

BATALHA DO BZURA

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO HISTÓRICA:

A Batalha do rio Bzura foi o primeiro grande combate da 2ª Guerra Mundial. Ocorrida durante a invasão alemã de setembro de 1939, a massa de dois exércitos poloneses lançou-se contra um anteparo de infantaria que cobria o flanco da ofensiva alemã contra Varsóvia na região do rio Bzura. Durante uma semana, todas as esperanças alemãs no rápido êxito de sua ousada Blitzkrieg (“Guerra-Relâmpago”) ficaram em suspenso. A extrema necessidade de uma vitória rápida não dava margem a contratempos e qualquer atraso em liquidar a Polônia poderia ser fatal para a Alemanha nazista.

Por 06/09/1939, em plena retirada, os Exércitos Pomorze e Poznan haviam se aglutinado, enquanto rumavam para o Leste, em direção a Varsóvia. A 07/09/1939, os alemães estavam se aproximando de Leczyca, o que efetivamente cortaria a rota de fuga dos seus exércitos. Estava evidente a necessidade de escapar para o Leste e os poloneses partiram para a ofensiva a 09/09/1939.

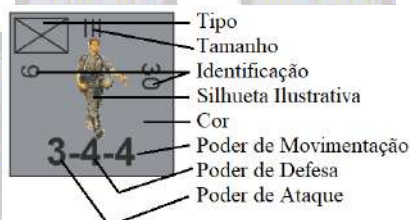
Os alemães, por sua vez, também avançavam celeremente para Varsóvia. A profunda penetração do 8º Exército alemão para o Nordeste havia criado dificuldades no seu flanco esquerdo, onde a linha do 10º Corpo se esticava cada vez mais. O ataque polonês pegou os alemães de surpresa e estes sofreram pesadas baixas e tiveram que ceder muito terreno. No entanto, com o desenrolar da batalha, reforços alemães chegaram, bem como forte apoio aéreo. Aos poloneses restou apenas uma batalha desesperada, cuja resistência organizada terminou a 19/09/1939.

2.0 – MATERIAL:

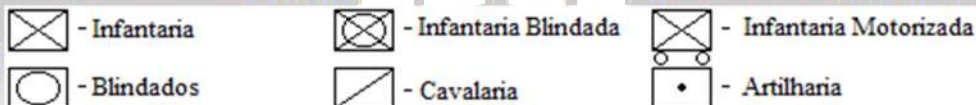
2.1- Mapa → Representa a região da Polônia onde se desenrolou a batalha, representada num tabuleiro de 840 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 90 peças (excetuando-se marcadores), sendo 55 alemãs (uma das Waffen-SS) e 35 polonesas. As peças alemãs são representadas na cor cinza, as polonesas em branco e vermelho e a das Waffen-SS em preto.

2.2.1 – Características das Peças:



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



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

OBSERVAÇÃO:

- Algumas unidades polonesas de infantaria são representadas como brigadas, mas são de fato divisões que já haviam sofrido baixas pesadas e estavam com efetivos reduzidos.

Identificação da Unidade: Nesta simulação, os números à direita identificam a divisão e os números à esquerda identificam regimentos e brigadas.

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

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

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

A unidade do exemplo é o 6º Regimento (III) da 30ª Divisão de Infantaria alemã (cor cinza). Seu Poder de Ataque é 3, seu Poder de Defesa é 4 e seu Poder de Movimentação é 4.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui quatro tabelas: Tabela de Efeitos de 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 9 a 19 na parte inferior esquerda do tabuleiro, cada turno representa 1 dia do período real (representando o período de 09/09/39 a 19/09/39).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior direita do tabuleiro. Nesta simulação, somente o jogador alemão conta com poder aéreo. Seu emprego é explicado adiante.

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

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador polonês, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” polonesa; em seguida, vem a “Fase de Combate” polonesa, quando o jogador polonês executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” polonesa, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move suas unidades; 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.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria alemã 3-4-8 sai de Lodz (hexágono 0724) em direção a Zgierz (hexágono 0722) por estrada (2 pontos), segue então para o Norte por mais dois hexágonos de terreno aberto (2 pontos), segue então para Noroeste através do hexágono de floresta (2 pontos) e chega a Ozorków (hexágono 0519) (1 ponto), totalizando 7 pontos (2+2+2+1). Como ela tem um poder de movimentação de 8 pontos, poderia ainda avançar mais um hexágono de terreno aberto.

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.
- Unidades polonesas são proibidas de atravessar para o Norte do rio Vístula.

4.1 – Restrições à Movimentação →

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

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade polonesa ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade polonesa 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.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro →

4.2.1 – Entrada: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. As unidades polonesas de reforço entram sempre pela borda Oeste, gastando seus pontos de movimentação já a partir do primeiro hexágono que ocupar. As unidades alemãs de reforço entram por todas as bordas do tabuleiro, conforme listado em 9.1.4 (V.), igualmente gastando seus pontos de movimentação já a partir do primeiro hexágono que ocupar.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades alemãs e polonesas que entram pela borda Oeste o fazem ao Norte de Krosniewice (hexágono 0211).
- Unidades alemãs que entram pela borda Norte o fazem ao Norte do rio Vístula.
- Unidades alemãs que entram pela borda Leste o fazem ao Sul da Floresta de Kampinos.

4.2.2 – Saída: Unidades alemãs não podem sair voluntariamente do tabuleiro. Unidades polonesas podem somente sair somente pela borda Leste, sem, contudo, retornar ao jogo. Além disso, as seguintes unidades são removidas do tabuleiro nos seguintes turnos, desde que não estejam cercadas (são removidas assim que forem liberadas):

- ❖ Brigada de Cavalaria Nowogrodzka polonesa – Turno 12;
- ❖ 1ª Divisão Panzer alemã – Turno 18.

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 de Combate, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequência é como descrita abaixo:

5.1.1- Relação de Forças:

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

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

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

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

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

OBSERVAÇÕES:

- 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.
- Blindados **não** podem engajar fortificações.

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.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades polonesas sendo atacadas e cuja única possibilidade de recuo é através do rio Vístula para o Norte, são consideradas cercadas.

5.1.4 - Surpresa: Nos turnos 9 a 12, o jogador polonês conta com mais uma coluna à direita em todos os seus ataques (exceto os exclusivamente de artilharia) na Tabela de Efeitos de Combate, por efeito de surpresa.

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 motorizadas (blindados, infantaria motorizada, infantaria mecanizada, etc.) e de cavalaria podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) apenas um (unidades de artilharia não avançam após vitória em combate). Além disso, podem ignorar as zonas de engajamento inimigas nesse movimento. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

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

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

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

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma zona de engajamento inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento deverá(ão) receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de zona de engajamento inimiga, então todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÕES:

- Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.
- Unidades de qualquer nacionalidade obrigadas a recuar para o Leste **não** são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro.
- Unidades polonesas obrigadas a recuar pelas bordas Oeste, Norte e Sul são consideradas destruídas.
- Unidades polonesas obrigadas a recuar para o Norte através do rio Vístula são consideradas destruídas.
- Unidades alemãs obrigadas a recuar para fora do tabuleiro por qualquer borda não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o alemão possui poder aéreo, conforme a tabela abaixo.

TORNOS	PONTOS
9 a 12	0
13 a 15	5
16 a 17	15
18 a 19	10

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador alemão tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas, uma marcada “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, ele coloca a pecinha no número relativo 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 polonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador alemão decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, 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 3 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. Enquanto estiver assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente os alemães têm possibilidade de recuperar baixas. Basta que a unidade fique um turno desengajada e possa “descrever” uma “linha” qualquer desimpedida de zonas de engajamento inimigas até a sua retaguarda (ou seja, livre da situação de cerco) ao encerrar a sua Fase de Movimentação. Poderá então ser desvirada.

8.0 – FORTIFICAÇÃO:

Sempre que o defensor polonês estiver sendo atacado através de uma fortificação, ele “ganha” 3 colunas à esquerda na Tabela de Efeitos de Combate. Além disso, se a unidade tiver que recuar como resultado de combate (DRI ou DRB), ela é desobrigada de fazê-lo (se ela estiver atacando, porém, ela tem que recuar).

OBSERVAÇÃO:

- Apenas o jogador polonês tem o benefício do emprego de fortificações.

9.0 – PREPARAÇÃO:

Por volta de 06/09/39, os Exércitos poloneses Pomorze e Poznan estavam em plena retirada em direção a Varsóvia. No comando dessas forças estava o General Tadeusz Kutrzeba. O Exército Pomorze tinha sob o seu comando as divisões de infantaria 4^a, 15^a, 16^a, 26^a e 27^a, enquanto o Exército Poznan tinha as divisões 14^a, 17^a e 25^a e as brigadas de cavalaria Podolska e Wielkopolska. Em grande parte, essas forças estavam intactas e em boas condições de combate, embora a 15^a e a 27^a estivessem com efetivos reduzidos. Diante deles, estava o 8º Exército alemão, que então estava derrotando o Exército Lodz. Com a autorização do Marechal Edward Rydz-Smigly, comandante supremo polonês, Kutrzeba decidiu lançar suas forças contra o flanco exposto dos alemães, visando abrir caminho para o Leste e aliviar a pressão sobre o Exército vizinho.

A profunda penetração para o Nordeste realizada pelo 8º Exército alemão, do General Johannes Blaskowitz, criou dificuldades no seu flanco esquerdo, onde a linha do seu 10º Corpo se esticava cada vez mais. O setor mais vulnerável era o da 30ª Divisão de Infantaria, espalhada ao longo de mais de 30 quilômetros e prosseguia avançando para Nordeste. As demais divisões do Exército (10^a, 17^a e 24^a) estavam avançando rapidamente para o Norte e acabaram sendo atraídas para o combate no rio Bzura. A prioridade das forças alemães era atingir Varsóvia e a ofensiva polonesa foi grandemente negligenciada num primeiro momento, não contando sequer com apoio aéreo significativo.

Esta era a situação a 09/09/39.

9.1 – Colocação Inicial das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; DMtz – Divisão Motorizada; DPz – Divisão Panzer; RArt – Regimento de Artilharia; RI – Regimento de Infantaria; RMtz – Regimento Motorizado; Bgda – Brigada; Cav – Cavalaria.

9.1.1 - Colocação Inicial Polonesa: o jogador polonês deve distribuir as suas unidades conforme a seguinte relação:

-  2ª, 28ª e 30ª Bgda e 32º RI – Modlin (hexágono 3505);
-  14ª DI – Hexágono 0713;
-  17ª DI – Hexágono 0514;
-  25ª DI – Hexágono 0315;
-  24º RI (27ª DI) – Hexágono 0104;
-  208º RI (27ª DI) – Hexágono 0106;
-  13º RI – Gniewniewice (hexágono 3107);
-  19º RI – Kowal (hexágono 0202);
-  35º RI – Gostynin (hexágono 0906);
-  Bgda Cav Nowogrodzka – Wyszogród (hexágono 2407);
-  Bgda Cav Podolska – Leczyca (hexágono 0316);
-  Bgda Cav Wielkopolska – Lowicz (hexágono 1915);
-  RArt Pomorze – Hexágono 0613;
-  RArt Poznan – Hexágono 0314.

9.1.2 - Colocação Inicial Alemã: O jogador alemão deve distribuir as suas unidades conforme a seguinte relação:

-  10ª DI – Distribuída nos hexágonos 2119, 2120 e 2121;
-  17ª DI – Distribuída nos hexágonos 1522, 1523 e 1524 (Brzeziny);
-  24ª DI – Distribuída nos hexágonos 1917, 2017 e 2116;
-  30ª DI – Distribuída nos hexágonos 0318, 0817 e 1316;
-  Arko 17 – Jezów (hexágono 2024);
-  Arko 22 – Lyszkowice (hexágono 1918).

9.1.3 - Reforços Poloneses:

-  Turno 9 – 4ª e 16ª DI;
-  Turno 10 – 26ª DI;
-  Turno 11 – 15ª DI.

9.1.4 - Reforços Alemães:

-  Turno 11 – 3ª DI (borda Norte);
-  Turno 12 – 18ª, 19ª e 31ª DI (borda Leste); Arko 2 (borda Norte);
-  Turno 13 – 4ª DPz e Arko 30 (borda Leste); 50ª e 208ª DI (borda Oeste); 221ª DI (borda Sul);
-  Turno 14 – 228ª DI (borda Norte); Arko 3 (borda Oeste);
-  Turno 15 – 213ª DI (borda Sul); RMtz *Leibstandarte Adolf Hitler* (LAH) (borda Leste);
-  Turno 16 – 1ª DPz (borda Leste);
-  Turno 19 – 29ª DMtz (borda Sul).

9.2 – Objetivos → Os alemães devem impedir os poloneses de escapar para o Leste e destruir todas as tropas polonesas depressa, para poder retomar o avanço para Varsóvia e transferir unidades para o Oeste para enfrentar os aliados ocidentais. Ao fim da partida, ambos marcam 20 pontos por Kutno (hexágono 0611).

Além disso, os alemães marcam mais 1 ponto por unidade polonesa destruída.

Os poloneses, por sua vez, marcam 10 pontos por unidade alemã destruída, 10 pontos por qualquer outra cidade em seu poder e 2 pontos por unidade sua (intacta ou não) a permanecer no tabuleiro.

Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	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	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Floresta	2	3	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Fortificação	---	---	3 Colunas*
Estrada	---	---	---

*Válido somente para os poloneses.

TABELA DE BOMBARDEIO:

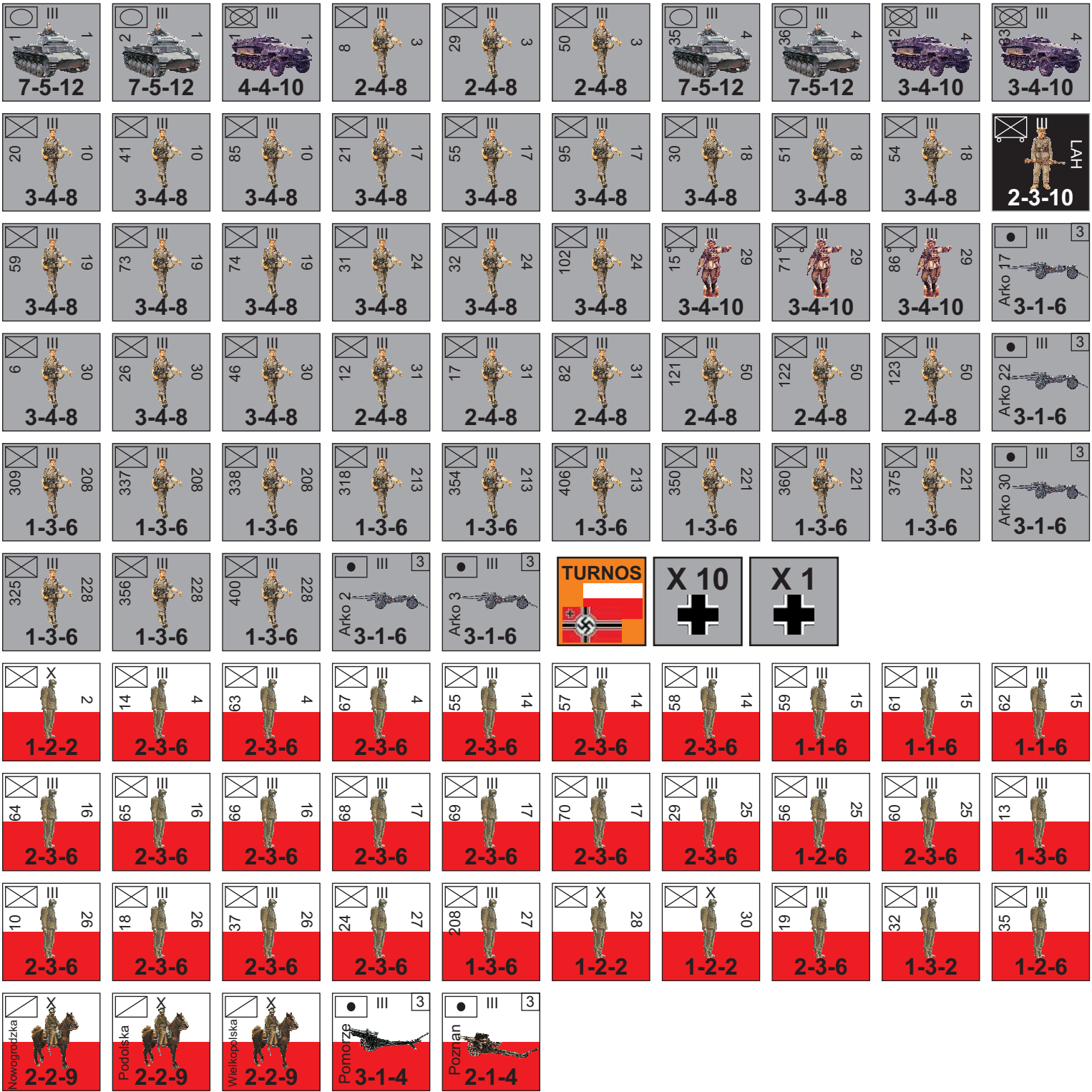
	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 36	37 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

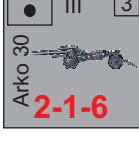
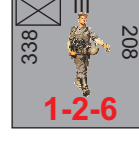
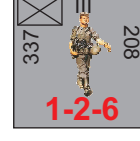
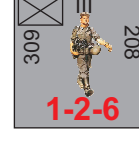
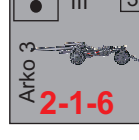
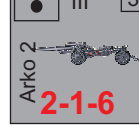
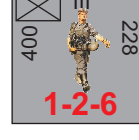
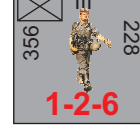
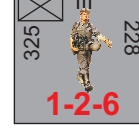
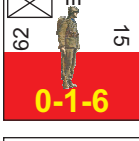
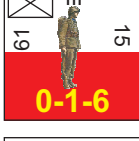
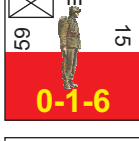
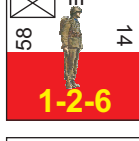
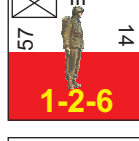
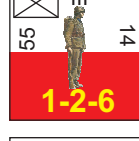
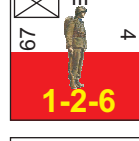
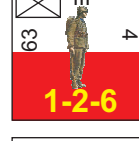
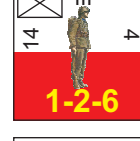
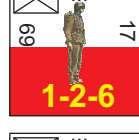
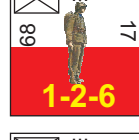
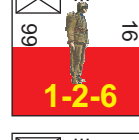
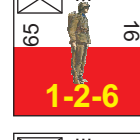
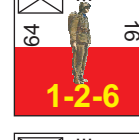
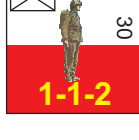
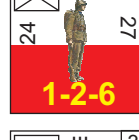
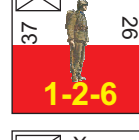
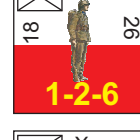
DI - Defesa Intacta

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

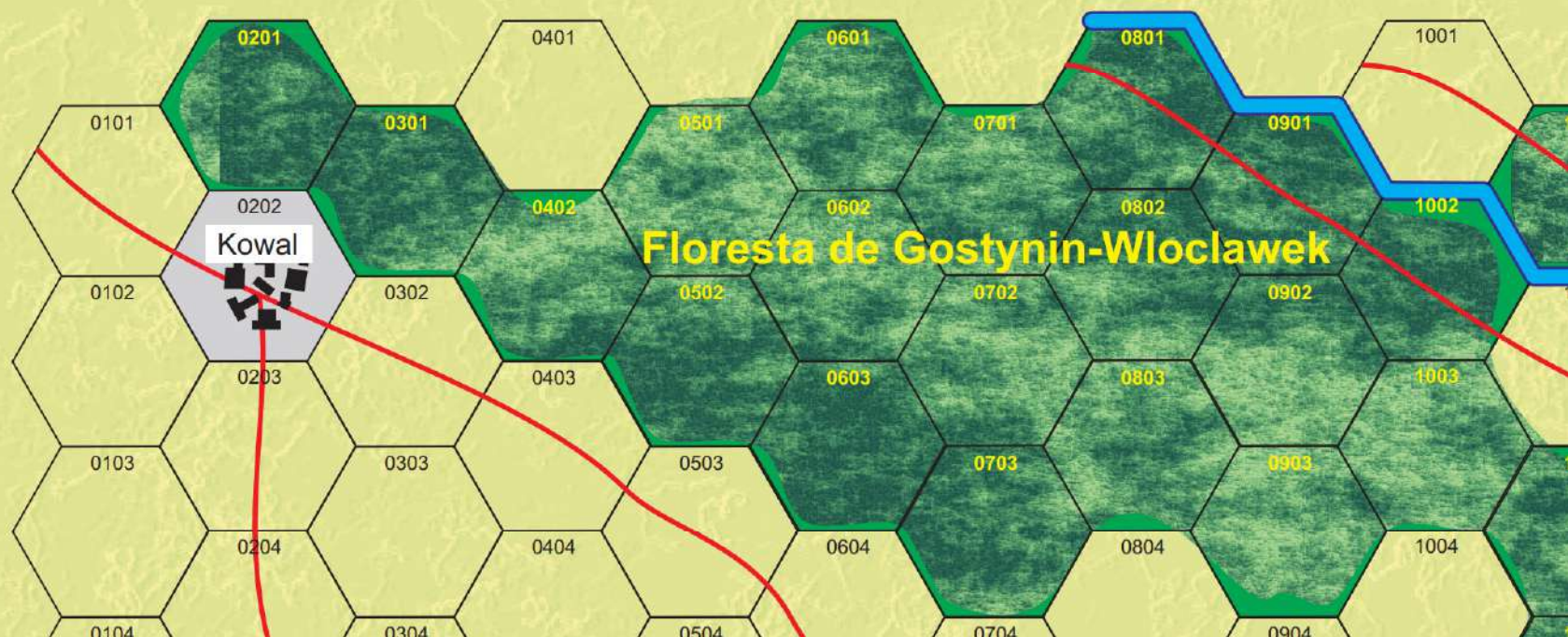
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Blindada, Infantaria Motorizada e Cavalaria.	1	2
Blindados	2	1
Artilharia	2	2



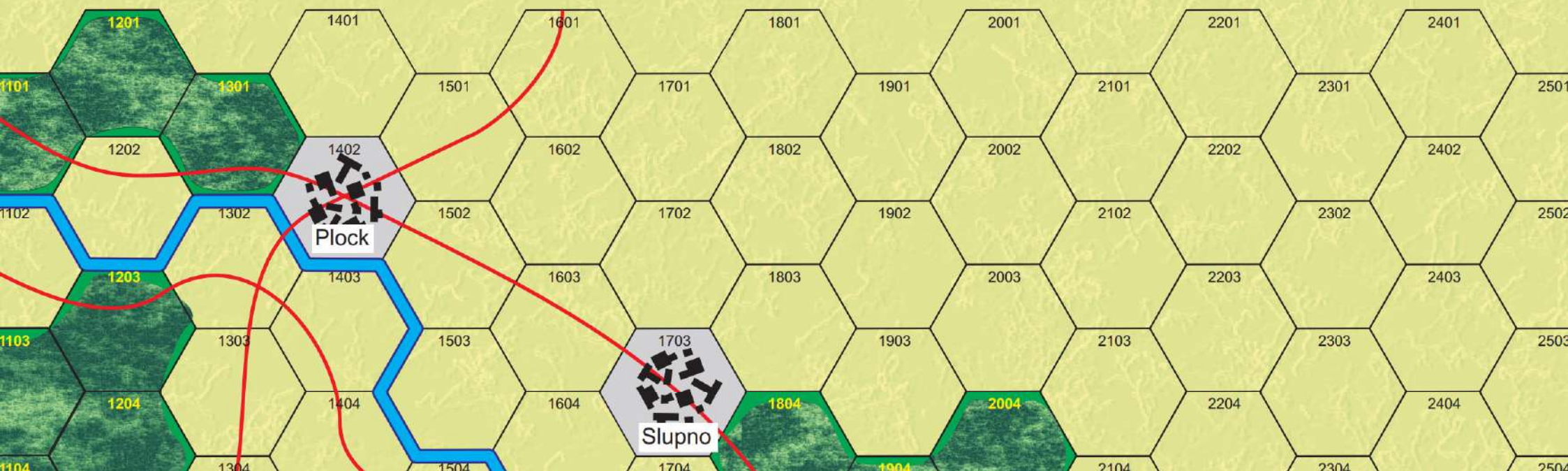
 83 4 2-2-10	 12 4 2-2-10	 96 4 4-3-12	 35 4 4-3-12	 05 3 1-2-8	 62 3 1-2-8	 8 3 1-2-8	 1 1 2-2-10	 2 1 4-3-12	 1 1 4-3-12
 LAH 1-2-10	 45 18 2-2-8	 15 18 2-2-8	 06 18 2-2-8	 56 17 2-2-8	 55 17 2-2-8	 12 17 2-2-8	 58 10 2-2-8	 14 10 2-2-8	 02 10 2-2-8
 Arko 17 2-1-6	 98 29 2-2-10	 17 29 2-2-10	 51 29 2-2-10	 201 24 2-2-8	 32 24 2-2-8	 13 24 2-2-8	 71 19 2-2-8	 32 19 2-2-8	 65 19 2-2-8
 Arko 22 2-1-6	 123 50 1-2-8	 221 50 1-2-8	 121 50 1-2-8	 28 31 1-2-8	 71 31 1-2-8	 21 31 1-2-8	 94 30 2-2-8	 92 30 2-2-8	 9 30 2-2-8
 Arko 30 2-1-6	 573 221 1-2-6	 096 221 1-2-6	 056 221 1-2-6	 904 213 1-2-6	 556 213 1-2-6	 816 213 1-2-6	 336 208 1-2-6	 736 208 1-2-6	 606 208 1-2-6
				 Arko 3 2-1-6	 Arko 2 2-1-6	 007 228 1-2-6	 956 228 1-2-6	 526 228 1-2-6	
 62 15 0-1-6	 19 15 0-1-6	 69 15 0-1-6	 89 14 1-2-6	 79 14 1-2-6	 55 14 1-2-6	 79 4 1-2-6	 39 4 1-2-6	 71 4 1-2-6	 X 2 1-1-2
 13 25 1-2-6	 09 25 1-2-6	 95 25 1-1-6	 62 25 1-2-6	 07 17 1-2-6	 69 17 1-2-6	 89 17 1-2-6	 99 16 1-2-6	 59 16 1-2-6	 49 16 1-2-6
 35 26 1-1-6	 26 26 1-2-2	 61 26 1-2-6	 X 30 1-1-2	 X 28 1-1-2	 208 27 1-2-6	 42 27 1-2-6	 73 26 1-2-6	 81 26 1-2-6	 01 26 1-2-6
				 Poznan 1-1-4	 Pomorz 2-1-4	 Wielkopolska 1-2-9	 Podolska 1-2-9	 Nowogrodzka 1-2-9	



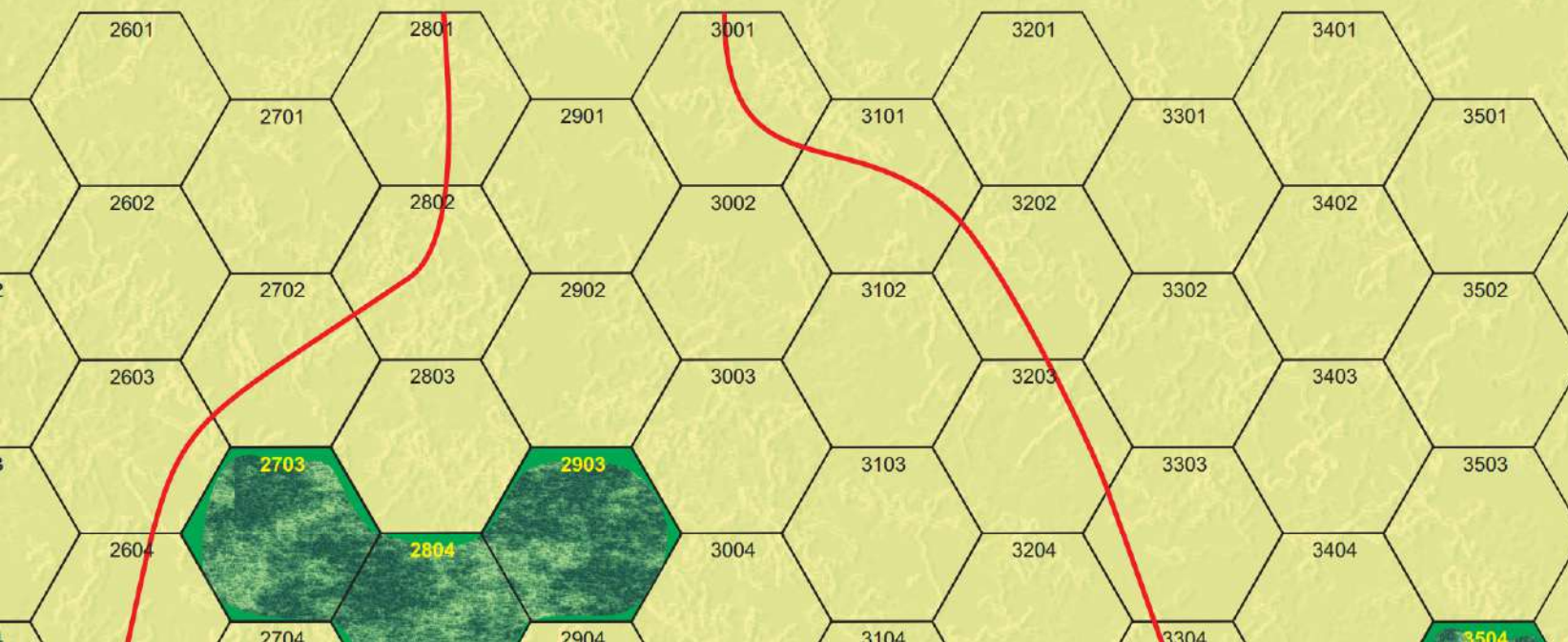
BATA

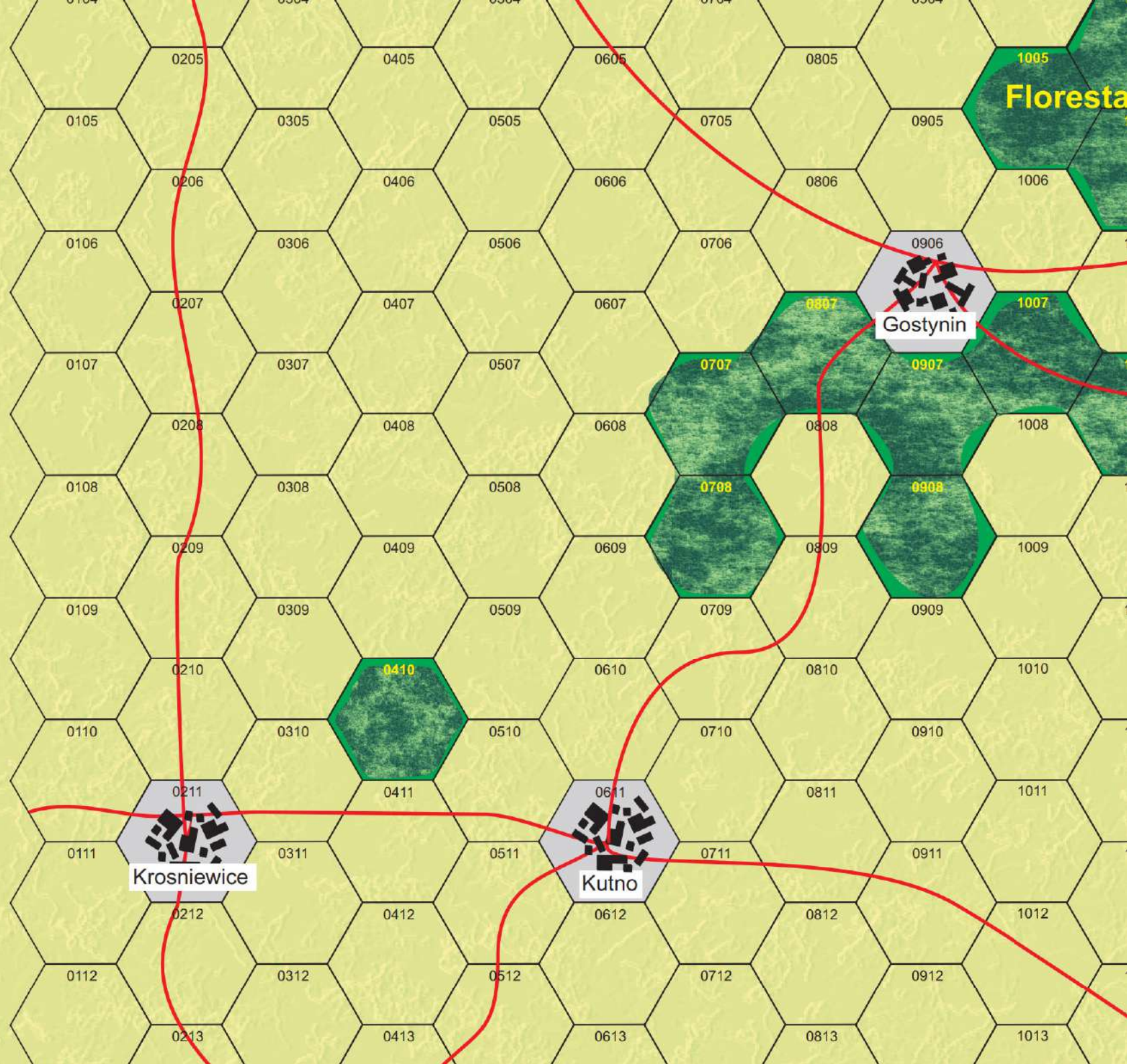


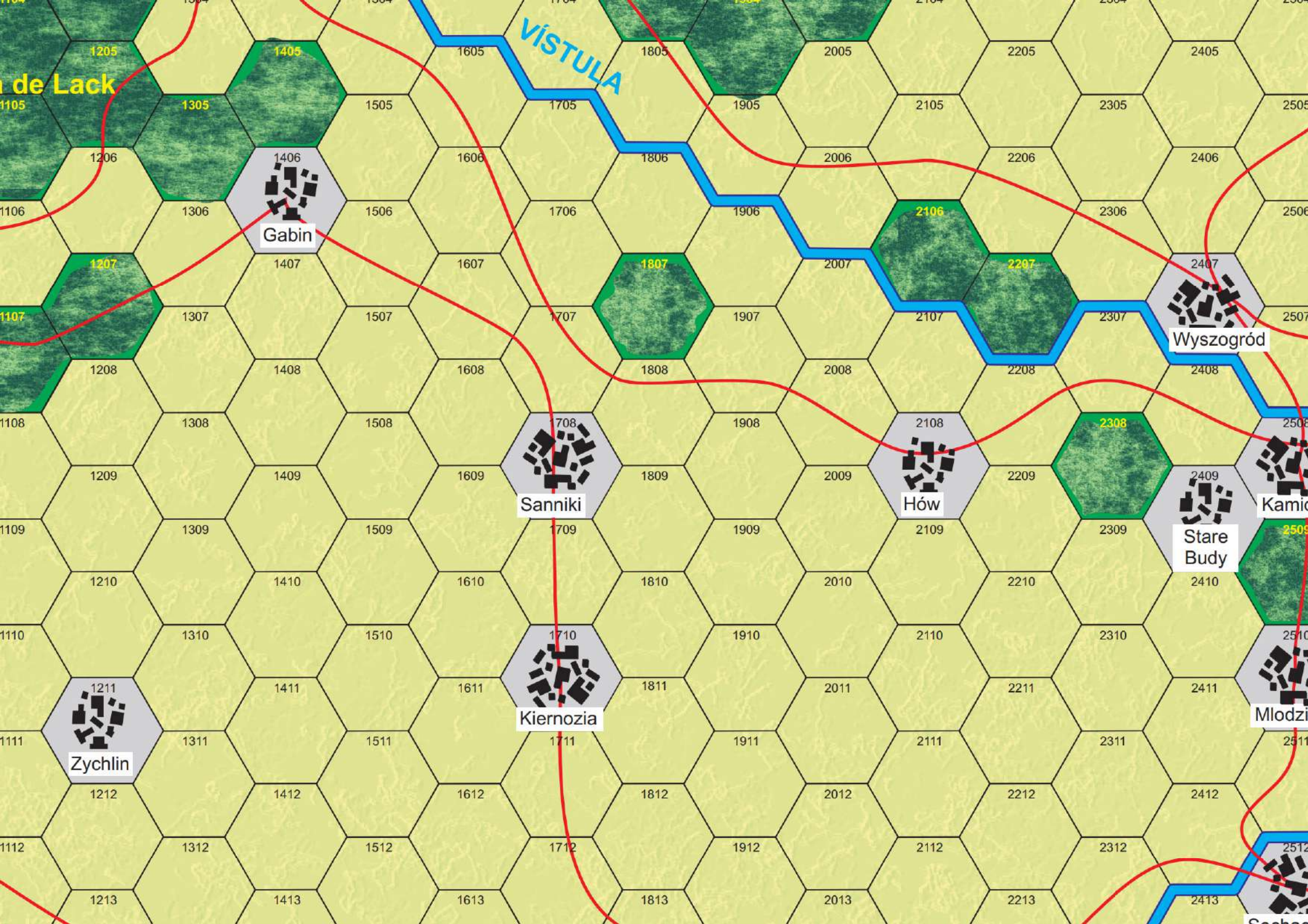
ALPHA DO BZ



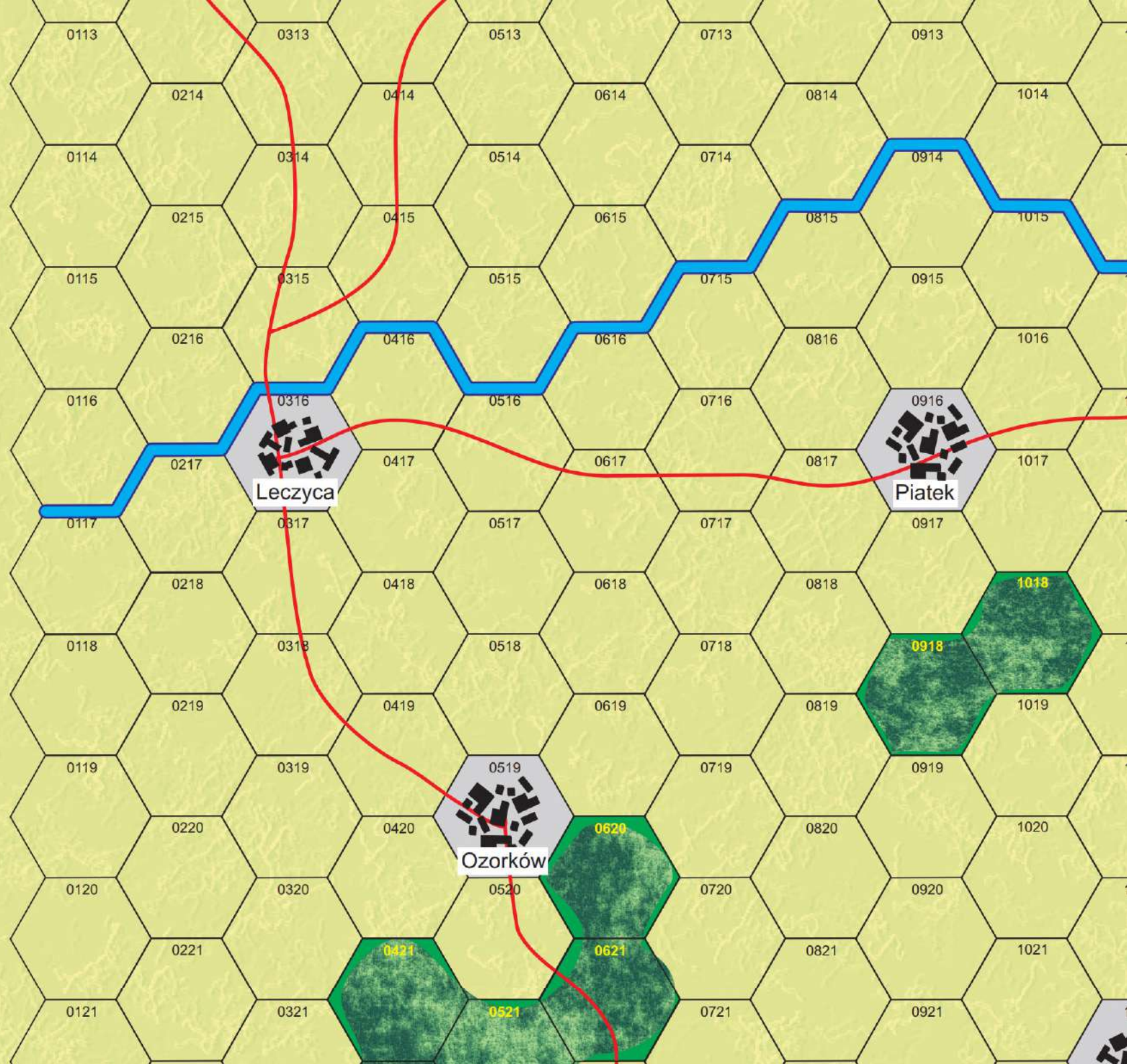
URA

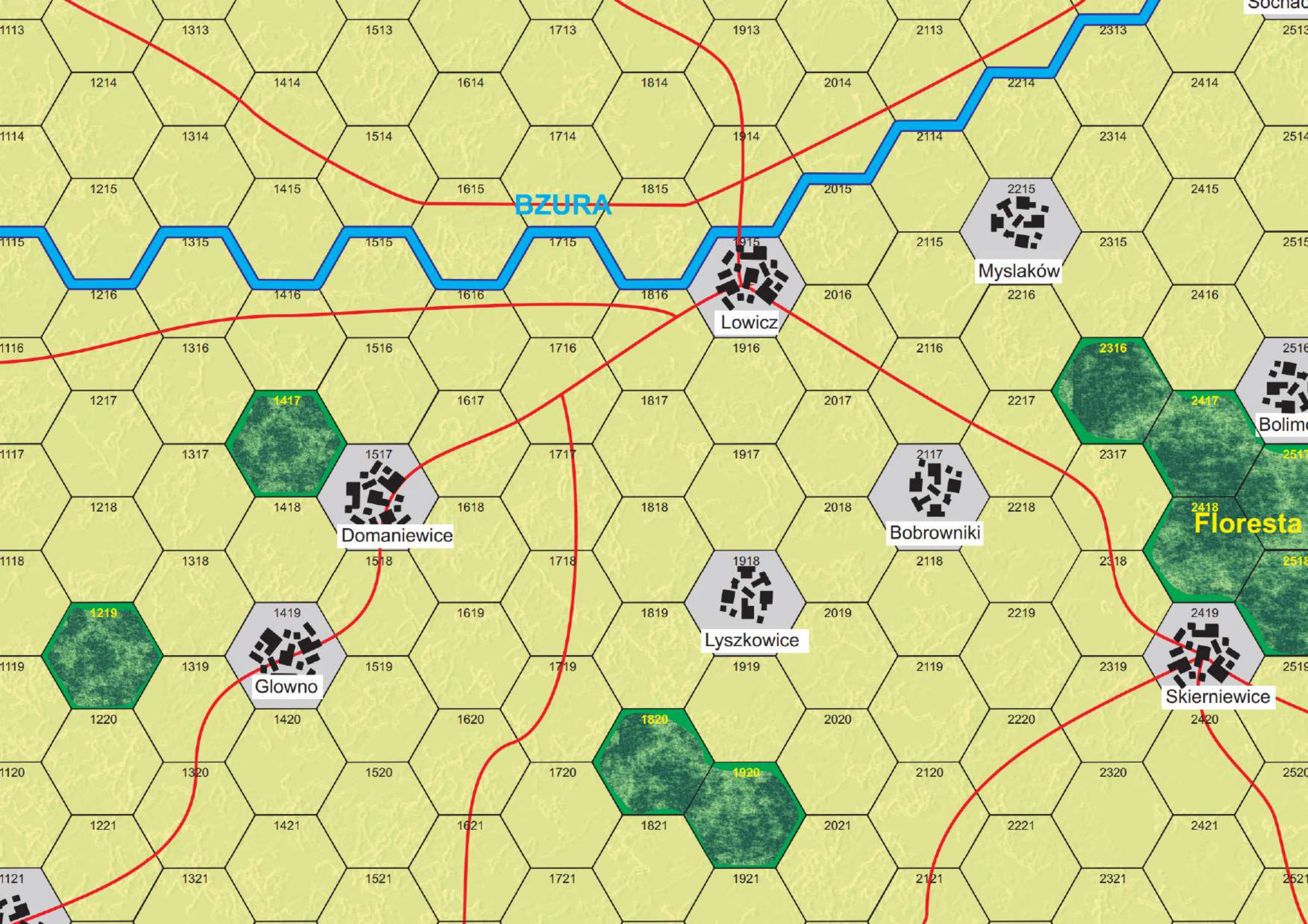


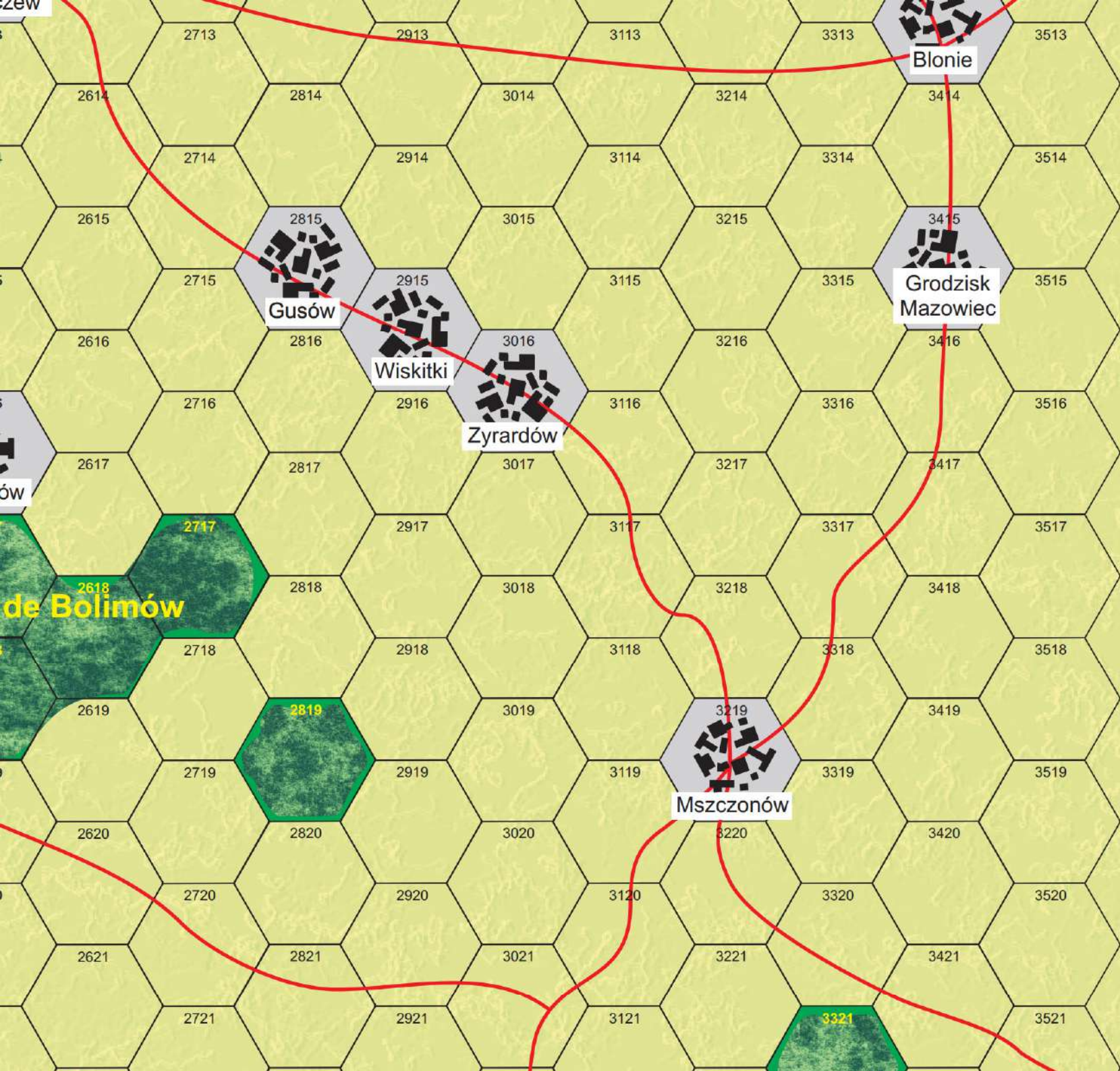


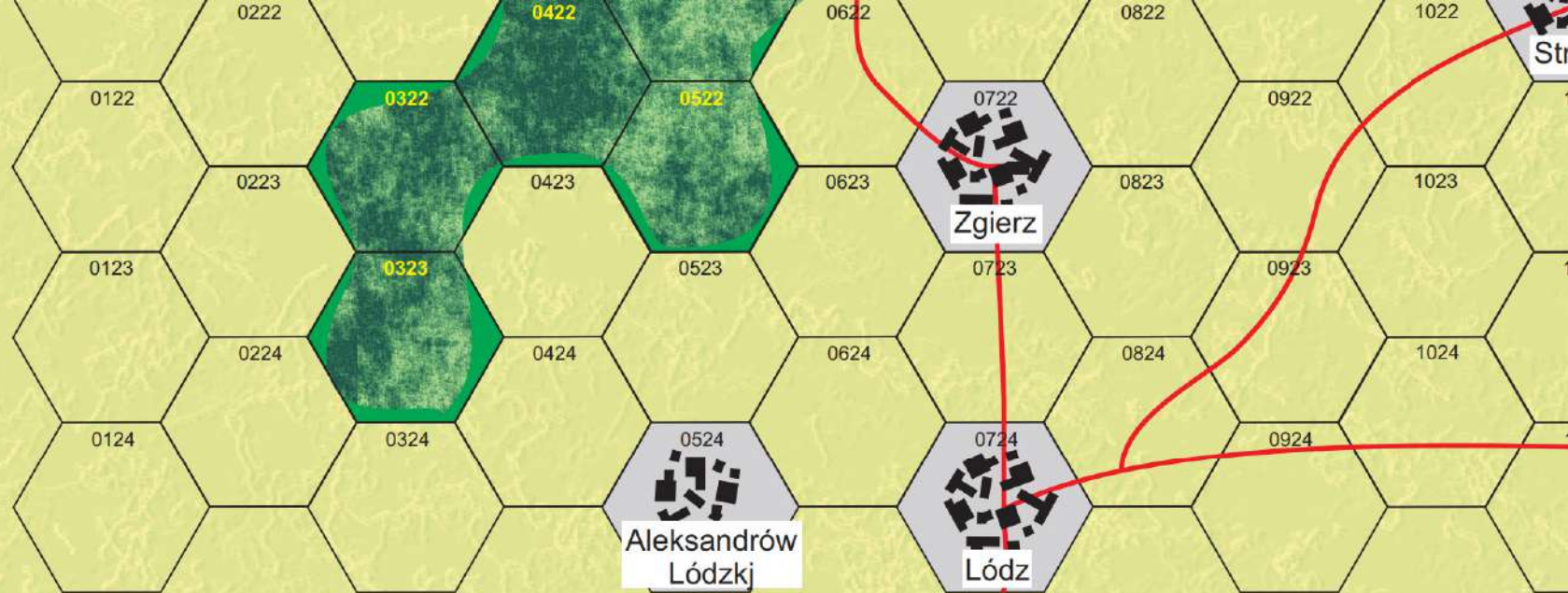






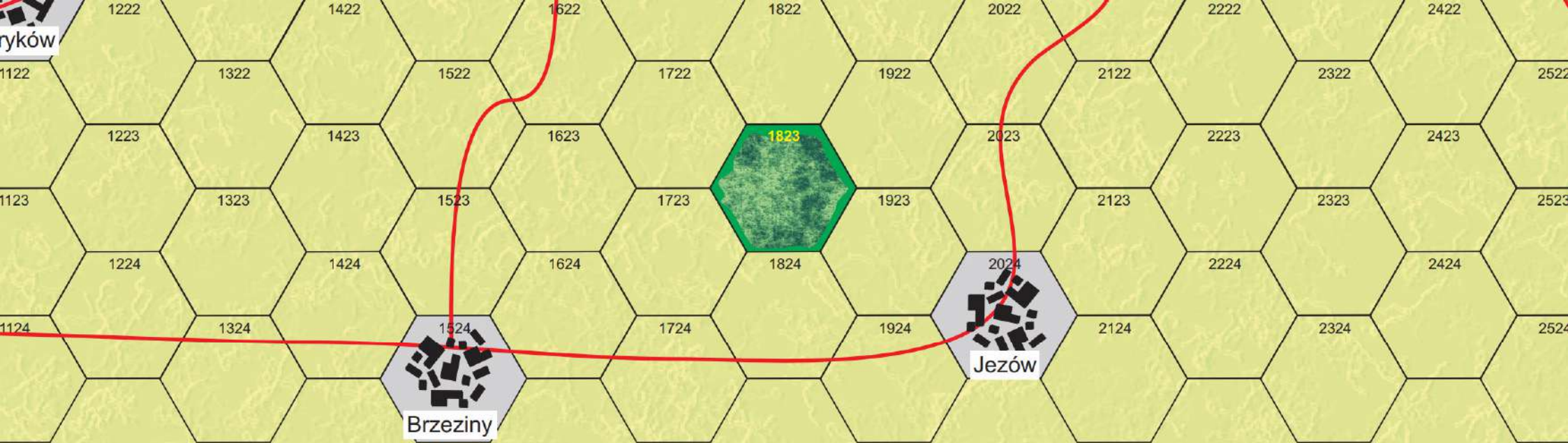






Marcador de Turnos





Tipos de Terrenos



MOVIMENTAÇÃO
COMBATE

ABERTO
1

CIDADE
1
2

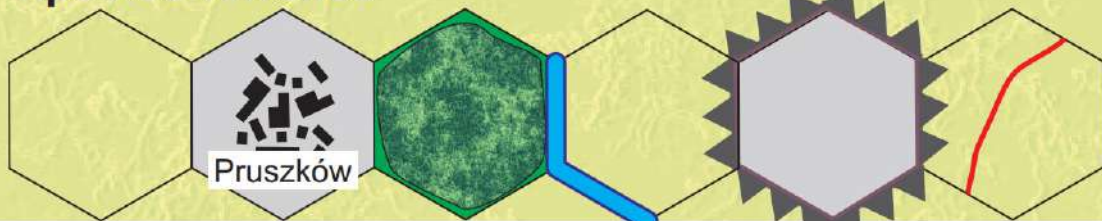
FLORESTA
2 - 3
2

RIO
1 - 2
2

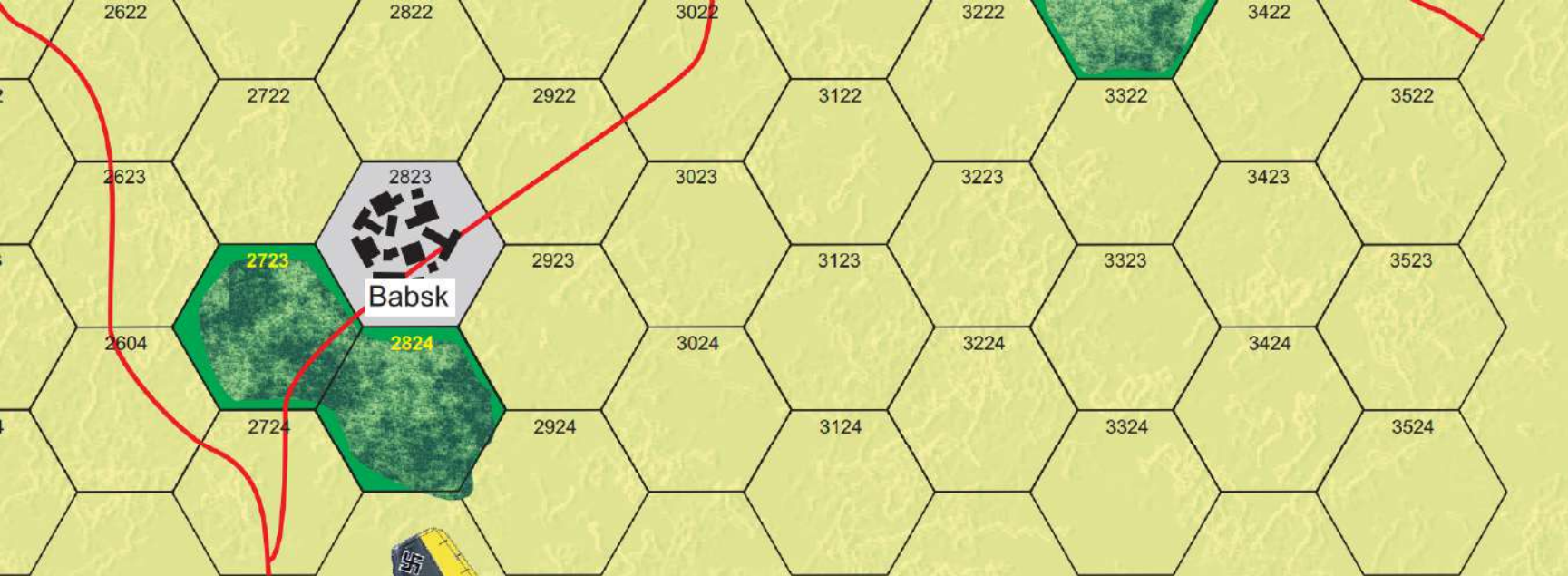
FORTIFICAÇÃO

3

ESTRADA
1 - 0,5



TURNOS	PONTO
9 a 12	0
13 a 15	5
16 a 17	15
18 a 19	10



S



Marcador de Poder Aéreo - Alemães

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



Tipos de Terrenos

	ABERTO	CIDADE	FLORESTA	RIO	FORTIFICAÇÃO	ESTRADA
NO	1 ---	1 2	2 - 3 2 -	1 - 2 2	---	1 - 0,5 ---

TURNOS	PONTOS
9 a 12	0
13 a 15	5
16 a 17	15
18 a 19	10



Marcador de Poder Aéreo - Alemães									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10