

## A BATALHA DE IWO JIMA Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

A batalha por Iwo Jima foi uma das mais sangrentas de toda a 2ª Guerra Mundial, não apenas devido à sua importância estratégica, mas também ao aprimoramento dos métodos defensivos japoneses e ao fato de Iwo Jima (“Ilha de Enxofre”) estar ameaçadoramente próxima do próprio Japão.

A defesa da ilha estava entregue ao Q.G. da 109ª Divisão japonesa (General Kuribayachi) e a sua conquista foi confiada ao 5º Corpo Anfíbio dos EUA (General Smith). O plano para a tomada desse ponto-forte nipônico foi batizado “Operação Destacamento”.

No dia 19/02/45, após 10 dias de “debilitação” da ilha, os “marines” das 4ª e 5ª divisões desembarcaram sem encontrar resistência, pois o plano japonês era para defender a ilha em túneis, cavernas e casamatas nos montes ao Norte e Sul. Após 36 dias de violentos combates, onde 8 regimentos de “marines” bateram-se heroicamente, a ilha foi liberada para que os bombardeiros B-29 e os caças P-51 levassem a guerra ao coração do império nipônico.

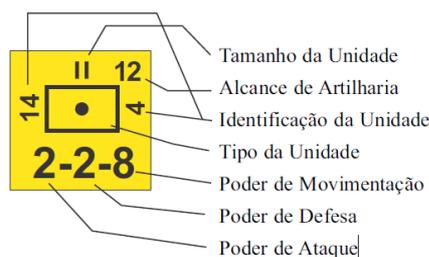
Iwo Jima foi um dos muitos degraus que os americanos tiveram que galgar para vingar Pearl Harbor. Agora, faltariam poucos...

### 2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa a ilha de Iwo Jima, num total de 119 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 64 peças (excetuando-se marcadores), sendo 44 americanas (representadas na cor amarelo) e 20 japonesas (branco).

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, todas as peças são de nível batalhão.

**Alcance de Artilharia:** É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia.

**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. O número à esquerda da peça é o do regimento (ou brigada) a que o batalhão pertence e o número à direita é o da divisão.

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

- Infantaria	- Fuzileiros Navais	- Infantaria Naval
- Blindados	- Artilharia	- Lança-foguetes

**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.

**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 um batalhão (ou grupo) do 14º Regimento de Artilharia da 4ª Divisão americana (cor amarela). Ela tem poder de ataque 2, poder de defesa 2, poder de movimentação 8 e alcance 12.

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 9 na parte direita do tabuleiro, cada turno representando quatro dias do período real (entre 19/02/45 e 26/03/45).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte esquerda do tabuleiro. 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 japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” americana, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades americanas; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” japonesa. 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.).

EXEMPLO: Uma unidade americana 3-4-10 sai do hexágono 1412, avança para a pedreira, gastando 2 pontos por terreno aberto, mais 2 pontos para entrar na pedreira, prossegue para Minami (mais 2 pontos, sendo 1 pelo terreno aberto e 1 pela cidade), segue por terreno aberto para o hexágono de montanha (mais 1 ponto) e ocupa a cota 362 (mais 3 pontos), terminando sua movimentação ( $2 + 2 + 2 + 1 + 3 = 10$ ).

#### 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 americanos quanto japoneses podem concentrar, no máximo, 3 (três) 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 americana 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”. O japonês, ao contrário, nunca é obrigado a recuar e não é obrigado a atacar quando inicia um turno engajado (mas terá que atacar se foi ele quem engajou no turno corrente). Se preferir recuar, o japonês também terá que gastar 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.

Se uma unidade americana, 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.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade americana ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade japonesa em floresta. A unidade americana não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao japonês (floresta). A unidade japonesa, porém, é beneficiada pela regra especial que diz que unidades japonesas nunca são obrigadas a recuar quando iniciam um turno engajadas. Portanto, nenhuma das duas é obrigada a fazer qualquer movimento. Contudo, se alguma outra unidade se mover para a zona de engajamento inimiga, esta terá que atacar.

4.2 – Entrada na Ilha → Somente as unidades de reforço americanas entram na ilha, sendo que estas podem ser desembarcadas em qualquer praia designada por cores. Elas podem se mover imediatamente, começando a contagem no hexágono do desembarque.

## 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 sequencia é como descrita abaixo:

5.1.1 – Relação de Forças:

1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;

2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado ( $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$  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 atacar.

+ 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.

### OBSERVAÇÃO:

+ 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. Isso 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 um regimento (ou brigada) participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Se os três regimentos de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”. Regimentos de artilharia não contam com esse bônus. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões. A exceção é a 2ª Brigada japonesa, que tem 4 batalhões e todos eles devem estar envolvidos no combate para fazer jus ao bônus.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Apenas dois regimentos da 3ª Divisão de Fuzileiros Navais americanos desembarcaram na ilha e, portanto, a 3ª Divisão não tem direito ao bônus 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 simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

#### 5.1.6 – 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 motorizadas (blindados) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), desde que ambos sejam de terreno aberto ou povoado e sem rio entre eles. As unidades não motorizadas (infantaria, fuzileiros, etc.) apenas um. 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 três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que reste nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, fuzileiros ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas.

Se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída.

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, todas as unidades que recuam são eliminadas.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Toda unidade que recua para o mar é considerada destruída.
- + Unidades japonesas em hexágonos de montanha NÃO precisam recuar se o resultado do combate para elas for DRI ou DRB.
- + 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. Nesta simulação, somente o americano possui poder aéreo. Ele conta com 30 pontos em todos os turnos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1”. Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos ao seu 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 japonesas de infantaria e uma de artilharia 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 ( $7 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36. Se os defensores estiverem num hexágono de povoado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-18.

#### 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.

### **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 (as representações de tipos de unidade são assinaladas em vermelho). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente o americano recupera baixas, bastando desvirá-las, desde que desengajadas.

## 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 máximo de hexágonos em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades amigas 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) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-2-8 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de artilharia e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 30 (6x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36.

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.

As unidades de lança-foguetes funcionam exatamente como unidades de artilharia.

### OBSERVAÇÃO:

+ Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

## 9.0 – PREPARAÇÃO:

Iwo Jima era defendida pela 109ª Divisão de Infantaria japonesa, então formada pelo 145º Regimento de Infantaria, 2ª Brigada Mista, 1 batalhão do 17º Regimento de Infantaria (os outros dois foram afundados pelos americanos durante a viagem para a ilha), o 26º Regimento de Tanques (2/3 desse regimento tiveram o mesmo fim), uma brigada de foguetes, destacamentos navais e artilharia. Para a defesa da ilha, ela estava dividida em 6 áreas: Norte, Leste, Suribachi, Sul, Oeste e Reserva. A ordem era reter o máximo de unidades americanas pelo máximo de tempo e a qualquer preço, retardando assim a eventual invasão do Japão.

Do ponto de vista americano, Iwo Jima era apenas mais um passo na direção do Japão. Com a posse da ilha, seria possível estabelecer uma base de caças P-51 para escoltar os B-29 que estavam bombardeando o território japonês e propiciar uma pista de pouso de emergência para os bombardeiros que tivessem problemas na viagem de volta. Também serviria de base para os bombardeiros que apoiariam a invasão do Japão. As forças americanas, sob o comando do 5º Corpo Anfíbio, eram formadas pelas 3ª, 4ª e 5ª Divisões de “Marines”.

9.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: BI = Batalhão de Infantaria; RI = Regimento de Infantaria; BN = Batalhão Naval; Bg = Brigada; RFN = Regimento de Fuzileiros Navais; BT = Batalhão de Tanques; DFN = Divisão de Fuzileiros Navais; RArt = Regimento de Artilharia.

9.1.1 – Colocação Inicial Japonesa: As peças japonesas podem ser posicionadas livremente dentro dos bivaques marcados no tabuleiro, conforme a lista abaixo. A peça blindada pode ser posicionada em qualquer lugar, desde que não engajada com os americanos.

- ☀ Norte – BI do 17º RI e 1 BN.
- ☀ Leste – 1 BI da 2ª Bg. Mista.
- ☀ Suribachi – 1 BI da 2ª Bg. Mista.
- ☀ Sul – 1 BI da 2ª Bg. Mista e 1 BN.
- ☀ Oeste – 1 BI da 2ª Bg. Mista e 1 BN.
- ☀ Reserva – 145º RI; 1 BI da 2ª Bg. Mista e 3 grupos de lança-foguetes.
- ☀ Artilharia – Posição “A”, grupo de artilharia de alcance 16;
- ☀ Posição “B”, grupo de artilharia de alcance 10;
- ☀ Posição “C”, grupo de artilharia de alcance 9;
- ☀ Posição “D”, grupo de artilharia de alcance 22;

9.1.2 – Colocação Inicial Americana: As tropas americanas que participam do assalto inicial estão listadas pelas praias marcadas por cores (em inglês). As unidades devem ser postadas nos hexágonos designados e podem mover-se começando a contagem já no hexágono do desembarque:

-  - Praia Azul (Blue) – 25° RFN.
-  - Praia Amarela (Yellow) – 23° RFN.
-  - Praia Vermelha (Red) – 27° RFN.
-  - Praia Verde (Green) – 28° RFN.

9.1.3 – Reforços Americanos: As demais unidades americanas entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

-  1º Turno – 24° RFN; 26° RFN; BTs da 4ª e da 5ª DFN.
-  2º Turno – BT da 3ª DFN; 9° RFN; 21° RFN; 12° RArt; 13° RArt; 14° RArt;
-  3º Turno – Grupos de lança-foguetes das 4ª e 5ª DFN.
-  4º Turno – Grupo de lança-foguetes da 3ª DFN; 2 grupos de artilharia pesada (alcance 20).

9.2 – Objetivos → O objetivo do jogo é simples: a própria ilha. Os americanos devem destruir todas as unidades japonesas para vencer o jogo; caso contrário, vence o japonês.

**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	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
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	1	---
Povoado	1	1	1 Coluna
Floresta	2	3	2 Colunas
Montanha	3	PROIBIDO	3 Colunas
Pedreira	2	3	2 Colunas

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

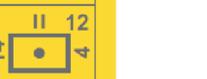
	1 - 18	19 - 36	37 - 54	55 - 72	73 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

**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, Fuzileiros Navais, Infantaria Naval	1	2
Blindados	2	1
Artilharia e Lança-foguetes	2	2

Peças - Americanos

 6-4-20	 6-4-20	 6-4-20	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 2-2-8	 2-2-8	
 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 2-2-8	 2-2-8	
 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 2-2-8	 2-2-8	
 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 2-2-8	 2-2-8	
 3-4-10	 3-4-10	 3-4-10	 3-2-8	 3-2-8	 3-2-8	 3-2-8	 2-2-8	
 3-1-10	 3-1-10	 3-1-10	 3-2-8					

Peças - Japoneses

 3-2-16	 2-4-10	 2-4-10	 2-4-10	 2-4-10	 2-4-10	 2-2-8	 2-2-8	
 2-4-10	 2-4-10	 2-4-10	 2-4-10	 2-2-8	 3-1-8	 3-1-8	 3-1-8	
 1-3-10	 1-3-10	 1-3-10	 2-2-8					



x10

x1

Peças - Americanos BAIXAS

 14 1-1-8	 12 1-1-8	 23 2-2-10	 23 2-2-10	 23 2-2-10	 3 3-2-20	 4 3-2-20	 3 3-2-20
 14 1-1-8	 12 1-1-8	 24 2-2-10	 24 2-2-10	 24 2-2-10	 21 2-2-10	 21 2-2-10	 21 2-2-10
 14 1-1-8	 12 1-1-8	 25 2-2-10	 25 2-2-10	 25 2-2-10	 9 2-2-10	 9 2-2-10	 9 2-2-10
 13 1-1-8	 13 1-1-8	 27 2-2-10	 27 2-2-10	 27 2-2-10	 26 2-2-10	 26 2-2-10	 26 2-2-10
 13 1-1-8	 22 2-1-8	 14 2-1-8	 13 2-1-8	 12 2-1-8	 28 2-2-10	 28 2-2-10	 28 2-2-10
 22 2-1-8	 6 2-1-10	 6 2-1-10	 6 2-1-10				

Peças - Japoneses BAIXAS

 22 1-1-8	 10 1-1-8	 17 1-2-10	 2 1-2-10	 145 1-2-10	 145 1-2-10	 145 1-2-10	 26 2-1-16
 3 2-1-8	 3 2-1-8	 3 2-1-8	 16 1-1-8	 2 1-2-10	 2 1-2-10	 2 1-2-10	 2 1-2-10
 9 1-1-8	 2 1-2-10	 2 1-2-10	 2 1-2-10				



# INOVAR A mais

0101

0301

0501

0701

0901

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7
2-12	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	D A
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP A	D A
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	E E
5-9	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRI A
6-8	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	D A
7	DVI AE	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRI A

0105

0305

0505

0705

0905

Marcador de Poder Aéreo Americano

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0206

0406

0606

0806

0107

0307

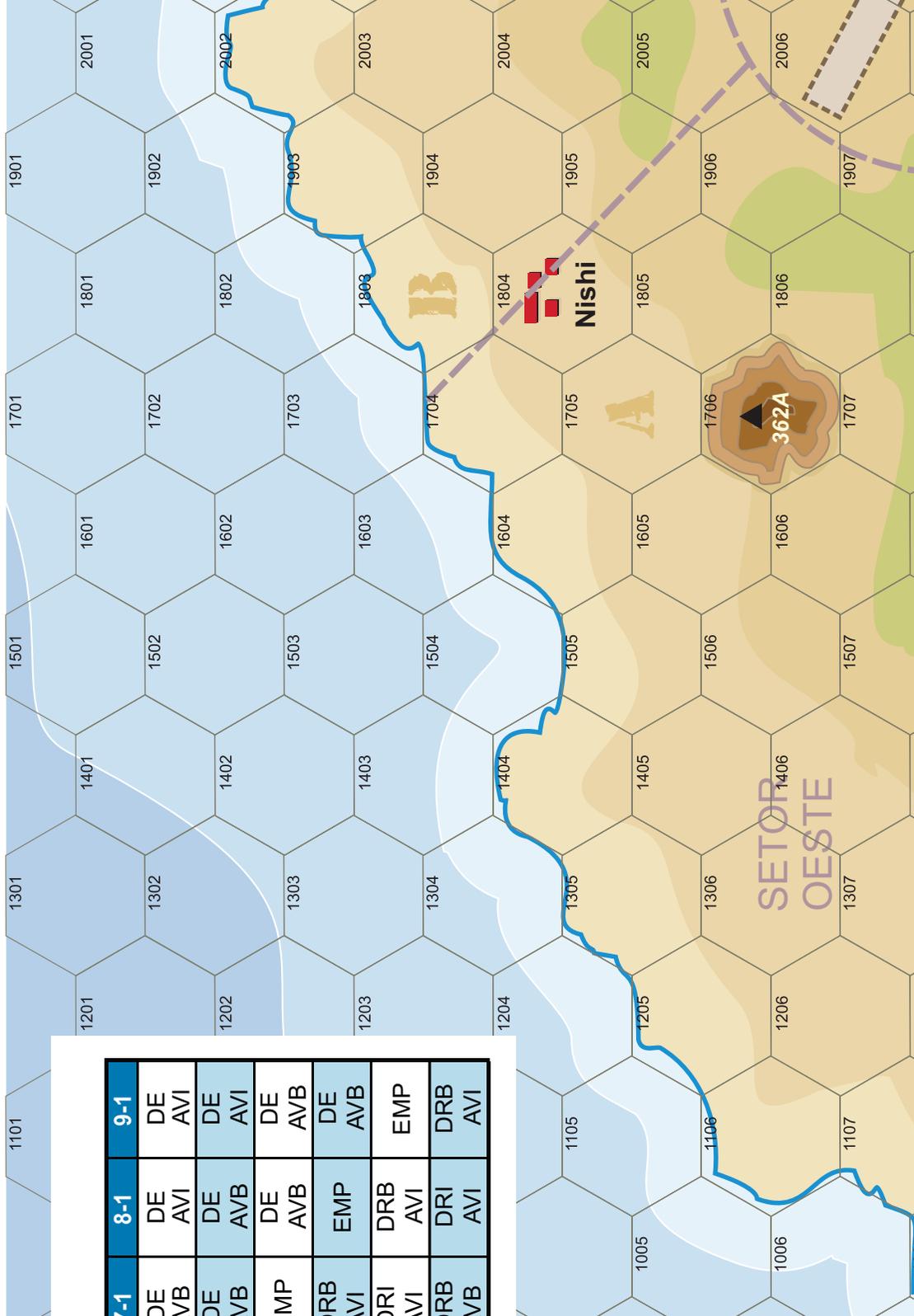
0507

0707

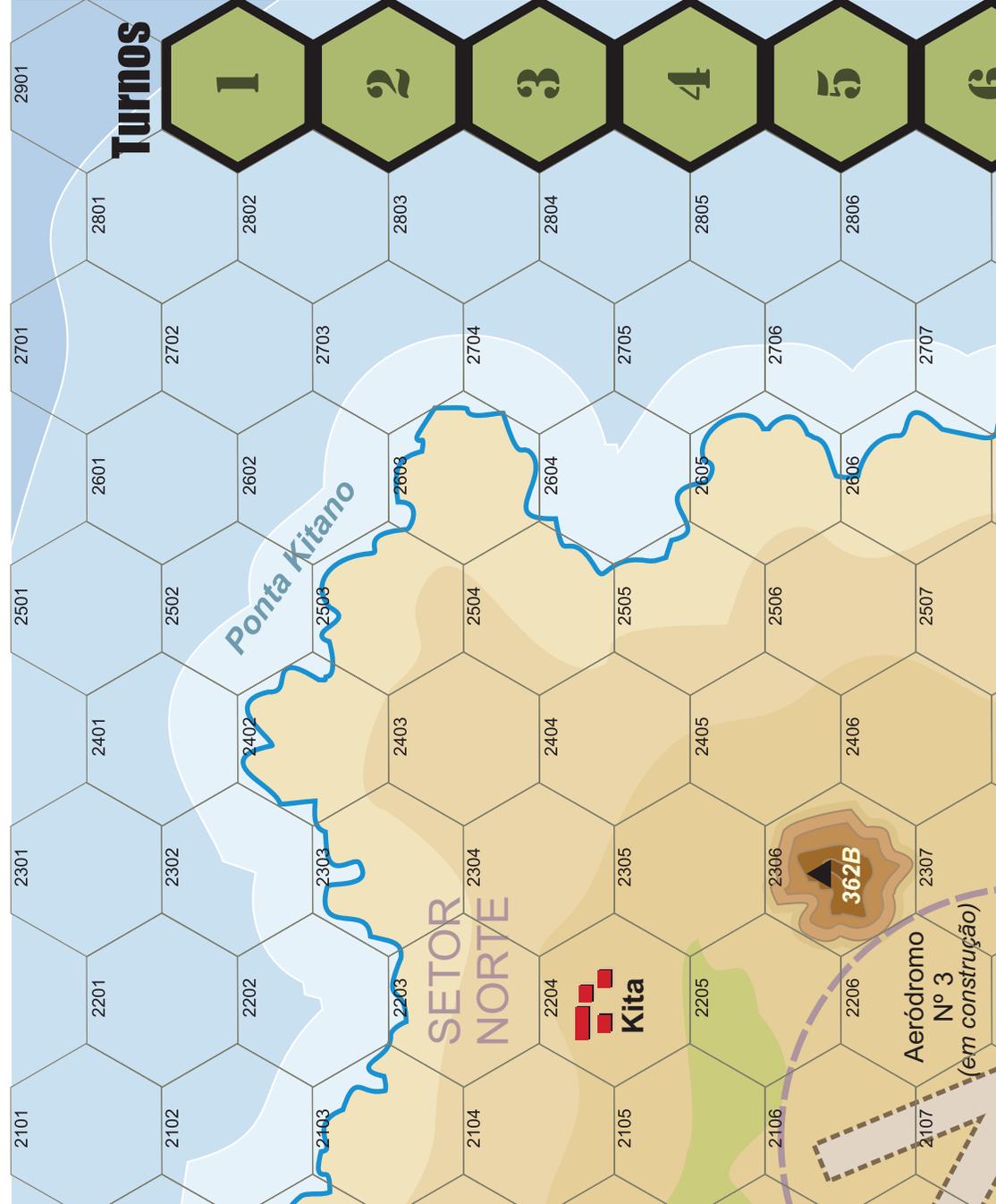
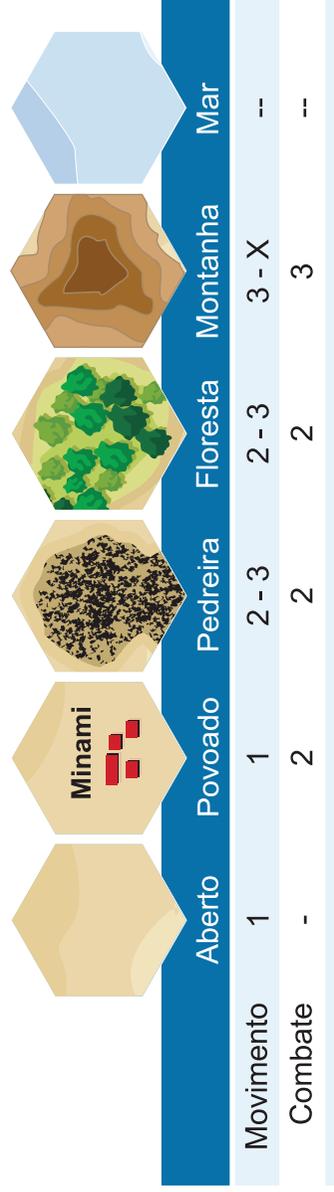
0907

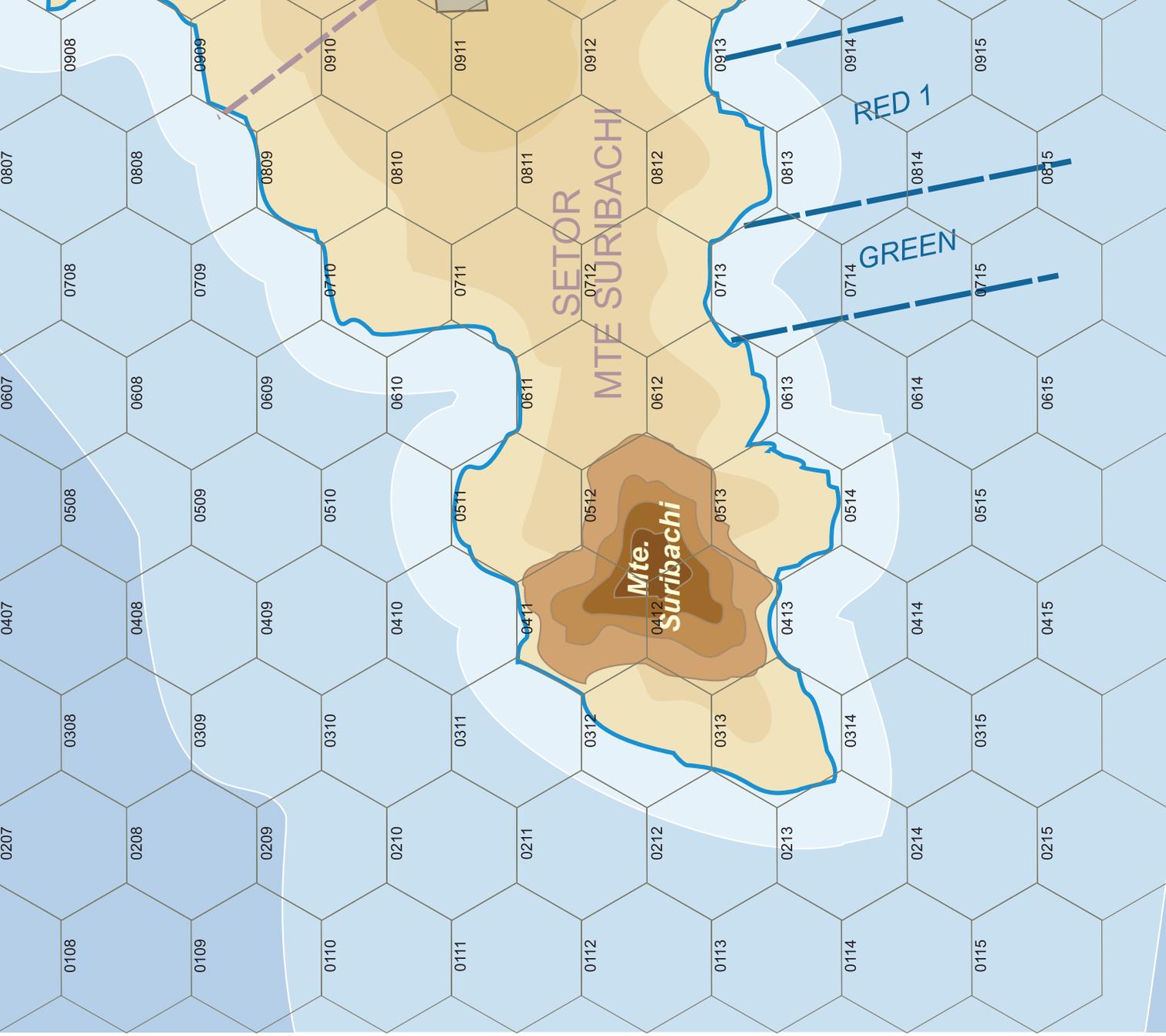
# MINIA

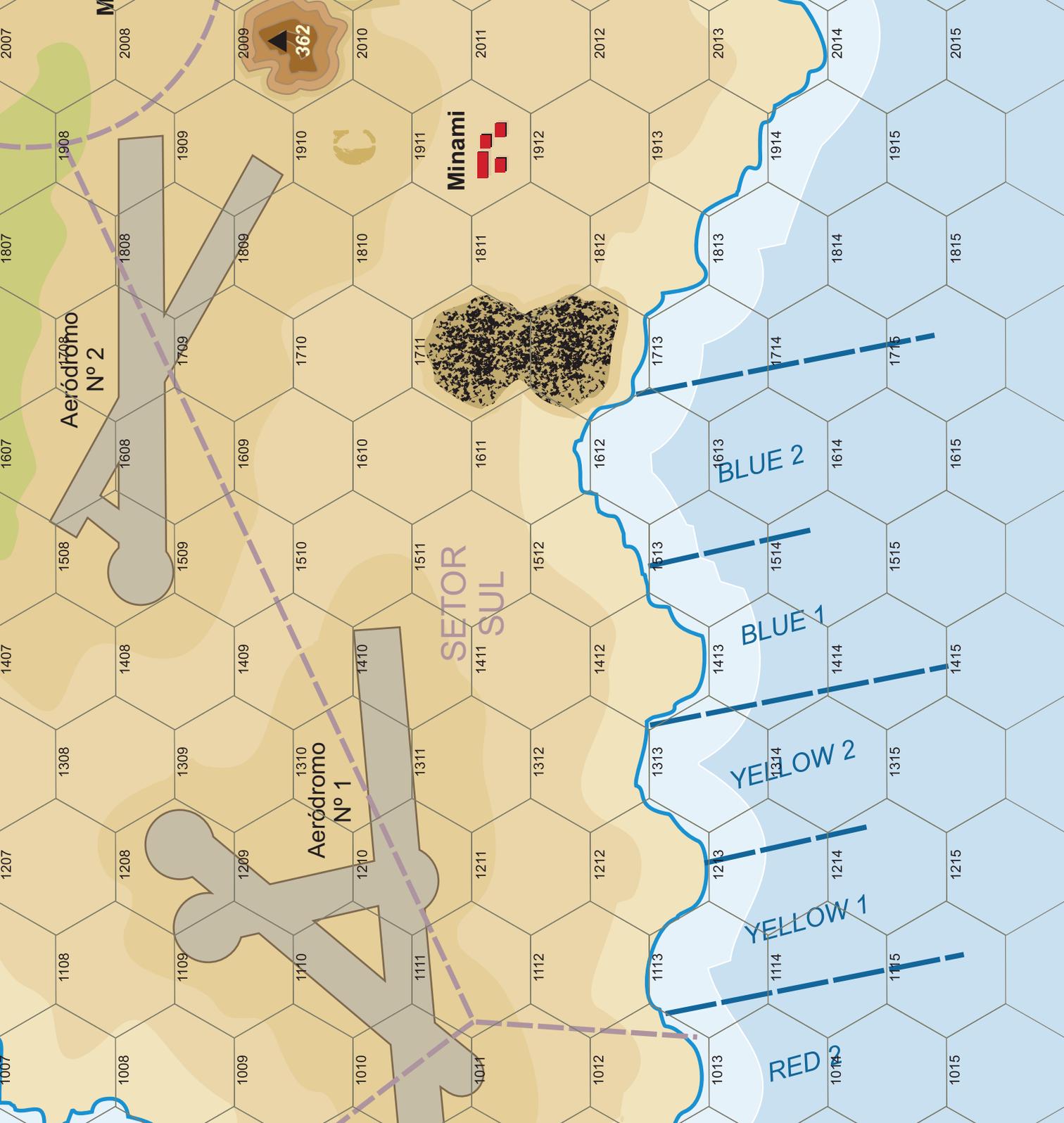
## sangrenta

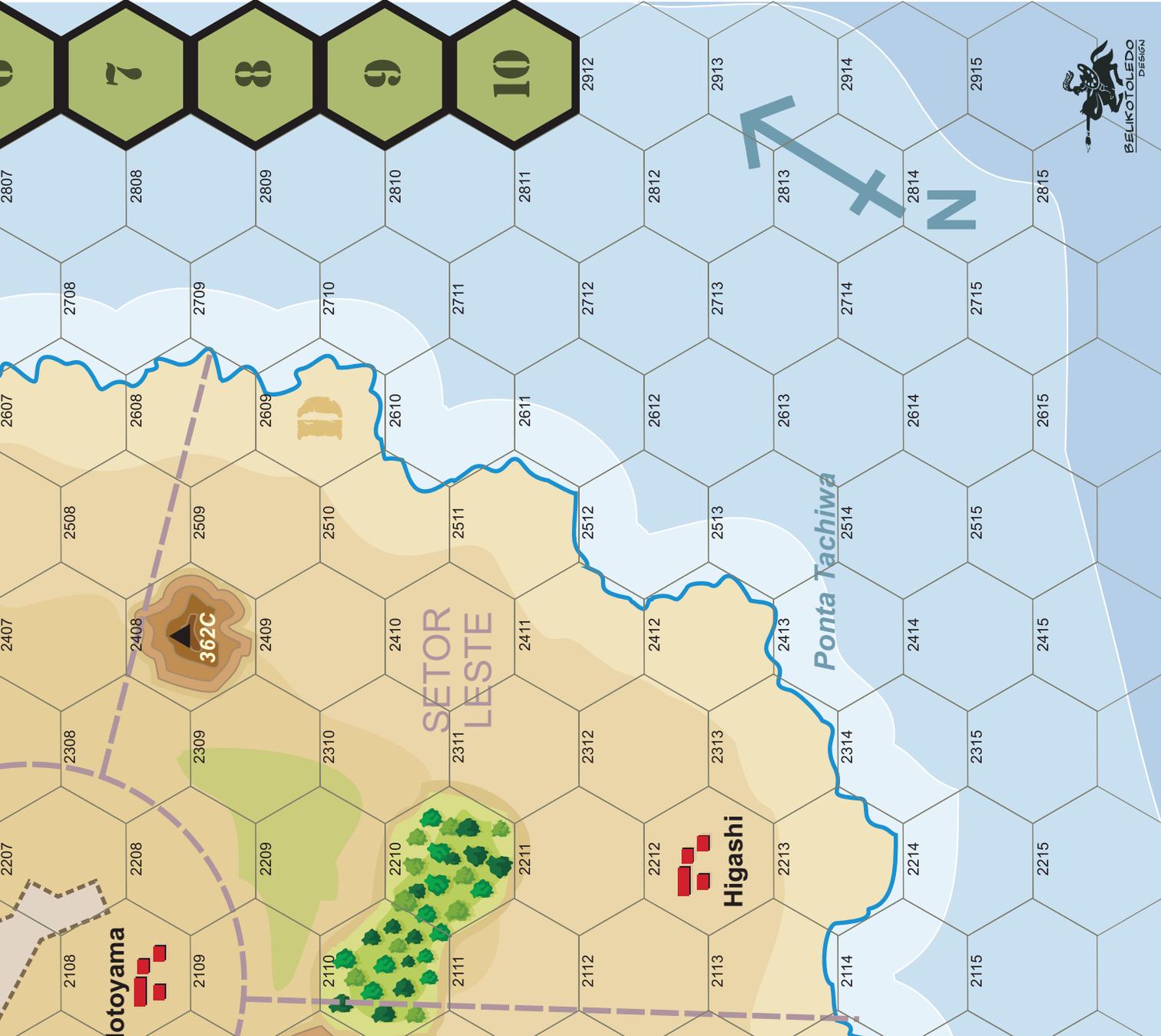


7-1	8-1	9-1
DE VB	DE AVI	DE AVI
DE VB	DE AVB	DE AVI
MP	DE AVB	DE AVB
RB VI	EMP	DE AVB
DRI VI	DRB AVI	EMP
RB VB	DRI AVI	DRB AVI











# TWO JIMA

A mais sangrenta

	Aberto	Povoado	Pedreira	Floresta	Montanha	Mar
Movimento	1	1	2 - 3	2 - 3	3 - X	--
Combate	-	2	2	2	3	--

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

	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	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
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

Marcador de Poder Aéreo Americano

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

**Turnos**

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

