



# Invasão da Polônia 1939



## CAMPANHA DA POLÔNIA Regras Gerais

### 1.0 – INTRODUÇÃO:

A campanha polonesa foi uma das mais rápidas e impressionantes de todos os tempos. A partir de 01/09/39, as tropas alemãs penetraram na Polônia velozmente, varrendo o obsoleto exército polonês em menos de um mês (os alemães chamaram-na “Campanha de 18 Dias”). Empregando um exército numericamente maior, melhor equipado e, principalmente, doutrinado para a “Blitzkrieg” (Guerra-Relâmpago), os germânicos tiveram uma superioridade esmagadora sobre os polacos. Estes, por sua vez, com um exército inferior em todos os aspectos, exceto bravura, pouco puderam fazer para defender as extensas fronteiras polonesas. Além disso, a Luftwaffe (Força Aérea Alemã) destruiu a pequena força aérea polonesa logo nos primeiros dias da campanha.

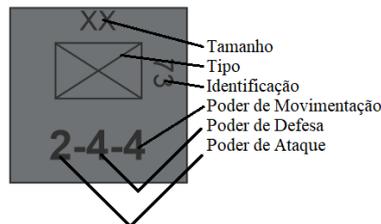
Porém, com a declaração de guerra anglo-francesa à Alemanha, a campanha polonesa transformou-se na 2ª Guerra Mundial. Apesar de tantas desvantagens, o jogador polonês pode vencer a partida, procurando retardar os avanços alemães, evitando os cercos que os “panzers” tentarão fazer e ainda proteger-se nas zonas fortificadas. Os alemães, por outro lado, lutam contra o tempo, pois se não subjugar a Polônia depressa, os aliados invadirão a Alemanha pelo Oeste, cuja fronteira está fracamente defendida. Portanto, a vitória deverá sorrir ao que melhor aproveitar suas forças.

### 2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa parte da Alemanha e Hungria e toda a Polônia ocidental (parte do território alemão pertence à agora extinta Tchecoslováquia), representada num tabuleiro de 650 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 124 peças (excetuando-se marcadores), sendo 64 alemãs, 57 polonesas e 3 eslovacas. Para identificação das nacionalidades, siga a relação a seguir:

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). Nesta simulação, as peças são de nível divisão, exceto algumas unidades, que são brigadas.

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

- Infantaria

- Blindados

- Cavalaria Mecanizada

- Infantaria Motorizada

- Montanhistas

- Cavalaria

- Fuzileiros Navais

- PQD

- Aeroterrestres

Identificação da Unidade: Nesta simulação, os números à direita identificam a divisão ou brigada.

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.

A unidade do exemplo é a 73ª Divisão (XX) de Infantaria alemã (cor cinza). Seu Poder de Ataque é 2, seu Poder de

Defesa é 4 e seu Poder de Movimentação é 4.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 8 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 2 dias do período real (representando o período de 01/09/39 a 17/09/39).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, somente o jogador alemão conta com 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 polonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” alemã, vem a “Fase de Movimentação” polonesa, quando o jogador polonês move suas unidades; em seguida, vem a “Fase de Combate” polonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” polonesa. 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, rios, etc.) prejudicam a movimentação das unidades, enquanto unidades blindadas são proibidas de transitar em hexágonos de montanha.

EXEMPLO: Uma unidade motorizada alemã 4-4-8 sai da casa de floresta a nordeste de Czestochowa em direção a Radom. Ela atravessa um hexágono de floresta (gasta 3 pontos), atravessa um rio (mais 2 pontos) e pode percorrer ainda 3 hexágonos de terreno aberto (3), totalizando 8 pontos. Ela não poderá avançar mais nessa fase.

#### **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 alemães quanto poloneses 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 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 poderá 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, sua unidade estiver em “Terreno Dominante” em relação à(s) peça(s) inimiga(s) que a está(ão) engajando, ela fica desobrigada de desengajar. Entende-se por “Terreno Dominante” o terreno que tiver maior vantagem, em combate, em número de colunas. Se uma unidade, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar.

Duas unidades inimigas NUNCA podem ocupar o mesmo hexágono ao mesmo tempo.

**EXEMPLO:** Inicia-se um turno com uma unidade alemã ocupando um hexágono de cidade engajada com uma unidade polonesa em terreno aberto. A unidade alemã não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (cidade) em relação ao polonês (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 → O mapa é limitado a Oeste pela própria Alemanha, a Leste pelo restante do território polonês até a fronteira com a URSS, ao norte pelo mar Báltico e ao sul pela Eslováquia (ex- Tchecoslováquia) e pela Hungria.

4.2.1 – Entrada: Ambos os contendores recebem reforços durante a campanha. A Polônia recebe três divisões de reforço, que devem ser colocadas numa cidade polonesa qualquer (não invadida pelos alemães) na sua Fase de Movimentação no turno especificado (V.10.1.2) e não se movem nesse turno. Os alemães recebem igualmente três divisões, que podem entrar pelas bordas Oeste e Sul, gastando seus pontos de movimentação já a partir do primeiro hexágono que ocupar. Além disso, o jogador alemão tem duas divisões em reserva fora do tabuleiro: a 7ª Divisão Aérea (Paraquedistas) e a 22ª Divisão Aerotransportada, que podem entrar num “salto” num ponto à escolha do alemão (vide 4.2.3).

Nota: Pela designação alemã de então, a divisão “aérea” era constituída por paraquedistas e planadoristas, enquanto a aerotransportada era uma divisão comum transportada por aviões; portanto, não era uma divisão “de assalto”, pois necessitava de um campo de pouso já conquistado para atuar.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Unidades que entram em território húngaro NÃO são consideradas destruídas, mas também não podem retornar ao jogo.

4.2.2 – Saída: Unidades alemãs e eslovacas não podem sair do tabuleiro. Unidades polonesas podem somente sair pela borda leste, sem, contudo, retornar ao jogo.

4.2.3 - Paraquedistas e Tropas Aerotransportadas: A Alemanha possui, em reserva (fora do tabuleiro), a 7ª Divisão Aérea e a 22ª Divisão Aerotransportada. Para empregá-las, basta aos alemães “lançar” a 7ª num hexágono qualquer (exceto mar, floresta e montanha) a, no máximo, 4 hexágonos de distância da unidade alemã mais próxima. Esse hexágono também não pode pertencer à “zona de engajamento” de nenhuma unidade polonesa. Ela só poderá se mover após fazer contato com outras unidades terrestres alemãs. A 22ª DAet só é empregada em reforço à 7ª Divisão Aérea, sendo “desembarcada” no mesmo hexágono onde a 7ª saltou e no turno seguinte, também não podendo estar numa “zona de engajamento” inimiga. Na campanha real, nenhuma das duas foi empregada, pois o avanço das unidades terrestres foi muito veloz e os generais alemães ainda não confiavam nas novas e não experimentadas forças aeroterrestres.

### **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.

#### 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.

+ Blindados NÃO podem engajar fortificações.

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 - 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).

5.1.5 - Resultados dos Combates:

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

DRB - Defesa Recua com Baixas. Todas as unidades defensoras recuam um hexágono (salvo regras especiais) e apenas uma delas sofre baixas (a critério do jogador defensor).

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

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

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

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

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

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

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

AE - Ataque Eliminado. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono e uma delas é eliminada (a critério do jogador atacante).

EMP - Empate. O jogador defensor elimina uma ou mais peças, à sua escolha; soma-se o poder de defesa das unidades eliminadas e o ataque perde, no mínimo, igual número em pontos de poder de ataque em unidades eliminadas (a critério do jogador atacante). As peças defensoras que restarem são obrigadas a recuar.

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

5.2 - Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades motorizadas (blindados, infantaria motorizada, cavalaria mecanizada, etc.) e de cavalaria podem avançar dois hexágonos (a partir do

hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, PQD, etc.) apenas um. 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 Rio: Nessa simulação, quando uma unidade de infantaria, montanhista ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre. Já as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas e, se no combate que originou o recuo ela sofreu baixas, então ela será eliminada.

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.

+ Toda unidade que recue para o mar é considerada destruída.

+ Unidades obrigadas a recuar para o leste NÃO são consideradas destruídas, mas não podem retornar ao jogo.

+ Unidades polonesas obrigadas a recuar para além da fronteira alemã são consideradas destruídas.

#### **6.0 - PODER AÉREO:**

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, somente o alemão possui poder aéreo. Ele conta com 10 pontos no 1º turno e 20 pontos nos demais turnos. Não são permitidos ataques apenas com poder aéreo.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador alemão tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1”. Ao começar o turno, ele coloca a pecinha no número relativo ao seu poder aéreo como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

#### 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.

#### **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. Enquanto estiver assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos.

Baixas não afetam o poder de movimentação. Nesta simulação, somente os alemães têm possibilidade de recuperar baixas. Basta que a unidade fique um turno desengajada e possa “descrever” uma “linha” qualquer desimpedida de

“zonas de engajamento” inimigas até a sua retaguarda (ou seja, livre da situação de cerco) ao encerrar a sua Fase de Movimentação. Poderá então ser desvirada.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Unidades que tem o verso sem marcações se sofrerem baixas são consideradas destruídas.

### **8.0 – MONTANHISTAS:**

As unidades de montanhistas têm a vantagem de gastar 2 pontos de movimentação quando transitando em montanhas.

### **9.0 – FORTIFICAÇÃO:**

Sempre que o defensor polonês estiver sendo atacado através de uma fortificação, ele “ganha” 3 colunas à esquerda na Tabela de Efeitos de Combate. Além disso, se a unidade tiver que recuar como resultado de combate (DRI ou DRB), ela é desobrigada de fazê-lo (se ela estiver atacando, porém, ela tem que recuar).

Se pelo menos uma unidade alemã, porém, estiver atacando sem ser através de uma fortificação, esta é ignorada e se considera apenas o terreno do hexágono.

#### OBSERVAÇÃO:

+ Apenas o jogador polonês tem o benefício do emprego de fortificações.

### **10.0 – PREPARAÇÃO:**

O comandante polonês, marechal Rydz-Smigly, tinha duas opções: tentar defender as principais regiões industriais do país (que ficavam a Oeste) ou proteger-se nas boas barreiras defensivas do Vístula e de outros rios; preferiu a 1ª e, com isso, condenou a Polônia ao desastre, pois as 34 divisões de infantaria que possuía (além de uma dúzia de brigadas) não podiam enfrentar as 56 divisões alemãs e eslovas defendendo uma frente tão ampla. A defesa polonesa estava, além disso, desesperadamente despreparada para as novas armas e métodos alemães. Os poloneses dividiram-se em nada menos que 8 Exércitos: ao norte, os Exércitos “Narev”, “Modlim” e “Pomorze” protegiam a fronteira com a Prússia Oriental e a Pomerânia; ao centro, os Exércitos “Poznan” e “Lodz” protegiam a principal região industrial polonesa; ao sul, cobrindo os Cárpatos e a Alta Silésia, os Exércitos “Cracóvia” e “Cárpatos”. A reserva estratégica polonesa constituía-se do Exército “Prússia”.

Os alemães dividiam-se em Grupo de Exércitos “Norte” e “Sul”. O grupo Norte consistia dos 3º e 4º Exércitos e o grupo Sul constituía-se dos 8º, 10º e 14º Exércitos. Os alemães, liderados por Hitler, queriam simplesmente “extinguir” a Polónia, aniquilando o seu Exército e, a longo prazo, destruindo a identidade nacional polonesa. Além disso, este seria o primeiro passo para uma posterior invasão da Rússia. Por outro lado, havia a promessa franco-britânica de ajuda à Polónia (que não passou de pura balela, devido à insistência francesa de manter-se na defensiva) e os russos, já de comum acordo com Hitler, atacariam a 17 de setembro, visando à união com os alemães em Brest-Litovsk.

Esta era a situação a 01/09/39.

10.1 – Colocação Inicial das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. As abreviaturas utilizadas são as seguintes: DI – Divisão de Infantaria; DLig – Divisão Ligeira (aqui representada com o símbolo de cavalaria mecanizada); DM – Divisão de Montanha; DMtz – Divisão Motorizada; DPz – Divisão Panzer; Bgda - Brigada; Cav – Cavalaria; Mec – Mecanizada; Mont – Montanha.

10.1.1 - Colocação Inicial Polonesa: o jogador polonês deve distribuir as suas unidades conforme a seguinte relação:

-  1ª DI – 2603;
-  2ª DI – 1313;
-  3ª DI – 2114;
-  4ª DI – 1106;
-  5ª e 12ª DI – 2619;
-  6ª DI – 1322;
-  7ª DI e Bgda Cav Krakowska – 1217;
-  8ª e 20ª DI – 1507;
-  9ª DI – 0605;
-  10ª DI – 0915;
-  11ª DI – 2525;
-  13ª DI – 0809;

-  14ª, 17ª DI e Bgda Cav Podolska – 0311;
-  15ª DI – 0508;
-  16ª DI – 1005;
-  18ª DI – 2005;
-  19ª DI – 1411;
-  21ª DM – 1423;
-  22ª DM – 2420;
-  23ª e 55ª DI – 1219;
-  24ª DI – 2419;
-  25ª DI – 0714;
-  26ª DI – 0309;
-  27ª DI – 0904;
-  28ª DI – 1214;
-  29ª DI – 1512;
-  30ª DI e Bgda Cav Wolynska – 1116;
-  33ª DI – 2106;
-  36ª DI – 1817;
-  44ª DI – 1314;
-  45ª DI – 1521;
-  1ª Bgda Mont – 1623;
-  2ª Bgda Mont – 1923;
-  3ª Bgda Mont – 2223;
-  10ª Bgda Mec – 1521;
-  Bgda Cav Kresowa – 1311;
-  Bgda Cav Mazowiecka – 1806;
-  Bgda Cav Nowogrodzka – 1306;
-  Bgda Cav Podlaska – 2204;
-  Bgda Cav Pomorska – 0704;
-  Bgda Cav Suwalska – 2302;
-  Bgda Cav Wielkopolska – 0513;
-  Bgda Cav Wilenska – 1513;
-  Bgda de Infantaria Naval – 0701;
-  Bgda Mec Warszawska – 1811;

10.1.2 - Colocação Inicial Alemã: O jogador alemão deve distribuir as suas unidades conforme a seguinte relação:

-  1ª DI e Bgda Panzer “Kempf” – 1604;
-  1ª DI eslovaca – 1825;
-  1ª Dlig – 0817;
-  1ª e 2ª DM – 1625;
-  1ª DPz e 31ª DI – 0918;
-  2ª DI eslovaca – 2025;
-  2ª Dlig e 68ª DI – 1019;
-  2ª e 20ª DMtz – 0405;
-  2ª DPz e 4ª Dlig – 1224;
-  3ª e 32ª DI – 0206;
-  3ª DI eslovaca – 2225;
-  3ª Dlig – 0819;
-  3ª DM – 1425;
-  3ª DPz – 0306;
-  4ª e 46ª DI – 1018;
-  4ª DPz e 14ª DI – 1017;
-  5ª DPz, 8ª e 28ª DI – 0821;
-  7ª DI – 1024;
-  10ª DI – 0616;
-  10ª DPz – 0403;
-  11ª, 61ª e 217ª DI – 1404;
-  12ª DI e 1ª Bgda Cav – 1804;
-  13ª DMtz – 0718;
-  17ª DI – 0717;

-  18ª e 19ª DI – 0917;
-  21ª DI – 1104;
-  23ª DI – 0106;
-  24ª DI – 0516;
-  27ª DI – 0720;
-  29ª DMtz – 0618;
-  30ª DI – 0416;
-  44ª DI – 0922;
-  45ª DI – 0923;
-  50ª DI e Bgda de Infantaria “Netze” – 0207;
-  62ª DI – 0619;
-  73ª DI – 0107;
-  206ª DI – 2103;
-  207ª DI – 0503;
-  208ª DI – 0108;
-  213ª e 221ª DI – 0417;
-  228ª DI – 1204;
-  239ª DI – 0920;
-  Bgda de Infantaria “Eberhardt” – 0802;
-  Bgda de Infantaria “Goldap” e “Lotzen” – 2101;
-  Alemanha (Fora do Tabuleiro) – 7ª Divisão Aérea e 22ª Divisão Aerotransportada.

#### 10.1.3 - Reforços Poloneses:

-  1º Turno – 35ª DI;
-  3º Turno – 41ª DI;
-  5º Turno – 38ª e 39ª DI;
-  7º Turno – 60ª DI.

#### 10.1.4 - Reforços Alemães:

-  2º Turno – 218ª DI (borda oeste ao norte do hexágono 0108);
-  3º Turno – 57ª DI (borda sul);
-  5º Turno – 56ª DI (borda sul).

10.2 – Objetivos → Os alemães devem conquistar o território polonês e destruir o exército polaco depressa, para fazer junção com os russos e para transferir unidades para o oeste para enfrentar os aliados ocidentais. Ambos marcam os seguintes pontos:

- ❖ Varsóvia\* – 25 pontos;
- ❖ Brest-Litovsk – 10 pontos;
- ❖ Cracóvia – 10 pontos;
- ❖ Gdynia – 5 pontos
- ❖ Lodz – 5 pontos;
- ❖ Poznan – 5 pontos.

\*- os dois hexágonos ocupados.

Além disso, os alemães marcam mais 1 ponto por unidade polonesa destruída, mas perdem 5 pontos por unidade aerotransportada (7ª DPQD e 22ª DAet) utilizada.

Os poloneses, por sua vez, marcam 10 pontos por unidade alemã destruída, 3 pontos por unidade eslovaca destruída, 3 pontos por qualquer outra cidade em seu poder e 2 pontos por unidade sua (intacta ou não) a permanecer no tabuleiro. Vence quem marcar mais pontos.

**TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:**

DADOS	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1	7-1	8-1	9-1
2-12	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI	DE AVI
3-11	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB	DE AVI
4-10	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB	DE AVB
5-9	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP	DE AVB
6-8	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI	EMP
7	DVI AE	DVI AE	DVB AE	DVI ARB	DVI ARI	DVB ARB	DVB ARI	IMP	DRI AVB	DRB AVB	DRI AVI	DRB AVI

**TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:**

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Cidade	1	1	2 Colunas
Floresta	2	3	1 Coluna
Rio	1	2	2 Colunas
Montanha	2 (Mont) – 3	3 – Proibido (Bldos)	3 Colunas
Fortificação	---	---	3 Colunas*
Mar	Proibido	Proibido	---

\*Dependendo da direção do ataque.