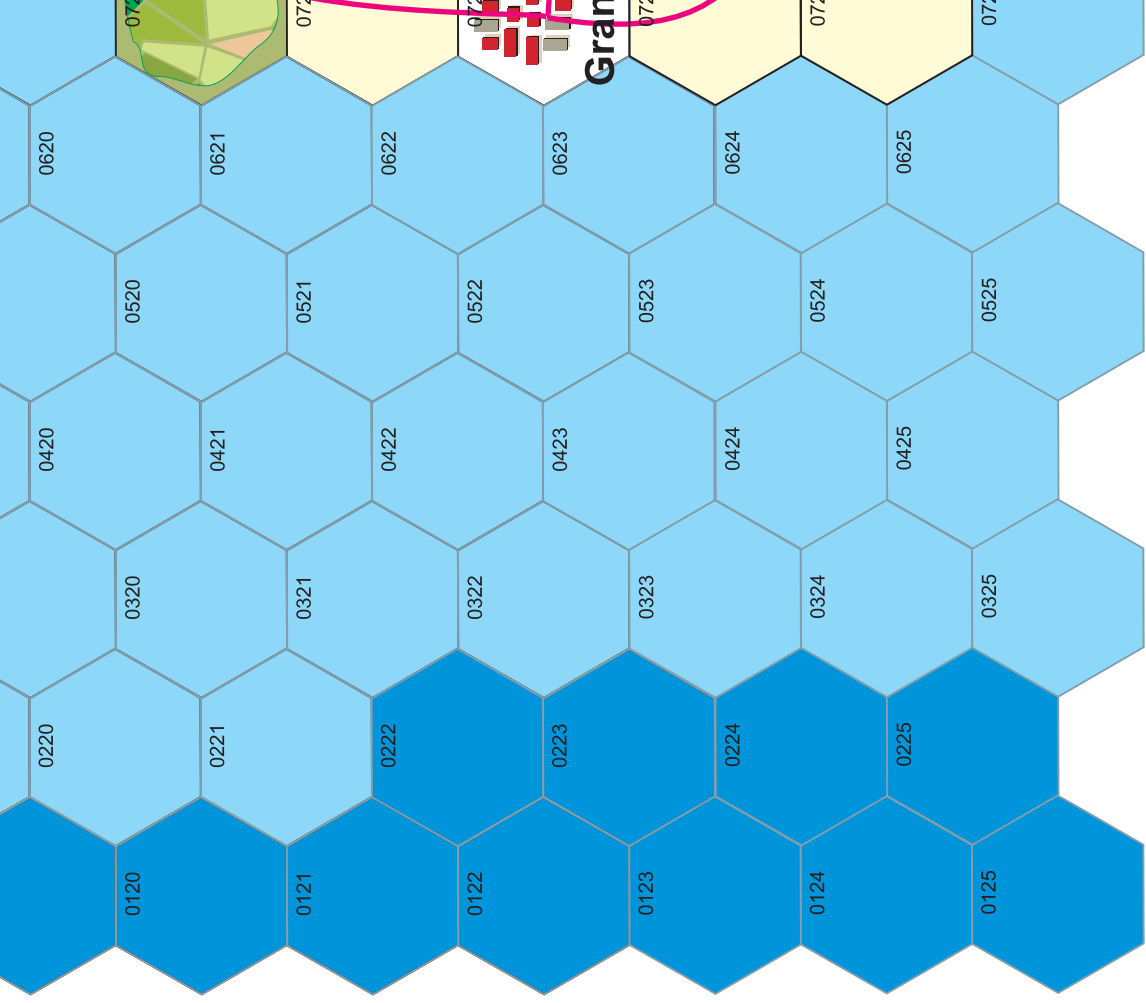
10 hexes

N

Campagna da







Campanha da NORMANDIA

MARCADOR DE PODER AEREO - ALIADOS

MARCADOR DE EMPREGO DE BOMBARDEIROS PESADOS

1234567891012

O INICIO DO FIM

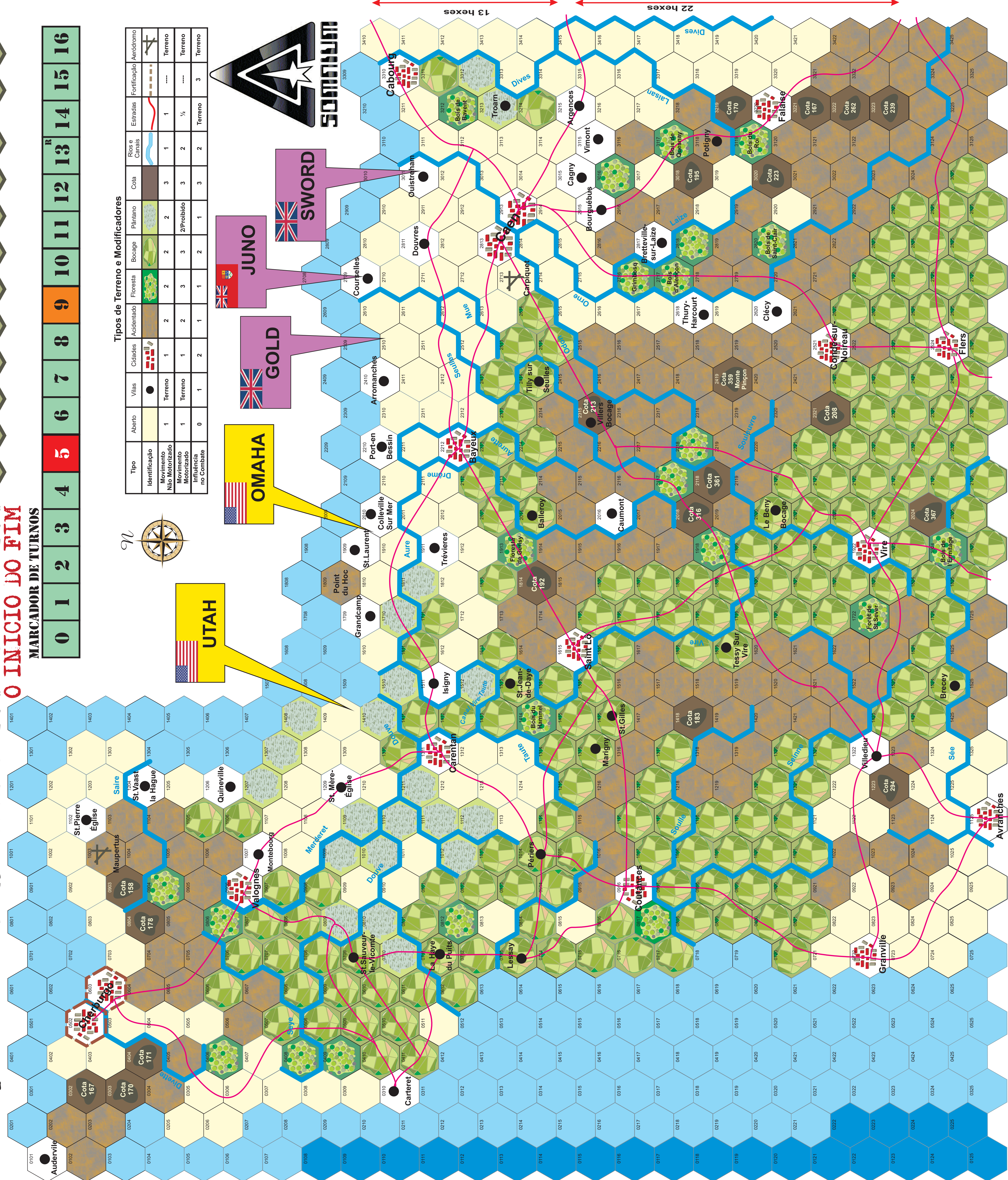
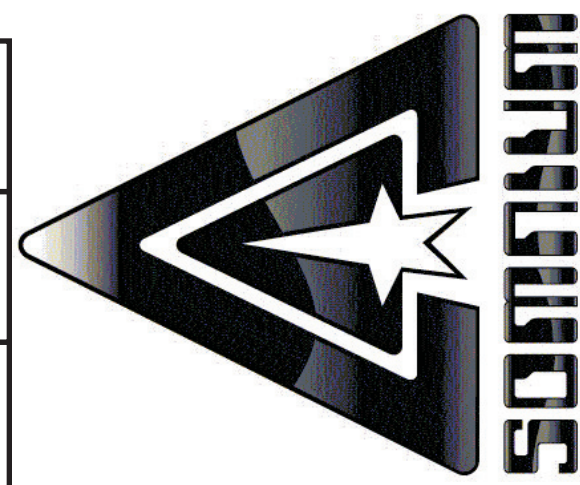
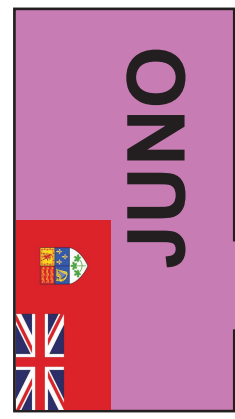
MARCADOR DE TURNOS

012345678910111213141516



Tipos de Terreno e Modificadores

Tipo	Aberto	Vilas	Ciudades	Acidentado	Floresta	Bocage	Planano	Cota	Rios e Canais	Estradas	Fortificação	Aerodromo
Identificação												
Movimento Não Motorizado	1	Terreno	1	2	2	2	2	3	1	1	----	Terreno
Movimento Motorizado	1	Terreno	1	2	3	3	2	Proibido	3	2	----	Terreno
Influência no Combate	0	1	2	1	1	2	1	3	2	2	3	Terreno



10 hexes 8 hexes Mortain