



DESTEMIDOS
NORTE DA ÁFRICA

UM JOGO DE DAVID THOMPSON & TREVOR BENJAMIN

ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

CENÁRIOS

Este livro traz onze cenários baseados nas ações do Grupo de Deserto de Longo Alcance (LRDG) no teatro de operações da África do Norte entre 1940 e 1942. Jogue esses cenários em ordem com o objetivo de seguir os passos deste grupo de durões especialistas através do deserto da Líbia, enquanto, ao longo de seu caminho, emboscam patrulhas italianas, evitam ser capturados e destroem as infraestruturas do Eixo.

Este não é o livro de regras! Para aprender a jogar, consulte o livro de regras que vem com o jogo.



O GRUPO DE DESERTO DE LONGO ALCANCE

O Grupo de Deserto de Longo Alcance (LRDG) foi formado em junho de 1940 pelo Major Ralph A. Bagnold: geologista, autor e um pioneiro em explorações no deserto. O grupo original era chamado de Patrulha de Longo Alcance – LRP (Long Range Patrol, em inglês) e a maioria de seus membros era de neozelandeses. Mas eles foram logo acompanhados por sul-rodesianos, britânicos, escoceses e voluntários indianos, quando novas subunidades foram formadas e o nome do grupo modificado.

O LRDG, em sua maioria, operava por trás das linhas inimigas italianas, onde seus soldados executavam operações de infiltrações em profundidade, reconhecimento furtivo e, como seu fundador costumava dizer, “ocasionais atos de pirataria”. Como os membros do LRDG eram especialistas em navegação no deserto, muitas vezes eram designados como guias do SAS (*Special Air Service* – Forças Especiais Britânicas) e de agentes especiais de inteligência.



Durante a campanha na África do Norte, entre dezembro de 1940 e abril de 1943, o LRDG esteve ativo por trás das linhas inimigas quase o tempo todo, não agindo em somente 15 dias durante todo este período. Ao longo de todo esse tempo, o LRDG nunca possuiu mais de 350 homens e todos eles eram voluntários.

A mais notável ação ofensiva do grupo foi na noite de 14 de setembro de 1942, quando atacaram a cidade de Barce e seu aeródromo. Usando metralhadoras montadas em veículos e explosivos improvisados, o LRDG destruiu pelo menos 16 aeronaves italianas e danificou outras mais.

CENÁRIOS E MODO CAMPANHA

Cada cenário deste livro é completamente independente e pode ser jogado na ordem que você quiser.

No entanto, os cenários foram planejados para serem jogados em sequência. Jogá-los em ordem preserva a cronologia da campanha militar real na qual o jogo se baseia e proporciona uma escalada gradual da complexidade.

Modo Campanha

Se quiser ir um pouco além, você pode encadear vários cenários numa campanha. Para tanto, comece escolhendo um grupo de cenários consecutivos. Use a tabela fornecida no fim deste livro para anotar os nomes dos cenários escolhidos.

Após cada partida da campanha, preencha a linha correspondente ao cenário na tabela, indicando o vencedor. Na coluna Baixas, conte quantas fichas de combate dos soldados que você removeu da partida por causa das baixas sofridas (não conte as fugas). Na coluna Contribuição Heroica, o vitorioso pode designar um soldado que, a seu ver, merece um reconhecimento especial. Se preferirem, vocês podem deixar o perdedor designar essa contribuição heroica. A contribuição heroica não tem efeito em jogo: simplesmente dá um toque temático à campanha!

CENÁRIO	DATA	LRDG			ITÁLIA			CONTRIBUIÇÃO HERÓICA
		JOGADOR	BAIXAS	VITÓRIAS	JOGADOR	BAIXAS	VITÓRIAS	
1. Aeródromo 7	22-Ago-22	Davi	2	X	Tina	2		"Hankier Joe" Roberson
2. O Martelo	27-Ago-22	Davi	1	X	Tina	2		Cosimo Zucca
3. E a Bigorna	12-Set-22	Davi	3		Tina	1	X	Adriano Leone
4. Ameaça vinda do céu								
5. Fuga Desesperada								



Terminada a campanha, cada jogador calcula quantas foram suas vitórias e subtraem do total um ponto para cada 3 baixas sofridas no desenrolar de todas as partidas disputadas. Sairá vitorioso o jogador com o maior total. Recomendamos consultar a tabela correspondente (a seguir) para verificar o resultado, que se baseia na amplitude da margem de vitória.

Se nenhum jogador tiver obtido vantagem, leia o resultado da tabela “Indeterminado”.

VITÓRIAS LRDG	
VANTAGENS	RESULTADOS
Mais que 5	O Caos impera: As linhas de suprimento do Eixo no Norte da África são frequentemente cortadas, e redes de infraestrutura e comunicações são destruídas rotineiramente. No início do inverno, incapaz de funcionar efetivamente, as forças do Eixo se rendem na Tunísia, salvando milhares de vidas. As forças aliadas são realocadas para outros teatros de operações, onde são extremamente necessárias.
4 ou 5	Ruptura Eficaz: As investidas do LRDG por trás das linhas inimigas impedem significativamente os esforços de guerra do Eixo no Norte da África. Recursos prometidos para outros fronts são requisitados para reabastecer as sobrecarregadas forças italianas. As operações do Eixo são severamente dificultadas no teatro de operações e em breve são paralisadas.
1 a 3	Pedra no Sapato: Forças do Eixo são capazes de operar ao longo do Norte da África, mas o fazem sofrendo atritos consideráveis como resultado das operações furtivas do LRDG. Tropas e veículos muito necessários na linha de frente do Eixo recebem a missão de achar e destruir o LRDG, mas, em última análise, falham ao fazê-lo.

VITÓRIAS ITALIANAS	
VANTAGENS	RESULTADOS
Mais que 5	Triunfo Tático: O LRDG é encurralado e destruído sem impedir seriamente os esforços de guerra da Itália. Com as linhas de suprimento do Eixo funcionando de forma tranquila e sua infraestrutura assegurada, as forças italianas e alemãs na África são capazes de perseverar por muito mais tempo do que o esperado antes de, no final, se render.
4 or 5	Combatido com Eficácia: As operações do LRDG não obtêm sucesso ou sofrem enormes baixas. Incapazes de aproveitar seu total potencial, o LRDG é dissolvido no final de 1942.
1 to 3	Defesa Diligente: O impacto do LRDG no Norte da África é minimizado por eficientes contramedidas táticas.

INDETERMINADO	
0	Impasse: O LRDG e as Forças Italianas se enfrentam em um conflito dinâmico que se espalhou por centenas de quilômetros pelo deserto. Para cada missão que o LRDG completa, outra falha catastróficamente.



BARALHO INICIAL E SUPRIMENTO

Cada cenário especifica, para cada jogador, as cartas que formam seu baralho inicial, as cartas em seu suprimento e as cartas em sua frente na mesa. Essas informações estão na tabela “Cartas Iniciais”.

Para começar, coloque todas as cartas de veículo marcadas com **M** com a face para cima na mesa em sua frente

Para montar seu baralho inicial: para cada símbolo **D** na tabela, pegue uma cópia da carta correspondente. Embaralhe as cartas, formando um monte de compra, e deixe-o virado para baixo na mesa.

Como montar seu suprimento: para cada símbolo **S** na tabela, pegue uma cópia da carta correspondente. Disponha essas cartas viradas para cima no seu suprimento.

Remova da partida as cartas não utilizadas.

Exemplo: Cenário 3: E a Bigorna

CARTA	LRDG
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	
Engenheiro	
Metralhador	D S S S
Sabotador	
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D S S S S S S S
Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	

O jogador do LRDG forma seu **baralho inicial** com as cartas a seguir, devidamente embaralhadas:

- 1 Tenente
- 1 Subtenente
- 1 1º Sargento
- 1 Sargento
- 1 Metralhador
- 1 Esclarecedor
- 1 Caçador
- 1 Névoa da Guerra

Então, o jogador do LRDG coloca as cartas a seguir no seu **suprimento**:

- 3 1º Sargentos
- 3 Sargentos
- 3 Metralhadores
- 3 Esclarecedores
- 3 Caçadores
- 7 Névoas da Guerra

Para finalizar, o jogador do LRDG coloca as seguintes **cartas com a face paracima na mesa**:

- 1 Veículo Piloto
- 1 Veículo de Patrulha

As cartas do LRDG não utilizadas voltam para a caixa do jogo.



CENÁRIO 1: AERÓDROMO 7

A estrada de Jalu-Kufra

Leste da Líbia - 17 de setembro de 1940

O LRP, que foi o predecessor do LRDG, executou a sua primeira grande ação em setembro de 1940. A patrulha identificou um aeródromo italiano ao longo da estrada entre Jalu e Kufra, no leste da Líbia. Na ação, o LRP destruiu um depósito de combustíveis e equipamentos de navegação na pista de pouso. Ali perto, eles emboscaram dois caminhões que carregavam suprimentos militares italianos e material dos correios.



OBJETIVO DO LRDG

Capturar 3 pontos de objetivo (destruindo as estruturas).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Capturar 3 pontos de objetivo (controlando as estruturas).

PRIMEIRA INICIATIVA: ITÁLIA

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	
Sargento	
Fuzileiro Antitanque	
Engenheiro	D D S S
Metralhador	D D S S
Sabotador	
Esclarecedor	D D S S
Caçador	
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D D S S	Fuzileiro
D D S S	Esclarecedor
D D S S	Metralhador
	Fuzileiro Antitanque
	Comandante de Tanques
	Tripulante de Tanques
	Conductor de Tanques
	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Adjunto de Pelotão	
Aeronave de Reconhecimento	
Comandante de Grupo de Combate	

	Tanque Médio
	Veículo de Reconhecimento
	Veículo Leve

LEMBRETE

Sabotagem: O LRDG não pode capturar pontos de objetivo controlando a peça de terreno em que está a estrutura. E, sim, você deve destruir a estrutura em questão executando uma ação de demolição bem-sucedida. Se você explodir uma estrutura controlada pelos italianos, eles não podem mais capturar os pontos que estavam nela! Somente três soldados do LRDG possuem a ação Demolição – o Sargento, o Engenheiro e o Sabotador. Só o engenheiro está disponível neste cenário, portanto mantenha ele seguro.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1A 2A 3A 4A 5A 6A 7B 8A 9B 10A 11A 12A 13A 14A 15B 16A 21A

CENÁRIO 2: O MARTELO

Campo de Pouso de Murzuq

Sudoeste da Líbia - 11 de janeiro de 1941

Seguindo o prematuro sucesso do LRP, a unidade foi rebatizada para LRDG e iniciou a expansão de suas operações para Fezzan no Sudoeste da Líbia, uma região arenosa de desertos pedregosos, longos barrancos de rios secos e férteis oásis. O objetivo principal era Murzuq, a capital de Fezzan, que ficava a mais de 1.600 quilômetros da base do LRDG em Cairo e 560 quilômetros do mais próximo posto francês nas montanhas de Tibesti. O plano para Murzuq incluía um audacioso ataque a um forte muito bem defendido próximo a um campo de pouso. Mesmo com o LRDG tendo a vantagem da surpresa, os italianos se provaram um osso duro de roer. Por fim, o LRDG destruiu três bombardeiros leves, um depósito de combustíveis, um rádio, bombas e vários paraquedas.



OBJETIVO DO LRDG

Capturar 2 pontos de objetivo (destruindo as estruturas).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Capturar 2 pontos de objetivo (controlando as estruturas).

PRIMEIRA INICIATIVA: LRDG

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	
Sargento	
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	D S S S
Metralhador	
Sabotador	
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Conductor de Tanques
	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	
Veículo de Patrulha	
Veículo Armado	

M	Tanque Médio
	Veículo de Reconhecimento
	Veículo Leve

LEMBRETE

Blindagem: O tanque italiano é um veículo poderoso que merece respeito. Com fortes valores de ataque, antitanque e suprimir, é uma versátil máquina de combate que pode executar ações de controlar para se apoderar de objetivos. Como não possui um valor de defesa básica, não pode ser alvo de ações de ataque normais. Isso significa que você precisará usar ações Antitanque ou de Demolição para penetrar em sua blindagem – ou simplesmente evitá-lo por completo!

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1A 2A 3B 4A 7B 8A 9B 10A 11A 12A 13A 14B 15B 16A 22A

CENÁRIO 3: E A BIGORNA

Forte de Murzuq

Sudoeste da Líbia - 11 de janeiro de 1941

O objetivo do LRDG no ataque ao forte em Murzuq era prevenir que a guarnição italiana baseada no local pudesse reforçar o campo de pouso. Mesmo com o LRDG sofrendo baixas, os insistentes ataques foram bem-sucedidos: após um constante combate, a guarnição italiana eventualmente se rendeu. Muitos dos italianos que não foram mortos acabaram sendo soltos pelo LRDG, porque a unidade não tinha alimentação ou transportes suficientes para os prisioneiros.



OBJETIVO DE LRDG

Capturar 1 ponto de objetivo (controlando peças de terreno).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Neutralizar o 1º Sargento e o Sargento do LRDG.

PRIMEIRA INICIATIVA: LRDG

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	
Engenheiro	
Metralhador	D S S S
Sabotador	
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D S S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
D S S S	Fuzileiro Antitanque
	Comandante de Tanques
	Tripulante de Tanques
	Conductor de Tanques
	Artilheiro de Tanques
D S S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	

	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
	Veículo Leve

LEMBRETE

Veículos Abandonados: Às vezes, você pode encontrar um veículo inimigo que não está em uso. Em alguns cenários, como este aqui, eles começam no tabuleiro. Por outras vezes, eles podem estar abandonados por se encontrar incapacitados ou por continuados danos que neutralizaram sua tripulação. Você pode entrar em veículos inimigos usando as regras normais para fazê-lo, contanto que não haja fichas de combate inimigas no veículo.

CENÁRIO 4: AMEAÇA VINDA DO CÉU

Qatrun

Sudoeste da Líbia - 13 de janeiro de 1941

O LRDG se retirou de Murzuq sob a cobertura de uma tempestade de areia. A tempestade escondeu seus movimentos e fez com que os italianos hesitassem na tentativa de voos de reconhecimento. Nos próximos dois dias, o LRDG viajou para as cidades de Taraghin, Umm al Aranib e Qatrun. O LRDG conseguiu capturar um forte em Taraghin, mas foi rejeitado em Umm al Aranib pelo sistema de alerta da cidade e seus defensores fortemente armados. Em Qatrun, o LRDG entrou em combate com a guarnição da cidade. Essa guarnição tinha o apoio de aeronaves italianas que executavam reconhecimento e missões de apoio aos ataques terrestres. Eventualmente, o LRDG interrompeu o ataque sem sobrepujar a guarnição.



OBJETIVO DO LRDG

Capturar 2 pontos de objetivo (controlando peças de terreno).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Capturar 2 pontos de objetivo (controlando peças de terreno).

O **Tanque médio** e o **Veículo Armado** começam com 1 marcador de dano em cada.

PRIMEIRA INICIATIVA: ITÁLIA

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	
Metralhador	D S S S
Sabotador	
Esclarecedor	D S S S
Caçador	
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
	Esclarecedor
	Metralhador
D S S S	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Condutor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D D S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	M

M	Tanque Médio
	Veículo de Reconhecimento
M	Veículo Leve

LEMBRETE

Vento do Deserto: Este cenário apresenta a aeronave de reconhecimento italiana Caproni Ca.309, apelidada de “Ghibli”, que em árabe quer dizer Vento do Deserto. É uma carta de suporte altamente útil, porque é a única carta do jogo com a ação Vigiar, que faz com que você esclareça peças de terreno em qualquer lugar no tabuleiro. E, ainda por cima, tem a exclusiva ação Metralhar, que ataca o inimigo no tabuleiro sem contar como defesa o bônus de distância – muito bom para atingir alvos desavisados e descobertos. Com sua sempre útil ação Reconhecer e seu alto valor de iniciativa, Ghibli é uma poderosa carta que qualquer comandante quer ter em sua manga.

PREPARAÇÃO



PEÇAS


1A 2A 3A 4A 5A 6A 7A 8A 9A 10A 11A 12A 13A 15A 19B 21B 22A

CENÁRIO 5: FUGA DESESPERADA


Jebel Sherif

Sudoeste da Líbia - 31 janeiro de 1941

No final de janeiro, o LRDG planejou uma grande operação em Kufra. A caminho, uma de suas patrulhas foi avistada por uma aeronave de reconhecimento italiana. Os veículos se espalharam em direção às colinas e o avião bateu em retirada sem atacá-los. A patrulha se protegeu entre as rochas de um barranco de rio seco na área montanhosa de Jebel Sherif, camuflando os veículos. O avião retornou e começou a sobrevoar em círculos a área do rio seco, dando a direção do rio para as patrulhas da Companhia Auto-Saharan (o equivalente italiano ao LRDG). Os veículos italianos foram vistos em sua aproximação, mas logo desapareceram por trás de uma colina. A patrulha italiana então começou a atacar com fogo pesado e precisão de uma distância de aproximadamente 200 metros, com o apoio da aeronave. Porém, cometeram o erro de deixar a entrada para essa área desprotegida.



OBJETIVO DO LRDG
.....
Escape com 5 fichas de combate (soldados e/ou veículos).



OBJETIVO DA ITÁLIA
.....
Neutralize 5 fichas de combate do LRDG (soldados e/ou veículos).

PRIMEIRA INICIATIVA: ITÁLIA

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D D S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	
Engenheiro	D S S S
Metralhador	D S S S
Sabotador	
Esclarecedor	D D S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D S S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D D S S	Fuzileiro
D D S S	Esclarecedor
D D S S	Metralhador
D D S S	Fuzileiro Antitanque
	Comandante de Tanques
	Tripulante de Tanques
	Condutor de Tanques
	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	M

	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
M	Veículo Leve

LEMBRETE

Ligeira Retirada: Este é o primeiro cenário em que o jogador deve escapar para vencer. Para escapar com uma ficha de combate, você precisa se mover para um espaço com um marcador de fuga. Quando você fizer isso, a ficha de combate escapou e você deve remover do jogo todas as cartas correspondentes, incluindo qualquer uma no seu baralho, mão, descarte e suprimento. Quando um veículo escapa, todas as fichas de combate dentro dele também escapam – então, até quatro de suas fichas de combate podem escapar em um único movimento!

PREPARAÇÃO



PEÇAS


- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1B | 2A | 3A | 4A | 5A | 6A | 7B | 8A | 9B | 10B | 11A | 12A | 13A | 14A | 15A | 16B | 17A | 18A | 19A | 20A | 21B | 22B |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|

CENÁRIO 6: ACAMPAMENTOS VULNERÁVEIS


Mechili

Nordeste da Líbia - 8 de abril de 1941

Em fevereiro de 1941, a Operação Compasso terminou com os italianos sendo expulsos da região de Cirenaica (Leste da Líbia). A maioria dos membros do LRDG foram realocados de Cairo para Kufra. Porém, duas patrulhas foram integradas às forças convencionais britânicas. Essas unidades foram mal aproveitadas como cavalaria leve na proteção do flanco sul das forças britânicas, e foram capturadas pelo Afrika Korps em abril de 1941 na ofensiva a Bengasi e Tobruk. Durante a ofensiva, um dos acampamentos do LRDG foi atacado próximo ao vilarejo de Mechili.



OBJETIVO DO LRDG
.....
Neutralize o condutor de tanques e o fuzileiro italiano.



OBJETIVO DA ITÁLIA
.....
Capture 2 pontos de objetivo (controlando peças de terreno).

PRIMEIRA INICIATIVA: ITÁLIA

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	
Engenheiro	D S S S
Metralhador	D S S S
Sabotador	D S S S
Esclarecedor	D S S S
Caçador	
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Condutor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	

M	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
	Veículo Leve

LEMBRETE

Reparos em campo: O LRDG terá que ir atrás dos veículos italianos nessa missão, usando uma combinação de explosivos e munição antiblindagem para se certificar de que os veículos sejam danificados. Quando o veículo sofre um dano que é igual ao seu limite crítico, ele é incapacitado e não pode mais executar as ações de veículo. Entretanto, usando a ação reparar do tripulante de tanques, você pode remover marcadores de dano dos veículos incapacitados e retorná-los ao uso!

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B 2B 3B 4B 6B 7A 8A 10A 11A 12A 13A 16B 17A 19A 21B 22B

CENÁRIO 7: SERVIÇO DE TÁXI LÍBIO

Kambut

Nordeste da Líbia - 11 de junho de 1941

Enquanto estavam baseados em Kufra, o LRDG conduziu profundas missões de reconhecimento reportando as atividades das forças do Gen. Rommel (comandante do Afrika Korps). Foi durante esse período que o LRDG recebeu o apelido de “serviço de táxi líbio”, enquanto auxiliavam no transporte de materiais e pessoal, assim como o SAS (Special Air Service – Forças Especiais Britânicas) por trás das linhas inimigas. Em junho de 1941, uma dessas patrulhas em trânsito de Siwa ao vilarejo de Kambut transportavam agentes árabes que tinham se infiltrado em território inimigo.



OBJETIVO DO LRDG

Escape com o esclarecedor (o agente árabe).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Neutralize o esclarecedor do LRDG (o agente árabe).

PRIMEIRA INICIATIVA: ITÁLIA

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	D S S S
Metralhador	D S S S
Sabotador	D S S S
Esclarecedor	D D S S
Caçador	
Névoa da Guerra	D S S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
D S S S	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Condutor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	
Veículo Armado	M

M	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
M	Veículo Leve

REGRAS ESPECIAIS

Agente Árabe: Neste cenário, o esclarecedor do LRDG está protegendo um agente árabe. Se o esclarecedor for neutralizado, o agente é considerado morto e a missão falhou.

Bloqueio de Estrada: Você pode se mover para as peças de terreno (17A e 18A), mas você não pode mover os veículos do LRDG das peças em questão com bloqueio de estrada sem antes destruir o bloqueio (com uma ação de demolição).

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1A 2B 3A 4B 5A 6A 8A 9A 10A 11A 12B 13A 16B 17A 18A 19A 20A 22B

CENÁRIO 8: A CIDADE E O FORTE

El Ezzeiat

Nordeste da Líbia - 24 de novembro de 1941

Em novembro de 1941, o LRDG, agora sob o comando do recém-formado 8º Exército, mudou-se de Kufra para Siwa, na Líbia Central, para apoiar a Operação Crusader. Em 24 de novembro, quando a batalha na área de Tobruk-Bardiyah chegou à sua condição crítica, o papel do LRDG mudou repentinamente. O 8º Exército ordenou que as patrulhas “agissem com o máximo de vigor ofensivo contra qualquer alvo inimigo ou comunicações ao seu alcance”. O LRDG recebeu a tarefa de atacar alvos nas áreas de Mechili, Derna e Gazala. E um desses alvos era um forte perto do vilarejo de El Ezzeiat.



OBJETIVO DO LRDG

Capture 2 pontos de objetivo (destruindo estruturas e controlando peças de terreno).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Neutralize o Sargento e também o 1º Sargento ou o Sabotador.

STARTING INITIATIVE: LRDG

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	
Metralhador	
Sabotador	D S S S
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITALY	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Conductor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	
Veículo Armado	M

M	Tanque Médio
	Veículo de Reconhecimento
	Veículo Leve

LEMBRETE

Fora de ação: A qualquer momento que um soldado receber um ferimento e não houver mais cartas correspondentes em sua mão, baralho ou descarte, ele é neutralizado. Quando isso acontecer, remova a ficha de combate do tabuleiro, juntamente com as cartas correspondentes no suprimento – o soldado em questão está permanentemente fora de ação. Para evitar que isso aconteça, você pode usar a ação de Reforçar em um soldado ferido incluindo mais cartas ao seu baralho.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

3B 4B 8A 9A 10B 11B 12B 13A 14A 15A 16B 17A 18A 19B 21A 22B

CENÁRIO 9: A EMBOSCADA

Estrada Bengasi-Barce-Marawah

Nordeste da Líbia - novembro de 1941

Enquanto apoiavam a Operação Crusader, o LRDG recebeu a tarefa de conduzir operações de ataque ao longo da estrada costeira, a principal rota de reabastecimento inimiga. A liberação da cidade de Tobruk sob cerco estava em jogo, os britânicos estavam apostando tudo que tinham nessa vitória que era extremamente necessária. Diversas incursões aconteceram ao longo de várias semanas. Os ataques mais bem-sucedidos foram feitos por patrulhas neozelandesas e rodesianas em comboios italianos na estrada de Barce a Bengasi. Mas o LRDG foi ativo por toda a região, usando o terreno em sua vantagem enquanto preparava emboscadas.



OBJETIVO DO LRDG

Neutralize o Tanque Médio **E** o Veículo de Reconhecimento Italiano.



OBJETIVO DA ITÁLIA

Escape com uma ficha de combate de Veículo.

PRIMEIRA INICIATIVA: LRDG

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	
Metralhador	D S S S
Sabotador	D S S S
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Condutor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	
Veículo de Patrulha	
Veículo Armado	

M	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
	Veículo Leve

LEMBRETE



Terreno Acidentado: Alguns terrenos são intransponíveis aos veículos por não possuírem a superfície necessária para manobras. Os veículos não podem se movimentar por peças de terreno acidentado, como indicado por este símbolo. Isso faz com que seus movimentos sejam mais fáceis de ser previstos e os força a entrar em áreas com menos cobertura. Para explorar as vantagens disso, posicione as suas forças em peças de terreno em que o seu oponente terá que passar e espere eles virem até você!

PREPARAÇÃO



PEÇAS

- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|--|--|--|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|
| 2B | 3B | | | | 7B | 8B | 9B | 10A | 11A | 12B | 13A | 14A | 15A | 16B | 17A | 18A | 19A | 20A | |
|----|----|--|--|--|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|--|

CENÁRIO 10: OPERAÇÃO CARAVAN

Barce

Nordeste da Líbia - 14 de setembro de 1942

A Operação Caravan era parte da Operação Agreement, que incluiu quatro ataques relâmpagos simultâneos nas linhas de comunicação do Eixo. As operações foram lançadas em Tobruk, Bengasi, Jalu e Barce. O ataque a Barce, com o codinome Operação Caravan, foi a única operação bem-sucedida das quatro. Mesmo auxiliando algumas das outras operações, o LRDG executou o ataque a Barce. Uma das forças do LRDG atacou o campo de pouso, enquanto a outra atacou o quartel local.



OBJETIVO DO LRDG

Capture 2 pontos de objetivo (destruindo estruturas).



OBJETIVO DA ITÁLIA

Neutralize o Sargento do LRDG **E** o Sabotador **E** o Engenheiro.

PRIMEIRA INICIATIVA: LRDG

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	D S S S
Metralhador	D S S S
Sabotador	D S S S
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D S S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
D S S S	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Conductor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	M

M	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
M	Veículo Leve

LEMBRETE

Combate em veículos: Cada vez que você joga uma carta de combate, seu soldado pode entrar e sair de um veículo que esteja na mesma peça de terreno, ou se reposicionar para um assento desocupado no mesmo veículo – além de sua ação normal! Porém, a mudança entre soldados em assentos ocupados dentro do mesmo veículo é muito mais lenta, e toma uma ação inteira quando você joga uma carta. Para melhor uso de suas ações, tente planejar quem entra, quem sai e quem será reposicionado nos veículos que você controla. Isso ajudará com que você evite a ação de mudança de assento, a não ser que seja absolutamente necessário.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B 2B 3B 4A 5A 7B 8A 9B 10A 11A 12A 13B 14B 15B 16A 17A 18A 19A 20B 21B 22A

CENÁRIO 11: A GRANDE FUGA

Barce

Nordeste da Líbia - 14 de setembro de 1942

Durante a incursão a Barce, as patrulhas do LRDG atacaram o campo de pouso por mais de uma hora. Em seguida, eles se retiraram e por fim se reuniram em um ponto de encontro. De acordo com dados oficiais italianos, o ataque resultou em 16 aeronaves destruídas e 7 danificadas. Prédios e materiais no campo de pouso e o quartel local também foram destruídos. O LRDG atacou Barce com sucesso, marcando este evento como o ponto alto das atividades da unidade no Norte da África.



OBJETIVO DO LRDG

Escape com uma ficha de combate de Veículo.



OBJETIVO DA ITÁLIA

Neutralize todas as fichas de combate do LRDG.

O **Veículo Piloto**, o **Veículo de Patrulha** e o **Veículo Armado** começam com 1 marcador de dano cada.

PRIMEIRA INICIATIVA: LRDG

CARTAS INICIAIS:

Mesa: **M** Baralho: **D** Suprimento: **S**

LRDG	
Tenente	D
Subtenente	D
1º Sargento	D S S S
Sargento	D S S S
Fuzileiro Antitanque	D S S S
Engenheiro	D S S S
Metralhador	D S S S
Sabotador	D S S S
Esclarecedor	D S S S
Caçador	D S S S
Névoa da Guerra	D D S S S S S S

ITÁLIA	
D	Adjunto de Pelotão
D	Aeronave de Reconhecimento
D	Comandante de Grupo de Combate
D S S S	Fuzileiro
D S S S	Esclarecedor
D S S S	Metralhador
D S S S	Fuzileiro Antitanque
D	Comandante de Tanques
D S S S	Tripulante de Tanques
D S S S	Condutor de Tanques
D S S S	Artilheiro de Tanques
D D S S S S S S	Névoa da Guerra

Veículo Piloto	M
Veículo de Patrulha	M
Veículo Armado	M

M	Tanque Médio
M	Veículo de Reconhecimento
M	Veículo Leve

REGRAS ESPECIAIS

Bloqueio de Estrada: Os veículos italianos podem se mover para uma peça de terreno com um bloqueio de estrada (4B), mas o jogador com o LRDG não pode mover seus veículos através dessas peças a menos que o bloqueio de estrada seja destruído (com uma ação de demolição).

PREPARAÇÃO

The map is divided into the following numbered tiles:

- 19A: Top right, rocky terrain.
- 19B: Top left, rocky terrain.
- 22A: Middle right, rocky terrain.
- 13B: Middle right, rocky terrain.
- 15B: Middle left, open field.
- 14B: Middle left, open field.
- 16A: Middle left, open field.
- 21B: Middle right, rocky terrain.
- 11B: Middle left, rocky terrain.
- 8B: Middle left, rocky terrain.
- 18A: Middle left, rocky terrain.
- 2B: Middle right, rocky terrain.
- 12B: Middle left, rocky terrain.
- 20A: Middle left, open field.
- 11B: Middle right, rocky terrain.
- 10B: Middle left, rocky terrain.
- 4B: Middle right, rocky terrain.
- 7B: Middle right, rocky terrain.
- 3B: Bottom left, rocky terrain.
- 17A: Bottom middle, open field.
- 6B: Bottom right, rocky terrain.

Vehicle cards shown on the map:

- VEÍCULO DE PATRULHA** (Patrol Vehicle): Top right, includes Scout, Navigator, and Suppressor.
- VEÍCULO DE RECONHECIMENTO** (Reconnaissance Vehicle): Middle right, includes Scout, Navigator, and Suppressor.
- VEÍCULO ARMADO** (Armed Vehicle): Middle right, includes Scout, Navigator, and Ammunition.
- VEÍCULO PILOTO** (Pilot Vehicle): Middle right, includes Scout and Navigator.
- TANQUE MÉDIO** (Medium Tank): Middle left, includes Conductor, Artillery, and Triplicate.
- VEÍCULO LEVE** (Light Vehicle): Bottom left, includes Scout, Navigator, and Suppressor.

PEÇAS

1B 2B 3B 4B 5B 6B 7B 8B 9B 10B 11B 12B 13B 14B 15B 16A 17A 18A 19A 20A 21B 22A

CONSULTA RÁPIDA

Sequência da Rodada

1. Compre quatro cartas
2. Determine a iniciativa
Em segredo, escolha uma carta.
A iniciativa mais alta fica com o marcador de Iniciativa.
3. Turnos dos jogadores

Começando com quem tem a iniciativa, os jogadores baixam cartas da mão para:

realizar a ação de uma carta
realizar a ação de um veículo
mudar de assentos
ou
abrigar-se.

Antes ou depois de cada carta:
entre, saia, ou reposicione.

AÇÕES

MOVIMENTO

Guiar (X): mova o veículo até (X) peças esclarecidas.

Mover (X): mova o soldado até (X) peças esclarecidas.

Esclarecer (X): mova-se até (X) peças, esclarecendo os espaços sem marcadores de Controle. Pegue uma carta de Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

Espreitar (X): mova o soldado até (X) peças (esclarecidas ou não).

APOIO

Reforçar (X)(A): passe (X) cartas do suprimento para o descarte (GC correspondente).

Comandar (X): compre (X) cartas.

Dissimular: o oponente terá de pegar uma Névoa da Guerra, se possível.

Controlar: controle o espaço atual (ação proibida se houver soldados inimigos presentes e se a peça já estiver controlada).

Inspirar (X)(A): devolva (X) cartas da área de jogo para sua mão (GC correspondente).

Navegar (X): esclareça (X) espaços um ao lado do outro; começando por uma peça adjacente. Pegue uma Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

Reconhecer: remova da partida uma Névoa da Guerra da sua mão, então compre uma carta.

Reparar: remova um marcador de dano de um veículo que esteja em sua peça de terreno. Coloque o veículo em prontidão se o dano for menor que o limite crítico.

Vigiar (X): esclareça qualquer (X) espaços. Pegue uma carta de Névoa da Guerra para cada peça recém-esclarecida.

COMBATE

Atacar (X) / **Metralhar** (X) / **Demolição** (X) / **Antitanque** (X) / **Suprimir** (X)

1. **Escolher o alvo**

Escolha uma ficha de combate inimiga.

2. **Determinar o total de defesa**

Defesa básica (básica/blindada/estrutura)
+ bônus de cobertura da peça (exceto Demolição)
+ distância em peças (exceto Metralhar).

3. **Lançar dados de ataque**

Lance (X) dados. Se o resultado de um ou mais dados for igual ou superior ao total de defesa, o ataque será bem-sucedido (0 é sempre bem-sucedido).

4. **Determinar resultados:**

Soldado (ferido)

Remova da partida a primeira carta correspondente que você encontrar, pela ordem: na mão, no descarte ou no baralho.

Se não encontrar a carta, remova do jogo a ficha de combate no tabuleiro e as cartas correspondentes no suprimento.

No caso de Suprimir, deixe o alvo suprimido.

Veículo (danificado)

Um soldado no veículo é ferido (como acima).

Coloque o marcador de dano na carta do veículo. Se o dano é igual ou maior ao limite crítico, incapacite o veículo. Se o dano for igual ou maior a sua integridade, o veículo é destruído.

No caso de Suprimir, deixe um dos soldados no veículo suprimido.

Estrutura (destruída)

Coloque a estrutura na sua frente (capturando os pontos mostrados nela).



