

DAVID THOMPSON E TREVOR BENJAMIN

DESTEMIDOS

— BATALHA DA GRÃ-BRETANHA —

UM JOGO DE DAVID THOMPSON E TREVOR BENJAMIN
ILUSTRAÇÕES DE ROLAND MACDONALD

CENÁRIOS

Este livreto traz onze cenários que se baseiam nas ações da Royal Air Force (RAF – Real Força Aérea) e da Luftwaffe entre maio e setembro de 1940. Se jogá-los em sequência, você e um amigo vão testemunhar a ação como esta se desenrolou durante a Batalha da França, a retirada de Dunquerque, a Batalha da Grã-Bretanha e a Blitz.

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

A RAF

A RAF passou por uma rápida expansão pouco antes da Segunda Guerra Mundial e durante a guerra propriamente dita. Sob o Plano de Treinamento Aéreo da Comunidade Britânica de Nações de dezembro de 1939, as forças aéreas de vários países da Comunidade treinaram e formaram esquadrões para servir com os agrupamentos da RAF. Muitos indivíduos desses países e exilados da Europa ocupada serviram nos esquadrões da RAF. Durante a Batalha da Grã-Bretanha em 1940, a RAF defendeu os céus da Grã-Bretanha contra a Luftwaffe alemã, que era numericamente superior.

No que talvez tenha sido a campanha aérea mais prolongada e complicada da história, a Batalha da Grã-Bretanha fez uma contribuição importantíssima para atrasar – e adiar indefinidamente – a Operação Leão-marinho, o plano de Hitler para invadir a Grã-Bretanha. Na Câmara dos Comuns em 20 de agosto de 1940, motivado pelo esforço contínuo da RAF, o primeiro ministro Winston Churchill disse à nação: “Nunca antes no campo do conflito humano tantos deveram tanto a tão poucos.”

A LUFTWAFFE

Quando a Segunda Guerra Mundial começou em 1939, a Luftwaffe era uma das forças aéreas mais tecnologicamente avançadas do mundo. Durante a invasão da Polônia que desencadeou a guerra, ela não demorou a estabelecer a supremacia aérea. Deu suporte às operações do Exército alemão, que encerraram a campanha em cinco semanas apenas. Na primavera europeia de 1940, a Luftwaffe auxiliou a Kriegsmarine e o Heer a invadirem a Noruega. Transportando reforços e conquistando a superioridade aérea, a Luftwaffe desempenhou um papel decisivo na vitória alemã.

Em maio e junho de 1940, a Luftwaffe contribuiu para um inesperado êxito alemão na Batalha da França. Destruíu três forças aéreas dos Aliados e ajudou a garantir a derrota da França em pouco mais de seis semanas. Apesar do bombardeio intenso, não conseguiu destruir a British Expeditionary Force (BEF – Força Expedicionária Britânica) em Dunquerque. Durante a Batalha da Grã-Bretanha, no verão europeu de 1940, a Luftwaffe infligiu sérios danos à RAF britânica, mas não conquistou a supremacia aérea de que Hitler precisava para prosseguir com a pretendida invasão da Grã-Bretanha. A invasão foi adiada e, em dezembro de 1940, cancelada de uma vez por todas.

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 dar um passo além, você pode encadear vários cenários numa campanha. Para tanto, comece escolhendo um grupo de cenários sucessivos. 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 inequivocamente o vencedor. Na coluna dos Impactos, conte quantas fichas de combate você removeu da partida por terem sido neutralizadas. Na coluna Contribuição Heroica, o vitorioso pode designar um piloto ou tripulante que, a seu ver, merece um reconhecimento especial. Se preferirem, podem deixar o perdedor designar essa contribuição heroica. A contribuição heroica não tem efeito em jogo: simplesmente dá um sabor especial à campanha!

CENÁRIO	DATA	RAF			LUFTWAFFE			CONTRIBUIÇÃO HEROICA
		JOGADOR	IMPACTOS	VITÓRIA	JOGADOR	IMPACTOS	VITÓRIA	
1.	27/08/23	Diego	2	X	Mario	2		Akal Singh
2.	27/08/23	Diego	1	X	Mario	2		Neville St-Quentin
3.	12/09/23	Diego	3		Mario	1	X	Josef Seidel
4.								

Completada a campanha, some a quantidade de vitórias de cada jogador. Subtraia do total um ponto a cada dez três impactos sofridos no desenrolar de todas as partidas disputadas. Sairá vitorioso o jogador com o maior total. Recomendamos a consulta à tabela correspondente (a seguir) para verificar o resultado, que se baseia na amplitude da margem de vitória.

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

VITÓRIA DA RAF	
VANTAGEM	RESULTADO
Mais de 5	Triunfo: Em menor número e sem o mesmo poderio militar do inimigo, mas insuperáveis em habilidade e determinação, os pilotos e a equipe de apoio da RAF obtêm uma vitória impressionante, dizimando a Luftwaffe e limitando permanentemente a capacidade da força aérea alemã de atuar em outros teatros de operações cruciais. A invasão da Grã-Bretanha passa a ser inconcebível para o Alto Comando alemão.
4 ou 5	Supremacia aérea: A Luftwaffe sofre baixas pesadas e a RAF mantém o controle total dos céus da Grã-Bretanha e do Canal da Mancha. A invasão da Grã-Bretanha passa a ser inconcebível para o Alto Comando alemão.
1 a 3	Superioridade aérea: A RAF sofre baixas pesadas, mas consegue negar à Luftwaffe o controle dos céus. O Alto Comando alemão decide não tentar invadir a Grã-Bretanha.

VITÓRIA DA LUFTWAFFE	
VANTAGEM	RESULTADO
Mais de 5	Triunfo: A Luftwaffe destrói a RAF, preparando o caminho para ataques ilimitados à infraestrutura britânica e, por fim, para a invasão da Grã-Bretanha.
4 ou 5	Supremacia aérea: A RAF acaba estropiada e a Luftwaffe obtém o controle dos céus da Grã-Bretanha e do Canal da Mancha. Os bombardeios à Grã-Bretanha seguem impunemente. A invasão da Grã-Bretanha passa a ser viável e a contribuição britânica para o esforço de guerra se torna praticamente irrelevante.
1 a 3	Superioridade aérea: A Luftwaffe garante controle suficiente para manter as campanhas de bombardeio, avariando portos, fábricas e centros civis no sul da Inglaterra, além de impedir a formação de uma força militar com poderio suficiente para retomar a França. No entanto, sem o controle total dos céus, o Alto Comando alemão decide não tentar invadir a Grã-Bretanha.

INDETERMINADO	
0	Impasse: A RAF e a Luftwaffe travam um conflito dramático e dinâmico que se desenrola ao longo de centenas de quilômetros quadrados. Para cada missão executada com sucesso pela Luftwaffe, uma outra fracassa desastrosamente.

BARALHO INICIAL E SUPRIMENTO

Cada cenário especifica quais cartas formam o baralho inicial e o suprimento de cada jogador, e também as cartas que começam na mesa diante de cada participante. 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: Primeiro Contato

RAF	
COMESQ	ⓑ
COMSEC A	ⓑ
COMSEC R	ⓑ
COMSEC V	ⓑ
COMSEC P	
COMSEC C	
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
A2 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
R1 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
R2 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
V1 Defiant	ⓑ Ⓢ Ⓢ
V2 Defiant	ⓑ Ⓢ Ⓢ
P1 Spitfire	
P2 Spitfire	
C★ Spitfire	
C2 Spitfire	
Desacordo	ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ

O jogador da RAF forma seu **ⓑ baralho inicial** com as cartas a seguir, devidamente embaralhadas:

- Uma COMESQ (Comunicação do Esquadrão)
- Uma COMSEC A (Comunicação da Seção Amarela)
- Uma COMSEC R (Comunicação da Seção Rubra)
- Uma COMSEC V (Comunicação da Seção Verde)
- Um A1 Hurricane
- Um A2 Hurricane
- Um R1 Hurricane
- Um R2 Hurricane
- Um V1 Defiant
- Um V2 Defiant
- Dois Desacordos

Aí o jogador da RAF coloca as cartas a seguir no seu **Ⓢ suprimento**:

- Dois A1 Hurricane
- Dois A2 Hurricane
- Dois R1 Hurricane
- Dois R2 Hurricane
- Dois V1 Defiant
- Dois V2 Defiant
- Seis Desacordos

As cartas da RAF não utilizadas voltam para a caixa do jogo.

CENÁRIO 1: PRIMEIRO CONTATO

A Batalha da França

Norte da França - 23 de maio de 1940

As forças aéreas britânicas na França apoiavam a British Expeditionary Force (BEF - Força Expedicionária Britânica) e as operações dos bombardeiros da Advanced Air Striking Force (AASF - Força Avançada de Ataque Aéreo). Escaramuças entre os caças da RAF e os da Luftwaffe eram comuns. Em 23 de maio, esquadrões britânicos surpreenderam os Bf 109 alemães no norte da França em um certame que causaria baixas dos dois lados.

Objetivo da RAF

Neutralizar duas aeronaves inimigas.

Objetivo da LUFTWAFFE

Neutralizar três aeronaves inimigas.

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: RAF



Cartas Iniciais:

Baralho: **B** Suprimento: **S**

RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	B
COMSEC V	B
COMSEC P	
COMSEC C	
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	B S S
A2 Hurricane	B S S
R1 Hurricane	B S S
R2 Hurricane	B S S
V1 Defiant	B S S
V2 Defiant	B S S
P1 Spitfire	
P2 Spitfire	
C★ Spitfire	
C2 Spitfire	
Desacordo	B B S S S S S S

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
B	COMSEC A
B	COMSEC R
	COMSEC V
	COMSEC P
	COMSEC C
	A★ Bf 109E
B S S	A1 Bf 109E
B S S	A2 Bf 109E
B S S	R1 Bf 109E
B S S	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
	C★ Bf 109F
	C2 Bf 109F
	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B B S S S S S	Desacordo

LEMBRETE

Sem comunicação: As cartas de Desacordo atravancam seu baralho e podem limitar seriamente sua capacidade de se garantir em um “pega” (combate aéreo de curta distância). Para não ganhar cartas de Desacordo em excesso, tente manter as aeronaves da mesma seção a no máximo um hexágono uma da outra. Para remover as cartas de Desacordo que você já ganhou, use a ação Coordenar.



PEÇAS DE TERRA FIRME

A	B		D	E	F	G					M
N				R			V	W	Y		

CENÁRIO 2: OPERAÇÃO DÍNAMO

Retirada de Dunquerque

Dunquerque - 27 de maio de 1940

Operação Dinamo foi o nome de código da retirada dos soldados aliados das praias de Dunquerque entre 26 de maio e 4 de junho de 1940. A operação começou logo após um grande contingente de soldados belgas, britânicos e franceses se ver isolado e cercado por forças alemãs durante a Batalha da França. Os esquadrões da RAF receberam ordens para providenciar supremacia aérea para a Royal Navy (a Marinha Real Britânica) durante a retirada. Em 27 de maio, após conduzir bombardeios pesados, a Luftwaffe foi confrontada por 16 esquadrões da RAF. Esses esquadrões abateram 38 aeronaves, mas perderam 14.

Objetivo da RAF

Neutralizar dois Stukas.

Objetivo da LUFTWAFFE

Destruir quatro navios (via bombardeio).

PREPARAÇÃO



PRIMEIRA INICIATIVA: LUFTWAFFE

Cartas Iniciais:

RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	B
COMSEC V	B
COMSEC P	
COMSEC C	
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	B S S
A2 Hurricane	B S S
R1 Hurricane	B S S
R2 Hurricane	B S S
V1 Defiant	B S S
V2 Defiant	B S S
P1 Spitfire	
P2 Spitfire	
C★ Spitfire	
C2 Spitfire	
Desacordo	B B S S S S S S

Baralho: B Suprimento: S

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
B	COMSEC A
B	COMSEC R
	COMSEC V
	COMSEC P
	COMSEC C
	A★ Bf 109E
B S S	A1 Bf 109E
B S S	A2 Bf 109E
B S S	R1 Bf 109E
B S S	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
	C★ Bf 109F
	C2 Bf 109F
	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
B B S S	S1 Stuka
B B S S	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo

LEMBRETE

Bombardeios: Algumas aeronaves da Luftwaffe têm acesso à ação Bombardear, que lhes permite destruir navios e instalações. Como as aeronaves precisam estar no mesmo hexágono que o alvo para usar a ação Bombardear, o jogador da RAF tem como prever onde os bombardeiros vão parar, armar a emboscada e atacá-los no momento oportuno.



PEÇAS DE TERRA FIRME

							H				
			Q	R	S	T	U				

CENÁRIO 3: AO CAIR DAS PRIMEIRAS BOMBAS

Batalha da Grã-Bretanha: Ataques de Importunação

Canal da Mancha - 6 de junho de 1940

O objetivo principal da Alemanha na Batalha da Grã-Bretanha era forçar a Grã-Bretanha a aceitar a negociação de um acordo de paz. A primeira fase da batalha consistiu em Störangriffe (“ataques de importunação”), nos quais os alemães conduziam dia e noite ataques aéreos dispersos e em pequena escala. Os primeiros ataques aconteceram na noite de 5 de junho e continuaram durante o mês inteiro e o seguinte.

Objetivo da RAF

Neutralizar quatro aeronaves inimigas. Stukas e Heinkels contam como duas aeronaves inimigas no que diz respeito a este objetivo.

Objetivo da LUFTWAFFE

Marcar quatro pontos. Cada aeronave inimiga **neutralizada** vale um ponto. Cada Stuka ou Heinkel que **escapar** de um hexágono indicado em rosa valerá dois pontos.

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: RAF

Cartas Iniciais:

RAF	
COMESQ	ⓑ
COMSEC A	ⓑ
COMSEC R	ⓑ
COMSEC V	
COMSEC P	ⓑ
COMSEC C	
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
A2 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
R1 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
R2 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ
P2 Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ
C★ Spitfire	
C2 Spitfire	
Desacordo	ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ

Baralho: ⓑ Suprimento: Ⓢ

LUFTWAFFE	
ⓑ	COMESQ
	COMSEC A
	COMSEC R
	COMSEC V
ⓑ	COMSEC P
	COMSEC C
	A★ Bf 109E
	A1 Bf 109E
	A2 Bf 109E
	R1 Bf 109E
	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
ⓑ Ⓢ Ⓢ	P1 Bf 109F
ⓑ Ⓢ Ⓢ	P2 Bf 109F
	C★ Bf 109F
	C2 Bf 109F
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ	S1 Stuka
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ	S2 Stuka
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ	Desacordo

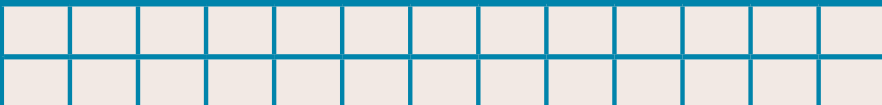
LEMBRETE

Nuvens: As nuvens oferecem bônus de cobertura a qualquer aeronave que divida um hexágono com elas. Também proporcionam um bônus de cobertura quando um ataque passa pelo hexágono onde se encontram.

Escapar: Para escapar com uma aeronave, você terá de movê-la de maneira a sair de um hexágono indicado no diagrama do cenário. Em seguida, em vez de colocá-la em um hexágono adjacente, deixe-a à sua frente para mostrar que ela escapou. Localize todas as cartas de combate associadas à aeronave e remova-as da partida.



PEÇAS DE TERRA FIRME



CENÁRIO 4: CANTINHO DO INFERNO

Batalha da Grã-Bretanha: Batalha no Canal

Dover - 19 de julho de 1940

A segunda fase da Batalha da Grã-Bretanha, batizada de Kanalkampf (“Batalha no Canal”), estendeu-se de meados de julho até o começo de agosto. Nesse período, a Luftwaffe intensificou os ataques à marinha mercante, aos portos, aeródromos costeiros e fábricas de aviões. Boa parte da Kanalkampf se deu nos arredores de Dover-Folkstone, o ponto onde o Canal da Mancha é mais estreito, que ficaram conhecidos como Hellfire Corner, o Cantinho do Inferno. Em 19 de julho, a Luftwaffe conduziu várias operações de bombardeio ao porto de Dover, que era defendido por uma grande quantidade de peças de artilharia antiaérea e balões de barragem.

Objetivo da RAF

Neutralizar dois Heinkels.

Objetivo da LUFTWAFFE

Destruir três instalações
(via bombardeio).

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: LUFTWAFFE



Cartas Iniciais:

Baralho: **B** Suprimento: **S**

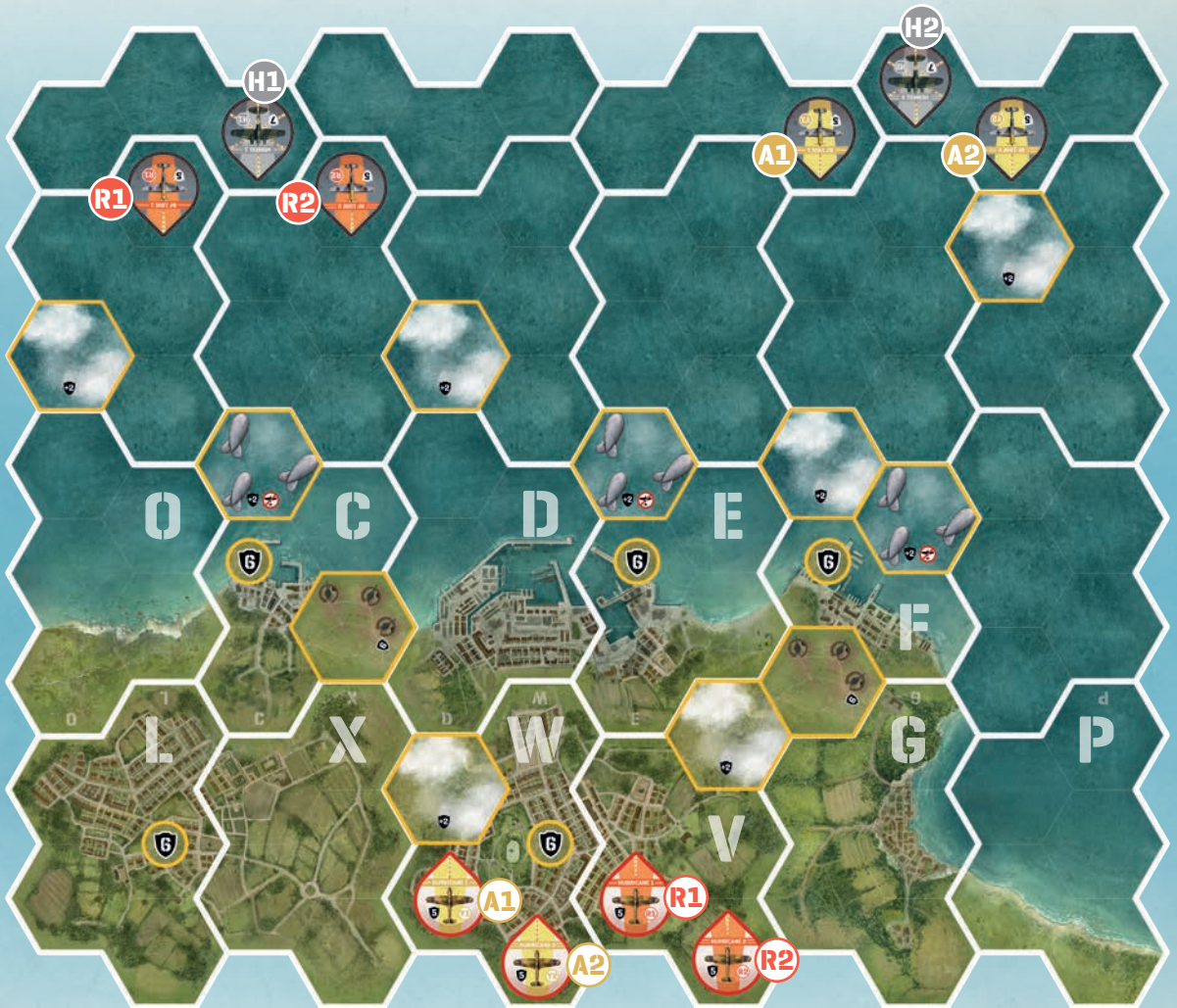
RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	B
COMSEC V	
COMSEC P	
COMSEC C	
AAA	B
Navios	
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	B S S
A2 Hurricane	B S S
R1 Hurricane	B S S
R2 Hurricane	B S S
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	
P2 Spitfire	
C★ Spitfire	
C2 Spitfire	
Desacordo	B B S S S S S S

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
B	COMSEC A
B	COMSEC R
	COMSEC V
	COMSEC P
	COMSEC C
	A★ Bf 109E
B S S	A1 Bf 109E
B S S	A2 Bf 109E
B S S	R1 Bf 109E
B S S	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
	C★ Bf 109F
	C2 Bf 109F
B B S S	H1 Heinkel
B B S S	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo

LEMBRETE

AAA: Este cenário introduz a artilharia antiaérea. Em vez de atingir uma aeronave da Luftwaffe, causando um impacto, a AAA a suprime, virando a ficha de combate associada para o lado fora de ação. Da próxima vez que o jogador da Luftwaffe baixar uma carta de combate associada à tal aeronave, em vez de realizar ações, ele vai virar a ficha para o lado em prontidão.

Balões de barragem: Os balão de barragem proporcionam um bônus de cobertura quando um ataque passa por eles. Toda aeronave que entrar num hexágono contendo um marcador de balões de barragem será imediatamente neutralizada.



PEÇAS DE TERRA FIRME

		C	D	E	F	G				L	
	O	P						V	W	X	

CENÁRIO 5: O PEGA ACIMA DO BOSOM

Batalha da Grã-Bretanha: Batalha no Canal

Canal da Mancha - 20 de julho de 1940

Em 20 de julho, o comboio Bosom partiu de Lyme Bay (costa sul da Inglaterra). Num primeiro momento, o comboio era escoltado por Hurricanes, mas, depois que estes avistaram e travaram combate com aeronaves de reconhecimento alemãs, a escolta foi reforçada, chegando a 24 caças, divididos entre Hurricanes e Spitfires. No fim daquela tarde, a Luftwaffe mandou bombardeiros, escoltados por uns 50 Bf 109s, para atacar o comboio. O radar alertou os grupos de aviação de caça da RAF e os Hurricanes tiveram tempo de se mobilizar e atacar os bombardeiros alemães, avariando quatro Ju 87s e destruindo outros dois. Os Bf 109s reagiram e teve início uma batalha de 30 minutos acima do comboio Bosom.

Objetivo da RAF

Neutralizar o ás inimigo ou três aeronaves inimigas.

Objetivo da LUFTWAFFE

Neutralizar o ás inimigo ou três aeronaves inimigas.

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: RAF

Cartas Iniciais:

RAF	
COMESQ	ⓑ
COMSEC A	ⓑ
COMSEC R	
COMSEC V	
COMSEC P	ⓑ
COMSEC C	ⓑ
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
A2 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
R1 Hurricane	
R2 Hurricane	
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ
P2 Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ
C★ Spitfire	ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ
C2 Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ
Desacordo	ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ

Baralho: ⓑ Suprimento: Ⓢ

LUFTWAFFE	
ⓑ	COMESQ
ⓑ	COMSEC A
ⓑ	COMSEC R
	COMSEC V
	COMSEC P
ⓑ	COMSEC C
	A★ Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	A1 Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	A2 Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	R1 Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ	C★ Bf 109F
ⓑ Ⓢ Ⓢ	C2 Bf 109F
	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ	Desacordo

CENÁRIO 6: DESTRUIR OS DESTROIERES

Batalha da Grã-Bretanha: Batalha no Canal

Dover - 2 de julho de 1940

Logo cedo em 27 de julho, chegou à Luftwaffe a notícia de que um grande comboio britânico estava em movimento. Os bombardeiros alemães decolaram de Caen naquela manhã e encontraram sua escolta de Bf 109s no caminho. A RAF despachou Hurricanes e Spitfires para interceptá-los, e os caças chegaram bem na hora em que os bombardeiros alcançaram o objetivo. Os Hurricanes tiveram êxito logo de cara, abatendo um bombardeiro antes que os Bf 109s pudessem intervir. Mas os Heinkel 111s conseguiram atacar os navios que zarpavam de Dover, entre eles o destroyer HMS Codrington. A perda do HMS Codrington levou a Royal Navy a abandonar Dover como base avançada dos destroyers.

Objetivo da RAF

Neutralizar dois Heinkels ou Bf 110Cs (em qualquer combinação) ou **escapar** com dois navios.

Objetivo da LUFTWAFFE

Destruir três navios (via bombardeio).

PREPARAÇÃO



PRIMEIRA INICIATIVA: LUFTWAFFE

Cartas Iniciais:

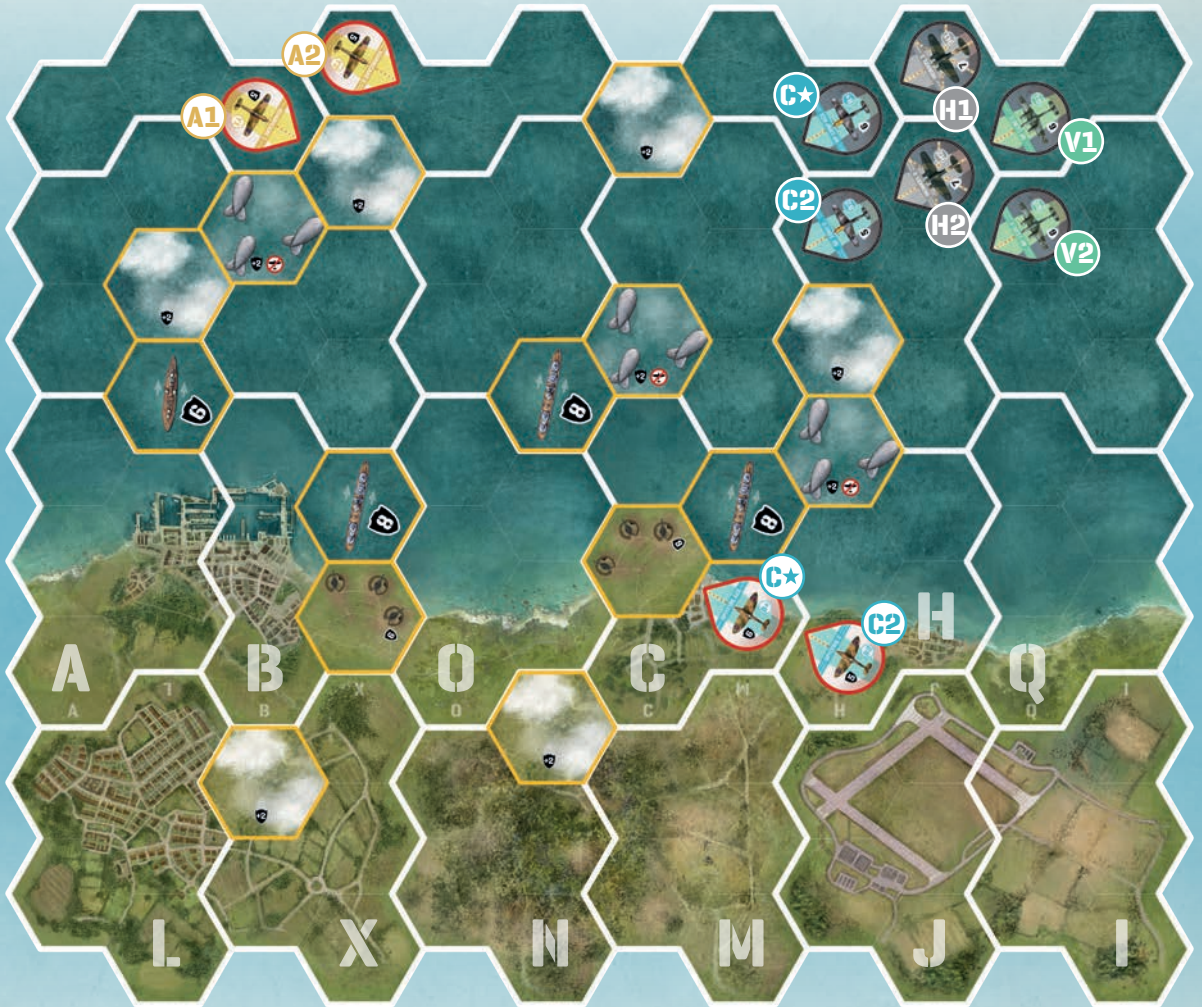
RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	
COMSEC V	
COMSEC P	
COMSEC C	B
AAA	B
Navios	B
A★ Hurricane	
A1 Hurricane	B S S
A2 Hurricane	B S S
R1 Hurricane	
R2 Hurricane	
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	
P2 Spitfire	
C★ Spitfire	B B S S
C2 Spitfire	B S S
Desacordo	B B S S S S S S

Baralho: **B** Suprimento: **S**

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
	COMSEC A
	COMSEC R
B	COMSEC V
	COMSEC P
B	COMSEC C
	A★ Bf 109E
	A1 Bf 109E
	A2 Bf 109E
	R1 Bf 109E
	R2 Bf 109E
B S S	V1 Bf 110C
B S S	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
B B S S	C★ Bf 109F
B S S	C2 Bf 109F
B B S S	H1 Heinkel
B B S S	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo

LEMBRETE

Alvos móveis: Neste cenário, o jogador da RAF tem acesso à carta Navio, que lhe permite mover navios um hexágono para a frente, segundo seu direcionamento, usando a ação Navegar. Os navios nunca mudam de direção. Ao se mover, em vez de sair pela borda do tabuleiro, o navio escapa.



PEÇAS DE TERRA FIRME

A	B	C					H	I	J		L	M
N	O		Q							X		

CENÁRIO 7: DIA DA ÁGUA

Batalha da Grã-Bretanha: Ataque da Água

Sul da Inglaterra - 13 de agosto de 1940

Adlertag (“Dia da Água”) foi o primeiro dia de Unternehmen Adlerangriff (“Operação Ataque da Água”), o nome código da operação alemã que pretendia destruir a RAF. A terceira fase da Batalha da Grã-Bretanha estendeu-se de meados de agosto até o começo de setembro. A Luftwaffe lançou o grosso do ataque, tentando destruir a RAF no sul da Inglaterra com ataques maciços aos aeródromos em plena luz do dia. A RAF precisou contar com a habilidade e a experiência de seus pilotos, alguns dos quais eram ases, para responder rapidamente aos ataques esmagadores da Luftwaffe.

Objetivo da RAF

Neutralizar uma aeronave inimiga.

Objetivo da LUFTWAFFE

Neutralizar cinco aeronaves inimigas.

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: LUFTWAFFE



Cartas Iniciais:

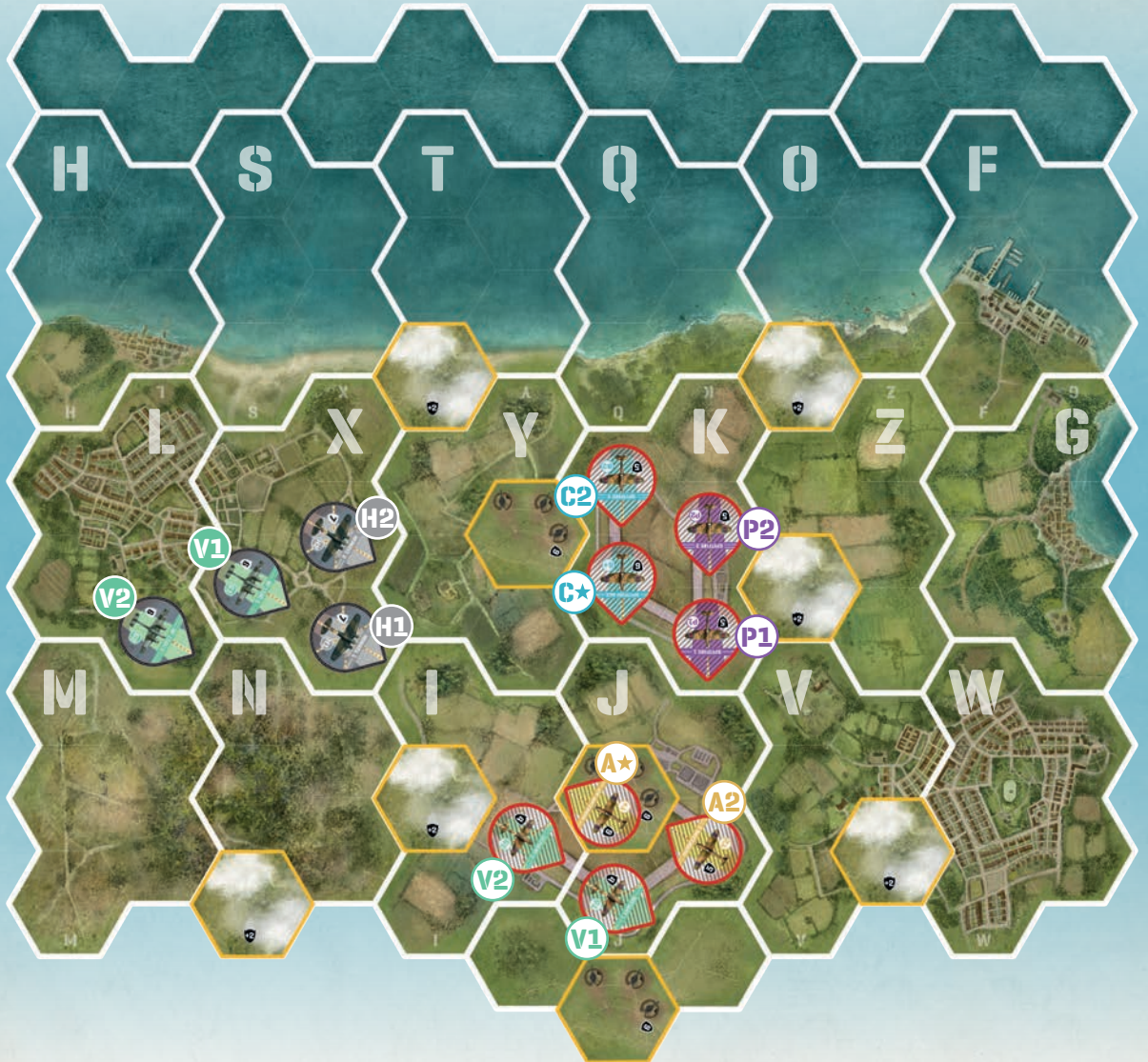
Baralho: **B** Suprimento: **S**

RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	
COMSEC V	B
COMSEC P	B
COMSEC C	B
AAA	B
Navios	
A★ Hurricane	S S S S
A1 Hurricane	
A2 Hurricane	S S S
R1 Hurricane	
R2 Hurricane	
V1 Defiant	S S S
V2 Defiant	S S S
P1 Spitfire	S S S
P2 Spitfire	S S S
C★ Spitfire	S S S S
C2 Spitfire	S S S
Desacordo	B B S S S S S S

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
	COMSEC A
	COMSEC R
B	COMSEC V
	COMSEC P
	COMSEC C
	A★ Bf 109E
	A1 Bf 109E
	A2 Bf 109E
	R1 Bf 109E
	R2 Bf 109E
B S S	V1 Bf 110C
B S S	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
	C★ Bf 109F
	C2 Bf 109F
B B S S	H1 Heinkel
B B S S	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo

LEMBRETE

Aeronaves no solo: Neste cenário, o jogador da RAF começa com as aeronaves no solo. Sendo assim, posicione as fichas de combate associadas com o lado fora de ação para cima. Você não pode executar Mover nem ações de combate com aeronaves no solo e não pode tomá-las como alvo da ação Orientar. As aeronaves no solo podem ser alvo da ação Bombardear e são neutralizadas imediatamente ao sofrer um impacto. Ao baixar uma carta associada a uma aeronave no solo, em vez de executar ações, você terá de virá-la do lado fora de ação para o lado em prontidão.



PEÇAS DE TERRA FIRME

					F	G	H	I	J	K	L	M
N	O		Q		S	T		V	W	X	Y	Z

CENÁRIO 8: SURTIDAS DE CAÇA

Batalha da Grã-Bretanha: Ataque da Águia

Canal da Mancha - 13 de agosto de 1940

Nos primeiros dias de Unternehmen Adlerangriff (“Operação Ataque da Águia”), os caças da Luftwaffe ainda tinham flexibilidade para conduzir Freie Jagd (“Caçadas Livres”). Segundo a tática das Freie Jagd, o maior número possível de caças tinha liberdade para conduzir surtidas autônomas antes de um ataque com a intenção de eliminar defensores no trajeto dos bombardeiros.

Na tarde de 13 de agosto, os Bf 109s da Luftwaffe, liderados por um ás, conduziram uma missão de Freie Jagd para atrair os caças da RAF dos aeródromos costeiros.

Objetivo da RAF

Neutralizar duas aeronaves inimigas.

Objetivo da LUFTWAFFE

Neutralizar duas aeronaves inimigas. Em seguida, **escapar** com duas aeronaves a partir dos hexágonos indicados pela cor rosa.

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: RAF



Cartas Iniciais:

Baralho: **B** Suprimento: **S**

RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	B
COMSEC V	B
COMSEC P	
COMSEC C	
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	B S S S
A1 Hurricane	
A2 Hurricane	B S S
R1 Hurricane	B S S
R2 Hurricane	B S S
V1 Defiant	B S S
V2 Defiant	B S S
P1 Spitfire	
P2 Spitfire	
C★ Spitfire	
C2 Spitfire	
Desacordo	B B S S S S S S

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
B	COMSEC A
	COMSEC R
	COMSEC V
B	COMSEC P
B	COMSEC C
B S S S	A★ Bf 109E
	A1 Bf 109E
B S S	A2 Bf 109E
	R1 Bf 109E
	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
B S S	P1 Bf 109F
B S S	P2 Bf 109F
B B S S	C★ Bf 109F
B S S	C2 Bf 109F
	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo

CENÁRIO 9: OS ATAQUES NOTURNOS

Batalha da Grã-Bretanha: Ataque da Águia

Sudeste da Inglaterra - 19 de agosto de 1940

Dezoito de agosto foi o dia mais sangrento da Batalha da Grã-Bretanha. Responsável pela maior quantidade de baixas dos dois lados, ficou conhecido como “the Hardest Day”, o Dia mais Difícil. Após as batalhas extensas daquele dia, a Luftwaffe reconsiderou sua tática e deu ordem para diminuir as surtidas de Freie Jagd com o intuito de reforçar as escoltas dos bombardeiros.

Para tanto, o ataque recairia agora sobre a Luftflotte (“Esquadrilha”) 2 da Alemanha, e o grosso dos Bf 109s da Luftflotte 3 seria transferido para a 2. Desguarnecida de caças, a Luftflotte 3 passaria a se concentrar na campanha de bombardeios noturnos. Na noite de 19 de agosto, 60 ataques visaram a indústria aeronáutica, portos e subúrbios no entorno de Londres.

Objetivo da RAF

Neutralizar duas aeronaves inimigas.

Objetivo da LUFTWAFFE

Marcar **seis** pontos.
Cada instalação **destruída** vale um ponto. Cada aeronave inimiga **neutralizada** vale um ponto.

PREPARAÇÃO



PRIMEIRA INICIATIVA: LUFTWAFFE

Cartas Iniciais:

RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	
COMSEC V	
COMSEC P	B
COMSEC C	B
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	S S S S
A1 Hurricane	
A2 Hurricane	S S S
R1 Hurricane	
R2 Hurricane	
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	S S S
P2 Spitfire	S S S
C★ Spitfire	B S S S
C2 Spitfire	B S S
Desacordo	B B S S S S S S

Baralho: **B** Suprimento: **S**

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
	COMSEC A
	COMSEC R
B	COMSEC V
	COMSEC P
	COMSEC C
	A★ Bf 109E
	A1 Bf 109E
	A2 Bf 109E
	R1 Bf 109E
	R2 Bf 109E
B S S	V1 Bf 110C
B S S	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
	C★ Bf 109F
	C2 Bf 109F
B B S S	H1 Heinkel
B B S S	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo

REGRAS ESPECIAIS

Bombardeios noturnos: Durante a preparação, o jogador da Luftwaffe pega as fichas de combate V1 Bf 110C e V2 Bf 110C, as fichas de combate Heinkel 1 e Heinkel 2 e as quatro fichas de combate dos decoys (engodos) correspondentes. Ele coloca as aeronaves nos hexágonos indicados em rosa, com a frente apontada para um lado à sua escolha. Ele não pode posicionar mais de uma aeronave por hexágono. O jogador da Luftwaffe pode ver o lado de baixo das fichas de combate a qualquer momento. O jogador da RAF, não.

Ao executar ações Mover e Manobrar, o jogador da Luftwaffe age com duas aeronaves: a ficha de combate associada e a ficha de combate decoy correspondente. As duas aeronaves podem se mover e manobrar independentemente. Se o jogador da Luftwaffe executar uma ação de combate com uma aeronave e o decoy correspondente ainda estiver no tabuleiro, remova o engodo.

Se uma aeronave-engodo for alvejada por um ataque bem-sucedido, revele que ela é um decoy e remova-a da partida.

Se uma aeronave for alvejada por um ataque bem-sucedido e o decoy correspondente ainda estiver no tabuleiro, remova o engodo e, em seguida, resolva normalmente o impacto.

Enquanto o jogador da Luftwaffe tiver pelo menos um decoy da Seção Verde no tabuleiro, essa seção não ficará sem comunicação.



PEÇAS DE TERRA FIRME

		C	D	E	F	G		I	J	K	L	M
N	O		Q					V	W	X	Y	Z

CENÁRIO 10: CAÇAS-BOMBARDEIROS

Batalha da Grã-Bretanha: Ataque da Águia

Sudeste da Inglaterra - 3 de setembro de 1940

Em 2 de setembro, a Luftwaffe recebeu instruções para modificar alguns de seus Bf 109s, transformando-os em caças-bombardeiros capazes de transportar uma bomba de 250 quilos. Grupos pequenos desses caças-bombardeiros conduziram Störangriffe (“ataques de importunação”) escoltados por grandes agrupamentos de caças. Os ataques aterrorizaram os civis e deram continuidade à guerra de desgaste com a RAF. A intenção era bombardear alvos militares e econômicos de maneira precisa, mas era difícil obter a precisão necessária com apenas uma bomba. Quando interceptados, como aconteceu em 3 de setembro, os caças-bombardeiros muitas vezes tinham de descartar sua bomba para que pudessem operar como caças.

Objetivo da RAF

Neutralizar três aeronaves inimigas. Os ases contam como duas aeronaves inimigas no que diz respeito a este objetivo.

Objetivo da LUFTWAFFE

Neutralizar três aeronaves inimigas. Os ases contam como duas aeronaves inimigas no que diz respeito a este objetivo.

PREPARAÇÃO

PRIMEIRA INICIATIVA: RAF

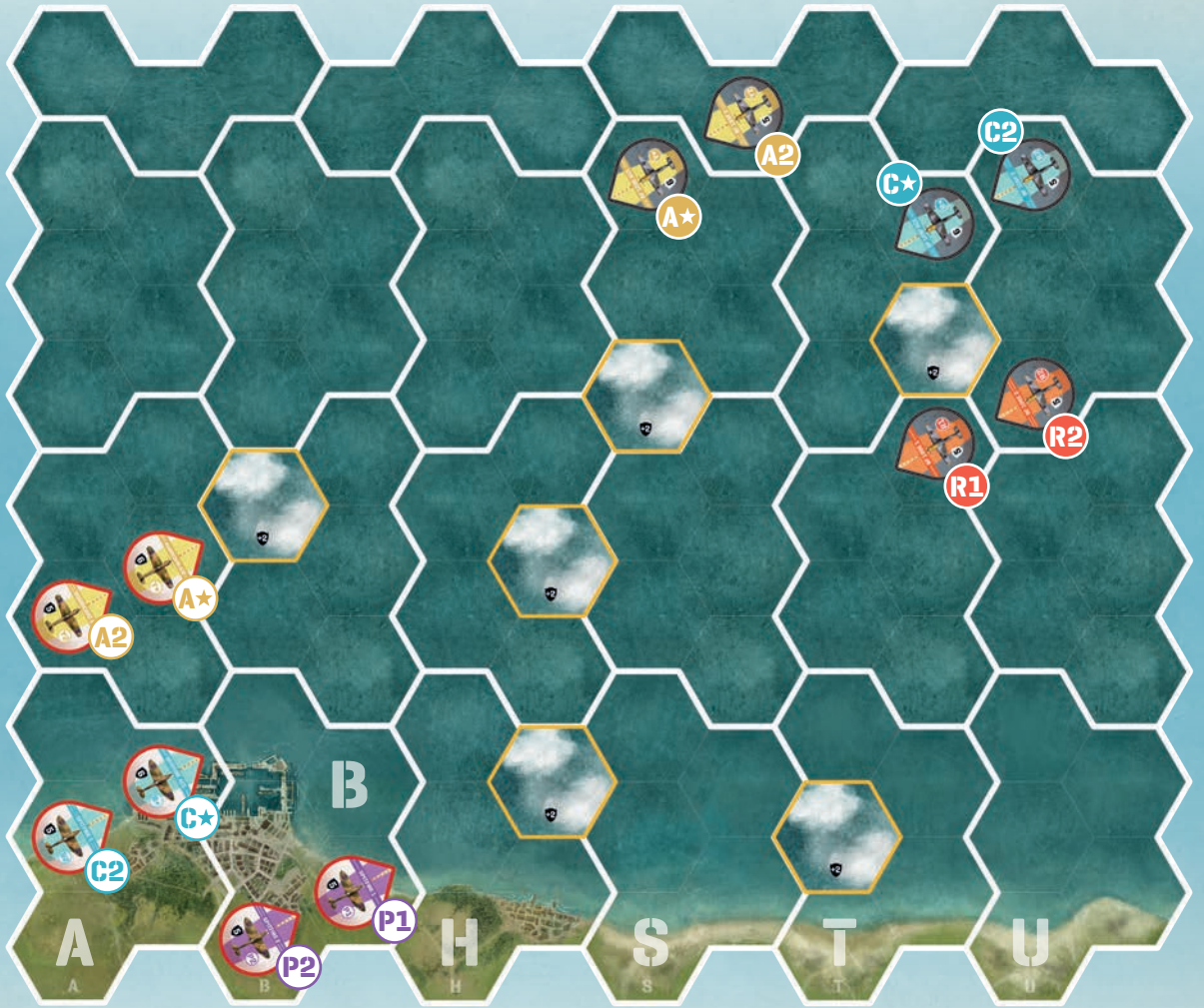


Cartas Iniciais:

RAF	
COMESQ	B
COMSEC A	B
COMSEC R	
COMSEC V	
COMSEC P	B
COMSEC C	B
AAA	
Navios	
A★ Hurricane	B S S S
A1 Hurricane	
A2 Hurricane	B S S
R1 Hurricane	
R2 Hurricane	
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	B S S
P2 Spitfire	B S S
C★ Spitfire	B S S S
C2 Spitfire	B S S
Desacordo	B B S S S S S S

Baralho: **B** Suprimento: **S**

LUFTWAFFE	
B	COMESQ
B	COMSEC A
B	COMSEC R
	COMSEC V
	COMSEC P
B	COMSEC C
B S S S	A★ Bf 109E
	A1 Bf 109E
B S S	A2 Bf 109E
B S S	R1 Bf 109E
B S S	R2 Bf 109E
	V1 Bf 110C
	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
B S S S	C★ Bf 109F
B S S	C2 Bf 109F
	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
B B S S S S S S	Desacordo



PEÇAS DE TERRA FIRME

A	B					H				
				S	T	U				

CENÁRIO 11: DIA DA BATALHA DA GRÃ-BRETANHA

Batalha da Grã-Bretanha: A Blitz

Sudeste da Inglaterra - 15 de setembro de 1940

Na primeira semana de setembro, visto que não conseguiu obrigar a Grã-Bretanha a pedir paz, a Luftwaffe mudou de tática e começou a conduzir bombardeios estratégicos às cidades. O objetivo da Blitz era causar prejuízo às indústrias civil e militar britânicas e destruir o moral dos civis. Em 15 de setembro, a Luftwaffe lançou seu maior ataque, e o mais concentrado até ali, principalmente contra Londres, esperando atrair a RAF para uma batalha de extermínio. Cerca de 1,5 mil aeronaves participaram das batalhas aéreas e, por fim, a RAF conseguiu derrotar a Luftwaffe. No rescaldo do ataque malsucedido, Hitler adiou a planejada invasão da Grã-Bretanha. Derrotada na Batalha da Grã-Bretanha, a Luftwaffe voltou sua atenção para a Blitz, a campanha de bombardeios noturnos, que se estendeu até maio de 1941.

Objetivo da RAF

Neutralizar três aeronaves inimigas.

Objetivo da LUFTWAFFE

Marcar cinco pontos.

Cada aeronave inimiga **neutralizada** vale um ponto. Cada navio ou instalação **destruído(a)** vale um ponto.

PREPARAÇÃO



PRIMEIRA INICIATIVA: LUFTWAFFE

Cartas Iniciais:

RAF	
COMESQ	ⓑ
COMSEC A	ⓑ
COMSEC R	Ⓢ
COMSEC V	
COMSEC P	Ⓢ
COMSEC C	ⓑ
AAA	ⓑ
Navios	ⓑ
A★ Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ
A1 Hurricane	
A2 Hurricane	ⓑ Ⓢ Ⓢ
R1 Hurricane	Ⓢ Ⓢ Ⓢ
R2 Hurricane	Ⓢ Ⓢ Ⓢ
V1 Defiant	
V2 Defiant	
P1 Spitfire	Ⓢ Ⓢ Ⓢ
P2 Spitfire	Ⓢ Ⓢ Ⓢ
C★ Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ
C2 Spitfire	ⓑ Ⓢ Ⓢ
Desacordo	ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ

Baralho: ⓑ Suprimento: Ⓢ

LUFTWAFFE	
ⓑ	COMESQ
ⓑ	COMSEC A
	COMSEC R
ⓑ	COMSEC V
	COMSEC P
ⓑ	COMSEC C
	A★ Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	A1 Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	A2 Bf 109E
	R1 Bf 109E
	R2 Bf 109E
ⓑ Ⓢ Ⓢ	V1 Bf 110C
ⓑ Ⓢ Ⓢ	V2 Bf 110C
	P1 Bf 109F
	P2 Bf 109F
ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ	C★ Bf 109F
ⓑ Ⓢ Ⓢ	C2 Bf 109F
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ	H1 Heinkel
	H2 Heinkel
	S1 Stuka
	S2 Stuka
ⓑ ⓑ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ Ⓢ	Desacordo



PEÇAS DE TERRA FIRME

A	B	C	D	E	F	G		I	J	L	
	O	P						V	W	X	

