

GUERRA NOS PAMPAS

AGRESSÃO ARGENTINA



GUERRA NOS PAMPAS

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

ATENÇÃO. Esta simulação representa um cenário hipotético dentro de uma situação possível em meados dos anos 90 do século XX, não representando a situação atual do continente sul-americano, mas apenas uma possibilidade que em certo momento da história poderia ter acontecido. No entanto, este cenário é totalmente ficcional, não tendo sido criado a partir de nenhuma informação real, mas somente num estudo de possibilidade por parte de seus criadores, baseados na situação militar existente na época em que o cenário procura retratar.

Fevereiro de 1994. Os militares argentinos retornam ao poder após um golpe de Estado. O governo civil refugia-se no Uruguai e recebe o apoio de vários países, inclusive do Brasil. Diante da situação de hostilidade existente entre o Uruguai e a Argentina, o Brasil oferece garantias militares ao pequeno país sul-americano.

Os argentinos decidem então lançar um ataque-relâmpago contra o Uruguai. Contudo, é preciso evitar a intervenção brasileira e, portanto, a fronteira entre o Brasil e o Uruguai deve ser vedada às tropas brasileiras; sendo assim, o sul do Rio Grande do Sul também será invadido.

Rapidez é fundamental, pois a ONU não deixará de intervir contra a Argentina, com sanções econômicas e envio de forças de paz. Estima-se que em no máximo um mês a guerra estará encerrada e os argentinos precisarão estar em boas condições para as negociações do cessar-fogo.

Em contrapartida, o pequeno Exército uruguaio e o grande e largamente mecanizado Exército brasileiro, mesmo apanhados de surpresa, deverão opor feroz resistência e até passar à contraofensiva.

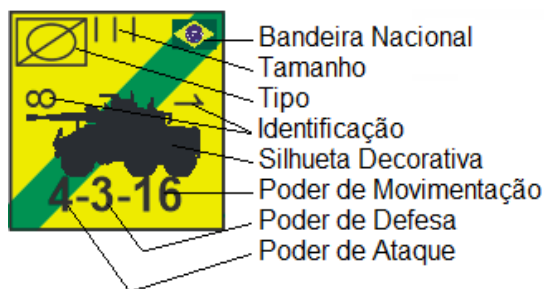
2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa partes do Brasil e Argentina e todo o Uruguai, num total de 900 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 192 peças (excetuando-se marcadores), sendo 95 brasileiras, 59 argentinas e 38 uruguaias. Para identificação das nacionalidades, siga a relação abaixo:



2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contedores 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). Nesta simulação, todas as peças são de nível batalhão, embora algumas unidades recebam a marcação de regimento, mas, de fato, têm efetivos de batalhão.

Identificação da Unidade: Nesta simulação, esses números representam a própria unidade e a brigada a que o batalhão/regimento pertence. O número à esquerda identifica o batalhão/regimento e o número à direita é o da brigada a que a unidade pertence.

OBSERVAÇÕES:


+ As peças da 5ª Brigada de Infantaria Blindada (40º BIB, 43º BIB, 47º BIB e 11º GACAP) têm um asterisco junto à identificação da brigada para distingui-la da 5ª Brigada de Cavalaria Blindada.

+ As unidades brasileiras identificadas com um “G” são unidades de Guardas.

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

 - Blindados	 - Paraquedistas	 - Artilharia Fuz. Navais
 - Infantaria Blindada	 - Fuzileiros Navais	 - Artilharia de Montanha
 - Cavalaria Mecanizada	 - Montanhistas	 - Artilharia de Selva
 - Infantaria	 - Infantaria de Selva	 - Blindados Anfíbios
 - Artilharia Mecanizada	 - Forças Especiais	 - Engenharia Fuz. Navais
 - Engenharia	 - Forças Especiais PQD	 - Helicópteros
 - Cavalaria	 - Forças Especiais Fuz. Navais	 - Artilharia

OBSERVAÇÃO:

+ As Unidades brasileiras possuem Unidades de Infantaria Motorizada, que são unidades de infantaria comum dotadas de caminhões de transporte e sua representação é de uma unidade de infantaria com um símbolo não convencional ()

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 o 8º Regimento de Cavalaria Mecanizada da 1ª Brigada de Cavalaria Mecanizada brasileira. Seu poder de ataque é 4, seu poder de defesa é 3 e seu poder de movimentação é 16.

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 15 na parte inferior direita do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período hipotético.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte inferior esquerda do tabuleiro, referentes às forças aéreas brasileira, argentina e uruguaia (esta apenas de 1 a 3). 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 argentino, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” argentina; em seguida, vem a “Fase de Combate” argentina, quando o jogador argentino executa os ataques contra as unidades brasileiras que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” brasileira, quando o jogador brasileiro move quantas de suas unidades quiser (uruguaias inclusive); em seguida, vem a “Fase de Combate” brasileira, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” brasileira. 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 brasileira (2-4-12) sai de Santa Maria, passa por três hexágonos de terreno aberto até o rio Jaguari ($3 \times 1 = 3$), atravessa o rio na direção de Santiago (mais 2 pontos), ocupando um hexágono de terreno aberto (mais 1 ponto), entra na cidade (mais 1 ponto), movendo-se então por estrada até São Borja ($6 \times \frac{1}{2} = 3$ pontos), totalizando então $3 + 2 + 1 + 1 + 3 = 10$ pontos. Como ela tem 12 pontos de Poder de Movimentação, ainda lhe restariam 2 pontos para outros movimentos.

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 uruguaias **NÃO** podem sair do Uruguai. Se obrigadas a recuar para o Brasil, por efeito de recuo após combate, são retiradas do tabuleiro, mas não são consideradas destruídas.
- + As unidades da Reserva Geral uruguaia não se movem no 1º turno.

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto brasileiro-uruguaios quanto argentinos podem concentrar, no máximo, 6 (seis) 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 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 argentina ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade brasileira em terreno aberto. A unidade argentina não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação à brasileira (aberto). Contudo, se alguma outra unidade se mover para a “Zona de Engajamento” inimiga, esta terá que atacar.

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

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Entrada: Somente os brasileiros recebem reforços durante a campanha. Esses reforços entram pela borda Norte e 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, ela poderá engajar. Algumas unidades de reforço também podem chegar por via aérea (V.4.2.3).

4.2.2 – Saída: Se alguma unidade brasileira for obrigada, por efeito de recuo após combate, a sair do tabuleiro pela borda Oeste, ela é considerada destruída. Unidades argentinas, da mesma forma, se obrigadas a recuar pela borda Norte, dentro do Brasil, é considerada destruída. Unidades brasileiras podem ser retiradas pela borda Norte, por efeito de combate ou não, e podem retornar por qualquer hexágono da mesma borda dois turnos depois. Da mesma forma para os argentinos, pela borda Oeste.

4.2.3 – Paraquedistas: Os brasileiros contam com a 1ª Brigada Paraquedista. Ela pode chegar por via aérea no seu turno de entrada (4º), saltando em qualquer ponto do Brasil, todos os batalhões no mesmo hexágono ou não, desde que desengajados. Se o jogador brasileiro preferir, essa brigada pode entrar pela borda Norte, como as demais. No caso de salto, o poder de movimentação das unidades fica reduzido a 1/3 (arredondando para baixo) até que entrem em contato com forças brasileiras não isoladas.

4.2.4 – Desembarque de Assalto: Os argentinos contam com a 1ª Brigada de Fuzileiros Navais. Ela pode realizar um desembarque de assalto e, assim mesmo, somente no 1º turno. Neste turno, a Brigada pode desembarcar em qualquer ponto da costa uruguaia ou brasileira e terá apenas 1/3 do seu Poder de Movimentação (arredondando para baixo). Se, no 2º turno, a Brigada ainda tiver contato com a costa, passa a ter seu Poder de Movimentação normal. Caso contrário, continua com o Poder de Movimentação reduzido e não poderá recuperar baixas.

OBSERVAÇÃO:

+ O jogador argentino poderá ainda evacuar a sua 1ª Brigada de Fuzileiros Navais. Nesse caso, ela é retirada do tabuleiro e não pode retornar à partida.

4.2.5 – Ferrovias: Ambos os contendores podem utilizar indistintamente as ferrovias, desde que desimpedidas até a Argentina (para os argentinos), Taquari (para os brasileiros) e Montevideú (para os uruguaios). Para usá-las, uma unidade tem que começar o turno já em um hexágono de ferrovia e não poderá sair da ferrovia nesse turno, nem engajar. Ao usar a ferrovia, ignora-se o poder de movimentação da(s) unidade(s), podendo ela(s) andar até 20 hexágonos por turno, ignorando o terreno.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades de helicópteros (V.9.0) são as únicas que não podem usar as ferrovias.

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:

+ Se o valor obtido no 2º passo for maior do que no 1º, inverte-se a divisão, considerando-se a relação inversa (ou seja, se o resultado for 2, considera-se 1-2).

+ 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 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!

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.

+ Nesta simulação, unidades blindadas e mecanizadas NÃO podem engajar unidades inimigas em hexágonos de montanha (exceto a infantaria blindada, pois entende-se que ela desembarca dos veículos).

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 brigada 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 de comando”. Excepcionalmente nesta simulação, as unidades de artilharia orgânicas das brigadas também têm que estar presentes para fazer jus à “unidade de comando”. Uma brigada normalmente é composta por 4 batalhões, mas, nessa simulação, existem várias exceções.

OBSERVAÇÃO:

+ Os uruguaios não contam 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:

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).

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

OBSERVAÇÃO:

+ No 1º turno, o jogador argentino ganha uma coluna à direita em qualquer ataque, por efeito de surpresa.

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor. Nesta simulação, nenhuma unidade pode avançar mais do que um hexágono após vitória em combate.

5.3 - Regras de Recuo → Quando, após um combate, uma ou mais unidades forem obrigadas a recuar, elas não poderão parar num hexágono ocupado por unidades inimigas nem num hexágono pertencente à “Zona de Engajamento” de uma unidade inimiga. Se isto não for possível, ela(s) será(ão) 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 6 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas. A exceção é o 1º Batalhão de Blindados Anfíbios brasileiro.

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, o qual varia de turno para turno. Os pontos de Poder Aéreo para cada jogador são conforme a tabela abaixo:

Tabela de Poder Aéreo

Turno	 Brasil	 Argentina	 Uruguai
1º	5	30	3
2º ao 5º	10	30	0
6º ao 10º	15	20	0
11º ao 15º	20	15	0

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores têm um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X10” e outra marcada “X1” (os uruguaios tem apenas a “X1”). 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 brasileiras de infantaria e uma de blindados se concentram em um hexágono. O jogador argentino decide lançar um ataque aéreo com 8 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 32 (8×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-36. Se os defensores estiverem num hexágono de cidade, eles “ganham” duas colunas 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 para realizar ataques aéreos.

+ Os pontos do Poder Aéreo brasileiro só podem ser aplicados em território uruguaio se houver unidades terrestres brasileiras naquele país.

+ Os pontos de Poder Aéreo uruguaio (apenas no 1º turno) só podem ser aplicados no Uruguai.

+ Não há nenhuma restrição quanto ao emprego dos pontos de Poder Aéreo argentino.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades. Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, ambos os contendores recuperam baixas, bastando desvirar a peça, desde que seguindo os critérios abaixo:

7.1 - Argentinos → Recuperam baixas desde que a unidade esteja ou termine a sua movimentação desengajada e há, no máximo, 3 (três) hexágonos de uma ferrovia ou rodovia que atinja a Argentina, desde que esta esteja livre de Zonas de Engajamento inimigas. A Brigada de Fuzileiros Navais argentina (e somente ela) pode recuperar baixas se estiver ao alcance de um hexágono de costa, ou seja, a até 3 (três) hexágonos de um hexágono de costa em seu poder (e sem Zonas de Engajamento inimigas no percurso).

7.2 – Brasileiros → Não recuperam nenhuma baixa até o 3º turno, inclusive. Do 4º ao 7º turno, só pode recuperar até 3 (três) baixas, desde que a unidade esteja ou termine a sua movimentação desengajada e há, no máximo, 3 (três) hexágonos de uma ferrovia ou rodovia que atinja Porto Alegre. Do 8º turno até o fim do jogo, não há limites para o número de unidades a recuperar baixas.

7.3 - Uruguaios → Não recuperam baixas até o 3º turno, inclusive. Do 4º até o fim do jogo, podem recuperar baixas, desde que a unidade esteja ou termine a sua movimentação desengajada e há, no máximo, 3 (três) hexágonos de uma ferrovia ou rodovia que atinja Montevidéu. Além disso, unidades de infantaria blindada e de cavalaria mecanizada uruguaias não recuperam baixas.

7.4 – Repletamento de Unidades Cercadas → Uma unidade brasileira ou argentina cercada e com baixas pode ser recuperada se uma unidade de helicópteros INTACTA e VAZIA (sem tropas) conseguir atingi-la. Isso é válido para 1 (uma) unidade, respeitando o disposto no item 9.0. A unidade cercada também deve estar desengajada.

OBSERVAÇÃO:

+ Unidades que não possuem marcação no verso, se sofrerem baixas, são automaticamente eliminadas.

8.0 – ARTILHARIA:

Excepcionalmente nesta simulação, todas as unidades de artilharia são consideradas motorizadas e, portanto, movem-se como tal. Devido às grandes distâncias envolvidas, as unidades de artilharia têm alcance 1 (assinalado no círculo sobre a silhueta ilustrativa da peça) e, portanto, só participam de combates estando engajadas (quando atacando) ou imediatamente adjacentes a uma unidade amiga sendo atacada (quando defendendo). Também não é permitido o ataque apenas com unidades de artilharia. Além disso, excepcionalmente nesta simulação, unidades de artilharia engajadas juntamente com outros tipos de unidades (ainda que com baixas), **NÃO** sofrem baixas em caso de resultado de Efeitos de Combate, sendo obrigatório que as baixas sejam dadas em unidade de outro tipo.

9.0 – HELICÓPTEROS:

Brasileiros e argentinos possuem unidades de helicópteros. Elas têm apenas 1 (um) número, referente ao seu Poder de Movimentação. Unidades de helicópteros podem realizar transportes aéreos, sendo que cada uma pode transportar 1 (um) batalhão não mecanizado (infantaria, artilharia não autopropulsada, engenharia, forças especiais etc.). No caso de infantaria motorizada ou blindada, considera-se que as tropas abandonaram seus veículos. Blindados, cavalaria mecanizada e artilharia autopropulsada, em nenhuma hipótese, podem ser transportadas por helicópteros. Elas ignoram completamente as características de terreno e só pagam 1 (um) ponto por embarque e desembarque de tropas.

Unidades transportadas por helicópteros ficam com o seu poder de movimentação reduzido a 1/3 (arredondando para baixo) até que entrem em contato com forças de mesma nacionalidade não isoladas. Helicópteros só podem pousar em terreno aberto ou cidade. Unidades de helicópteros **NÃO** recuperam baixas, têm poder de combate ZERO e não contam para a

estocagem de peças.

Uma unidade de helicópteros só pode decolar se sua base de partida estiver há, NO MÁXIMO, 3 (três) hexágonos de uma rodovia ou ferrovia que não tenha interrupção até a Argentina (no caso dos argentinos) ou até Porto Alegre (no caso dos brasileiros).

Unidades de helicópteros, ao sobrevoarem unidades inimigas, verificam se sofrem baixas. Quando, em voo, entram em contato com uma peça inimiga qualquer, conta-se “zero”; na casa seguinte, ainda em contato com (ou sobre) unidade(s) inimiga(s), joga-se 1 dado: se cair 1, sofre baixas; o processo se repetirá enquanto existir contato com unidade(s) inimiga(s) após o “zero” (só existe um “zero” por turno por peça transportada). Esse processo deve ser repetido para cada peça empregada e, caso sofra baixas, a unidade transportada também sofre baixas (igualmente se for eliminada).

OBSERVAÇÕES:

- + Unidades de helicópteros também podem recuperar baixas de unidades cercadas (V.7.4).
- + Unidades de helicópteros, se engajadas e obrigadas a recuar, são consideradas destruídas.
- + Unidades de helicópteros brasileiras podem transportar unidades uruguaias.
- + Unidades de helicópteros NÃO podem encerrar a sua Fase de Movimentação com tropas embarcadas.

10.0 – PREPARAÇÃO:

Embora represente uma batalha fictícia, esta simulação é baseada em informações confiáveis sobre os Exércitos envolvidos no período representado. Contudo, a capacidade de mobilização de cada país e os respectivos poderios aéreos são apenas estimados. A capacidade industrial dos países teve menor importância, visto ser uma campanha curta e de surpresa. Dentro do espírito dessa simulação, o ataque argentino teria três linhas de ação:

- 1º- A 1ª Brigada de Fuzileiros Navais desembarcaria em Santa Vitória do Palmar (hexágono 2918) para cortar a estrada entre o Brasil e o Uruguai. Em seguida, marcharia para Rio Grande, onde se ligaria com as forças argentinas que chegariam a Pelotas.
- 2º- Uma poderosa força, composta por brigadas de cavalaria blindada, infantaria blindada e motorizada e tropas de montanhistas invadiria o Brasil e ocuparia a linha Santa Rosa - Caçapava do Sul – Pelotas, isolando a fronteira do Brasil com o Uruguai e eliminaria os focos de resistência que ficassem para trás.
- 3º- Uma segunda força, com brigadas de cavalaria blindada, infantaria blindada e motorizada e tropas de selva, teria por missão destruir o Exército uruguaio e ocupar Montevidéu.

O Brasil e o Uruguai só teriam tempo de mobilizar unidades já existentes, não podendo formar novas. Assim sendo, brigadas inteiras são deslocadas de vários Estados brasileiros. Porém, enquanto não chegam, as unidades estacionadas no Rio Grande do Sul têm que, ao menos, tentar retardar os argentinos e manter a ligação com o Uruguai.

Aos uruguaios, obviamente, resta somente a opção de tentar sobreviver e manter contato com Montevidéu e a fronteira brasileira. Esta seria a fictícia situação de fevereiro de 1994.

10.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: RC – Regimento de Cavalaria; RCC – Regimento de Carros de Combate; RCavB – Regimento de Cavalaria Blindada; RCavMec – Regimento de Cavalaria Mecanizada; RFN – Regimento de Fuzileiros Navais; RIS – Regimento de Infantaria de Selva; RIM – Regimento de Infantaria Motorizada; RI – Regimento de Infantaria; RM – Regimento de Montanha; GAC – Grupo de Artilharia de Campanha; GACAP – Grupo de Artilharia de Campanha Autopropulsada; RCB – Regimento de Carros Blindados; RIMec – Regimento de Infantaria Mecanizada; RArt – Regimento de Artilharia; BEng – Batalhão de Engenharia; BI – Batalhão de Infantaria; BIM – Batalhão de Infantaria Motorizada; BIB – Batalhão de Infantaria Blindada; BIPQDT – Batalhão de Infantaria Paraquedista; BFEPQDT – Batalhão de Forças Especiais Paraquedista; BFN – Batalhão de Fuzileiros Navais.

10.1.1 – Colocação Inicial Argentina: As unidades argentinas podem ser postadas livremente dentro da Argentina. A Brigada de Fuzileiros Navais pode realizar um “Desembarque de Assalto” (V.4.2.4) em qualquer ponto da costa uruguaia ou brasileira, ou pode ser colocada livremente dentro da Argentina como as demais unidades. A ordem de batalha argentina é listada a seguir:

- 1ª Brigada de Cavalaria Blindada (2º RCC, 8º RCC, 10º RCavB e GAAP);
- 1ª Brigada de Fuzileiros Navais (3º RFN, 5º RFN, 8º RFN e GACFN);
- 2ª Brigada de Cavalaria Blindada (1º RCC, 6º RCC, 7º RCavB e GAAP);

- 3ª Brigada de Infantaria Motorizada (4º RIM, 5º RIM, 12º RIM e GAC);
- 4ª Brigada de Infantaria Motorizada (3º RIM, 6º RIM, 7º RIM e GAC);
- 5ª Brigada de Infantaria de Montanha (11º RM, 23º RM, 25º RM e GACM);
- 6ª Brigada de Infantaria de Montanha (10º RM, 21º RM, 26º RM e GACM);
- 7ª Brigada de Infantaria de Selva (15º RIS, 16º RIS, 31º RIS e GAC);
- 9º Brigada de Infantaria Mecanizada (9º RCB, 8º RIMec, 25º RIMec, 37º RIMec e GACAP);
- 10º Brigada de Infantaria Mecanizada (3º RIMec, 6º RIMec, 7º RIMec e GACAP);
- 11º Brigada de Infantaria Mecanizada (11º RIMec, 24º RIMec, 35º RIMec e GACAP);
- 12ª Brigada de Infantaria Motorizada (8º RIM, 9º RIM, 30º RIM e GAC);
- 3 Batalhões de Engenharia;
- 2 Batalhões de Forças Especiais;
- 2 Grupos de Artilharia Autopropulsada;
- 3 Unidades de Helicópteros.

10.1.2 – Colocação Inicial Brasileira: As posições iniciais brasileiras são definidas para cada unidade no tabuleiro. Contudo, a maioria das unidades chega de reforço nos turnos seguintes. A ordem de batalha brasileira, sua colocação inicial e o turno de entrada seguem abaixo:

- 1ª Brigada de Cavalaria Mecanizada (8º RCavMec, 29º BIB e 22º GACAP (Uruguaiana – Hexágono 0415); 9º RCavMec (São Gabriel – Hexágono 1610) e 7º BIB (Alegrete – Hexágono 0913) – Rio Grande do Sul);
- 1ª Brigada de Fuzileiros Navais (1º BFN, 2º BFN, 3º BFN e 1º GAC FN (7º Turno); 1º Batalhão de Operações Especiais, 1º BEng FN e 1º Batalhão de Carros Anfíbios (8º Turno) – Rio de Janeiro);
- 1ª Brigada de Infantaria Paraquedista (25º BIPQDT, 26º BIPQDT, 27º BIPQDT, 1º BFEPQDT e 8º GAC PQDT – Rio de Janeiro) – 4º Turno;
- 1ª Brigada de Infantaria Motorizada (1º BIM, 2º BIM, 3º BIM e 91º GAC – Rio de Janeiro) – 10º Turno;
- 2ª Brigada de Cavalaria Mecanizada (3º RCavMec e 25º GACAP (Bagé – Hexágono 2012), 12º BIB (São Borja – Hexágono 0409) e 14º BIB (Santa Maria – Hexágono 1506) – Rio Grande do Sul);
- 2ª Brigada de Infantaria Motorizada (22º BIM, 32º BIM, 56º BIM e 13º GAC – Rio de Janeiro) – 9º Turno;
- 3ª Brigada de Cavalaria Mecanizada (2º RCC, 4º BIB, 18º BIB e 4º GACAP – São Paulo) – 6º Turno;
- 4ª Brigada de Cavalaria Mecanizada de Guardas (3º RCavMec de Guardas, 15º RCavMec, 1º Batalhão de Caçadores de Guardas e 2º GACAP – Rio de Janeiro) – 8º Turno;
- 5ª Brigada de Cavalaria Blindada (1º RCC, 3º RCC, 24º BIB e 1º GACAP – Rio de Janeiro) – 8º Turno;
- 5ª Brigada de Infantaria Blindada (40º BIB, 43º BIB, 47º BIB e 11º GACAP – Minas Gerais – As peças dessa brigada têm um asterisco junto à identificação da brigada para distingui-la da 5ª Brigada de Cavalaria Blindada) – 10º Turno;
- 6ª Brigada de Infantaria Blindada (26º BIB, 27º BIB, 28º BIB e 6º GACAP – São Paulo) – 5º Turno;
- 6ª Brigada de Infantaria Motorizada (37º BIM, 38º BIM, 39º BIM e 12º GAC – São Paulo) – 7º Turno;
- 7ª Brigada de Infantaria Blindada (13º BIB, 20º BIB, 21º BIB e 21º GACAP – Paraná) – 3º Turno;
- 10ª Brigada de Infantaria Motorizada (36º BIM, 45º BIM, 53º BIM e 8º GAC – Minas Gerais) – 11º Turno;
- 11ª Brigada de Infantaria Motorizada (10º BIM, 48º BIM, 49º BIM e 14º GAC – Minas Gerais) – 12º Turno;
- 14ª Brigada de Infantaria Motorizada (23º BIM, 62º BIM, 63º BIM e 28º GAC – Santa Catarina) – 2º Turno;
- 15ª Brigada de Infantaria Motorizada (30º BIM, 33º BIM, 34º BIM e 23º GAC – Paraná) – 4º Turno;
- 16ª Brigada de Infantaria Motorizada (8º BIM (Santa Cruz do Sul – Hexágono 2003), 9º BIM (Pelotas – Hexágono 2709), 19º BIM (1º Turno), 61º BIM (Itaqui – Hexágono 0412) e 5º GAC (Guaíba – Hexágono 2502) – Rio Grande do Sul);
- 18ª Brigada de Infantaria de Montanha (46º BM, 64º BM, 67º BM e 7º GACM – Minas Gerais) – 9º Turno;
- 1º BEng – 7º Turno;
- 2º BEng – 5º Turno;
- 4º BEng – 9º Turno;
- 5º BEng – 2º Turno;
- 6º BEng – Ijuí (Hexágono 1002);
- 12º BEng – São Luiz Gonzaga (Hexágono 0705);
- 5º RCC – 3º Turno;
- 17º BI – Porto Alegre (Hexágono 2501);
- 55º BI – 12º Turno;
- 70º BI – 3º Turno;
- 11º RCavMec – 11º Turno;

- Unidade de Helicóptero – 3º turno;
- Unidades de Helicóptero – 6º turno.

10.1.3 – Colocação Inicial Uruguaia: As posições iniciais uruguaia são definidas para cada unidade no tabuleiro, conforme a relação abaixo. As unidades da Reserva Geral devem ser postadas em qualquer hexágono imediatamente adjacente a Montevidéu.

- 1º BEng, 1º BI, 2º BI, 3º BI, 4º RC e 1º GAC – Montevidéu (Hexágono 2429);
- 2º BEng e 15º BI – Florida (Hexágono 2027);
- 2º GAC – Trinidad (Hexágono 1726);
- 2º RC e 13º BI – Durazno (Hexágono 1825);
- 3º BEng e 3º GAC – Paso de los Toros (Hexágono 1823);
- 3º RC – Rivera (Hexágono 1316);
- 4º BEng – Maldonado (Hexágono 2727);
- 4º BI – Colonia (Hexágono 1730);
- 4º GAC e 11º BI – Minas (Hexágono 2528);
- 5º BI – Mercedes (Hexágono 1329);
- 5º RC – Tacuarembó (Hexágono 1319);
- 6º BI – San Jose (Hexágono 2029);
- 6º RC – Canelones (Hexágono 2228);
- 7º BI – Salto (Hexágono 0623);
- 7º RC e 8º RC – Melo (Hexágono 2418);
- 8º BI – Paissandu (Hexágono 0925);
- 9º BI – Fray Bentos (Hexágono 1229);
- 9º RC – Sta. Clara de Olimar (Hexágono 2420);
- 10º BI – Treinta y Tres (Hexágono 2522);
- 10º RC – Artigas (Hexágono 0917);
- 12º BI – Rocha (Hexágono 2825);
- 13º BI – Fray Bentos (Hexágono 1229);
- RESERVA GERAL: BFN, 1º RC, 5º BEng, 6º BEng, 5º GAC, 6º GAC e 14º BI.

10.2 – Objetivos → De conformidade com essa simulação, os objetivos argentinos são relativos à linha a ser atingida dentro do Brasil (ou, pelo menos, a conquista da fronteira) e a eliminação do Exército uruguaio, bem como causar o máximo dano aos brasileiros. Os brasileiros devem deter os argentinos, libertar as áreas invadidas e auxiliar os uruguaio. Estes têm somente que defender seu país.

10.2.1 – Objetivos Argentinos: os argentinos marcam os seguintes pontos:

- Porto Alegre – 100 pontos;
- Montevidéu – 30 pontos;
- Uruguaiana – 10 pontos;
- Bagé – 10 pontos;
- Pelotas – 10 pontos;
- Jaguarão – 10 pontos;
- Alegrete – 5 pontos;
- Artigas – 5 pontos;
- Rivera – 5 pontos.
- Treinta y Tres – 5 pontos;
- Santa Maria – 5 pontos;
- Caçapava do Sul – 5 pontos;
- Unidade brasileira destruída – 5 pontos;
- Unidade uruguaia destruída – 3 pontos;
- Unidade argentina fora da Argentina – 1 ponto;
- Nenhuma unidade inimiga no Uruguai – 50 pontos.

10.2.2 – Objetivos Brasileiros/Uruguaio: os brasileiros/uruguaio marcam ainda os seguintes pontos:

- Montevidéu – 50 pontos;

- Uruguaiana – 40 pontos;
- Alegrete – 30 pontos;
- Bagé – 20 pontos;
- Pelotas – 10 pontos;
- Quaraí – 10 pontos;
- Santana do Livramento – 10 pontos;
- Jaguarão – 10 pontos.
- Treinta y Tres – 10 pontos;
- Maldonado – 5 pontos;
- Unidade argentina destruída – 5 pontos;
- Unidade brasileira fora do Brasil – 1 ponto;

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Rio	1	2	2 Colunas
Pântano	2	2(Inf) – PROIBIDO	1 Coluna
Montanha	2(Mont.) – 3	3 (Inf.) – 4	3 Colunas
Ferrovia	20 hexágonos	20 hexágonos	---
Estrada	1	0,5	---
Lago ou Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---
Fronteira	---	---	---

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	VULNERABILIDADE
Infantaria, Infantaria Motorizada, Engenharia, Cavalaria, Paraquedistas, Fuzileiros Navais, Montanhistas, Infantaria de Selva, Forças Especiais, Engenharia dos Fuzileiros Navais.	1
Artilharia, Artilharia PQD, Artilharia dos Fuzileiros Navais, Artilharia de Montanha, Artilharia de Selva, Artilharia Mecanizada, Blindados, Blindados Anfíbios, Cavalaria Mecanizada, Helicóptero e Infantaria Blindada.	2