



# A BATALHA DO RUHR

Ultimo ato na Europa





## **BATALHA DO RUHR** **Regras Gerais**

### **1.0 – INTRODUÇÃO:**

A 07/03/45, os americanos capturaram a ponte de Remagen, penetrando assim na última barreira natural da Alemanha, o rio Reno. No fim do mês, os exércitos aliados haviam atravessado esse rio e se espalhavam pelo interior do país. Os 1º e 9º Exércitos americanos avançaram, respectivamente, ao norte e ao sul da região do Ruhr, encontrando-se em Lippstadt a 01/04/45. Com isso, fecharam um imenso bolsão, cercando quase todo o Grupo de Exércitos “B”, do Marechal Walther Model, com mais de 20 divisões ou cerca de 430.000 homens.

Um dos grandes objetivos estratégicos da guerra era a região industrial do Ruhr, a “oficina da Alemanha”. A sua conquista eliminaria a capacidade da Alemanha prosseguir a guerra e, com isso, a vitória chegaria mais depressa. Todavia, embora esse raciocínio fosse válido em junho de 1944, em março de 1945 isto não era mais absolutamente correto, pois as grandes cidades e aciarias do Ruhr estavam em ruínas, graças aos bombardeios estratégicos. Muitos advogavam que os aliados deveriam então avançar para Berlim, tomando a capital e, com isso, adquirindo um peso maior nas decisões do pós-guerra diante dos soviéticos. Entre esses, estava o Marechal Bernard Montgomery, comandante do 21º Grupo de Exércitos britânico. Mas o comandante supremo, General Dwight Eisenhower, pensava diferente. Ciente de que a guerra estava ganha e que os territórios a leste do rio Elba já estavam destinados a ser entregues aos soviéticos, ele não tinha interesse em lutar, com a consequente perda de vidas, por um objetivo que depois seria entregue. Assim, ele optou por parar seus exércitos no Elba e retirou o 9º Exército do comando de Montgomery, entregando-o ao 12º Grupo de Exércitos, do General Omar Bradley. Em seguida, ordenou a Bradley que eliminasse o bolsão do Ruhr.

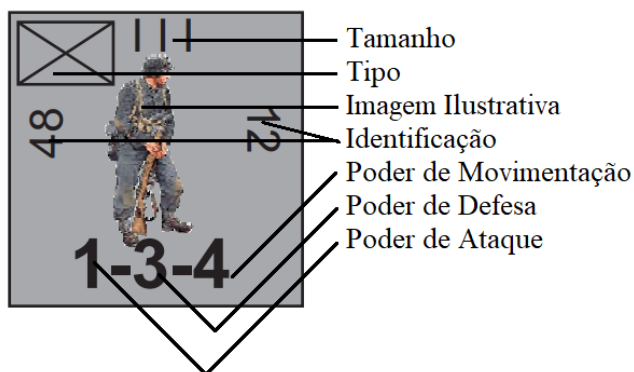
O ataque começou a 04/04/45, envolvendo quatro Corpos de Exército. Em duas semanas, o bolsão foi extirpado e mais de 317.000 alemães tornaram-se prisioneiros de guerra, mais do que em Stalingrado e que na Tunísia. Embora esses números possam parecer impressionantes, a verdade é que a conquista do Ruhr acabaria por se revelar uma vitória inútil.

### **2.0 – MATERIAL:**

2.1- Mapa → Representa a região do Ruhr, na Alemanha, onde se desenrolou a batalha, num total de 682 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 129 peças (excetuando-se marcadores), sendo 68 americanas (representadas na cor amarela) e 61 alemãs (60 representadas na cor cinza e uma das Waffen-SS na cor preta).

2.2.1 – Características das Peças:



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

**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento (à esquerda) e a divisão a que ele pertence (à direita). As unidades de artilharia possuem a indicação do Corpo de Exército (em algarismos romanos) ou Exército (algarismos arábicos) a que pertencem.

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

seguintes:



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

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

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

A unidade do exemplo é o 48º Regimento (III) de Infantaria da 12ª Divisão alemã (cor cinza). Seu poder de ataque é 1, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 4.

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 4 a 17 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real, englobando o período de 04/04/45 a 17/04/45.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o jogador americano possui 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 americano, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” americana, quando o jogador americano executa os ataques contra as unidades alemãs que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” alemã, quando o jogador alemão move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” alemã, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” alemã. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

### 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 americana (3-4-4) sai de Herne, entra em Bochum (1 ponto), atravessa o rio Ruhr (1 ponto) e entra em um hexágono de bosque (2 pontos), totalizando  $1 + 1 + 2 = 4$ . 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.
- Unidades blindadas **NÃO** podem transitar por hexágonos de crista.

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto americanos quanto alemães podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “Zona de Engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga 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 americana ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade americana 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.

#### OBSERVAÇÃO:

- Esta regra não se aplica às unidades do *Volksturm*. Mesmo que inicie a sua Fase de Movimentação engajada com uma unidade americana em terreno dominante, ela **NÃO** é obrigada a recuar nem a atacar.

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

#### 4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Apenas os americanos recebem reforços durante a batalha (eles entram pelas bordas estabelecidas – V.10.1.3). Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocuparem, o custo do mesmo em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 – Saída: Algumas unidades americanas são retiradas do tabuleiro conforme relação no item 10.1.4 (desde que não estejam cercadas, caso em que são retiradas assim que libertadas). As demais unidades americanas não podem sair voluntariamente do tabuleiro, exceto apenas em caso de recuo após combate. Já os alemães podem retirar unidades do tabuleiro, mas apenas pela borda leste. Unidades alemãs que recuam pelas bordas norte, sul ou oeste **SÃO CONSIDERADAS DESTRUÍDAS**. Unidades que saem do tabuleiro não podem retornar ao jogo.

### 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.

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 do Terreno na Movimentação e no 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 **NÃO** podem engajar unidades inimigas em hexágonos de crista.

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 do Terreno na Movimentação e no Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo), por unidade “divisional”.

#### OBSERVAÇÕES:

- A 116ª Divisão Panzer alemã **NÃO** tem direito a esse bônus, pois apenas parte dela estava cercada dentro do bolsão do Ruhr.
- A 22ª Divisão Antiaérea alemã também **NÃO** tem direito a esse bônus.
- Excepcionalmente nessa simulação, as divisões americanas 29ª, 101ª e 82ª também **NÃO** têm direito a esse bônus – as duas primeiras por não estarem completas na batalha e a última como um artifício para desestimular o jogador americano a engajá-las, pois elas deviam ser poupadas.

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).

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 e de infantaria motorizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e de infantaria motorizada 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 nesse hexágono restem 4 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade blindada ou de artilharia AA 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. Todavia, se o rio for o **Reno**, a situação é mais grave: unidades blindadas e de artilharia AA que recuam através dele são eliminadas, enquanto outros tipos de unidades sofrem baixas.

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, apenas o jogador americano possui poder aéreo, contando com 30 pontos por toda a partida.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, ele coloca as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – 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: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador aliado

decide lançar um ataque aéreo com 5 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ( $2 \times 1 + 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 20 ( $5 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de bosque, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

#### OBSERVAÇÕES:

- Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.

#### **7.0 – BAIXAS:**

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente os americanos recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e que possa traçar uma “linha” livre de “Zonas de Engajamento” até a borda oeste do tabuleiro, para então ser desvirada.

#### OBSERVAÇÃO:

- Excepcionalmente nesta simulação, as 82ª e 101ª Divisões Aeroterrestres americanas NÃO recuperam baixas.

#### **8.0 – ARTILHARIA:**

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

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

**EXEMPLO:** Três unidades americanas de artilharia 3-2-3 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades alemãs, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 9 ( $3 \times 3$ ) e o índice de vulnerabilidade será 5 ( $1 + 2 \times 2$ ). Portanto, o ataque terá valor 45 ( $9 \times 5$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 37-48.

Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.

#### OBSERVAÇÃO:

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

#### **9.0 – VOLKSTURM:**

Em fins de 1944, os alemães começaram a organizar unidades de “tropas do povo” (Volksturm), formadas com velhos e adolescentes, destinadas a defender suas cidades contra os invasores aliados. Normalmente, essas forças não tinham nenhum valor militar, mas, sob a ação de fanáticos nazistas, causaram transtornos e baixas aos americanos.

Nesta simulação, os Volksturm são representados por três peças, postadas em grandes cidades alemãs: Essen, Dortmund e Dusseldorf. Elas não têm nenhum poder de combate e também não podem se mover. Elas destinam-se unicamente a obrigar os americanos a perderem tempo “limpando” a cidade. Qualquer que seja o poder de ataque das unidades americanas engajadas com ela, a relação de combate a ser considerada será sempre 9-1 (obviamente isso só será válido se a unidade Volksturm estiver sozinha na cidade). Além disso, ela não pode recuar – se o resultado do combate a obrigar a isso, ela é considerada destruída. Ela também não pode realizar ataques. Por outro lado, não existe terreno dominante em relação a

uma unidade Volksturm em sua cidade. Mesmo que inicie a sua Fase de Movimentação engajada com o americano em terreno dominante, ela NÃO é obrigada a recuar nem atacar.

## 10.0 – PREPARAÇÃO:

As forças americanas envolvidas na eliminação do Bolsão do Ruhr pertenciam a dois dos exércitos do 12º Grupo de Exércitos, do General Omar N. Bradley. Ao norte, o 9º Exército do General William H. Simpson concentrava contra o bolsão os 16º e 19º Corpos de Exército, enquanto o 1º Exército, do General Courtney H. Hodges, estava ainda se organizando nas partes sul e leste do bolsão. O 7º Corpo de Exército, que fechou o cerco aos alemães em Lippstadt, logo seria substituído pelo 3º Corpo de Exército, que assumiria a tarefa de atacar o bolsão, enquanto o recém-chegado 18º Corpo Aeroterrestre assumiria a frente do rio Sieg. A linha divisória entre esses exércitos era o próprio rio Ruhr. Para permitir aos 1º e 9º Exércitos se concentrarem a leste do Reno, o novo 15º Exército, do General Leonard T. Gerow, assumiria a defesa da margem oeste do rio. Os ataques começariam à medida que as tropas necessárias chegassem. A 04/04/45, o 16º Corpo (79ª, 35ª e 75ª Divisões de Infantaria) partiu para o ataque, sendo logo seguido pelos demais em poucos dias. Aos poucos, as tropas que podiam ser liberadas eram enviadas para o leste, para se encontrar com as forças soviéticas no coração da Alemanha.

Do lado alemão, a situação era quase caótica. As forças alemãs cercadas incluíam todo o 5º Exército Panzer (General Josef Harpe), a maior parte do 15º Exército e parte do 1º Exército Paraquedista (do Grupo de Exércitos “H”). O Marechal Walther Model, comandante do Grupo de Exércitos “B”, assumiu o comando de todas as forças dentro do bolsão e, frustradas as tentativas de escapar do cerco, só lhe restava resistir o máximo de tempo que lhe fosse possível, a despeito da escassez de tudo: pessoal, munição, comida e combustível. Todas as suas divisões estavam dizimadas, em muitos casos limitando-se a grupos de batalha (*kampfgruppen*) de 2.000 ou 3.000 homens. Suas formações mecanizadas contavam apenas algumas dezenas de blindados. Além de tudo isso, o moral das tropas estava despencando diante da derrota iminente. Todos sabiam que a guerra na Europa estava, de fato, decidida. Essa era a situação a 04/04/45.

10.1 – 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: DAet – Divisão Aeroterrestre; DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DPzGr – Divisão Panzergrenadier; RI – Regimento de Infantaria; RFlak – Regimento Antiaéreo; Bgda - Brigada; StuG – Sturmgeschütz (Canhões de Assalto); VG – Volksgrenadier (“Granadeiros do Povo”, não confundir com Volksturm); sPzAbtl – schwere Panzer Abteilung (Batalhão de Tanques Pesados).

10.1.1 – Colocação Inicial Alemã: O jogador alemão arruma primeiro, posicionando suas unidades em qualquer hexágono dentro das áreas de bivaque designadas a elas, obrigatoriamente em contato com a linha de frente. As suas posições iniciais estão marcadas no tabuleiro, com os textos em *itálico* na cor cinza ou branca. Além disso, algumas unidades começam o jogo em cidades ou em posições à escolha do jogador alemão (as unidades notadas como “LIVRE” podem ser colocadas em qualquer hexágono dentro do bolsão, em contato ou não com a linha de frente). São elas:

- 3ª DPzGr – No hexágono assinalado e/ou nos seis hexágonos adjacentes;
- 476ª Divisão – Em Solingen e/ou nos seis hexágonos adjacentes;
- 67º RFlak – Bochum;
- 124º RFlak – Dortmund;
- 183º RFlak – Hagen;
- 106ª Bgda Panzer – LIVRE;
- 244ª StuG Bgda - LIVRE;
- 506º sPzAbtl – LIVRE;
- Volksturm Essen – Essen;
- Volksturm Dortmund – Dortmund;
- Volksturm Dusseldorf – Dusseldorf;
- Unidade de Artilharia do 5º Exército Panzer (marcada com algarismos arábicos) – Em qualquer hexágono atrás da linha alemã;
- Unidades de Artilharia de Corpo de Exército (marcadas com algarismos romanos) – No hexágono assinalado e/ou nos seis hexágonos adjacentes;
- 7ª Brigada Nebelwerfer (lança-foguetes) – No hexágono assinalado do 58º Corpo Panzer e/ou nos seis hexágonos adjacentes.

10.1.2 – Colocação Inicial Americana: O jogador americano deve posicionar suas unidades em qualquer hexágono dentro das áreas de bivaque designadas a elas, sem tocar na linha de frente. As suas posições iniciais estão marcadas no tabuleiro, com os textos em *itálico* na cor amarela. Os regimentos da 17ª DAet devem ser posicionados nos hexágonos designa-



dos a eles. Além disso, algumas unidades começam o jogo em posições à escolha do jogador americano. São elas:

- 1103º Grupamento de Engenharia – Na área de bivaque de qualquer divisão do 16º Corpo de Exército;
- 14º Grupamento de Cavalaria Mecanizada – Na área de bivaque de qualquer divisão do 1º Exército;
- Unidades de Artilharia dos 1º e 9º Exércitos (marcadas com algarismos arábicos) – Em qualquer hexágono atrás das unidades dos respectivos exércitos;
- Unidades de Artilharia dos Corpos de Exército (marcadas com algarismos romanos) – No hexágono assinalado e/ou nos seis hexágonos adjacentes.

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

- Turno 4 – 82ª e 101ª DAet (oeste); 99ª DI (leste) e Artilharia do 3º Corpo de Exército (sul);
- Turno 7 – 2º e 10º RI e 1111º Grupamento de Engenharia (sul); 16º Grupamento de Cavalaria Mecanizada (oeste);
- Turno 9 – 15º Grupamento de Cavalaria Mecanizada (norte);
- Turno 10 – 13ª DB (sul);
- Turno 12 – 11ª RI (sul).

10.1.4 – Retiradas Americanas: As seguintes unidades são retiradas do tabuleiro conforme a seguinte escala (desde que não estejam cercadas, caso em que são retiradas assim que libertadas):

- Turno 7 – 116º RI;
- Turno 9 – Artilharia do 19º Corpo de Exército;
- Turno 12 – 35ª DI;
- Turno 13 – 9ª DI;
- Turno 14 – 79ª DI;
- Turno 15 – 8ª DB.

10.2 – Objetivos → O objetivo dos aliados é eliminar o “Bolsão do Ruhr”. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso. Portanto, o jogador americano vence se eliminar TODAS as unidades alemãs. Caso contrário, vence o jogador alemão.

#### OBSERVAÇÃO:

- Se uma unidade alemã qualquer conseguir sair do tabuleiro por qualquer borda, o jogo é automaticamente interrompido, com vitória alemã.

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<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | DE<br>AVB  | DE<br>AVB  | DE<br>AVI  | DE<br>AVI  |
| 3-11  | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | DE<br>AVB  | DE<br>AVB  | DE<br>AVI  |
| 4-10  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | DE<br>AVB  | DE<br>AVB  |
| 5-9   | DVB<br>AE  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI | DE<br>AVB  |
| 6-8   | DVI<br>AE  | DVB<br>AE  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>AVI | DRB<br>AVI |
| 7     | DVI<br>AE  | DVI<br>AE  | DVB<br>AE  | DVI<br>ARB | DVI<br>ARI | DVB<br>ARB | DVB<br>ARI | IMP        | DRI<br>AVB | DRB<br>AVB | DRI<br>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 |
| Rio             | 1            | 2                        | 2 Colunas |
| Rio Reno        | 3            | 6                        | 3 Colunas |
| Bosque          | 2            | 3                        | 1 Coluna  |
| Crista          | 3            | 3 (Mtz) - PROIBIDO (Bld) | 3 Colunas |
| Estrada         | 1            | 0,5                      | ---       |
| Linha de Frente | ---          | ---                      | ---       |
| Bivaques        | ---          | ---                      | ---       |

TABELA DE BOMBARDEIO:

| DADOS | 1 - 12 | 13- 24 | 25 - 36 | 37 - 48 | 49 - ∞ |
|-------|--------|--------|---------|---------|--------|
| 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, Paraquedistas, Infantaria Aerotransportada (Planadoristas), Engenharia e Volksturm. | 1                         | 2          |
| Blindados, Cavalaria Mecanizada, Canhões de Assalto e Artilharia Mecanizada  | 2                         | 1          |
| Artilharia, Artilharia Antiaérea e Lança-Foguetes  | 2                         | 2          |