



# Wargame – Coréia 1951 A Ofensiva da Primavera

## Versão 1.1 – Maio/23

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos ocorridos entre abril e julho de 1951, no conflito conhecido como a “A Guerra da Coréia”, o primeiro grande conflito após a segunda guerra mundial que envolveu três grandes potências e marcou o início aberto da guerra fria.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente obter os acontecimentos da história, porém não obrigatoriamente repeti-la, dando margem aos jogadores experimentarem novas soluções, avaliarem novas situações e o mais importante: ter um lazer inteligente.

Mesmo tendo optado por não obter quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor *não renuncia à autoria do produto* e, portanto, permanece possuindo os *direitos de comercialização presentes ou futuros* deste wargame. O autor também terá direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou direta deste wargame. É livre a divulgação deste produto, *desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem*. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail [lapis.pessoal@gmail.com](mailto:lapis.pessoal@gmail.com), sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

Somini  
<http://www.clubeso>



## Índice

1	Introdução .....	3
1.1	Histórico do Conflito .....	3
1.2	Material .....	4
2	Regras Básicas .....	4
2.1	Sequência do Jogo .....	4
2.2	Etapa de Preparação .....	4
2.3	Etapa de Bombardeio Estratégico .....	5
2.4	Etapa de Movimentação .....	5
2.5	Etapa de Combate .....	5
2.6	Organização de Unidades .....	5
2.7	Unidades Militares.....	5
2.8	Mapa .....	7
3	Movimentação .....	7
3.1	Poder de Movimentação .....	7
3.2	Restrições de Movimentação.....	7
3.3	Terrenos Especiais .....	8
3.4	Entrada e Saída do Mapa .....	9
3.5	Pool de Caminhões.....	9
3.6	Chuvas Intensas .....	10
3.7	Infiltração.....	10
3.8	Unidades isoladas.....	10
4	Combate.....	10
4.1	Poder de Combate.....	10
4.2	Influência do Terreno .....	11
4.3	Terreno Dominante .....	11
4.4	Cerco.....	12
4.5	Unidade de Comando .....	12
4.6	Artilharias e Artilharia Antiaérea .....	12
4.7	Apoio aéreo.....	12
4.8	Chuvas Intensas .....	14
4.9	Apoio Naval .....	14
4.10	Resolução dos Ataques .....	14
4.11	Movimentação Após o Combate .....	15
5	Baixas.....	16
5.1	As Baixas como Resultado de Combate .....	16
5.2	Recuperando as Baixas (Recompletamento e Reconstituição) .....	16
6	Fortificações.....	16
7	Regras Especiais .....	17
8	Vitória .....	17



# 1 Introdução

## 1.1 Histórico do Conflito

A península coreana era, até o final da Segunda Guerra Mundial, uma colônia do Império do Japão. Quando este império ruuiu com a derrota japonesa no teatro do Pacífico em 1945, soviéticos e norte-americanos correram para assegurar para si o máximo de território do antigo império. Na Coreia, a linha foi demarcada no paralelo 38º, que acabou se tornando a fronteira entre as duas metades da Coreia ao início da guerra fria, quando as intenções de promover a unificação da península sucumbiram à nova realidade.

Em junho de 1950, o exército norte-coreano invadiu seu vizinho do Sul em uma tentativa de colocar a península coreana sob um mesmo regime político. Enquanto a Coreia do Norte vivia sob uma ditadura comunista patrocinada pela URSS e pela recém vitoriosa China comunista, o regime autocrático da Coreia do Sul era também patrocinado pelo bloco ocidental pós-guerra, liderado pelos EUA.

Como naquela ocasião a China na ONU ainda era representada pela China Nacionalista e a URSS promovia um boicote no Conselho de Segurança por este motivo, as democracias ocidentais puderam propor e rapidamente passar resoluções convocando a formação de um contingente internacional para apoiar a Coreia do Sul: britânicos, canadenses, turcos, franceses, holandeses e muitas outras nações atenderam ao chamado.

Enquanto este contingente não chegava, as forças defensoras ficaram confinadas numa área restrita no sudeste da península, cujo maior porto, Pusan, era a sua salvação e batizava o perímetro defensivo. Neste momento, apenas o remanescente do exército sul coreano e algumas tropas improvisadas e de rápido deslocamento dos EUA sustentavam este esforço.

A primeira reviravolta ocorreu com o desembarque das forças dos EUA em Inchon. Porto de difícil acesso (e por isso pouco guarnecido), mas próximo da capital sulista Seul e das vias de abastecimento para as tropas nortistas empenhadas no ataque ao perímetro de Pusan. A conquista desta capital e a interrupção da logística causaram a derrocada completa do primeiro ataque, levando à uma debandada que só teve fim nas regiões fronteiriças do Norte com a China, já iniciado o rigoroso inverno nas montanhas norte-coreanas.

Tão bem-sucedida foi a ofensiva da ONU, que rapidamente a maior parte da Coreia do Norte foi tomada e o sonho da reunificação mudou de lado. A vitória final parecia ao alcance da mão.

A segunda reviravolta veio sob a forma do empenho de exércitos de “voluntários” chineses (muitos deles ex-nacionalistas do Kuomintang) que, tomando as forças da ONU de surpresa, trouxeram a linha do front novamente até o Sul, caindo novamente a capital sulista Seul sob o domínio do Norte.

Já em 1951, o vitorioso, porém esgotado, exército chinês também não logrou jogar as forças da ONU para fora da Coreia e uma nova ofensiva da ONU reverteu boa parte dos seus ganhos, incluindo Seul, que mudava de mãos pela quarta vez.

Determinados a não repetir os erros anteriores, os norte-americanos e sul-coreanos ultrapassaram novamente o paralelo 38, desta vez com mais cautela, porém certos de que poderiam progredir, pois o exército chinês havia chegado ao seu limite. Mas havia ainda na China recursos para uma última cartada.

Este jogo simula a última ofensiva das forças chinesas e norte coreanas (a chamada Ofensiva da Primavera) em abril de 1951 e contraofensiva das forças da ONU lideradas pelos EUA e que durou até o início de julho deste mesmo ano.

Ao final dos esforços, ambos os contentores concluíram que o objetivo de lançar novas ofensivas para obter uma vitória decisiva não era mais possível e as negociações de armistício foram iniciadas logo após, porém perdurando até 1953 quando ele finalmente foi implementado.

O acordo de paz que pôs fim à guerra da Coreia teria que esperar até abril de 2018.

### Referências:

- Grave and Ever Present Danger - The CCF Spring Offensives, Part I – April 1951, Copyright © 2005 by Luis Asencio Camacho;
- Ebb and Flow – November 1950 – July 1951 – Billy C. Mossman;
- The Korean War 1950-53 – Nigel Thomas and Peter Abbott (Osprey).



## 1.2 Material

O Material que compõe este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A0.
- 304 peças representando as unidades combatentes, além de marcadores auxiliares.
- Um livro de regras (este).
- 7 Tabelas em anexo.

## 2 Regras Básicas

### 2.1 Sequência do Jogo

O jogo é dividido em turnos, cada turno corresponde três dias de tempo real. A totalidade dos eventos que este wargame pretende representar está contida entre o dia 22 de abril e o dia 08 de julho de 1951, portanto 26 turnos de jogo.

Cada turno será dividido em quatro etapas, uma para preparação, uma para bombardeio estratégico e uma para cada um dos dois exércitos contentores.

A primeira etapa é a de administração, a segunda etapa é exclusivamente jogada pelo jogador que controlará as forças das Nações Unidas (UN) e do Exército Sul Coreano (ROK), doravante denominadas simplesmente “**UN/ROK**”, a terceira é jogada pelo jogador que controlará as forças do Exército Popular da Coréia do Norte (KPA) e das Forças Voluntárias do Exército de Libertação da China (PLA) doravante denominados simplesmente “**KPA/PLA**” e a quarta etapa é jogada pelo jogador que controlará as forças da UN/ROK.

As duas últimas etapas são divididas em 2 fases sequenciais, representando o agrupamento teórico de ações similares de movimentação e combate.

Assim temos:

1. Etapa de Preparação
2. Etapa de Bombardeio Estratégico
3. Etapa do jogador do KPA/PLA
  - 3.1. Movimentação
  - 3.2. Combate
4. Etapa do jogador da UN/ROK
  - 4.1. Movimentação
  - 4.2. Combate

### 2.2 Etapa de Preparação

Na etapa de preparação os jogadores executam alguns procedimentos preparatórios à movimentação e combate. É uma etapa puramente administrativa do jogo. São eles:

1. Mudança do marcador de turno: No tabuleiro existe um marcador que identifica o turno que está sendo jogado, neste momento o jogador avança o marcador em uma casa. O turno determina o início, o fim e alguns eventos do jogo (como reforços, por exemplo).
2. Verificação de chuvas intensas no turno: A cada turno os jogadores se alternam na verificação se chuvas intensas ocorrerão no turno. O jogador da vez joga 1 dado. Caso o resultado seja 6, neste turno haverá chuvas intensas. No turno imediatamente seguinte, os resultados 6 ou 5 fazem com que chuva continue. Qualquer outro resultado resultará em tempo bom. As consequências das chuvas no movimento e combate estão detalhadas nas respectivas seções.
3. Atualização dos Marcadores de Poder Aéreo: A cada turno, cada jogador da UN/ROK deverá verificar quantos pontos de poder aéreo (Estratégico e Tático) ele receberá, representando-os através dos marcadores (um par x1 e x10 para cada tipo de marcador Estratégico e Tático). Os pontos por turno estão na Tabela 5.
4. Entrada de Reforços: A cada turno o jogador deve consultar a Tabela de Reforços e selecionar as unidades que entram no jogo como reforços na sua fase de movimentação naquele turno.



## 2.3 Etapa de Bombardeio Estratégico

Nesta Etapa, o jogador do UN/ROK usa os seus pontos de bombardeio estratégico para infligir baixas nas unidades inimigas e o jogador do NKA/PLA usa suas unidades antiaéreas para a defesa.

O jogador do UN/ROK deve usar no mínimo 3 pontos em cada ataque. Os pontos não usados em um turno não são acumulados para o turno seguinte, nem podem ser usados como bombardeio tático.

## 2.4 Etapa de Movimentação

Nesta etapa o jogador da fase escolhe quantas e quais peças deseja movimentar no mapa segundo o Poder de Movimentação (**PM**) de cada unidade e o tipo de terreno através no qual ela se deslocará, observando as restrições de movimentação (item 3). O jogador do NKA/PLA tenta a infiltração no final da sua fase de movimentação (item 3.7).

## 2.5 Etapa de Combate

Nesta etapa o jogador da fase assume o papel de atacante e o jogador adversário o de defensor, não importando o quadro geral do jogo. O atacante então vai identificando e anunciando os combates na sequência que deseja realizar. Os jogadores calculam e resolvem cada combate e o atacante joga os dados de forma a obter o resultado. O defensor deve então efetuar as baixas e recuos resultantes do combate e o atacante deve, por fim, efetuar as suas baixas e executar quaisquer recuos ou avanços após o combate. Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes no item 4, adiante.

## 2.6 Organização de Unidades

Dado o nível operacional deste wargame e os contingentes conhecidos, as unidades organizacionais básicas são o regimento e a brigada, contando que um regimento possuía na época aproximadamente entre 3.000 e 4.000 homens como efetivo combatente, formado por três batalhões de 1.000 homens (mais unidades orgânicas\*). Uma brigada possui aproximadamente o mesmo efetivo de um regimento, porém possui mais autonomia por ter mais unidades orgânicas ( $\approx 4.000$  homens). Uma divisão norte-americana de então podia variar de 11.000 a 18.000 homens, enquanto os exércitos do NKA/PLA possuem em média efetivos menores (de 8.000 a 10.000 homens) por sua organização ser semelhante à soviética. Esta característica foi compensada no jogo pelo poder de ataque e defesa das unidades.

\* Unidades orgânicas são frações de tropa especializadas que são diretamente subordinadas a um QG, como engenharia, artilharia, batalhões blindados, comunicações, artilharia antiaérea, logística etc.

As demais unidades de apoio e outras unidades militares de caráter não combatente não serão representadas. Outros contingentes civis ou não combatentes serão igualmente desconsiderados.

## 2.7 Unidades Militares

### 2.7.1 Identificação da Unidade



As unidades militares são representadas no jogo por peças que possuem identificações e alguns números que quantificam o valor daquela unidade em relação aos mecanismos do jogo. O esquema abaixo identifica cada um destes símbolos:

(III) - Tamanho da Unidade - item 2.7.2.1 a seguir.

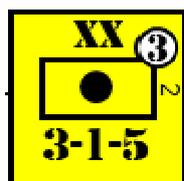
(2-2-6) - Tipo da unidade - item 2.7.2.2 a seguir.

(2) – Poder de Ataque – Item 4.1 a seguir.

(2) - Poder de Defesa - item 4.1 a seguir.

(6) - Poder de Movimentação - item 3.1 a seguir.

O número 11 e o número 1, indicam que esta unidade é o 11º Regimento da 1ª Divisão de Infantaria do Exército Sul Coreano.



(XX) TAM - Tamanho da Unidade - item 2.7.2.1 a seguir.

(3-1-5) - Tipo da unidade - item 2.7.2.2 a seguir.



- (3) – Circunscrito no canto superior, à direita – Alcance de Bombardeio - item 4.6 a seguir.  
 (3) – Poder de Bombardeio – Item 4.6 a seguir.  
 (1) - Poder de Defesa quando atacada diretamente - item 4.1 a seguir.  
 (5) - Poder de Movimentação - item 3.1 a seguir.

O número 2, neste caso, indica que esta unidade é a artilharia da segunda divisão de infantaria norte americana (constituída por quatro regimentos de artilharia).

## 2.7.2 Classificação da Unidade

### 2.7.2.1 Quanto ao Tamanho:

Brigada: Símbolo = “X” – 4.000 combatentes aproximadamente, mais unidades orgânicas.

Regimento: Símbolo = “III” – 3.000 combatentes aproximadamente.

Divisão “XX”, Corpo de Exército “XXX”, Exército “XXXX” e Grupo de Exércitos “XXXXX” – Neste jogo são usados apenas como indicação da grande unidade a qual pertence (artilharias).

### 2.7.2.2 Quanto ao Tipo:

 **Infantaria:** Unidades que tenham deslocamento a pé, independente da especialidade, estão agrupados neste tipo. Cada unidade inclui além da infantaria, frações para engenharia, batalhões de blindados de apoio, suprimentos, QGs e artilharias orgânicas.

 **Cavalaria:** Em 1951, a cavalaria dos Estados Unidos atuava como infantaria de deslocamento rápido, helitransportada em parte.

 **Fuzileiros Navais:** Neste jogo, os fuzileiros navais têm apenas o papel de infantaria reforçada.

 **Artilharia:** Unidades de artilharia, incluindo também frações de suprimento, QGs e unidades orgânicas.

 **Artilharia de foguetes:** Unidade de artilharia de foguetes, disparada por meios motorizados, incluindo também frações de suprimento, QGs e unidades orgânicas.

 **Artilharia Antiaérea:** Unidades de artilharia antiaérea, incluindo também frações de suprimento, QGs e unidades orgânicas.

**Marcadores:** Peças que representam um estado temporário ou ordem aplicada a uma unidade combatente, ou qualquer outra peça que não participe ativamente do jogo e sirva simplesmente como auxílio aos jogadores. Neste jogo, temos os marcadores de turno, de pontos de poder aéreo estratégico e tático, de fortificações, de chuvas intensas/sol e do “pool” de caminhões.

### 2.7.2.3 Quanto à origem:

As forças combatentes estão divididas em dois grupos de exércitos: o NKA/PLA e o UN/ROK. As unidades serão distintas por cores para melhor identificação dos exércitos das alianças contentoras.

		<b>Coreia do Norte</b> NKA – North Korea People’s Army
		<b>República Popular da China</b> PLA – People’s Liberation Army
		<b>Coreia do Sul</b> ROK – Republic of Korea
		<b>Estados Unidos da América</b> EUA - Sob o comando unificado das Nações Unidas
		<b>Commonwealth Britânica</b> UN – Sob o comando unificado das Nações Unidas



		<b>Canadá</b> UN – Sob o comando unificado das Nações Unidas
		<b>Turquia</b> UN – Sob o comando unificado das Nações Unidas
		<b>Filipinas e Tailândia</b> UN – Sob o comando unificado das Nações Unidas

## 2.8 Mapa

O Mapa está dividido em hexágonos, contendo a região central da península coreana na altura do paralelo 38º. No Mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as cidades, vilas, estradas e outros pontos especiais do terreno. Sobre este mapa foi colocada uma grelha hexagonal numerada de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias. Ao invés de quilômetros, metros ou milhas, temos como unidade de distância o **hexágono** (ou **hex**, no plural: **hexes**). Todas as distâncias para fins de jogo serão calculadas em hexágonos. Cada hexágono está numerado por 4 dígitos. Os dois primeiros correspondem à coluna e os dois últimos à linha. A combinação única destes dá a coordenada da localização do hex no mapa.

Os tipos de terreno e outros símbolos estão especificados em na **Tabela 1** e no tabuleiro.

## 3 Movimentação

### 3.1 Poder de Movimentação

Cada unidade deve poder mover-se sobre o mapa para simular os deslocamentos entre um local e outro. A capacidade de uma unidade se deslocar é representada pelo fator **PM**, o seu **Poder de Movimentação** ou **Pontos de Movimentação**.

Cada *hex* de terreno possui uma capacidade de “resistir” à passagem das unidades chamada “custo de movimentação do terreno”, identificado na **Tabela 1**. A cada fase de movimentação sua, uma unidade pode deslocar-se do *hex* onde se localiza para um dos seis *hexes* adjacentes a escolha do jogador que a comanda. Para tanto, este desconta de seu **PM** inicial o custo correspondente ao tipo terreno do *hex* onde entrou. Caso ainda possua um “saldo” de **PM**, a unidade repete a operação para um novo *hex* até que o jogador escolha não mais deslocar esta unidade ou que seu “saldo” em **PM** não seja suficiente para realizar o movimento para um *hex* seguinte.

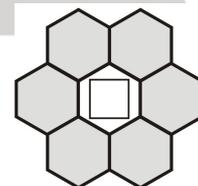
O **PM** de uma unidade não precisa ser gasto totalmente, porém, seu “saldo” não pode ser acumulado para o turno seguinte, nem pode ser transferido para outra unidade. Unidades em um mesmo *hex* não somam seus **PMs** caso se movimentem juntas.

- Uma unidade, desde que não esteja cercada, sempre pode deslocar-se pelo menos um hex por turno não importando o custo do terreno, respeitando as regras de estocagem e de zona de controle descritas abaixo.

### 3.2 Restrições de Movimentação

#### 3.2.1 Unidades Inimigas

Toda unidade exerce controle absoluto sobre o *hex* que ocupa, neste *hex* nenhuma unidade inimiga pode entrar. Nos *hexes* adjacentes ao *hex* ocupado, esta mesma unidade exerce um controle de forma limitada. Assim, cada unidade militar possui uma **Zona de Controle (ZOC)** composta pelos seis *hexes* que lhe são adjacentes mais o *hex* que ela ocupa.



Esta **Zona de Controle** restringe o movimento de unidades adversárias da seguinte forma:

- Uma unidade pode entrar numa Zona de Controle de uma unidade inimiga pagando apenas o custo normal do terreno. Uma vez dentro de uma Zona de Controle inimiga ela pode deslocar-se para outro *hex* pagando os custos normais do terreno do *hex* para o qual está se movimentando mais 1PM extra para “desengajar” (sair da ZOC) e depois, caso lhe reste “saldo” em PM, prosseguir seu movimento normalmente. Este outro *hex* não pode estar na Zona de Controle da mesma ou de outra unidade



inimiga. **Assim, uma unidade não pode passar de um hex em ZOC inimiga para outro hex também em ZOC inimiga.**

- Uma unidade que inicie uma Fase de Movimentação numa situação em que não possa se movimentar para um hex que não esteja numa ZOC inimiga é considerada sob cerco e não pode se movimentar. Uma unidade que possua todos os hexes adjacentes ocupados por unidades inimigas é considerada totalmente cercada e, também, impossibilitada de se movimentar.
- Apenas as unidades do NKA/PLA **podem** passar de um hex que pertença a uma ZOC inimiga para outro hex também de ZOC inimiga conforme as regras de **Infiltração** descritas no item 3.7 abaixo, pois entende-se que dominam as táticas de infiltração no terreno.

### 3.2.2 Unidades Amigas (Estocagem)

Unidades amigas não impõem restrições em razão de suas ZOCs. Unidades amigas podem livremente passar por hexes ocupados por unidades amigas e por hexes adjacentes a elas. Ainda assim existem restrições que a movimentação de unidades amigas impõe umas às outras.

Todo terreno é caracterizado, também, por uma capacidade de comportar certo contingente de unidades num mesmo momento. A esta capacidade damos o nome de **estocagem**.

**Neste jogo, o todos os terrenos comportam até 3 unidades amigas de qualquer tipo.**

Caso o limite de estocagem seja excedido, o jogador deverá refazer o movimento da unidade que entrou por último no hex, evitando o excesso de **estocagem** ou, no caso de recuo após o combate, seguir as regras do item 4.11.1.

## 3.3 Terrenos Especiais

### 3.3.1 Estradas ou trilhas

Para uma unidade percorrer uma estrada (ou trilha), ela deve primeiro entrar em um hex em cujo terreno haja uma estrada (ou trilha), pagando o custo do terreno normalmente. No próximo movimento, a unidade passa a pagar apenas o custo de movimentação da estrada (ou trilha), ignorando o custo do terreno. As estradas (ou trilhas) passam por dentro das cidades e vilas, portanto não é preciso “sair” da estrada (ou trilha) ao passar por uma cidade ou vila.

Para sair da estrada (ou trilha) a unidade simplesmente se desloca para um hex que não contenha a estrada (ou trilha), pagando o custo normal do terreno.

### 3.3.2 Atravessando os rios ou riachos

Para cruzar os rios (ou riachos) as unidades que já estejam em um hex em cuja borda haja um rio (ou riacho) pagam o custo do terreno para o qual desejam avançar acrescido de 1 PM extra pela travessia de rios ou riachos ou 2 PM extras para os rios se estiver usando o pool de caminhões (item 3.5). Caso haja uma estrada, trilha ou ferrovia e haja uma ponte sobre o rio, a unidade não pagará nenhum ponto extra.

### 3.3.3 Mares, Lagos, Estuário do Rio Han e Yom-Ha

Não é permitido o movimento nem a permanência de unidades em hexes de mares e lagos. Não é possível atravessar os lagos nem o braço de mar Yom-Há (hexes 0218-0318) nem o estuário do rio Han.

### 3.3.4 Ferrovias

Para movimentar-se pelas ferrovias, uma unidade deve iniciar sua fase de movimento em um hex de ferrovia. Ela paga todo o seu PM (não importando quanto seja) para embarcar. Em seguida ela pode deslocar-se por até 20 hexes de ferrovia se for UN/ROK ou 12 se for NKA/PLA. As ferrovias passam por dentro das cidades e vilas, portanto não é preciso “sair” da ferrovia ao passar por uma cidade ou vila.

Uma unidade sempre desembarca ao final de sua fase de movimentação em um hex de ferrovia, que não esteja numa ZOC inimiga. Todas as restrições de Zona de Controle e de estocagem se aplicam.



- As unidades do NKA/PLA só andam 12 hexes por ferrovia, pois entende-se que elas viajam apenas a noite para evitar os ataques aéreos da UN/ROK.

### 3.3.5 Montanhas

Existem hexes de montanha considerados inóspitos e intransponíveis (estão hachurados no mapa). Unidades não podem entrar nestes *hexes* de montanha. Se forem forçadas a recuar por resultado de combate para estes hexes, serão consideradas destruídas.

### 3.3.6 Fortificações, Vilas, Pista de Pouso e Aeroportos

Fortificações, Vilas, Pista de Pouso e Aeroportos não influenciam na movimentação. Vale o terreno onde eles estão localizados.

## 3.4 Entrada e Saída do Mapa

### 3.4.1 Saída do Mapa

Uma unidade pode deixar a área de combate saindo do mapa. Basta o jogador levar sua unidade até um dos *hexes* na borda do mapa e gastar **PM** como se o *hex* seguinte possuísse o mesmo terreno do *hex* atual.

Uma vez que tenha saído do mapa, a **unidade pode retornar ao jogo, 2 turnos depois** como se fosse reforço. Elas podem entrar por qualquer um dos hexes da mesma borda do mapa em que saiu, desde que não seja em ZOC inimiga ou atrás das linhas do inimigo.

- Qualquer unidade que sair do mapa por recuo de combate é considerada destruída.

### 3.4.2 Entrada no Mapa (Reforços)

Os reforços são as unidades que não estão posicionadas no mapa no início do jogo. Estas unidades devem então se movimentar para entrar no mapa. As unidades de reforço de um exército entram em turnos determinados (Tabela 6). O jogador que recebe os reforços pode optar por atrasar a entrada dos reforços quantos turnos quanto achar necessário ou até mesmo optar por não entrarem.

- Unidades que entram como reforços podem se movimentar e engajar no mesmo turno de entrada.

Alguns reforços entram pela borda do mapa em hexes designados. No caso dos hexes estarem dentro de ZOCs inimigas, o jogador pode entrar no mapa pelo hex de borda mais próximo que esteja sob seu controle.

- A 45ª e a 40ª divisões de infantaria norte-americanas são reservas e são reforços opcionais. Elas podem entrar a partir do turno 14, porém custam pontos de vitória para o jogador UN/ROK.

### 3.4.3 Posição Inicial

Muitas unidades já têm posição inicial no mapa e um turno a partir do qual estas poderão se mover (**Tabela 7**). Uma unidade que inicia o jogo no mapa pode se defender e atacar desde o primeiro turno. Algumas só podem se movimentar alguns turnos mais tarde. Caso estas sejam atacadas antes, não importando o resultado, elas estão automaticamente liberadas para se movimentar normalmente.

## 3.5 Pool de Caminhões



O jogador da UN/ROK tem ao seu dispor um pool de 4 unidades de transporte por caminhões. Ele pode usar o marcador mostrado ao lado para identificar até 4 unidades que iniciem a sua fase de movimentação em estrada ou trilha e somar 6 PM neste turno, **gastando-os como se as unidades fossem motorizadas** (Tabela 1). As unidades não podem estar em ZOC inimiga.

A unidade gasta todos ou alguns dos PM do pool de caminhões e em seguida pode movimentar-se, gastando seu próprio PM. O jogador não precisa gastar todos os 6 pontos no turno, mas não pode acumulá-los para os turnos posteriores, nem os transferir para outra unidade. Ao final do uso, o marcador só é novamente usado no turno seguinte.



## 3.6 Chuvas Intensas

Em um turno onde ocorram chuvas intensas (ver Fase de Preparação, item 2.2), o custo de cada terreno será acrescido de  $\frac{1}{2}$  ponto por hex, exceto se a unidade estiver usando ferrovias. Travessias de riachos serão  $\frac{1}{2}$  PM maiores e travessias de rios só se darão por pontes rodoviárias ou ferroviárias.

## 3.7 Infiltração

**Até o turno 8 inclusive**, as unidades do NKA/PLA usam a tática de infiltração em terreno montanhoso ou acidentado. Isto significa que ao final da fase de movimentação do jogador do NKA/PLA, o jogador elegerá **6 unidades** que estejam dentro de uma ZOC inimiga para tentar a infiltração. Ele informa as unidades que tentarão a infiltração e os hexes para os quais as unidades tentarão se infiltrar. A cada tentativa, se for bem-sucedido, o jogador avança para o hex que anunciou. Se não for, a unidade permanece no mesmo hex.

A infiltração será bem-sucedida se o jogador obtiver em um lançamento de um dado o valor de:

- 1, 2, 3 ou 4 se o terreno infiltrado for de montanha;
- 1, 2 ou 3 se for acidentado
- 1 ou 2 nos demais terrenos (exceto cidades ou vilas).

Observações:

- **Apenas no turno 1** a chance de infiltração ser bem-sucedida é de 1, 2, 3 ou 4 em qualquer terreno (exceto cidades ou vilas);
- Em qualquer lançamento de dado, o resultado 5 ou 6 significa baixa na unidade que tentou a infiltração;
- Após o turno 8 entende-se que o UN/ROK aprendeu a prevenir as táticas de infiltração.

## 3.8 Unidades isoladas

Unidades ficam isoladas se não puderem traçar um caminho entre ela e uma unidade amiga que está distante em até 6 hexes sem passar por lagos, mares, terrenos intransponíveis ou ZOCs inimigas, mesmo que não estejam cercadas.

- Unidades do UN/ROK são abastecidas por helicóptero e podem continuar se movimentando e combatendo normalmente;
- Unidades do NKA/PLA não são abastecidas e se terminarem sua fase de combate à uma distância de 3 hexes ou mais da unidade amiga mais próxima, são consideradas como unidades guerrilheiras, retiradas do mapa e somam 1 ponto de vitória para o NKA/PLA (e não são contadas como destruídas).

# 4 Combate

## 4.1 Poder de Combate

Toda unidade tem como característica o **Poder de Combate**. Este poder de combate é dividido em duas categorias distintas: poder de ataque (**PA**) e poder de defesa (**PD**). A organização no campo de batalha, a cadeia de comando, o treinamento, o contingente e as armas utilizadas condicionam ambos.

As unidades possuem diferentes pontos de **PA** e **PD** e sua relação define se uma unidade é apropriada à defesa ou ao ataque.

Quando a Fase de Movimentação é concluída (incluindo a Infiltração do PLA/NKA), inicia-se a Fase de Combate. Nesta fase o jogador atacante deverá identificar todas as situações de combate existentes no mapa. Para haver um combate é necessário que uma unidade amiga esteja na ZOC de uma unidade inimiga. Estando em *hexes* adjacentes, as unidades já caracterizam uma situação de combate em que a unidade cujo exército está na Fase de Combate é denominada como atacante e a unidade inimiga como defensora neste combate, não importando o quadro geral do jogo.

Somente um *hex* contendo unidades inimigas é atacado por vez, sendo que todas as unidades naquele *hex* devem ser atacadas no mesmo combate. O atacante pode escolher a ordem em que vai realizar os ataques e deverá identificar quais as unidades atacantes que vão participar.



- Nenhuma unidade atacante pode atacar mais de uma vez por Fase de Combate, assim como um hex não pode ser atacado mais de uma vez por Fase de Combate.

Identificadas as unidades atacantes e as defensoras, soma-se o **PA** das unidades atacantes (incluído artilharia e apoio aéreo tático) e soma-se o **PD** das unidades defensoras (incluindo artilharia e apoio aéreo tático) e calcula-se uma primeira relação de forças. Dividindo-se o **PA** pelo **PD** e, ignorando a parte fracionária, busca-se a correspondência desta relação na Tabela de Resolução de Combate (Tabela 2) onde uma relação 2:1 indica, por exemplo, que o atacante tem PAs que somam pelo menos o dobro da soma dos PDs e uma relação 1:2 indica, por exemplo, que o atacante tem PAs que somam metade ou menos da soma dos PDs.

Após a relação inicial de forças ser calculada, ainda existem outros fatores que devem ser considerados antes de obtermos o resultado do combate.

## 4.2 Influência do Terreno

O terreno age sempre a favor das forças defensoras, pois aquele que ataca deve vencer o terreno, além do inimigo. Para simularmos os efeitos da influência do terreno no combate, uma vez que tenhamos estabelecido a relação de forças inicial e identificado a coluna na Tabela 1, aplicamos a influência do terreno sob a forma de colunas para a *esquerda* que esta relação deve ser deslocada na tabela, procurando sempre a redução da relação de forças.

Para sabermos quantas colunas devemos deslocar para a esquerda basta identificarmos o tipo de terreno do hex em que a unidade defensora se encontra e consultamos a tabela de terreno existente no tabuleiro (**Tabela 1**). Algumas influências do terreno **são cumulativas**. Exemplos: entre rio e acidentado; entre fortificação e vila.

Existem terrenos especiais que devem ser considerados:

### 4.2.1 Estradas, Ferrovias, Pista de Pouso e Aeroportos

Não há influência alguma destes terrenos no combate. Considera-se apenas o terreno onde a estrada, a ferrovia, a pista de pouso ou o aeroporto estão situados.

### 4.2.2 Rios e Riachos

A unidade defensora só se beneficia da vantagem do rio (ou riacho) se *todas* as unidades atacantes estiverem do lado oposto do rio (ou riacho). As pontes não influenciam no combate.

### 4.2.3 Mares e Lagos

Os mares e os lagos impedem ataques através deles.

## 4.3 Terreno Dominante

Se no início da sua fase de movimentação uma unidade está, por efeitos de recuos e avanços de combate, dentro da ZOC de uma unidade inimiga, ela deverá sair desta ZOC nesta Fase de Movimentação. Porém, se ela está em terreno dominante, ela não está obrigada se movimentar ou a atacar.

Terreno dominante é um terreno cuja influência em combate na Tabela 1 é maior no hex da unidade em questão do que o terreno do hex da unidade inimiga adjacente.

Se as influências em combate forem iguais, mas há um rio ou riacho entre as unidades, a unidade que não se moveu nesta fase não é obrigada a atacar nem a recuar:

- Se nenhuma das duas unidades adversárias se moveu nas suas respectivas fases, nenhuma é obrigada a recuar ou atacar;
- A fortificação conta para a decisão de terreno dominante.



## 4.4 Cerco

Uma unidade está cercada caso não exista um único *hex* adjacente a ela que esteja fora da **ZOC** do inimigo. Se em todos os seis *hexes* adjacentes existe pelo menos uma unidade inimiga, a unidade estará completamente cercada.

Uma unidade **cercada ou completamente cercada**, quando atacada, é penalizada em uma coluna à direita na tabela de Resolução de Combates a favor do atacante.

Uma unidade UN/ROK cercada não pode ser escolhida para o pool de caminhos.

## 4.5 Unidade de Comando

Ataques feitos com pelo menos **três regimentos** de uma **mesma divisão** ganham uma coluna de bônus na Tabela de Combate por **unidade de comando**. Os regimentos e divisões estão identificados nas unidades. As unidades antiaéreas e artilharias não contam para este bônus. Outras unidades podem participar do ataque.

Basta apenas uma divisão para obter este bônus. Este bônus não é cumulativo por divisão e está limitado à uma única coluna por ataque.

## 4.6 Artilharias e Artilharia Antiaérea

Uma unidade de artilharia poderá somar seu PB em um combate sempre que o seu alcance seja maior ou igual à distância em *hexes* entre o *hex* adjacente ao seu e o *hex* atacado ou defendido.

Uma unidade de artilharia também pode fazer ao final da fase de combate, caso não tenha sido utilizada como apoio à um ataque, um bombardeio direto nas unidades inimigas em seu alcance (ver item 4.7.2).

Artilharias antiaéreas só participam de combates terrestres quando atacadas diretamente.

## 4.7 Apoio aéreo

### 4.7.1 Pontos de poder aéreo

O jogador da UN/ROK tem em cada turno pontos de poder aéreo táticos e estratégicos. Estes pontos variam de acordo com os turnos e podem ser consultados na **Tabela 5**.

O jogador não precisa usar todos os pontos em um turno, mas o que restar não pode ser acumulado para os próximos turnos.

### 4.7.2 Ataques Táticos de Apoio às Forças de Solo

Para o apoio tático aos combates no solo o jogador UN/ROK poderá somar seus pontos no ataque ou na defesa.

- No ataque, os pontos estão limitados ao dobro do valor da soma dos PAs das unidades terrestres atacantes (mais os PBs das artilharias);
- Na defesa, os pontos estão limitados ao valor da soma dos PDs das unidades terrestres atacadas (mais os PBs das artilharias).

O jogador subtrai os pontos que usou em cada ataque ou defesa no marcador de pontos de poder aéreo tático para controlar o saldo. No turno seguinte, o saldo é zerado e novos pontos são registrados pelo marcador.

- Os pontos usados em ataques táticos **não podem** ser reduzidos pela ação de unidades antiaéreas do NKA/PLA (ver item 4.7.5).
- **Cada pista de pouso soma 1 ponto ao poder tático da UN/ROK por turno e cada aeroporto soma 2 pontos**, enquanto estes aeroportos e pistas de pouso estiverem sob controle do UN/ROK.



### 4.7.3 Bombardeio estratégico

Para bombardeios estratégicos, o jogador da UN/ROK usa seus pontos de poder aéreo estratégico a cada turno, valendo-se da Tabela 3 e seguindo a seguinte sequência:

1. O atacante anuncia qual hex será bombardeado.
2. O atacante anuncia quantos pontos de poder aéreo estratégico vai usar no bombardeio. O mínimo de pontos de poder aéreo utilizado em qualquer bombardeio é de 3 pontos.
3. Os pontos aéreos usados em ataques estratégicos podem ser reduzidos pela ação de unidades antiaéreas do NKA/PLA (ver item 4.7.5);
4. O defensor verifica quais unidades estão no hex e consulta a Tabela 4 de Vulnerabilidade, informando quantos pontos de vulnerabilidade no total existem naquele hex.
5. O atacante multiplica os pontos de bombardeio pelos pontos de vulnerabilidade e identifica a coluna na Tabela 3 que dará o resultado do bombardeio.
6. Identificada a coluna, o atacante verifica o terreno do hex bombardeado e outros modificadores na Tabela, corrigindo a coluna de acordo.
7. O atacante rola um dado e verifica se uma unidade inimiga sofreu baixas.
8. Caso tenham ocorrido baixas, o jogador do PLA/NKA escolhe qual unidade as sofreu.

O jogador do UN/ROK deve usar no mínimo 3 pontos em cada ataque. Os pontos não usados em um turno não são acumulados para os turnos seguintes, nem podem ser usados como bombardeio tático.

Os modificadores estratégicos usados na Tabela 3 são:

- O terreno do hex bombardeado, cujo efeito da coluna de combate é aplicado reduzindo o poder de ataque;
- A coluna do apoio naval pode ser usada em um único bombardeio estratégico (porém não podem ser usadas mais na Fase de Combate do mesmo Turno);
- Se o turno for de chuvas intensas o bombardeio é prejudicado em 1 coluna à esquerda;
- Se houver uma unidade do UK/ROK adjacente ao hex bombardeado, o ataque ganha 1 coluna a seu favor.

### 4.7.4 Bombardeio Tático

Ao final da sua fase de combate, após a resolução de todos os combates, o jogador pode lançar mão de unidades de artilharia e pontos de poder aéreo táticos que ainda não tenham sido usados para fazer bombardeios táticos sobre alvos inimigos.

O mínimo de pontos de poder aéreo tático utilizado em qualquer bombardeio tático é de 3 pontos.

Estes ataques são resolvidos da seguinte forma:

1. O atacante anuncia qual hex será bombardeado. **Este hex não poderá ser um hex já atacado nesta fase de combate;**
2. O atacante anuncia quais unidades de artilharia vai usar e quantos pontos de poder aéreo tático gastará para somar os pontos totais de bombardeio tático. O mínimo de pontos de poder aéreo utilizado em qualquer bombardeio é de 3 pontos;
3. Os pontos aéreos usados em ataques táticos podem ser reduzidos pela ação de unidades antiaéreas do NKA/PLA (ver item 4.7.5);
4. O defensor verifica quais unidades estão no hex e consulta a Tabela 4 de vulnerabilidade, informando quantos pontos de vulnerabilidade no total existem naquele hex;
5. O atacante multiplica os pontos de bombardeio pelos pontos de vulnerabilidade e identifica a coluna na Tabela 3 que dará o resultado do bombardeio;
6. Identificada a coluna, o atacante verifica o terreno do hex bombardeado e outros modificadores na Tabela, corrigindo a coluna de acordo;
7. O atacante rola um dado e verifica se uma unidade inimiga sofreu baixas;
8. Caso tenham ocorrido baixas, o defensor escolhe qual unidade as sofreu.

Os modificadores táticos usados na Tabela 3 são:

- O terreno do hex bombardeado, cujo efeito em colunas de combate reduz o poder de ataque;
- Se o turno for de chuvas intensas, o bombardeio é reduzido em uma coluna;
- Se houver uma unidade do UK/ROK adjacente ao hex bombardeado, o ataque ganha 1 coluna.



#### 4.7.5 Artilharia Antiaérea

Uma unidade de artilharia antiaérea poderá subtrair seu PA em de um ataque aéreo sempre que o seu alcance seja maior ou igual à distância em hexes entre o hex adjacente ao seu e o hex atacado. Ela pode ser usada para reduzir o valor dos bombardeios táticos e estratégicos (mas não reduz o apoio de fogo tático). Além de subtrair seu PA, para cada unidade AA utilizada nesta ação, o jogador do NKA/PLA joga um dado. Se sair 6 no dado, ela subtrai 1 ponto extra do ataque. Qualquer outro resultado do dado não dará efeito algum.

Uma unidade AA utilizada contra o bombardeio estratégico pode ser utilizada novamente contra o bombardeio tático.

#### 4.8 Chuvas Intensas

Em um turno onde ocorram chuvas intensas (ver Fase de Preparação), a defesa ganhará 1 coluna a seu favor em todos os combates terrestres e não será possível atacar através de rios, mesmo que haja pontes.

Os pontos de poder aéreo tático ficam reduzidos à metade (arredondado para cima). Os ataques estratégicos perdem 1 coluna na Tabela de Bombardeio.

#### 4.9 Apoio Naval

Em qualquer ataque ou defesa (inclusive bombardeios estratégicos), o jogador da UN/ROK tem 1 coluna a seu favor, se este ataque ou defesa estiver ocorrendo em um hex de costa marítima.

- O estuário do Rio Han e Yom-Há não contam para fins de apoio naval.
- Se o jogador usar o apoio naval em conjunto com o bombardeio estratégico, não poderá usá-lo novamente na Fase de Combate do mesmo turno.

#### 4.10 Resolução dos Ataques

##### 4.10.1 Cálculo dos Combates

Uma vez que tenhamos calculado a relação inicial das forças de um combate, aplicamos os modificadores de combate a favor do ataque até o limite de 9+:1 e depois os modificadores a favor da defesa até o limite de 1:4+. Ao final, identificamos a coluna final na **Tabela de Resultados de Combate (Tabela 2)** quando então verificamos que para cada coluna existem seis resultados possíveis. Estes resultados simulam as probabilidades do resultado de um combate devido ao imponderável da guerra pelas particularidades de cada combate.

Para determinar o resultado, o jogador atacante joga dois dados de seis faces. O resultado da soma dos dados indica a linha na Tabela 2. Cruzando-se na tabela a linha assim obtida com a coluna previamente calculada, chegamos ao resultado do combate. Este resultado se divide em duas partes: A primeira sempre é o impacto do combate nas forças atacantes e a segunda é sempre o impacto nas forças defensoras.

##### 4.10.2 Resultados do Combate

Consultando a Tabela 2 – Tabela de Resolução de Combates, verificamos que:

- *Relações maiores do que 9:1 são consideradas como 9+:1;*
- *Relações menores do que 1:4 são consideradas 1:4+ e*
- *± significa ora o maior ou menor PD (para as unidades defensoras) ou maior ou menor PA (para as unidades atacantes).*

Assim:

- **AE+ = Ataque eliminado** – Uma unidade atacante é eliminada (a com o maior PA). As demais (se houver) recuam.
- **ARB- = Ataque Recua com Baixas** – Uma unidade atacante recebe uma baixa (a com o menor PA). Nenhuma avança, todas recuam.
- **ARI = Ataque Recua com Baixas Insignificantes** – Nenhuma unidade atacante recebe baixa.



Nenhuma avança, todas recuam.

- **AVB± = Ataque Vence com Baixas** - Uma unidade atacante recebe uma baixa. Todas podem avançar.
- **AVI = Ataque Vence com Baixas Insignificantes** - Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas podem avançar.
- **DA = Defesa Aniquilada** – Todas as unidades da defesa no hex são eliminadas.
- **DE± = Defesa Eliminada** - Uma unidade defensora é eliminada. As demais (se houver) recuam.
- **DRB± = Defesa Recua com Baixas** - Uma unidade defensora recebe uma baixa. Todas recuam.
- **DRI = Defesa Recua com Baixas Insignificantes** - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Todas recuam.
- **DVI = Defesa Vence com Baixas Insignificantes** – Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Nenhuma recua.
- **DVB± = Defesa Vence com Baixas** - Uma unidade defensora recebe uma baixa. Nenhuma recua.
- **IMP = Impasse**. Nenhuma unidade atacante ou defensora recua, nenhuma sofre baixa.

Identificado o resultado do combate, cabe ao defensor proceder as baixas e o recuo e depois ao atacante proceder as baixas e os recuos ou avanços resultantes do combate, explicados adiante. Nas baixas, selecionamos primeiro as unidades sem baixas (±). Se não restar unidades sem baixas, aplica-se a baixa nas unidades já com baixas (±), eliminando-as.

## 4.11 Movimentação Após o Combate

### 4.11.1 Recuo após o Combate

Diversos resultados de combate têm como consequência o recuo das unidades defensoras. Ao recuarem, estas unidades abrem um *hex* livre para o qual as unidades atacantes podem avançar imediatamente.

O jogador defensor deve escolher para qual *hex* suas unidades devem recuar. Este *hex* deverá ser adjacente ao *hex* previamente ocupado, livre de unidades inimigas e fora da **ZOC** de unidades inimigas. Caso não haja *hexes* como os descritos, a unidade estava sob cerco e, portanto, deve obedecer às regras de recuo sob cerco (item 4.11.2).

Caso a unidade defensora que recuou tenha como única possibilidade de recuo um *hex* que unidades amigas já estejam ocupando e que acarrete com o seu recuo, uma violação das regras de estocagem, ela recuará mais um *hex*, fora da ZOC inimiga, ou ainda outro nestas mesmas condições, até que não haja mais excesso de estocagem.

- Unidades de artilharia ou antiaéreas que forem forçadas a recuar por resultado de combate através de rios, sem ponte para atravessar, serão consideradas destruídas (não se aplica a riachos).

### 4.11.2 Recuo sob cerco

Uma unidade cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, recua primeiramente para um *hex* dentro da ZOC inimiga, recebe uma baixa, e depois recua novamente para outro *hex* fora de ZOCs inimigas. Caso isto não seja possível, a unidade será eliminada. Se várias unidades estiverem cercadas todas devem recuar e todas receberão baixas, podendo todas elas serem eliminadas.

- Uma unidade que receba uma baixa por combate ou que já estiver com baixa e que receba outra baixa por recuar sob cerco será eliminada.
- **Recuo abrigado:** Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento.
- A sequência de recuo é de escolha do defensor. Um recuo bem sequenciado pode evitar baixas.
- Uma unidade completamente cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, converte este recuo em baixa e caso o resultado de combate indique um recuo e uma baixa, a unidade será eliminada. Se várias unidades estiverem completamente cercadas, todas converterão o recuo em baixas.

### 4.11.3 Avanço após o Combate



Todas as unidades engajadas no ataque, exceto as unidades de artilharia, podem avançar após o combate, restringidas pelas regras de **estocagem**.

Enquanto uma unidade de infantaria avança apenas para o *hex* abandonado pela unidade defensora, uma unidade de cavalaria pode avançar dois hexes. Obrigatoriamente, o primeiro *hex* é o abandonado pela unidade defensora, o segundo *hex*, porém, fica a critério do atacante, desde que seja um *hex* desocupado, não esteja do outro lado de um rio e não seja de montanha.

Avançar após um combate não gasta o **PM** da unidade, e, portanto, os custos dos terrenos podem ser ignorados. Um avanço após o combate também não está restrito pela ZOC de unidades inimigas.

## 5 Baixas

### 5.1 As Baixas como Resultado de Combate

Entendemos como baixas a morte ou ferimento dos combatentes e a destruição de material e equipamento, além da desorganização temporária de uma unidade pelo choque do combate, pela dispersão de seus elementos e pela incapacidade dos comandantes imediatos darem ordens à tropa.

#### 5.1.1 Baixas

Uma unidade com baixa possui metade do **PA** e do **PD** para efeitos de combate (todos arredondados para cima, com o mínimo de 1), porém permanecem com suas demais características como o **PM** sem alterações.

Uma unidade que recebem uma baixa tem sua peça substituída imediatamente pela sua equivalente “com baixas”, que possui uma tarja horizontal e valores de PA e PD menores.

Se uma unidade com baixa recebe uma segunda baixa, entende-se que esta unidade deixou de ser capaz de combater ou se rendeu ou debandou e é eliminada. Uma unidade eliminada é imediatamente retirada e conta pontos de vitória para o adversário.

Ao início de uma etapa sua, os jogadores têm a oportunidade de reorganizar e recompletar as unidades com baixas, conforme o item 5.2 adiante.

### 5.2 Recuperando as Baixas (Recompletamento e Reconstituição)

**Ao iniciar sua etapa de movimentação**, o jogador tem a oportunidade de recuperar algumas de suas baixas. Entende-se como recuperar baixas o processo de reorganização das unidades e a reposição dos efetivos destruídos.

*Os jogadores podem recuperar as unidades com baixas que não estejam em ZOCs do inimigo, conforme a Tabela 7.* Unidades que estiverem engajadas ou as que estiverem cercadas no início da fase de movimento não recuperam baixas.

- Pontos de recompletamento não utilizados são perdidos e não podem ser guardados para o turno seguinte;
- **Uma unidade recém recompletada pode se movimentar, atacar e defender normalmente;**
- Unidades PLA/NKA de artilharia e artilharia antiaérea são eliminadas na primeira baixa, não podendo ser recompletadas.

Regimentos de infantaria e cavalaria eliminados dos EUA ou do ROK podem ser reconstituídos após 10 turnos de sua eliminação, gastando-se 2 pontos de recompletamentos no turno em que elas voltarem ao jogo. Unidades reconstituídas voltam ao mapa por hexes de ferrovia na borda sul do mapa. Os pontos por sua eliminação são contados ao final do jogo.

## 6 Fortificações

O jogador do UN/ROK tem **a partir do turno 4 (inclusive)** 4 marcadores de fortificação à sua disposição. Estes marcadores podem ser colocados no início da fase de movimentação do UN/ROK em qualquer hex que não seja de mar/lago ou montanha, em território de sua posse e fora de ZOC inimiga, representando a



construção de fortificações naquele local por batalhões de engenharia.

Uma vez colocados, o jogador não poderá removê-los até que sejam destruídos por resultado de combate, quando então o jogador da UN/ROK poderá recolocá-los em outro local **após 4 turnos**.

- A fortificação não exerce influência na movimentação;
- A fortificação dá ao ocupante +1 coluna na defesa daquele hex;
- A fortificação dá ao ocupante +1 coluna para definição de terreno dominante.

Quando o hex com a fortificação for ocupado por forças do NKA/PLA, a fortificação é destruída, mesmo que não haja combates para isso.

## 7 Regras Especiais

- **Ofensiva de Inverno:** do primeiro ao quarto turno inclusive todos os ataques do PLA/NKA ganham uma coluna extra a seu favor na tabela de resolução de combate;
- **Em dois turnos durante o jogo, a partir do turno 07 inclusive,** o jogador da UN/ROK pode anunciar um turno de “*Van Fleet Day of Fire*”. Nestes turnos, as **unidades de artilharia norte-americanas têm o PB triplicado**. O segundo turno escolhido não pode ser o turno seguinte ao primeiro;
- **Falta de Suprimentos:** a partir do turno 20, inclusive, o PLA/NKA tem o valor de ataque das suas artilharias reduzidas para metade (arredondado para cima) com o mínimo de 1. Esta regra não se aplica as artilharias antiaéreas.

## 8 Vitória

É considerado o turno 26 como o final do jogo, em julho de 1951, com o início das conversações de cessar-fogo. Nas conversações que se seguem, vence quem tem mais “pontos” políticos para barganhar.

No mapa está demarcada uma linha tracejada (Wyoming-Kansas), que delimita o front na data de término do jogo. Esta seria teoricamente a **linha de cessar-fogo** que seria levada às negociações de paz. **As unidades do UN/ROK não podem ultrapassar esta linha.**

É importante notar que a vitória não só se obtém por alcançar os seus objetivos, como por negar ao adversário a obtenção dos objetivos dele.



## Pontos de Vitória

### Para o jogador da UN/ROK:

- + 2 pontos por cada divisão de infantaria, cavalaria, aerotransportados ou fuzileiros navais ao norte dos hexes do paralelo 38º ao final do jogo; +1 ponto extra para cada divisão adjacente à linha Wyoming-Kansas;
- + 1 por cada unidade do PLA ou NKA eliminada ao final do jogo;
- + 15 pontos por Musan-Ni (hex 0514) e Yanggu (hex 2411) cada, ao final do jogo;
- + 25 pontos por Hwach'on (hex 2010), Kansong (hex 3206) cada, ao final do jogo;
- + 50 pontos por Yonch'on (hex 0909) e Ch'orwon (hex 1208) cada, ao final do jogo;
- - 30 pontos pela entrada da 40ª ou 45ª divisões de infantaria norte-americanas (cada uma).

### Para o jogador do NKA/PLA:

- + 4 pontos por divisão de infantaria ao sul da linha do paralelo 38º ao final do jogo;
- +1 ponto por divisão de infantaria ao sul da linha Wyoming-Kansas e ao norte do paralelo 38º;
- + 1 ponto por cada unidade NKA/PLA que tenha virado guerrilha (item 3.8);
- + 4 por cada unidade do ROK eliminada;
- + 8 por cada unidade dos EUA eliminada;
- + 10 por cada unidade da UN (exceto EUA e ROK) eliminada;
- + 50 por cada hex de Seul ao final de qualquer turno;
- + 20 pontos por Sangam-ni (hex 2815), Kap'yong (hex 1715) cada, ao final de qualquer turno;
- + 15 pontos por Inje (hex 2711), Ch'unch'on (hex 2015) e Uijongbu (hex 0916) cada, ao final de qualquer turno.

### Para ambos:

- -50 pontos se o jogador não possuir uma linha contínua de ZOCs ao final da sua última fase de movimentação (terrenos intransponíveis contam como linha contínua);

### Observação:

Os hexes 0412, 0612, 0812, 1012 e assim por diante, contam como estando em qualquer lado do paralelo 38º.

**TABELA 1 - EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE**

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		Colunas de Combate
	Não motorizada	Motorizada **	
Aberto	1	1	0
Cidade	1	½	2
Vila	Terreno	Terreno	Terreno +1*
Estrada	1	½	Terreno
Trilha	1	1	Terreno
Ferrovia NKA/PLA Ferrovia UN/ROK	12 hexes 20 hexes	---	Terreno
Acidentado	2	2	1
Montanha	3	Proibido	2
Riacho	+1	+1	Terreno +1 *
Rio	+1	+2	Terreno +2 *
Fortificação	Terreno	Terreno	Terreno +1 *
Aeroporto ou Pista de Pouso	Terreno	Terreno	Terreno
Mar	Proibido	Proibido	---

\* Acumulativos (exemplo: fortificação em cidade atrás de rio = 5 colunas)

\*\* movimento por pool de caminhões

**TABELA 2 - RESULTADOS 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	DRB+ AVB-	DE- AVB+	DE- AVB-	DE+ AVI	DA AVB+	DA AVI
3-11	DVB- ARB-	DVB+ ARI	IMP	DRI AVB-	DRB- AVB+	DRI AVI	DRB- AVI	DRB+ AVB-	DE- AVB+	DE- AVB-	DE+ AVI	DA AVB+
4-10	DVI ARI	DVB- ARB-	DVB+ ARI	IMP	DRI AVB-	DRB- AVB+	DRI AVI	DRB- AVI	DRB+ 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	DRB+ 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	DRB+ 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	DRB+ AVB-

Modificadores: Cerco +1; Unidade de Comando ±1, Chuvas Intensas -1, Apoio Naval ±1, NKA/PLA +1 (1º ao 4º turno)

**TABELA 3 – BOMBARDEIO ESTRATÉGICO E TÁTICO**

Dados	1 a 11	12 a 24	25 a 36	37 a 48	49 a 60	61 ou mais
1	DI	DB	DB	DB	D2B	D2B
2		DI	DB	DB	DB	D2B
3		DI	DI	DB	DB	DB
4		DI	DI	DI	DB	DB
5		DI	DI	DI	DI	DB
6		DI	DI	DI	DI	DI

DI - Defesa Intacta

DB - Defesa sofre Baixas (Uma unidade defensora à escolha do seu jogador sofre uma baixa).

D2B - Defesa sofre Duas Baixas (Duas unidades defensoras à escolha do seu jogador sofrem uma baixa ou uma sofre duas baixas).

Modificadores: Terreno (Tabela 1); Unidade UN/ROK adjacente +1. Chuvas -1, Apoio Naval +1.

**TABELA 4 – PONTOS DE VULNERABILIDADE**

Tipo de Unidade	Bombardeio Estratégico	Bombardeio Tático
Infantaria*	2	2
Antiaérea	1	1
Artilharia	1	2

Obs.: \* Infantaria inclui cavalaria, fuzileiros e aerotransportados

**TABELA 5 – PONTOS DE PODER AÉREO UN/ROK**

<i>Turno</i>	<i>Bombardeio Estratégico</i>	<i>Bombardeio Tático*</i>
1	0	5
2 ao 6	20	10
7 ao 10	30	15
11 ao 19	40	30
20 ao 26	50	40

Obs.: \* Soma-se 1 ponto por cada pista de pouso e 2 pontos de bombardeio tático por cada aeroporto em poder da UN/ROK em um turno.

\* Limitado ao PD na defesa e 2xPA no ataque (incluindo o PB da artilharia).

**TABELA 6 – ENTRADA DE REFORÇOS E SAÍDA DE UNIDADES**

<i>Turno</i>	<i>Unidade</i>	<i>Hex de entrada*</i>
3	5, 7, 8 III / 1 XX Cav US	0825
3	ART / 1 XX Cav US	0825
3	28 X BR / 1 XX CW	0625
4	187 III / 101 XX US	0825
5	17, 31, 32 III / 2 XX ROK	1925
5	25 X CAN / 1 XX CW	0625
11	10, 16, 21 III / 8 XX ROK	2425
14 Reserva	160, 223, 224 III / 40 XX US	0825
14 Reserva	179, 180, 279 III / 45 XX US	0825

Obs.: \* Caso o hex de entrada esteja ocupado ou em ZOC inimiga, a unidade entrará no hex mais próximo fora de ZOC.

**TABELA 7 – PONTOS DE RECOMPLEMENTAMENTO**

<i>Turno</i>	<i>EUA</i>	<i>ROK</i>	<i>UN*</i>	<i>PLA</i>	<i>NKA</i>
1 ao 6	2	1	0	2	1
7 ao 13	3	2	1	2	1
14 ao 26	2	2	1	1	1

Obs.: \* Demais nacionalidades da ONU.



TABELA 7 - POSICIONAMENTO INICIAL

<b>Unidades UN/ROK</b>	<b>Hex</b>	<b>Turno</b>
11, 12, III / 1 XX ROK	0514	1
15 III / 1 XX ROK	0515	1
29 X / 1 XX BR	0713	1
65 III / 3 XX US	0714	1
TD #ROK	0415	1
27 III Filipina e Tailandesa	0911	1
7, 15 III / 3 XX US	0912	1
ART 3 XX US	0914	1
27 X Turca	1010	1
24 III / 25 XX US	1110	1
35 III / 25 XX US	1111	1
ART 25 XX US	1112	1
27 III / 25 XX US	1210	1
19 III / 24 XX US	1310	1
ART 24 XX US	1312	1
21 III / 24 XX US	1312	1
5 III / 24 XX US	1410	1
19 III / 6 XX ROK	1510	1
2 III / 6 XX ROK	1610	1
7 III / 6 XX ROK	1611	1
27 X / 1 XX BR	1614	2
7 III / 1 XX USMC	1810	1

8º Exército. Azul: I e IX Corpos; Marrom: X Corpo e I Corpo ROK.

<b>Unidades UN/ROK</b>	<b>Hex</b>	<b>Turno</b>
1 III / 1 XX USMC, ART USMC	1811	1
5 III / 1 XX USMC	1910	1
1 III / KMC	2010	1
9 III / 2 XX US	2311	2
ART 2 XX US	2312	2
23, 38 III / 2 XX US	2411	1
32 III / 7 XX US	2412	2
17 III / 7 XX US	2510	1
31 III / 7 XX US	2511	1
ART 7 XX US	2512	1
27, 36 III / 5 XX ROK	2611	1
35 III / 5 XX ROK	2710	1
5, 8 III / 7 XX ROK	2811	1
3 III / 7 XX ROK	2812	1
18, 22 III / 3 XX ROK	2910	1
ART 3 XXX ROK	2911	1
23 III / 3 XX ROK	3010	1
1 Cav, 26 III / CAP ROK	3211	3
1 III / CAP ROK	3310	3
28, 29, 30 III / 9 ROK	3410	2
9, 13, 20 III / 11 XX ROK	3510	3
ART 1 XXX ROK	3511	3

<b>Unidades NKA/PLA</b>	<b>Hex</b>	<b>Turno</b>
AA 16 XX NKA	0213	1
113, 123, 124 III / 47 XX NKA	0214	3
ART 64 XXXX PLA	0312	1
81, 82, 83 III / 8 XX NKA	0313	2
577, 578, 579 III / 193 XX PLA	0412	2
574, 575, 576 III / 192 XX PLA	0413	1
571, 572, 573 III / 191 XX PLA	0511	2
588, 589, 590 III / 190 XX PLA	0512	1
ART 43 III / 8 XX PLA	0609	2
ART 31 III / 8 XX PLA	0610	1
ART 65 XXXX PLA	0611	1
583, 584, 585 III / 195 XX PLA	0612	1
ART 63 XXXX PLA	0708	1
559, 560, 561 III / 187 XX PLA	0709	1
565, 566, 567 III / 189 XX PLA	0710	1
580, 581, 582 III / 194 XX PLA	0711	1
562, 563, 564 III / 188 XX PLA	0809	3
ART 15 XXXX PLA	0808	1
133, 134, 135 III / 45 XX PLA	0907	1
85, 86, 87 III / 29 XX PLA	0908	1
103, 104, 105 III / 35 XX PLA	1007	1
130, 131, 132 III / 44 XX PLA	1008	3
ART 12 XXXX PLA	1107	1
91, 92, 93 III / 31 XX PLA	1108	1
ART 28, 29, 30 III / 2 XX PLA	1206	1
100, 101, 102 III / 34 XX PLA	1207	4
535, 536, 537 III / 179 XX PLA	1208	1
541, 542, 543 III / 181 XX PLA	1307	4
538, 539, 540 III / 180 XX PLA	1308	1
ART 60 XXXX PLA	1407	1
238, 239, 240 III / 80 XX PLA	1408	1

<b>Unidades NKA/PLA</b>	<b>Hex</b>	<b>Turno</b>
241, 242, 243 III / 81 XX PLA	1506	2
172, 173, 174 III / 58 XX PLA	1507	1
235, 236, 237 III / 79 XX PLA	1508	1
268, 269, 270 III / 90 XX PLA	1607	4
175, 176, 177 III / 59 XX PLA	1608	1
265, 266, 267 III / 89 XX PLA	1705	4
178, 179, 180 III / 60 XX PLA	1706	4
ART 27 XXXX PLA	1707	1
355, 356, 357 III / 119 XX PLA	1708	1
ART 25, 26, 27 III PLA	1806	1
ART 20 XXXX PLA	1807	1
352, 353, 354 III / 118 XX PLA	1808	1
ART 40 XXXX PLA	1907	1
343, 344, 345 III / 115 XX PLA	1908	2
346, 347, 348 III / 116 XX PLA	2008	2
ART 39 XXXX PLA	2107	2
358, 359, 360 III / 120 XX PLA	2108	2
349, 350, 351 III / 117 XX PLA	2309	2
ART 29, 30 III NKA	2406	1
ART III XXX NKA	2408	1
89, 90, 91 III / 45 XX NKA	2409	1
30, 31, 32 III / 12 XX NKA	2508	1
ART V XXX NKA	2808	1
1, 13, 15 III / 6 XX NKA	2809	1
19, 21, 23 III / 13 XX NKA	3106	10
4, 6, 17 III / 2 XX NKA	3108	3
ART II XXX NKA	3207	3
172, 173, 174 III / 27 XX NKA	3308	3
AA 61, 62 XX PLA	Livre 1	1
ART FOG 21, 32 XX PLA	Livre 1	1
AA 63, 64 XX PLA	Livre 2	1

Livre 1: Em qualquer hex das colunas 01 a 10. Livre 2: colunas 08 a 13, acima da linha de contato.  
Verde: 19º Exército PLA e I Corpo NKA. Vermelho: 3º Ex. PLA. Ocre: 9º Ex. PLA. Preto: II, II e V Corpos NKA.









III 345 115 2-2-6	III 473 115 2-2-6	III 343 115 2-2-6
III 348 116 2-2-6	III 473 116 2-2-6	III 923 116 2-2-6
III 354 117 2-2-6	III 093 117 2-2-6	III 673 117 2-2-6
III 354 118 2-2-6	III 333 118 2-2-6	III 733 118 2-2-6
III 753 119 2-2-6	III 953 119 2-2-6	III 593 119 2-2-6
III 093 120 2-2-6	III 653 120 2-2-6	III 893 120 2-2-6

III 343 115 1-1-6	III 473 115 1-1-6	III 543 115 1-1-6
III 343 116 1-1-6	III 473 116 1-1-6	III 893 116 1-1-6
III 343 117 1-1-6	III 053 117 1-1-6	III 193 117 1-1-6
III 233 118 1-1-6	III 333 118 1-1-6	III 733 118 1-1-6
III 593 119 1-1-6	III 953 119 1-1-6	III 753 119 1-1-6
III 893 120 1-1-6	III 653 120 1-1-6	III 093 120 1-1-6

XXXX <sup>3</sup> 60 2-1-4	XXXX <sup>3</sup> 15 2-1-4	XXXX <sup>3</sup> 12 2-1-4
XX <sup>3</sup> 19 2-1-6	XX <sup>2</sup> 12 2-1-5	XX <sup>2</sup> 23 2-1-5
XX <sup>3</sup> 29 2-1-6	XX <sup>3</sup> 39 2-1-6	XX <sup>3</sup> 49 2-1-6
III <sup>3</sup> 82 2-1-4	III <sup>3</sup> 62 2-1-4	III <sup>5</sup> 03 3-1-3

XXXX <sup>3</sup> 64 2-1-4	XXXX <sup>3</sup> 63 2-1-4	III <sup>3</sup> 13 2-1-4
XXXX <sup>3</sup> 65 2-1-4	XXXX <sup>3</sup> 27 2-1-4	III <sup>3</sup> 34 2-1-4
III <sup>4</sup> 52 2-1-4	III <sup>4</sup> 92 2-1-4	III <sup>5</sup> 12 3-1-3
XXXX <sup>3</sup> 39 2-1-4	XXXX <sup>3</sup> 20 2-1-4	XXXX <sup>3</sup> 40 2-1-4

X 25 5-4-5	X 62 5-5-6	X 82 5-4-6	X 72 4-4-6
------------------	------------------	------------------	------------------

X 72 2-2-6	X 82 3-2-6	X 62 3-3-6	X 52 3-2-5
------------------	------------------	------------------	------------------

HH 12 3-3-5	X 72 5-4-6
-------------------	------------------

X 72 2-2-6	HH 72 2-2-5
------------------	-------------------

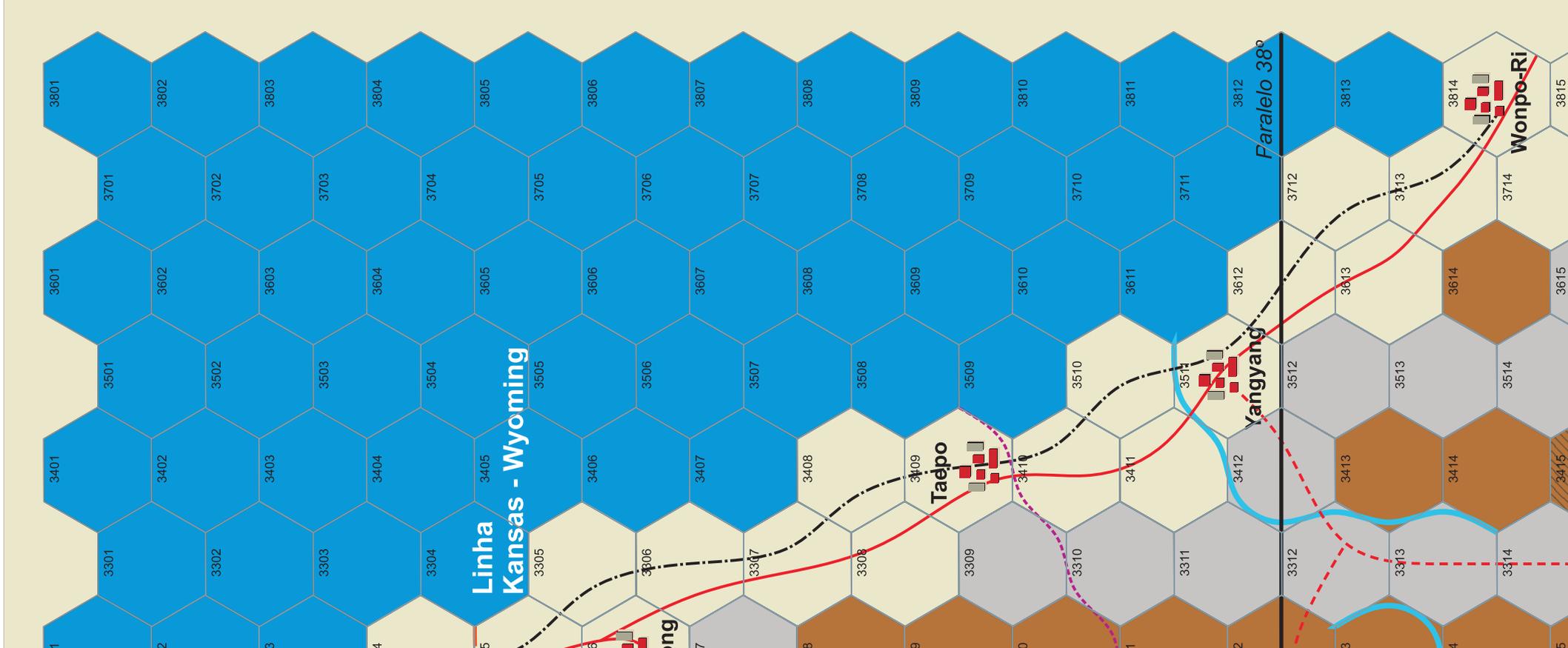
III 15 1 3-3-6	III 21 1 3-3-6	III 11 1 3-3-6
III 61 6 2-3-6	III 7 6 3-3-6	III 2 6 3-3-6
III 8 7 2-3-6	III 5 7 3-3-6	III 3 7 3-3-6
III 32 2 2-3-6	III 13 2 2-3-6	III 71 2 2-3-6
III 23 3 2-3-6	III 22 3 3-3-6	III 31 3 3-3-6
III 36 5 2-3-6	III 35 5 3-3-6	III 72 5 3-3-6
III 12 8 2-3-6	III 91 8 2-3-6	III 01 8 2-3-6
III 30 9 2-3-6	III 62 9 3-3-6	III 32 9 3-3-6
III 26 1 4-4-6	III Cap 1 3-3-8	III Cap 1 4-4-6
III 6 11 1-2-6	III 31 11 1-2-6	III 02 11 1-2-6
XXX <sup>3</sup> 1 1-1-5	III KMC 1 3-2-5	XXX <sup>3</sup> 1 1-1-5
HH TD 1-1-6		HH TD 2-2-6

III 11 1 1-2-6	III 21 1 1-2-6	III 51 1 1-1-6
III 2 6 1-2-6	III 7 6 1-2-6	III 61 6 1-2-6
III 3 7 1-2-6	III 5 7 1-2-6	III 8 7 1-2-6
III 71 2 1-2-6	III 13 2 1-2-6	III 23 2 1-2-6
III 18 3 1-2-6	III 22 3 1-2-6	III 32 3 1-2-6
III 72 5 1-2-6	III 35 5 1-2-6	III 93 5 1-2-6
III 01 8 2-3-6	III 91 8 2-3-6	III 12 8 1-2-6
III 32 9 1-2-6	III 62 9 1-2-6	III 03 9 1-2-6
III 1 1 4-4-6	III Cap 1 3-3-8	III Cap 1 1-2-6
III 6 11 2-3-6	III 31 11 3-3-6	III 6 11 3-3-6
XXX <sup>3</sup> 1 3-1-5	III KMC 1 5-4-5	XXX <sup>3</sup> 1 3-1-5
HH TD 2-2-6		HH TD 2-2-6

	Tático x1	Tático x10	Estrat x1	Estrat x10
T +6	T +6	T +6	T +6	

XX ② ● 3-1-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 5-4-5
XX ③ ● 3-1-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 5-4-5
XX ⑦ ● 3-1-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 5-4-5
XX ④ ● 3-1-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 5-4-5
XX ⑤ ● 3-1-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 4-3-5	III ⊗ 5-4-5
XX ⑧ ● 2-1-5	III ⊗ 4-3-6	III ⊗ 5-3-6	III ⊗ 5-3-6
XX ② ● 2-1-6	III ∪ 6-5-5	III ∪ 6-5-5	III ∪ 6-5-5
XX ④ ● 2-1-5	III ⊗ 3-3-5	III ⊗ 3-3-5	III ⊗ 4-3-5
XX ③ ● 2-1-5	III ⊗ 3-3-5	III ⊗ 3-3-5	III ⊗ 4-3-5
		III ⊗ 7-5-6	

III ⊗ 3-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ② ● 1-1-5
III ⊗ 3-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ③ ● 1-1-5
III ⊗ 3-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ⑦ ● 1-1-5
III ⊗ 3-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ④ ● 1-1-5
III ⊗ 3-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ⑤ ● 1-1-5
III ⊗ 3-2-6	III ⊗ 2-2-6	III ⊗ 2-2-6	XX ⑧ ● 1-1-5
III ∪ 3-3-5	III ∪ 3-3-5	III ∪ 3-3-5	XX ② ● 1-1-6
III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ④ ● 1-1-5
III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	III ⊗ 2-2-5	XX ③ ● 1-1-5
III ⊗ 4-3-6			





## Coreia 1951

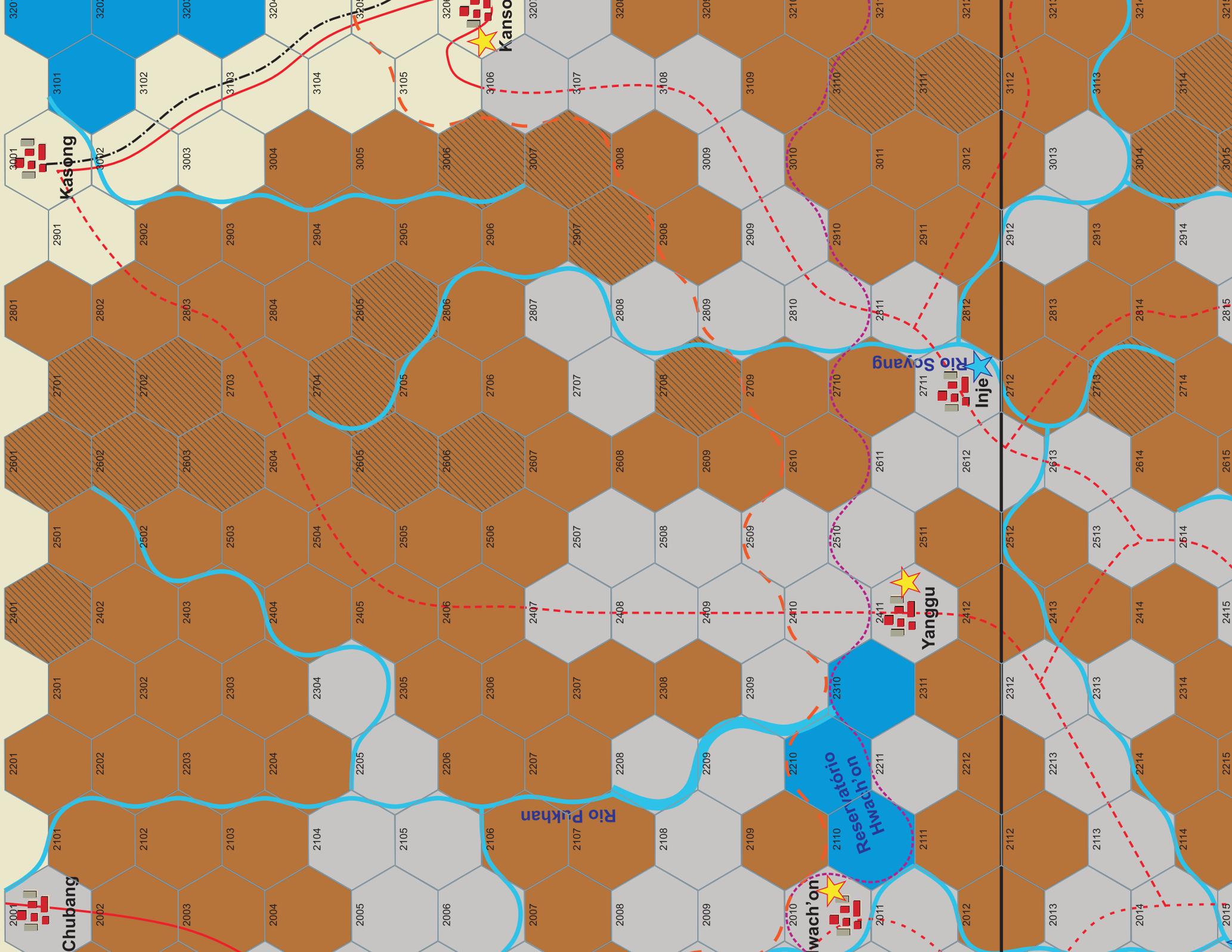
### A Ofensiva da Primavera

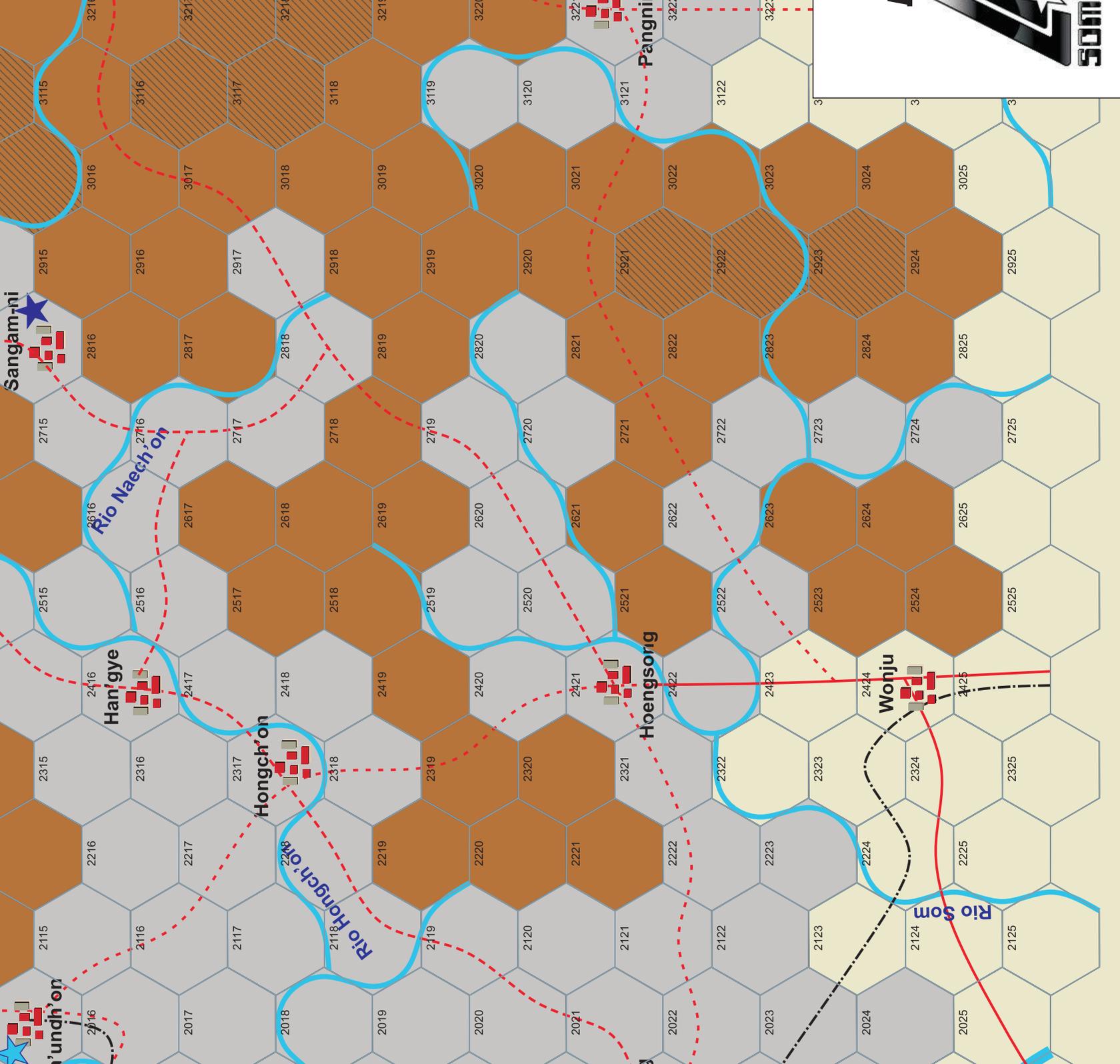


- 1 - Mudança de turno
- 2 - Verificação de chuvas intensas
- 3 - Marcadores de Poder Aéreo
- 4 - Entrada de Reforços
- 5 - Bombardeio Estratégico
- 6 - KPA/PLA: Recom., Movimentação e Combate
- 7 - UN/ROK: Recom., Movimentação e Combate

5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	----

5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	----





**rnos (22/04/51 até 08/07/51) = 3 dias/turno**

R	05	06	07	08	09	10	11	R	12	13
4/05	07/05	10/05	13/05	16/05	19/05	22/05	25/05	28/05	31/05	03/06

**Poder Aéreo Tático**

1	2	3	4
---	---	---	---

**Poder Aéreo Estratégico**

18	19	20	21	22	23	24	25	26
2/06	15/06	18/06	21/06	24/06	27/06	30/06	03/07	06/07

1	2	3	4
---	---	---	---





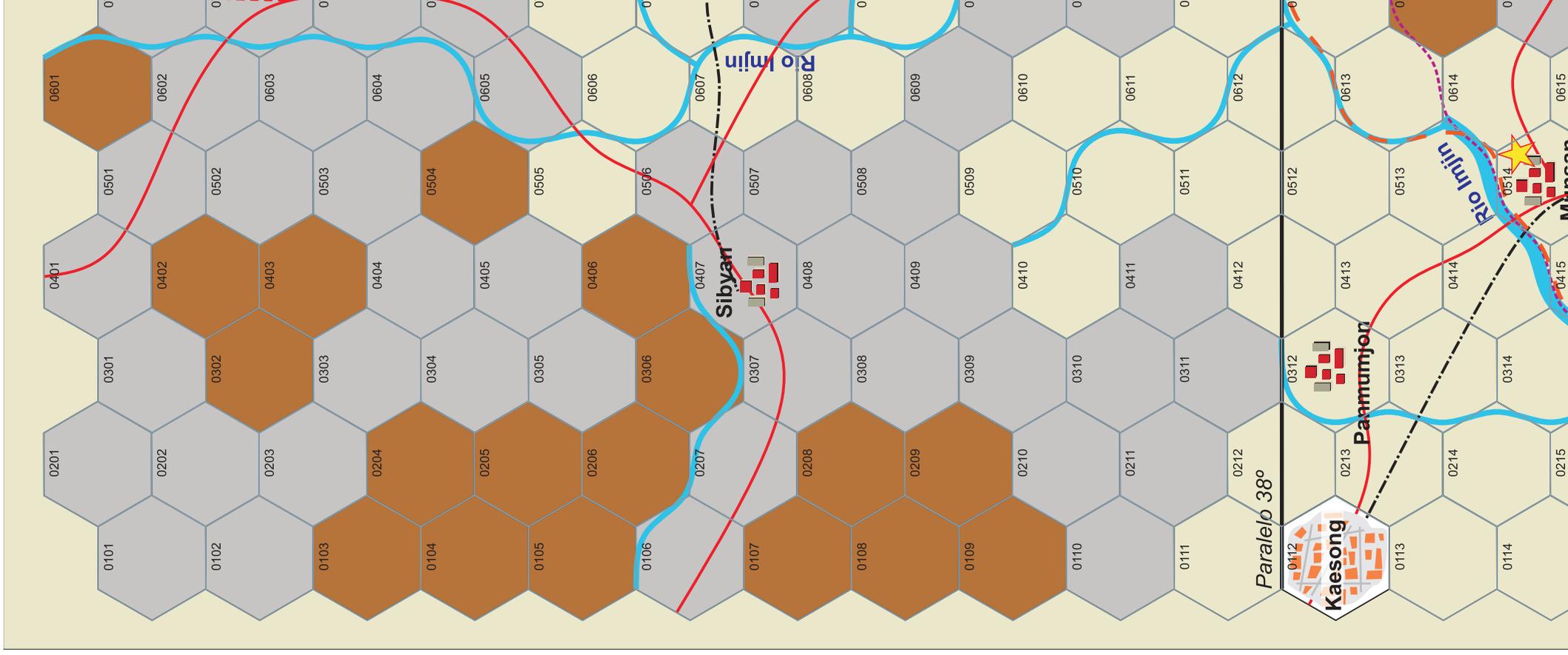
### Legenda de Terreno e Modificadores

Trilhas	Ferrovia	Cidade	Riachos	Rios	Vilas	Aeroporto	Pista de Pouso
1 PM	12 NVA/PLA 20 UN/ROK	1 PM	+1 PM	+1 PM	Terreno	** Terreno	+ Terreno
1 PM	12 NVA/PLA 20 UN/ROK	½ PM	+1 PM	Pontes	Terreno	Terreno	Terreno
Terreno	Terreno	2 col.	+1 col.	+2 col.	Terreno+1	Terreno	Terreno

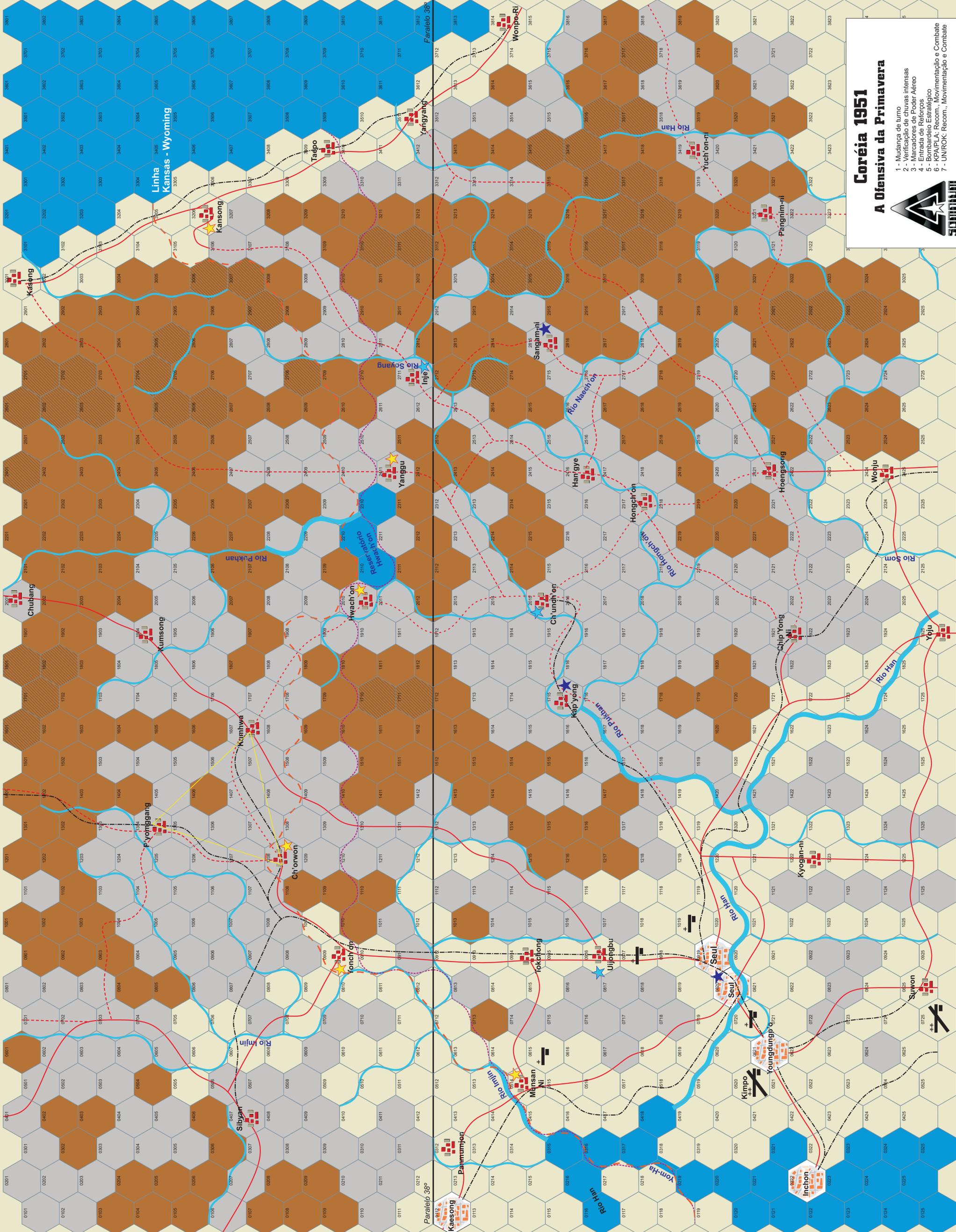
### Marcador de Tur

OI	OI	OI	OI	R	R	R	R	F	C	O	0
01	02	03	04	01/05	01/05	01/05	01/05	01/05	01/05	01/05	01/05
22/04	25/04	28/04	01/05								

R	14	15	16	17	18
31/05	03/06	06/06	09/06	12/06	15/06







## Coréia 1951

### A Ofensiva da Primavera



- 1 - Mudança de turno
- 2 - Verificação de chuvas intensas
- 3 - Marcadores de Poder Aéreo
- 4 - Entrada de Reforços
- 5 - Bombardeio Estratégico
- 6 - KPA/PLA: Recom., Movimentação e Combate
- 7 - UN/ROK: Recom., Movimentação e Combate

**Poder Aéreo Tático**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Poder Aéreo Estratégico**

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

**Marcador de Turnos (22/04/51 até 08/07/51) = 3 dias/turno**

01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13
22/04	25/04	28/04	01/05	04/05	07/05	10/05	13/05	16/05	19/05	22/05	25/05	28/05
14 <sup>R</sup>	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
31/05	03/06	06/06	09/06	12/06	15/06	18/06	21/06	24/06	27/06	30/06	03/07	06/07

**Tabela de Tipos de Terreno e Modificadores**

Tipo	Aberto	Montanha	Acidentado	Estradas	Telhadas	Ferrovia	Cidade	Rios	Vilas	Aeroporto	Pista de Pouso
Identificação											
Movimento Não-Mostrado	1 PM	3 PM	2 PM	1 PM	1 PM	1 PM	1 PM	+1 PM	1 PM	1 PM	1 PM
Movimento Mostrado	1 PM	---	2 PM	1 PM	1 PM	1 PM	1 PM	+1 PM	1 PM	1 PM	1 PM
Influência no Combate	0 col.	2 col.	1 col.	Terreno	Terreno	Terreno	Terreno	+1 col.	+2 col.	Terreno+1	Terreno