



OPERAÇÃO

GOODWOOD

ATAQUE BLINDADO BRITÂNICO

OPERAÇÃO GOODWOOD

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Depois do sucesso inicial do “Dia-D”, passaram-se semanas de duros combates na Normandia. A região era ideal para a defesa, com bocages, bosques, terreno acidentado e cristas. As grandes vantagens aliadas, ou seja, a sua supremacia aérea e a grande mobilidade de suas unidades, haviam sido quase anuladas por aquele combate cerrado, à curta distância e em terreno difícil. O tempo, por sua vez, também não ajudava, com a chuva sendo um aspecto constante da campanha.

Apesar disso, os aliados mantiveram a pressão e, a duras penas, conseguiram expandir a cabeça de praia. O vital porto de Cherburgo foi conquistado a 29/06/44, mas a importante cidade de Caen, porta de entrada para a planície francesa e cuja captura havia sido prevista para o “Dia-D”, um mês depois ainda estava em mãos inimigas. Os alemães, reconhecendo a sua importância, haviam empenhado as suas melhores tropas ali.

Em fins de julho, o comandante do 1º Exército americano, General Omar N. Bradley, concebeu a “Operação Cobra”, visando à ruptura do front da Normandia. Contudo, para que ela tivesse êxito, os tanques alemães teriam que ser mantidos onde estavam – no setor britânico. Cabia aos britânicos mantê-los lá, através de um forte ataque.

O General Montgomery, o comandante aliado, sabia que a infantaria britânica estava esgotada pelas semanas seguidas de constante combate. Ela havia sofrido a maioria das 40.000 baixas registradas no 2º Exército britânico até meados de julho. Ele precisava atacar, mas teria que fazê-lo com suas divisões blindadas. Porém, o terreno da Normandia era totalmente inadequado para manobrar tal massa de blindados, a não ser no terreno mais aberto no Leste da cabeça de praia, entre Caen e Vimont. Ali, tal ação prometia melhores oportunidades. Em função disso, a maior operação de blindados da frente ocidental foi planejada: a “Operação Goodwood”.

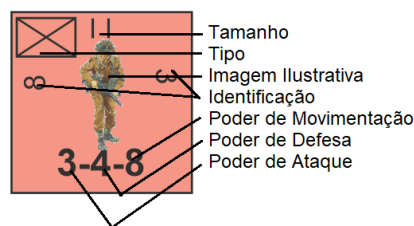
2.0 – MATERIAL:

2.1 - Mapa → Representa a região da França onde se desenrolou a batalha, num total de 750 hexágonos.

2.2 - Peças em Cartão → Num total de 226 peças (excetuando-se marcadores), sendo 107 alemãs (sendo 33 das Waffen-SS), 82 britânicas, 36 canadenses e 1 soviético pró-alemães. Para identificação das nacionalidades, siga o esquema de cores abaixo.



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 batalhão¹. Um regimento/brigada normalmente é composto por dois ou três batalhões e uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos/brigadas, mas, nessa simulação, existem algumas exceções.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que ela pertence (à direita). A unidade alemã identificada como “Sterz” é um

¹ As unidades britânicas de blindados, artilharia e cavalaria mecanizada têm símbolos de regimento (III), mas, de fato, têm efetivo de batalhão.

grupo de batalha (*kampfgruppe*) da 2ª Divisão Panzer; as marcadas com “Luft” pertencem à Luftwaffe (Força Aérea Alemã); as unidades britânicas marcadas com um “G” são unidades de Guardas, enquanto as unidades subordinadas diretamente aos Corpos de Exército têm a identificação em algarismos romanos.

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

 - Infantaria	 - Blindados	 - Artilharia	 - Tank Destroyer
 - Infantaria Mecanizada	 - Cavalaria Mecanizada	 - Artilharia Mecanizada	 - Canhões de Assalto
 - Infantaria Motorizada	 - Engenharia	 - Artilharia Antitanque	 - Lança-Foguetes
 - Paraquedistas	 - Engenharia Blindada	 - Artilharia Antiaérea	

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

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão (II) da 8ª Brigada da 3ª Divisão de Infantaria britânica (cor rosa). Seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 8.

2.3 - Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui cinco tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio”, “Tabela de Vulnerabilidade” e “Tabela de Carpet Bombing”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 - Marcadores Auxiliares →

2.4.1 - Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 0 a 8 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 8 horas do período real (representando o período de 18/07/44 a 20/07/44). Os turnos assinalados em preto são os turnos noturnos (3 e 6 – V.9.0).

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 aliado 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 aliado, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” aliada; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, quando o jogador aliado executa os ataques contra as unidades 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.

Contudo, nesta simulação, há um “turno zero” (0), que representa o pesado bombardeio preliminar aliado. Neste turno, nenhum dos contendores move suas peças e o jogador aliado verifica os resultados na “Tabela de Carpet Bombing” (V.10.0).

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 blindada britânica (4-4-15) sai de Benouville (hexágono 1701), andando por 6 hexágonos de estrada ($6 \times 0,5 = 3$ pontos), segue para o Sul por mais 6 hexágonos de terreno aberto ($6 \times 1 =$

6 pontos), entra no hexágono de estrada e segue por ela para o Oeste por mais 7 hexágonos ($7 \times 0,5 = 3,5$ pontos), entrando então em Mondeville (hexágono 1211 – 1 ponto), parando aí, totalizando $3 + 6 + 3,5 + 1 = 13,5$, restando à unidade ainda 1,5 pontos ($15 - 13,5$).

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.
- As unidades de artilharia independentes britânicas **não** se movem nos turnos 1 e 2.

4.1 - Restrições à Movimentação →

4.1.1 - De Unidades Amigas: Tanto aliados 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 aliada ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada 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.

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: Tanto aliados quanto alemães recebem reforços durante a campanha. Os reforços alemães entram pelas bordas Oeste e Leste e os reforços aliados entram pela borda Norte. Ao entrar no tabuleiro, eles devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupar, o custo da mesma em pontos de movimentação. Se, ao entrar, o primeiro hexágono for adjacente a uma unidade inimiga, a unidade poderá engajar.

4.2.2 - Saída: Tanto aliados quanto alemães podem retirar unidades do tabuleiro durante o desenrolar da partida. Os aliados podem retirar suas unidades pelas bordas Norte e Oeste e os alemães pelas bordas Leste, Oeste ou Sul. Unidades alemãs que recuam pela borda Norte a Oeste de Bréville **são consideradas destruídas**, bem como unidades aliadas que recuam pela borda Oeste ao Sul de Louvigny e pela borda Leste. 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 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!

OBSERVAÇÃO:

- Nesta simulação, unidades blindadas 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 de Combate”.

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma brigada (ou regimento, no caso dos alemães) 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 “regimental”. Quando uma divisão ataca com todas as suas brigadas (ou regimentos) completas, ela ganha duas colunas à direita por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÃO:

- Regimentos e brigadas de artilharia e lança-foguetes não têm direito a esse bônus.
- O 979º Regimento alemão e a 5ª Brigada paraquedista britânica não contam com esse bônus, por não se encontrarem completos nesta simulação.

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:

DA - Defesa Aniquilada. Todas as unidades defensoras são destruídas.

DE - Defesa Eliminada. Uma unidade defensora é destruída (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 restantes 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 de assalto, *tank destroyers* ou cavalaria mecanizada) e o defensor incluir unidades blindadas, de canhões de assalto, *tank destroyers*, artilharia antiaérea ou antitanque, as baixas entre as unidades atacantes têm que ser aplicadas àqueles tipos de unidades.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas, de infantaria motorizada, *tank destroyers*, de canhões de assalto e de cavalaria mecanizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedista e engenharia) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e motorizadas citadas acima 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) destruída(s).

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

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando unidades blindadas, de canhões de assalto, *tank destroyers* e/ou de cavalaria ou artilharia mecanizada recuam através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. Outros tipos de unidades (inclusive infantaria e engenharia blindadas) não sofrem quaisquer efeitos.

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(são) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “Zona de Engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse segundo 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 segundo 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 aliado possui poder aéreo, que varia conforme a tabela abaixo:

TURNO	PONTOS	TURNO	PONTOS
1	60	5	60
2	80	6	0
3	0	7	40
4	80	8	20

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador aliado 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. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

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

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador aliado decide lançar um ataque aéreo com 10 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 40 (10×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 37-54. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-18.

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 5 pontos e no máximo 10 pontos 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, nenhum dos lados recupera baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Existem seis tipos diferentes de artilharia nessa simulação: artilharia de campanha (comum), mecanizada, canhão de assalto, antitanque, antiaérea (que nessa simulação funciona exatamente como a antitanque) e lança-foguetes.

A artilharia comum, a antitanque, a antiaérea e de lança-foguetes movem-se como uma unidade de infantaria comum. A mecanizada e a de assalto movem-se como unidades blindadas.

A artilharia comum, a mecanizada e os lança-foguetes têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito da peça indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões e foguetes). 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 – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Três unidades britânicas de artilharia 2-1-6 se concentram em bombardear um hexágono que contém

três unidades alemãs, sendo uma de blindados e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (3 x 2) e o índice de vulnerabilidade será 5 (1 + 2 x 2). Portanto, o ataque terá valor 30 (6 x 5). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a primeira (1-18).

OBSERVAÇÕES:

- 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.
- Excepcionalmente nessa simulação, somente unidades de artilharia e de foguetes que pertençam à mesma unidade (divisão, regimento e/ou brigada) podem ser somadas para participar de um ataque exclusivamente de artilharia.
- Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- A artilharia comum, excepcionalmente nessa simulação, **não** pode ser utilizada para apoiar combates à distância ou realizar bombardeios na mesma fase em que se move. O mesmo não se aplica à artilharia mecanizada e aos lança-foguetes.
- Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.
- Na sua Fase de Combate, o jogador pode utilizar indistintamente as suas unidades de artilharia para apoiar seus ataques. Todavia, na Fase de Combate adversária, ele só pode apoiar suas unidades sendo atacadas com a artilharia da mesma divisão. Unidades de artilharia independentes ou que pertençam a outra divisão não podem apoiar unidades sendo atacadas.
- Se houver unidades pertencentes a diferentes divisões no mesmo hexágono sob ataque, apenas a artilharia de uma dessas divisões pode apoiar essas unidades na defesa (à escolha do jogador).

9.0 – TURNOS NOTURNOS:

Como esta simulação tem seus turnos representando frações de um dia (8 horas), ela inclui dois turnos noturnos (3 e 6). Esses turnos, por motivos óbvios, têm algumas restrições para ambos os jogadores.

Unidades blindadas, de canhões de assalto, artilharia mecanizada, tank destroyers e de cavalaria mecanizada **não** podem engajar e, se atacadas ou obrigadas a atacar, “perdem” uma coluna na “Tabela de Efeitos de Combate” em qualquer combate.

Infantaria mecanizada e infantaria motorizada podem engajar normalmente, mas não avançam dois hexágonos após vitória em combate (apenas um no máximo).

Não são permitidos ataques apenas com artilharia.

10.0 – “CARPET BOMBING”:

Antes do início da “Operação Goodwood”, houve um devastador bombardeio preliminar (“Carpet Bombing” = “Tapete de Bombas”), incluindo bombardeiros quadrimotores pesados e cruzadores da Royal Navy. Para representar isso, estão marcados no tabuleiro os hexágonos onde ocorreu esse bombardeio. No turno “zero”, para cada um desses hexágonos, jogam-se dois dados e vê-se o resultado na “Tabela de Carpet Bombing”.

11.0 – PREPARAÇÃO:

A “Operação Goodwood” seria executada pelo 2º Exército britânico do Tenente-General Miles C. Dempsey, cujo esforço principal caberia ao VIII Corpo de Exército, do Tenente-General Richard O'Connor, contando com as divisões blindadas britânicas 7ª, 11ª e de Guardas. A 11ª Divisão Blindada, do Major-General G.P.B. “Pip” Roberts, atacaria na direção de Bras, Hubert-Folie, Verrières e Fontenay; a 7ª, do Major-General George W.E.J. Erskine, teria como objetivo Four e Garcelles-Secqueville; e a Divisão Blindada de Guardas, do Major-General Allan H.S. Adair, rumaria para Cagny e Vimont. O objetivo do Corpo era expulsar os alemães da crista de Bourguébus. À Leste, o I Corpo, do Tenente-General J.T. Crocker, lançaria as 3ª e 51ª Divisões de Infantaria para o Sul. A Oeste, o II Corpo canadense, do Tenente-General G.G. Simonds, com as 2ª e 3ª Divisões de Infantaria canadenses,

limparia os subúrbios de Caen e estabeleceria uma cabeça de ponte ao Sul do rio Orne. Ao todo, seriam empenhados 115.000 homens, 1.000 tanques e 750 canhões.

Do lado alemão, a frente de Caen era responsabilidade do Grupo Panzer Oeste, do *General der Panzertruppe* Heinrich Hans Eberbach. À direita, estava o 86º Corpo de Exército, que defendia a área boscosa do Bois de Bavent com a 346ª Divisão de Infantaria. Ao Sul de Caen, área de responsabilidade do 1º Corpo Panzer SS, estavam os restos da dizimada 16ª Divisão da Luftwaffe (que havia sofrido 75% de baixas durante a luta por Caen, no início de julho) e, à sua esquerda, estava a recém-chegada 272ª Divisão de Infantaria. Essa linha era reforçada com grupos de batalha da 21ª Divisão Panzer, de um batalhão de tanques “Tigre” e de canhões antiaéreos de 88 mm do 3º Corpo de *Flak* (Antiaéreo) (2º, 3º e 4º Regimentos Antiaéreos). Em reserva, próximo à frente, estava a 1ª Divisão Panzer SS *Leibstandarte*, com a 12ª Divisão Panzer SS *Hitlerjugend* chegando.

Esta era a situação a 18/07/44.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. O jogador alemão arruma as suas peças primeiro. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DAet – Divisão Aeroterrestre; DB – Divisão Blindada; DI – Divisão de Infantaria; DPz – Divisão Panzer; RArt – Regimento de Artilharia; RPz – Regimento Panzer (Blindado); RPzGr – Regimento Panzergrenadier (infantaria mecanizada); BPzGr – Batalhão Panzergrenadier; Bgda - Brigada; Blda – Blindada; PQD – Paraquedista.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das divisões aliadas já estão marcadas no tabuleiro, com os textos em itálico na cor rosa. As unidades pertencentes às divisões (e unidades anexas) devem ser posicionadas livremente dentro das áreas de bivaque assinaladas no tabuleiro, não necessariamente em contato com a linha de frente. Além disso, algumas unidades começam o jogo em cidades ou em posições à escolha do jogador aliado. São elas:

- 29ª Bgda Blda (11ª DB) – Benouville (hexágono 1701);
- Batalhão da 5ª Bgda PQD (6ª DAet) – Bréville (hexágono 2302);
- 2ª Bgda Blda canadense – Em qualquer hexágono dos bivaques das divisões canadenses (não necessariamente, as três peças no mesmo hexágono);
- Unidades de artilharia independentes (sem marcações de identificação) – Em qualquer hexágono ao Norte de Caen e a Oeste do Canal de Caen;
- Unidades dos I e II Corpos (marcadas com algarismos romanos) – Em qualquer hexágono atrás de uma das divisões que compõem o Corpo de Exército.

11.1.2 – Colocação Inicial Alemã: As posições iniciais das divisões alemãs já estão marcadas no tabuleiro, com os textos em itálico na cor cinza. As unidades pertencentes às divisões (e unidades anexas) devem ser posicionadas livremente dentro das áreas de bivaque assinaladas no tabuleiro, não necessariamente em contato com a linha de frente. Além disso, algumas unidades começam o jogo em cidades ou em posições à escolha do jogador alemão. São elas:

- Batalhão de Sturmgeschütz (Canhões de Assalto – 3-3-10) da 21ª DPz – Cuverville (hexágono 1808);
- Batalhão (3-2-10) do 22º RPz (21ª DPz) e Batalhão Panzerjäger (Tank Destroyer) da 21ª DPz – Cagny (hexágono 1915);
- Batalhão de Artilharia Mecanizada do 155º RArt (21ª DPz) – le Mesnil-Fremontel (hexágono 1712);
- Batalhão de Artilharia (1-1-6) do 155º RArt (21ª DPz) – no bivaque da 16ª Divisão da Luftwaffe;
- Batalhão Blindado (9-9-10) – Manneville (hexágono 2213);
- Demais unidades da 21ª DPz – Entre Toufreville (hexágono 2309), Sannerville (hexágono 2310) e hexágonos adjacentes;
- Batalhão do 979º RI (271ª DI) – Louvigny (hexágono 0212);
- 7ª Brigada de Nebelwerfers (Lança-Foguetes – 83º e 84º Regimentos) – nos bivaques da 16ª Divisão da Luftwaffe e da 272ª DI;
- 14º Regimento de Nebelwerfers (Lança-Foguetes) da 9ª Brigada de Nebelwerfers – no bivaque da 346ª DI;
- 2º, 3º e 4º Regimentos de Canhões AA – Em qualquer hexágono de cidade.
- Batalhões antitanques independentes ((1-3-6) e (1-4-6)) – Livre, porém, no mesmo hexágono que outra(s) unidade(s) alemã(s);
- Regimentos de artilharia independentes (2-1-5(8)) e (3-1-4(16)) – Livre, à Leste de Toufreville (hexágono 2309).

OBSERVAÇÃO:

- Note que dois batalhões da 1ª Divisão Panzer SS não começam o jogo no bivaque da divisão, mas entram no tabuleiro no turno 2 (V.11.1.4).

11.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, sempre pela borda Norte, por Benouville (hexágono 1701):

- Turno 1 – Demais unidades da 11ª DB; Divisão Blindada de Guardas; Regimento de Cavalaria Mecanizada do VIII Corpo de Exército;
- Turno 2 – 7ª Divisão Blindada e Regimento Antitanque do VIII Corpo de Exército;

11.1.4 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, da direção indicada:

- Turno 2 – Batalhão de Sturmgeschütz (Canhões de Assalto – 4-3-10) e 1 BPzGr do 1º RPzGr (ambos da 1ª DPz SS) (Oeste, ao Sul de Louvigny);
- Turno 3 – 12ª Divisão Panzer SS e 54º Regimento de Nebelwerfers (Lança-Foguetes) da 9ª Brigada de Nebelwerfers (Leste);
- Turno 4 – Regimento de artilharia independente (2-1-5(8)) (Leste).

11.2 – Objetivos → O objetivo dos aliados é romper a linha alemã e avançar o mais rápido possível para o Sul, procurando ocupar o máximo de território, causando o máximo de baixas ao inimigo. O objetivo alemão, obviamente, é impedir isso e causar o máximo de baixas aos aliados. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos objetivos abaixo em seu poder:

- Bourguébus – 20 pontos;
- Verrières – 10 pontos;
- Vimont – 10 pontos;
- Garcelles-Secqueville – 10 pontos;
- Qualquer outra cidade, exceto Caen – 5 pontos.

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

- Unidade alemã destruída – 5 pontos;
- Se não restar nenhuma unidade alemã em Caen ao Sul do Orne (distritos de Vaucelles e Colombelles) – 10 pontos.

11.2.2 – Objetivos Alemães: além dos pontos por cidades, os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- Unidade aliada destruída – 10 pontos;
- Se não existir nenhuma unidade aliada ao Sul da ferrovia Caen-Vimont – 30 pontos;
- Se não existir nenhuma unidade aliada ao Sul da ferrovia Caen-Lisieux – 60 pontos.

Ao final da partida, ambos eliminam 1/3 de suas baixas, arredondando para baixo.

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	DE AVB	DE AVI	DA AVB	DA AVI
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI	DA AVB
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	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Crista	2	3	2 Colunas
Bosque	2	3	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Ferrovia*	---	---	---

*Nesta simulação, a ferrovia é considerada apenas um ponto de referência.

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 18	19 - 36	37 - 54	55 - 72	73 - ∞
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 Mecanizada, Infantaria Motorizada, Paraquedistas, Engenharia e Engenharia Blindada.	1	2
Blindados, Cavalaria Mecanizada, Artilharia Mecanizada, Tank Destroyer e Canhões de Assalto.	2	1
Artilharia, Artilharia Antitanque, Artilharia Antiaérea e Lança-Foguetes.	2	2

TABELA DE “CARPET BOMBING”

DADOS	RESULTADO
2-12	DA
3-11	DE
4-10	DB
5-9	DI
6-8	DA
7	DE

DI – Defesa Intacta (Nenhum efeito);
DB – Defesa sofre Baixas (**UMA** unidade no hexágono-alvo sofre baixas);
DE – Defesa Eliminada (**UMA** unidade no hexágono-alvo é eliminada);
DA – Defesa Aniquilada (**TODAS** as unidades no hexágono-alvo são eliminadas).

