



BLITZKRIEG

Blitzkrieg

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

"A França caiu em pouco menos de seis semanas de iniciada a ofensiva alemã no ocidente, a 10 de maio de 1940. Mas a questão já estava resolvida nos seis primeiros dias, e resultou numa guerra que durou seis anos, espalhou-se pelo mundo inteiro e teve efeitos importantes sobre incontável número de pessoas e consequências espantosas para muitos milhões."

Sir Basil Lidell Hart
Introdução ao livro "França 1940, a Catástrofe",
Editora Rennes Ltda.

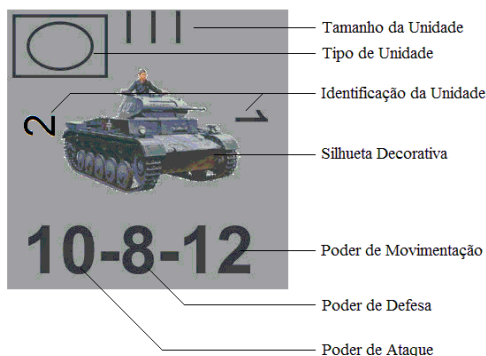
Esta simulação pretende retratar esta fase inicial da Campanha da França, ou seja, a ruptura da linha do rio Mosa pelas pontas de lança blindadas alemãs. Aqui você poderá tentar repetir a história e avaliar o que poderia ter sido feito pelos franceses para impedir o desastre que ocorreu. Boa sorte e divirta-se.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa toda a região nordeste da França, na fronteira com a Bélgica, num total de 740 hexágonos.

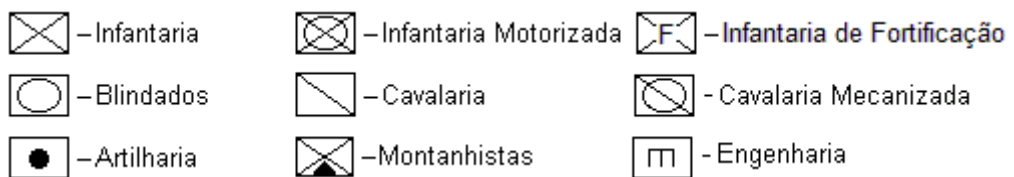
2.2- Peças em Cartão → Num total de 204 peças (excetuando-se marcadores), sendo 106 alemãs (representadas nas cores cinza (Exército) e preto (Waffen-SS)) e 98 francesas (representadas na cor azul).

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 regimento/brigada.

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



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento (à esquerda) e a divisão a que ele pertence (à direita). Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos, mas há exceções. Nesta simulação, algumas unidades têm identificações particulares:

- A = Argelina;
- B = Tanques médios (Tipo "B");
- C = Colonial;
- DCL = Division Légère de Cavalerie (Divisão Ligeira de Cavalaria);
- DCR = Division Cuirassée de Reserve (Divisão Blindada de Reserva);
- DIM = Division d'Infanterie Motorisée (Divisão de Infantaria Motorizada);
- GD = Grossdeutschland – Regimento de Infantaria de elite alemão;

- H = Tanques leves (Tipo "H");
- M = Marroquina;
- NA = Norte Africana;
- R = Tanques leves (Tipo "R");
- S = Senegalesa;
- Spahi = Cavalaria Colonial;
- Z = Zuavos (tropa de voluntários da Argélia).

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades representativas de artilharia de Corpo de Exército têm marcadas no seu lado esquerdo o número do corpo em algarismos romanos.

+ A unidade representativa de artilharia de Exército tem marcada no seu lado esquerdo o número do Exército em algarismos arábicos.

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 apoia combates à distância.

A unidade do exemplo é o 2º Regimento Blindado da 1ª Divisão Panzer alemã (cor cinza) – seu poder de ataque é 10, seu poder de defesa é 8, seu poder de movimentação é 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 os hexágonos numerados de 1 a 16 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 12 horas do período real (representando o período de 12/05/40 a 19/05/40).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, ambos os contendores 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 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 francesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” francesa, quando o jogador francês move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” francesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” francesa. 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 de infantaria motorizada alemã (5-5-12) sai de Rocroi (hexágono 2309), move-se pela estrada na direção de Anor (hexágono 1509) por 4 hexágonos ($4 \times \frac{1}{2} = 2$ pontos), atravessa os 2 hexágonos de floresta

para o Sul ($2 \times 3 = 6$ pontos), segue para o Sul pelos três hexágonos de terreno aberto seguintes ($3 \times 1 = 3$ pontos) e termina a sua movimentação em Rozoi (1 ponto), totalizando $2 + 6 + 1 + 2 + 1 = 12$ pontos, tendo então esgotado seus Pontos de Movimentação e não podendo mais realizar nenhum outro movimento.

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 de artilharia que se movem em um turno não podem participar da Fase de Combate seguinte.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Os alemães podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer, enquanto os franceses podem concentrar, no máximo, 3 (três). Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

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

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade sua estiver engajada com uma unidade inimiga e o jogador não quiser entrar em combate, este terá que retirar a sua peça da “Zona de Engajamento” inimiga, desde que gastando 1 ponto de movimentação a mais para “romper contato”.

Se, por outro lado, a unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas.

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade alemã ocupando um hexágono de floresta engajada com uma unidade francesa em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (floresta) em relação ao francês (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.

OBSERVAÇÕES:

+ Unidades blindadas só podem cruzar rios por pontes ou se as casas adjacentes à travessia não estiverem em Zona de Engajamento inimiga (V.4.1.2).

+ Unidades francesas em hexágonos de fortificação não sofrem influência de zonas de engajamento inimigas, ou seja, podem mover-se entre eles, entrar neles sem a obrigatoriedade de atacar unidades inimigas e sair deles sem precisar pagar o ponto para desengajar.

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Tanto alemães quanto franceses recebem reforços durante o jogo (os turnos e direções de entrada estão listados no item 9.1). Ao entrar no tabuleiro, as unidades 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.

OBSERVAÇÃO:

+ Se o hexágono de entrada de uma unidade estiver ocupado por unidades inimigas, a unidade poderá entrar em qualquer turno posterior desde que pela mesma borda de sua entrada original.

4.2.2 – Saída: As unidades francesas podem sair pelas bordas Norte (a Oeste de Dinant), Sul, Oeste e Leste (ao Sul da Linha Maginot), podendo retornar, no turno seguinte, em qualquer ponto a, no máximo, o número de hexágonos que a unidade poderia andar em terreno aberto em um turno. Unidades alemãs podem sair pelas bordas Leste e Oeste, sem, contudo, retornar ao jogo. Nas demais bordas a retirada é permitida, desde que não seja por efeito de recuo após combate, caso em que as unidades seriam consideradas destruídas.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades francesas que saem do tabuleiro por efeito de recuo após combate, só poderão retornar após dois turnos.

5.0 - COMBATES:

Ao término da “Fase de Movimentação”, quando unidades inimigas estiverem ocupando hexágonos adjacentes, considera-se que “engajaram”, sendo o último a se movimentar considerado o atacante.

5.1 - Solução de Combates → Para se solucionar os combates, utiliza-se a “Tabela de Efeitos do Combate”, por meio dos poderes de combate das unidades. A sequência é como descrita abaixo:

5.1.1- Relação de Forças:

- 1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;
- 2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;
- 3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

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

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

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

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.

+ Unidades francesas perdem uma coluna em qualquer combate (atacando ou defendendo) se elas estiverem em qualquer hexágono da margem direita do rio Mosa, ao norte do rio Chaerssim.

+ Unidades de Engenharia alemã que atacam um hexágono de fortificação ganham uma coluna à direita.

+ Hexágonos de fortificação capturados pelos alemães passam a ser considerados de terreno aberto (entende-se que as fortificações foram destruídas).

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

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que uma divisão participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus regimentos, ela “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo) por “unidade divisional”.

OBSERVAÇÕES:

+ Cinco divisões alemãs têm apenas dois regimentos, listadas a seguir, mas elas também têm direito à “unidade divisional”. São elas: as divisões Panzer 6ª e 8ª e as motorizadas 2ª, 13ª e 29ª.

+ Três divisões alemãs têm quatro regimentos (4ª, 5ª e 10ª Panzer), que têm necessariamente que contar com as quatro peças para ter direito à “unidade divisional”.

+ Quatro divisões francesas têm apenas dois regimentos, listadas a seguir, mas elas também têm direito à “unidade divisional”. São elas: 1ª DCR, 2ª DCR, 3ª DCR e 101ª DIF.

+ A guarnição de Montmédy conta com 4 regimentos, mas ela não constitui uma divisão e, portanto, não conta com esse bônus.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

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

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).

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

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.

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, motorizadas e de cavalaria podem avançar dois hexágonos a partir do hexágono abandonado pelo defensor, desde que o primeiro hexágono não seja de floresta ou cidade e desde que não exista um rio entre os hexágonos (a não ser que haja uma ponte); as unidades de infantaria não motorizada podem avançar apenas um hexágono 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 tiver que recuar para um hexágono já ocupado por quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima), fazendo com que restem nesse hexágono 4 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Nessa simulação, quando uma unidade blindada é obrigada a recuar através de rio, é considerada destruída. Quando unidades não blindadas (infantaria, artilharia, etc.) são 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(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.

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, sendo 70 pontos para o jogador alemão e 10 para o francês. Contudo, a partir do 2º turno, o jogador francês joga um dado: caindo um número ímpar, ele perde 1 ponto de poder aéreo pelo resto da partida. Além disso, o jogador alemão perde 5 pontos de poder aéreo por cada divisão Panzer (blindada) que sair do tabuleiro pela borda Oeste.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1” (para os alemães, há ainda uma pecinha “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 aéreo 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 francesas de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador alemão decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 28 (7×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-48. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-24.

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 assinalados em vermelho. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, ambos os contendores podem recuperar baixas, mas somente em turnos ímpares. Porém, os franceses só podem recuperar duas baixas por turno (das quais, apenas uma pode ser numa unidade blindada, de cavalaria mecanizada ou de infantaria motorizada) e somente a partir do 5º turno, inclusive.

Para recuperar baixas em uma unidade, basta mantê-la desengajada por um turno.

OBSERVAÇÃO:

+ As brigadas de cavalaria francesas são consideradas destruídas se sofrerem baixas (o verso da peça não tem marcações).

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

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

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de artilharia 3-1-5 se concentram em bombardear um hexágono que contém duas unidades francesas, sendo uma de blindados e uma de infantaria motorizada. O poder de ataque será 6 (2x3) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 18 (6x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 13-24. Se os defensores estiverem num hexágono de floresta, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-13.

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.

+ Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.

+ Nos bombardeios de artilharia, não se considera rio como modificador de terreno.

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

9.0 – PREPARAÇÃO:

A frente das Ardenas era guarnecida pelos 2º e 9º Exércitos franceses. O 9º Exército defendia a área de Namur-Mezières, sendo composto por nove divisões: duas de infantaria de reserva Tipo “A” (18ª e 22ª), duas de reserva Tipo “B” (53ª e 61ª), uma de fortificação (102ª), uma da ativa (4ª Norte Africana), uma motorizada (5ª) e duas de cavalaria (1ª e 4ª), além de uma brigada de Spahis (3ª). O 2º Exército defendia a linha Mezières-Sedan-Montmédy e era composto por oito divisões: uma divisão de infantaria da ativa (3ª Norte Africana), duas de reserva Tipo “B” (55ª e 71ª) e duas divisões de cavalaria (2ª e 5ª), além de três divisões de infantaria da ativa que não saíram da Linha Maginot e por isso não aparecem nessa simulação. Com o desenvolvimento da campanha, foram enviados reforços para a área, constituindo-se principalmente de reservas situadas ao Sul da Linha Maginot, de parte do 1º Exército e do recém-criado 6º Exército.

Na manhã do dia 12 de maio, as primeiras unidades alemãs chegavam ao Mosa. Na área de Dinant, chegaram as 5ª e 7ª Divisões Panzer, do 4º Exército alemão. Na área de Mezières-Sedan, estava o Panzer Gruppe Kleist, formado pelas 1ª, 2ª, 6ª, 8ª e 10ª Divisões Panzer, 2ª de Infantaria Motorizada e pelo Regimento Grossdeutschland. Nos dias subsequentes, chegariam as unidades de infantaria dos 4º e 12º Exércitos alemães, além do reforço proporcionado pelo OKW para aproveitar o rompimento, constituído pelas 3ª e 4ª Divisões Panzer.

Esta era a situação a 12/05/40.

9.1 – Colocação das Unidades → As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI = Divisão de Infantaria; DIC = Divisão de Infantaria Colonial; DIF = Divisão de Infantaria de Fortificação; DCL = Divisão de Cavalaria Ligeira; DM = Divisão de Montanha; DIM = Divisão de Infantaria Motorizada; DINA = Divisão de Infantaria Norte Africana; DCR = Divisão Couraçada (Blindada); DPz = Divisão Panzer (Blindada); DMtz = Divisão Motorizada; GBC = Grupo de Batalhões de Carros; RI = Regimento de Infantaria; RIF = Regimento de Infantaria de Fortificação; Bg = Brigada; RArt = Regimento de Artilharia e REng = Regimento de Engenharia. As letras que aparecem entre chaves referem-se a letras marcadas no tabuleiro.

9.1.1 – Colocação Inicial Francesa:

9º Exército:

- II Corpo de Exército – 5ª DIM (Hexágono 3002) e RArt do II Corpo de Exército (Hexágono 2801);
- XI Corpo de Exército – 18ª DI (Hexágono 3004), 22ª DI (Hexágono 2806) e RArt do XI Corpo de Exército (Hexágono 2704);
- XLI Corpo de Exército – 61ª DI (Hexágono 2507), 102ª DIF (148º RIF (Hexágono 2710), 52ª Bg (Hexágono 2712) e 42ª Bg (Hexágono 2708)) e RArt do XLI Corpo de Exército (Hexágono 2510);
- I Corpo de Cavalaria – 1ª DCL (Hexágono 2403) e 4ª DCL (Hexágono 2309);
- Reservas – 4ª DINA (Hexágono 2105), 518º GBC (Hexágono 2405), 53ª DI (Hexágono 2215) e 3ª Bg. Spahis (Hexágono 1912).

2º Exército:

- X Corpo de Exército – 3ª DINA (Hexágono 3413), 55ª DI (2 RI (Hexágono 3213) e 1 RI (Hexágono 3013)), 71ª DI (2 RI (Hexágono 2915) e 1 RI (Hexágono 3115)) e RArt do X Corpo de Exército (Hexágono 3115);
- II Corpo de Cavalaria – 2ª DCL (Hexágono 3317) e 5ª DCL (Hexágono 2617);
- Montmédy e/ou hexágonos de fortificação adjacentes: 132º, 136º, 147º e 155º RIF;
- Reservas – 1ª Bg. De Cavalaria (Hexágono 2517).

9.1.2 – Reforços Franceses: As seguintes unidades francesas entram de reforço pelas localidades designadas conforme a seguinte escala:

- 1º Turno – 101ª DIF (borda Norte, a Oeste de Charleroi, inclusive); 3ª DIC (borda Leste, pela estrada D);
- 4º Turno – 1ª DCR (Charleroi – Hexágono 2101);
- 5º Turno – 3ª DCR, 3ª DIM e RArt do XXI Corpo de Exército (borda Sul, pela estrada E);
- 6º Turno – 14ª DI (borda Sul, pela estrada E);
- 7º Turno – 36ª DI (borda Sul, pela estrada E);
- 8º Turno – 2ª DCR (borda Oeste pela estrada H); 1ª DIC (borda leste, pela estrada D);
- 10º Turno – 1ª DIM (borda Norte, a Oeste de Charleroi, inclusive); 28ª e 87ª DI e Regimentos “B” e “R” da 4ª DCR (borda Sul, pela estrada G); 43ª DI (borda Norte, a Oeste de Charleroi, inclusive);
- 11º Turno – 9ª DIM (borda Oeste pela estrada H); 10ª DI (borda Sul, pela estrada F);
- 13º Turno – 10º Regimento da 4ª DCR (borda Sul, pela estrada G).

9.1.3 – Colocação Alemã: Nenhuma unidade alemã começa o jogo no tabuleiro. Elas entram nos turnos abaixo relacionados pelas seguintes posições:

- 1º Turno – 5ª e 7ª DPz e 62ª DI (borda Leste, pela estrada A); 6ª DPz, 12ª e 32ª DI (borda Leste, pela estrada B); 1ª, 2ª e 10ª DPz, 23ª DI e Regimento GD (borda Leste, pela estrada C);
- 2º Turno – RArt do XV Corpo Motorizado (borda Leste, pela estrada A); 2ª DMtz, RArt do II Corpo de Exército, RArt do XLI Corpo Motorizado e RArt do 12º Exército (borda Leste, pela estrada B); 3ª e 36ª DI, 511º REng, RArt do III Corpo de Exército e RArt do XIX Corpo Motorizado (borda Leste, pela estrada C);
- 3º Turno – RArt do 4º Exército (borda Leste, pela estrada A); 13ª DMtz (borda Leste, pela estrada B); 24ª, 25ª e 68ª DI e RArt do VII Corpo de Exército (borda Leste, pela estrada C);
- 4º Turno – 16ª e 263ª DI (borda Leste, pela estrada B); 5ª, 15ª e 71ª DI, RArt do VI e do XVIII Corpo de Exército (borda Leste, pela estrada C);
- 5º Turno – 1ª DM, 628º REng e RArt do XIII Corpo de Exército (borda Leste, pela estrada C);
- 6º Turno – 21ª DI (borda Leste, pela estrada C);
- 7º Turno – 29ª DMtz e RArt do XIV Corpo Motorizado (borda Leste, pela estrada B);

- 8º Turno – 3ª e 4ª DPz, 601º REng e RArt do IV Corpo de Exército (borda Norte, por qualquer hexágono a Leste de Charleroi (inclusive));
- 9º Turno – 8ª DPz (borda Leste, pela estrada B); 35ª DI e RArt do XVI Corpo Motorizado (borda Norte, por qualquer hexágono a Leste de Charleroi (inclusive));
- 11º Turno – DMtz Totenkopf (borda Leste, pela estrada A).

9.2 – Objetivos →

9.2.1 – Objetivos Franceses: Ao fim do jogo, o jogador francês marca os seguintes pontos:

- Unidade alemã destruída – 5 pontos;
- Divisão francesa (com todos os seus regimentos) que permanecer no tabuleiro ao fim do jogo – 5 pontos;
- Hexágono da Linha Maginot na borda Leste – 5 pontos;
- Cambrai – 10 pontos;
- Carvin – 10 pontos;
- Charleroi – 10 pontos;
- Laon – 10 pontos;
- Maubeuge – 10 pontos;
- Montmédy – 10 pontos;
- Mons – 10 pontos;
- Soissons – 10 pontos;
- St. Quentin – 10 pontos;
- Valenciennes – 10 pontos.

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

- Divisão Panzer completa que sair pela borda Oeste ou pela borda Norte a Oeste de Carvin (inclusive) – 20 pontos*;
- Unidade francesa destruída – 3 pontos.

* - O jogador só receberá esses pontos se ao final do jogo existir pelo menos 3 (três) hexágonos adjacentes entre si, na borda Oeste ou na borda Norte a Oeste de Carvin, que não pertençam a Zonas de Engajamento francesas.

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 ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI	DA AVB	DA AVI	DA AVI
3-11	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI	DA AVB	DA AVI
4-10	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI	DA AVB
5-9	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVI
6-8	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	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	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Povoado	1	1	1 Coluna
Floresta	2	3	1 Coluna
Fronteira	---	---	---
Rio	1	2	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Fortificação	---	---	3 Colunas

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 Motorizada, Infantaria de Fortificação, Montanhistas, Cavalaria e Engenharia	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada	2	1
Artilharia	2	2