



Marianas

FIM DO SONHO NIPÔNICO

CAMPANHA DAS MARIANAS

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A conquista das ilhas Marianas pelas forças americanas recebeu o nome-código de “Operação Forager” e foi ditada pela proximidade destas com as ilhas Filipinas, pelos seus aeródromos (de onde os bombardeiros B-29 poderiam atingir o próprio Japão) e pela estratégia americana de “pular” as ilhas do Pacífico.

A conquista de Saipan e Tinian estaria a cargo do V Corpo Anfíbio, formado pelas 2ª e 4ª Divisões de “Marines” (Fuzileiros Navais) e pela 27ª Divisão de Infantaria do Exército. A de Guam ficou a cargo do III Corpo Anfíbio, formado pela 3ª Divisão de “Marines”, 77ª Divisão de Infantaria do Exército e pela 1ª Brigada de “Marines”. Ao todo, 128.000 americanos invadiriam essas ilhas. Além disso, eles tinham total supremacia aérea e naval.

A defesa da chamada “área do Pacífico Central” (ilhas Marianas, Carolinas e Palaus) estava a cargo do 31º Exército japonês. Nas Marianas, este Exército havia concentrado duas divisões (29ª e 43ª), duas brigadas e dois regimentos independentes, além de diversas unidades menores, totalizando cerca de 52.000 homens.

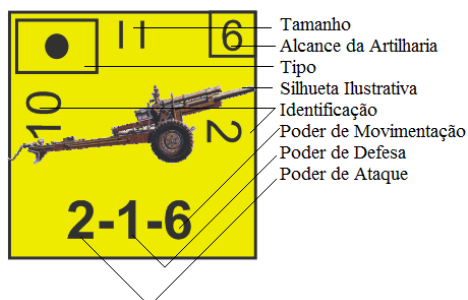
A 15/06/44, iniciou-se a invasão de Saipan, concluída a 09/07/44; Guam foi invadida a 21/07/44, cessando a luta organizada aí a 10/08/44; Tinian, por sua vez, foi atacada a 24/07/44, cessando a luta a 01/08/44. Quando tudo terminou, mais de 50.000 japoneses haviam perecido, ao custo de cerca de 23.800 baixas americanas (sendo 5.600 mortos). O caminho para a libertação das Filipinas estava aberto, os B-29 agora podiam bombardear o Japão e, como ponto culminante, com a queda das Marianas, o Gabinete Tojo (que levava o Japão à guerra) renunciou. Era o fim de um sonho japonês de conquistas e o início de um terrível e real pesadelo.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa três das ilhas do arquipélago das Marianas: Saipan, Guam e Tinian, num total de 812 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 142 peças (excetuando-se marcadores), sendo 100 americanas (representadas na cor amarelo) e 42 japonesas (branco).

2.2.1 – Características das Peças:

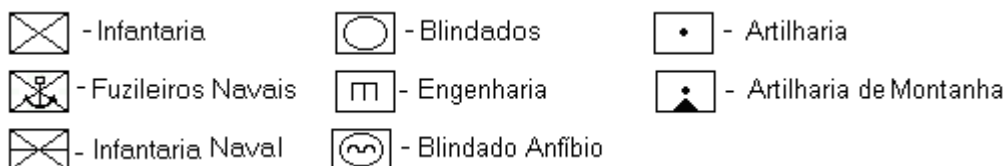


Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contendores a respeito de seu “tamanho” ou “nível”. Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)-Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Nesta simulação, todas as peças são de nível batalhão (embora algumas unidades japonesas tenham o símbolo de Regimento, de fato têm efetivos de batalhão).

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

Identificação da Unidade: Nesta simulação, o número à esquerda da peça é o do regimento (ou brigada) e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Nesta simulação, uma divisão é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões.

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. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apoia combates à distância.

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão (ou grupo) do 10º Regimento de Artilharia da 2ª Divisão americana. Ela tem poder de ataque 2, poder de defesa 1, poder de movimentação 6 e alcance 6.

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 1 a 14 na parte inferior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 4 (quatro) dias do período real (representa o período entre 15/06/44, data da invasão de Saipan, e 10/08/44, dia em terminou a luta por Guam).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior central do tabuleiro e, nesta simulação, são referentes apenas aos americanos. 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 japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” americana, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades americanas; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” japonesa. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

Pela tabela, vê-se que certos terrenos (florestas, etc.) prejudicam a movimentação das unidades.

EXEMPLO: Uma unidade americana 4-4-8 sai da Charan Kanoa (Saipan) e avança para o Nordeste (hexágono de pântano), gastando 2 pontos, continua para o Nordeste, entrando então em um hexágono de terreno aberto (1 ponto), segue agora para o Norte por um hexágono de terreno aberto (1 ponto) e atinge o hexágono de montanha (3 pontos), seguindo agora para Nordeste, entrando em um hexágono de terreno aberto (1 ponto). Portanto, a unidade gastou $2 + 1 + 1 + 3 + 1 = 8$ pontos. Ela esgotou seus pontos de movimentação e 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 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: Os americanos podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer, enquanto os japoneses, 3 (três). Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

4.1.2 – De Unidades Inimigas: A toda unidade pertence uma “zona de engajamento” referente aos 6 (seis) hexágonos que a circundam. Quando uma unidade inimiga move-se para um dos hexágonos de sua “zona de engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade 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. 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 americana ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade americana não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao japonês (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a zona de engajamento inimiga, esta terá que atacar.

4.2 – Desembarque de Assalto → Apenas unidades americanas “embarcadas”, ou seja, posicionadas nos quadros representativos dos III e V Corpos Anfíbios, podem realizar desembarques de assalto. As unidades americanas destinadas a desembarcar numa ilha são simplesmente posicionadas num hexágono de costa, de terreno aberto ou aldeia. Se estiver ocupado por unidades japonesas, ela engaja automaticamente e só ocupa o hexágono se o japonês for forçado a recuar. Apenas unidades de infantaria, fuzileiros navais e/ou tanques anfíbios podem realizar desembarques de assalto e o máximo de unidades que podem desembarcar simultaneamente é 18. Elas podem se mover imediatamente, começando a contagem no hexágono do desembarque. Unidades que realizam um desembarque de assalto mas não conseguem ocupar o hexágono a que se destinam são consideradas destruídas.

4.3 – Desembarque de Reforços e Reembarque → Unidades americanas que desembarcam (ou seja, que são retiradas dos quadros representando os III e V Corpos Anfíbios e levadas para uma ilha) em um hexágono já ocupado por forças americanas são considerados reforços. Quaisquer unidades podem ser desembarcadas como reforços (unidades de artilharia, de tanques e de engenharia só podem desembarcar assim). Para serem reembarcadas, basta que se movam para um hexágono de costa e então são imediatamente levadas para o quadro representativo. O hexágono de costa, tanto para desembarque ou reembarque, deve ser de terreno aberto, aldeia ou cidade.

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:

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

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

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

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.

+ Nessa simulação, unidades blindadas podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha, mas não podem transitar por eles.

5.1.3 - Cerco: Se uma unidade defensora for engajada de forma a não poder recuar para um hexágono livre de “zonas de engajamento” inimigas, considera-se que estes defensores foram cercados. Isto dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que um regimento participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Se os três regimentos da mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÕES:

+ Na prática, apenas as divisões americanas podem contar com esse bônus, pois nenhuma divisão japonesa está inteira na mesma ilha.

+ O 18º Regimento de Infantaria japonês não tem direito a esse bônus por estar incompleto.

+ Os Regimento de Artilharia não têm direito a esse bônus.

5.1.5 - Determinação da Linha: Concluídos os passos anteriores, determinou-se a coluna; agora, determina-se a linha através dos dados. Os dados têm por finalidade simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por exemplo, 2 em um e 3 no outro dá 5 como resultado).

5.1.6 - Resultados dos Combates:

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é eliminada (a critério do jogador defensor) e as demais, se houver, são obrigadas a recuar **EM QUAISQUER CIRCUNSTÂNCIAS**.

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e **APENAS UMA DELAS SOFRE BAIXAS** (a critério do jogador defensor).

DRI - Defesa Recua Intacta. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais).

DVB - Defesa Vence com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma das unidades defensoras sofre uma baixa (a critério do jogador defensor).

DVI - Defesa Vence Intacta. Todas as atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacto. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (se o resultado não for DE) e o jogador atacante poderá ou não ocupar o hexágono abandonado pelos defensores.

AVB - Ataque Vence com Baixas. Como acima, mas uma das unidades atacantes sofre baixas (a critério do jogador atacante).

ARI - Ataque Recua Intacto. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

ARB - Ataque Recua com Baixas. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas sofre baixas (a critério do jogador atacante).

AE - Ataque Eliminada. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

IMP - Impasse. Todas as unidades, tanto defensoras quanto atacantes, permanecem onde estão.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, fuzileiros navais, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto, se o segundo for de terreno aberto ou povoado e se não houver 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 (no caso dos americanos) ou três (no caso dos japoneses) unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que reste nesse hexágono o número máximo permitido para a nacionalidade.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, fuzileiros ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada mais acontece, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrerem baixas (se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída). Se a unidade for a de blindados anfíbios, porém, ela pode recuar normalmente.

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

OBSERVAÇÕES:

- + Toda unidade que recua para o mar é considerada destruída (inclusive de blindados anfíbios).
- + Unidades japonesas em hexágonos de montanha **NÃO** precisam recuar se o resultado do combate para elas for DRI ou DRB.
- + Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.

6.0 – PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o americano possui poder aéreo. Ele conta com 40 pontos em todos os turnos.

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

6.2 – Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o Poder Aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades japonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 28 (7×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” duas colunas 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.
- + 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, apenas os americanos recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e ser então desvirada.

OBSERVAÇÃO:

- + Unidades embarcadas **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 seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, 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) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-1-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2x2). Portanto, o ataque terá valor 30 (6x5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36.

OBSERVAÇÕES:

- + Unidades de artilharia americana em Saipan podem apoiar combates em Tinian, contando-se os hexágonos de mar entre elas.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

9.0 – APOIO NAVAL:

Os americanos contaram com um forte apoio naval durante toda a campanha. Assim, os americanos contam com duas colunas à direita na “Tabela de Efeitos do Combate” em todos os seus ataques em hexágonos de costa (ou seja, a unidade japonesa atacada tem que estar em um hexágono de costa).

10.0 – PREPARAÇÃO:

O V Corpo Anfíbio dos EUA (General Holland Smith) atacaria primeiro, invadindo a ilha de Saipan pelo Sudoeste com as 2ª e 4ª Divisões de “Marines”, a 15/06/44, seguidas pela 27ª de Infantaria dois dias depois. A 21/07/44, foi a vez de Guam ser invadida. O III Corpo Anfíbio (General Roy S. Geiger) desembarcaria na sua costa Oeste, com a 3ª Divisão de “Marines” ao Norte da Península de Orote e a 1ª Brigada de “Marines” ao Sul dela, com a 77ª de Infantaria desembarcando logo atrás. O V Corpo (agora sob o comando do General Harry Schmidt) desembarcou no Norte de Tinian a 24/07/44 com a 4ª de “Marines”, logo seguida pela 2ª.

A defesa do arquipélago era responsabilidade do 31º Exército, sob o comando do Tenente-General Hideyoshi Obata. Embora o seu QG ficasse localizado em Saipan, quando ocorreu a invasão ele estava em visita de inspeção às ilhas Palaus e, portanto, não teve interferência direta na batalha. O comando japonês na ilha ficou então a cargo do Tenente-General Yoshitsugu Saito, comandante da 43ª Divisão japonesa. Para a sua defesa, Saito contava com cerca de 32.000 homens. A defesa de Guam, por sua vez, estava a cargo do General Takeshi Takashima, comandante

da 29ª Divisão*. Na ilha estavam cerca de 18.500 homens do Exército e da Marinha. Já a defesa de Tinian era tarefa do Coronel Keishi Ogata, comandante do 50º Regimento de Infantaria, que contava apenas com menos de 9.000 homens.

Essa era a situação a 15/06/44.

10.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: DFN = Divisão de Fuzileiros Navais; DI = Divisão de Infantaria; RI = Regimento de Infantaria; RArt = Regimento de Artilharia; REng = Regimento de Engenharia; RT = Regimento de Tanques; Bgda = Brigada; BFN = Batalhão de Fuzileiros Navais; BI = Batalhão de Infantaria; BIN = Batalhão de Infantaria Naval; BT = Batalhão de Tanques; BEng = Batalhão de Engenharia; BArt = Batalhão de Artilharia.

10.1.1 – Colocação Japonesa: Todas as unidades japonesas devem ser livremente colocadas nas ilhas, conforme a relação a seguir:

- **SAIPAN:**
 - 118º RI;
 - 136º RI;
 - 2 BI do 135º RI;
 - 47ª Bgda Mista;
 - 1 BI da 9ª Bgda Mista;
 - 1 BI do 18º RI;
 - 3º RArt de Montanha;
 - 2 REng;
 - 1 RT;
 - 1 BFN;
 - 1 BIN.
- **GUAM:**
 - 38º RI;
 - 1 BI do 18º RI;
 - 2 BI e 1 BArt da 10ª Bgda Mista;
 - 48ª Bgda Mista;
 - 2 BIN;
 - 1 BT.
- **TINIAN:**
 - 50º RI;
 - 1 BI do 135º RI;
 - 1 BIN.

10.1.2 – Colocação Americana: O jogador americano pode empregar quaisquer unidades do V Corpo e em qualquer parte de Saipan já no 1º Turno. Tinian só poderá ser invadida, também por unidades do V Corpo, dois turnos depois que a última unidade japonesa tiver sido eliminada em Saipan. A invasão de Guam ocorre apenas no 10º Turno por quaisquer tropas do III Corpo Anfíbio em qualquer ponto da ilha, exceto na sua costa Leste (o mar aí era muito agitado). As tropas americanas que participam do jogo são colocadas inicialmente nos quadros designando os III e V Corpos Anfíbios, conforme a relação abaixo:

- **III CORPO:**
 - 3ª DFN;
 - 77ª DI;
 - 1ª Bgda de Fuzileiros Navais;
 - 1 BT;
 - 1 BArt USMC;
 - 3 BEng.
- **V CORPO:**
 - 2ª DFN;
 - 4ª DFN;
 - 27ª DI;
 - 1 BT;

* O General Obata conseguiu chegar a Guam, vindo das Palaus, e eventualmente assumiu o comando após a morte de Takashima.

2 BT Anfíbios;
2 BArt USMC;
5 BArt;
3 BEng.

10.1.3 – Reforço Americano: No 7º Turno, entra a seguinte unidade de reforço, no quadro do V Corpo Anfíbio, mas ela só poderá desembarcar no turno seguinte.

1 BArt USMC.

10.1.4 – Transferência de Unidades: O jogador americano poderá transferir unidades de um Corpo para outro (ou seja, de um quadro representativo para outro) a partir do 11º turno (inclusive), mas a unidade transferida só poderá desembarcar a partir do turno seguinte.

10.2 – Objetivos → O jogador americano, para vencer o jogo, deve conquistar integralmente as três ilhas; se o jogador americano não conseguir limpar as três ilhas, mas conseguir capturar os seis aeródromos, ocorre o empate; se, porém, o jogador japonês mantiver a posse de pelo menos um aeródromo, vence o jogo. Além disso, se o jogador americano perder mais de **dez** unidades destruídas, considera-se uma condição de vitória abaixo (ou seja, se o americano vencer, considera-se empate e se empatar, considera-se vitória japonesa).

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Povoado	1	1	1 Coluna
Cidade	1	1	2 Colunas
Pântano	2	PROIBIDO	1 Coluna
Floresta	2	3	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Montanha	3	PROIBIDO	3 Colunas
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

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 Naval, Fuzileiros Navais e Engenharia.	1	2
Blindados e Blindado Anfíbio.	2	1
Artilharia e Artilharia de Montanha.	2	2