

## BATALHA DE REICHSWALD

### Regras Gerais

#### 1.0 – INTRODUÇÃO:

Após o fracasso da ofensiva das Ardenas, os alemães perderam grande volume de tropas (além do desvio do 6º Exército Panzer SS para a frente russa), ficando sem condições de defender a frente ocidental adequadamente. Sabedores disso, os britânicos prepararam o mais violento ataque realizado por eles em toda a 2ª Guerra Mundial: a "Operação Veritable". Sob o comando do 1º Exército canadense, o XXX Corpo britânico e o II Corpo canadense lançariam sete divisões de infantaria e duas blindadas (além de outras unidades) numa frente defendida por menos de duas divisões do 1º Exército Paraquedista alemão. Mais de 500 tanques aliados (só na primeira leva) enfrentariam cerca de 80 blindados alemães (remanescentes de duas divisões Panzer destruídas nas Ardenas). Além disso, os aliados tinham o domínio do ar e haviam concentrado o maior volume de artilharia de toda a frente ocidental. Porém, a região era propícia à defesa: área de florestas (especialmente a grande Reichswald) e cristas; além disso, havia muitas inundações (a maioria provocada pelos alemães) e o tempo, após o início da batalha, tornou-se chuvoso, fazendo os aviões aliados permanecerem no chão e transformando o solo em imenso lamaçal.

Assim, a batalha, que se iniciou a 08/02/1945, foi sangrenta e difícil. As divisões blindadas britânicas não puderam atuar devido à lama profunda e os aviões aliados apareceram poucas vezes. Este cenário termina em 22/02/1945, dia que a cidade de Goch foi capturada. O dia seguinte marcou o início do ataque americano ("Operação Granada") mais ao sul. Os britânicos, após cinco anos de sofrimento, afinal pisavam em solo alemão.

#### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região da batalha, num total de 468 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 103 peças (excetuando-se marcadores), sendo 53 britânicas (cor rosa), 38 alemãs (cinza) e 12 canadenses (rosa com faixa amarela).

2.2.1 – Características das Peças:



**Tamanho da Unidade:** Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contedores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo de Exército (XXX). Esta simulação é de nível Regimento (III)/Brigada (X), mas também conta com unidades de nível Batalhão (II).

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

	- Infantaria		- Blindados		- Artilharia		- Engenharia Blindada
	- Infantaria Blindada		- Tanque Lança-chamas		- Artilharia AP		- Engenharia Blda Pontes
	- Paraquedistas		- Montanhistas		- Caça-tanques		- Blindado Anfíbio

**Identificação da Unidade:** Nesta simulação, o número à esquerda identifica o regimento, brigada ou batalhão e o número à direita identifica a divisão a que a unidade pertence. As unidades que têm uma barra (/) denotam uma subunidade e a unidade a que ela pertence. Por exemplo, 86/8 significa o 86º Regimento da 8ª Brigada Blindada. Algumas unidades têm ainda identificações peculiares:

- 1Eng.As = 1ª Brigada de Engenharia de Assalto;
- 1FFY/31 = 1st Fife and Forfar Yeomanry da 31ª Brigada Blindada;
- 1Lot/30 = 1st Lothians and Border Horse Regiment da 30ª Brigada Blindada;
- 2WeG/6G = 2nd Welsh Guards da 6ª Brigada Blindada de Guardas;
- 2 W Dr/30 = 2nd County of London Yeomanry (Westminster Dragoons) da 30ª Brigada Blindada;
- 3ScG/6G = 3rd Scots Guards da 6ª Brigada Blindada de Guardas;
- 4/7RDrG/8 = 4th/7th Royal Dragoon Guards da 8ª Brigada Blindada;
- 4GrG/6G = 4th Grenadier Guards da 6ª Brigada Blindada de Guardas;
- 13/18Hu/8 = 13th/18th Hussars da 8ª Brigada Blindada;
- 22 Dr/30 = 22nd Dragons da 30ª Brigada Blindada;
- AD = Artilharia Divisionária;
- AGRA = Army Group Royal Artillery (Grupo de Exército da Real Artilharia);
- ARKO = Artillerie-Kommandeure (Comando de Artilharia de Corpo);
- G = Guardas;
- Kpfg = Kampfgruppe (Grupo de Batalha);
- Lehr = Divisão Panzer Lehr;
- Magen (estômago em alemão) = Unidade formada com portadores de doenças do estômago e ouvidos;
- P = “Pepperpot” (Pimenteiras), unidades de artilharia antiaérea usadas no combate terrestre;
- ShRY/8 = Sherwood Rangers Yeomanry da 8ª Brigada Blindada;

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.

A unidade do exemplo é a 129ª Brigada da 43ª Divisão de Infantaria britânica. Ela tem Poder de Ataque 3, Poder de Defesa 4 e Poder de Movimentação 12.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 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 8 a 22 na parte direita superior do tabuleiro, cada turno representando um (1) dia do período real (representando o período de 08/02/45 a 22/02/45).

2.4.2 – Marcadores de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior direita do tabuleiro. Nesta simulação, somente os aliados possuem poder aéreo.

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 desejar, na chamada “Fase de Movimentação” aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, quando o jogador aliado executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades inimigas; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” alemã. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Após a fase de combate alemã do turno 22, o jogador aliado joga uma fase extra de movimentação, sem realizar engajamentos. Ainda que haja unidades engajadas impossibilitadas de desengajar, ignora-se o fato.

#### 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 britânica (3-4-12) sai de Klinkerberg (hexágono 0807) e avança na direção nordeste, atravessando a Linha Siegfried (1 ponto), um hexágono de terreno aberto (2 pontos), um hexágono de vila (Nutterden, 1 ponto), dois hexágonos de estrada pavimentada (2 pontos), atravessando a floresta por ela, e ocupa o hexágono de crista a sudeste (4 pontos), totalizando  $(1+2+1+2+4=10)$  10 pontos. Como ela tem 12 pontos, ela terá ainda dois pontos de movimentação disponíveis. Todavia, se estiver chovendo, a contagem seria  $(1+2(+1)+1(+1)+2(+2)=10)$ , ou seja, ela não teria pontos de movimentação suficientes para entrar no hexágono de montanha  $(4(+1))$ .

#### 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 unidades.
- + 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: Ambos os contendores podem concentrar até 3 (três) unidades num mesmo hexágono, sendo que, para os aliados, uma brigada e até dois regimentos e, para os alemães, um regimento e até dois batalhões, exceto nos hexágonos de crista (apenas uma unidade de infantaria) e de inundação (duas unidades, sendo uma infantaria e outra de blindados anfíbios).

#### OBSERVAÇÕES:

- + No turno 8, a 9ª Brigada canadense (3ª Divisão de Infantaria Canadense) não se move.
- + No turno 8, a 5ª Brigada canadense (2ª Divisão de Infantaria Canadense) tem que ocupar a vila de Wyler (hexágono 0405) e não se move até ser retirada no turno 9.
- + Nesta simulação, para representar o engarrafamento de unidades que ocorreu nesta batalha, do lado dos aliados, uma unidade que cruzar um hexágono ocupado por uma brigada britânica pagará um ponto de movimentação a mais. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.
- + O Kampfgruppe Lehr é um regimento blindado e, por isso, não pode ocupar o mesmo hexágono que nenhuma outra unidade.
- + Unidades motorizadas que cruzarem um rio sem ser por uma ponte terão no turno metade dos pontos de movimentação de uma unidade a pé, ou seja, 5 (cinco) pontos.
- + Unidades blindadas só podem cruzar rios por pontes.
- + Os regimentos de tanques aliados só podem penetrar em hexágonos protegidos por fortificações se acompanhados por tropas de infantaria e/ou engenharia. Entende-se que estas tropas preencheram o fosso antitanques.
- + Unidades motorizadas e de artilharia só podem cruzar rios por pontes existentes ou por unidades de pontes móveis.
- + Nos turnos que ocorrem bombardeios aéreos nas cidades escolhidas pelo jogador aliado, nenhuma unidade pode se mover

pelos hexágonos dessas cidades. Se houver unidades nelas, elas não se movem no referido turno, nem mesmo por resultado de combate e, se forem obrigadas a recuar, as unidades são eliminadas, mas as unidades atacantes não podem ocupar o hexágono.

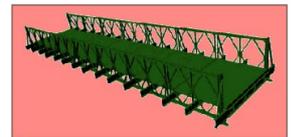
4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “zona de engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga se move para um dos hexágonos de sua “zona de engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”). Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “zona de engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “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 crista engajada com uma unidade alemã em vila. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (crista) em relação ao alemão (vila). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a zona de engajamento inimiga, esta terá que atacar.

Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas NUNCA podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

4.2 – Entrada no Tabuleiro → Aliados e alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pelas bordas Leste e Sul (V.11.1.3) e os reforços aliados entram pela borda Oeste (V.11.1.4). Ao entrar no tabuleiro, por hexágonos específicos ou seus adjacentes na borda, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo do mesmo em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade terá que engajar.

4.3 – Pontoneiros → Os aliados contam com uma peça de pontoneiros (Engenharia Blindada de Pontes). A função dela é estabelecer uma ponte em um rio, permitindo que as unidades atravessem o rio sem pagar Pontos de Movimentação. Ela se move como as demais unidades aliadas e basta que ela pare adjacente a um rio para que seja estabelecida uma ponte para o hexágono seguinte. Há ainda um marcador de ponte bailey que deve ser colocada, no turno 20, atravessada nos hexágonos 0216 e 0315, permitindo que exista uma ponte através da inundação até a cidade de Gennep (os hexágonos 0216 e 0315 passam a ser considerados de estrada pavimentada).



4.4 – Transporte Através da Inundação → Os aliados contam com duas peças de blindados anfíbios (0-1-20) que tem por função transportar unidades de infantaria por hexágonos de inundação. Cada peça de blindados anfíbios pode transportar uma peça de infantaria de 3ª Divisão de Infantaria canadense. Além disso, a unidade de blindados anfíbios tem que terminar o turno em um hexágono que possa traçar um caminho livre de zonas de engajamento inimigas e inundações até a borda Oeste do tabuleiro. A peça transportada passa a ter somente metade de seu Poder de Movimentação, considerando antes e depois do embarque e desembarque.

EXEMPLO: Uma unidade de blindados anfíbios sai de Wyler (hexágono 0405) e chega até o hexágono 0605, gastando 1 ponto de movimentação por estrada pavimentada e 2 por terreno aberto. A 8ª Brigada canadense sai do hexágono 0606 e se encontra com os blindados em 0605. Ambos se movem simultaneamente utilizando os Pontos de Movimentação da unidade de blindados anfíbios até Rindern (hexágono 1302), gastando 6 pontos de movimentação por inundação e 2 por entrar na vila. Ao todo a unidade gastou  $1 + 2 + 6 + 2 = 11$ . Ela desembarca a unidade de infantaria aí e tem 9 pontos para retornar a um hexágono que possa traçar um caminho livre de zonas de engajamento inimigas e inundações até a borda Oeste do tabuleiro, por exemplo, o mesmo hexágono 0605, gastando 6 pontos por inundação e mais 2 por vila, totalizando 19 pontos.

## 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 ( $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$  desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

#### OBSERVAÇÕES:

+ Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).

+ O atacante NÃO pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá fazê-lo.

+ Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.

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

#### OBSERVAÇÕES:

+ Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

+ Unidades blindadas podem engajar unidades inimigas em hexágonos de crista, mas não podem ocupar este tipo de terreno.

+ Em ataques contra unidades em fortificação, caso o resultado determine o recuo do defensor, isso se dará sem baixas ao defensor, mesmo que o resultado seja DRB, DE ou EMP.

+ Unidades blindadas, sem apoio de infantaria, atacadas dentro de hexágonos de floresta, perdem uma coluna à direita.

+ Se, como resultado de um combate, unidades forem obrigadas a recuar para alguma cidade bombardeada no turno, ela pode fazê-lo sem problemas, mas será obrigada a um segundo recuo pois não poderá permanecer num hexágono bombardeado. Neste segundo recuo as unidades sofrem baixas, se já estiverem com baixas são destruídas.

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 uma divisão participa de um combate atacando com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna à direita.

#### OBSERVAÇÃO:

+ a 79ª Divisão Blindada britânica e a 2ª Divisão Paraquedista alemã não têm direito a esse bônus.

5.1.5 – Ataque Blindado: Toda vez que uma brigada blindada britânica participa de um combate atacando com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna à direita.

5.1.6 – Ataque com apoio de Engenheiros: Toda vez que pelo menos uma brigada de infantaria britânica participa de um combate atacando com o apoio de pelo menos um regimento de Engenharia Blindada, um regimento de tanques lança-chamas e um regimento de blindados, ela “ganha” uma coluna à direita.

5.1.7 - 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).

5.1.8 - 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 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.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Nesta simulação, nos casos de ARB, AVB ou EMP, se o atacante incluir unidades blindadas (blindados, canhões auto-propulsados, caça-tanques, engenharia blindada, etc.) e o defensor incluir unidades igualmente blindadas, as baixas entre as unidades atacantes têm que ser aplicadas inicialmente àqueles tipos de unidades.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor. O atacante não precisa, necessariamente, avançar; 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).

#### OBSERVAÇÃO:

+ Unidades aliadas obrigadas a recuar para fora do tabuleiro pela borda oeste e alemãs pelas bordas leste e sul não são consideradas destruídas e podem retornar ao tabuleiro no turno seguinte num hexágono vizinho ao que ela saiu. Unidades aliadas obrigadas a recuar pelas bordas leste e sul e alemãs pela borda oeste são consideradas destruídas.

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado pelo número máximo permitido de unidades, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono o número de peças máximo permitido.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria ou qualquer outra não blindada ou de artilharia recua através de rio, nada ocorre, mas as demais unidades, ao serem obrigadas a recuar através de rio, são eliminadas.

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.

#### 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 da força aérea nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o jogador aliado conta com pontos de poder aéreo. Contudo, devido às condições climáticas, ele não poderá contar com ele por todo o jogo (V.10.0).

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e um contador marcado “X1” e outro “X10”. Ao começar o turno, o jogador aliado coloca os contadores 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 – Ataques Aéreos → 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 e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Uma unidade alemã de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 21 (7x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-27. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 4-9.

#### 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.
- + Os efeitos de terreno, exceto rio, são considerados normalmente.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 1 (um) ponto e no máximo 7 (sete) pontos para realizar ataques aéreos, tanto bombardeios isolados como no apoio a ataques terrestres.
- + Excepcionalmente nesta simulação, quando a coluna a ser utilizada na “Tabela de Bombardeio” for inferior a 4 pontos, o ataque não pode ser realizado.

6.3 – Bombardeio Estratégico → O jogador aliado deverá realizar ataques com bombardeiros estratégicos em apoio à batalha. Nos turnos abaixo determinados, o jogador aliado deverá colocar um marcador de bombardeio estratégico em cada uma das cidades determinadas ou à sua vontade (conforme o caso). No turno corrente, unidades alemãs dentro dos hexágonos com estes marcadores sofrem o efeito do bombardeio e verificam se sofreram baixas na coluna 28-36 da Tabela de Bombardeio. Além disso, fica proibida a movimentação de quaisquer unidades nestes hexágonos.

- Turno 8: Cleve, Goch, Udem e Calcar.
- Turno 13: Uma cidade à escolha do jogador aliado.
- Turno 14: Duas cidades à escolha do jogador aliado.
- Turno 16: Uma cidade à escolha do jogador aliado.
- Turno 21: Uma cidade à escolha do jogador aliado.
- Turno 22: Uma cidade à escolha do jogador aliado.

#### **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 das unidades.

Nesta simulação, somente o Aliado recupera baixas, desde que a unidade fique um turno desengajada e não se mova no turno. Tem que seguir as seguintes condições:

- As baixas são recuperadas pelas grandes unidades, ou seja, por divisão de infantaria ou por brigada blindada;
- A recuperação só se dá a partir da segunda baixa numa grande unidade, ou seja, enquanto houver uma grande unidade com apenas uma baixa, esta não será recuperada;
- Em cada grande unidade, só uma baixa é recuperada por turno;
- A unidade a ser recuperada não é, a princípio, uma escolha do jogador; a recuperação se dará na unidade mais a oeste, ou seja, mais próxima da borda oeste do mapa. No caso de haver duas unidades na mesma distância o jogador escolhe. Nenhuma unidade em área de inundação, incluindo as vilas “ilhadas”, pode ser recuperada.
- Se uma divisão tiver baixas nas suas três brigadas, ela deve recuperar duas delas seguindo as regras acima.
- Por turno, os aliados podem recuperar baixas em uma unidade da 79ª Divisão Blindada.
- Se todas as unidades da brigada ou divisão estiverem engajadas, a recuperação de baixas será adiada até que todas as unidades desengajem.

## 8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder aplicar o seu Poder de Ataque em unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número de hexágonos limites em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance das peças de artilharia). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades em combate, o hexágono a ser considerado é 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: Duas unidades britânicas de artilharia 4-1-10 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma de blindados e uma de infantaria. O poder de ataque será 8 (2x4) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1+2). Portanto, o ataque terá valor 24 (8x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-27.

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:

- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.
- + Se todas as unidades de combate de uma divisão alemã forem eliminadas, sua artilharia divisional é retirada do tabuleiro e não conta como destruída.
- + As unidades de artilharia alemãs só podem apoiar unidades de sua própria divisão. A artilharia de corpo pode apoiar qualquer unidade, atacando ou defendendo.
- + Unidades de artilharia em hexágonos de floresta e cidades não podem apoiar nenhum combate e nem realizar bombardeio.
- + Os alemães não podem apoiar uma mesma unidade sendo atacada com mais de uma unidade de artilharia.
- + Excepcionalmente nesta simulação, quando a coluna a ser utilizada na “Tabela de Bombardeio” for inferior a 4 pontos, o ataque não pode ser realizado.
- + As unidades de artilharia AGRA britânicas que se movem não podem participar de combates no mesmo turno.
- + As unidades de artilharia AGRA britânicas não podem ser utilizadas na Fase de Combate alemã.

## 9.0 – INUNDAÇÃO:

Vastas áreas do palco de luta estavam inundadas; portanto, essas áreas têm regras especiais:

- Somente unidades anfíbias podem transitar em inundações (no caso, somente a 3ª Divisão de Infantaria canadense, transportada especialmente nos regimentos de blindados anfíbios da 79ª Divisão Blindada);

- As unidades transportadas pelas unidades anfíbias devem iniciar e terminar seus movimentos em terra firme;
- Unidades na inundação não recuperam baixas, incluindo nas vilas “ilhadas”;
- Unidades na inundação não podem engajar;
- Unidades na inundação "perdem" uma coluna quando atacadas (inclusive por bombardeio);
- Unidades blindadas e de artilharia que recuam (após combate) para inundação são consideradas destruídas;
- Em hexágonos de inundação só se pode colocar uma brigada de infantaria da 3ª Divisão de Infantaria canadense e uma unidade de blindados anfíbios;
- No início do turno 11, lança-se um dado: se o resultado for 6, os hexágonos 0505, 0605, 0606, 0706 e 0806 serão inundados, colocando-se o marcador apropriado; qualquer outro resultado, nada acontece;
- No início do turno 12, se o resultado foi diferente de 6 no lançamento do turno anterior, os terrenos citados são inundados, colocando-se o marcador apropriado;
- Se houver unidades nos terrenos que serão inundados, elas devem recuar para terra firme e não poderão mais se mover no turno.

### 10.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Logo após o início da ofensiva, o tempo sobre o campo de batalha tornou-se chuvoso e logo o terreno tornou-se um lamaçal. Assim, a influência das condições climáticas varia nos seguintes termos:

TURNOS	TEMPO	DADO	PODER AÉREO E ARTILHARIA	MOVIMENTAÇÃO
8	Bom	---	O jogador aliado tem 24 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
9	Chuvoso	---	Não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos Pontos de Ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimento*.
10	Possivelmente nublado	≠ 1	Tempo nublado: o jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		1	Tempo chuvoso: não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos Pontos de Ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimento*.
11-12	Possivelmente chuvoso	6	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		≠ 6	Tempo chuvoso: não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos pontos de ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimento*.
13	Possivelmente nublado	≠ 1	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		1	Tempo chuvoso: não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos pontos de ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimento*.
14	Possivelmente bom	≠ 1	Tempo bom: O jogador aliado tem 24 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		1	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
15	Possivelmente chuvoso	6	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		≠ 6	Tempo chuvoso: não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos pontos de ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimento*.
16	Possivelmente nublado	≠ 1	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		1	Tempo chuvoso: não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos pontos de ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimento (exceto fortificação).
17-20		6	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos	Normal.

	Possivelmente chuvoso	≠ 6	de Poder Aéreo. Tempo chuvoso: não há Poder Aéreo e o apoio de artilharia fica com metade dos pontos de ataque (arredondando para cima).	Todos os tipos de terreno custam mais 1 Ponto de Movimentação*.
21-22	Possivelmente bom	≠ 1	Tempo bom: O jogador aliado tem 24 pontos de Poder Aéreo.	Normal.
		1	Tempo nublado: jogador aliado tem 12 pontos de Poder Aéreo.	Normal.

\* - Exceto fortificação, inundação e estrada pavimentada.

## 11.0 – PREPARAÇÃO:

A Operação “Veritable” estava a cargo do 1º Exército canadense, do General Henry D. G. Crerar. Para a operação foram alocados o 30º Corpo de Exército, do General Brian G. Horrocks, e o 2º Corpo canadense, do General Guy G. Simonds. Na primeira leva estavam concentradas cinco divisões, todas veteranas da campanha da Normandia. A 43ª Divisão Wessex e a 52ª Lowland participariam da batalha posteriormente. Além disso, havia três brigadas de tanques, além das unidades especializadas da 79ª Divisão Blindada. Todas essas unidades estavam com efetivos completos e com moral elevado.

A defesa do setor era responsabilidade do 1º Exército Paraquedista, do General Alfred Schlemm. A despeito da opinião de seus superiores de que os aliados não atacariam através da floresta de Reichswald, Schlemm reforçou o setor e trouxe tropas de paraquedistas para a região. A frente que seria atacada era defendida pelo 86º Corpo de Exército, do General *der Infanterie* Erich Straube. O corpo era formado por duas divisões recentemente constituídas e desfalcadas, a 84ª (que originalmente havia sido destruída em Falaise) e a 180ª. No entanto, assim que o ataque teve início, rapidamente foram trazidos elementos de três divisões de paraquedistas e três mecanizadas, além de outras forças de infantaria. Embora seus efetivos estivessem reduzidos e a qualidade da tropa variasse, os alemães estavam determinados a fazer os britânicos pagarem caro por cada palmo de terreno.

Esta era a situação a 08/02/45.

11.1 – Colocação das Unidades → As posições de quase todas as unidades que iniciam o jogo, de ambos os contendores, estão marcadas no tabuleiro e as demais unidades devem ser postadas conforme a listagem a seguir. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: AD = Artilharia Divisional; AGRA = Grupo de Exército da Real Artilharia; AP = Autopropulsado; ARKO = Artilharia de Corpo; Art = Artilharia; Bgda = Brigada; Blda = Blindada; Btl Pzjg = Batalhão Panzerjäger; Cdn = Canadense; DI = Divisão de Infantaria; DPQD = Divisão Paraquedista; DPz = Divisão Panzer; DPzGr = Divisão Panzergrenadier; Eng. = Engenharia; G = Guardas; RAC = Regimento do Corpo Blindado; Rgt = Regimento; RI = Regimento de Infantaria; RPQD = Regimento Paraquedista; RTR = Real Regimento de Tanques; Tq = Tanques.

### 11.1.1 - Unidades Alemãs:

-  0505 – 1062º RI (84ª DI);
-  1405 – RI “Magen”;
-  0906 – 184ª Rgt Art (84ª DI);
-  0507 – 1051º RI (84ª DI);
-  1308 – ARKO 86;
-  0509 – 1052º RI (84ª DI);
-  0411 – 2º RPQD (2ª DPQD);
-  0312 – 1222º RI (180ª DI);
-  0813 – 655º Btl Pzjg;
-  0516 – 1223º RI (180ª DI);
-  0816 – 180ª Rgt Art (180ª DI).

### 11.1.2 - Unidades Aliadas:

-  0101 – 2º AGRA Pesado Cdn;
-  0201 – 2º AGRA Médio Cdn;
-  0202 – 4º AGRA Médio;
-  0302 – 9ª Bgda Cdn (3ª DI Cdn);
-  0103 – 4º AGRA Pesado;
-  0304 – 15ª AD e 3ª AD Cdn;
-  0305 – 5ª Bgda Cdn (2ª DI Cdn);
-  0106 – 5º AGRA Pesado;

-  0206 – 5º AGRA Médio;
-  0208 – 2ª AD Cdn;
-  0308 – 6ª Bgda Cdn (2ª DI Cdn);
-  0209 – 53ª AD;
-  0111 – 51ª AD;
-  0211 – 4ª Bgda Cdn (2ª DI Cdn);
-  0115 – 3º AGRA Médio;
-  0116 – 9º AGRA Pesado;
-  0117 – 9º AGRA I Médio;
-  0217 – 9º AGRA II Médio.

#### 11.1.3 - Reforços Alemães:

-  Turno 8: 19º RPQD (7ª DPQD) – Hexágono 2218;
-  Turno 9: 16º RPQD (6ª DPQD) – Hexágono 2613; 20º RPQD (7ª DPQD) – Hexágono 2218;
-  Turno 10: 1221º RI (180ª DI) – Hexágono 0618;
-  Turno 12: 857º RI (346ª DI) – Hexágono 2613;
-  Turno 13: 1225º RI (190ª DI) – Hexágono 1618; 190º RI (62ª DI) – Hexágono 2613; 21º RPQD e 7º Rgt Art (ambos 7ª DPQD) – Hexágono 2218;
-  Turno 14: 1224º RI (190ª DI) – Hexágono 1618; 858º RI e 346º Rgt Art (ambos 346ª DI) – Hexágono 2613;
-  Turno 15: 1226º RI e 890º Rgt Art (ambos 190ª DI) – Hexágono 1618;
-  Turno 17: 23º RPQD (2ª DPQD) – Hexágono 2613;
-  Turno 18: 18º RPQD (6ª DPQD) – Hexágono 2613;
-  Turno 19: Kampfgruppe Panzer Lehr, 17º RPQD e 6º Rgt Art (ambos 6ª DPQD) – Hexágono 2613;
-  Um turno após a queda de um hexágono qualquer de Cleve ou Goch: 116ª DPz e 15ª DPzGr ou Turno 17, o que ocorrer primeiro – Hexágono 2218.

#### 11.1.4 - Reforços Aliados:

-  Turno 8: 51ª DI, 51º GP, 1º Lot (30ª Bgda Blda “Crab”), 1º FFY (31ª Bgda Blda “Crocodile”) e 107º RAC (34ª Bgda Tq) – Hexágono 0111; 53ª DI, 53º GP, 9º RTR (34ª Bgda Tq), 147º RAC (34ª Bgda Tq), 2º W Dr (30ª Bgda Blda “Crab”) e 42º Rgt Assalto (1ª Bgda Eng. Assalto “AVRE”) – Hexágono 0107; 15ª DI, 15º GP, 6ª Bgda Tq G, 22º Dr (30ª Bgda Blda “Crab”), 141º RAC (31ª Bgda Blda “Crocodile”) e 6º Rgt Assalto (1ª Bgda Eng. Assalto “AVRE”) – Hexágono 0102);
-  Turno 9: 7ª Bgda Cdn (3ª DI Cdn), 11º RTR (33ª Bgda Blda) – Hexágono 0102; 8ª Bgda Cdn (3ª DI Cdn) e 5º Rgt Assalto (1ª Bgda Eng. Assalto “Buffalo”) – Hexágono 0102;
-  Turno 12: Unidade de Pontoneiros (0-0-10) – Hexágono 0111, unidades que saíram no turno 10, retornam pelo Hexágono 0801;
-  Turno 14: 32ª Bgda G – Hexágono 0111;
-  Turno 16: 52ª DI – Hexágono 0111;
-  Turno 18: 10º Rgt (2ª Bgda Blda Cdn) – Hexágono 0107;
-  Um turno após o hexágono 1204 ou 1305 ou 1306 ter sido conquistado: 129ª e 214ª Bgdas (43ª DI), 43ª AD; 8ª Bgda Blda ou Turno 16, o que ocorrer primeiro – Hexágono 0102;
-  Dois turnos após o evento anterior: 130ª Bgda (43ª DI) e 43ª AD AP – Hexágono 0102;
-  Um turno após todas as unidades da 43ª DI terem entrado no tabuleiro: 2ª DI Cdn e 2º GP – Hexágono 0107.

#### 11.1.5 – Retiradas Aliadas:

-  Turno 8: 4ª e 6ª Bgda Cdn (2ª DI Cdn);
-  Turno 9: 5ª Bgda Cdn (2ª DI Cdn);
-  Turno 10: Uma Bgda Cdn (3ª DI Cdn) e uma unidade de blindados anfíbios qualquer (foram usados na limpeza da margem esquerda do rio Reno).

#### 11.2 – Objetivos → Os contendores marcam os seguintes pontos:

OBJETIVO	PONTOS ALIADOS	PONTOS ALEMÃES
Goch*	30	60
Cleve*	30	60
Calcar*	20	40

Udem	10	20
Gennep	10	20
Vilas	0	10
Limpar o Reichswald**	30	---
Sair com três brigadas pela borda sul do tabuleiro entre a inundaç�o e a vila de Hassum	10	---
Sair com 6 brigadas pela borda sul do tabuleiro ap�s a queda de Goch, entre Hassum (exclusive) e �dem	20	---
Nenhuma unidade aliada sair pela borda sul do tabuleiro entre a inundaç�o e a vila de Hassum	---	20
Nenhuma unidade aliada sair pela borda sul do tabuleiro entre Hassum (exclusive) e �dem	---	40

\* - Todos os hex gonos ocupados.

\*\* - Hex gonos 0410, 0411, 0509, 0510, 0609, 0610, 0611, 0709, 0710, 0711, 0809, 0810, 0811, 0812, 0908, 0909, 0910, 0911, 0912, 1008, 1009, 1010, 1011, 1012, 1013, 1107, 1108, 1109, 1110, 1111, 1112, 1113, 1208, 1209, 1210, 1211, 1212, 1213, 1214, 1309, 1310, 1311, 1312, 1409, 1410, 1411, 1412 e 1413.

Al m disso, os alem es marcam 10 (dez) pontos por unidade de infantaria aliada destru da e 5 pelas demais. Os aliados marcam 2 (dois) pontos por unidade de infantaria alem  destru da e 5 pelas demais.

Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

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

**TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:**

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	2	3 (MtZ) – 2 (Blindado)	---
Cidades	1	2 (MtZ) – 4 (Blindado)	2 Colunas
Vila	1	2	1 Coluna
Floresta	3	3 (MtZ) – 5 (Blindado)	2 Colunas
Linha Siegfried	+1	+1	3 Colunas
Fortificação	+1	+1	2 Colunas
Rio	1	1 (MtZ)* – PROIBIDO (Blindado)	+2 Colunas
Crista	4	4 (MtZ) – PROIBIDO (Blindado)	3 Colunas
Estrada pavimentada	1	1	---
Estrada não pavimentada	1	2	---
Inundação	PROIBIDO	1 (Anfíbio) – PROIBIDO (Blindado)	-1 Coluna

\* - Unidades motorizadas que cruzarem um rio sem ser por uma ponte terão no turno metade dos pontos de movimentação de uma unidade a pé, ou seja, 5 (cinco) pontos.

OBS: Em caso de chuva, acrescenta-se 1 ponto de movimentação em todos os tipos de terrenos, exceto fortificação.

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

	4 – 9	10 - 18	19 - 27	28 – 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).

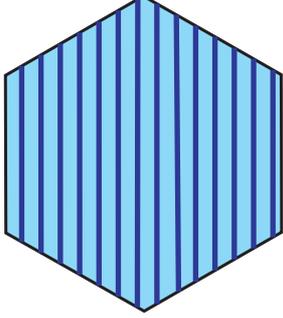
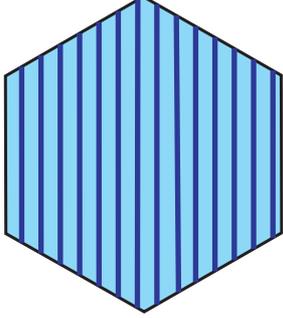
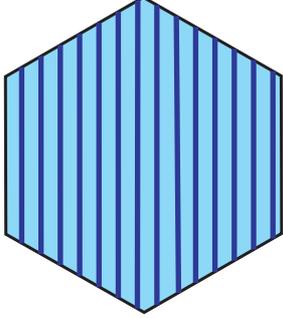
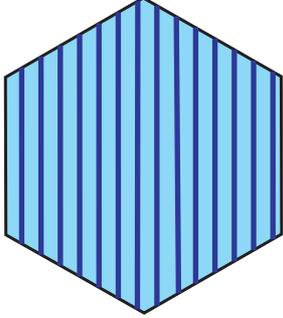
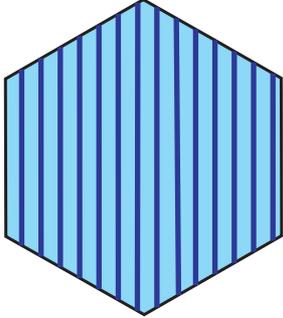
**TABELA DE VULNERABILIDADE**

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Infantaria Motorizada, Infantaria Anfíbia, Montanhistas e Paraquedistas	1	2
Blindados e Artilharia Mecanizada	2	1
Artilharia	2	2

X 44 15 4-4-12	X 46 15 4-4-12	X 227 15 4-4-12	X 10 AD 15 4-1-10	X 129 43 4-4-12	X 130 43 4-4-12	X 214 43 4-4-12	X 10 AD 43 3-1-10	III 3ScG/6G 2-2-18
X 152 51 4-4-12	X 153 51 4-4-12	X 154 51 4-4-12	X 10 AD 51 4-1-10	X 155 52 3-4-12	X 156 52 3-4-12	X 157 52 3-4-12	X 10 AD 52 4-1-10	III 4GrG/6G 2-2-18
X 71 53 4-4-12	X 158 53 4-4-12	X 160 53 4-4-12	X 10 AD 53 4-1-10	X 4 2 4-4-12	X 5 2 4-4-12	X 9 2 4-4-12	X 10 AD 2 4-1-10	III 2WeG/6G 2-2-18
X 7 3 4-4-12	X 8 3 4-4-12	X 9 3 4-4-12	X 10 AD 3 4-1-10	X 32 G 4-4-12	III ShRY/8 2-2-20	III 47RDrG/8 2-2-20	III 13/18Hu/8 2-2-20	III 107/34 2-2-18
III 5/1Eng.As 79 0-1-20	III 6/1Eng.As 79 2-2-16	III 42/1Eng.As 79 2-2-16	III 141/31 79 2-2-18	III 1FFY/31 79 2-2-18	III 11/33 79 0-1-20	III 86/8 79 1-1-10	III 43 79 1-1-10	III 9/34 79 2-2-18
III 1Lot/30 79 2-2-18	III 2 W Dr/30 79 2-2-18	III 22 Dr/30 79 2-2-18	III 10/2 79 2-2-20	X 3 15 GP 2-4-10	X 3 51 GP 2-4-10	X 3 53 GP 2-4-10	X 3 2 GP 2-4-10	III 147/34 2-2-18
X 15 2AGRA M 8-1-9	X 12 2AGRA P 12-1-9	X 15 3AGRA M 8-1-9	X 15 4AGRA M 8-1-9	X 12 4AGRA P 14-1-9	X 15 5AGRA M 8-1-9	X 12 5AGRA P 14-1-9		
X 15 9AGRA I M 10-1-9	X 15 9AGRA II M 8-1-9	X 12 9AGRA P 14-1-9	III 0-0-10	III 655 1-2-18	III AR KO 86 4-1-10			
III Kpfg 7-6-20	III 116 91/III 3-3-20	X 09 116 3-4-20	X 951 116 3-4-20	III 822 1-2-18	X 101 15 2-4-20	X 511 15 2-4-20	III 33 15 3-1-16	III 33 15 2-2-20
X 1051 84 1-3-10	X 1052 84 1-3-10	X 1062 84 1-3-10	III 84 181 3-1-10	X 1221 180 1-3-10	X 1222 180 1-3-10	X 1223 180 1-3-10	III 9 180 3-1-10	X 180 62 1-3-10
X 1224 190 1-3-10	X 1225 190 1-3-10	X 1226 190 1-3-10	III 9 190 3-1-10	X 578 346 1-3-10	X 858 346 1-3-10	III 9 346 3-1-10	X 2 2 3-4-12	X 23 2 3-4-12
X 16 6 2-3-12	X 17 6 2-3-12	X 18 6 2-3-12	III 9 6 3-1-10	X 61 7 2-4-12	X 20 7 2-4-12	X 12 7 2-4-12	III 9 7 3-1-10	X Magen 1-2-8

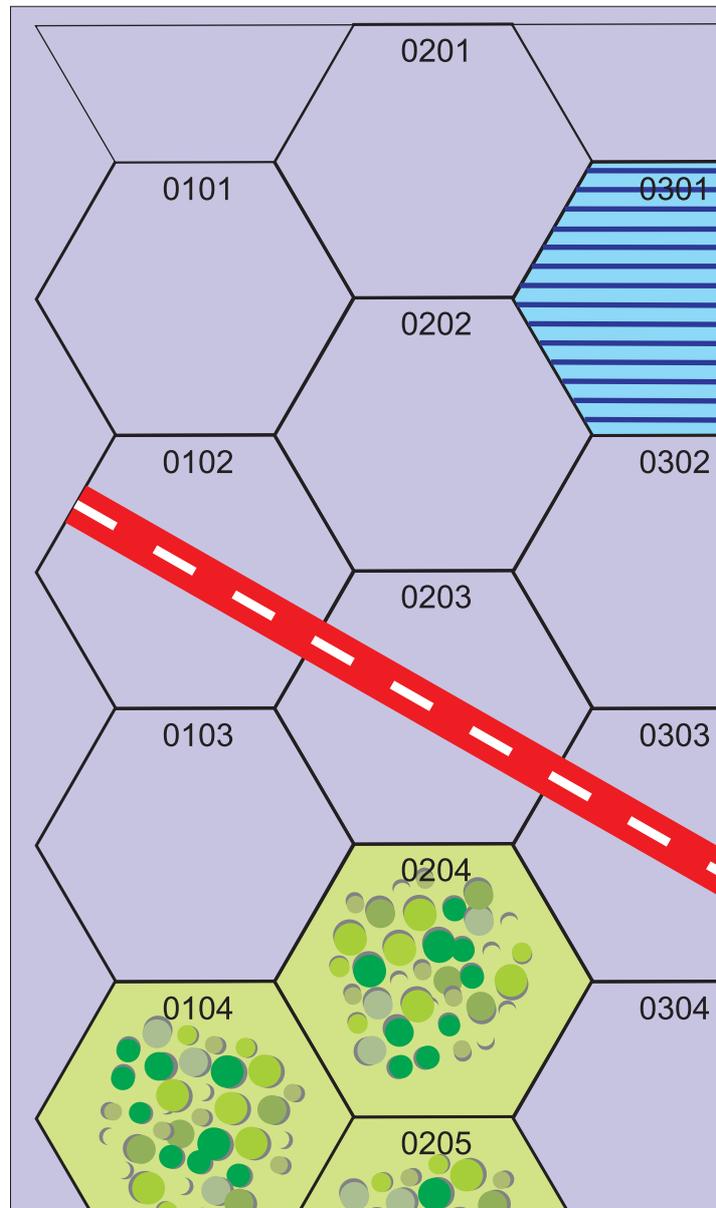
X 15 44 2-2-12	X 15 46 2-2-12	X 15 227 2-2-12	X 15 AD 2-1-10	X 43 129 2-2-12	X 43 130 2-2-12	X 43 214 2-2-12	X 43 AD 2-1-10	III 3ScG/6G 1-1-18
X 51 152 2-2-12	X 51 153 2-2-12	X 51 154 2-2-12	X 51 AD 2-1-10	X 52 155 2-2-12	X 52 156 2-2-12	X 52 157 2-2-12	X 52 AD 2-1-10	III 4GrG/6G 1-1-18
X 53 71 2-2-12	X 53 158 2-2-12	X 53 160 2-2-12	X 53 AD 2-1-10	X 2 4 2-2-12	X 2 5 2-2-12	X 2 9 2-2-12	X 2 AD 2-1-10	III 2WeG/6G 1-1-18
X 3 7 2-2-12	X 3 8 2-2-12	X 3 9 2-2-12	X 3 AD 2-1-10	X 32 G 2-2-12	III ShRY/8 1-1-20	III 47RDnG/8 1-1-20	III 13/18Hu/8 1-1-20	III 107/34 1-1-18
						III 86/8 0-1-10	III 43 0-1-10	III 9/34 1-1-18
			III 10/2 1-1-20	X 3 15 GP 1-2-10	X 3 51 GP 1-2-10	X 3 53 GP 1-2-10	X 3 2 GP 1-2-10	III 147/34 1-1-18
X 15 2AGRA M 4-1-9	X 12 2AGRA P 6-1-9	X 15 3AGRA M 4-1-9	X 15 4AGRA M 4-1-9	X 12 4AGRA P 7-1-9	X 15 5AGRA M 4-1-9	X 12 5AGRA P 7-1-9		
X 15 9AGRA I 5-1-9	X 15 9AGRA M 4-1-9	X 12 9AGRA P 7-1-9					II 655 1-1-18	III ARKO 86 2-1-10
III Kpfg 4-3-20	II 116 2-2-20	II 116 2-2-20	II 116 2-2-20	II 822 1-1-18	II 1041 1-2-20	II 511 1-2-20	II 33 2-1-16	II 33 1-1-20
III 1051 1-2-10	III 1052 1-2-10	III 1062 1-2-10	III 184 2-1-10	III 1221 1-2-10	III 1222 1-2-10	III 1223 1-2-10	III 180 2-1-10	III 191 1-2-10
III 1224 1-2-10	III 1225 1-2-10	III 1226 1-2-10	III 890 2-1-10	III 346 1-2-10	III 858 1-2-10	III 946 2-1-10	III 2 2-2-12	III 23 2-2-12
III 16 1-2-12	III 17 1-2-12	III 18 1-2-12	III 9 2-1-10	III 61 1-2-12	III 20 1-2-12	III 12 1-2-12	III 7 2-1-10	III Magen 1-1-8

TURNOS





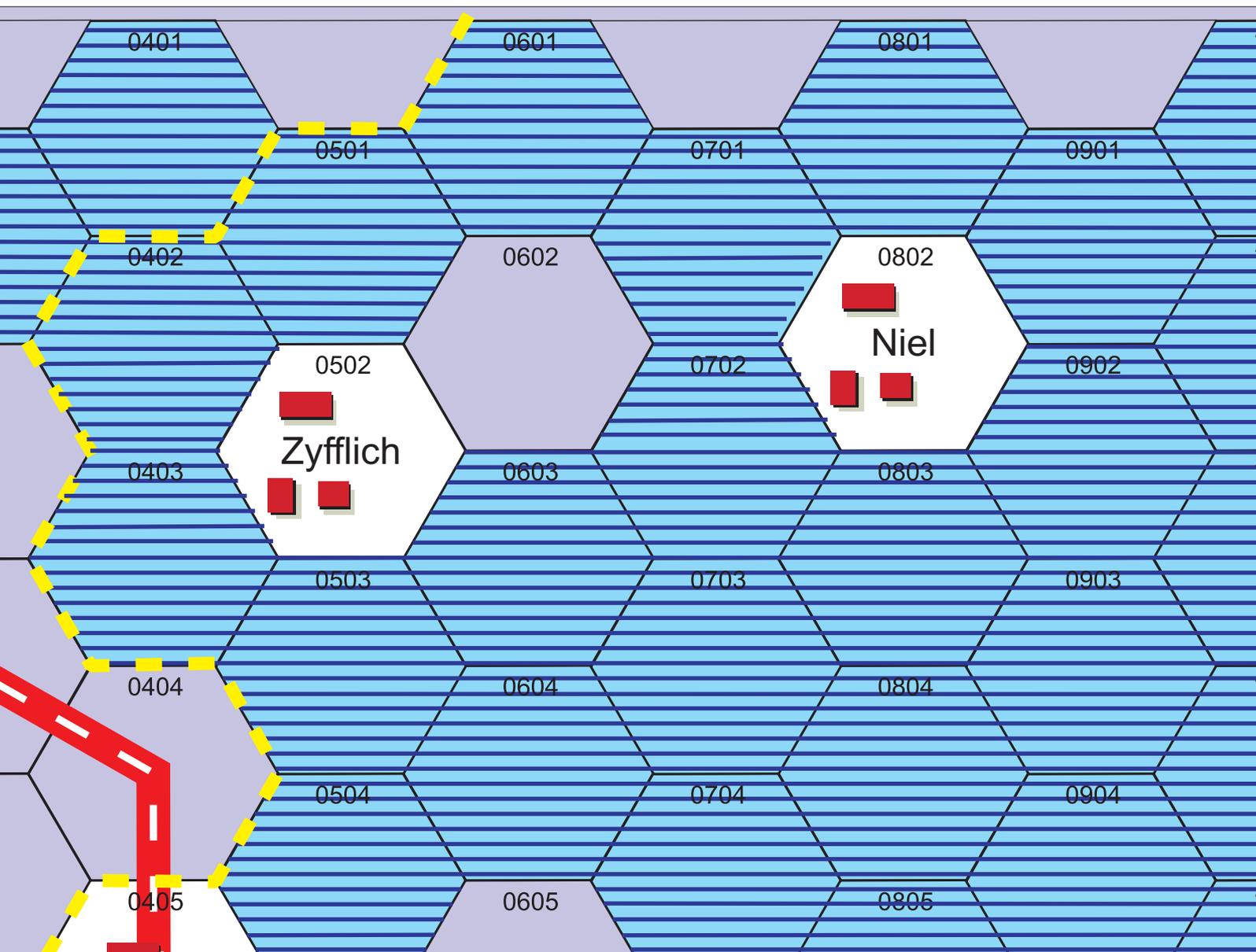
BA

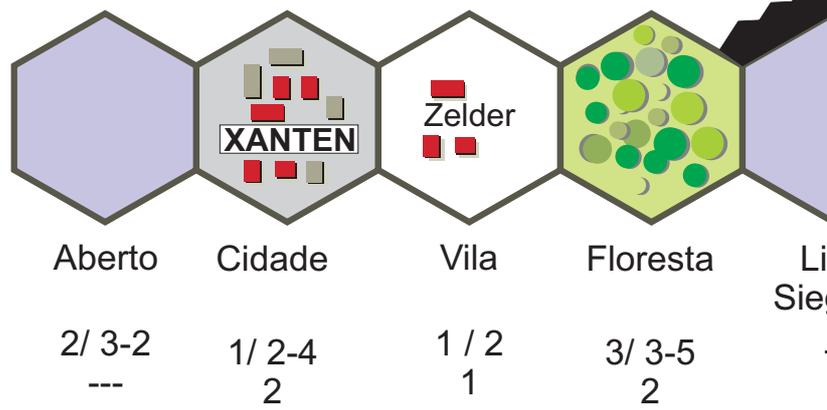


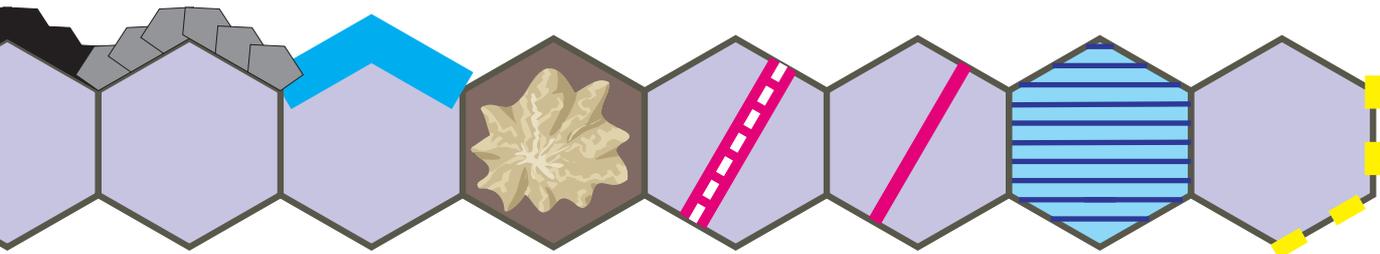
BATALHA DE

# REICHSWALD

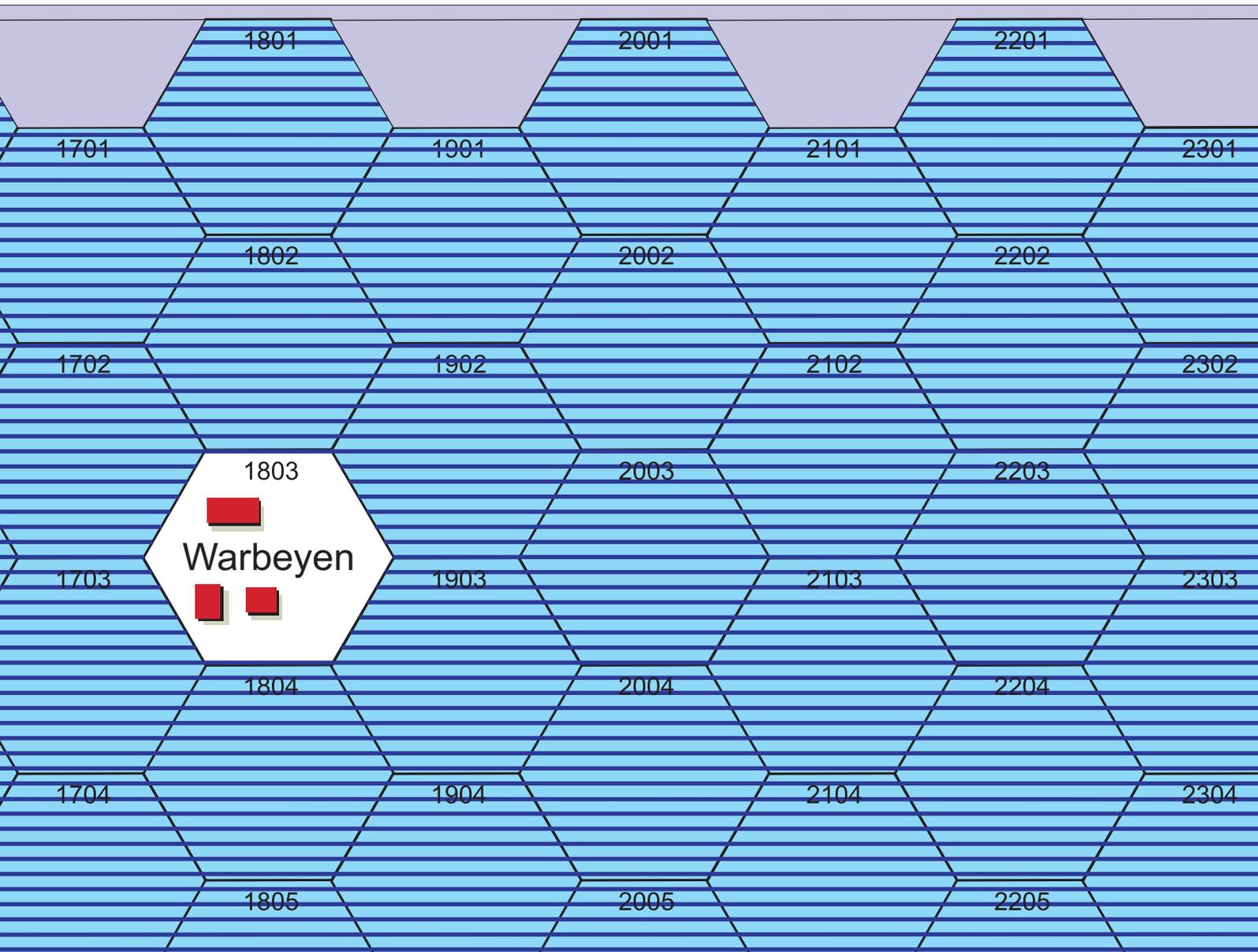
Os Ingleses se Desforram

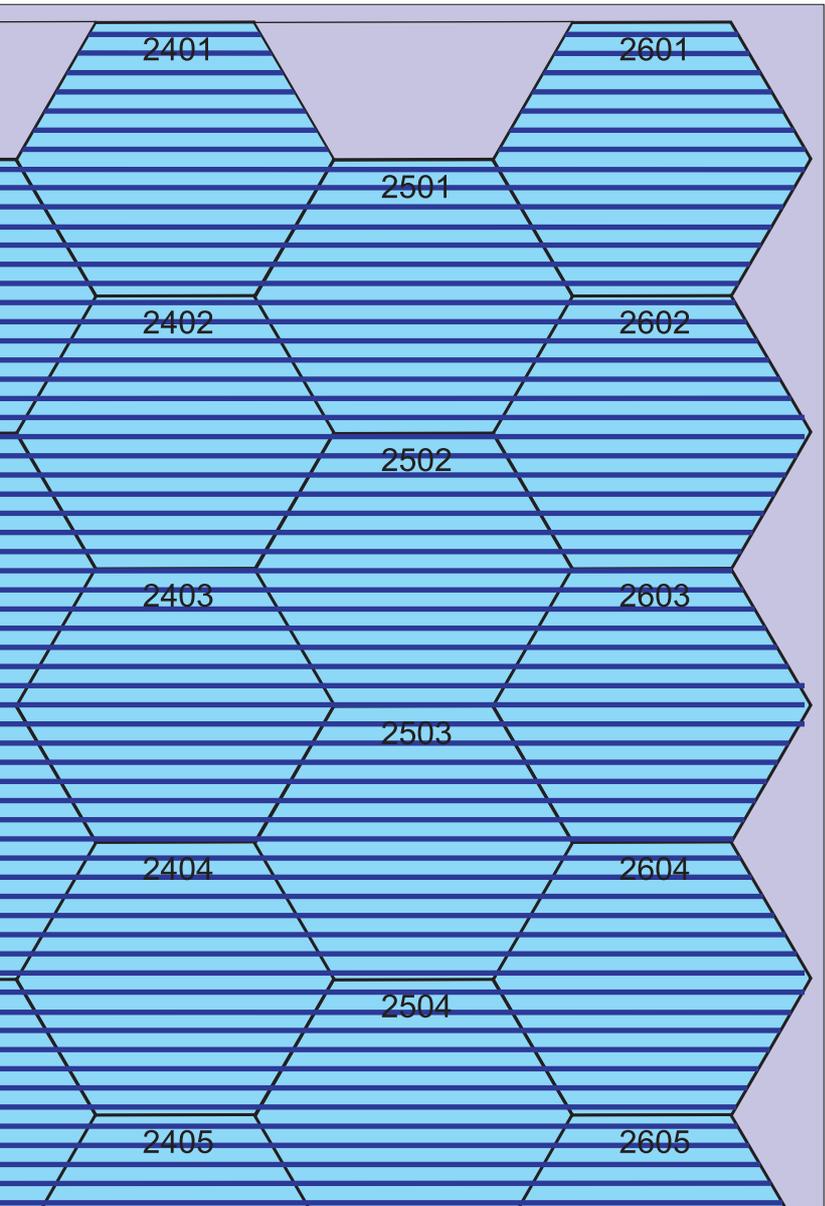




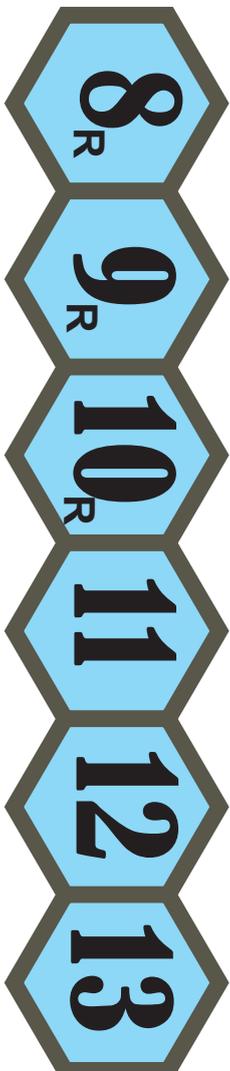


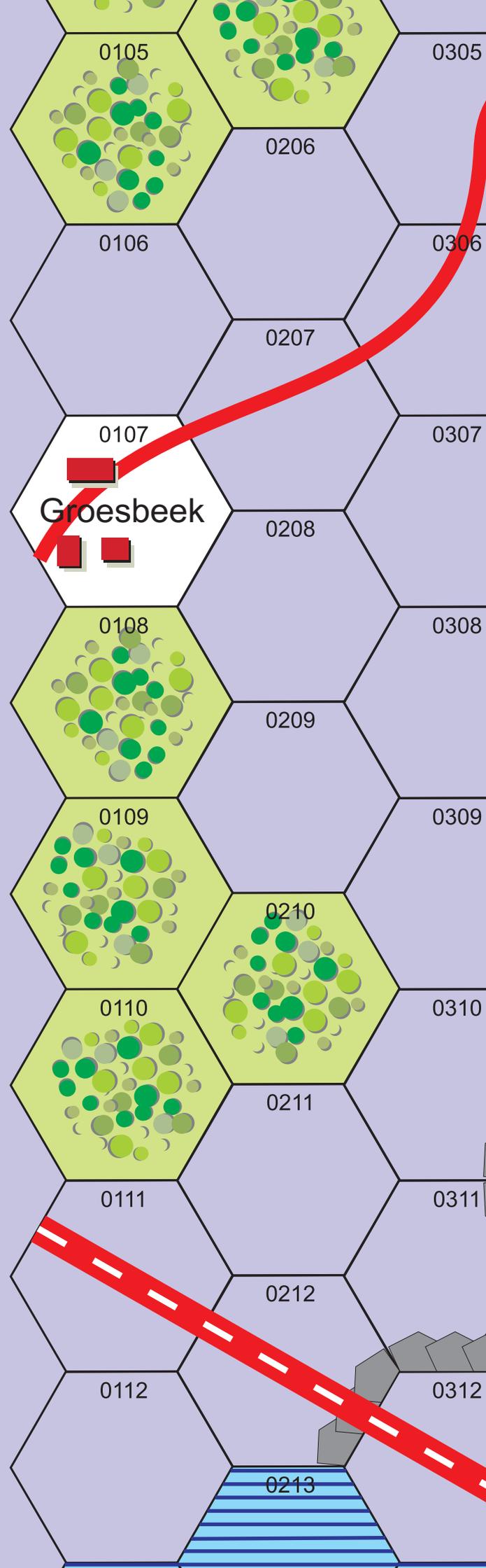
Montanha Hilfsgfried	Fortificação	Rio	Crista	Est.Pav.	Est.ñ.Pav.	Inundação	Fronteira
+1 3	+1 2	1/ 1-X +2	4/ 4-X 3	1 ---	1/ 2 ---	5-X/ 1-X -1	---

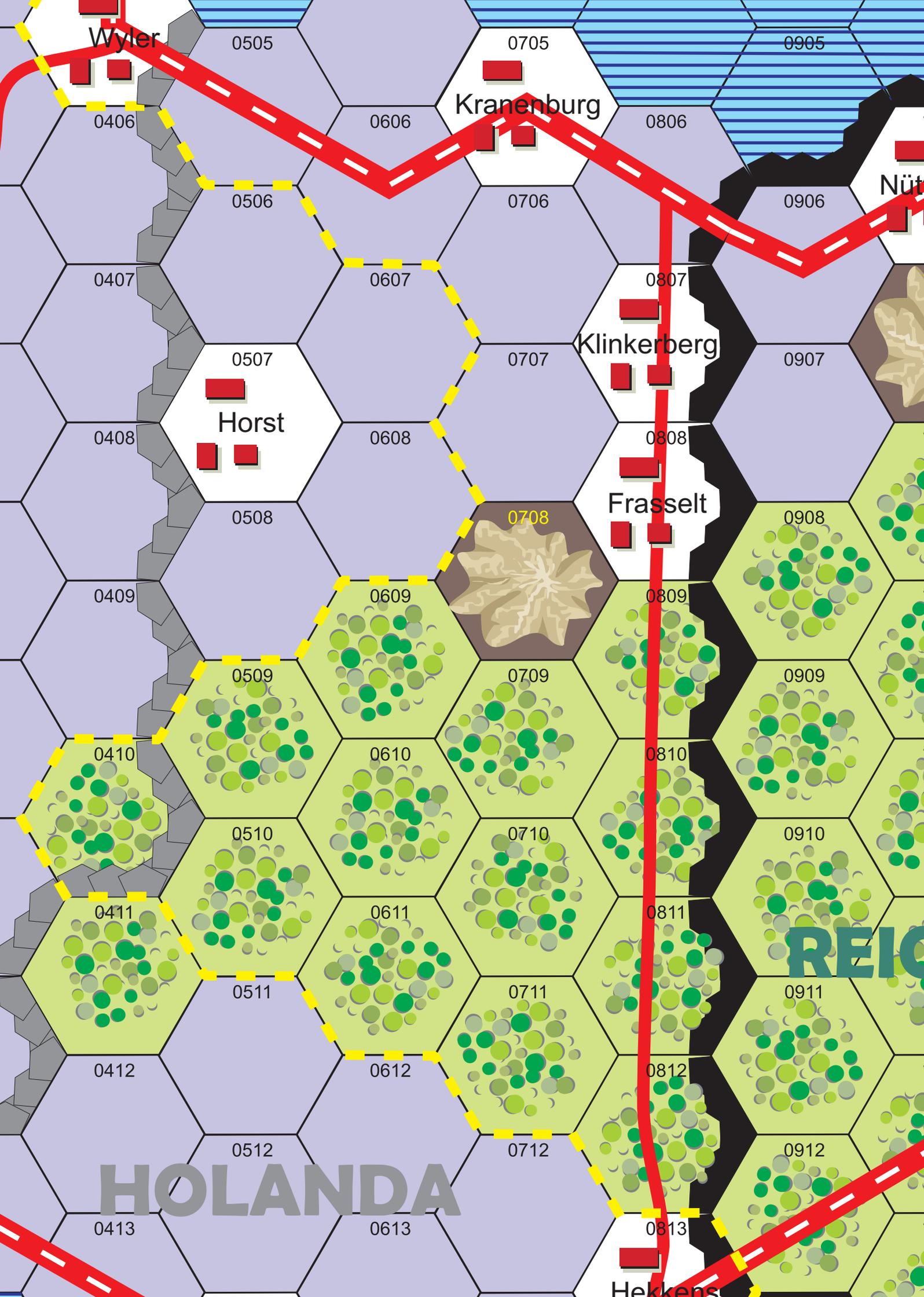




## MARCADOR DE TURNOS







Wyler

0505

0705

0905

Kranenburg

0406

0606

0806

Nüt

0506

0706

0906

0407

0607

0807

Klinkenberg

0507

0707

0907

Horst

0408

0608

0808

Frasselt

0508

0708

0908

0409

0609

0809

0509

0709

0909

0410

0610

0810

0910

0510

0710

0910

0411

0611

0811

0911

REIC

0511

0711

0911

0412

0612

0812

0912

0512

0712

0912

HOLANDA

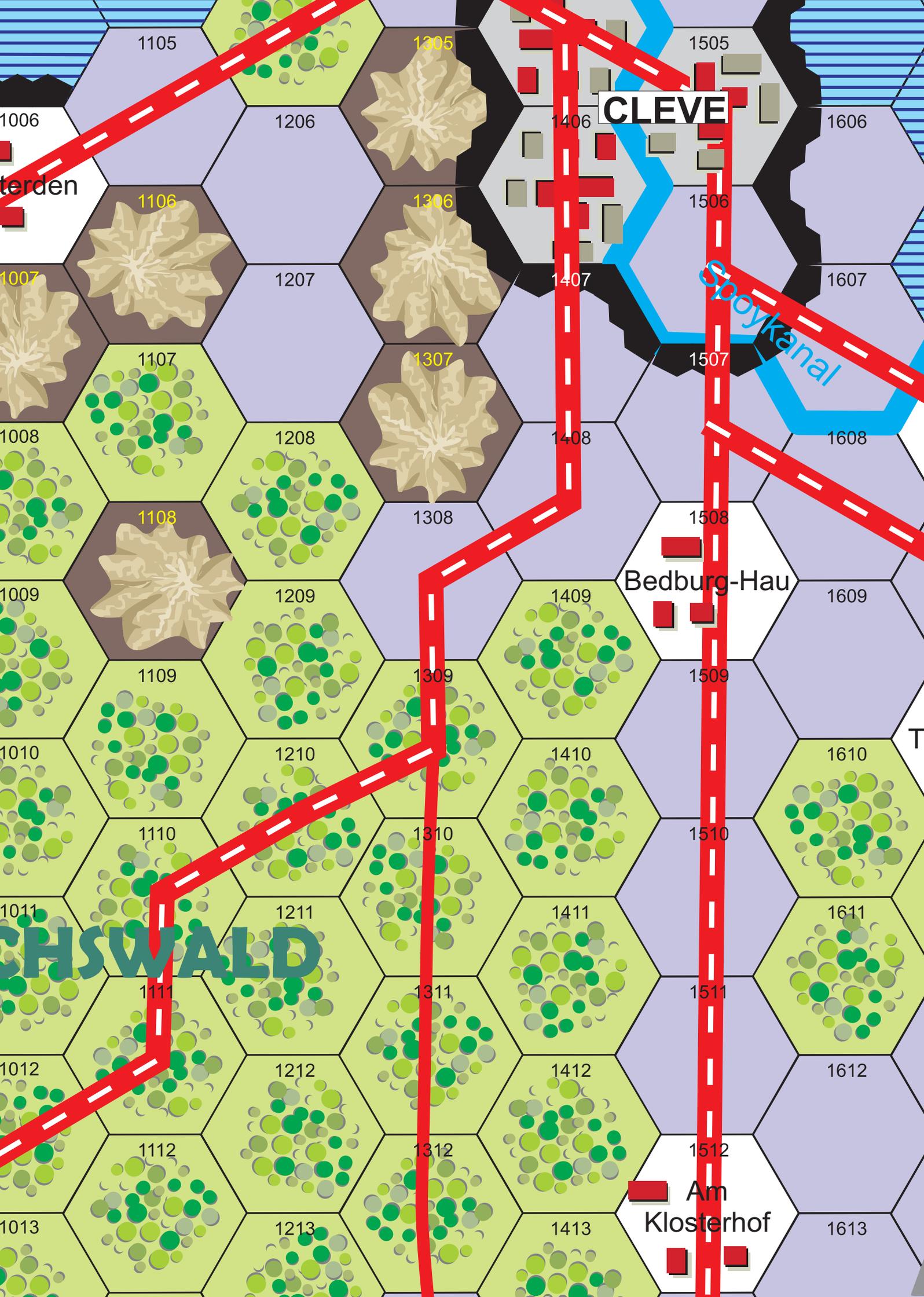
0413

0613

0813

0912

Hekken



CLEVE

Spoykanal

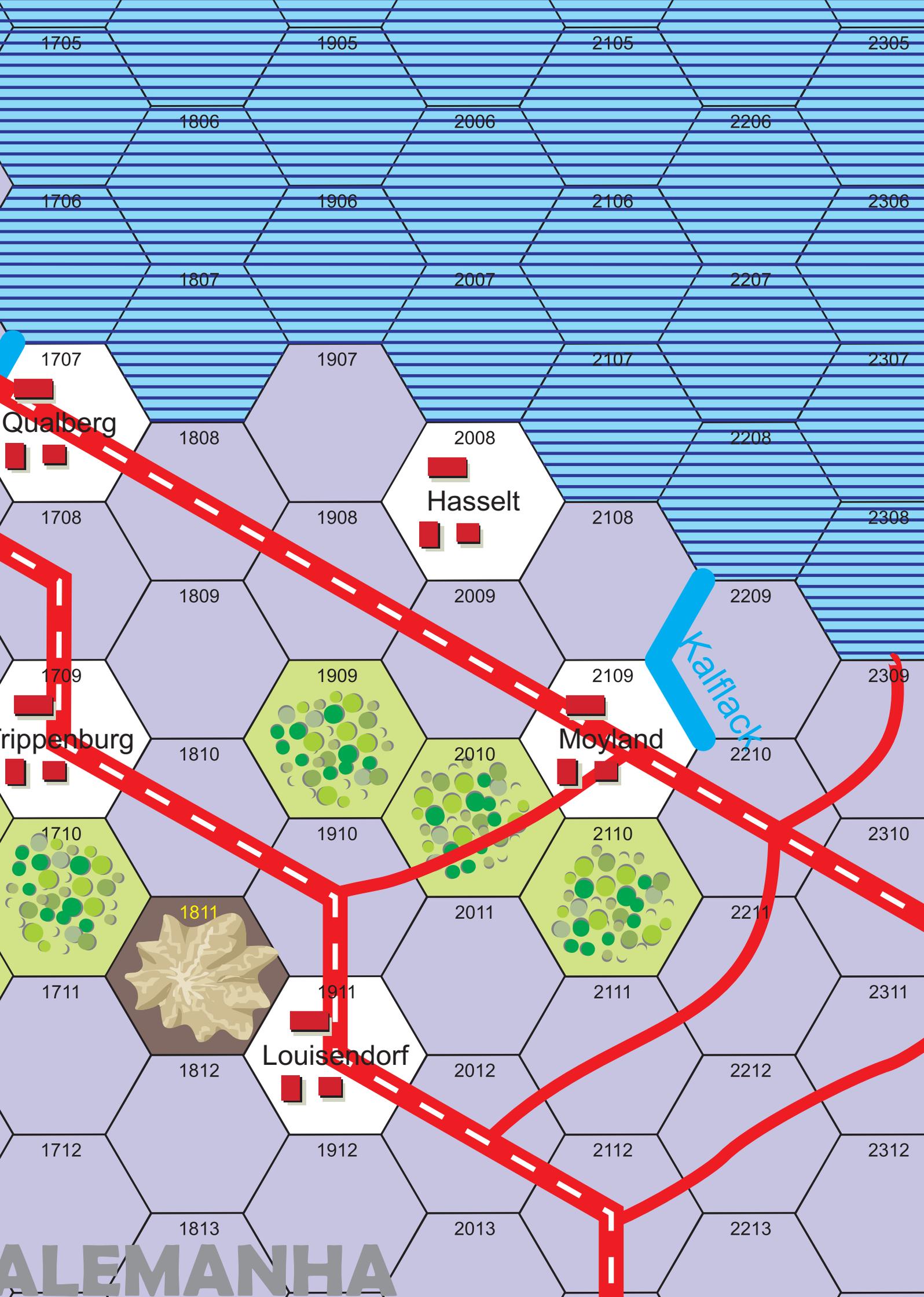
Bedburg-Hau

Am  
Klosterhof

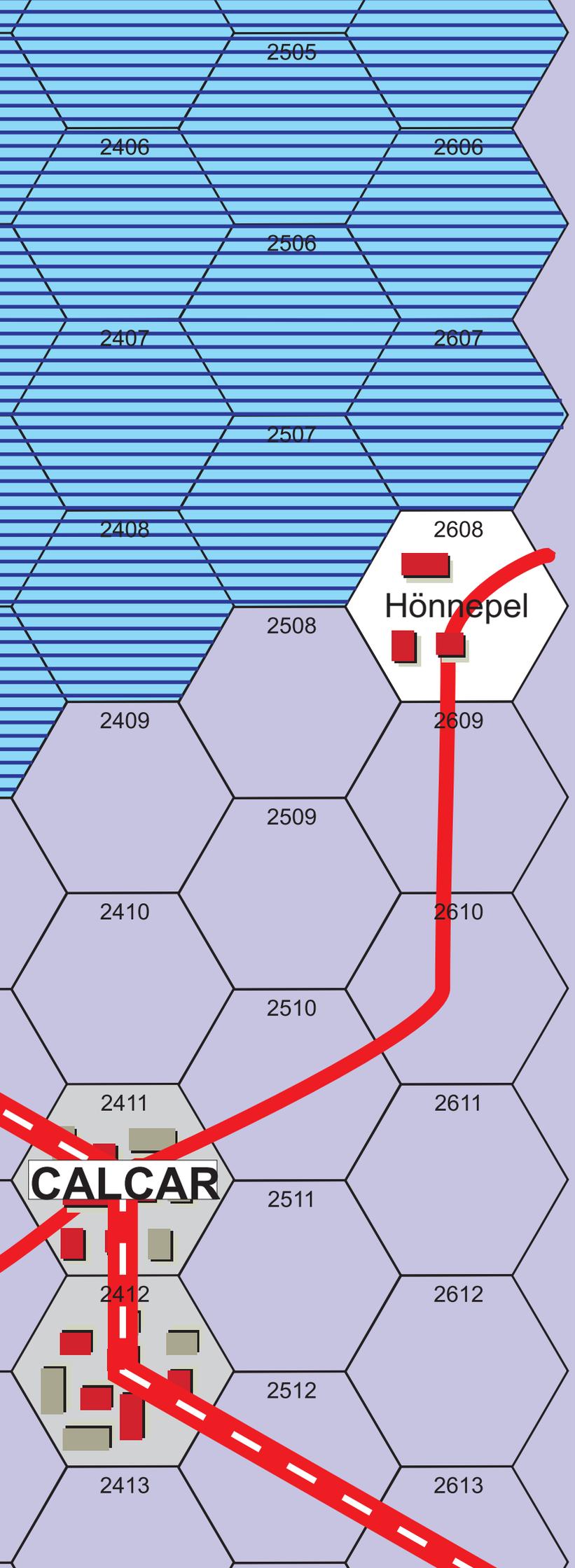
terden

SCHSWALD

T



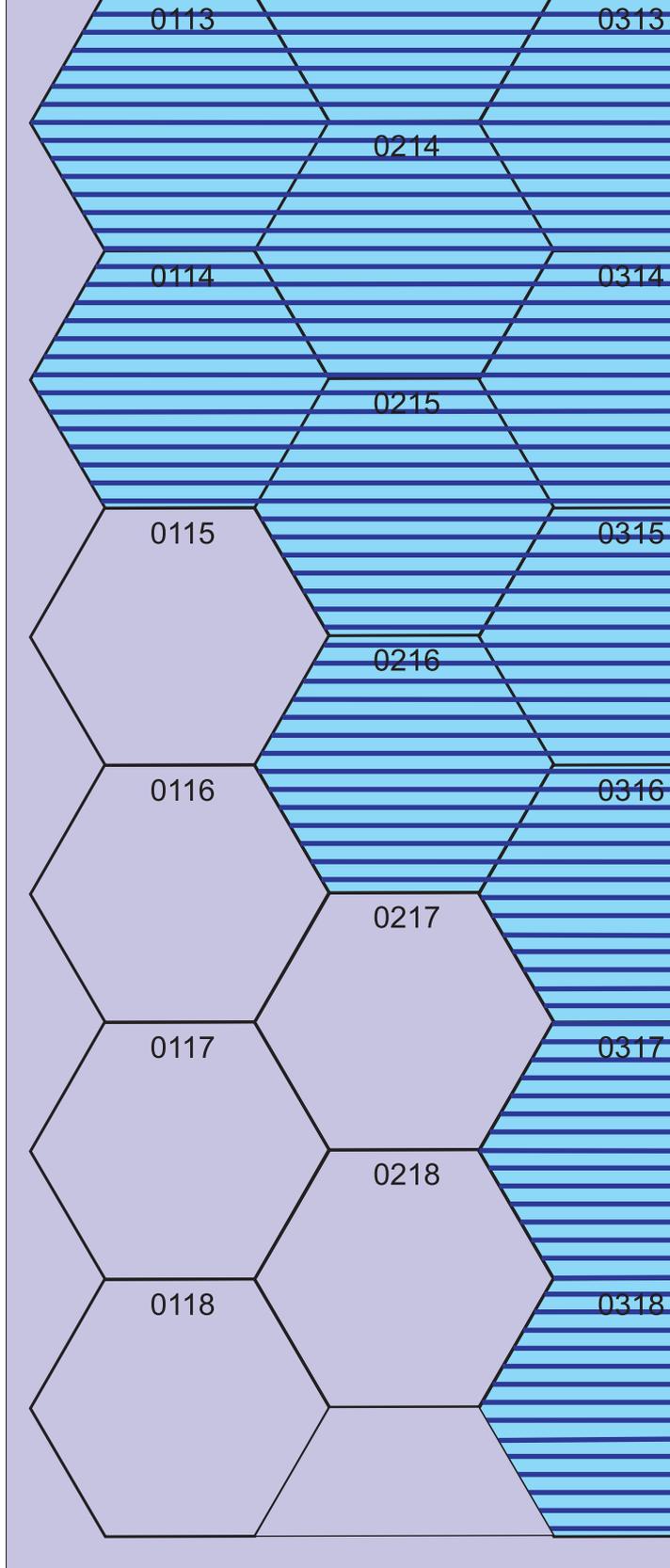
ALEMANHA



- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22

- 1
- 2

**MARCADO  
ALIADOS**









R DE PODER AÉREO



3

4

5

6

7

8

9

10

2513

2414

2614

2514

2415

2615

2515

2416

2616

2516

2417

2617

2517

2418

2618

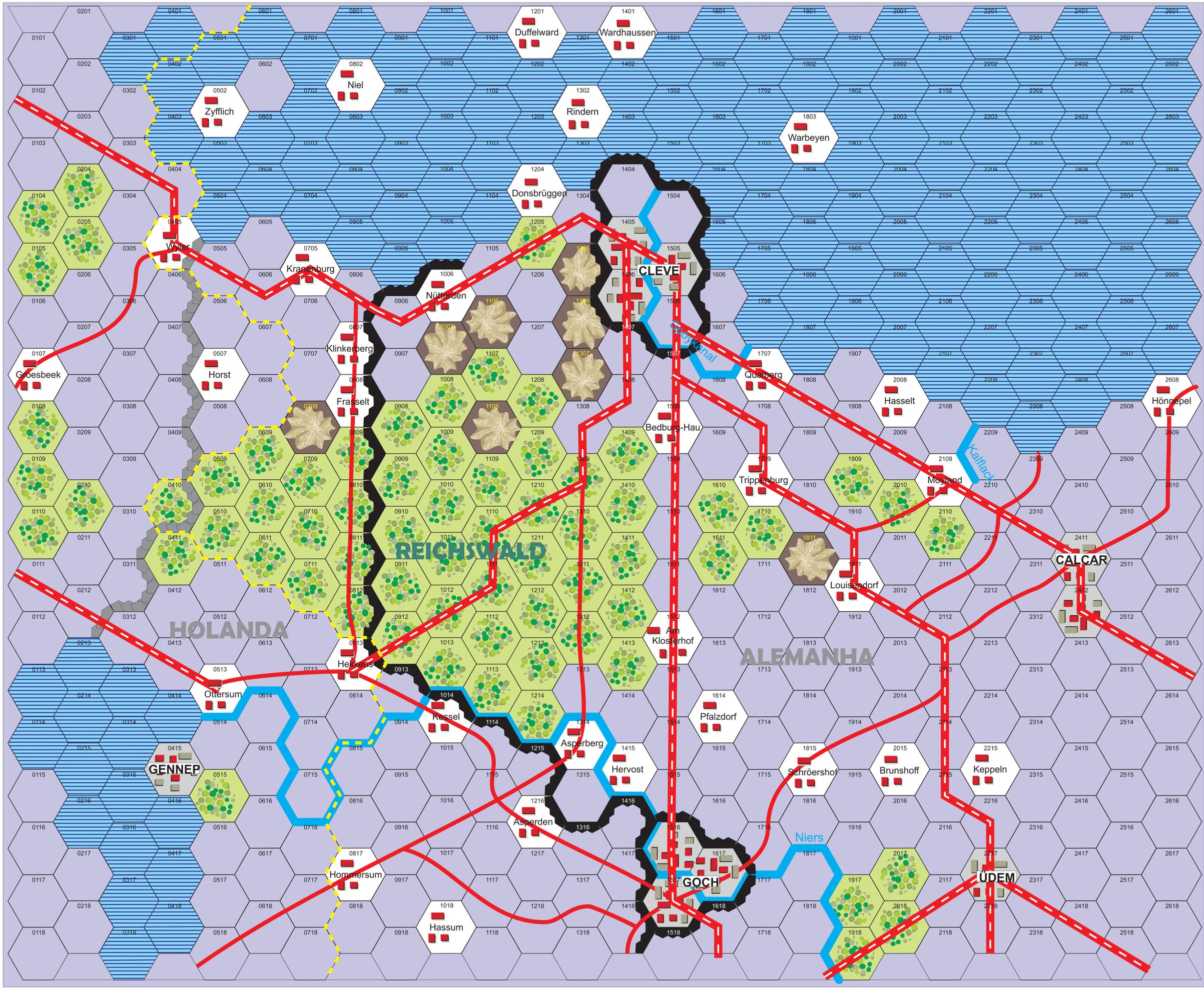
2518



# BATALHA DE REICHSWALD

Os Ingleses se Desforram

Aberto	Cidade	Vila	Floresta	Linha Siegfried	Fortificação	Rio	Crista	Est.Pav.	Est.f.Pav.	Inundação	Fronteira
Movimento Combate	2/ 3-2	1/ 2-4	1/ 2	3/ 3-5	+1	+1	1/ 1-X	4/ 4-X	1	1/ 2	5-X/ 1-X
	---	2	1	2	3	2	+2	3	---	---	---



- MARCADOR DE TURNOS
- 8<sub>R</sub>
  - 9<sub>R</sub>
  - 10<sub>R</sub>
  - 11
  - 12
  - 13
  - 14
  - 15
  - 16
  - 17
  - 18
  - 19
  - 20
  - 21
  - 22

- MARCADOR DE PODER AÉREO
- 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
  - 10



ALIADOS