



## BATALHA DE GAZALA

### Regras Gerais

#### 1.0 – INTRODUÇÃO:

Maio de 1942. Há um ano, alemães e britânicos se enfrentam nas areias do deserto norte-africano. E, mais uma vez, o objetivo é Tobruk.

Sendo um importante e estratégico porto, Tobruk era o grande alvo da Cirenaica e a porta de entrada para o Egito, o Canal de Suez e os valiosos campos petrolíferos do Oriente Médio. Comandando as forças do Eixo (alemães e italianos) estava a famosa “Raposa do Deserto”, o General Erwin Rommel. Reforçado e reabastecido após sua derrota na campanha de 1941, ele agora contava com duas divisões Panzer (blindadas) e uma Ligeira, além de seis italianas, das quais uma blindada e uma motorizada. Rommel planejou realizar um ataque diversivo ao longo da costa, com alguns elementos alemães, enquanto lançava o Afrika Korps e o XX Corpo Motorizado italiano contornando a extremidade Sul da linha britânica em Bir Hacheim, inflectindo depois para o Norte, cercando as forças britânicas na linha de Gazala e rumando para o grande prêmio, Tobruk. Para conseguir tanto com tão poucos meios, Rommel esperava que os britânicos cometessem os mesmos erros que cometeram antes. E cometeram.

Após o ataque alemão e a formação de um bolsão (conhecido como “O Caldeirão”), as forças blindadas britânicas foram lançadas isoladamente contra os alemães, sendo destroçadas. Porém, com o advento do novo tanque “Grant” americano e a determinação dos franceses livres em Bir Hacheim, a sorte na batalha pendeu bastante entre os dois lados. A 06/06/42, porém, os britânicos perderam mais de 100 tanques, perdendo assim a sua capacidade ofensiva. A 10/06/42, após uma resistência heróica, a dizimada guarnição de Bir Hacheim foi obrigada a abandonar a posição. A 22/06/42, os alemães conquistavam Tobruk.

A derrota foi desastrosa para os britânicos, que tiveram baixas pesadíssimas em homens e material (a 2ª Divisão Sul-Africana inteira se rendeu em Tobruk) e então britânicos e alemães apostaram uma corrida até a próxima parada: El Alamein.

#### 2.0 – MATERIAL:

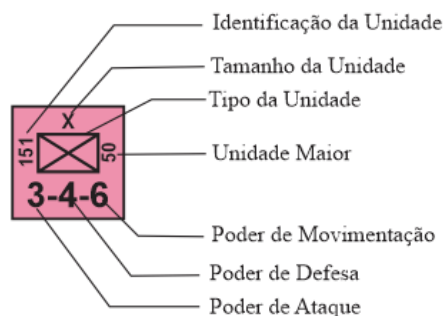
2.1- Mapa → Representa a região da Líbia onde se desenrolou a batalha, num total de 400 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 54 peças (excetuando-se marcadores), sendo 20 italianas, 13 britânicas, 10 alemãs, 5 indianas, 5 sul-africanas e 1 francesa livre (FL). Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo.

	- Italianos		- Indianos
	- Britânicos		- Sul Africanos
	- Alemães		- Franceses

Nesta simulação, todas as peças são de nível regimento/brigada. Uma divisão normalmente é composta por 3 regimentos, mas, nessa simulação, apenas a 7ª DB, a 50ª DI (ambas britânicas), a 90ª alemã, a 1ª DI sul-africana e a 5ª DI indiana têm três unidades.

##### 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.

**Identificação da Unidade:** É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam o regimento/brigada (à esquerda) e a divisão a que ele pertence (à direita). A unidade britânica marcada com um “G” é uma unidade de “Guardas”, enquanto a unidade francesa é marcada com “FL”, que indica “Franceses Livres”. As divisões italianas têm “nomes” ao invés de números e algumas unidades têm a marcação “B”, indicando “Bersaglieri” (tropas de elite italianas). A unidade de artilharia britânica marcada “8 Ex.” é a artilharia do 8º Exército, a alemã “AK” é a artilharia do Afrika Korps, a “Pz A” indica “Panzerarmee” (“Exército Panzer”) e as de ambas as nacionalidades com algarismos romanos representam as artilharias de Corpo.

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

	- Infantaria		- Engenharia
	- Blindados		- Artilharia
	- Infantaria Blindada		- Artilharia Mecanizada

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

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

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

A unidade do exemplo é a 7ª Brigada (X) motorizada da 7ª Divisão Blindada britânica (cor rosa). Seu poder de ataque é 4, seu poder de defesa é 4 e seu poder de movimentação é 15.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 14 na parte direita do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real (representando o período de 26/05/42 a 22/06/42).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte esquerda 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 do Eixo, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” do Eixo; em seguida, vem a “Fase de Combate” do Eixo, quando o jogador do Eixo executa os ataques contra as unidades aliadas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” aliada, quando o jogador aliado move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” aliada. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

### 4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os

pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria motorizada alemã (3-4-16) sai de Sidi Breghisc, move-se dois hexágonos para Norte até Bir Tamrad ( $2 \times 1 = 2$  pontos), segue para o nordeste pela trilha ( $1 \times 1 = 1$  ponto), entra no campo minado ( $1 \times 2 = 2$  pontos), segue para a crista fortificada ( $1 \times 3 = 3$  pontos), avançando mais 2 hexágonos por estrada ( $2 \times 0,5 = 1$  ponto) até Gazala, entra na crista a sudeste ( $1 \times 3 = 3$  pontos), segue para o hexágono imediatamente ao Sul ( $1 \times 1 = 1$  ponto), seguindo então por trilha até o hexágono de crista a sudeste de Commonwealth Keep ( $3 \times 1 = 3$  pontos), totalizando  $2 + 1 + 2 + 3 + 1 + 3 + 1 + 3 = 16$ . Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar aí.

#### OBSERVAÇÕES:

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

#### 4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto aliados quanto alemães podem concentrar, no máximo, 3 (três) 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 move-se para um dos hexágonos de sua “Zona de Engajamento”, ela é obrigada a parar (diz-se que ela “engajou”).

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

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

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade aliada ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade alemã em terreno aberto. A unidade aliada não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao alemão (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar. Duas unidades inimigas **NUNCA** podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

#### OBSERVAÇÕES:

- + Excepcionalmente nesta simulação, unidades blindadas podem ignorar completamente “Zonas de Engajamento” de unidades de infantaria.
- + As unidades motorizadas do Eixo só podem se mover normalmente a, no máximo, 20 hexágonos de distância de um dos dois hexágonos de estrada da borda Oeste. Esses hexágonos, além disso, têm que estar livres de “Zonas de Engajamento” inimigas e não podem passar por hexágonos de campo minado. Se alguma unidade do Eixo, por qualquer motivo, ultrapassar esse limite, ela não poderá mais se mover (salvo em recuo após combate) até que a situação se normalize ou que o Eixo tome Tobruk.

#### 4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

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

4.2.2 – Saída: Nenhuma unidade pode ser voluntariamente retirada do tabuleiro. Se alguma unidade for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro, ela **NÃO** é considerada destruída, mas não pode retornar ao tabuleiro.

### 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 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 do Terreno na Movimentação e no 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! Nesta simulação, além disso, é introduzido o “Campo Minado” (V.9.0).

#### 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 do Terreno na Movimentação e no Combate”.

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

5.1.5 – Blindados x Infantaria: Unidades blindadas atacando quaisquer unidades inimigas de infantaria em hexágonos de terreno aberto ou de campo minado recebem mais uma coluna à direita (lembre-se que, para efeito de combate, estrada e trilha são considerados terreno aberto).

5.1.6 - 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).

#### 5.1.7 - 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.

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 e de infantaria motorizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria) 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 e se o segundo for de terreno aberto ou cidade. 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 três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Braço de Mar: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria, artilharia ou qualquer outra não blindada recua através de braço de mar, sofre baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será eliminada. As unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de braço de mar, são eliminadas.

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, ambos os contendores possuem poder aéreo, sendo que o jogador do Eixo conta com 35 pontos por toda a partida e os aliados, 10.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1” (o Eixo também tem uma pecinha marcada “X10”). Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos aos seus poderes aéreos, como descrito na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é 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 britânicas de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador alemão 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 ( $6 \times 4$ ). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se os defensores estiverem num hexágono de terreno aberto com fortificação, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 11-20.

### OBSERVAÇÕES:

- + Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.
- + Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.
- + O máximo de pontos que pode ser utilizado em um único ataque aéreo é 10.
- + 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 à metade (nesta simulação, arredondando para cima para todas as nacionalidades). Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente os aliados recuperam baixas. Para isso, basta que a unidade permaneça desengajada durante a sua Fase de Movimentação e que possa traçar uma “linha” livre de “Zonas de Engajamento” inimigas até Belhamed ou Tobruk, para então ser desvirada.

## 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 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 – exceto rio) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades britânicas de artilharia 2-3-6 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 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 3 (1 + 2). Portanto, o ataque terá valor 12 (4x3). Na tabela, isso corresponde à coluna 11-20. Se os defensores estiverem num hexágono de terreno aberto com fortificação, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-10.

#### 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.

### **9.0 – CAMPO MINADO:**

Ao contrário dos acidentes geográficos naturais, os campos minados não favorecem a defesa mas, sim, prejudicam os atacantes. Isso é representado de diversas formas:

9.1 – Movimentação → Unidades do Eixo movimentando-se por hexágonos de campos minados pagam 1 ponto a mais de Pontos de Movimentação além do custo normal do terreno. Quando unidades do Eixo entram em um hexágono de campo minado, joga-se um dado: sendo uma unidade de infantaria, caindo 1, a unidade sofre baixas. Se a unidade for blindada, caindo 1 ou 2, a unidade sofre baixas. Isso é repetido para cada unidade que entra no hexágono.

9.2 – Combate → Se, num combate, TODAS as unidades atacantes do Eixo estiverem sobre campos minados, o atacante “perde” uma coluna na “Tabela de Efeitos do Combate” (considera-se uma coluna à esquerda). Unidades do Eixo em um hexágono de campo minado “perdem” uma coluna em qualquer tipo de ataque que sofrerem (considera-se uma coluna à direita), seja por engajamento, bombardeio de artilharia ou ataque aéreo. Qualquer unidade aliada em qualquer tipo de terreno tem vantagem de “Terreno Dominante” sobre unidades do Eixo em um hexágono de campo minado.

9.3 – Limpeza de Campo Minado → O jogador do Eixo conta com duas unidades de Engenharia (uma alemã e uma italiana), que se destinam a “limpar” campos minados. Para isso, a unidade deve ser postada em um hexágono de campo minado desengajada e, no turno seguinte, o jogador do Eixo pode posicionar um marcador de “Campo Limpo”. A partir de então, o hexágono passa a ser considerado de terreno aberto.

### **10.0 – FORTIFICAÇÃO:**

No tabuleiro estão marcadas as fortificações construídas pelos aliados na linha de Gazala. As fortificações não afetam a movimentação de nenhum dos contendores, mas dão ao defensor uma coluna a mais à esquerda, na “Tabela de Efeitos do Combate”, além dos benefícios decorrentes do terreno em si.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Fortificações NÃO têm “nacionalidade”. Elas têm o mesmo valor seja quem for que a esteja ocupando.

### **11.0 – PREPARAÇÃO:**

Em maio de 1942, ambos os oponentes estavam se preparando para passar à ofensiva o quanto antes, mas os alemães ficaram prontos primeiro. Rommel distribuiu assim suas forças: ao Norte, junto à estrada costeira, estava postado o “Grupo Cruwell”, formado pelo 21º Corpo italiano e algumas tropas alemãs, visando realizar um ataque diversivo; no centro, o 10º Corpo italiano, com duas divisões de infantaria, avançaria para cobrir o flanco Norte das forças móveis; ao Sul, estavam o 20º Corpo italiano e o Afrika Korps, o famoso “Corpo África” alemão. Caberia a essas forças motorizadas e blindadas envolver a extremidade da linha britânica em Bir Hacheim e realizar o “gancho” na direção de Tobruk, destruindo os blindados britânicos e cercando as divisões de infantaria que guarneciam a linha de Gazala.

Do outro lado, o General Sir John C. Auchinleck, comandante aliado no Oriente Médio, tinha as suas forças organizadas no 8º Exército, do General Neil Ritchie. Compunha-se ele do 13º Corpo, com duas divisões de infantaria sul-africanas (1ª e 2ª, esta em Tobruk) e uma britânica (50ª) e do 30º Corpo, com as 1ª e 7ª Divisões Blindadas e a guar-



nição de Bir Hacheim (a 1ª Brigada de Franceses Livres). Havia ainda algumas unidades independentes de infantaria e de blindados, em particular, as 1ª e 32ª Brigadas de Tanques. Essas forças estavam se preparando para passar à ofensiva, mas, apesar dos alemães terem atacado primeiro, estavam suficientemente preparadas para enfrentar o desafio.

Esta era a situação a 26/05/42.

11.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As unidades de reforço aliadas entram por hexágonos da borda Leste e as alemãs, pela borda Oeste. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: Bgda - Brigada; Blda – Blindada; Mtz – Motorizada.

11.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As posições iniciais das unidades aliadas já estão marcadas no tabuleiro, mas algumas unidades começam o jogo em acidentes geográficos identificados. São elas:

- 1ª Bgda de Tanques – Sidi Muftah;
- 150ª Bgda – Got El Ualeb;
- 22ª Bgda Blda – Bir El Harmat;
- 7ª Bgda Mtz – Retma;
- 201ª Bgda de Guardas – Knightsbridge;
- 1ª Bgda Franceses Livres – Bir Hacheim;
- Artilharia do 13º Corpo – Livre, a Leste da linha de frente a ao Norte de Got El Ualeb;
- Artilharia do 30º Corpo – Livre, a Leste da linha de frente a ao Sul de Got El Ualeb;
- Artilharia do 8º Exército – Livre, a Leste da linha de frente.

11.1.2 – Colocação Inicial do Eixo: As posições iniciais alemãs e italianas já estão marcadas no tabuleiro, mas algumas unidades começam o jogo em acidentes geográficos identificados. São elas:

- 9º Regimento Bersaglieri – Sidi Breghisc;
- Regimento de Engenharia Alemão – Livre, a Oeste da linha de frente;
- Regimento de Engenharia Italiano – Livre, a Oeste da linha de frente.

11.1.3 – Reforços Aliados: As seguintes unidades entram de reforço no tabuleiro conforme a seguinte escala:

- 5º Turno – 10ª Bgda indiana;
- 10º Turno – 11ª Bgda indiana.

11.1.4 – Reforços do Eixo: Apenas a Divisão Blindada italiana Littorio chega de reforço, no 13º turno.

11.2 – Objetivos →

O objetivo dos alemães é conquistar Tobruk e assim abrindo caminho para o Egito e os campos de petróleo do Oriente Médio. O objetivo aliado, obviamente, é impedir isso. Portanto, ao fim do jogo, ambos os contendores contam os seguintes pontos por cada uma dos objetivos abaixo em seu poder:

- Tobruk – 50 pontos;
- Bir Hacheim – 30 pontos;
- El Adem – 20 pontos;
- Knightsbridge – 10 pontos.

11.2.1 – Objetivos do Eixo: além dos pontos citados acima, os alemães marcam ainda os seguintes pontos:

- 5 pontos por cada unidade aliada destruída;

11.2.2 – Objetivos Aliados: além dos pontos por cidades, os aliados marcam ainda os seguintes pontos:

- 5 pontos por cada unidade alemã destruída;
- 1 ponto por cada unidade italiana destruída.

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	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	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	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	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	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	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
Crista	2	3	2 Colunas
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Braço de Mar	2	2*	2 Colunas
Estrada	1	0,5	---
Trilha	1	1	---
Fortificação**	---	---	+1 Coluna
Campo Minado***	+1	+1	-1 Coluna

\* - Proibido para blindados.

\*\* - V. 10.0

\*\*\* - V. 9.0

**TABELA DE BOMBARDEIO:**

	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
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 e Engenharia.	1	2
Blindados e Artilharia Mecanizada	2	1
Artilharia	2	2