

BATALHA DE CRETA

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A ilha de Creta situa-se no Mediterrâneo Oriental e, durante alguns dias de maio de 1941, foi o palco da primeira invasão "alada" de uma ilha.

Creta tinha uma importância estratégica limitada tanto para britânicos quanto para alemães. A guarnição da ilha era composta, na maioria, por gregos e tropas evacuadas da Grécia após a invasão alemã do país. Estas tropas (cerca de 15.000 britânicos, 11.000 gregos, 7.000 australianos e 6.700 neozelandeses), comandadas pelo General neozelandês Freyberg, estavam esgotadas, mal equipadas, desorganizadas e de moral baixo.

Os alemães, por sua vez, temiam que os britânicos utilizassem a ilha como base para bombardear os campos petrolíferos romenos (eles fariam isso mais tarde, partindo do Egito). As tropas escolhidas para a conquista da ilha (Operação "Mercur") eram a elite dos paraquedistas alemães, apoiados por tropas de montanhistas e outras unidades.

A luta que se seguiu foi sangrenta e desesperada tanto para britânicos quanto para alemães. Após alguns dias, os britânicos deram-se por vencidos, evacuando cerca de 16.000 soldados. Para os alemães, restava limpar a ilha (que, afinal, não lhes serviu para nada). Mais tarde, o General Student, comandante das forças aeroterrestres alemãs, chamaria Creta de "O Cemitério do Paraquedista alemão".

Creta foi uma vitória alemã, mas foi um grande erro estratégico, pois o certo seria atacar Malta, que então estrangulava as comunicações do Eixo com a África do Norte e que teria um impacto profundo no desenrolar da campanha do Norte da África. Feitas as contas, chega-se à conclusão de que Creta foi a batalha errada, no lugar errado, no momento errado.

2.0 – MATERIAL:

2.1- Mapa → Representa a ilha de Creta, num total de 598 hexágonos.

2.2- Peças em Cartão → Num total de 64 peças (excetuando-se marcadores), sendo 24 alemãs, 11 britânicas, 10 gregas, 9 neozelandesas, 8 australianas e 2 italianas. Para identificar as nacionalidades, vide o esquema abaixo:



2.2.1 – Características das Peças:



Tamanho da Unidade: Todos os wargames, de maneira geral, devem ter uma equivalência entre as peças de ambos os contenedores a respeito de seu "tamanho" ou "nível". Os wargames podem ser de nível Companhia (I), Batalhão (II), Regimento (III)/ Brigada (X), Divisão (XX) ou Corpo-de-Exército (XXX). Esta simulação é de nível batalhão.

Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam a divisão e o regimento/brigada a que o batalhão está subordinado. Nesta simulação, todas as peças são de nível batalhão (embora algumas unidades tenham o símbolo de regimento, são de fato de efetivo de batalhão). O número à esquerda da peça é o do regimento (no caso dos alemães e gregos) ou da brigada (britânicos, neozelandeses e australianos) e o número à direita é o da divisão a que o batalhão pertence. Uma divisão normalmente é composta por 3 (três) regimentos e os regimentos por 3 (três) batalhões, mas há exceções.

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

 - Infantaria	 - Paraquedistas	 - Montanhistas
 - Blindados	 - Commandos	 - Fuzileiros Navais
 - Cavalaria	 - Artilharia	 - Artilharia de Montanha
 - Cavalaria Mecanizada		

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

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

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

A unidade do exemplo é um batalhão do 4ª Brigada de Infantaria da 2ª Divisão neozelandesa. Ela tem poder de ataque 1, poder de defesa 3 e poder de movimentação 4.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 20 a 31 na parte inferior esquerda do tabuleiro, cada turno representando 1 dia do período real de 20 a 31 de maio de 1941.

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 15 na parte superior direita do tabuleiro. Nesta simulação, apenas o jogador alemão possui 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 – SEQUENCIA:

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 aliadas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada esta “Fase de Combate”, vem a “Fase de Movimentação” aliada, quando o jogador aliado move quantas de suas unidades quiser; em seguida, vem a “Fase de Combate” aliada, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” aliada. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequencia.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

Para se deslocarem, as unidades usam o seu Poder de Movimentação. Este é dado na forma de pontos de movimentação, que são gastos quando a unidade se desloca de um hexágono para outro, de acordo com o tipo do terreno. Os pontos gastos, pelo tipo de terreno, são dados na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate” (V.).

EXEMPLO: Uma unidade de infantaria britânica (1-3-4) sai de Georgioupolis, move-se para o Noroeste por estrada (1 ponto) e entra no hexágono de montanha em 1206 (3 pontos), totalizando $1 + 3 = 4$. Seus pontos de movimentação estão esgotados e a unidade terá que parar aí.

OBSERVAÇÕES:

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

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Os alemães (mais a unidade italiana) podem concentrar, no máximo, 4 (quatro) unidades num mesmo hexágono qualquer. Já os aliados, só podem concentrar, no máximo, 2 (duas) unidades. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

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

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

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

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

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

4.2 – Entrada e Saída do Tabuleiro→

4.2.1 – Assalto Aeroterrestre: As unidades alemãs que saltam no 1º turno devem ser colocadas em um hexágono (à escolha do jogador alemão) dentro da área fixada para cada regimento alemão. Esse(s) hexágono(s) pode(m) ou não estar ocupados por unidades aliadas:

a) Caso o salto se dê sobre unidades aliadas, os alemães "ganham" uma coluna à esquerda na Tabela de Efeitos do Combate (efeito da surpresa); se o resultado do combate determinar o recuo dos alemães ou o impasse, estes são considerados destruídos; caso contrário, os aliados apenas recuam um hexágono;

b) Caso o salto se dê em um hexágono livre de unidades inimigas, considera-se movimento e condições de combate normais.

Até o turno 23, as unidades alemãs só podem desembarcar em aeródromos capturados pelos alemães (a Royal Navy cercava a ilha). A partir desse dia (inclusive), os alemães podem desembarcar em qualquer porto, desde que já ocupado por estes. As unidades italianas podem desembarcar em qualquer porto da parte norte da ilha, desde que desocupado. Os alemães não recebem reforços nem recuperam baixas enquanto não capturarem nenhum aeródromo. Os britânicos podem desembarcar em qualquer porto não conquistado pelos alemães.

4.2.2 – Saída: Os aliados podem retirar por qualquer porto (desde que desengajadas) até 15 peças (com ou sem baixas). Nenhuma unidade do Eixo pode deliberadamente deixar o tabuleiro.

5.0 - COMBATES:

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

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

5.1.1- Relação de Forças:

1º - Somam-se os poderes de ATAQUE das unidades atacantes;

2º - Somam-se os poderes de DEFESA das unidades que estão sendo atacadas;

3º - Divide-se o valor obtido no 1º passo pelo valor obtido no 2º passo, desprezando a parte não inteira do resultado (Exemplo: $11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ desprezando-se o 0,75, a relação de forças será 2-1 (dois para um)).

OBSERVAÇÕES:

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

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

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

OBSERVAÇÃO:

+ Quando, no hexágono do defensor, houver dois ou mais tipos de terrenos influenciando o combate, considera-se sempre o terreno que proporcionar maior número de colunas à esquerda.

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

5.1.4 - Unidade de Comando: Toda vez que um regimento/brigada participa de um combate (atacando ou defendendo) com todos os seus elementos, ele “ganha” uma coluna (à direita quando atacando e à esquerda quando defendendo). Se os três regimentos completos de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”.

OBSERVAÇÕES:

+ Apenas os alemães têm direito ao bônus por unidade “divisional”, pois não havia nenhuma divisão aliada completa na ilha.

+ A 5ª Divisão de Montanha alemã tem apenas dois regimentos e, portanto, tem direito a esse bônus por unidade “divisional” se os dois estiverem empenhados no mesmo ataque.

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

5.1.6 - Resultados dos Combates:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AE - Ataque Eliminada. 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; a unidade blindada e a de cavalaria mecanizada podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor) e as unidades não motorizadas (infantaria, paraquedista, etc.) apenas um (artilharia não avança após vitória em combate). As unidades que podem avançar dois hexágonos após vitória em combate só podem fazê-lo se o primeiro hexágono for de terreno aberto (com ou sem estrada) e se o segundo for de terreno aberto ou cidade, sem rio entre eles. O atacan-

te 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) considerada(s) destruída(s).

5.3.1 - Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por quatro unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que restem nesse hexágono 4 peças quaisquer.

5.3.2 - Recuo Através de Rio: Excepcionalmente nesta simulação, as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, não sofrem baixas (o rio Tavronitis estava seco).

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. A isso dá-se o nome de “Recuo Abrigado”.

+ Toda unidade que é obrigada a recuar para o mar é automaticamente destruída.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, apenas o jogador alemão possui poder aéreo, contando com 15 pontos em todos os turnos.

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → Ambos os jogadores contam com um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e uma pecinha marcada “X1”. Ao começar o turno, ambos os jogadores colocam as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo como determinado na tabela acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Três unidades aliadas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador alemão decide lançar um ataque aéreo com 5 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 5 ($3 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 25 (5×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30. Se o defensor estiver num hexágono de cidade, ele “ganha” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 11-20.

OBSERVAÇÕES:

+ Pontos de poder aéreo não utilizados em um turno **NÃO** são acumulados para os turnos seguintes.

+ Ao anunciar o valor de um ataque, ele deve incluir o poder aéreo. Da mesma forma para a defesa.

+ Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 2 pontos e no máximo 6 para realizar ataques aéreos.

7.0 – BAIXAS:

Estas “baixas” são relativas a perdas de material e homens, “stress” de combate e desorganização (temporária ou não) das unidades.

Quando uma unidade sofre baixas em combate, é virada, ficando com o verso para cima. Estando assim, ficará com seus poderes de combate reduzidos. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação. Os alemães recuperam baixas se, e somente se, suas unidades com baixas estiverem desengajadas e ao alcance de um aeródromo (ou porto, a partir do dia 23) em seu poder. Entende-se por "ao alcance" haver um caminho entre a(s) unidade(s) e o aeródromo (ou porto) desimpedido de "Zonas de Engajamento" inimigas. Nesta simulação, os aliados não recuperam baixas.

OBSERVAÇÃO:

+ Os batalhões de infantaria gregos são automaticamente eliminados se sofrerem baixas.

8.0 – ARTILHARIA:

Essas unidades movem-se como unidades de infantaria comum. Além disso, as unidades de artilharia têm a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica a quantidade de hexágonos limite em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades sob ataque, o hexágono a ser considerado será sempre o do defensor.

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

EXEMPLO: Duas unidades alemãs de artilharia 2-1-3 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades aliadas de infantaria. O poder de ataque será 4 (2x2) e o índice de vulnerabilidade será 6 (3x2). Portanto, o ataque terá valor 24 (4x6). Na tabela, isso corresponde à coluna 21-30.

Pode-se concentrar mais de uma unidade de artilharia num mesmo combate ou bombardeio, mas uma unidade de artilharia não pode ser utilizada em mais de um combate por fase.

OBSERVAÇÕES:

+ Ataques só com artilharia não podem receber apoio aéreo.

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

9.0 – PREPARAÇÃO:

A chamada "Creforce", comandada pelo General neozelandês Bernard Cyril Freyberg, englobava todas as tropas aliadas na ilha. A sua principal formação era a 2ª Divisão de Infantaria neozelandesa, que contava então com duas de suas três brigadas. Outras unidades eram a 14ª Brigada britânica e a 19ª australiana. Ao lado dessas forças estavam milhares de gregos, na maioria apenas recrutados recém-incorporados ao serviço militar, além de diversas unidades britânicas, neozelandesas e australianas em diferentes condições de aprestamento, várias organizadas às pressas e muitas delas sem contar com quaisquer armas. De fato, os aliados contavam com superioridade numérica sobre os invasores e com a supremacia naval. No entanto, a RAF (Royal Air Force) havia sido expulsa da ilha pelos bombardeios preliminares da Luftwaffe, fazendo os defensores ficarem totalmente à mercê da aviação inimiga.

Já os alemães estavam organizados sob o Fliegerkorps XI (General Kurt Student), contando com a 7ª Divisão Aérea (paraquedistas) e a 5ª Divisão de Montanha. Em reserva estava ainda a 6ª Divisão de Montanha e unidades menores. Os paraquedistas deveriam conquistar os três aeródromos da costa norte da ilha e os portos de Suda e Canea, permitindo assim o rápido reforço por forças trazidas pelo mar (estas acabaram interceptadas pela Royal Navy, obrigando os paraquedistas a lutar sozinhos). Embora não tivesse sido planejada como tal, esta foi a primeira invasão totalmente aerotransportada da História. Os alemães tinham supremacia aérea e tropas de elite experientes e de moral alto. Esta era a situação a 20/05/41.

9.1 – Colocação das Unidades → Ambos os contendores iniciam o jogo com a colocação inicial de suas unidades marcadas no tabuleiro ou conforme as relações abaixo. Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: BArt = Batalhão de Artilharia; BB = Batalhão Blindado; BCavMec = Batalhão de Cavalaria Mecanizada; BFN = Batalhão de Fuzileiros Navais; BI = Batalhão de Infantaria; BM = Batalhão de Montanhistas; BPQD = Batalhão Paraquedista; RArt = Regimento de Artilharia; RC = Regimento de Cavalaria; RI = Regimento de Infantaria; RPQD = Regimento Paraquedista; RM = Regimento de Montanha; Bgda = Brigada; DA = Divisão Aérea (Paraquedistas); DI = Divisão de Infantaria; DM = Divisão de Montanha.

9.1.1 – Colocação Inicial Aliada: As peças aliadas podem ser posicionadas livremente dentro dos bivaques descritos abaixo:

- Maleme, Kisamos Kastelli, Aeroporto I e hexágonos adjacentes → 5ª Bgda neozelandesa, 1 BI maori e 1 RI grego;
- Galatas e hexágonos adjacentes → 1 RC neozelandês, 1 BI neozelandês (1-2-4), 2 RI gregos;
- Hexágono 0905 → 4ª Bgda neozelandesa;
- Canea, Suda e hexágonos adjacentes (exceto os hexágonos a oeste de Canea) → 1 BFN e 1 RC britânicos; 2 BI australianos (1-2-4) e 1 RI grego;
- Perivolia: 1 BI britânico (1-2-4);
- Hexágono 1104 → 1 BI britânico independente (1-3-4);
- Hexágono 1206 → 1 BI britânico independente (1-3-4);
- Georgiupolis → 1 BI da 19ª Bgda, 1 BI independente (1-3-4) e 1 RArt, todos australianos;
- Retimo, Platanos, Aeroporto II e hexágonos adjacentes → 1 BI da 19ª Bgda australiana, 1 BI australiano independente (1-3-4), 2 RI gregos e 1 BI grego (0-1-3);
- Heraklion, Aeroporto III e hexágonos adjacentes → 14ª Bgda britânica, 1 BI da 19ª Bgda australiana, 2 RI gregos e 1 BI grego (0-1-3);
- Reserva (em qualquer hexágono entre Canea e Georgiupolis) → 1 BI britânico (2-4-4). Esta unidade não pode se mover no turno 20, salvo recuo após combate.

9.1.2 – Colocação Inicial Alemã: As tropas alemãs saltam nas seguintes áreas:

- Maleme (ou hexágonos adjacentes) → Regimento de Assalto (RA);
- Retimo e Aeroporto II (ou hexágonos adjacentes) → 2 BPQD do 2º RPQD da 7ª DA;
- Canea (ou hexágonos adjacentes) → 3º RPQD da 7ª DA;
- Heraklion e Aeroporto III (ou hexágonos adjacentes) → 1º RPQD da 7ª DA.

NOTA: Todos os batalhões de um mesmo regimento devem saltar no mesmo hexágono.

9.1.3 – Reforços Aliados:

- Turno 24 → 1 BI de Commandos;
- Turno 27 → 1 BI de Commandos.

9.1.4 – Reforços do Eixo:

- Dia 21 → 1 BPQD do 2º RPQD da 7ª DA e 1 BM do 85º RM da 5ª DM;
- Dia 22 → 2 BM do 85º RM da 5ª DM e 1 BArt da 5ª DM;
- Dia 23 → 1 BCavMec;
- Dia 24 → 1 BM do 100º RM da 5ª DM;
- Dia 25 → 1 BB;
- Dia 26 → 1 BM do 100º RM da 5ª DM;
- Dia 27 → 1 BM do 100º RM e 1 BArt, ambos da 5ª DM, e 1 BM do 141º RM da 6ª DM;
- Dia 28 → 2 BI italianos.

9.2 – Objetivos → Ambos os contendores marcam os seguintes pontos:

- Maleme – 10 pontos;
- Canea – 5 pontos;
- Suda – 5 pontos;
- Retimo – 5 pontos;
- Heraklion – 5 pontos;
- Aeroporto II – 5 pontos;
- Aeroporto III – 5 pontos.

Além disso, os aliados marcam os seguintes pontos:

- Unidade do Eixo destruída – 3 pontos;
- Unidade aliada evacuada – 2 pontos;
- Unidade aliada intacta a permanecer na ilha – 1 ponto.

E os alemães marcam os seguintes pontos:

- Unidade britânica, australiana ou neozelandesa destruída – 2 pontos.

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 AVB	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 AVB
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	1 Coluna
Estrada	1	1/2	---
Montanha	2*-3	PROIBIDO	3 Colunas
Rio	1	1	1 Coluna
Mar	PROIBIDO	PROIBIDO	---

* - Apenas Montanhistas.

TABELA DE BOMBARDEIO:

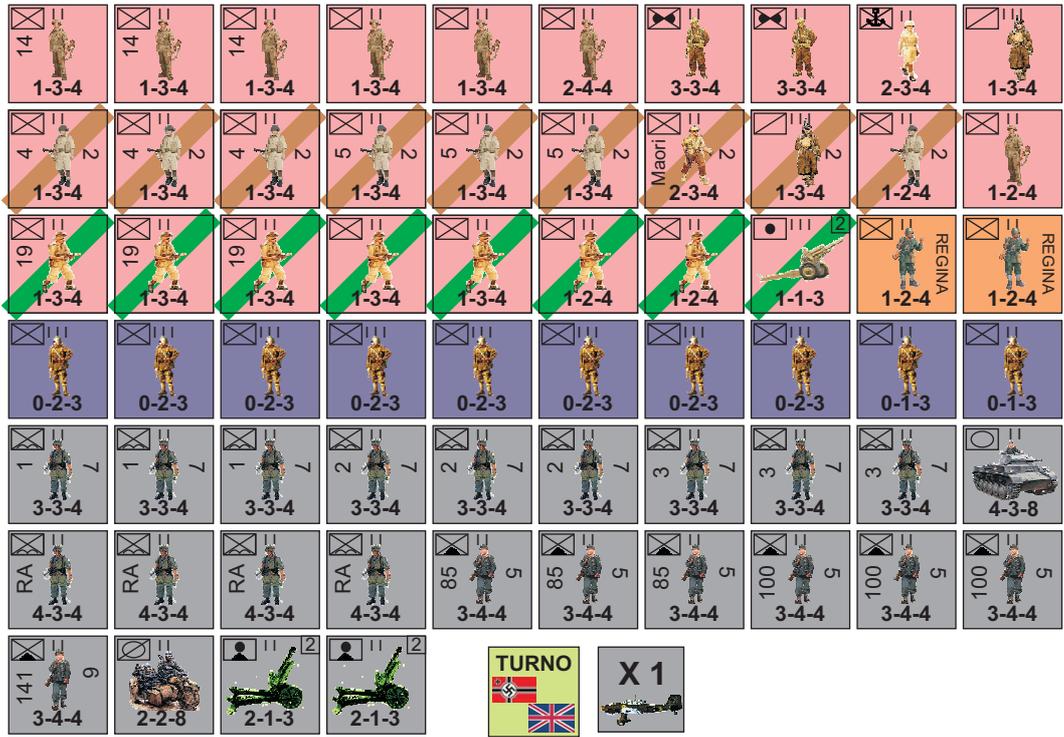
	1 - 10	11 - 20	21 - 30	31 - 40	41 - ∞
2-12	DB	DB	DB	DB	DB
3-11	DI	DB	DB	DB	DB
4-10	DI	DI	DB	DB	DB
5-9	DI	DI	DI	DB	DB
6-8	DI	DI	DI	DI	DB
7	DI	DI	DI	DI	DI

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

TABELA DE VULNERABILIDADE

TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Paraquedistas, Montanhistas, Commandos, Fuzileiros Navais e Cavalaria.	1	2
Blindados e Cavalaria Mecanizada.	2	1
Artilharia e Artilharia de Montanha	2	2

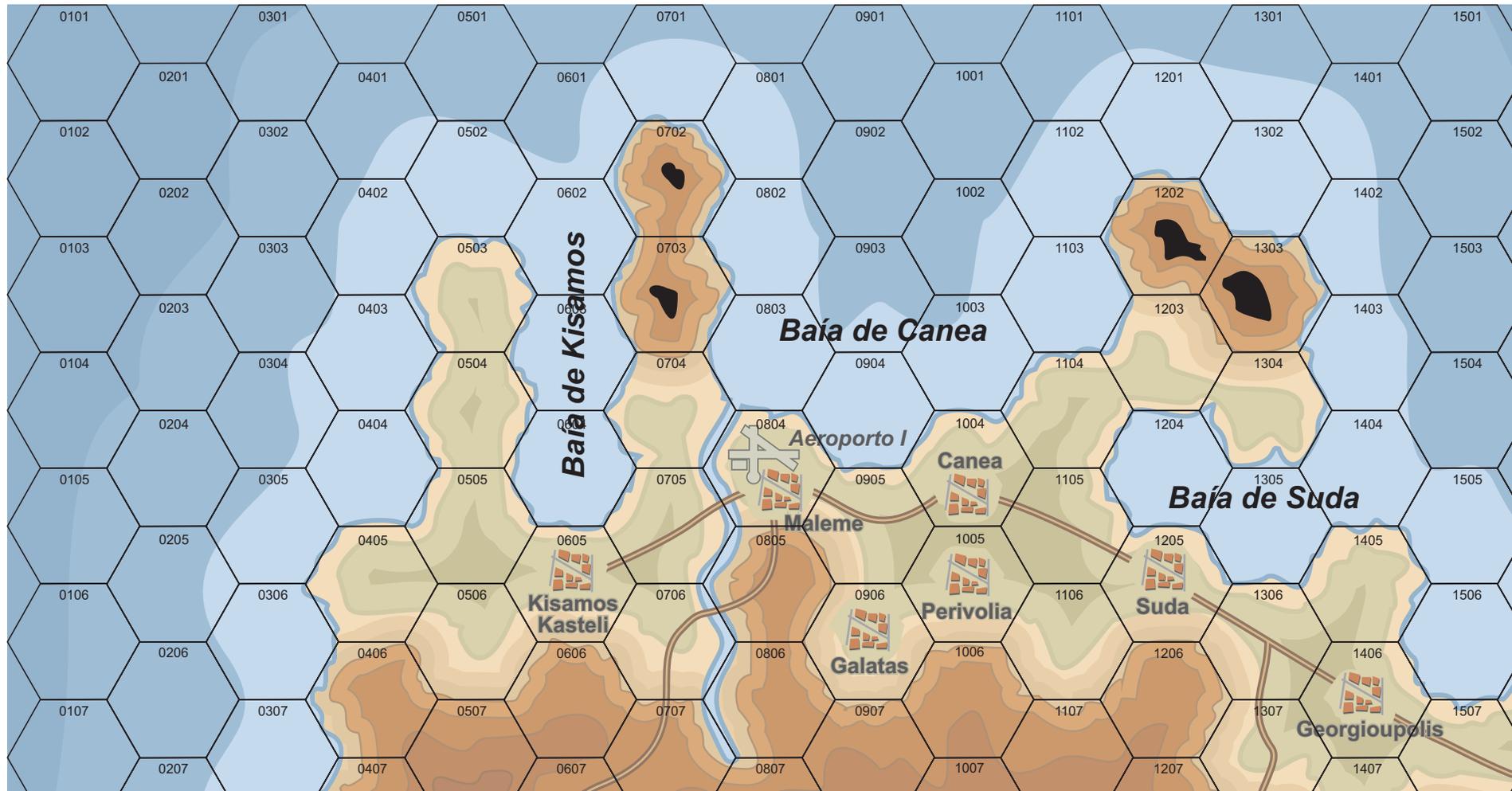
SOMMOLUM



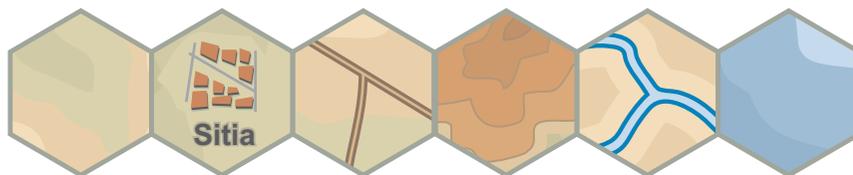


A Batalha de Creta

O assalto aéreo alemão.

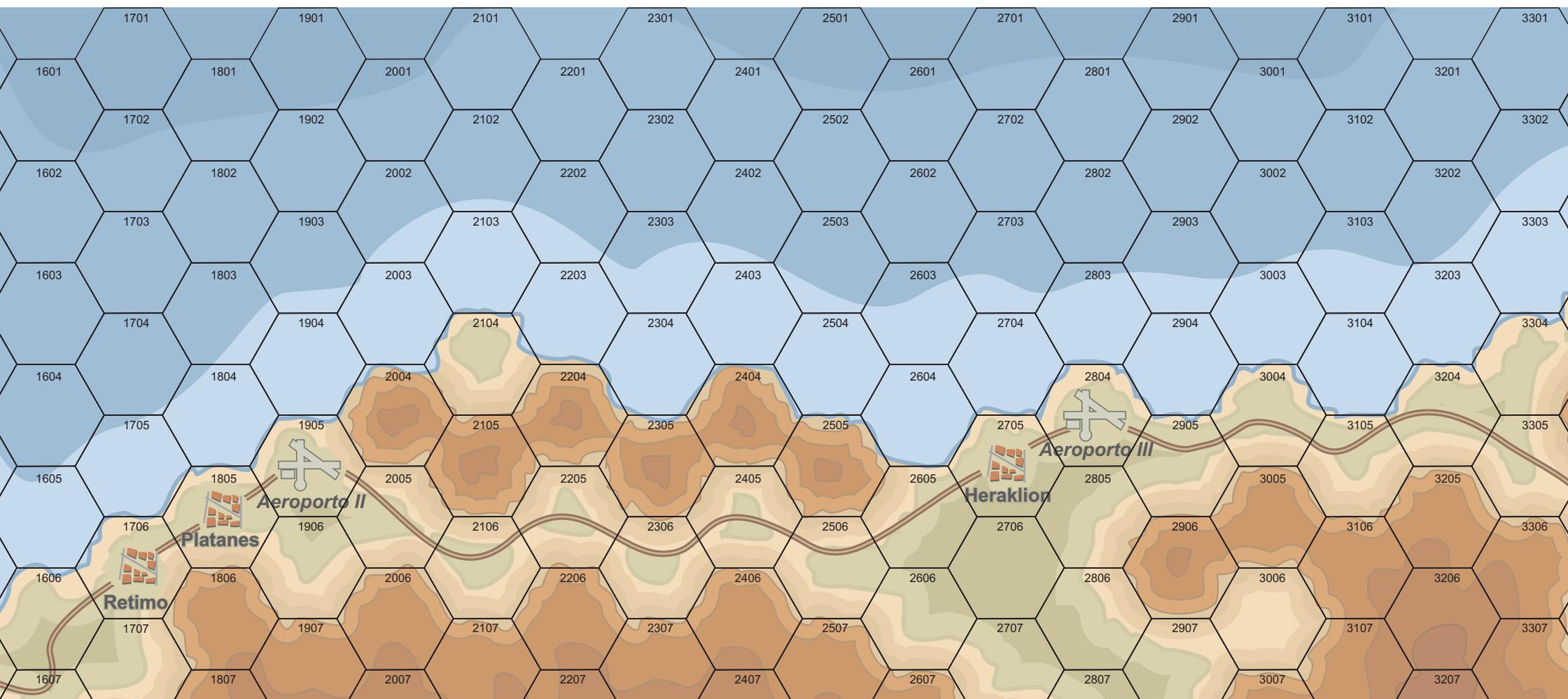
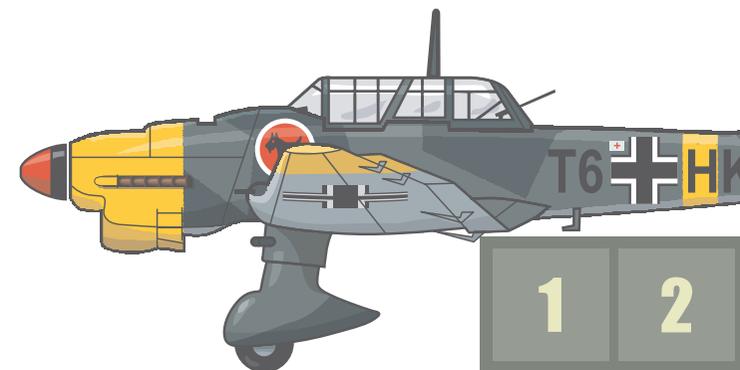


eta



	Aberto	Cidade	Estrada	Montanha	Rio	Mar
Movimento	1	1	1 - ½	2* - 3 - X	1	---
Combates	-	1	-	3	1	---

*Apenas unidades montanhistas





Marcador Poder Aéreo - Alemão - Luftwaffe

3

4

5

6

7

8

9

10

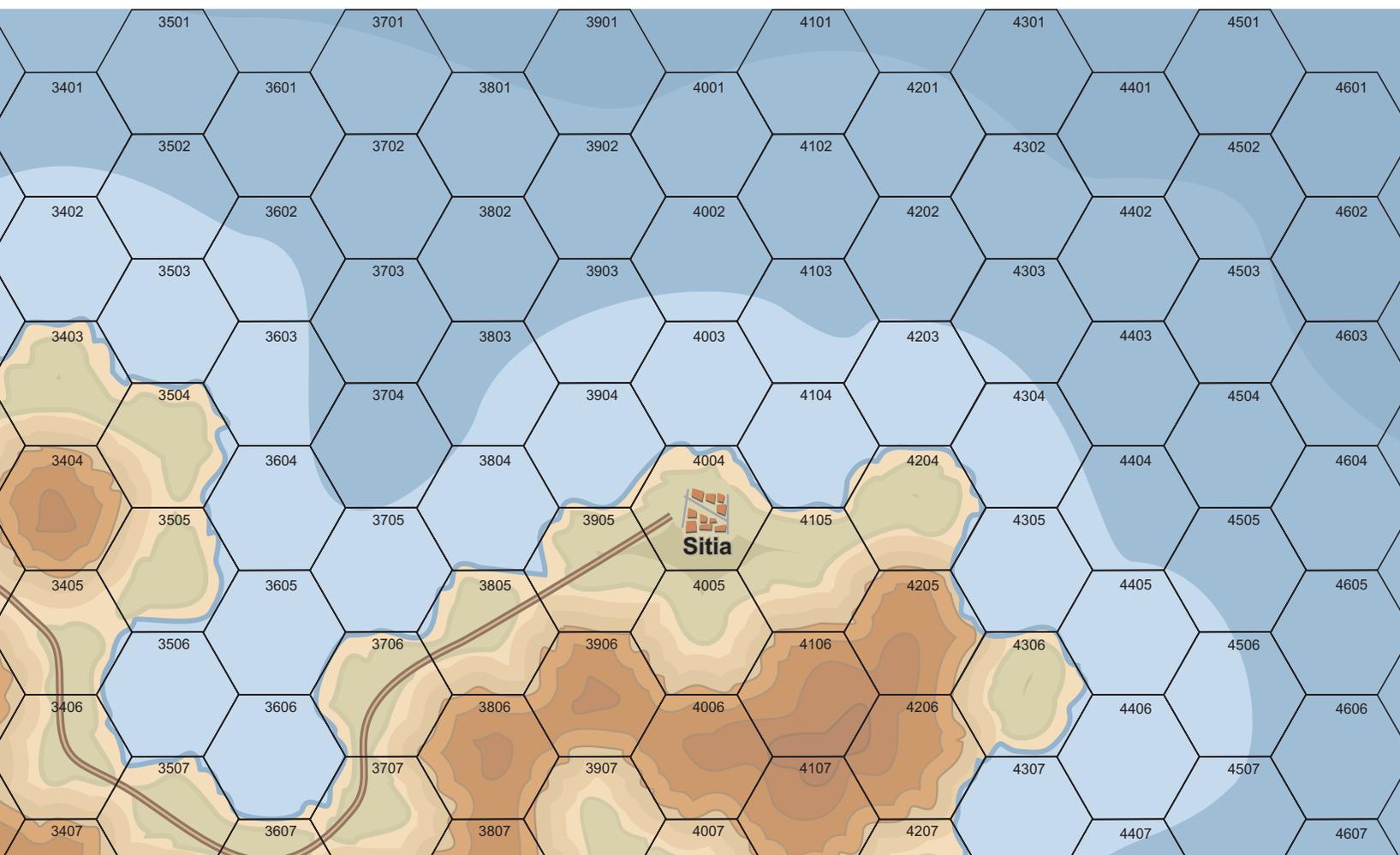
11

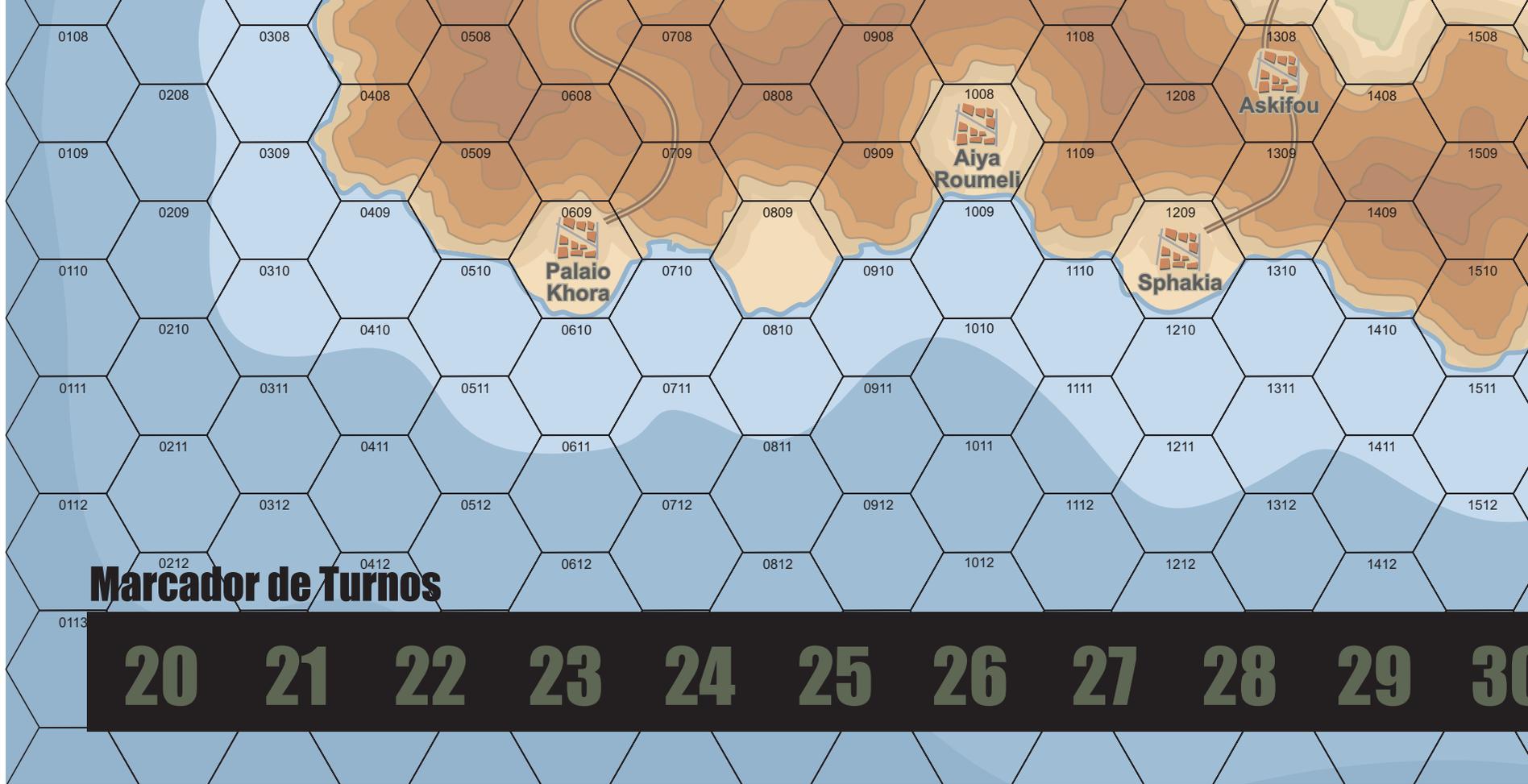
12

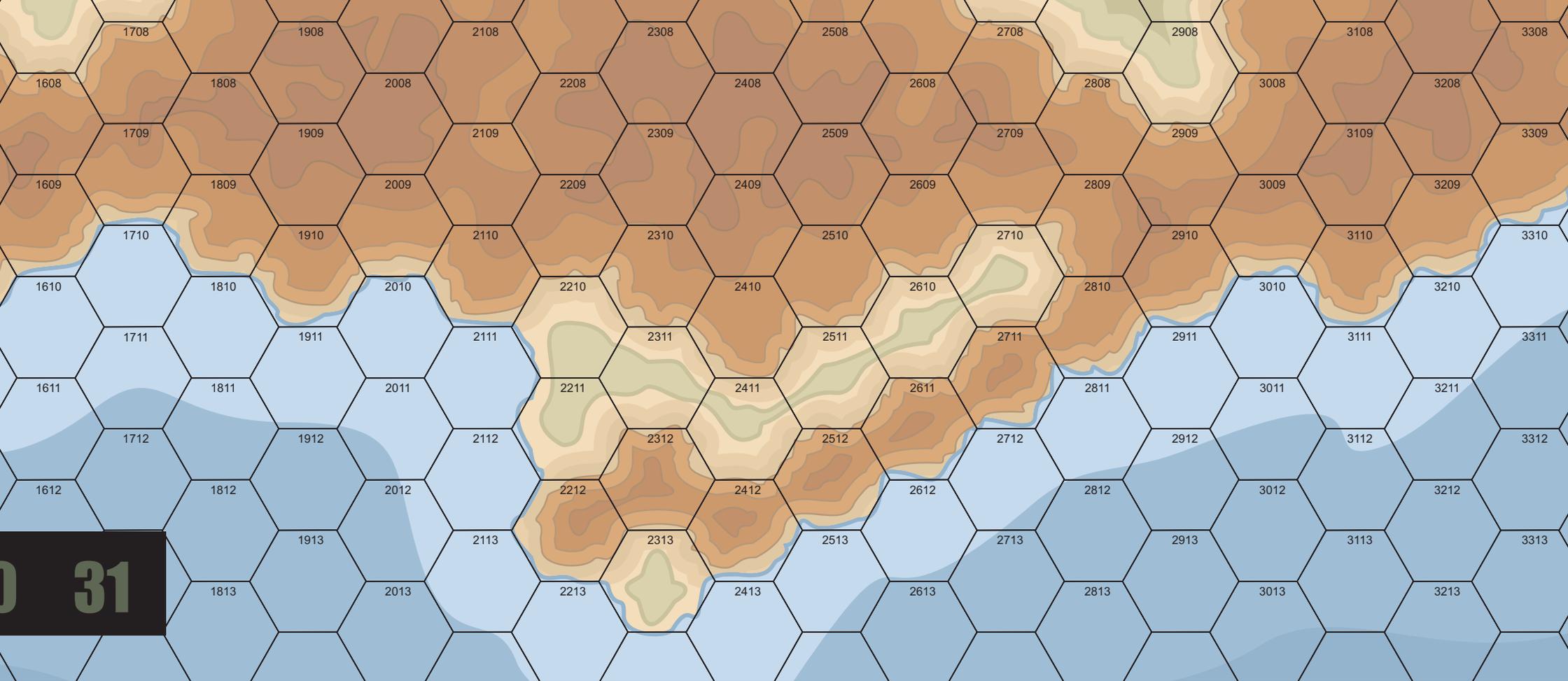
13

14

15







0 31

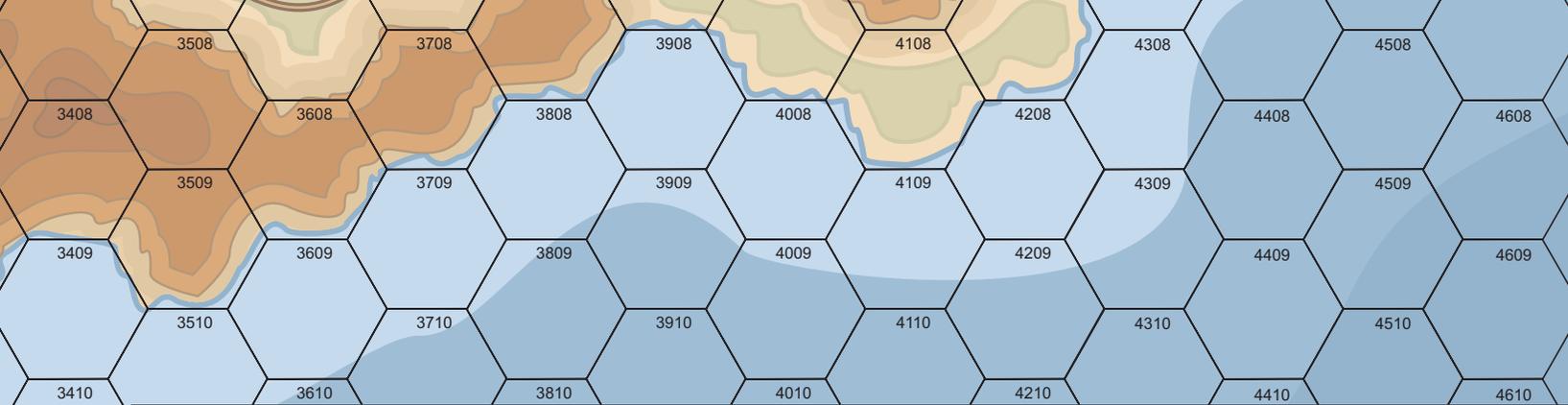


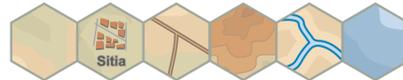
TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	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



A Batalha de Creta

O assalto aéreo alemão.



	Aberto	Cidade	Estrada	Montanha	Rio	Mar
Movimento	1	1	1 - ½	2* - 3 - X	1	---
Combates	-	1	-	3	1	---

*Apenas unidades montanhistas



Marcador Poder Aéreo - Alemão - Luftwaffe

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Marcador de Turnos

20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	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