



BATALHA DE LEYTE

O RETORNO DE MACARTHUR



SOMNIUM

BATALHA DE LEYTE

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

No dia 17/03/1942, o General Douglas MacArthur chegou à Austrália após uma arriscada viagem desde Luzon, a principal ilha do arquipélago das Filipinas. Ao desembarcar, declarou para a imprensa então presente uma frase que entraria para a História: “Eu vou retornar!” (I shall return!).

A 20/10/1944, MacArthur cumpriu a sua promessa, com o desembarque na ilha filipina de Leyte. Já em terra, lançou um novo pronunciamento pela rádio: “Esta é a voz da liberdade! Quem vos fala, povo das Filipinas, é o General MacArthur. Estou de volta!”

As forças invasoras pertenciam ao 6º Exército americano, do Tenente-General Krueger, e eram organizadas em dois Corpos de Exército, com quatro divisões em primeira linha e mais duas em reserva. Incluindo as unidades de apoio, tanques, artilharia e engenharia de combate, as forças americanas em Leyte chegariam a quase 200.000 homens.

A defesa de Leyte estava a cargo da 16ª Divisão de Infantaria japonesa, uma unidade veterana, subordinada ao 35º Exército do General Suzuki. A estratégia japonesa para as Filipinas preconizava um esforço total para a defesa de Luzon. Porém, após o desembarque americano, os japoneses mudaram de ideia. Agora seria lançado um verdadeiro tudo ou nada pela posse de Leyte. Os japoneses empenhariam todo o peso de seu Exército, Marinha e Aeronáutica. A Marinha foi destruída na Batalha do Golfo de Leyte e a aviação japonesa acabaria por consumir-se nos ataques kamikazes. Em terra, porém, fortes reforços foram enviados para Leyte (cerca de 130.000 japoneses lutariam pela posse da ilha). Os americanos enfrentaram um combate feroz contra os obstinados japoneses, continuamente reforçados, em terreno difícil e próprio para a defesa e em condições atmosféricas adversas, que impediam o melhor uso dos aeródromos capturados.

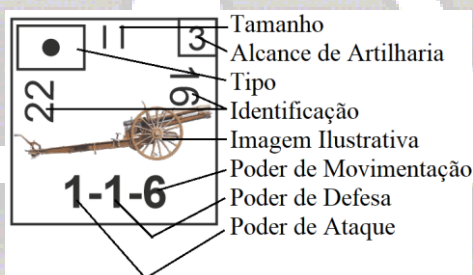
Mas a vitória final americana era inevitável. MacArthur havia retornado...

2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa a maior parte da ilha de Leyte e parte da ilha de Samar, num total de 986 hexágonos.

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 193 peças (excetuando-se marcadores), sendo 121 americanas (representadas na cor amarelo), 70 japonesas (branco) e 2 filipinas (azul).

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.

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

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

- Infantaria	- Fuzileiros Navais	- Infantaria Naval	- Tropas de Aeródromos
- Paraquedistas	- Cavalaria	- Artilharia	- Blindados
- Planadoristas	- Engenharia	- Guerrilheiros	- Tank Destroyer

Identificação da Unidade: O número à esquerda da peça é o do regimento (ou brigada) e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence.

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

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão (ou grupo) do 22º Regimento de Artilharia da 16ª Divisão japonesa (a peça é branca). Ela tem poder de ataque 1, poder de defesa 1, poder de movimentação 6 e alcance 3.

2.3 – Tabelas (Vide última página) → Esta simulação possui 4 tabelas: “Tabela de Efeitos do Combate”, “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”, “Tabela de Bombardeio” e “Tabela de Vulnerabilidade”. Seus empregos são explicados adiante.

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 15 na parte inferior direita do tabuleiro, cada turno representando 5 (cinco) dias do período real, excetuando o 1º turno, que representa apenas o dia 20/10/1944 (os turnos representam o período entre 20/10/1944 e 25/12/1944).

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 a ambos os contendores. Seu emprego é explicado adiante.

2.4.3 – Dados: Esta simulação usa dois dados para a resolução dos combates. O dado **NÃO** é usado na movimentação das peças.

3.0 – SEQUÊNCIA:

Em cada turno, o primeiro a se movimentar é o jogador americano, que move quantas de suas unidades quiser (americanas e filipinas) na chamada “Fase de Movimentação” americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” americana, quando o jogador americano executa os ataques contra as unidades japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” americana, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades americanas; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” japonesa. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade americana 3-4-8 sai de Palo (hexágono 25-12), avança pela estrada para o Oeste por 3 hexágonos ($3 \times 1 = 3$), segue então, ainda para o Oeste, por 2 hexágonos de terreno aberto ($2 \times 1 = 2$), atravessa o rio (+ 1) e chega ao hexágono de floresta (2), totalizando $3 + 2 + 1 + 2 = 8$ pontos. Como gastou todos os pontos de movimentação a que tem direito, é obrigada a parar aí.

OBSERVAÇÕES:

- Uma unidade **NUNCA** pode exceder seu poder de movimentação na sua respectiva “Fase de Movimentação”.
- As unidades **NÃO** são obrigadas a usar todo o seu poder de movimentação, podendo gastar menos pontos que o total permitido por “Fase de Movimentação”.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser acumulados para outros turnos.
- Pontos de Movimentação não gastos por uma unidade **NÃO** podem ser transferidos para outras unidades.

- Quando duas ou mais unidades movem-se juntas, o poder de movimentação delas **NÃO** é somado.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto o jogador americano quanto o japonês 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 estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “zona de engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato. Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas. Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas **NUNCA** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

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

4.2 – Entrada na Ilha → Ambos os contedores recebem unidades de reforço (V.12.1.2 e 12.1.4), sendo que elas podem se mover imediatamente, começando a contagem no hexágono seguinte ao do desembarque.

4.3 – Movimentação pelo Mar → Os americanos possuem os recursos necessários para efetuar pequenos desembarques praia a praia. Para isso, basta que uma unidade desengajada comece o turno em um hexágono de costa para poder ser transportada. Tanto o hexágono de partida quanto o de chegada devem ser de terreno aberto ou cidade e tem que estar desocupado pelo inimigo. Apenas 3 (três) unidades podem realizar esse movimento por turno e elas têm seus poderes de movimentação divididos por 2 (dois). Se o desembarque ocorrer em um hexágono ainda não ocupado pelos americanos, é considerado um Desembarque de Assalto e somente unidades de infantaria ou cavalaria podem desembarcar; caso contrário, unidades de qualquer tipo podem ser desembarcadas.

Além disso, até o 10º Turno (inclusive), os americanos só podem realizar esse movimento em hexágonos da costa Leste e/ou em Samar. Se La Paz (em Samar) for conquistada, essa permissão para desembarques passa a se estender pela costa Norte até Carigara (inclusive). A partir do 11º Turno, porém, caem todas as restrições e os americanos poderão então desembarcar em qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou cidade da ilha, mesmo que ocupado pelo inimigo, mas permanece a restrição de apenas três unidades por turno.

OBSERVAÇÃO:

- Note que essa restrição não se aplica à 77ª Divisão de Infantaria americana, que chega nos turnos 11 e 12 e pode, portanto, desembarcar todas as suas unidades nesses turnos.

4.4 – Paraquedistas → Os japoneses contam com dois regimentos de paraquedistas (de fato, com efetivos de batalhão). Eles ficam disponíveis para o jogador japonês nos turnos 8 e 9 e podem ser, ambos, utilizados em saltos, em qualquer hexágono (exceto de montanha, floresta e mar) a partir destes turnos (o jogador japonês não é obrigado a utilizá-los nos turnos de entrada, mas em qualquer turno a partir deles). Apenas uma unidade pode ser utilizada em saltos por turno. Em cada salto, lança-se um dado: caindo 1 ou 6, a unidade salta em boa ordem; caindo qualquer outro número, a unidade sofre baixas. As unidades que participam de saltos só podem se mover após contatar outras unidades japonesas, salvo recuo após combate.

OBSERVAÇÕES:

- Os japoneses **NÃO** podem realizar salto de paraquedistas no 15º turno.
- Se preferir, o jogador japonês poderá desembarcar essas unidades em um porto ou aeródromo em seu poder, sem precisar lançar o dado.

4.5 – Saída do Tabuleiro → Os japoneses podem sair do tabuleiro pela borda Sul em Leyte e pela borda Norte em Samar. Além disso, dois regimentos americanos são retirados do tabuleiro, desde que não estejam cercados em

relação às praias indicadas por cores (são retirados assim que saírem da condição de cerco). São eles:

- 8º Turno – 19º RI (24ª DI);
- 12º Turno – 503º RPQD.

OBSERVAÇÃO:

- 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 ($11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

- O atacante **NÃO** pode verificar os pontos de defesa das unidades que ele irá atacar antes de declarar com quantos pontos irá atacar.
- Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, **NÃO** poderá mais haver alterações de nenhuma das partes.

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

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. Isso dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos de Combate”. Excepcionalmente nessa simulação, o jogador japonês ganha uma coluna à esquerda quando suas unidades foram atacadas sob cerco, o que anula a vantagem do americano atacando com cerco (uma vantagem anula a outra).

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que um regimento (ou 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 os três 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:

- Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões, mas há exceções; a 1ª Divisão de Cavalaria americana possui uma organização única: ela é formada por duas brigadas (1ª e 2ª), cada uma com dois regimentos (5º e 12º na 1ª e 7º e 8º na 2ª) que, por sua vez, têm dois esquadrões (batalhões) cada. Portanto, excepcionalmente para essa divisão, o bônus por “unidade de comando” só é válido se todos os quatro batalhões da brigada estiverem envolvidos no mesmo combate. Se os oito batalhões (as duas brigadas) estiverem envolvidos no mesmo combate, então o jogador americano fará jus ao bônus por “unidade divisional”; os 187º e 188º Regimentos Aeroterrestres (planadoristas) têm apenas dois batalhões cada, mas

contam com o bônus de “unidade de comando”.

- Regimentos de Artilharia não têm direito ao bônus de “unidade de comando”.
- O 112º Regimento de Cavalaria americano não tem direito ao bônus por “unidade de comando”.
- Algumas unidades japonesas não participam completas dessa simulação, pois parte de seus elementos ou não foram enviados ou foram destruídos quando os navios que os transportavam para Leyte foram afundados pelos americanos. Portanto, as seguintes unidades não têm direito à “unidade de comando”:
 - 8ª, 26ª, 30ª e 102ª Divisões de Infantaria;
 - 11º e 12º Regimentos de Infantaria (ambos da 26ª Divisão de Infantaria);
 - 55ª, 57ª, 77ª e 78ª Brigadas de Infantaria.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AE - Ataque 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 ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades blindadas podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), as unidades não motorizadas (infantaria, fuzileiros, etc.) apenas um e as de artilharia, nenhum. 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 reste nesse hexágono 4 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, engenharia ou qualquer outra não-blindada recua através de rio, nada ocorre, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída.

5.3.3 - Recuo Sob Cerco: Quando uma unidade (ou mais) é(ão) cercada(s) e for(em) obrigada(s) a recuar, ela(s) irá(ão) para um hexágono fatalmente dentro de uma “zona de engajamento” inimiga. Como nunca se pode encerrar um recuo engajado, ela(s) será (ão) forçada(s) a recuar para outro hexágono e, nesse 2º movimento

deverá(ão) receber baixas (todas as peças). Se esse novo hexágono for novamente de “zona de engajamento” inimiga, todas as unidades que recuam são destruídas.

OBSERVAÇÕES:

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

6.0 - PODER AÉREO:

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

TURNOS	AMERICANOS	JAPONESES
1	30	0
2 – 3	10	5
4 – 8	30	5
9 – 10	20	3
11 – 12	40	2
13 – 15	50	0

Além disso, em um turno qualquer a partir do 5º, à sua escolha, o jogador japonês pode acrescentar mais 10 pontos de poder aéreo na sua Fase de Movimentação.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X1” e “X10”. Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que 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 japonesas de infantaria e uma de artilharia 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 aeródromo, 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.

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 destruída. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente os americanos podem recuperar baixas, bastando desvirar a unidade, desde que ela permaneça desengajada no turno.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número sobre a silhueta decorativa indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é sempre o do defensor.

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

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

OBSERVAÇÃO:

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

9.0 – CONDIÇÕES CLIMÁTICAS:

O tempo não ajudou os americanos durante o primeiro mês da batalha por Leyte. Chuvas contínuas prejudicavam as operações aéreas e alagavam o terreno. Por isso, do 2º ao 8º turno*, todos os tipos de terreno ficam 1/2 ponto mais caros para movimentação, inclusive estradas. A influência no poder aéreo já foi considerada na tabela (V.6.0). Não há influência no combate, mas, durante esses turnos, nenhuma unidade pode avançar mais de um hexágono após vitória em combate.

* - No Marcador de Turnos, estes turnos estão assinalados em cinza.

10.0 - APOIO NAVAL:

Os americanos contaram com um extraordinário apoio naval durante seus desembarques. Assim, o jogador aliado tem duas colunas a seu favor (à direita se atacando e à esquerda se defendendo) na “Tabela de Efeitos de Combate” para qualquer unidade que realizar desembarques de assalto nos 1º e 11º turnos.

OBSERVAÇÃO:

- Essa regra só é válida para as unidades que desembarcaram e se as unidades japonesas estiverem a, no máximo, 2 (dois) hexágonos de distância da costa.

11.0 – GUERRILHEIROS:

O movimento guerrilheiro filipino era bastante atuante em todo o arquipélago e as forças guerrilheiras em Leyte receberam a designação de “92ª Divisão”.

Unidades de guerrilheiros movem-se como unidades de infantaria comuns, exceto que NÃO possuem “Zona de Engajamento”, ou seja, elas podem transitar livremente por hexágonos adjacentes a unidades inimigas e vice-versa (salvo em recuo após combate). Elas também não podem receber apoio aéreo nem de artilharia, a menos que estejam ocupando o mesmo hexágono que unidades americanas.

12.0 – PREPARAÇÃO:

A invasão de Leyte foi realizada pelo 6º Exército americano, do General Walter Krueger (ironicamente, alemão de nascimento). Para o assalto inicial, ele contava com o 10º Corpo de Exército, do Major-General Franklin C. Sibert (1ª Divisão de Cavalaria e 24ª Divisão de Infantaria) e com o 24º Corpo de Exército, do Major-General John R. Hodge (7ª e 96ª Divisões de Infantaria). Em reserva, ele tinha ainda as 32ª e 77ª Divisões de Infantaria. Além disso, ele contava com diversos batalhões de tanques, artilharia pesada e engenharia de combate. Seus primeiros objetivos eram os aeródromos da ilha, que seria transformada numa grande base logística e de apoio aéreo para a posterior libertação das Filipinas.

A responsabilidade pela defesa das Filipinas cabia ao 14º Exército de Área, do General Tomoyuki Yamashita, o

conquistador da Malásia. Subordinado a ele estava o 35º Exército, do Tenente-General Sosaku Suzuki, responsável pelas ilhas meridionais – uma das quais era Leyte. A ilha propriamente dita era defendida pela 16ª Divisão de Infantaria, do Tenente-General Shiro Makino, que contava com cerca de 20.000 homens. Com a invasão americana, tropas japonesas começaram a ser enviadas para a ilha, incluindo a 1ª Divisão de Infantaria, de elite, e elementos das 8ª, 26ª, 30ª e 102ª divisões, além de artilharia, tropas de engenharia, fuzileiros navais e até paraquedistas. Esta era a situação a 20/10/1944.

12.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: DI = Divisão de Infantaria; RI = Regimento de Infantaria; BI = Batalhão de Infantaria; BIN = Batalhão de Infantaria Naval; DC = Divisão de Cavalaria; RC = Regimento de Cavalaria; BCMec = Batalhão de Cavalaria Mecanizada; Bg = Brigada; RArt = Regimento de Artilharia; BArt = Batalhão de Artilharia; REng = Regimento de Engenharia; BEng = Batalhão de Engenharia; DAet = Divisão Aeroterrestre; RPQD = Regimento Pára-Quedista; RPlan = Regimento Aeroterrestre (Planadoristas); FED = Força Especial de Desembarque (Fuzileiros Navais); BT = Batalhão de Tanques; BTD = Batalhão de Tank Destroyers.

12.1.1 – Colocação Inicial Japonesa: Algumas unidades japonesas têm a sua colocação inicial marcada no tabuleiro. As demais são colocadas nas seguintes posições:

- 1 BI do 9º RI – La Paz (25-06);
- 1 BI do 20º RI – Dulag (26-19);
- 1 BI do 33º RI – Palo (25-12);
- 1 BI do 33º RI – Taclobã (25-10);
- 1 BI do 33º RI – Tanauan (26-14);
- RC da 16ª DI e 1 BArt (2-1-5) do 22º RArt – Dagami (22-15);
- REng da 16ª DI – Abuyog (25-24);
- 1 BI (1-2-6) – 22-18;
- 2 BIN – Ormoc (12-17);
- 1 BIN – Baybay (19-25);
- 1 BIN – Carigara (14-09).

12.1.2 – Reforços Japoneses: Os reforços japoneses desembarcam nos respectivos turnos e portos (entre parênteses). Caso o porto esteja ocupado pelos americanos no momento da entrada da unidade, ela deve então desembarcar no porto mais próximo em poder dos japoneses. Se não houver nenhum, as unidades de reforço japonesas não podem mais entrar na ilha.

- 1º Turno – 2 BI do 41º RI e BI da 55ª Bg (Albuera - hexágono 15-20), 1 BI da 57ª Bg (Carigara - hexágono 14-09);
- 2º Turno – 1 BI da 77ª Bg e 1 BI da 78ª Bg (ambos da 102ª DI) (Carigara - hexágono 14-09);
- 3º Turno – 1 BI do 41º RI (Albuera - hexágono 15-20);
- 4º Turno – 1º, 49º e 57º RI, BI do 12º RI, 1 BI da 77ª Bg, 1 BI da 78ª Bg (ambos da 102ª DI), BArt da 102ª DI e REng da 102ª DI (todas em Ormoc - hexágono 12-17);
- 5º Turno – 1º RArt, RC da 1ª DI, REng da 1ª DI, 13º RI, BI do 11º RI e 1 BT (todas em Ormoc - hexágono 12-17);
- 8º Turno – 1 RPQD (V.4.4);
- 9º Turno – RC da 26ª DI e REng da 26ª DI (ambas em Ormoc - hexágono 12-17) e 1 RPQD (V.4.4);
- 10º Turno – 5º RI, BArt da 8ª DI, REng da 8ª DI e FED Ito (todas em Ormoc - hexágono 12-17);
- 11º Turno – 77º RI (Palompon - hexágono 04-15), 68ª Bg (Tinago - hexágono 02-04).

OBSERVAÇÃO:

- Existem duas unidades homônimas na ordem de batalha japonesa, de números 57 e 77. A 57ª Brigada é uma unidade independente (apenas 1 BI dela participa da batalha), enquanto o 57º Regimento faz parte da 1ª DI. A 77ª Brigada faz parte da 102ª DI, enquanto o 77º Regimento faz parte da 30ª DI.

12.1.3 – Colocação Inicial Americana: As tropas americanas que participam do assalto inicial estão marcadas por setas no tabuleiro (as cores das setas representam os nomes em código das praias de desembarque). As unidades devem ser postadas nos hexágonos designados e podem mover-se começando a contagem já no hexágono do desembarque:

12.1.4 – Reforços Americanos: As demais unidades americanas entram de reforço pelas praias designadas por setas coloridas no tabuleiro (com exceção da 77ª DI), conforme a seguinte escala:

- 2º Turno – 8º RC, 4 BArt da 1ª DC, 4 BArt da 24ª DI (Praia Branca ou Vermelha), 381º RI, 4 BArt da 96ª DI (Praia Laranja ou Azul), 2 BI do 17º RI, 4 BArt da 7ª DI (Praia Amarela); 3 BT, 1 BTd, 5 BEng, 2 BArt (3-1-5, com alcance 4) e 2 BArt (4-1-5, com alcance 6), todos em qualquer das praias designadas por cores;
- 3º Turno – 1 BArt (5-1-5), em qualquer das praias designadas por cores;
- 4º Turno – 21º RI, em qualquer das praias designadas por cores;
- 6º Turno – 32ª DI e 112º RC, em qualquer das praias designadas por cores;
- 7º Turno – 11ª DAet, 503º RPQD e 1 BArt (1-1-7), em qualquer das praias designadas por cores;
- 8º Turno – 2 BArt (3-1-5, com alcance 4), 1 BT e 3 BEng, em qualquer das praias designadas por cores;
- 9º Turno – 1 BArt (2-1-6), em qualquer das praias designadas por cores;
- 10º Turno – 149º RI, em qualquer das praias designadas por cores;
- 11º Turno – 305º, 306º e 307º RI, em qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou cidade; 2 BArt (3-1-5, com alcance 4) e 2 BArt (4-1-5, com alcance 6), em qualquer das praias designadas por cores.
- 12º Turno – 4 BArt da 77ª DI, em qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou cidade já ocupado por unidades da 77ª DI.

12.1.5 – Colocação Inicial Filipina: As unidades de guerrilheiros filipinos são posicionadas livremente em qualquer hexágono de montanha ao sul da estrada de Baybay (19-25) a Abuyog (25-24).

12.2 – Objetivos → O objetivo americano, obviamente, é conquistar a ilha de Leyte e estabelecer bases aéreas para apoiar a libertação do restante das ilhas Filipinas. Os japoneses devem impedir ou retardar ao máximo o avanço americano, permitindo assim que as forças armadas japonesas tenham tempo para se preparar para as próximas campanhas. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada um dos seguintes objetivos ocupados por suas tropas:

- Ormoc (12-17) – 40 pontos;
- Carigara (14-09) – 20 pontos;
- Palompon (04-15) – 10 pontos;
- La Paz (25-06) – 10 pontos;
- Albura (15-20) – 10 pontos;
- Tinago (02-04) – 10 pontos;
- Cada Aeródromo – 5 pontos.

OBSERVAÇÃO:

- Unidades filipinas NÃO são consideradas para efeito de ocupação.

12.2.1 – Objetivos Americanos: além dos pontos citados acima, os americanos marcam ainda os seguintes pontos:

- Cada unidade japonesa destruída – 1 ponto.

12.2.2 – Objetivos Japoneses: além dos pontos citados acima, os japoneses marcam ainda os seguintes pontos:

- Cada unidade americana destruída – 10 pontos;
- Cada unidade filipina destruída – 2 pontos;
- Cada unidade japonesa intacta a permanecer no tabuleiro – 2 pontos.

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Floresta	2	3	2 Colunas
Montanha	3	PROIBIDO	3 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Estrada	1	1/2	---
Aeródromo	1	1	1 Coluna
Porto	1	1	2 Colunas
Mar	V.4.3	V.4.3	---

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, Cavalaria, Paraquedistas, Fuzileiros Navais, Infantaria Naval, Aeroterrestres e Engenharia	1	2
Blindados e Tank Destroyers	2	1
Artilharia	2	2
Guerrilheiros	1	1