



ARAKAN

OFENSIVA BRITÂNICA
NO SUDESTE ASIÁTICO



CAMPANHA DO ARAKAN

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

Em maio de 1942, os britânicos foram expulsos da Birmânia, enquanto os japoneses detinham o seu avanço no rio Chindwin, principalmente por causa do início da monção. No entanto, os britânicos temiam que os japoneses reiniciassem o avanço com a chegada do bom tempo. O General Archibald Wavell, o Comandante-em-Chefe na Índia, planejou retomar a ofensiva o quanto antes, porém, na maior parte do front, as condições de infraestrutura (estradas, aeródromos, etc.) eram muito precárias e levaria meses para torná-las adequadas. No entanto, no Arakan, as distâncias a serem cobertas eram relativamente curtas e a recuperação das comunicações ali poderia ser feita em tempo hábil, de forma que se optou por atacar ali.

A ofensiva estava a cargo do Exército Oriental, do Tenente-General Noel Mackintosh Stuart Irwin. Seu objetivo era a ilha de Akyab, onde havia um porto e um importante aeródromo. A ilha ficava na extremidade da Península de Mayu, uma região de montanhas íngremes cobertas de florestas. O plano para capturar Akyab recebeu o nome de Operação Cannibal. As tropas do General Irwin limitavam-se a duas divisões indianas parcialmente treinadas (14ª e 26ª) e uma brigada britânica. Uma vez que os indianos chegassem a Foul Point, a 6ª Brigada britânica faria um desembarque na ilha de Akyab.

As tropas japonesas na região estavam agrupadas na Força Miyawaki (devido ao nome de seu comandante, o Coronel Kosuke Miyawaki) e não passavam de dois batalhões do 213º Regimento.

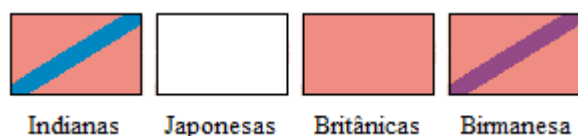
A ofensiva começou a 17/12/42 e prosseguiu bem até o fim do mês, quando foram detidos diante de Donbaik, onde os japoneses resistiram tenazmente. Os britânicos continuaram atacando até março, mas sem sucesso. Por fim, a recém-chegada 55ª Divisão contra-atacou e forçou os britânicos à retirada em maio.

A primeira contraofensiva britânica na Birmânia havia fracassado. Ao fim da campanha, menos de dez batalhões japoneses haviam derrotado pelo menos seis brigadas inimigas, causando mais de 5.000 baixas, enquanto suas próprias perdas haviam sido inferiores a 1.800. Além disso, os britânicos haviam perdido Buthidaung e Maungdaw e tiveram que se refugiar em Cox's Bazar. No entanto, as lições aprendidas nessa campanha foram valiosas para as futuras vitórias britânicas em Imphal e Kohima e na retomada da Birmânia.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a região do Arakan, na costa da Birmânia (atual Mianmar), num total de 1.435 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 49 peças (excetuando-se marcadores), sendo 19 indianas, 16 japonesas, 13 britânicas e 1 birmanesa. Para identificar as nacionalidades, vide o esquema abaixo:



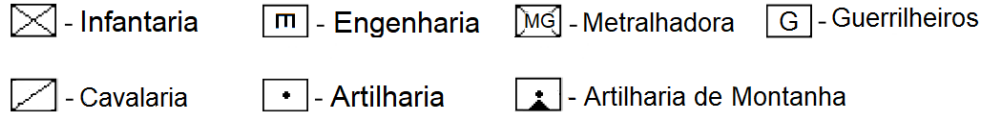
2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os 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). Esta simulação é de nível Batalhão.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam a divisão e o regimento/brigada a que o batalhão está subordinado. Nesta simulação, todas as peças são de nível batalhão (embora algumas unidades tenham o símbolo de regimento, têm, de fato, efetivo de batalhão). O número à esquerda da peça é o do regimento (no caso dos japoneses) ou da brigada (britânicos e indianos) e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos/brigadas e os regimentos/brigadas por 3 (três) batalhões, mas há exceções.

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 um batalhão da 47ª Brigada de Infantaria da 14ª Divisão indiana. Ela tem poder de ataque 2, poder de defesa 3 e poder de movimentação 12.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui quatro 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 21 na parte superior do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real de 17/12/42 (início da ofensiva) a 11/05/42 (retirada britânica).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contedores possuem 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 britânico, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” britânica; em seguida, vem a “Fase de Combate” britânica, quando o jogador britânico executa os ataques contra as unidades japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move quantas de suas unidades quiser; 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.).

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria indiana (2-3-12) abastecida sai de Maungdaw (hexágono 1420), move-se por estrada passando pelos túneis até Buthidaung (hexágono 2018) (7 pontos), prossegue na estrada para o Norte (1 ponto), atravessa o rio ao Norte (1 ponto) e entra no hexágono de floresta (3 pontos), totalizando 7+1+1+3=12. 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.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Ambos os contendores 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 britânica ou indiana estiver engajada com uma unidade japonesa 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 britânica ocupando um hexágono de montanha, engajada com uma unidade japonesa em terreno aberto. A unidade britânica não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação à japonesa (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: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. Os reforços britânicos e indianos entram por Cox’s Bazar (hexágono 0101). Se Cox’s Bazar estiver em poder dos japoneses, as unidades destinadas a ele entram pela borda Norte. Os reforços japoneses entram por Akyab (hexágono 3241) ou Kyauktaw (hexágono 3419). Se Kyauktaw estiver em poder dos britânicos, as unidades destinadas a ele entram por qualquer hexágono da borda Leste. Em qualquer caso, ao entrar no tabuleiro, as unidades devem pagar, pelo primeiro hexágono que ocupam, 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: Apenas unidades britânicas e indianas podem ser voluntariamente retiradas do tabuleiro e somente pela borda Norte (elas não podem retornar ao tabuleiro, mas não são consideradas destruídas). Se alguma unidade britânica ou indiana for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro pela borda Leste, será considerada destruída. Uma unidade japonesa obrigada a sair do tabuleiro pela borda Norte será considerada destruída. Se recuar pela borda Leste, ela não é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro. As bordas Oeste e Sul são de mar, portanto, não é possível se mover ou recuar para essas bordas.

4.2.3 – Transporte Naval: Entre a ilha de Akyab e o Arakan existem dois trajetos pontilhados (em Foul Point e Padali). Isto representa a possibilidade de realizar o transporte de tropas e abastecimento através do mar nesses pontos. Para o transporte de unidades, considera-se que elas gastam 3 (três) pontos de movimentação. No entanto, elas são proibidas de encerrar a sua Fase de Combate em hexágono de mar (em caso de IMP, as unidades atacantes devem retornar ao hexágono de partida).

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 a 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.

+ Quando o atacante tem suas unidades exclusivamente em hexágonos de mar (no pontilhado do transporte naval), ele perde duas colunas à esquerda na Tabela de Efeitos do Combate.

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. Se as unidades cercadas forem japonesas, isto dá ao defensor uma coluna à esquerda na “Tabela de Efeitos de Combate”. Para qualquer outra nacionalidade, 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 um regimento/brigada 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 as três brigadas completas de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÕES:

+ As brigadas de infantaria indianas normalmente eram compostas por dois batalhões hindus (eventualmente um gurrkha) e um batalhão britânico. A mesma variedade se encontra entre as unidades divisionais.

+ Apenas os indianos têm direito ao bônus por unidade “divisional”, pois não havia nenhuma divisão britânica ou japonesa completa nessa campanha.

+ A 6ª Brigada britânica tem quatro batalhões e, portanto, para ter direito ao bônus por unidade “regimental”, todos os quatro devem estar envolvidos no mesmo engajamento, seja atacando ou defendendo.

+ A 72ª Brigada britânica conta com apenas dois batalhões e, portanto, não tem direito ao bônus por unidade “regimental”.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

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

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor, desde que utilize unidades de infantaria, metralhadoras, cavalaria ou engenharia (artilharia não avança após vitória em combate).

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) considerada(s) destruída(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 restem nesse hexágono 4 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Excepcionalmente nesta simulação, não há restrições para recuos através de rio.

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

OBSERVAÇÕES:

+ Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.

+ Toda unidade que é obrigada a recuar para o mar é automaticamente destruída.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contendores possuem poder aéreo, contando com pontos conforme a tabela abaixo.

TURNOS	BRITÂNICOS	JAPONESES
1-8	10	0
9-13	2	0
14	10	0
15-21	2	10

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores contam com um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1”. Ao começar o turno, ambos os jogadores colocam as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo como determinado na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é 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 britânico decide lançar um ataque aéreo com 5 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 (2x1 + 2). Portanto,

o ataque terá valor 20 (5x4). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-24. Se o defensor estiver num hexágono de pântano, ele “ganha” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 13-18.

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. Da mesma forma para a defesa.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 2 pontos e no máximo 6 para realizar ataques aéreos.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Ambos os contendores recuperam baixas se, e somente se, suas unidades com baixas estiverem desengajadas e abastecidas (V.9.0). A unidade de guerrilheiros birmanesa não precisa estar abastecida.

8.0 – ARTILHARIA:

Essas unidades movem-se como unidades de infantaria comum. Além disso, as unidades de artilharia têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica a quantidade 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 será sempre o do defensor.

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

EXEMPLO: Duas unidades britânicas de artilharia 1-1-10 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas de infantaria. O poder de ataque será 2 (2x1) e o índice de vulnerabilidade será 6 (3x2). Portanto, o ataque terá valor 12 (2x6). Na tabela, isso corresponde à coluna 7-12. Se o defensor estiver num hexágono de pântano, ele “ganha” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-6.

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

OBSERVAÇÕES:

- + Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- + Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.
- + Apenas unidades de artilharia de montanha podem transitar por hexágonos de montanha.

9.0 – ABASTECIMENTO:

Para ser considerada abastecida, uma unidade tem que começar a sua Fase de Movimentação a no máximo um hexágono de distância de uma estrada desimpedida de "Zonas de Engajamento" inimigas que alcance Cox's Bazar (hexágono 0101) para britânicos e indianos e Akyab (hexágono 3241) ou Kyauktaw (hexágono 3419) para os japoneses.

Unidades que iniciam a sua Fase de Movimentação desabastecidas são consideradas com os valores de combate reduzidos como se estivessem com baixas (se a unidade estiver com baixas seus poderes de combate passam a ser 0-1) e com metade do Poder de Movimentação até a sua próxima Fase de Movimentação. Além disso, não recuperam baixas e devem receber o marcador apropriado.

Unidades que entram de reforço são sempre consideradas abastecidas em seu turno de entrada.

OBSERVAÇÃO:

+ Se no hexágono onde a “Zona de Engajamento” inimiga estiver interrompendo a sua estrada de abastecimento houver unidades suas, a linha é considerada mantida.

10.0 – GUERRILHEIROS:

Ao se retirar da Birmânia, os britânicos criaram uma força de guerrilha chamada de Força de Voluntários (ou V Force), que deveria ficar na fronteira entre a Índia e a Birmânia coletando informações sobre o inimigo e prejudicando as suas linhas de comunicação. Nesta simulação, há uma peça de guerrilheiros que representa um grupo pertencente à V Force.

A unidade de guerrilheiros pode transitar por hexágonos adjacentes a unidades inimigas e vice-versa. Unidades de guerrilheiros não precisam de abastecimento (V.9.0) e não podem receber apoio aéreo nem de artilharia, a menos que estejam ocupando o mesmo hexágono que unidades britânicas e/ou indianas.

Ao se iniciar a partida, o jogador aliado pode posicioná-la livremente em qualquer hexágono de montanha ao Norte de Htizwe (hexágono 2727). Se a unidade de guerrilheiros for destruída, ela pode retornar ao tabuleiro dois turnos depois e postada livremente em qualquer hexágono de montanha ao Norte de Htizwe.

Peça de guerrilheiros não é considerada para ocupação de objetivos (V.11.2).

11.0 – PREPARAÇÃO:

A Operação Cannibal acabou se tornando conhecida como 1ª Campanha do Arakan e se estendeu de dezembro de 1942 a maio de 1943. Coordenada pelo Exército Oriental, do Tenente-General Noel Irwin, a operação foi executada pela 14ª Divisão indiana, do Major-General Wilfrid Lewis Lloyd. A divisão havia sido criada com previsão de emprego no Oriente Médio e, embora estivesse com efetivos e equipamentos completos, ela não tinha sido treinada para combate na selva. A outra divisão à disposição de Irwin era a 26ª indiana, que ainda estava em formação e estava empenhada em treinamento e segurança interna. As tropas indianas em geral não estavam adequadamente treinadas para os rigores da luta na selva e nem tinham o apoio logístico e de fogo necessários para derrotar as experientes tropas japonesas. A aviação aliada também estava em fase de fortalecimento e reorganização. O 224º Grupo da RAF, do Comodoro-do-Ar G. E. Wilson, que deveria dar apoio à operação, contava com seis esquadrões de caças Hurricane, dois esquadrões de bombardeiros leves Blenheim e um esquadrão de caças Beaufighter, totalizando cerca de 120 aviões. No entanto, nenhum esquadrão havia sido treinado para apoio ao solo e não havia controladores aéreos junto às brigadas de infantaria, fazendo com que a aviação tivesse pouca influência na luta.





O 15º Exército japonês, do Tenente-General Shojiro Iida, era responsável pela frente birmanesa. No Arakan, porém, estava apenas parte do 213º Regimento, do Coronel Kosuke Miyawaki (parte da 33ª Divisão), cujas forças estavam em posições preparadas em torno de Donbaik e Rathedaung. Eram tropas veteranas que vinham perseguindo os britânicos através da Birmânia e estavam com os efetivos praticamente completos. Posteriormente, a 55ª Divisão, do Tenente-General Takeshi Koga, entraria na batalha. Por outro lado, a aviação japonesa na Birmânia estava limitada à 5ª Divisão Aérea, do Tenente-General Hideyoshi Obata, que contava com cerca de 50 caças e 90 bombardeiros para atuar em toda a Birmânia.

Localizada na costa noroeste da Birmânia, o Arakan é uma região de montes íngremes e densamente arborizados, que podiam atingir 600 metros de altura, paralelos a cada eixo de movimentação, em geral no sentido Norte-Sul, e separados por vales cultivados e estreitos, com arrozais, manguezais e riachos. À Leste, encontra-se o sinuoso rio Mayu, ladeado por pântanos e íngremes colinas de até 45 metros de altura. À Leste do vale do Mayu ergue-se a cordilheira do Arakan, com cerca de 760 metros de altura, que se estende para o Leste até o vale do rio Kaladan.



Essa era a situação a 17/12/42.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: BArt = Batalhão de Artilharia; BI = Batalhão de Infantaria; RArt = Regimento de Artilharia; RArt Mont = Regimento de Artilharia de Montanha; RCav = Regimento de Cavalaria; REng = Regimento de Engenharia; RI = Regimento de Infantaria; Bgda = Brigada.

11.1.1 – Colocação Inicial Britânica:





-  Maungdaw (hexágono 1420) → 47ª Bgda indiana;
-  Buthidaung (hexágono 2018) → 123ª Bgda indiana;
-  Zeganbyin (hexágono 1518) → Batalhão de Metralhadoras, 1 RArt e 1 RArt Mont da 14ª Divisão.
-  Cox's Bazar (hexágono 0101) → 55ª Bgda indiana.

11.1.2 – Colocação Inicial Japonesa:

-  Kondon (hexágono 2530) → 1 BI do 213º Regimento;
-  Rathedaung (hexágono 2830) → 1 BI do 213º Regimento;

- Donbaik (hexágono 2534) → 1 BArt da 33ª Divisão.

11.1.3 – Reforços Britânicos:

-  8º Turno → 6ª Bgda britânica, 1 RArt da 2ª Divisão britânica, 71ª Bgda indiana, Batalhão de Metralhadoras, 1 RArt e 1 RArt Mont da 26ª Divisão;
-  12º Turno → 4ª Bgda indiana;
-  17º Turno → 36ª Bgda indiana;
-  19º Turno → 72ª Bgda britânica e 1 BI indiano.

11.1.4 – Reforços Japoneses:

- 6º Turno → 112º RI;
- 7º Turno → 143º RI;
- 8º Turno → 55º RArt, 1 RCav e 1 REng da 55ª Divisão;
- 12º Turno → 1 BI do 213º RI;
- 15º Turno → 1 BI do 214º RI.

11.2 – Objetivos → Ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

- Cox's Bazar (hexágono 0101) – 20 pontos;
- Donbaik (hexágono 2534) – 20 pontos;
- Rathedaung (hexágono 2830) – 20 pontos;
- Maungdaw (hexágono 1420) – 10 pontos;
- Buthidaung (hexágono 2018) – 10 pontos;
- Túneis (hexágono 1820) – 5 pontos;
- Wabyin (hexágono 1515) – 5 pontos;
- Hparabyin (hexágono 2223) – 5 pontos;
- Htizwe (hexágono 2727) – 5 pontos;

Além disso, os britânicos marcam os seguintes pontos:

- Unidade japonesa destruída – 10 pontos;

E os britânicos marcam os seguintes pontos:

- Unidade britânica destruída – 5 pontos.
- Unidade indiana destruída – 3 pontos.
- Unidade birmanesa destruída – 1 ponto.

Vence quem marcar mais pontos.

OBSERVAÇÃO:

+ Se os britânicos tomarem Akyab, a partida é imediatamente encerrada com vitória britânica.

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO	COMBATE
Aberto	1	---
Povoado	1	Terreno em que está
Pântano	2	1
Floresta	3	2
Montanha	4/PROIBIDO*	3
Rio	1	2
Braço de Mar	2	2
Mar / Lago	PROIBIDO	---
Estrada	1	Terreno em que está
Transporte Naval	V.4.2.3	---
Fortificação	---	3

* - Artilharia

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 6	7 - 12	13 - 18	19 - 24	25 - ∞
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, Cavalaria, Engenharia, Metralhadoras e Guerrilheiros	1	2
Artilharia e Artilharia de Montanha	2	2