



BASTOGNE

O ÚLTIMO BLOQUEIO

BATALHA DE BASTOGNE Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A Ofensiva das Ardenas foi o último golpe de Hitler contra os aliados ocidentais. A 16 de dezembro de 1944, ajudados pelo mau tempo (que impediu a intervenção das forças aéreas aliadas), três exércitos alemães (cerca de trinta divisões) lançaram-se contra a região das Ardenas (defendida por apenas seis divisões, metade delas inexperientes). O objetivo alemão era Antuérpia, dividindo assim os exércitos aliados e isolando o 21º Grupo de Exércitos britânico. Para tanto, como alvos intermediários, os alemães teriam que conquistar dois centros rodoviários essenciais: Saint Vith e Bastogne.

Saint Vith acabaria caindo, mas Bastogne (objetivo do 47º Corpo Panzer) resistiu, defendida pela legendaria 101ª Divisão Aeroterrestre americana. Depois de cercada no dia 22 e atacada por quatro divisões alemãs, Bastogne foi libertada pela 4ª Divisão Blindada americana no dia 26. Após esse dia, os alemães chegaram a concentrar até nove divisões contra Bastogne, mas, agora, eram os americanos que estavam na ofensiva.

A obstinada defesa de Bastogne manteve cortada uma importante artéria de suprimentos para as forças alemãs que lutavam para chegar ao rio Mosa. O fracasso alemão em capturar Bastogne foi um dos fatores determinantes na derrota germânica na Batalha das Ardenas, que resultou na eliminação de sua capacidade de defender a fronteira ocidental.

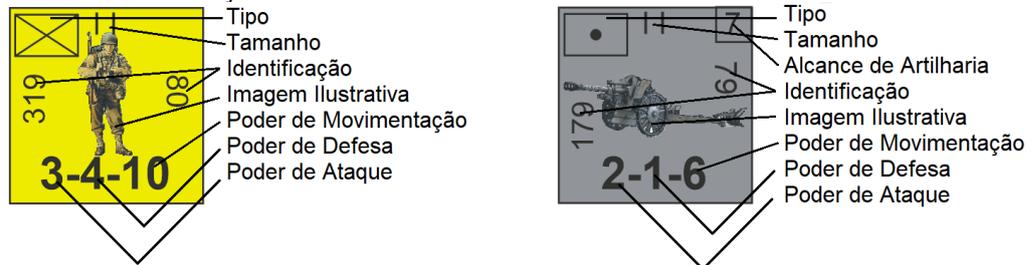
O último bloqueio foi decisivo para a derrota da última cartada de Hitler.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa parte da Bélgica e do Luxemburgo, num total de 1.326 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 224 peças (excetuando-se marcadores), sendo 117 alemãs (representadas na cor cinza, com exceção de 3 peças das Waffen-SS, que são representadas na cor preta) e 107 americanas (amarelo).

2.2.1 – Características das Peças:



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

	- Infantaria		- Blindados		- Artilharia		- Caça-Tanques
	- Infantaria Mecanizada		- Cavalaria Mecanizada		- Artilharia Mecanizada		- Canhões de Assalto
	- Infantaria Motorizada		- Engenharia		- Engenharia Blindada		- Artilharia Antitanque
	- Paraquedistas		- Aeroterrestre (Planadoristas)		- Lança-Foguetes		

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, o número à esquerda da peça é o do regimento e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões, mas há exceções.

OBSERVAÇÕES:

- As unidades alemãs marcadas “LEHR” pertencem à Divisão Panzer Lehr e “GF” à Brigada de Granadeiros do Führer.
- Os corpos de artilharia alemães têm sua identificação à direita, mas não são consideradas divisões.

Imagem Ilustrativa: Figura ilustrativa referente ao tipo de unidade.

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

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

Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apóia combates à distância.

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

As unidades do exemplo são: batalhão (II) do 319º Regimento de Infantaria da 80ª Divisão americana (cor amarela) – seu poder de ataque é 3, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 10; e batalhão de artilharia do 179º Regimento de Artilharia da 79ª Divisão de Infantaria alemã (cor cinza) – seu poder de ataque é 2, seu poder de defesa é 1, seu poder de movimentação é 6 e seu alcance é 7.

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 os hexágonos numerados de 16 a 26 na parte superior direita do tabuleiro, cada turno representando um dia do período real (de 16/12/44 a 26/12/44).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior 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 alemão, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” Alemã; em seguida, vem a “Fase de Combate” Alemã, quando o jogador alemão executa os ataques contra as unidades americanas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” Americana, quando o jogador americano move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” Americana, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” Americana. 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 blindada americana 6-4-20 sai de Margeret (hexágono 1607), move-se por 16 hexágonos de estrada até o hexágono 2902 ($16 \times 0,5 = 8$ pontos), atravessa um hexágono de terreno aberto para Sudeste (1 ponto), entra no hexágono de floresta e acidentado no mesmo sentido (5 pontos), atravessa um hexágono de floresta (4 pontos) e chega a Clervaux (hexágono 3303), totalizando $8+1+5+4+1=19$ pontos, encerrando a sua movimentação, restando a ela ainda 1 ponto, o que é insuficiente para atingir, por exemplo, o hexágono de floresta e acidentado em 3202.

OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade NUNCA pode exceder seu Poder de Movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- As unidades não são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser acumulados para outros turnos.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade NÃO podem ser transferidos para outras peças.
- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas NÃO é somado.
- Unidades alemãs não podem entrar em hexágonos da última linha do tabuleiro (0126 a 5126), salvo em recuo após combate.

4.1 – Restrições à Movimentação →

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

OBSERVAÇÕES:

- Unidades blindadas (blindados, canhões autopropulsados, tank destroyers e cavalaria mecanizada) NÃO podem atravessar rios, a não ser por pontes. Note que isso não se aplica à Infantaria Motorizada e à Engenharia Blindada.
- No turno 16, as unidades alemãs NÃO podem utilizar as pontes em Dasburg (hexágono 4103), Gemund (hexágono 4310) e Vianden (hexágono 4714). A partir do turno 17, o jogador alemão pode usá-las normalmente.
- No turno 16, o jogador alemão não pode movimentar unidades de artilharia (mas pode empregá-las), nem de engenharia.
- No turno 26, as unidades motorizadas alemãs ficam com seu poder de movimentação reduzido à metade (arredondando para cima).

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 “desengajar” ou “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 alemã ocupando um hexágono de floresta engajada com uma unidade americana em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (floresta) em relação ao americano (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 americanos quanto alemães recebem reforços durante a batalha (os turnos de entrada es-

tão listados no item 10.1.3 e 10.1.4). 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.

OBSERVAÇÕES:

- Os reforços americanos entram por estradas ou terreno aberto sempre a Oeste do rio Clerf.
- Até o turno 20 (inclusive), os reforços americanos têm que passar por Bastogne antes de ser empregados; se uma unidade for engajada antes disso, ela perde duas colunas (considera-se que a unidade foi surpreendida em trânsito). Além disso, após passar por Bastogne, no seu turno de entrada, os reforços só podem se mover dentro do perímetro de Bastogne.
- Ao entrar no tabuleiro, somente no turno 19, a 101ª Divisão Aeroterrestre americana é considerada motorizada, com poder de movimentação 15.
- Nenhuma unidade americana pode atravessar o rio Our (exceto em caso de recuo após combate).
- Os reforços americanos não podem atravessar o rio Clerf e nenhuma unidade americana pode cruzar o rio Sûre a Leste do Clerf no sentido Oeste-Leste.
- Até o turno 21 (inclusive), os reforços alemães só podem entrar pelas estradas dos hexágonos 4501, 5108, 5112 e 5120.
- No turno 17, um marcador de ponte deve ser instalado entre os hexágonos 4817 e 4917.

4.2.2 – Saída: Unidades americanas que recuam pelas bordas Norte, Leste e Oeste são consideradas destruídas. Da mesma forma para unidades alemãs que recuam pela borda Sul. Demais recuos para fora do tabuleiro, a(s) unidade(s) que recua(m) não são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao tabuleiro. Duas divisões alemãs devem retirar-se do tabuleiro para capturar as pontes no rio Mosa: a 2ª Divisão Panzer e a Divisão Panzer Lehr.

OBSERVAÇÃO:

- O 10º Regimento de Artilharia SS alemão é retirado no início do turno 17.

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 seqüência 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.
- No turno 16, o jogador alemão “ganha” uma coluna à direita em todos os seus ataques (exceto de artilharia) por

efeito de surpresa.

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:

- 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.

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”.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades paraquedistas e planadoristas americanas “ganham” uma coluna à esquerda quando atacadas sob cerco, anulando a vantagem do cerco para o atacante alemão.

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). A isso se dá o nome de “unidade regimental”. Se todos os regimentos de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por “unidade divisional”. Regimentos de artilharia não contam com esse bônus.

OBSERVAÇÕES:

- Para se obter a “unidade divisional”, basta que se engajem todos os regimentos completos da divisão, havendo ou não outros batalhões e/ou regimentos envolvidos.
- As seguintes divisões não podem receber “unidade divisional”, pois não atuaram inteiras: 28ª, 9ª e 10ª (americanas) e 15ª Panzergrenadier (alemã).
- A Brigada de Granadeiros do Führer, apesar de ser uma brigada, recebe “unidade divisional”.
- Para se obter a “unidade regimental” ou “unidade divisional”, não é necessário que a artilharia engaje, exceto no caso dos Comandos de Combate (CC) blindados americanos. Nesse caso, toda vez que no mesmo combate estiverem envolvidos pelo menos 1 BT, 1 BIB e 1 BArt Blda da mesma divisão blindada, considera-se o bônus por unidade “regimental”, devido à existência de um Comando de Combate.

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 unidades 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.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades blindadas (blindados, canhões autopropulsados, tank destroyers e cavalaria mecanizada) que engajam unidades inimigas blindadas e/ou de artilharia AT, no caso do resultado determinar baixas no atacante (AE, ARB ou AVB), uma das baixas será dada obrigatoriamente numa unidade blindada ou de cavalaria mecanizada ou de artilharia de assalto.

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 (blindados, canhões de assalto, artilharia mecanizada, caça-tanques, cavalaria mecanizada e engenharia blindada) e de infantaria mecanizada e motorizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedistas, engenharia, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades blindadas e de infantaria motorizada avançam dois hexágonos somente se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem rio entre eles. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “Zona de Engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) eliminada(s).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 (quatro) peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Unidades blindadas (blindados, canhões autopropulsados, tank destroyers e cavalaria mecanizada) que recuam por rios são consideradas destruídas. Unidades de infantaria motorizada, engenharia blindada e artilharia que recuam por rios sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo elas sofrerem baixas, então elas serão destruídas. Demais tipos de unidades não sofrem baixas.

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

OBSERVAÇÃO:

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

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o americano possui poder aéreo. Ele inicialmente não conta com nenhum apoio aéreo, mas, a partir do turno 23 (inclusive) e até o fim do jogo, ele passa a contar com 30 pontos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas peci-

nhas marcadas “X10” e outra marcada “X1”. Ao começar o turno, o jogador americano 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 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 alemãs de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 6 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 24 (6×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de acidentado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-12.

OBSERVAÇÕES:

- Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno NÃO são acumulados para os turnos seguintes.
- Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo.
- Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 para realizar ataques aéreos.
- Não é permitido atacar o mesmo hexágono-alvo duas vezes no mesmo turno, mesmo que de dois tipos de ataques diferentes.

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 contendores pode recuperar baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito em unidades de artilharia indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é 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 rios) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

As unidades de artilharia e de lança-foguetes movem-se como unidades de infantaria comum, enquanto as unidades de artilharia blindada movem-se como unidades motorizadas.

EXEMPLO: Três unidades americanas de artilharia 2-1-8 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades alemãs, sendo uma de blindados e uma de infantaria motorizada. O poder de ataque será 6 (3×2) e o índice de vulnerabilidade será 3 ($1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 18 (6×3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24.

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. Além disso, para o bombardeio simples, ape-

nas unidades do mesmo regimento ou divisão podem ser somados.

- Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.
- No turno 26, as unidades de artilharia alemãs ficam com seus poderes de combate reduzidos à metade (arredondados para cima).
- 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. A exceção é o perímetro de Bastogne (assinalado no mapa), dentro do qual qualquer unidade americana pode ser apoiada tanto atacando quanto defendendo por quaisquer unidades de artilharia americanas dentro do mesmo perímetro.
- 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 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

Nos turnos 16 a 19, as condições climáticas são desfavoráveis, com nevascas e lama. Nessas circunstâncias, a movimentação fica prejudicada como mostrado na Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate (é o número à esquerda, em azul). A partir do turno 20, o terreno congela e a movimentação passa a ser normal.

10.0 – PREPARAÇÃO:

A frente de Bastogne era guarnecida pelos 110º e 109º Regimentos de Infantaria da 28ª Divisão de Infantaria americana (QG em Wiltz), subordinada ao 8º Corpo de Exército americano (QG em Bastogne), comandados, respectivamente, pelos generais Norman Daniel Cota e Troy Houston Middleton. Além da 28ª, o 8º Corpo contava ainda com a 9ª Divisão Blindada, uma unidade novata. Em reforço, viriam a 101ª Divisão Aeroterrestre (da reserva do alto comando aliado), 26ª e 80ª Divisões de Infantaria e 4ª Divisão Blindada (do 3º Exército), além de diversas unidades menores.

Do lado alemão, o ataque foi realizado pelo 47º Corpo Panzer (General Heinrich Freiherr von Lüttwitz), composto pela 2ª Divisão Panzer (General Meinrad von Lauchert), Divisão Panzer Lehr (General Fritz Hermann Michael Bayerlein) e 26ª Divisão Volksgrenadier (General Heinz Kokott). À sua esquerda estava o 85º Corpo (General Baptist Kniess), formado pela 5ª Divisão de Paraquedistas (General Sebastian Ludwig Heilmann) e pela 352ª Divisão Volksgrenadier (Coronel Eric-Otto Schmidt). O 47º Corpo pertencia ao 5º Exército Panzer (General Hasso-Eccard Freiherr von Manteuffel) e o 85º Corpo era subordinado ao 7º Exército (General Erich Brandenberger). Posteriormente, o 47º Corpo foi reforçado com a chegada da Brigada de Granadeiros do Führer e do 115º Grupamento de Batalha (*Kampfgruppe*) da 15ª Divisão Panzergrenadier.

Esta era a situação a 16/12/44.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI = Divisão de Infantaria; DB = Divisão Blindada; DPZ = Divisão Panzer (Blindada); DAet = Divisão Aeroterrestre; RArt = Regimento de Artilharia; RI = Regimento de Infantaria; DPQD = Divisão de Paraquedistas; RPz = Regimento Panzer (Blindado); RPzGr = Regimento Panzergrenadier (Infantaria Blindada); RPQD = Regimento de Paraquedistas; BCav = Batalhão de Cavalaria; Bg = Brigada; BI = Batalhão de Infantaria; BIB = Batalhão de Infantaria Blindada; BT = Batalhão de Tanques; BTD = Batalhão de Tank Destroyers (Destruidores de Tanques); BArt = Batalhão de Artilharia; BEng = Batalhão de Engenharia; Blda = Blindada.

10.1.1 – Colocação Inicial Alemã: Todas as divisões alemãs que começam o jogo têm áreas de bivaque marcadas no tabuleiro. As seguintes unidades pertencentes a elas devem iniciar o jogo no tabuleiro, em qualquer hexágono das áreas assinaladas, quase todas a Leste do rio Our:

- 2ª Divisão Panzer – 2º e 304º RPzGr, 74º RArt e o BEng Blda da 2ª DPz; 10º RArt SS;
- 26ª Divisão Volksgrenadier – Todas as unidades da 26ª Divisão, exceto o BEng, sendo dois RI em hexágonos a Oeste do rio Our, mas ainda adjacentes ao rio;
- Livre entre os bivaques da 2ª Panzer e 26ª Divisões: 766º Corpo de Artilharia (VK) e 15ª Bg Nebelwerfer (Lança-Foguetes);
- 5ª Divisão PQD – 14º e 15º RPQD, 5º RArt e 1 BPQD;

- 352ª Divisão Volksgrenadier – 915º e 916º RI, 352º RArt, 1 BI e 1 BEng (este posicionado no hexágono 4917);
- Livre entre os bivaques das 5ª e 352ª Divisões: 406º Corpo de Artilharia (VK) e 18ª Bg Nebelwerfer (Lança-Foguetes).

10.1.2 – Colocação Inicial Americana:

- 1128º Grupamento de Engenharia – Hexágono 4023 (Ettelbruck);
- 1 BI do 109º RI – Hexágono 4321 (Diekirch);
- 1 BI do 109º RI – Hexágono 4615 (Fouhren);
- 1 BI do 109º RI – Hexágono 5018 (Hosdorf);
- 1 BI do 110º RI – Hexágono 2801 (Donnange);
- 1 BI do 110º RI – Hexágono 3602 (Marnach);
- 1 BI do 110º RI – Hexágono 3806 (Hosingen);
- 1 BArt 2-1-8(7) da 28ª DI – Hexágono 3407 (Bockholz);
- 1 BArt 2-1-8(7) da 28ª DI – Hexágono 4619;
- 1 BArt 3-1-8(9) – Hexágono 0709 (Senonchamps);
- 1 BArt 3-1-8(9) da 28ª DI – Hexágono 3303 (Clervaux);
- 1 BArt 3-1-8(9) – Hexágono 1011 (Assenois);
- 1 BArt 2-1-8(7) – Hexágono 3616;
- 1 BT da 28ª DI – Hexágono 3813 (Hoscheid)
- 1 BTD da 28ª DI – Hexágono 3512 (Consthum);
- 1 BEng da 28ª DI – Hexágono 2712 (Wiltz);
- 2 BEng – Hexágono 1109 (Bastogne).

10.1.3 – Reforços Alemães: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

- Turno 17 – DPz Lehr; todas as unidades restantes da 2ª DPz (hexágono 4501), todas as unidades restantes da 5ª DPQD (exceto a Bg de Canhões de Assalto) e da 352ª DI (hexágono 5120); BEng da 26ª DI (hexágono 5112); 1 BEng (Borda Leste);
- Turno 18 – Bg de Canhões de Assalto da 5ª DPQD (Borda Leste);
- Turno 21 – 79ª Divisão Volksgrenadier (Borda Leste);
- A Brigada Granadeiros do Führer (GF) e o 115º Grupamento de Combate entram em qualquer turno a critério do jogador alemão a partir do turno 23 (inclusive), pela borda Norte.

10.1.4 – Reforços Americanos: As seguintes unidades entram no tabuleiro nos seguintes turnos de jogo, por qualquer hexágono da borda assinalada entre parênteses:

- Turno 16 – CCR da 9ª DB (1 BT, 1 BIB e 1 BArt Blda) (Borda Norte);
- Turno 18 – CCB da 10ª DB (1 BT, 1 BIB e 1 BArt Blda) (Borda Sul); 1 BArt 3-1-8(9) (Borda Norte);
- Turno 19 – 101ª DAet (Hexágono 0102); 1 BArt 3-1-8(12) (Borda Norte);
- Turno 20 – 1 BTD 3-5-20 (Borda Norte);
- Turno 22 – 4ª DB, 26ª e 80ª DI, 5 BArt 3-1-8(9), 3 BArt Blda 2-2-20(7) e 1 BArt 4-1-6(21) (Borda Sul);
- Turno 23 – 2 BEng; 1 BTD 3-4-20 (Borda Sul);
- Turno 24 – 1 BArt 3-1-8(15) (Borda Sul);
- Turno 26 – CCA da 9ª DB (1 BT, 1 BIB, 1 BArt Blda e 1 BTD) (Borda Sul).

10.2 – Objetivos →

O objetivo alemão é penetrar na linha americana e avançar o máximo possível, causando o máximo de destruição no processo. O objetivo americano, obviamente, é impedir isso, buscando aplicar o máximo dano aos alemães. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam 10 pontos por cada uma das seguintes cidades em seu poder:

- | | |
|------------------------|---------------------|
| • Allerborn (2205) | • Margeret (1607) |
| • Esch-sur-Sûre (2717) | • Martelange (1224) |
| • Eschdorf (2819) | • Nives (0116) |

- Eschweiler (2808)
- Ettelbruck (4023)
- Grosbous (3024)
- Hompré (1013)
- Noville (1402)
- Senonchamps (0709)
- Sibret (0712)
- Wardin (1610)

10.2.1 – Objetivos Alemães: Ao fim do jogo, o jogador alemão marca os seguintes pontos:

- Bastogne (os 3 hexágonos) – 100 pontos;
- Wiltz – 20 pontos;
- Unidade da 2ª Divisão Panzer a sair do tabuleiro pela borda Norte após passar por Noville* – 5 pontos;
- Unidade da Divisão Panzer Lehr a sair do tabuleiro pela borda Oeste* – 5 pontos;
- Unidade Americana Destruída – 10 pontos.

*- Esses pontos são válidos somente se obtidos até o turno 23, inclusive.

10.2.2 – Objetivos Americanos: Ao fim do jogo, o jogador americano marca os seguintes pontos:

- Bastogne (os 3 hexágonos) – 50 pontos;
- Wiltz – 20 pontos;
- Unidade Alemã Destruída – 10 pontos
- Se nenhuma unidade alemã sair do tabuleiro conforme item 10.2.1 – 50 pontos.

Ao fim do jogo, ambos os contendores eliminam 1/3 de suas baixas (arredondando para baixo).
Vence quem marcar mais pontos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

DADOS	1-5	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 AVI	DE AVI	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 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 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	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	DE AVB
7	DVI AE	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	2-1*	2-1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Estrada	1	½	---
Trilha	1	2-1	---
Floresta	3-2	6-4	2 Colunas
Floresta Acidentado	4-3	7-5	3 Colunas
Acidentado	3-2	4-2	1 Coluna
Rio	1	2	2 Colunas
Rio Our	2	3 – PROIBIDO**	2 Colunas

* - O número em azul refere-se aos turnos de mau tempo (16 a 19).

** - Blindados, canhões autopropulsados, caça-tanques e cavalaria mecanizada somente por pontes.

TABELA DE BOMBARDEIO:

	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 Mecanizada, Infantaria Motorizada, Paraquedistas, Planadoristas, Engenharia e Engenharia Blindada.	1	2
Blindados, Caça-Tanques, Artilharia mecanizada, Cavalaria Mecanizada e Canhões de Assalto.	2	1
Artilharia, Artilharia Antitanque e Lança-Foguetes.	2	2