

CAMPANHA DO LEVANTE Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Em maio de 1941, a França de Vichy concordou em permitir aos alemães o acesso aos aeródromos e outras instalações militares no Levante (Síria e Líbano), então sob mandato francês. Isto representava um sério perigo à posição britânica na região, que já então enfrentava as forças alemãs e italianas na Líbia e os insurgentes no Iraque. Havia as ameaças sobre o fornecimento de petróleo na região, bem como sobre o Canal de Suez e o próprio Egito. A despeito de seus pesados encargos e da insuficiência de meios, o General Archibald P. Wavell, Comandante-em-Chefe do Oriente Médio, recebeu ordens de eliminar a ameaça. Para isso, foi concebida a “Operação Exporter”.

A “Exporter” foi confiada ao General Henry Maitland “Jumbo” Wilson, que teria como principais objetivos a conquista de Damasco e de Beirute, além da importante base aérea de Rayak. Outras forças atacariam posteriormente o centro e o norte da Síria, partindo do Iraque, visando garantir o controle dos oleodutos. Ao todo, seriam cerca de 18.000 australianos, 9.000 britânicos, 5.000 franceses livres e 2.000 indianos. No ar, no início da campanha, a RAF tinha cerca de 50 aviões de 1ª linha, os quais teriam que enfrentar mais de 90 aparelhos franceses, mas com a vantagem de serem mais modernos.

Comandando as forças leais à Vichy estava o General Henri Fernand Dentz. Ele contava com 35.000 soldados regulares (a grande maioria vinda das colônias francesas da Argélia, Marrocos, Senegal e Tunísia) e 10.000 sírios e libaneses, além de 90 tanques. Entre suas unidades estava um regimento da famosa Legião Estrangeira. Embora essas forças fossem consideráveis, seu equipamento em grande parte era obsoleto e o moral variava entre os extremos de sentimentos antibritânicos, desejo de retornar à França, passar para o lado aliado e, entre as tropas locais, quase nenhum interesse em lutar pelos europeus.

A invasão começou no dia 8 de junho de 1941 e, ao contrário do que os aliados esperavam, enfrentou feroz oposição, com pesadas baixas para ambos os lados. Damasco caiu a 21 de junho. No leste da Síria, as forças britânicas e indianas iniciaram a invasão seguindo para Palmira, que caiu a 2 de julho, e Deir ez Zor, que caiu no dia seguinte. A 9 de julho, os australianos se aproximavam de Beirute.

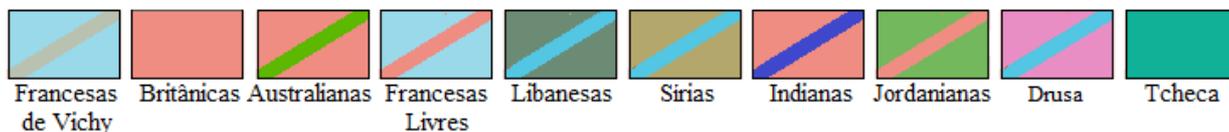
Compreendendo que a batalha estava perdida, Dentz pediu um cessar-fogo. No primeiro minuto do dia 12 de julho, a campanha do Levante chegou ao fim. Pelo restante da guerra, Beirute se tornou uma importante base naval aliada no Mediterrâneo e as forças do Eixo foram banidas da região, permitindo que os aliados se concentrassem no deserto norte africano.

O preço da vitória, contudo, havia sido alto: os aliados sofreram cerca de 4.000 baixas (1.600 só entre os australianos). As baixas de Vichy foram ainda maiores, sendo estimadas entre 6.000 e 9.000. Mas, ainda mais amargo que as perdas inevitáveis nas batalhas, foi a mácula da luta fratricida entre os franceses.

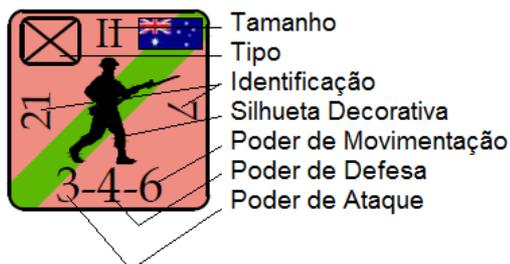
2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região do Levante onde se deram os principais combates, num total de 1.188 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 87 peças (excetuando-se marcadores), sendo 29 francesas de Vichy, 21 britânicas, 16 australianas, 7 francesas livres, 4 libanesas, 4 sírias, 2 indianas, 2 jordanianas, 1 drusa e 1 tcheca. Para identificar as nacionalidades, siga a relação a seguir:



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). Esta simulação é de nível batalhão.

OBSERVAÇÃO:

+ As unidades de cavalaria mecanizada e de artilharia aliadas têm o tamanho assinalado de regimento (III), mas, na verdade, têm efetivos de batalhão.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que ela pertence (à direita).

+ A maioria das unidades de Vichy é formada por elementos de suas colônias, identificadas como se segue: “arg” (argelina), “mar” (marroquina), “sen” (senegalesa) e “tun” (tunisina). As unidades marcadas com “col” são coloniais e com “LE” são da Legião Estrangeira. Para efeito de nacionalidade, são todas consideradas francesas de Vichy.

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

 - Infantaria	 - Artilharia	 - Commandos
 - Blindados	 - Engenharia	 - Metralhadoras
 - Cavalaria Mecanizada	 - Infantaria Naval	 - Antitanque
 - Cavalaria	 - Transportes	

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 um batalhão (II) da 21ª Brigada da 7ª Divisão de Infantaria australiana (cor rosa com faixa verde) – 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 17 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real (representando o período de 08/06/41 a 11/07/41).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os jogadores possuem poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

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

3.0 – SEQUENCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador 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 de Vichy que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” de Vichy, quando o jogador de Vichy move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” de Vichy, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” de Vichy. 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 de infantaria aliada (3-4-6) sai de Rharife, move-se para o Norte, passando por Beit ed Dine (1 ponto), atravessa o rio Damour (1 ponto), segue então para o noroeste, atravessando a montanha em Abey (3 pontos) e entra em Khalde (1 ponto), totalizando $1 + 1 + 3 + 1 = 6$. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade 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.
- + A 2ª Brigada de franceses livres **NÃO SE MOVE NO 1º TURNO**.
- + Os aliados **NÃO** podem atravessar o rio Litani no 1º turno.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto de Vichy 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 montanha, engajada com uma unidade de Vichy em terreno aberto. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao de Vichy (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.

4.1.3 – Transporte Motorizado: As unidades de transporte motorizado podem transportar uma peça não motorizada ou blindada até o seu limite de pontos de movimentação. Para tal, ela deve atingir o hexágono onde está a unidade a ser transportada e transportá-la usando os pontos de movimentação restantes. A unidade transportada não pode realizar nenhum outro tipo de movimento no turno em que faz o movimento motorizado.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com duas unidades aliadas de infantaria (não motorizada) ocupando Haifa. Duas

unidades de transporte motorizado saem de Acre para Haifa, gastando 2 pontos de movimentação (4x½). Elas embarcam as duas unidades de infantaria e seguem pela estrada até Khalde, gastando 14 pontos (28x½). Restam ainda 4 (20 - 2 - 14) pontos para as unidades motorizadas, que podem então se deslocar por mais 4 pontos de movimentação.

OBSERVAÇÕES:

- + Unidades de transporte motorizado não podem sofrer baixas. Se isso acontecer, elas são consideradas destruídas.
- + Unidades de transporte motorizado não contam para a concentração de unidades em um hexágono.
- + Unidades de transporte motorizado não podem engajar unidades inimigas. Se forem engajadas, sofrem as consequências do combate normalmente. Se uma unidade de transporte motorizado inicia um turno engajada e não tem como desengajar nem tem outros tipos de unidades no mesmo hexágono, ela é automaticamente destruída.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. As unidades aliadas entram pela borda sul, enquanto as de Vichy entram pelas bordas leste e norte. 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. Também podem entrar por ferrovia.

OBSERVAÇÃO:

- + A unidade de Commandos britânicos que desembarca no hexágono assinalado por uma seta só poderá se mover depois que outras unidades aliadas ocuparem o mesmo hexágono que ela.

4.2.2 – Saída: Nenhuma unidade pode deliberadamente deixar o tabuleiro. As unidades aliadas que forem obrigadas a recuar pelas bordas sul e leste não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Unidades aliadas obrigadas a recuar pela borda norte são consideradas destruídas. Unidades de Vichy que recuam pela borda sul são consideradas destruídas. Unidades de Vichy obrigadas a recuar pelas bordas leste e norte não são consideradas destruídas e podem retornar pela mesma borda no turno seguinte. Quaisquer unidades obrigadas a recuar para o mar (borda oeste) são consideradas destruídas.

5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

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

OBSERVAÇÕES:

- + O atacante **NÃO** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.
- + Uma vez que o defensor avise com quantos pontos irá se defender, **NÃO** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.
- + A partir do turno 7, as unidades senegalesas de franceses livres passam a ter Poder de Ataque zero.

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:

+ 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 (blindados e cavalaria mecanizada) não podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha.

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 um regimento/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 as três brigadas de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”. Regimentos de cavalaria e de artilharia não contam com esse bônus.

OBSERVAÇÕES:

+ Apenas uma divisão completa participa desta simulação, a 6ª Divisão de Infantaria britânica.

+ As seguintes unidades de Vichy não participaram completas desta simulação, portanto, não têm direito a esse bônus:

- 1º Regimento de Infantaria marroquina;
- 1º Regimento de Spahis (cavalaria) marroquino;
- 6º Regimento de *Chasseurs d'Afrique* (blindados);
- 8º Regimento de Spahis (cavalaria) argelino;
- 24º Regimento de Infantaria francês.

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 Eliminada. 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 e de 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). As unidades blindadas, de cavalaria e de cavalaria mecanizada avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem rio 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 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade blindada ou de cavalaria mecanizada recua através de rio, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades não sofrem quaisquer efeitos.

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. Nesta simulação, ambos os jogadores possuem poder aéreo, seguindo a tabela a seguir:

TURNO	ALIADOS	VICHY
1 a 3	5	5
4 a 6	5	8
7 a 9	10	10
10 a 13	10	6
14 a 17	10	2

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores contam com um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1”. Ao começar o turno, ambos os jogadores colocam as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo como determinado na tabela 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 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: Três unidades de Vichy de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 5 ($3 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de vila, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 11-20.

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 2 pontos e no máximo 6 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. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente os aliados recuperam baixas, bastando desvirá-las, desde que permaneçam desengajadas no turno.

8.0 – ARTILHARIA:

Essas unidades movem-se como unidades de infantaria comum. Além disso, as unidades de artilharia 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 será sempre o do defensor.

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

EXEMPLO: Três unidades aliadas de artilharia 2-1-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades de Vichy, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (3×2) e o índice de vulnerabilidade será 5 ($1 + 4$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30.

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.

OBSERVAÇÕES:

- + Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

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, independente do terreno.

10.0 – APOIO NAVAL:

Nesta simulação, ambos os contendores contam com o apoio de suas marinhas. Isto é representado do seguinte modo:

para o jogador aliado, ele “ganha” uma coluna à direita em todos os ataques realizados em hexágonos de costa. Para o jogador de Vichy, isso funciona do mesmo modo, mas apenas em um turno qualquer, à escolha do jogador.

11.0 – PREPARAÇÃO:

Para a “Operação Exporter”, o General “Jumbo” Wilson dividiu suas forças em dois grupos, sendo um enviado para a conquista de Damasco e outro para a de Beirute. Damasco seria atacada pelas forças comandadas pelo General francês Paul Louis Le Gentilhomme, formadas pela 1ª Divisão de franceses livres e pela 5ª Brigada indiana. Beirute, por sua vez, seria atacada pela 7ª Divisão australiana do General John Lavarack. Embora ela estivesse desfalcada de uma brigada, recebeu reforços para a missão, incluindo uma unidade de Commandos. À medida que outras forças, terrestres e aéreas, fossem liberadas do deserto ocidental e do Iraque, seriam despachadas em reforço. A Royal Navy, por sua vez, destacou um esquadrão de cruzadores para dar apoio às tropas aliadas ao longo da costa.

Do lado de Vichy, o General Dentz havia dividido suas forças em quatro grupos: no norte da Síria, havia alguns batalhões de tropas sírias destinadas a guardar a fronteira com a Turquia; no Líbano, havia dois regimentos argelinos, um regimento de Spahis (cavalaria) tunisino e unidades libanesas; no sul da Síria, havia um regimento tunisino e outro senegalês, além de tropas marroquinas e sírias. Em reserva, Dentz tinha ainda um regimento colonial desfalcado*, parte de um regimento da Legião Estrangeira e dois regimentos de *Chasseurs d’Afrique* (mecanizados). Com a Royal Navy dominando o mar, não havia como receber reforços de fora do Levante, com exceção de unidades aéreas, que chegariam durante toda a campanha, disputando o domínio dos ares com a RAF. A Marinha francesa, apesar de inferiorizada, também deu a sua contribuição para a defesa da costa libanesa.

Esta era a situação a 08/06/41.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; RAT – Regimento Antitanque; RArt – Regimento de Artilharia; RC – Regimento de Cavalaria; RCM – Regimento de Cavalaria Mecanizada; RI – Regimento de Infantaria; Bg – Brigada; BArt – Batalhão de Artilharia; BB – Batalhão Blindado; BC – Batalhão de Cavalaria; BCM – Batalhão de Cavalaria Mecanizada; BEng – Batalhão de Engenharia; BI – Batalhão de Infantaria.

11.1.1 – Colocação Inicial De Vichy: Todas as unidades de Vichy têm suas posições iniciais em cidades e povoados, conforme a relação abaixo:

- 2 BI do 22º RI argelino, 1 BC do 8º RC argelino, 1 BArt do RArt colonial – Sidon (1209);
- 1 BI do 1º RI marroquino, 1 BI do 24º RI colonial, 1 BI do 29º RI argelino e 1 BArt do 1º RArt – Kissoué (3314);
- 1 BI do 22º RI argelino, 1 BI do 29º RI argelino, 1 BI libanês e 1 BArt do RArt colonial – Merdjayoun (1713);
- 1 BB do 7º RCM, 1 BI do 6º RI da Legião Estrangeira, 1 BC do 1º RC marroquino – Damasco (3411);
- 1 BB do 6º RCM, BArt do 6º RI da Legião Estrangeira, 1 BI do 24º RI colonial – Rharife (1607);
- 1 BI do 16º RI tunisino, 1 BI libanês – Beirute (1502);
- 4º RC tunisino – Beit ed Dine (1606);
- 1 BI do 29º RI argelino – Jezzine (1709);
- 1 BCM do 7º RCM – Mezze (3310);
- 1 BI do 17º RI senegalês – Sasa (2816);
- 1 BI do 17º RI senegalês – Sanamein (3120);
- 1 BI libanês – Rayak (2702);
- 1 BI sírio – Deraa (2931);
- 1 BI sírio – Kuneitra (2219);
- 1 BI sírio – Ezraa (3325);
- BC libanês – em qualquer hexágono do Líbano, ao norte do rio Litani;
- BC sírio – em qualquer hexágono da Síria.

11.1.2 – Colocação Inicial Aliada: Seguir a numeração no tabuleiro. A unidade de Commandos desembarca no hexágono assinalado pela seta.

- 0621 – 21ª Bg australiana + 1 BArt 7ª DI

* Um batalhão do 24º Regimento colonial havia sido deixado como guarnição em Chipre e passou para o lado dos franceses livres, tornando-se o batalhão de infantaria naval da 2ª Brigada de franceses livres.

- 1622 – 2ª Bg Franceses Livres
- 1719 – 25ª Bg australiana + 1 BArt 7ª DI
- 1721 – 1ª Bg Franceses Livres
- 1821 – BI britânico da 5ª Bg indiana + 1 BArt 4ª DI
- 2630 – BI indiano da 5ª Bg Indiana
- 2732 – BI indiano da 5ª Bg Indiana

Além disso, as seguintes unidades devem ser postadas como listado abaixo, sem tocar na linha da fronteira:

- Em qualquer hexágono na Palestina → RCM da 6ª DI australiana, RCM da 9ª DI australiana, RCM britânico, RCM francês, RC britânico, Batalhão de Metralhadoras e RAT, ambos da 7ª DI australiana;
- Em qualquer hexágono na Transjordânia → Todas as unidades jordanianas.

11.1.3 – Reforços de Vichy: As seguintes unidades entram no tabuleiro por qualquer hexágono de estrada ou ferrovia, em qualquer turno à escolha do jogador, a partir do turno 4 (não precisam entrar todas no mesmo turno):

- 1 BI do 6º RI da Legião Estrangeira, 2 BI do 16º RI tunisino, 1 BI do 17º RI senegalês e BC druso – borda leste;
- 1 BI do 6º RI da Legião Estrangeira – borda norte.

11.1.4 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono de estrada ou ferrovia da borda sul:

- Turno 2 – 1 RArt da 7ª DI australiana e 4 unidades de transporte;
- Turno 3 – 16ª Bg e 1 RArt da 6ª DI britânica;
- Turno 8 – 2 BI da 17ª Bg australiana;
- Turno 9 – 23ª Bg e 1 RArt da 6ª DI britânica;
- Turno 13 – 1 BEng da 17ª Bg australiana;
- Turno 15 – 14ª Bg, 1 RArt e RCM, todos da 6ª DI britânica.

11.2 – Objetivos →

O objetivo dos aliados é eliminar a posição de Vichy no Levante, conquistando Damasco, Beirute e a base aérea de Rayak. Além disso, é preciso garantir suas comunicações com a Palestina. O objetivo de Vichy, obviamente, é impedir isso. Ao fim do jogo, o jogador de Vichy deve eliminar 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo, por nacionalidade, ou seja, francesas de Vichy, libanesas e sírias). Portanto, ao fim do jogo, ambos os contedores marcam os seguintes pontos:

- Beirute – 30 pontos;
- Damasco – 25 pontos;
- Rayak – 10 pontos;
- Damour – 5 pontos;
- Jezzine – 5 pontos;
- Merdjayoun – 5 pontos;
- Kissoué – 5 pontos;
- Kuneitra – 5 pontos;
- Deraa – 5 pontos;
- Ezraa – 5 pontos.

11.2.1 – Objetivos Aliados: além dos pontos citados acima, os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade francesa de Vichy destruída – 3 pontos;
- Unidade libanesa, síria ou drusa destruída – 1 ponto.

11.2.2 – Objetivos de Vichy: além dos pontos por cidades, Vichy marca ainda os seguintes pontos:

- Unidade britânica, australiana ou indiana destruída – 5 pontos;
- Unidade francesa livre ou tcheca destruída – 3 pontos;
- Unidade jordaniana destruída – 1 ponto.

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 ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	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 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	DE AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Povoado	1	1	1 Coluna
Cidade	1	2	2 Colunas
Bosque	2	3	1 Coluna
Alagado	2	PROIBIDO	1 Coluna
Acidentado	2	3	1 Coluna
Rio	1	2	2 Colunas
Lava	2	PROIBIDO	1 Coluna
Montanha	3	PROIBIDO	3 Colunas
Cume	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Mar/Lago	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Estrada	1	1/2	---
Ferrovia	30 hexágonos		---
Fronteira	---	---	---

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 10	11- 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
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, Commandos, Engenharia, Metralhadoras, Infantaria Naval e Cavalaria.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia, Antitanque e Transporte Motorizado.	2	2







SOMNIUM

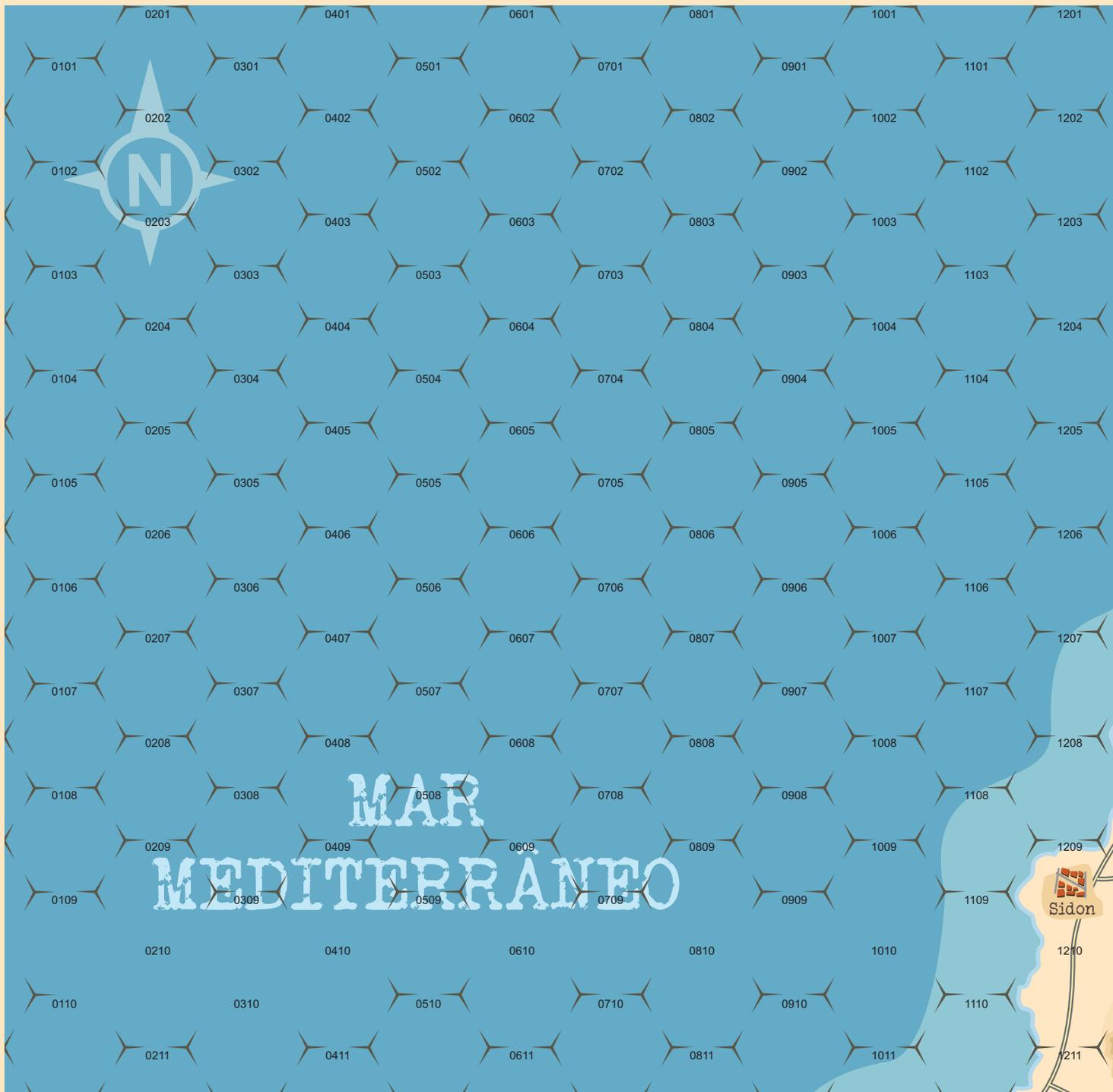
www.clubesomnium.org

LEVANTE 19

A CAMPANHA ESQUI

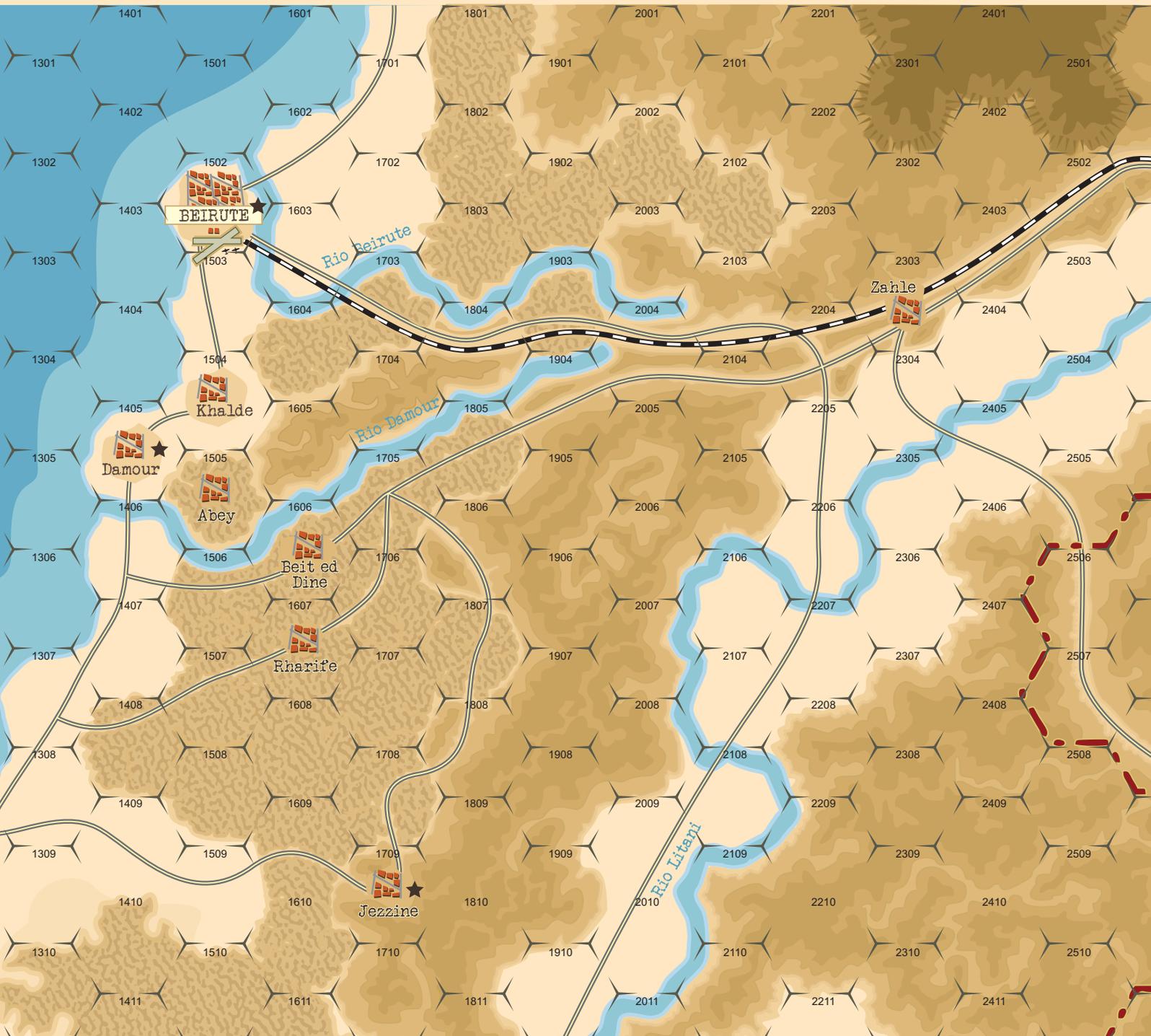


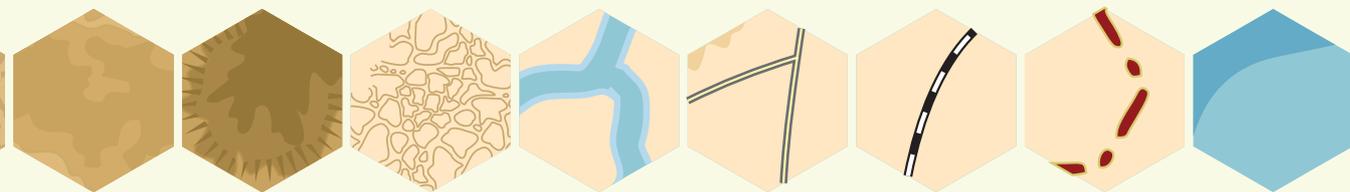
BELIKOTOLEDO
DESIGN



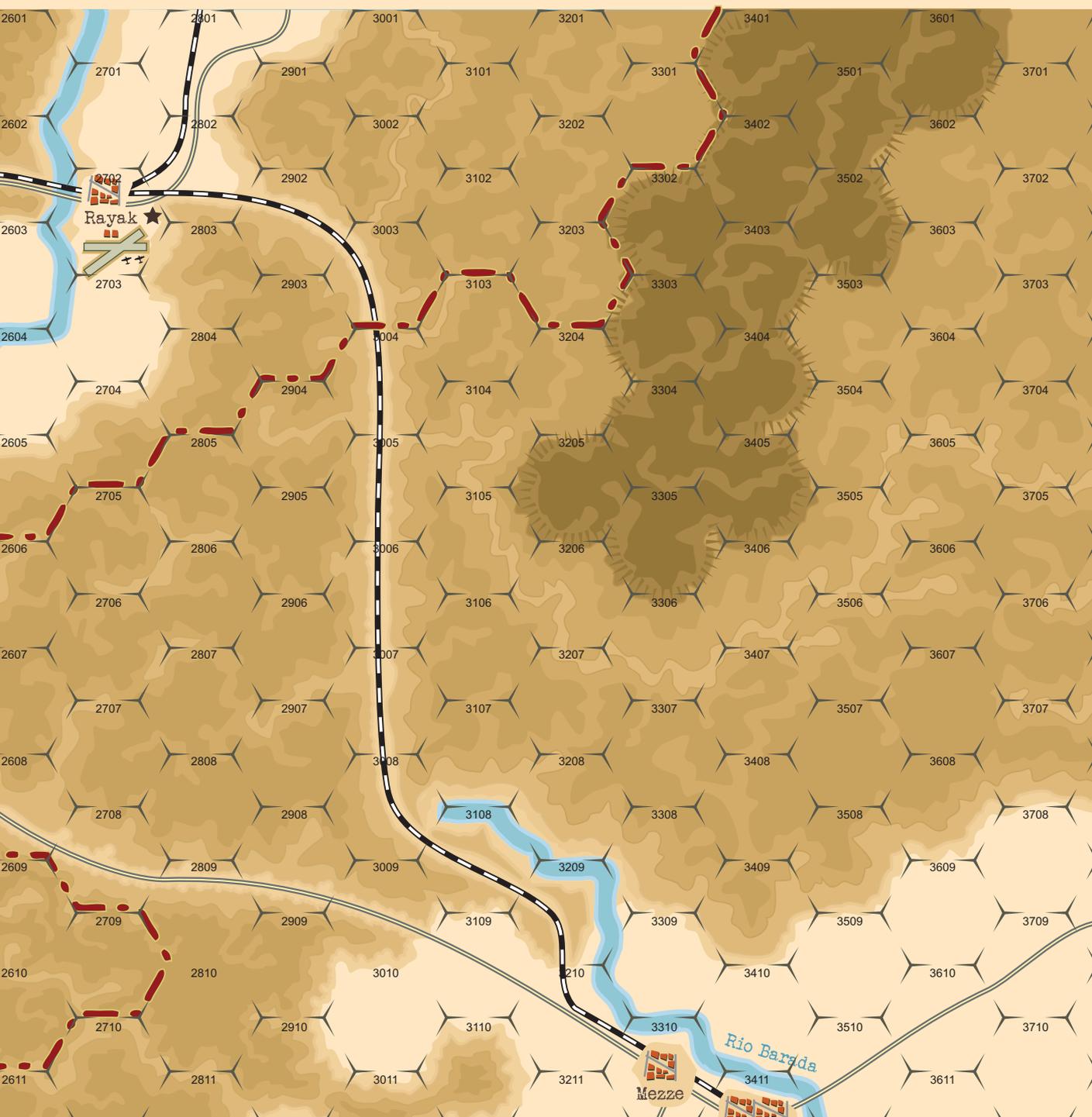
TIPOS DE TERRENO

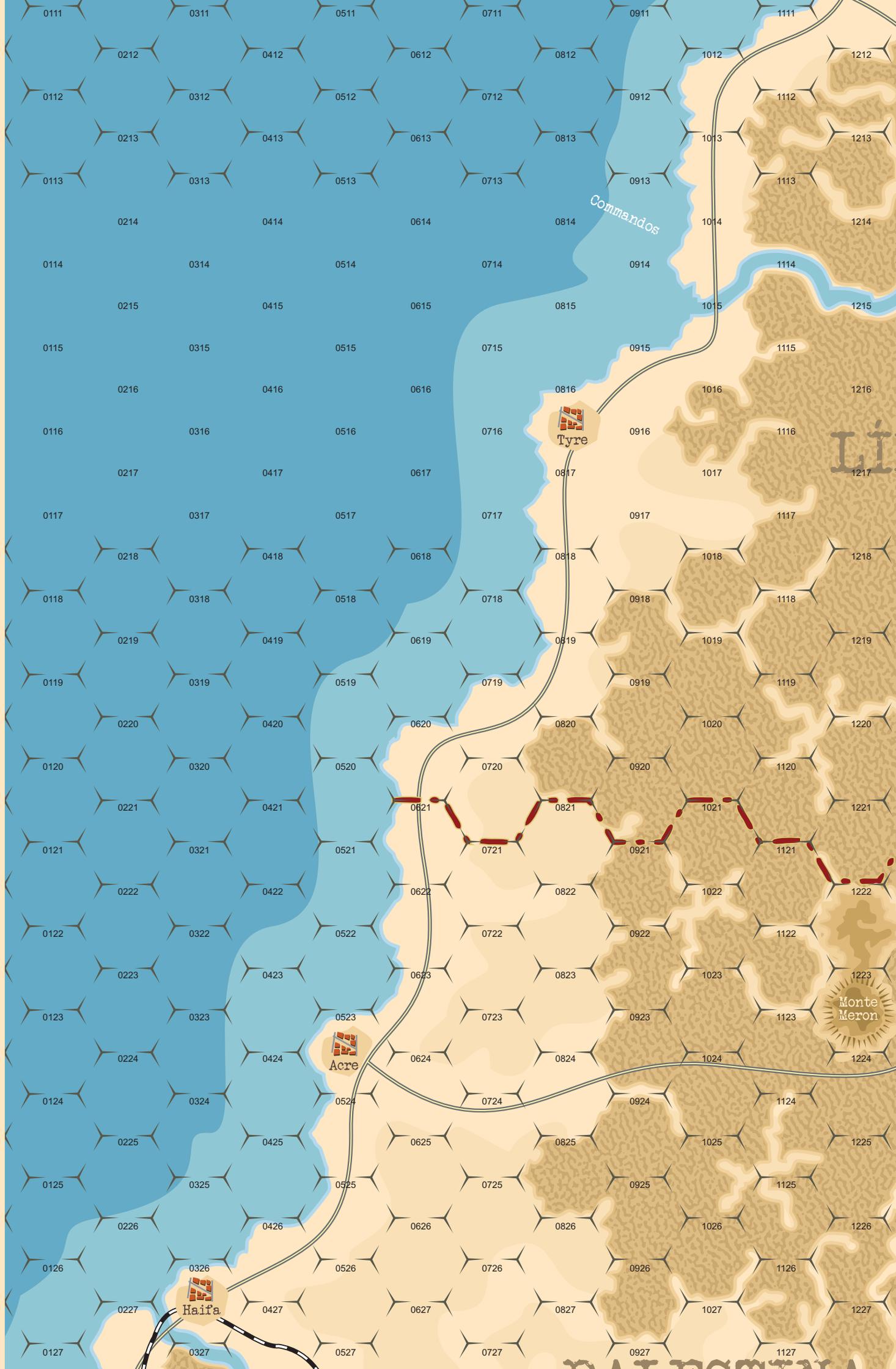
						
	Aberto	Povoado	Cidade	Bosque	Alagado	Acidentado
Movimento	1	1	1	2 - 3	2 - X	2 - 3
Combate	-	1	2	1	1	1

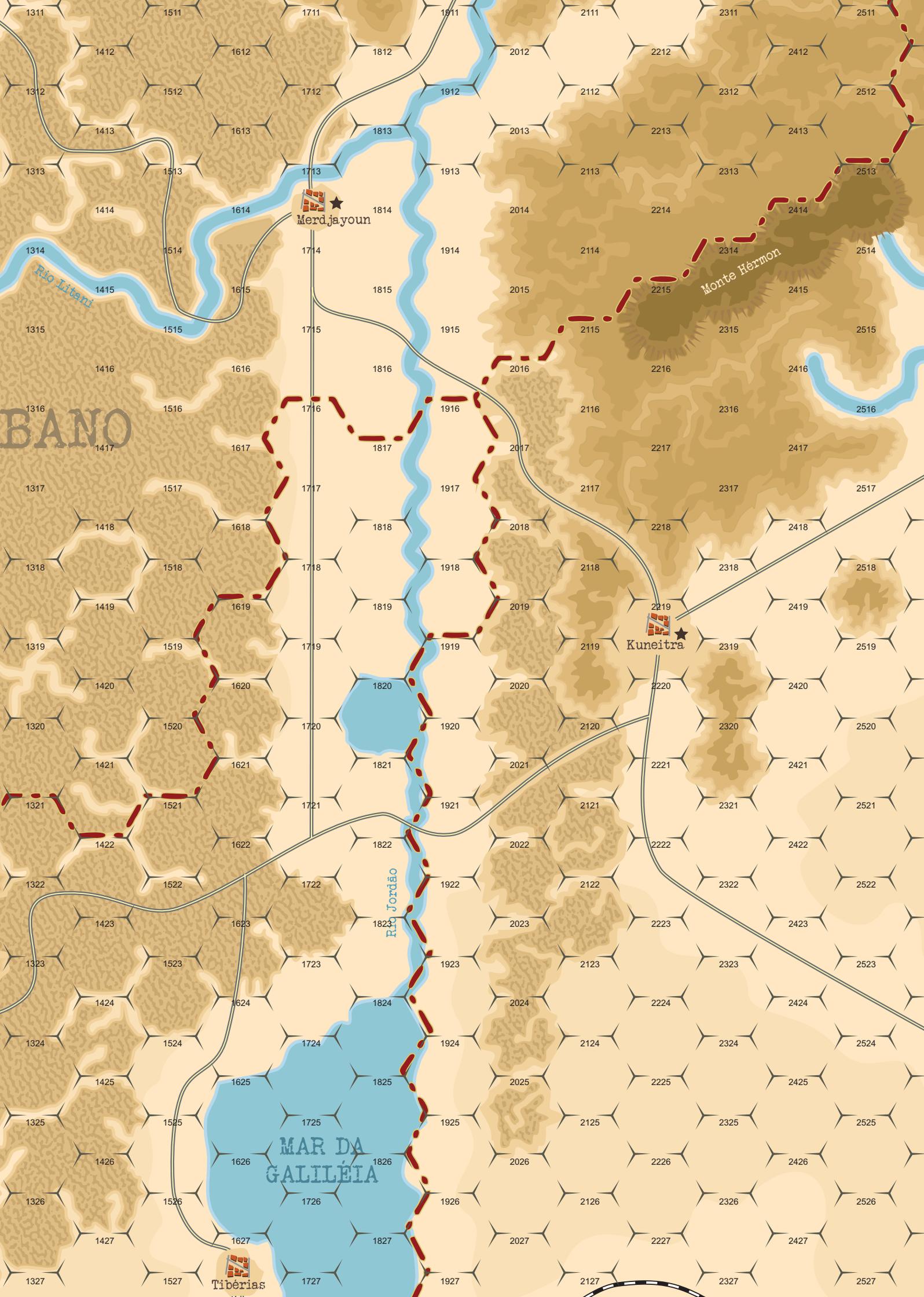




Montanha	Cume	Lava	Rio	Estrada	Ferrovia	Fronteira	Mar/Lago
3 - X	Proibido	2 - X	1 - 2	1 - 1/2	30 hex.	-	Proibido
3	-	1	2	-	-	-	-







Merdjayoun

Kuneitra

Monte Hermon

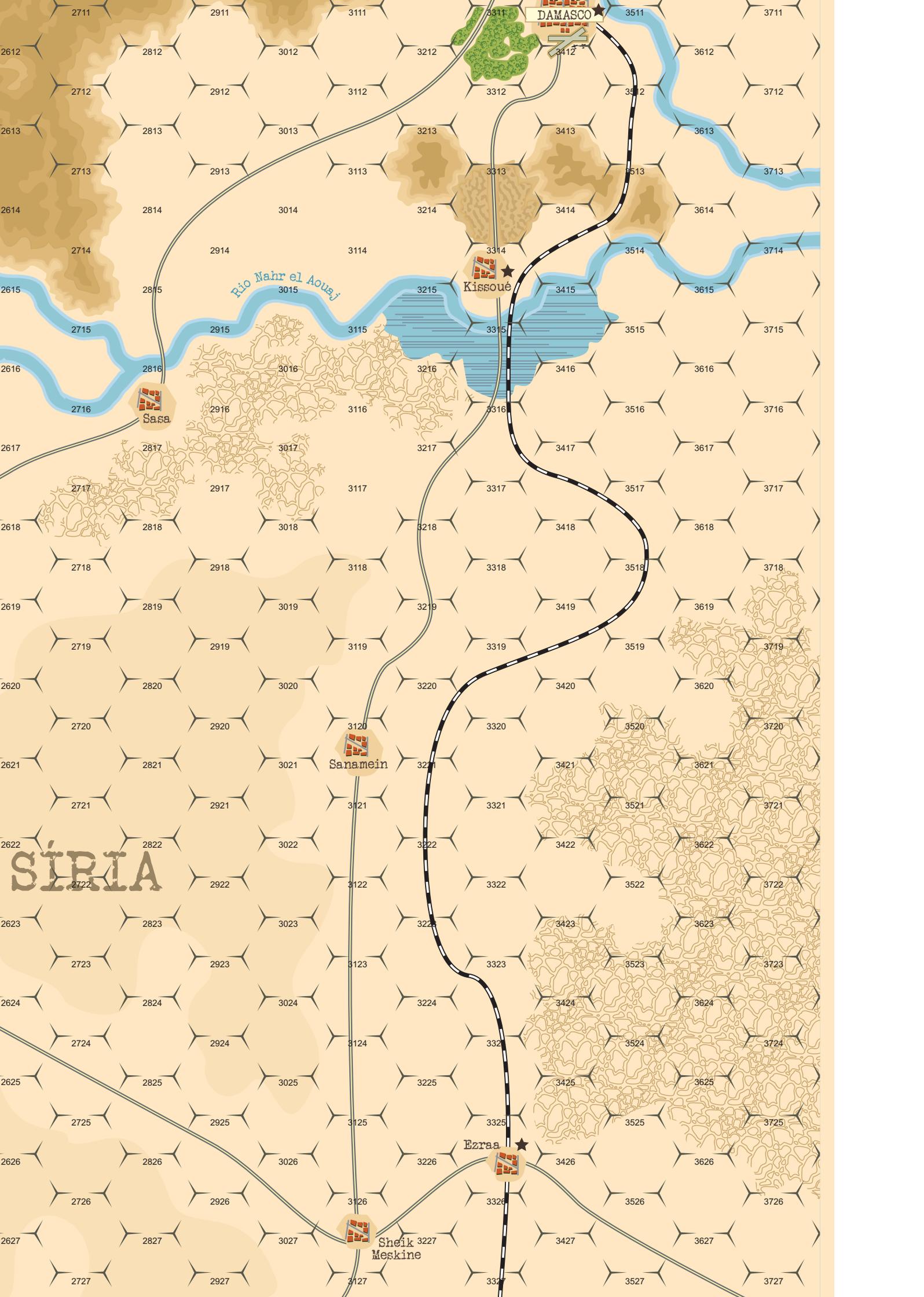
MAR DA GALILÉIA

Tiberias

BANO

Rio Litani

Rio Jordão



2711

2911

3111

3311

3511

3711

2612

2712

2912

3112

3312

3512

3712

2613

2713

2913

3113

3313

3513

3713

2614

2714

2914

3114

3314

3514

3714

2615

2715

2915

3115

3315

3515

3715

2616

2716

2916

3116

3316

3516

3716

2617

2717

2917

3117

3317

3517

3717

2618

2718

2918

3118

3318

3518

3718

2619

2719

2919

3119

3319

3519

3719

2620

2720

2920

3120

3320

3520

3720

2621

2721

2921

3121

3321

3521

3721

2622

2722

2922

3122

3322

3522

3722

2623

2723

2923

3123

3323

3523

3723

2624

2724

2924

3124

3324

3524

3724

2625

2725

2925

3125

3325

3525

3725

2626

2726

2926

3126

3326

3526

3726

2627

2727

2927

3127

3327

3527

3727

Rio Nahr el Aouaj

SÍRIA

DAMASCO

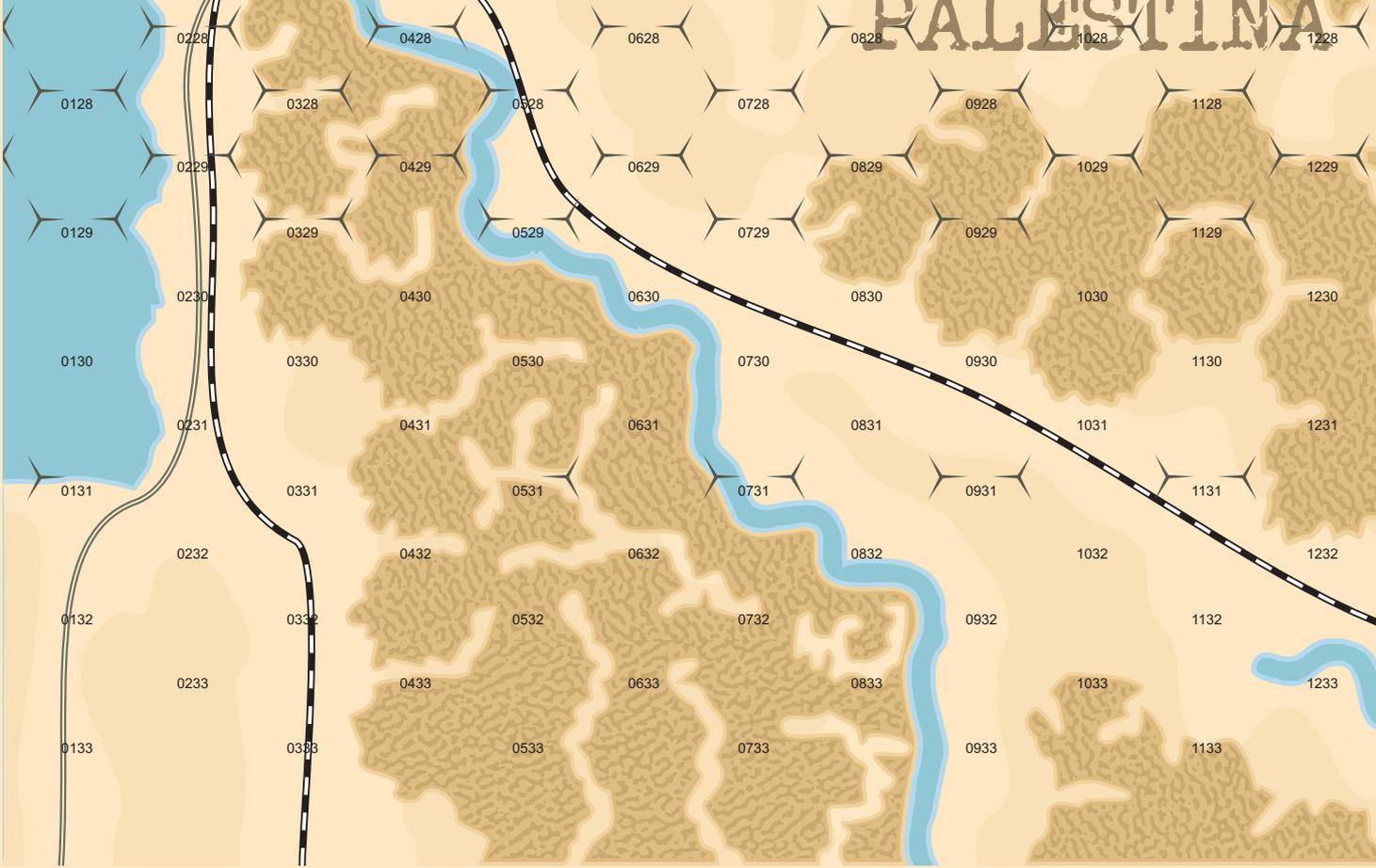
KISSOUÉ

SANAMEIN

EZRAA

SHEIK MESKINE





TURNOS

01

02

03

04

05

Poder Aéreo



Aliados

1

2

3

4

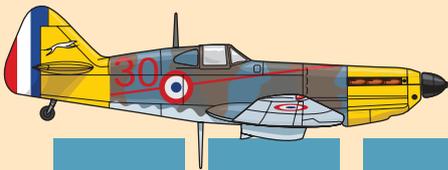
5

6

7

8

9



França Vichy

1

2

3

4

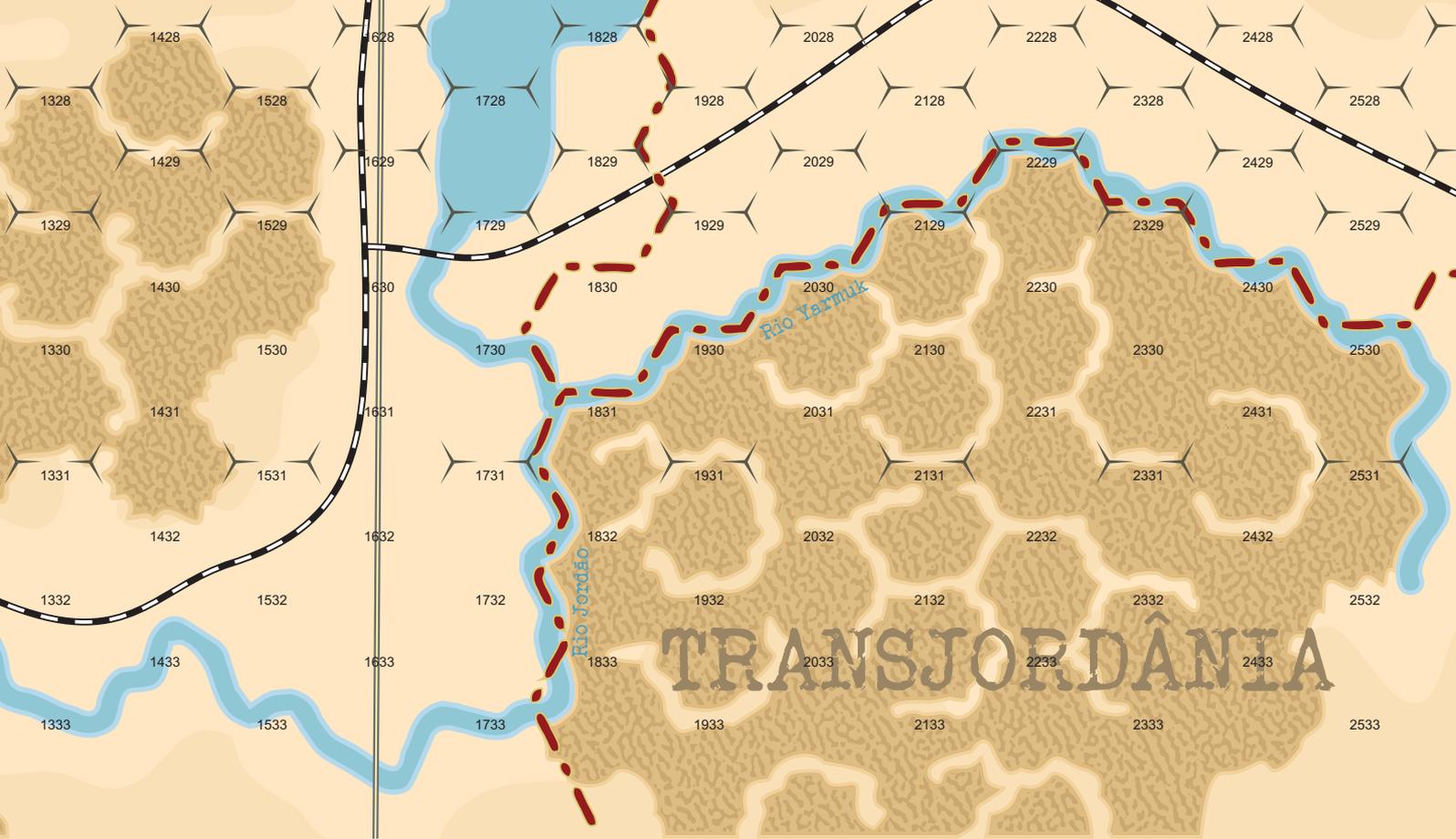
5

6

7

8

9



10

10

TURNO	ALIADOS	VICHY
01 a 03	5	5
04 a 06	5	8
07 a 09	10	10
10 a 13	10	6
14 a 17	10	2

	1-4	1-3	1
2-12	DVB ARI	IMP	D A
3-11	DVB ARB	DVB ARI	I
4-10	DVI ARI	DVB ARB	D A
5-9	DVI ARB	DVI ARI	D A
6-8	DVB AE	DVI ARB	D A
7	DVI AE	DVB AE	D A

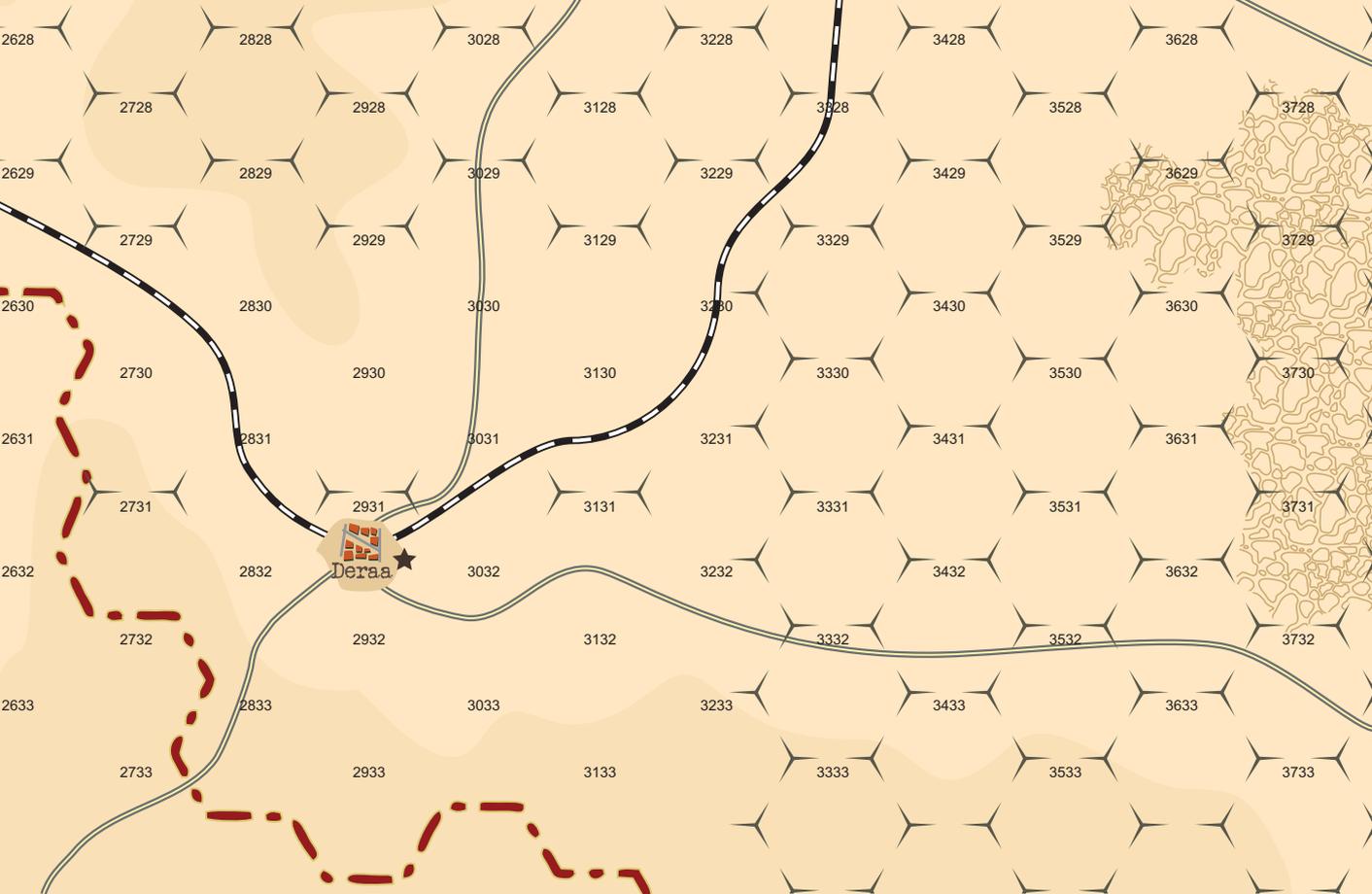


TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
EMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVB	DE AVI
DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVB
DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP

LEVANTE 1941

A CAMPANHA ESQUECIDA

TIPOS DE TERRENO

Movimento	1	1	1	2-3	2-X	2-3	3-X	Proibido	2-X	1-2	1-1/2	30 hex.	-	Proibido
Combate	-	1	2	1	1	1	3	-	1	2	-	-	-	-



TURNOS	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Poder Aéreo



Aliados

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



França Vichy

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

TURNO	ALIADOS	VICHY
01 a 03	5	5
04 a 06	5	8
07 a 09	10	10
10 a 13	10	6
14 a 17	10	2

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 ARI	IMP	DRB AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	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 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	DE AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
6-8	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
7	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP