

A CAMPANHA DE GUADALCANAL

Regras Gerais

1.0 – INTRODUÇÃO:

A campanha de Guadalcanal foi o ponto final da progressão japonesa pelo Pacífico. Embora mais de dois anos de guerra ainda estivessem por vir, a partir de então os japoneses teriam que cair na defensiva contra o sempre crescente poderio norte-americano.

A terrível ilha de Guadalcanal por si só já era um obstáculo: área densamente arborizada, fortemente atacada de malária e com umas poucas e péssimas trilhas. O maior objetivo nessa ilha era o campo de pouso conhecido como "Campo Henderson".

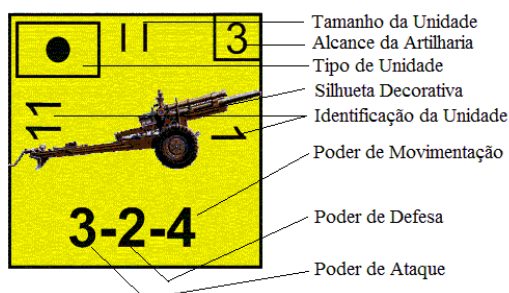
O desembarque americano deu-se a 07/08/42 sem oposição, mas ambos os contendores lançaram reservas em sangrentos combates até que, no dia 17/01/43, os japoneses deram-se por vencidos e iniciaram a retirada. No dia 08/02/43, os japoneses terminaram a evacuação da ilha. Esta foi a 1ª vitória das forças de terra dos EUA na campanha do Pacífico.

2.0 – MATERIAL:

2.1 – Mapa → Representa a costa norte da ilha de Guadalcanal, num total de 709 hexágonos (incluindo hexágonos de mar).

2.2 – Peças em Cartão → Num total de 102 peças (excetuando-se marcadores), sendo 64 americanas (representadas na cor amarelo) e 38 japonesas (branco). Nesta simulação, todas as peças são de nível batalhão. O número à esquerda da peça é o do regimento (ou brigada) 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.

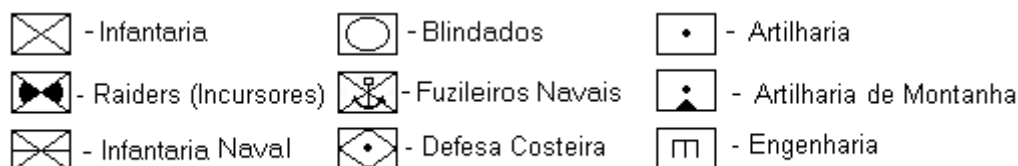
2.2.1 – Características das Peças:



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

Alcance de Artilharia: É o limite do alcance, em hexágonos, do poder de ataque das unidades de artilharia.

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



Identificação da Unidade: É a identificação da peça. Nesta simulação, esses números representam a divisão e o regimento a que o batalhão pertence. O número à direita identifica a divisão e o número à esquerda, o regimento.

Poder de Ataque: É o valor de combate dessa unidade quando ataca. Nas unidades de artilharia, é também o poder com que ela apoia combates à distância.

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 (ou grupo) do 11º Regimento de Artilharia da 1ª Divisão americana (cor amarela). Ela tem poder de ataque 3, poder de defesa 2, poder de movimentação 4 e alcance 3.

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

2.4 – Marcadores Auxiliares →

2.4.1 – Marcador de Turnos: São as casas numeradas de 1 a 24 na parte superior esquerda do tabuleiro, cada turno representando uma semana do período real (entre 07/08/42 e 08/02/43).

2.4.2 – Marcador de Poder Aéreo: São as casas numeradas de 1 a 10 na parte superior direita do tabuleiro. 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 americano, que move quantas de suas unidades quiser, na chamada “Fase de Movimentação” americana; em seguida, vem a “Fase de Combate” americana, quando o jogador americano executa os ataques contra as unidades japonesas que ele engajou na sua “Fase de Movimentação”. Terminada a “Fase de Combate” americana, vem a “Fase de Movimentação” japonesa, quando o jogador japonês move suas unidades e engaja-as (ou não) com as unidades americanas; em seguida, vem a “Fase de Combate” japonesa, onde são solucionados os engajamentos da “Fase de Movimentação” japonesa. Em seguida, muda-se o turno, reiniciando-se a sequência.

4.0 – MOVIMENTAÇÃO:

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

EXEMPLO: Uma unidade americana 3-3-5 sai do hexágono de Kukum, atravessa o rio Lunga (gasta 1 ponto), entra no Campo Henderson (considerado como terreno aberto, mais 1 ponto) e segue para o hexágono de montanha ao sul dele (mais 3 pontos), encerrando a sua movimentação (1 + 1 + 3 = 5).

OBSERVAÇÕES:

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

4.1 – Restrições à Movimentação →

4.1.1 – De Unidades Amigas: Tanto americanos quanto japoneses podem concentrar, no máximo, 3 (três) unida-

des num mesmo hexágono qualquer. Porém, mesmo que o hexágono atinja o número máximo de unidades, outras unidades não inimigas podem passar por ele sem, contudo, parar no mesmo.

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

Ao iniciar a sua “Fase de Movimentação”, se uma unidade americana 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”. O japonês, ao contrário, nunca é obrigado a recuar e não é obrigado a atacar quando inicia um turno engajado (mas terá que atacar se foi ele quem engajou no turno corrente). Se preferir recuar, o japonês também terá que gastar 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.

Se uma unidade americana, por qualquer razão, não puder desengajar nem estiver em terreno dominante, ela terá que atacar.

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

EXEMPLO: Inicia-se um turno com uma unidade americana ocupando um hexágono de montanha engajada com uma unidade japonesa em floresta. A unidade americana não precisa recuar nem é obrigada a atacar, pois está em “terreno dominante” (montanha) em relação ao japonês (floresta). A unidade japonesa, porém, é beneficiada pela regra especial que diz que unidades japonesas nunca são obrigadas a recuar quando iniciam um turno engajadas. Portanto, nenhuma das duas é obrigada a fazer qualquer movimento. Contudo, se alguma outra unidade se mover para a zona de engajamento inimiga, esta terá que atacar.

4.2 – Entrada na Ilha → Unidades de reforço de ambos os contendores entram na ilha, sendo que estas podem ser desembarcadas em qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou povoado, desde que desocupado pelo inimigo. Elas podem se mover imediatamente, começando a contagem no hexágono do desembarque.

4.3 – Saída da Ilha → Ambos os contendores podem retirar suas unidades da ilha a qualquer momento, bastando para isso que elas possam se movimentar até qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou povoado e que esteja desengajada. Além disso, algumas unidades americanas, esgotadas, foram retiradas antes do final da campanha – são elas:

- 11º Turno - Batalhão de "Raiders" da 1ª Divisão de "Marines".
- 18º Turno - 5º Regimento de "Marines".
- 20º Turno - 1º Regimento de "Marines", 11º Regimento de Artilharia, batalhão de Tanques e batalhão de Engenharia da 1ª Divisão e o outro batalhão de "Raiders".
- 22º Turno - 7º Regimento de "Marines".

4.4 – Movimentação pelo Mar → Ambos os contendores possuem os recursos necessários para efetuar pequenos desembarques de praia para praia. Para isso, basta que uma unidade desengajada comece o turno em um hexágono de costa para poder ser transportada para qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou de povoado da ilha, desde que desocupado pelo inimigo. Apenas uma unidade pode realizar esse movimento por turno e ela tem o seu poder de movimentação dividido por 2 (dois).

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 resul-

tado ($11 \div 4 = 2,75 \rightarrow$ 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 atacar.

+ Uma vez que o defensor avise com quantos irá se defender, NÃO poderá mais haver alterações de nenhuma das partes (isso é especialmente importante em simulações como esta, onde ambos os contendores possuem poder aéreo).

5.1.2 – Influência do Terreno: Certos terrenos favorecem a defesa, mas nenhum favorece o ataque. Os benefícios do terreno para a defesa são dados na forma de “colunas” na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”. Determinada a relação de forças (V.5.1.1), verifica-se o terreno onde está a unidade defensora e, se favorecer à defesa, em quantas colunas à esquerda.

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. Isso dá ao atacante a vantagem de uma coluna à direita na “Tabela de Efeitos do Terreno na Movimentação e no Combate”.

5.1.4 – Unidade de Comando: Toda vez que um regimento 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 de uma mesma divisão estiverem participando de um mesmo ataque, ela ganha mais uma coluna à direita, por unidade “divisional”. Regimentos de artilharia não contam com esse bônus.

5.1.5 – Determinação da Linha: Concluídos os passos anteriores, determinou-se a coluna; agora, determina-se a linha através dos dados. Os dados têm por finalidade simbolizar todos os imponderáveis do combate. Lançam-se os dois dados e o resultado é a soma deles (por 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 unidades atacantes recuam um hexágono.

AVI - Ataque Vence Intacta. 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 Intacta. Todas as unidades atacantes recuam um hexágono.

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

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

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

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

5.2 – Avanço após Combate → Quando o atacante vence um combate, ele poderá ocupar o hexágono abandonado pelo defensor ou avançar um hexágono a mais, dependendo do tipo da unidade atacante; as unidades motorizadas (blindados) podem avançar dois hexágonos (a partir do hexágono abandonado pelo defensor), desde que ambos se-

jam de terreno aberto ou povoado e sem rio entre eles. As unidades não-motorizadas (infantaria, fuzileiros, etc.) apenas um. O atacante não precisa, necessariamente, avançar, nem avançar todos os hexágonos que poderia; fica a seu critério decidir.

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

5.3.1 – Recuo em Cadeia: Quando uma unidade recuar para um hexágono ocupado por três unidades amigas, o jogador poderá recuar uma das peças excedentes para outro hexágono (respeitando a regra acima) e fazer com que reste nesse hexágono 3 peças quaisquer.

5.3.2 – Recuo Através de Rio: Quando uma unidade de infantaria, fuzileiros ou qualquer outra não blindada recua através de rio, nada ocorre, mas as unidades blindadas, ao serem obrigadas a recuar através de rio, sofrem baixas. Se no combate que originou o recuo ela sofrer baixas, então ela será destruída.

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, todas as unidades que recuam são eliminadas.

OBSERVAÇÕES:

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

+ Unidades que recuam pela borda sul do tabuleiro também são consideradas destruídas.

+ Unidades japonesas em hexágonos de montanha NÃO precisam recuar se o resultado do combate para elas for DRI ou DRB.

+ Se uma unidade sob cerco que recua sofreu baixas como resultado do combate, ela é automaticamente eliminada, a menos que ela possa recuar através de um hexágono ocupado por unidades amigas. Neste caso, ela não sofre baixas no 2º movimento.

6.0 - PODER AÉREO:

Os pontos de poder aéreo representam a influência relativa das respectivas forças aéreas nos combates terrestres. Nesta simulação, ambos os contedores possuem poder aéreo, conforme a tabela abaixo:

TURNOS	AMERICANOS	JAPONESES
1	10	0
2	0	10
3-4	5	10
5-10	10	10
11-15	12	10
16-20	15	0
21-24	20	0

6.1 – Emprego do Poder Aéreo → O jogador americano tem um marcador de Poder Aéreo no tabuleiro e duas pecinhas marcadas “X10” e “X1” (o japonês tem apenas o marcador “X1”). Ao começar o turno, ambos colocam as pecinhas nos números relativos ao seu poder aéreo como descrito acima. Quando o jogador quiser apoiar um combate, ele simplesmente desconta os pontos que desejar no marcador. Assim, ele pode usar seus pontos de poder tanto atacando (sua Fase de Combate) quanto defendendo (Fase de Combate inimiga). O marcador de poder aéreo é sempre manipulado de forma a sempre mostrar quantos pontos ainda restam ao jogador.

6.2 – Ataque Aéreo → Nesta simulação, é permitido realizar ataques apenas com o poder aéreo, utilizando-se a “Tabela de Bombardeio”. No bombardeio simples (sem envolvimento de outros tipos de unidades), multiplica-se o poder aéreo empenhado pelo somatório dos índices de vulnerabilidade das unidades no alvo, conforme a “Tabela de

Vulnerabilidade” (V.). Uma vez encontrado o valor final, verifica-se na “Tabela de Bombardeio” a coluna correspondente (considerando também os efeitos do terreno) e lançam-se os dois dados. O significado dos resultados está junto à tabela.

EXEMPLO: Duas unidades japonesas de infantaria e uma de artilharia se concentram em um hexágono. O jogador americano decide lançar um ataque aéreo com 7 pontos. O índice de vulnerabilidade no alvo será 4 ($2 \times 1 + 2$). Portanto, o ataque terá valor 28 (7×4). Na tabela, isso corresponde à coluna 19-36. Se os defensores estiverem num hexágono de povoado, eles “ganham” uma coluna à esquerda e, portanto, a coluna utilizada será a 1-18.

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.
- + Os pontos de poder aéreo americano a partir do 3º turno só são válidos se e enquanto os americanos puderem utilizar o Campo Henderson. Se os japoneses conquistarem qualquer hexágono adjacente a ele, o poder aéreo americano passa a ser zero.
- + Nesta simulação, deve-se utilizar no mínimo 3 pontos e no máximo 10 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 assinalados em vermelho. Se sofrer novas baixas, é eliminada. Baixas não afetam o poder de movimentação.

Nesta simulação, somente o americano recupera baixas, bastando desvirá-las, desde que desengajadas.

8.0 – ARTILHARIA:

Essa unidade move-se como uma unidade de infantaria comum e tem a característica especial de poder atacar unidades inimigas sem engajá-las. O número no canto superior direito indica o número máximo de hexágonos em que a unidade pode atacar a unidade inimiga (interpreta-se como o alcance dos seus canhões). Caso engaje, sofre os efeitos de terreno e combate normalmente. Para apoiar unidades amigas sob ataque, o hexágono a ser considerado é o do defensor.

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

EXEMPLO: Duas unidades americanas de artilharia 3-2-4 se concentram em bombardear um hexágono que contém três unidades japonesas, sendo uma de artilharia e duas de infantaria. O poder de ataque será 6 (2×3) e o índice de vulnerabilidade será 5 ($1 + 2 \times 2$). Portanto, o ataque terá valor 30 (6×5). Na tabela, isso corresponde à coluna 25-48.

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.

Nesta simulação, existe a unidade de artilharia de costa. Essas unidades destinavam-se a defender o flanco do mar das unidades americanas. Assim sendo, o jogador japonês está proibido de desembarcar unidades em hexágonos ocupados por essa unidade e em hexágonos adjacentes.

As unidades de artilharia de montanha atuam exatamente como as outras unidades de artilharia, mas gastam somente 2 pontos se deslocando em hexágonos de montanha, ao invés de 3.

8.1 – Bombardeio do Campo Henderson → Os japoneses podem utilizar sua artilharia para tentar incapacitar o Campo Henderson. Para isso, basta que o jogador japonês efetue um bombardeio comum contra o hexágono do Campo Henderson (excepcionalmente para esse caso, considere o índice de vulnerabilidade do aeródromo igual a 10). Se o resultado na tabela for DB, o poder aéreo americano para o turno seguinte é reduzido à metade (arredond-

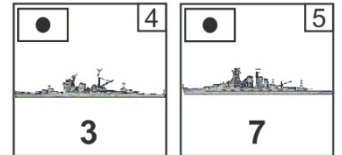
dando para baixo).

OBSERVAÇÃO:

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

9.0 – APOIO NAVAL:

A supremacia naval nas águas das ilhas Salomão foi contestada durante quase toda a campanha. Ocasionalmente, navios japoneses aproximavam-se da costa para bombardear o Campo Henderson (em uma ocasião, até encouraçados foram utilizados). Assim, o jogador japonês tem um apoio naval que se traduz em duas peças navais, como mostrados na figura à direita. Essas unidades são postadas em hexágonos de mar e são usadas como unidades de artilharia comum (o número assinalado na base da peça é seu poder de ataque). Elas têm poder de movimentação infinito e não podem ser atacadas pelos americanos, mas, no entanto, só podem ser usadas durante as Fases de Movimentação e Combate japonesas. Elas podem ser utilizadas tanto para bombardear o Campo Henderson (V.8.1) como para apoiar ataques. A peça com poder de ataque 3 pode ser utilizada nos turnos 2 a 14 e a de poder de ataque 7, apenas no turno 10.



10.0 – PREPARAÇÃO:






A ilha de Guadalcanal, no arquipélago das Salomão, foi ocupada pelos japoneses visando movimentos posteriores em direção ao Sul. Para tanto, iniciaram a construção de um aeródromo e era pouco defendida, uma vez que não se esperava uma ofensiva americana. A guarnição era composta por dois batalhões de infantaria naval e unidades de construção. A invasão das ilhas Salomão, denominada "Operação Watchtower", foi desencadeada a 07/08/42. Em Guadalcanal, o ataque americano, desfechado por dois regimentos da 1ª Divisão de Fuzileiros Navais americanos (os "Marines"), foi efetuado sem oposição, pois a guarnição japonesa prudentemente se retirou. O aeródromo, que mais tarde seria batizado "Campo Henderson" em homenagem a um piloto dos "marines" morto em Midway, foi ocupado e posto a funcionar o mais depressa possível. Durante os meses seguintes, a guerra do Pacífico se decidiria em torno desse campo. O General Haruyoshi Hyakutake, comandante do 17º Exército japonês, estava decidido a retomar o campo e o Gal. Alexander Vandegrift, comandante da 1ª Divisão de "Marines", decidiu mantê-lo. Ambos os lados passaram a enviar sempre mais reforços à ilha e as marinhas oponentes travaram inúmeras batalhas nas águas circundantes. A campanha caracterizou-se pelos ataques em massa da infantaria japonesa contra as posições tenazmente defendidas pelos "marines". Esta foi a última campanha na Guerra do Pacífico em que os japoneses tiveram um papel predominantemente ofensivo. Com o fracasso de todas as tentativas de capturar o Campo Henderson, os japoneses acabaram desistindo e se retirando, sob a pressão do crescente número de tropas americanas.

10.1 – Colocação das Unidades → Para acompanhar as instruções a seguir, observe essas abreviaturas: BI = Batalhão de Infantaria; RI = Regimento de Infantaria; BN = Batalhão Naval; RFN = Regimento de Fuzileiros Navais; BFN = Batalhão de Fuzileiros Navais; BT = Batalhão de Tanques; DI = Divisão de Infantaria; DFN = Divisão de Fuzileiros Navais; RArt = Regimento de Artilharia; BArt = Batalhão de Artilharia; BDC = Batalhão de Defesa de Costa.
















10.1.1 – Colocação Inicial Japonesa: 1 Batalhão de Infantaria Naval em Kokumbona e outro em Aola. As demais unidades japonesas desembarcam de reforço em qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou povoado que esteja desocupado pelo inimigo:

- ☀ 2º Turno - 1 BI do 28º RI; 5ª FED¹.
- ☀ 4º Turno - 2 BI do 124º RI; Batalhão de Engenharia da 7ª DI.
- ☀ 5º Turno - 1 BI do 28º RI; 1 BI do 124º RI e 2 Batalhões de Engenharia.
- ☀ 6º Turno - 4º RI.
- ☀ 7º Turno - Batalhão de Engenharia da 2ª DI; 10º RArt de Montanha.
- ☀ 8º Turno - 1 BArt do 4º RArt.
- ☀ 9º Turno - 2 BI do 29º RI; 1 BArt do 4º RArt.
- ☀ 10º Turno - 1 BI do 16º RI; 1 BI do 29º RI; 2 BArt do 2º RArt.
- ☀ 11º Turno - 2 BI do 16º RI; 1 BArt do 2º RArt.

¹ Força Especial de Desembarque (Fuzileiros Navais).

-  12º Turno - 1 BI do 230º RI; 1 BArt do 21º RArt.
-  13º Turno - 2 BI do 228º RI; 1 BArt do 21º RArt.
-  14º Turno - 1 BI do 228º RI.
-  15º Turno - 1 BI do 229º RI.
-  23º Turno - 1 BI do 229º RI.

10.1.2 – Colocação Inicial Americana: Nenhuma unidade americana começa o jogo no tabuleiro. Todas as unidades que desembarcam no 1º turno o fazem no hexágono assinalado "Praia Vermelha". Até o 10º turno, inclusive, as unidades americanas desembarcam em qualquer hexágono de costa entre os dois traços vermelhos; após o 10º turno, todas as demais unidades desembarcam em qualquer hexágono de costa de terreno aberto ou povoado que esteja desocupado pelo inimigo.

-  1º Turno - 1º RFN; 2 BFN do 5º RFN; 3 BArt do 11º RArt; Batalhão de Tanques e de Engenheiros da 1ª DFN; 1 BArt do 10º RArt.
-  2º Turno - 1 BDC.
-  3º Turno - 1 BFN do 5º RFN; Batalhão de "Raiders" da 1ª DFN.
-  5º Turno - BArt (3-2-4) do 11º RArt; 1 BDC.
-  7º Turno - 7º RFN; 1 BArt do 11º RArt; 1 BFN do 2º RFN.
-  10º Turno - 164º RI; 1 BArt da Div. Americal.
-  13º Turno - 8º RFN; Batalhão de "Raiders" (4-3-7); 1 BI do 147º RI; 2 BFN do 2º RFN; 1 BArt do 10º RArt.
-  14º Turno - 182º RI; 1 BArt da Div. Americal.
-  15º Turno - 1 BI do 147º RI.
-  17º Turno - 1 BI do 147º RI; 1 BDC.
-  18º Turno - 132º RI; 2 BArt da Div. Americal (inc.4-2-4).
-  19º Turno - 35º RI; 1 BArt da 25ª DI.
-  20º Turno - BArt (3-2-4) da 25ª DI.
-  22º Turno - 6º RFN; 1 BArt do 10º RArt; 27º RI; 161º RI; 2 BArt da 25ª DI.
-  24º Turno - 1 BDC; 1 BArt (4-2-4).

10.2 – Objetivos → Como já ficou claro, o maior objetivo em Guadalcanal é o Campo Henderson.

10.2.1 - Objetivos Americanos: Os americanos marcam 2 pontos por unidade japonesa destruída

10.2.2 - Objetivos Japoneses: Os japoneses marcam os seguintes pontos:

- 5 pontos por unidade americana destruída.
- 2 pontos por unidade japonesa retirada da ilha.

OBS: Se o japonês entrar no campo Henderson (mesmo sem tomá-lo), vence o jogador japonês automaticamente, independente dos pontos feitos.

OBS: Ao fim do jogo, o jogador japonês elimina 1/3 das baixas.

OBS: Se nenhuma unidade japonesa restar no tabuleiro, vence o americano, independente dos pontos feitos.

TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

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

TABELA DE EFEITOS DO TERRENO NA MOVIMENTAÇÃO E NO COMBATE:

TERRENO	MOVIMENTAÇÃO		COMBATE
	NÃO-MTZ	MTZ	
Aberto	1	1	---
Povoado	1	1	1 Coluna
Floresta	2	3	2 Colunas
Montanha	2-3	PROIBIDO	3 Colunas
Rio	1	1	1 Coluna

TABELA DE BOMBARDEIO:

	1 - 18	19- 36	37 - 54	55 - 72	73 - ∞
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

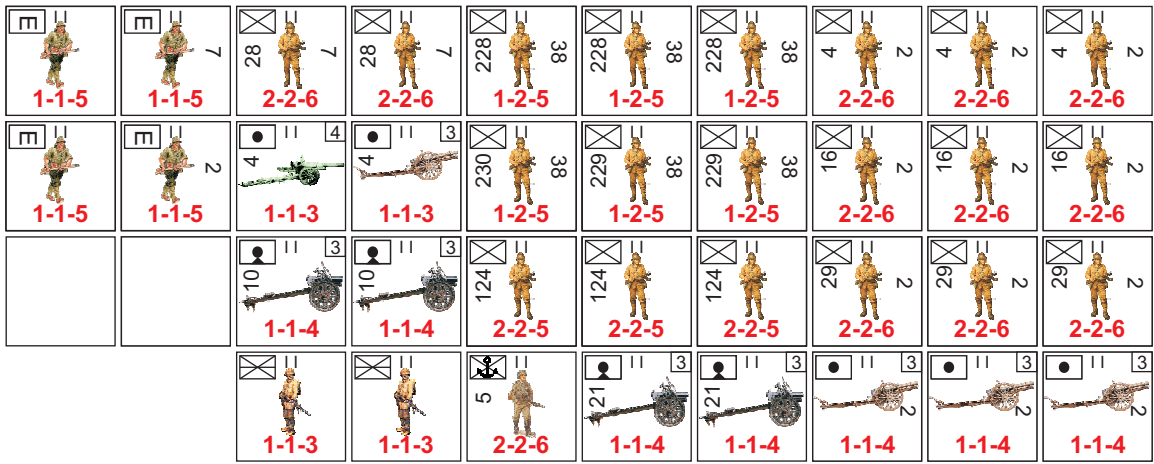
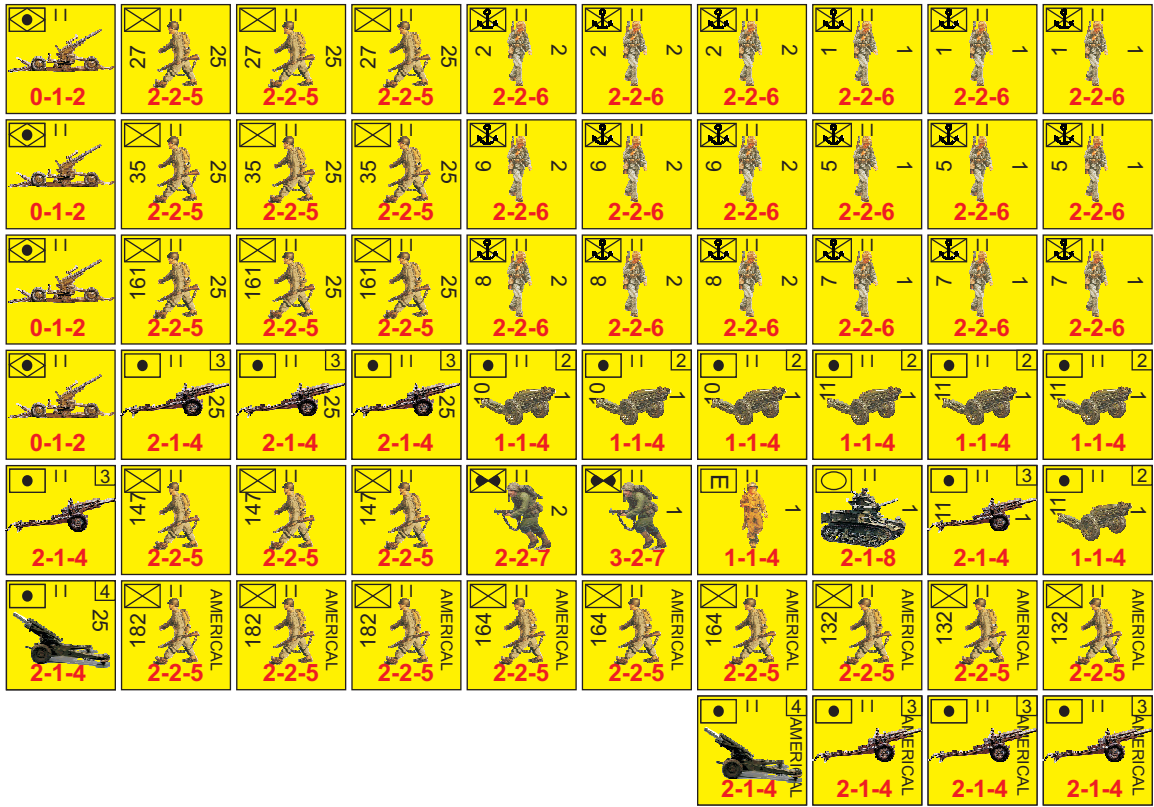
TIPO DE UNIDADE	ÍNDICE DE VULNERABILIDADE	
	ATAQUE AÉREO	ARTILHARIA
Infantaria, Fuzileiros Navais, Raiders, Engenharia e Infantaria Naval.	1	2
Blindados.	2	1
Artilharia e Defesa Costeira	2	2

TABELA DE PODER AÉREO

TURNO	AMERICANOS	JAPONESES
1	10	0
2	0	10
3-4	5	10
5-10	10	10
11-15	12	10
16-20	15	0
21-24	20	0

1 1 4-3-6	1 1 4-3-6	1 1 4-3-6	2 2 4-3-6	2 2 4-3-6	2 2 4-3-6	72 25 3-3-5	72 25 3-3-5	72 25 3-3-5	0-2-2
5 1 4-3-6	5 1 4-3-6	5 1 4-3-6	9 2 4-3-6	9 2 4-3-6	9 2 4-3-6	96 25 3-3-5	96 25 3-3-5	96 25 3-3-5	0-2-2
7 1 4-3-6	7 1 4-3-6	7 1 4-3-6	8 2 4-3-6	8 2 4-3-6	8 2 4-3-6	191 25 3-3-5	191 25 3-3-5	191 25 3-3-5	0-2-2
11 2 2-1-4	11 2 2-1-4	11 2 2-1-4	10 2 2-1-4	10 2 2-1-4	10 2 2-1-4	25 3 3-1-4	25 3 3-1-4	25 3 3-1-4	0-2-2
11 2 2-1-4	11 3 3-1-4	1 1 3-2-8	1 1 1-2-4	1 1 5-4-7	2 2 4-3-7	147 1 3-3-5	147 1 3-3-5	147 1 3-3-5	3-1-4
132 1 3-3-5	132 1 3-3-5	132 1 3-3-5	164 1 3-3-5	164 1 3-3-5	164 1 3-3-5	181 1 3-3-5	181 1 3-3-5	181 1 3-3-5	25 4 4-1-4
3-1-4	3-1-4	3-1-4	4-1-4	X 10	X 1	X 1	TURNO 		

4 2 3-4-6	4 2 3-4-6	4 2 3-4-6	822 38 2-3-5	822 38 2-3-5	822 38 2-3-5	82 7 3-4-6	82 7 3-4-6	7 7 1-2-5	7 7 1-2-5
91 2 3-4-6	91 2 3-4-6	91 2 3-4-6	222 38 2-3-5	222 38 2-3-5	232 38 2-3-5	4 3 2-1-3	4 4 2-1-3	2 2 1-2-5	2 2 1-2-5
62 2 3-4-6	62 2 3-4-6	62 2 3-4-6	121 2 3-3-5	121 2 3-3-5	121 2 3-3-5	10 3 2-1-4	10 3 2-1-4	3	7
2 2 2-1-4	2 2 2-1-4	2 2 2-1-4	121 2 2-1-4	121 2 2-1-4	5 2 3-3-6	1 2 1-2-3	1 2 1-2-3		

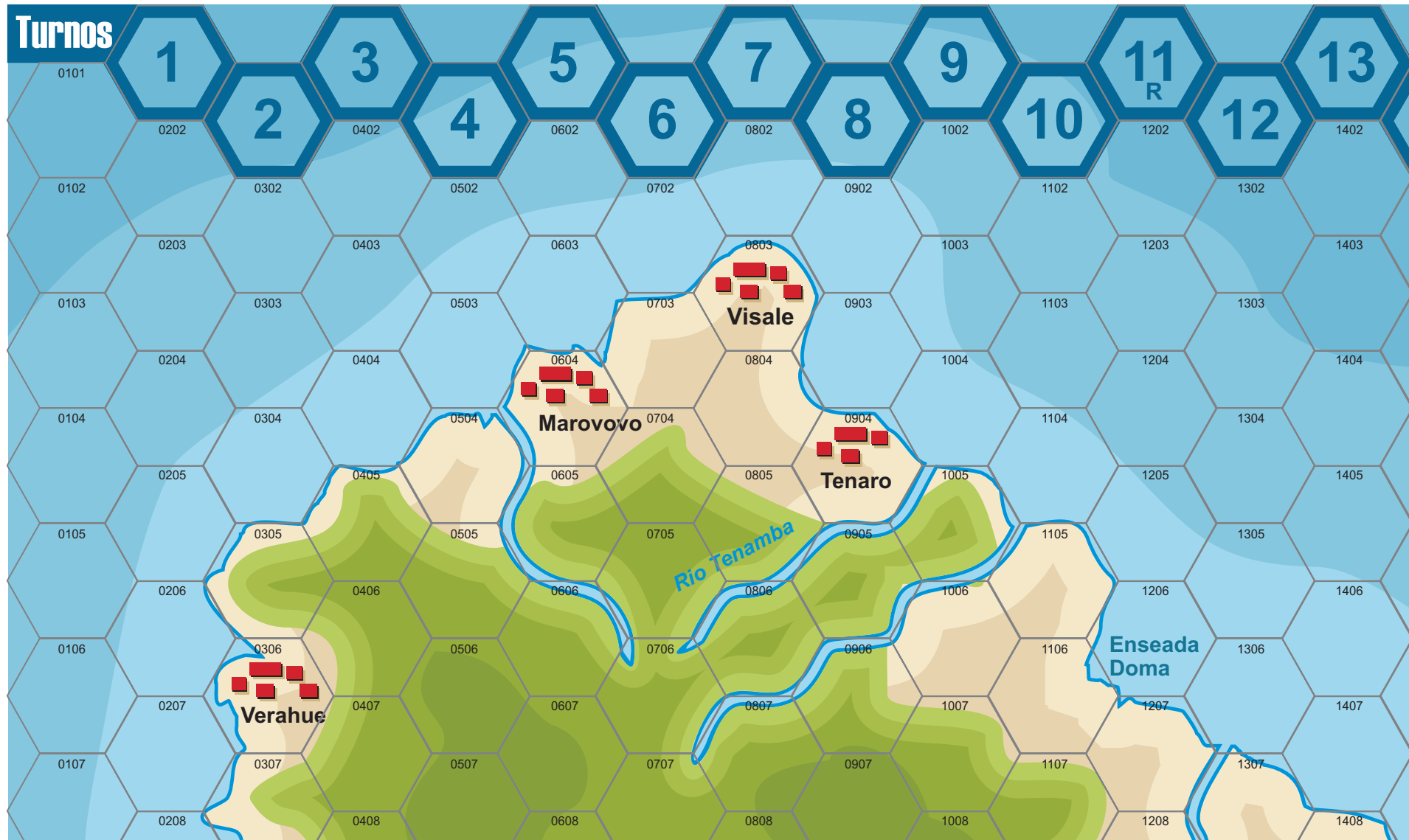
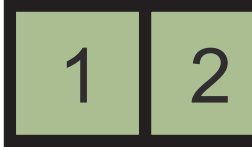




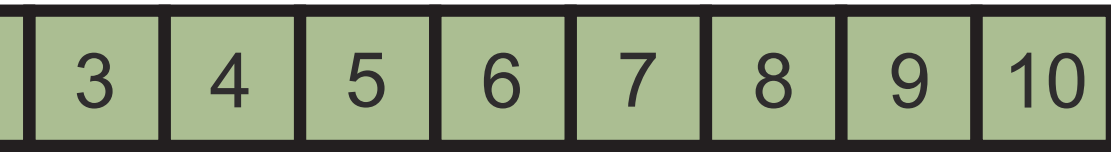
Batalha de Guadalcanal

Fim da Expansão Nipônica

Marcador



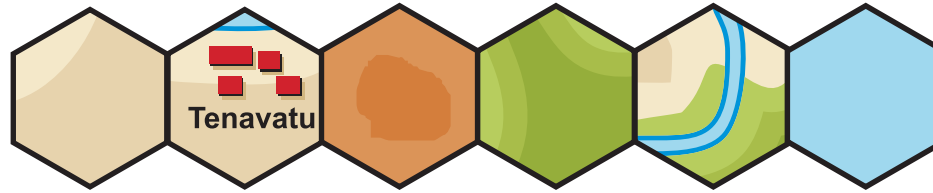
de Poder Aéreo - Americanos



Marcador de Poder Aéreo - Japoneses



8 9 10

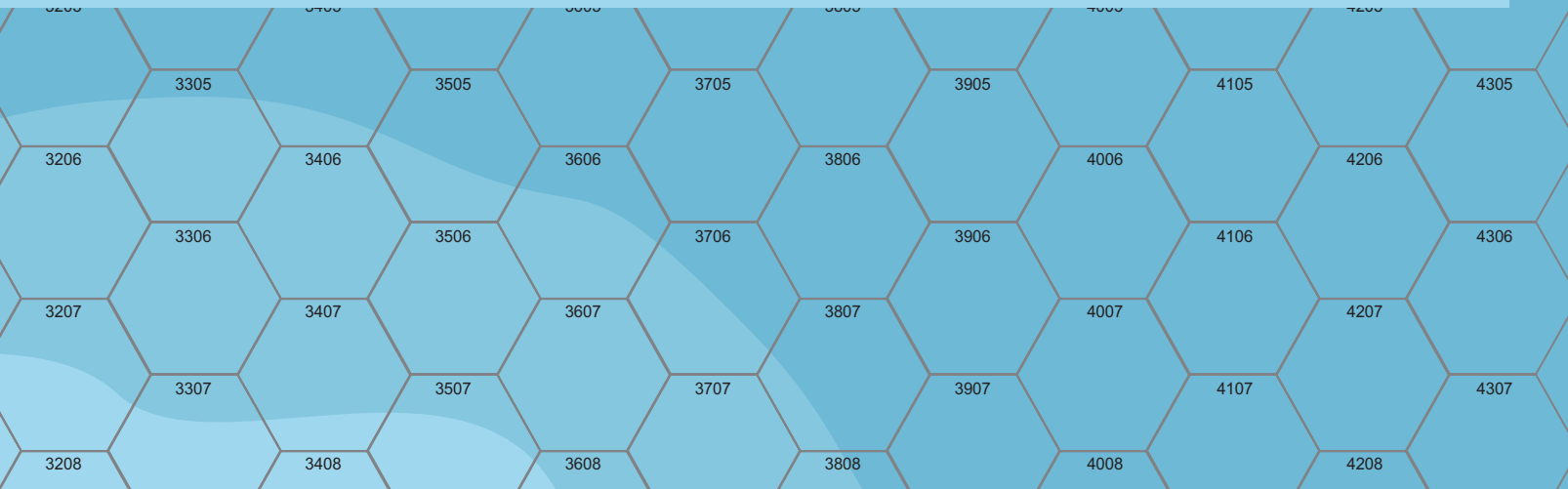


Aberto Povoado Montanha Floresta Rio Mar

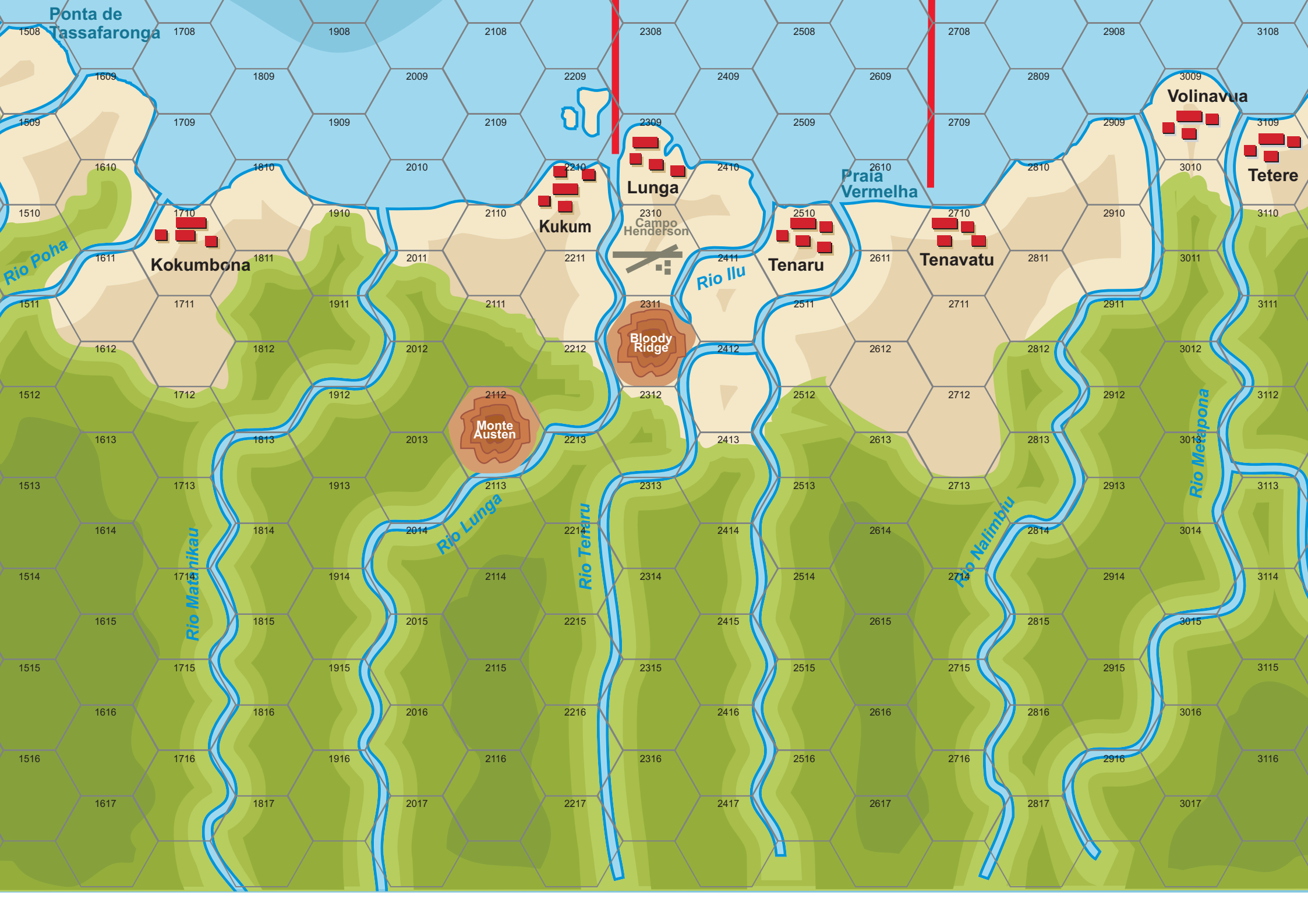
Movimento	1	1	3 - X	2 - 4	1 - 2	--
Combate	--	1	3	2	2	--

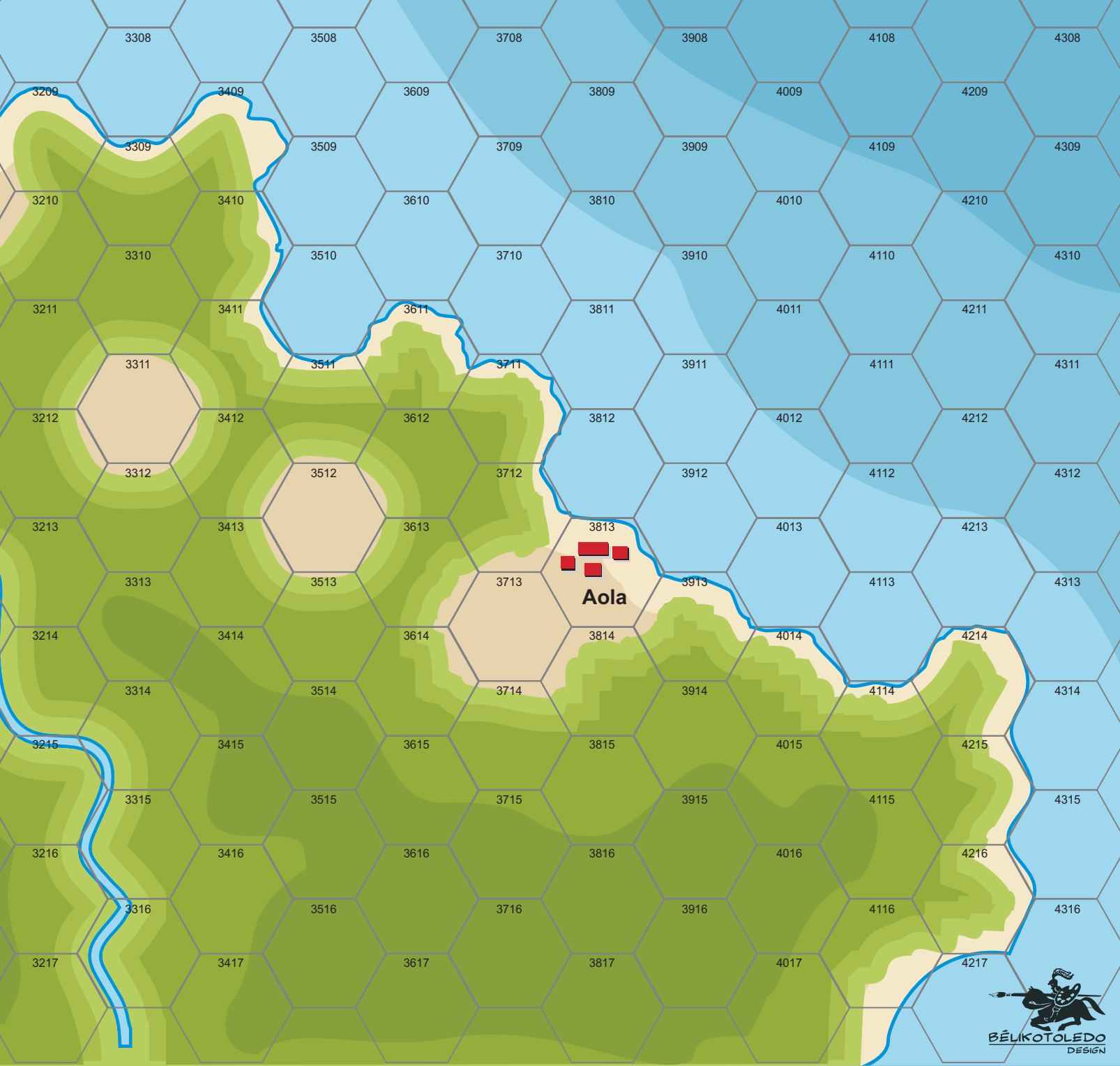
TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	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







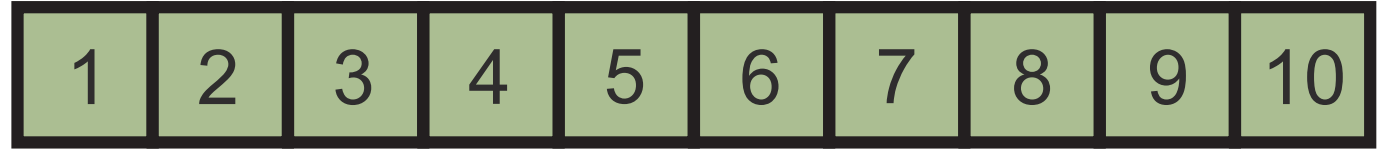




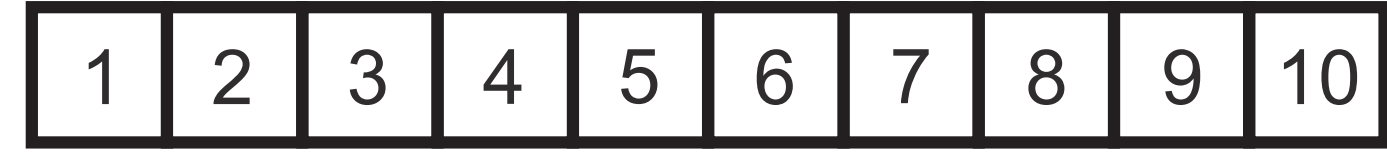
Batalha de Guadalcanal

Fim da Expansão Nipônica

Marcador de Poder Aéreo - Americanos



Marcador de Poder Aéreo - Japoneses



	Aberto	Povoados	Montanha	Floresta	Rio	Mar
Movimento	1	1	3 - X	2 - 4	1 - 2	--
Combate	--	1	3	2	2	--

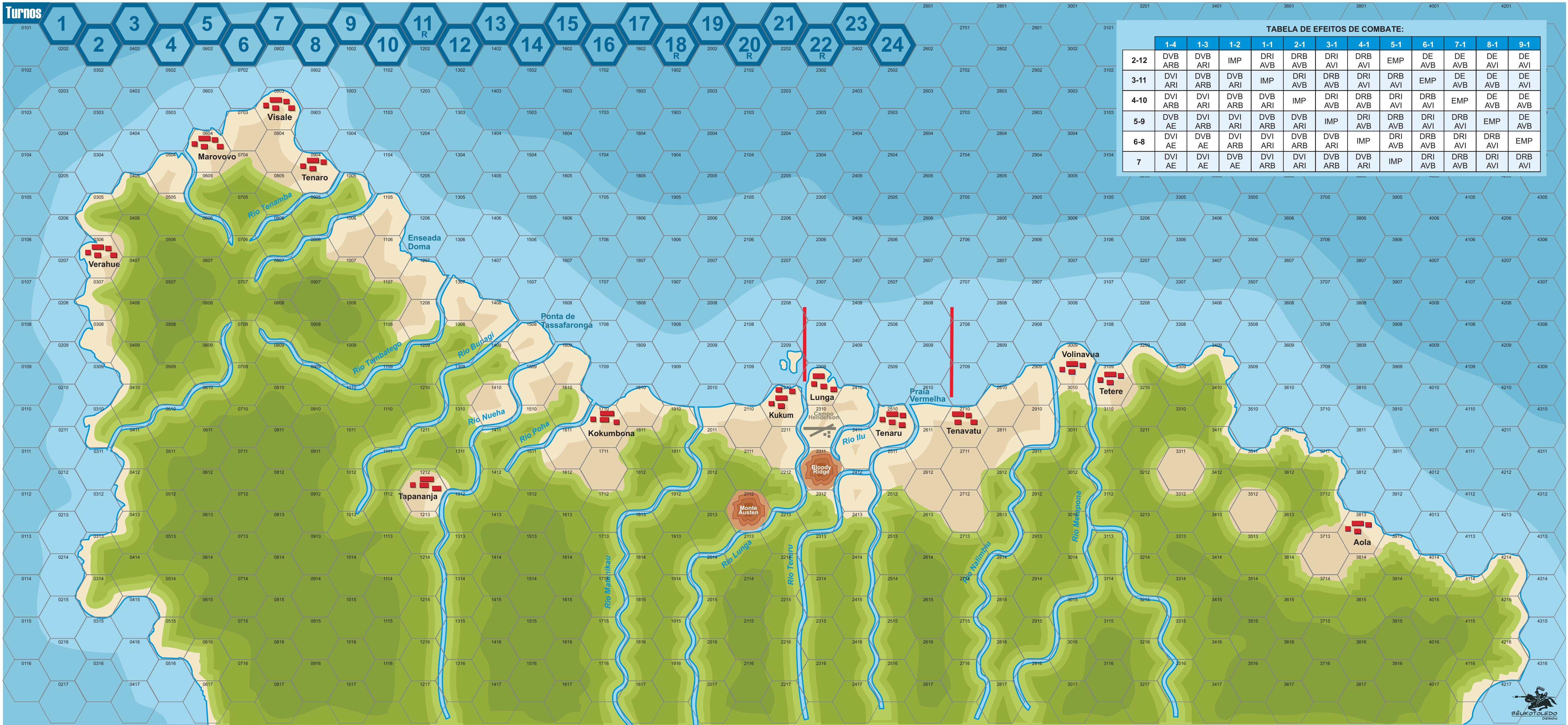


TABELA DE EFEITOS DE COMBATE:

	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

