



DESTEMIDOS

NORMANDIA

UM JOGO DE DAVID THOMPSON E TREVOR BENJAMIN

ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

CENÁRIOS

Este livro traz doze cenários que se baseiam nas ações da 30ª Divisão de Infantaria dos EUA no verão de 1944. Se seguirem a ordem em que os cenários se encontram, os jogadores vão acompanhar a divisão desde o ataque ao Canal de Vire et Taute (cenários 1-5), passando pela ruptura das linhas inimigas em Saint-Lô (cenários 6-7) e pela batalha de Tessy-sur-Vire (cenário 8), até o momento em que seus homens rendem a 1ª Divisão de Infantaria na Batalha de Mortain (cenários 9-12).

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



A 30ª DIVISÃO DE INFANTARIA DOS EUA

Em 6 de junho de 1944, os Aliados invadiram a Normandia. Com o codinome de Operação Netuno e muitas vezes chamada de Dia D, essa foi a maior invasão marítima da história. A operação foi o começo da liberação da Europa ocupada pela Alemanha e lançou as bases da vitória aliada na Frente Ocidental.

A 30ª Divisão de Infantaria dos EUA desembarcou na Praia Omaha, Normandia, em 10 de junho de 1944, quatro dias após os primeiros desembarques do Dia D. A 30ª Divisão de Infantaria era uma unidade da Guarda Nacional dos EUA, com recrutas dos estados das Carolinas do Norte e do Sul, Geórgia e Tennessee. Treinou nos Estados Unidos durante pouco mais de dois anos, tendo sido transferida para a Inglaterra em fevereiro de 1944, onde continuou treinando para o Dia D até junho.

Após seu desembarque na Normandia, a 30ª Divisão de Infantaria garantiu o acesso a rios importantes, seguindo então para a cidadezinha de Saint-Lô. Em fins de julho, a divisão liderou a ruptura das linhas inimigas em Saint-Lô durante a Operação Cobra, planejada para tirar as forças aliadas do *bocage* e pôr um fim ao impasse que se impunha.

Em agosto de 1944, o Alto Comando alemão lançou uma contraofensiva maciça para tentar fazer com que os exércitos aliados recuassem de volta ao mar. Os alemães deslocaram uma quantidade enorme de divisões blindadas e de infantaria para a área de Mortain, França. A 30ª Divisão de Infantaria confrontou diretamente essa força alemã, detendo um dos contra-ataques mais importantes da Alemanha durante a guerra na Europa.

Após a defesa de Mortain, a 30ª Divisão de Infantaria continuou avançando. Foi a primeira divisão de infantaria a entrar na Bélgica e nos Países Baixos. A 30ª Divisão também colaborou com a ruptura da Linha Siegfried em outubro de 1944, lutou bravamente na Batalha das Ardenas e tomou Aachen, na Alemanha.

Quando a guerra terminou, a 30ª Divisão de Infantaria já tinha acumulado 282 dias de combates intensos. Pelas distinções que recebeu, foi considerada a grande divisão de infantaria do teatro europeu da guerra.

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. Isso permite aos jogadores se familiarizarem aos poucos com um conjunto de cartas cada vez maior antes de serem apresentados a elementos novos.

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 cartas de Combate você removeu da partida por causa das baixas sofridas. Na coluna Contribuição Heroica, o vitorioso pode designar uma carta ou unidade 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	EUA			ALEMANHA			CONTRIBUIÇÃO HEROICA
		JOGADOR	BAIXAS	VITÓRIA	JOGADOR	BAIXAS	VITÓRIA	
1. La Rayé	27/08/18	Diego	5	X	Ana Beatriz	6		Darren Green – Fuzileiro, QC B
2. Montmartin-en-Graignes	27/08/18	Diego	4	X	Ana Beatriz	7		Edward Wilson – Esclarecedor, QC B
3. Incursão Além-Canal	12/11/18	Diego	9		Ana Beatriz	3	X	Heinrich Schneider – Metralhador, QC A
4. Atrás das Linhas Inimigas								
5. Travessia do Rio Vire								



Terminada a campanha, cada jogador calcula quantas foram suas vitórias e subtraem do total um ponto a cada dez 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”.

VITÓRIA DOS EUA	
VANTAGEM	RESULTADO
Mais de 5	Ofensiva impressionante: As forças alemãs são sobrepujadas pelo ataque dos Aliados e não têm tempo hábil para se reagruparem, sendo completamente desbaratadas. A Frente Ocidental desmorona em seguida, e Berlim cai não muito depois.
4 ou 5	Avanço rápido: Ganhando ímpeto de vitória em vitória, as forças aliadas varrem rapidamente a Normandia e chegam ao solo da Alemanha antes do fim do verão.
1 a 3	Progresso constante: Os Aliados avançam devagar, mas de forma implacável, e ganham ímpeto a cada vitória. As forças alemãs logo são expulsas da Normandia.

VITÓRIA DA ALEMANHA	
VANTAGEM	RESULTADO
Mais de 5	Parada total: Os ataques Aliados encontram resistência e sofrem atrasos o tempo todo, chegando a um impasse. Durante meses, a Frente Ocidental fica paralisada e só respira aliviada quando o Exército Vermelho alcança Berlim.
4 ou 5	Atrasos violentos: Cada vitória dos Aliados tem um custo elevadíssimo. A campanha sofre graves atrasos e a Normandia continua em disputa até o começo da primavera europeia.
1 a 3	Resistência inabalável: A resistência alemã é constante e nenhum milímetro de terreno é conquistado com facilidade. A invasão só tem êxito depois da chegada maciça de reforços.

INDETERMINADO	
0	Combate intenso: A luta é feroz, mas as forças aliadas vão ganhando terreno devagar e sempre.



BARALHO INICIAL E SUPRIMENTO

Cada cenário especifica quais cartas formam o baralho inicial e o suprimento de cada jogador. Essas informações estão na tabela "Cartas Iniciais".

Como montar seu baralho inicial: para cada símbolo **D** na tabela, pegue uma cópia da carta correspondente. Embaralhe essas 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 1: La Rayé

CARTA	EUA
Adjunto de Pelotão	D
Orientador de Pelotão	
Comandante do GC A	D
Comandante do GC B	D
Comandante do GC C	
Fuzileiro A	D S S S S
Fuzileiro B	D S S S S
Fuzileiro C	
Esclarecedor A	D S S
Esclarecedor B	D S S
Esclarecedor C	
Metralhador A	
Metralhador B	
Metralhador C	
Morteiro	
Caçador	
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S

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

- 1 Adjunto de Pelotão
- 1 Comandante do GC A
- 1 Comandante do GC B
- 1 Fuzileiro A
- 1 Fuzileiro B
- 1 Esclarecedor A
- 1 Esclarecedor B
- 2 Névoas da Guerra

Então, o jogador dos EUA coloca as cartas a seguir no seu **suprimento**:

- 4 Fuzileiros A
- 4 Fuzileiros B
- 2 Esclarecedores A
- 2 Esclarecedores B
- 8 Névoas da Guerra

As cartas dos EUA não utilizadas voltam para a caixa do jogo.



CENÁRIO 1: LA RAYÉ

Ataque ao Canal de Vire et Taute

La Rayé - 15 junho de 1944

A primeira ação da 30ª Divisão de Infantaria se deu na manhã de 15 de junho. Com mais da metade da divisão ainda embarcada ou atravessando as áreas de agrupamento na Praia Omaha, um primeiro ataque foi desferido por uma força-tarefa improvisada. Assim que cruzaram a estrada de ferro que seguia rumo à Carentan no leste, os grupos de combate da vanguarda passaram a enfrentar uma resistência aguerrida. Lá pelo meio da tarde, as forças dos EUA haviam driblado o fogo de artilharia intermitente e guinado para sudeste com a intenção de levar perigo às forças alemãs congregadas ao redor das casas na aldeia de La Rayé.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **5 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **5 pontos de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.

PRIMEIRA INICIATIVA: EUA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão			Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A			Metralhador A
Metralhador B			Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro			Morteiro
Caçador			Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Controlar objetivos: Você só controla um objetivo quando tem, na mesma peça onde se encontra o marcador de Objetivo, um marcador de Controle com a face “controlada” para cima. Não é possível os dois exércitos controlarem o mesmo objetivo! Se você executar a ação Controlar numa peça controlada por seu oponente, vire o marcador de Controle dele de modo a mostrar a face “esclarecida”. Você não poderá realizar a ação Controlar se houver na peça uma das fichas de Combate do oponente.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

	2B	3B	4B	5B	6A	7A	8A			11B	12B	13B			16B	17B	
--	----	----	----	----	----	----	----	--	--	-----	-----	-----	--	--	-----	-----	--

CENÁRIO 2: MONTMARTIN-EN-GRAIGNES

Ataque ao Canal de Vire et Taute

L'Énauderie a Montmartin-en-Graignes - 15 junho de 1944

Ao se deslocar ao sul da estrada de ferro, a 50ª Divisão de Infantaria enfrentou abrigos de metralhadora alemães no minúsculo povoado de L'Énauderie. Após uma batalha de quarenta minutos, a área foi liberada. No fim daquela manhã, as forças dos EUA haviam se arrastado por mais quatrocentos metros até os arredores de Montmartin-en-Graignes, uma aldeia maiorzinha com um campanário que se destacava acima das antigas casas de fazenda cor de barro. Mais uma hora de combate árduo se passou, e eles se apoderaram da aldeia.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **1 ponto de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Imobilizar as forças dos EUA (nenhum Fuzileiro dos EUA no tabuleiro).

PRIMEIRA INICIATIVA: EUA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão			Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D		Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D D S S S	D D S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D D S S S		Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S		Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A		D S S	Metralhador A
Metralhador B			Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro			Morteiro
Caçador			Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Metralhadores: Este cenário apresenta aos jogadores a unidade de Metralhadores, um reforço poderoso a qualquer pelotão. Essa unidade tem mais poder de fogo que os Fuzileiros e Esclarecedores e, portanto, está em melhores condições de infligir baixas ao inimigo. Também é a única unidade com acesso à ação Suprimir, que troca dano pela debilitação quase certa das unidades inimigas. Oponentes mal posicionados ou muito perto de capturar objetivos vitais são bons alvos para o fogo de supressão!

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B	2B	3B	4A	5B	6B	7A	8A	9B	10B	11B	12B					15B	16B		18B
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	--	--	--	--	-----	-----	--	-----

CENÁRIO 3: INCURSÃO ALÉM-CANAL

Ataque ao Canal de Vire et Taute

Canal de Vire et Taute - 16 junho de 1944

Em 16 de junho, a 30ª Divisão de Infantaria terminou de liberar a área ao norte do Canal de Vire et Taute. Naquela noite, eles se entrincheiraram no declive suave que levava à encharcada terra de ninguém que margeava o canal. Os alemães prepararam um contra-ataque, fazendo uma incursão do outro lado do canal. Foram rechaçados pelo fogo concentrado da infantaria.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **6 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **6 pontos de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. **Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.**

PRIMEIRA INICIATIVA: ALEMANHA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão			Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	S S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro			Morteiro
Caçador			Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Abrigar-se: Às vezes a melhor coisa a fazer é sentar-se, esperar e não fazer nada. Você sempre tem a opção de devolver uma carta ao seu suprimento em vez de baixá-la na mesa, o que permite ao soldado em questão procurar um abrigo seguro e deixar a batalha. Isso costuma ser mais relevante para os Comandantes de GC dos grupos de combate que sofreram baixas pesadas, pois suas ações Inspirar e Reforçar não serão mais úteis, mas você também pode cogitar se abrigar quando o pelotão for grande e de difícil manejo.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1A	2B	3B	4A	5A	6A	7A		9B	10B	11B	12B	13A	14A	15A		17B	18A
----	----	----	----	----	----	----	--	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--	-----	-----

CENÁRIO 4: ATRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

Ataque ao Canal de Vire et Taute

Canal de Vire et Taute - 17 de junho a 6 de julho de 1944

Em 16 de junho, seguiu-se uma trégua para a 30ª Divisão de Infantaria, enquanto esperavam a chegada de mais homens e equipamento. Nas três semanas que se seguiram, as atividades da divisão se resumiram a um patrulhamento vigoroso e à defesa ativa. Missões de reconhecimento à luz do dia eram impossíveis por causa dos vastos espaços abertos, e as noites breves de verão permitiam apenas uma hora de exploração. Muitas patrulhas lançadas nesse período foram malsucedidas, mas, em várias ocasiões, as forças dos EUA conseguiram se infiltrar no território controlado pelos alemães para atacar de surpresa alguns locais-chave.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **5 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **5 pontos de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. **Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.**

PRIMEIRA INICIATIVA: EUA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão			Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	D S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	D S S	Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro			Morteiro
Caçador	D D D		Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Caçadores: Este cenário apresenta aos jogadores a unidade de Caçadores, a mais forte do jogo no quesito poder de fogo bruto. Lançando impressionantes três dados ao atacar, os Caçadores conseguem manter uma barragem de fogo que poucas unidades aguentariam. Além disso, a ação Espreitar permite a essa unidade deslocar-se sem impedimentos, pois não precisa que a situação da peça tenha sido esclarecida anteriormente. Sendo assim, o Caçador consegue agir de maneira completamente independente.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B	2B	3B	4A	5A	6A	7A	8A	9B	10A	11B	12B	13B	14A	15A	17A	18B
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

CENÁRIO 5: TRAVESSIA DO RIO VIRE

Ataque ao Canal de Vire et Taute

Rio Vire - 7 de julho de 1944

Três semanas depois de ter feito os alemães recuarem e se protegerem atrás do Canal de Vire et Taute e do rio Vire, a 30ª Divisão de Infantaria lançou sua primeira ofensiva em larga escala: um ataque a uma linha de defesa do outro lado de um rio. Os dias que antecederam o ataque foram dedicados a missões de reconhecimento, ao planejamento e à construção de passarelas improvisadas e escadas de mão para subir as ribanceiras íngremes da margem oposta. Nas primeiras horas do dia 7 de julho, as forças dos EUA convergiram nas proximidades das últimas sebes à margem do rio para lançar o ataque.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **2 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Imobilizar as forças dos EUA (nenhum Fuzileiro dos EUA no tabuleiro).

PRIMEIRA INICIATIVA: EUA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	D		Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	S S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	S S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	S S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro		D D S	Morteiro
Caçador	S S S	S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Morteiros: Este cenário apresenta aos jogadores a unidade de Morteiros, uma arma poderosa da artilharia móvel. O Morteiro é um tanto incômodo, pois exige uma ação Mirar à parte só para estabelecer uma área visada e precisa de mais uma ação Mirar toda vez que muda de alvo ou se move. No entanto, isso é mais do que compensado pelo excelente raio de ação e por sua eficácia contra forças inimigas concentradas.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1A	2B	3A	4A	5A	6A	7A	8B	9B	10B		12B		14A	15A	16B	17A	18A
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	--	-----	--	-----	-----	-----	-----	-----

CENÁRIO 6: RETIRADA DRAMÁTICA

Ruptura em Saint-Lô

Saint-Lô - 24 de julho 1944

Operação Cobra foi o codinome de uma ofensiva dos Aliados que tinha como meta sair do *bocage* da Normandia e romper as linhas de defesa alemãs. A operação foi marcada para começar na manhã de 24 de julho, quando centenas de bombardeiros aliados sobrevoassem o campo de batalha. Em virtude das péssimas condições de visibilidade, muitos bombardeiros alvejaram acidentalmente os soldados aliados. Um pelotão avançado, que havia se infiltrado em preparação para o ataque, foi obrigado a recuar às pressas quando as forças alemãs não hesitaram em se aproveitar do erro decisivo dos bombardeiros.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **1 ponto de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Imobilizar as forças dos EUA (nenhum Fuzileiro dos EUA no tabuleiro).

PRIMEIRA INICIATIVA: ALEMANHA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	D		Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D D S S S	D D S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D D S S S	D D S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	S S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	S S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A		S S S	Metralhador A
Metralhador B		S S S	Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro		S S S	Morteiro
Caçador		S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Orientadores de Pelotão: Este cenário apresenta aos jogadores o Orientador de Pelotão, um trunfo dos mais versáteis para qualquer tropa. O Orientador de Pelotão permite a você reagir rapidamente a possíveis problemas, pois a carta é capaz de reposicionar unidades desgarradas – por meio da ação Orientar – e também reforçar qualquer seção combatida do pelotão.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

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

CENÁRIO 7: LA HUBERDERIE

Ruptura em Saint-Lô

Saint-Lô - 25 de julho de 1944

Depois de um dia de protelação por causa dos erros dos bombardeiros, a Operação Cobra começou de fato na manhã de 25 de julho. Mas o bombardeio aliado voltou a causar baixas por fogo amigo. Assim que a ordem foi restaurada, a 30ª Divisão de Infantaria começou o ataque, cruzando um córrego de ribanceiras íngremes que ia desaguar no rio Vire, mais ao leste. Dois ou três campos ao sul do córrego, eles depararam com a principal linha de resistência do inimigo, que se concentrava num amontoado de casas chamado La Huberderie. O fogo dos morteiros inimigos choveu sobre os atacantes.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **10 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **10 pontos de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.

PRIMEIRA INICIATIVA: EUA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	S	S	Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C	S	S	Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C	S S S S S	S S S S S	Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C	S S S	S S S	Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	S S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C	S S S	S S S	Metralhador C
Morteiro	S S S	S S S	Morteiro
Caçador	S S S	S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Pelotão completo: Este cenário apresenta aos jogadores a primeira oportunidade de acesso pleno a todas as cartas do jogo. Isso abre um vasto leque de estratégias: é melhor convocar uma seção especializada, como uma guarnição de morteiro ou uma unidade de Caçadores, para se concentrar em infligir baixas ao oponente? Ou é melhor focar nos Metralhadores, torcendo para que isso neutralize os inimigos com barragens de fogo supressivo? Ou é preferível reforçar os Fuzileiros e torcer para conquistarem objetivos importantes antes que as defesas inimigas se preparem para lidar com eles?

PREPARAÇÃO



PEÇAS

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

CENÁRIO 8: NAS RUAS DE TESSY-SUR-VIRE

Batalha de Tassy-sur-Vire

Tassy-sur-Vire - 1º de agosto de 1944

Em 1º de agosto, a 30ª Divisão de Infantaria foi incumbida de liberar a cidadezinha de Tassy-sur-Vire. Os alemães tinham a cidade em seu poder e dominavam o terreno elevado no leste. As forças dos EUA entraram pela colina ao norte e foram recebidas pelo fogo dos morteiros. Então tiveram de passar por abrigos de metralhadora e lutar casa a casa ao longo da rua principal. O fogo de apoio dos alemães do outro lado do rio as obrigou a recuar até os limites da cidade e esperar o apoio blindado antes de recomençar o ataque e, por fim, liberar Tassy-sur-Vire.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **7 ponto de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **7 ponto de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. **Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.**

PRIMEIRA INICIATIVA: EUA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	S	S	Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C	S	S	Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C	S S S S S	D S S S S	Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	S S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	S S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C	S S S	S S S	Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	D D S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C	S S S	S S S	Metralhador C
Morteiro	S S S	D D S	Morteiro
Caçador	S S S	S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

REGRAS ESPECIAIS



Colinas: Este cenário apresenta aos jogadores as peças de colina, que servem como posições defensivas poderosas.

As peças de colina são facilmente identificáveis por seu bônus de cobertura variável de 3/1. Contra a maioria dos ataques, as peças de colina oferecem um bônus de cobertura igual a 3, pois os atacantes têm uma enorme desvantagem quando atacam morro acima. Mas se o atacante também estiver numa colina (na mesma ou em outra) ou se o atacante for um Morteiro, anula-se a vantagem da elevação e o espaço passa a proporcionar um bônus de cobertura de apenas 1.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

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

CENÁRIO 9: REFORÇOS

Batalha de Mortain

Mortain - 7 de agosto de 1944

Nas primeiras horas de 7 de agosto, a Alemanha lançou um contra-ataque para desfazer as conquistas das forças dos EUA durante a Operação Cobra e isolar as unidades que haviam entrado na Bretanha francesa. Um dos primeiros alvos-chave foi a cidadezinha de Mortain, que a 30ª Divisão de Infantaria havia ocupado apenas recentemente. As forças alemãs fizeram progresso rápido contra as defesas leves das forças dos EUA, transpondo barricadas e atacando os pelotões de infantaria e petrechos na estratégica Colina 314. Os norte-americanos mandaram os reforços repelirem os ataques e restabelecerem o perímetro defensivo. Lutando o tempo todo, os reforços atravessaram Mortain e subiram a Colina 314.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **1 ponto de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Imobilizar as forças dos EUA (nenhum Fuzileiro dos EUA no tabuleiro).

PRIMEIRA INICIATIVA: ALEMANHA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	D		Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D D S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D D S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	D S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	D S S	Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro	S S S	S S S	Morteiro
Caçador	S S S	S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D S S S S S S S S S	D D D S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Dissimulação: Este cenário é um desafio complicado para as forças dos EUA, que precisam atravessar um trecho extenso de terreno aberto com pouca ou nenhuma cobertura contra o fogo das metralhadoras e dos caçadores alemães. Para encontrar uma brecha, talvez ajude se você usar a ação Dissimular dos seus Caçadores para confundir o inimigo. A ação obriga o oponente a pegar cartas de Névoa da Guerra, o que deixa o baralho dele mais lento e pode dar a você um ou dois turnos, justamente o que você precisa para atravessar o trecho perigoso e chegar intacto ao outro lado.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B	2A	3B	4B	5B	6B	7B	8B	9A	10B	11B	12B		14B	15B	16A	17B	18B
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	--	-----	-----	-----	-----	-----

CENÁRIO 10: INFORMAÇÕES ESSENCIAIS

Batalha de Mortain

Romagny - 7 de agosto de 1944

Nas primeiras horas do dia 7 de agosto, as forças alemãs haviam ultrapassado a principal barricada a sudeste de Mortain e avançado até a cidadezinha de Romagny. Com a necessidade urgente de obter informações táticas atualizadas, as forças dos EUA mandaram um pelotão de inteligência e reconhecimento esclarecer a situação no flanco meridional. Assim que entraram em Romagny, depararam com a vanguarda alemã. Os dois lados sofreram baixas, mas as forças dos EUA fizeram três prisioneiros e continuaram lutando durante mais de uma hora até ficarem quase sem munição. Durante o combate, os norte-americanos interrogaram os prisioneiros e transmitiram imediatamente ao quartel-general da divisão as informações decisivas que extraíram dos alemães.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **5 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **5 pontos de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.

PRIMEIRA INICIATIVA: ALEMANHA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão			Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	S	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	S	Comandante do GC B
Comandante do GC C			Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C			Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C			Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	S S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C			Metralhador C
Morteiro		D S S	Morteiro
Caçador			Caçador
Névoa da Guerra	D D D D S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

REGRAS ESPECIAIS

Informações via rádio: Neste cenário, as forças dos EUA têm a oportunidade de transmitir por rádio informações essenciais ao quartel-general da divisão. Se o exército dos EUA controlar a peça que tem o marcador de rádio, o jogador poderá realizar a ação Controlar enquanto estiver na peça para aumentar seu valor. Para tanto, posicione ou troque imediatamente os marcadores de objetivo de modo que o total de pontos de objetivo aumente em 1. Não há limite para a quantidade de vezes que se pode fazer isso, mas se as forças alemãs controlarem a peça, elas também vão se beneficiar do valor incrementado. As forças alemãs não têm como aumentar os pontos de objetivo do espaço.

PREPARAÇÃO



PEÇAS

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

CENÁRIO 11: COLINA 314

Batalha de Mortain

Mortain - 10 de agosto de 1944

Os alemães lançaram o primeiro ataque à Colina 314 pouco depois da meia-noite de 7 de agosto. A primeira onda envolveu manobras de flancoamento que possibilitaram ataques-surpresa aos defensores norte-americanos muito dispersos. Sob ataque constante, os observadores avançados solicitaram ataques precisos de artilharia, que foram decisivos para impedir os alemães de tomarem a Colina 314. As batalhas prosseguiram até 10 de agosto, quando os alemães desencadearam sua tentativa mais ambiciosa de tomar a colina.



OBJETIVO DOS EUA

Imobilizar as forças alemãs (nenhum Fuzileiro da Alemanha no tabuleiro).



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **1 ponto de objetivo**.

PRIMEIRA INICIATIVA: ALEMANHA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	S	S	Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C	D	D	Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro C
Esclarecedor A	S S S	S S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	S S S	S S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C	S S S	S S S	Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	S S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C	S S S	S S S	Metralhador C
Morteiro	S S S	S S S	Morteiro
Caçador	S S S	S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Ataque em três frentes: Nenhum outro cenário pede aos jogadores para coordenar simultaneamente três grupos de combate desde o começo, só o Colina 314. Pense muito bem na sua estratégia para não acabar com um baralho inconsistente demais nem com um pelotão desarranjado. Fique de olho no oponente! Se as forças alemãs reforçarem o grupo de combate A, não se deixe apanhar desprevenido com todas as suas defesas investidas num mal posicionado grupo de combate C. Se os EUA convocarem uma guarnição de morteiro, não transforme suas unidades em alvos fáceis concentrando-as todas no mesmo lugar!

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B	2A	3A	4A	5A	6A	7A	8A	9A		11A	12A		14B	15B	16A	17B	18B
----	----	----	----	----	----	----	----	----	--	-----	-----	--	-----	-----	-----	-----	-----

CENÁRIO 12: MORTAIN

Batalha de Mortain

Mortain - 7 a 12 de agosto de 1944

Seguindo-se à bem-sucedida captura de Mortain pelos alemães na manhã de 7 de agosto, as batalhas ainda foram travadas por todas as ruas da cidade. Norte-americanos e alemães viveram um impasse até 11 de agosto, quando o comandante da 30ª Divisão de Infantaria declarou: “Quero Mortain no chão [...], podem queimá-la até nada mais crescer ali.” O fogo de artilharia arrasou a cidade. Em 12 de agosto, começou a retirada alemã em Mortain. A 30ª Divisão de Infantaria havia frustrado o contra-ataque alemão.



OBJETIVO DOS EUA

Controlar **10 pontos de objetivo**.



OBJETIVO DA ALEMANHA

Controlar **10 pontos de objetivo**.

Se os dois exércitos forem imobilizados ao mesmo tempo (nenhum Fuzileiro no tabuleiro), a partida será encerrada. **Vencerá o exército com mais pontos de objetivo.**

PRIMEIRA INICIATIVA: ALEMANHA

CARTAS INICIAIS:

Baralho: **D** Suprimento: **S**

EUA		ALEMANHA	
Adjunto de Pelotão	D	D	Adjunto de Pelotão
Orientador de Pelotão	S	S	Orientador de Pelotão
Comandante do GC A	D	D	Comandante do GC A
Comandante do GC B	D	D	Comandante do GC B
Comandante do GC C	S	S	Comandante do GC C
Fuzileiro A	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro A
Fuzileiro B	D S S S S	D S S S S	Fuzileiro B
Fuzileiro C	S S S S S	S S S S S	Fuzileiro C
Esclarecedor A	D S S	D S S	Esclarecedor A
Esclarecedor B	D S S	D S S	Esclarecedor B
Esclarecedor C	S S S	S S S	Esclarecedor C
Metralhador A	S S S	S S S	Metralhador A
Metralhador B	S S S	S S S	Metralhador B
Metralhador C	S S S	S S S	Metralhador C
Morteiro	S S S	S S S	Morteiro
Caçador	S S S	S S S	Caçador
Névoa da Guerra	D D S S S S S S S S	D D S S S S S S S S	Névoa da Guerra

LEMBRETE

Disputa equilibrada: Neste cenário, os jogadores se veem diante de uma configuração perfeitamente simétrica na qual nenhum dos exércitos tem vantagem, nem nos baralhos iniciais, nem no posicionamento das unidades no tabuleiro. Você terá liberdade total para traçar sua estratégia, o que faz deste cenário uma experiência formidável para jogadores mais experientes ou o clímax perfeito para uma campanha mais longa!

PREPARAÇÃO



PEÇAS

1B	2A	3A	4A	5B	6A	7B	8B		10A	11A	12A	13B	14B		16A	17B	18B
----	----	----	----	----	----	----	----	--	-----	-----	-----	-----	-----	--	-----	-----	-----





