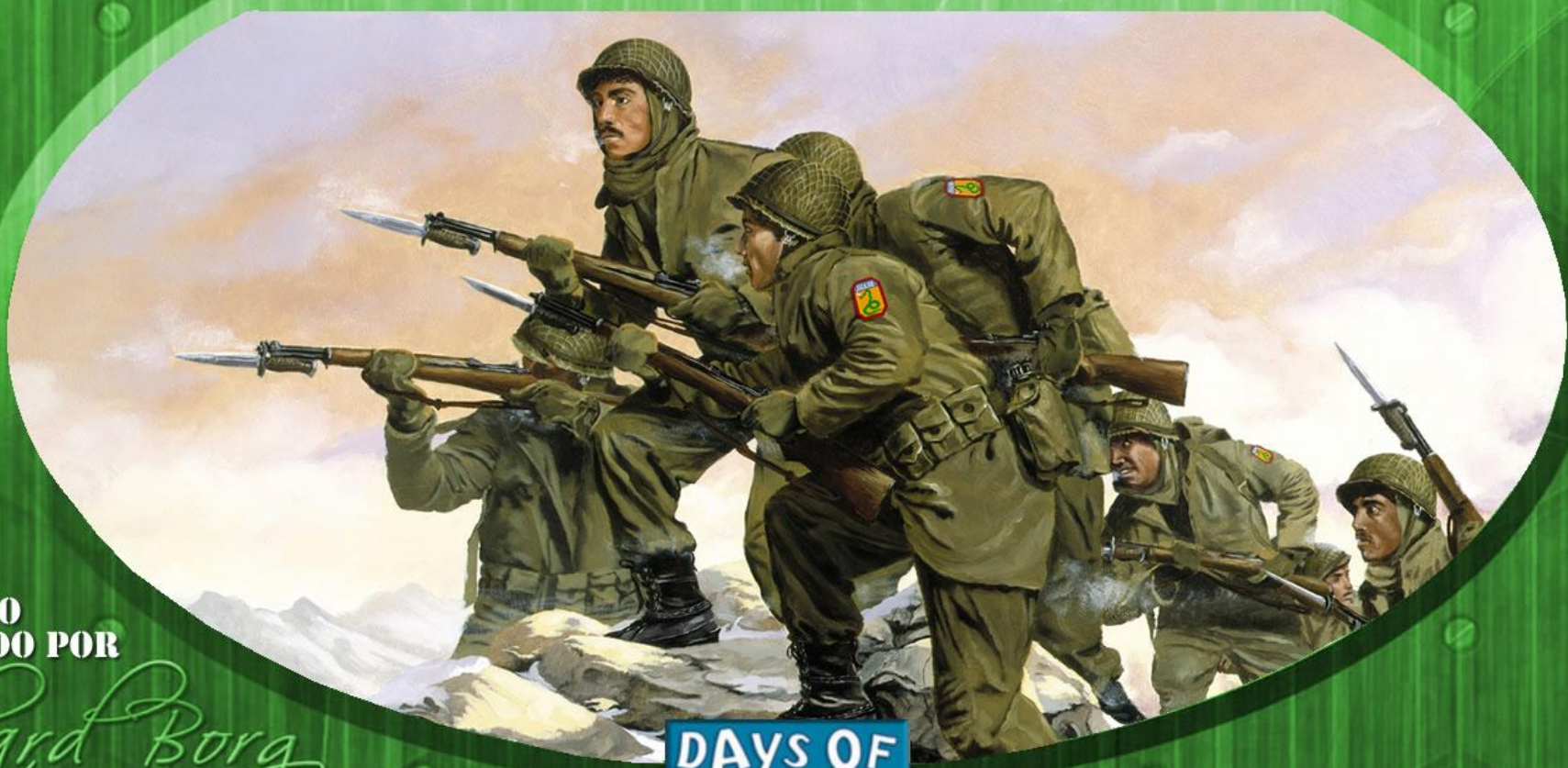


CAMPANHA NÃO-OFICIAL PARA MEMOIR '44 COM A EXPANSÃO TERRAIN PACK - VENDA PROIBIDA

MEMOIR '44

CAMPANHA DA FEB



BASEADA NO JOGO CRIADO POR

Richard Borg

DAYS OF WONDER



A CAMPANHA DA FORÇA EXPEDICIONÁRIA BRASILEIRA ENTRE 1944 E 1945



CANAL
LEITURA OBRIGAHISTÓRIA
bit.ly/obrigahistoria

PREFÁCIO

Em Agosto de 1942, após a declaração de beligerância da Alemanha contra o Brasil e do afundamento de navios mercantes brasileiros por submarinos alemães, o Brasil declarou guerra contra o Eixo. A Força Expedicionária Brasileira acumulou um efetivo de 25.334 pessoas, dos quais 20 eram enfermeiras e 15.265 combatentes. Mal treinada e mal equipada, a FEB integrou-se ao 5º Exército dos EUA, tendo que vencer desafios muito além do que tinham sido preparados, encarando um terreno difícil, desconhecido e sob temperaturas extremas.

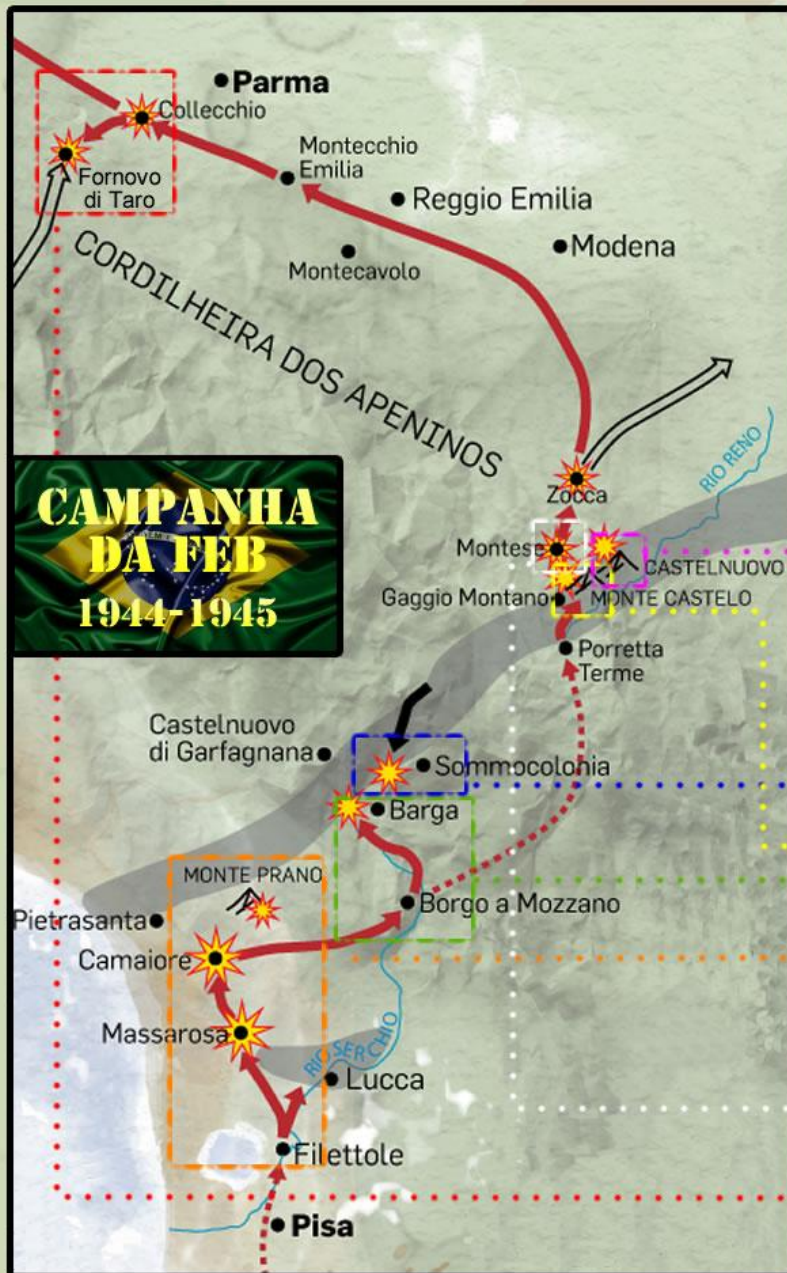
MEMOIR '44: CAMPANHA DA FEB foi desenvolvida a partir de pesquisas tanto em bibliografia sobre o tema como em mapas e fotos disponíveis na Internet. Não foi possível conseguir grande precisão, mas cremos ter conseguido atingir um resultado bastante satisfatório quanto ao entretenimento. A campanha foi desenvolvida por um historiador e um graduando em História, e todos os cenários foram testados até que a dinâmica de jogo ficasse devidamente equilibrada, tentando manter a verossimilhança factual dentro do que foi possível.

Esta campanha não é oficial, tendo sido totalmente desenvolvida por dois fãs de Memoir '44, e para jogá-la é necessário utilizar um jogo base e uma expansão Terrain Pack. A distribuição deste livro de campanha é totalmente livre e sua venda estritamente proibida.

ICLES RODRIGUES
PESQUISA, MAPAS E TESTES

VINÍCIUS A. FEDEL
MAPAS E TESTES

ÍNDICE

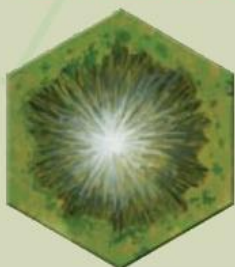


Terrenos da expansão Terrain Pack utilizados.....	3
Insígnias e Medalhas.....	4
Fichas de Estrela de Combate.....	5
Grandes Armas.....	5
Campos Minados.....	6
Engenheiros de Combate.....	6

Tomada de Massarosa e Camaiore.....	7
● Informações do cenário.....	8
De Borgo a Mozzano à Barga.....	9
● Informações do cenário.....	10
Contra-ataque em Sommacolina.....	11
● Informações do cenário.....	12
Chegada em Monte Castello.....	13
● Informações do cenário.....	14
Conquista de Monte Castello.....	15
● Informações do cenário.....	16
Batalha de Castelnuovo.....	17
● Informações do cenário.....	18
Batalha de Montese.....	19
○ Informações do cenário.....	20
Collechio e Fornovo di Taro.....	21
● Informações do cenário.....	22

TERRENOS DA EXPANSÃO TERRAIN PACK UTILIZADOS

MONTANHAS



Movimento: as montanhas só são acessadas através de colinas ou montanhas adjacentes. Apenas infantarias podem se mover para dentro ou fora de uma montanha.

Combate: quando se batalha uma unidade inimiga presente em uma montanha, todas as infantarias e os blindados reduzem o número de dados de combate lançados por 2. Dados de combate de artilharia não são reduzidos.

Quando se combate na mesma altura (em outra montanha) os dados de combate não são reduzidos, exceto se a unidade alvo estiver em outra cordilheira (sem conexão entre os hexágonos de montanha). Uma unidade de artilharia presente em um hexágono de montanha ataca unidades inimigas a 7 ou menos hexágonos de distância. Combate a 3,3,2,2,1,1 e 1.

Linha de visão: montanhas bloqueiam linha de visão, exceto quando as unidades estão em cima de montanhas, na mesma altura.

ESTRADAS DE FERRO



Movimento: sem restrições para infantarias. Os blindados e artilharia têm que parar quando se movem para um hexágono de estrada de ferro.

Combate: sem restrições de combate. As regras de Take Ground e Armor Overrun se aplicam.

Linha de visão: estradas de ferro não bloqueiam a linha de visão.

ESTAÇÃO DE TREM



Mesmo efeito de um hexágono de vilas e aldeias (M44 p.14).

ESTRADAS



Movimento: uma unidade que inicia seu movimento em um hexágono de estrada e permanece nela durante toda a movimentação pode mover-se por um hexágono extra durante o turno.

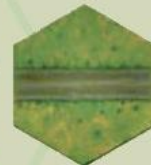
Combate: sem restrições de combate.

Linha de visão: estradas não bloqueiam a linha de visão.

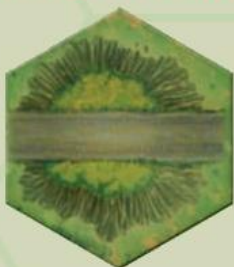
Exemplo: infantarias podem mover-se 2 hexágonos em uma estrada e lutar, ou 3 hexágonos e não lutar. No caso de uma carta Infantry Assault, a infantaria pode mover-se 3 hexágonos em uma estrada e lutar, ou 4 hexágonos e não lutar.

Blindados podem mover-se 4 hexágonos em uma estrada e ainda combater.

Artilharia pode mover-se dois hexágonos em uma estrada e não lutar. No caso de uma carta Artillery Bombard, ela pode mover-se 4 hexágonos em uma estrada.



ESTRADA SOBRE COLINA



Joga-se da mesma forma que uma estrada convencional, mas bloqueia a linha de visão.

IGREJA



Mesmo efeito das vilas e aldeiras (M44 p.14). Como efeito adicional, uma unidade em um hexágono de Igreja ignora a primeira bandeira lançada contra si.

COMPLEXO DE FÁBRICAS



Mesmo efeito das vilas e aldeiras (M44 p.14).

CEMITÉRIO



Movimento: não há restrições de movimento.

Combate: sem restrições de combate. Uma unidade em um cemitério pode ignorar a primeira bandeira lançada contra si.

Linha de visão: cemitérios não bloqueiam a linha de visão.

INSÍGNIAS E MEDALHAS



UNIDADES ESPECIAIS ALEMÃS

Insígnia usada para indicar unidades especiais alemãs. No caso de infantarias, as mesmas unidades podem andar dois hexágonos e atacar.



UNIDADES ESPECIAIS ITALIANAS

Insígnia usada para indicar unidades especiais italianas. No caso de infantarias, estas unidades podem recuar 1, 2 ou 3 hexágonos por cada bandeira jogada contra elas.



US RANGERS

Esta insígnia é usada para indicar unidades especiais aliadas. No caso de infantarias, estas unidades podem andar dois hexágonos e atacar.



ENGENHEIROS ALEMÃS

Esta insígnia é usada para indicar unidades de engenheiros do Eixo. Ver regras de engenheiros na expansão Terrain Pack.



ENGENHEIROS ALEMÃS

Esta insígnia é usada para indicar unidades de engenheiros Aliados. Ver regras de engenheiros na expansão Terrain Pack.



INSÍGNIA ALIADA

Esta insígnia deve ser colocada em hexágonos indicados pelo mapa de cenário. Servem como medalhas temporárias ou permanentes (verificar condições especiais do cenário).



INSÍGNIA DO EIXO

Esta insígnia deve ser colocada em hexágonos indicados pelo mapa de cenário. Servem como medalhas temporárias ou permanentes (verificar condições especiais do cenário).

FICHAS DE ESTRELA DE COMBATE

Fichas de Estrela de Combate são fichas genéricas que assinalam efeitos especiais, eventos únicos, ações ou acontecimentos associados a um dado hexágono de terreno ou unidade, durante o cenário.

SABOTAGEM



Esta regra pode ser usada para explodir um depósito de combustível, um complexo de fábricas, uma estação de radar ou qualquer outro objetivo estratégico.

Para destruir o alvo, a unidade deve estar no hexágono indicado pela ficha de estre correspondente e lançar seus dados de combate à queima-roupa. Se uma estrela for lançada, o objetivo é alcançado e destruído. Você recebe a estrela de combate como uma Medalha de Vitória e remove o hexágono de terreno, destruído do mapa.

EXPLODIR UMA PONTE



As duas ações que se seguem descrevem formas diferentes de explodir uma ponte do cenário.

Opção 1: Para explodir uma estrada de ferro ou ponte com trilhos de trem, o jogador deve jogar uma carta de sessão correspondente ao flanco onde a ponte se encontra (se a ponte atravessar duas sessões distintas, o jogador pode jogar uma carta de sessão de qualquer uma das duas). Após jogar a carta, a ponte é destruída e removida do tabuleiro. Esta ação ocupa todo o turno do jogador, e este não saca uma nova carta de comando no final do seu turno. Ao invés disso, sua mão de cartas de comando é reduzida por uma carta até o fim da partida.

Opção 2: Similar ao acima, mas em vez de ativar uma destruição automática da ponte, jogar uma carta de sessão dá ao jogador a oportunidade de lançar dois dados de Combate. Se uma estrela for lançada, a ponte é destruída e removida. Caso contrário, esta sobrevive ao ataque. Ao contrário da opção 1, o jogador atacante pode preencher sua mão sacando uma carta de comando ao final de seu turno, independentemente se o ataque à ponte teve sucesso ou não.

PEDIR ATAQUES AÉREOS



Desde que a unidade ocupe um hexágono de terreno específico, o jogador ocupante pode jogar uma carta Recon da sua mão como se fosse uma carta Air Power. Esta regra pode ser usada com uma colina, uma igreja, um farol, etc, ou qualquer outro ponto de referência que ofereça um posto de observação atrativo.

LÍDER HEROICO



Uma ficha de estrela de combate pode representar um líder heroico. Quando comanda uma unidade de infantaria, o líder permite à unidade ignorar uma bandeira e inspira os seus homens, dando-lhes um dado de combate adicional quando combatem. Se a unidade for eliminada, lance dois dados de combate. Se uma estrela for lançada, o Líder Heroico é perdido, dando uma medalha de Vitória ao seu adversário. Se sobreviver, move sua estrela de combate para uma unidade amigável mais próxima.

GRANDES ARMAS



As grandes armas são artilharias de longo alcance que se mostram devastadoras. Quando um cenário indica uma bateria de Grandes Armas, coloque a insígnia correspondente e três marcadores de mira no mesmo local.



Grandes Armas disparam sobre oito hexágonos a 3,3,2,2,1,1,1,1 respectivamente.



Quando uma grande arma acerta um tiro em uma unidade alvo e a mesma não é eliminada ou recua, coloque um marcador de mira no hexágono da unidade alvo.

Quando a artilharia de Grande Arma dispara sobre uma unidade em um hexágono com marcador de mira, a artilharia ataca com um dado adicional. Os marcadores de mira não são cumulativos.

O marcador de mira fica no hexágono até que a unidade se mova ou seja eliminada. Quando a unidade se move do hexágono, o marcador de mira volta à artilharia que a utilizou.

CAMPOS MINADOS



As regras de cada cenário indicam que lado colocará os campos minados.



Os campos minados são colocados no tabuleiro ao mesmo tempo que os hexágonos de terreno. Antes de colocar quaisquer Campos Minados, coloca todas as peças de Campo Minado com a imagem de mina terrestre virada para cima. Embaralhe as peças e depois as distribua aleatoriamente nos locais indicados pelo cenário (o número deve ficar escondido). Devolva as insígnias de campo minado não utilizadas à caixa, com a face numérica escondida dos jogadores.

Quando se entra em um campo minado, uma unidade deve parar e não pode se mover mais neste turno.

Se a unidade que entra no campo minado é uma unidade inimiga, vire a peça ao contrário para revelar o número de sua força. Se o campo for um 0, remova-o do tabuleiro. Caso contrário, lance um número de dados de combate igual ao número da força do campo minado. Elimine uma peça para cada símbolo correspondente a ela ou uma granada. Após a explosão, o campo continua em efeito com

seu número virado para cima.

Se a unidade que entra em campo minado é uma unidade que pertence ao jogador que colocou o campo minado, a unidade deve parar, mas ignorará o campo minado, nunca o revelando (caso escondido) ou jogando dados.

Nota: de acordo com as regras de retirada, um campo minado não tem efeito em movimentos de retirada. Portanto, uma unidade em retirada pode mover-se através de um campo minado sem parar. Unidades em retirada que se movam para ou através de um campo minado não lançam dados equivalentes ao dano das minas.

ENGENHEIROS DE COMBATE



Unidades de Engenheiro de Combate foram usadas durante a Segunda Guerra Mundial para aumentar a efetividade de combate das corporações. Traziam suporte de mobilidade, contra mobilidade, sobrevivência, topografia e engenharia.

Uma unidade de engenharia move-se e combate como uma unidade normal. No entanto:

Em combate à queima-roupa, uma unidade Engenheiro ignora todas as reduções de dados de combate de terreno, isto é, os inimigos não são protegidos pelo seu terreno.














Uma unidade engenheiro que está em um hexágono com arame farpado reduz o número de dados de combate que lança por 1 e também pode remover o arame farpado do hexágono no mesmo turno.

Uma unidade engenheiro que se move para um hexágono Campo Minado e que puder combater deve limpar o hexágono de campo minado antes do combate. Se a unidade Engenheiro não conseguir limpar o campo minado, ele detona.

01 - TOMADA DE MASSAROSA E CAMAIORE

16/18 SET 1944

HEXÁGONOS

	x2
	x3
	x1
	x8
	x1
	x3
	x2
	x3
	x7
	x10
	x3
	x5
	x1



RESUMO HISTÓRICO

O primeiro escalão da FEB chegou a Nápoles, no litoral sul da Itália, em 16 de julho de 1944, e com os escalões seguintes, formaria a Divisão de Infantaria Expedicionária (D.I.E.), que seria incorporada ao 4º Corpo do 5º Exército Americano, comandado pelo general Mark Clark, que reunia americanos, ingleses, poloneses, canadenses, indianos, neozelandeses e brasileiros, entre outros. Já os alemães e grupos fascistas locais que lutavam com eles tinham recuado até os Montes Apeninos e estabeleceram defesas, tirando proveito das vantagens que o terreno acidentado oferecia às artilharias, morteiros e metralhadoras. O terreno montanhoso reduzia drasticamente a eficiência dos tanques, atrasava a circulação de tropas e suprimentos, dificultava as comunicações e desestimulava o uso de grandes unidades nas operações.

Após algum tempo de preparação e adaptação aos novos equipamentos e ambiente, o batismo de fogo da FEB ocorreu em 16 de setembro, onde se iniciariam as tomadas de Massarosa e Camaiore, ao norte de Pisa, com a ajuda de três unidades de tanque do 5º Exército, trajeto importante de suprimentos por conta de suas estradas e ferrovias. Cientes da dificuldade de manter as posições, os alemães foram gradativamente recuando para as montanhas, para estabelecer defesas mais eficientes.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 4 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

O hexágono da estação de trem conta como uma Medalha de Vitória temporária para os Aliados. Desde que a unidade Aliada se matenha no hexágono, continua a contar para a vitória Aliada. Se a unidade se mover ou for eliminada, deixa de contar.

REGRAS ESPECIAIS

A Unidade Especial Alemã pode andar até 2 hexágonos e atacar.









As Unidades Especiais Italianas podem recuar 1, 2 ou 3 hexágonos para cada bandeira rolada contra elas.



02 - DE BORGHO A MOZZANO À BARGA

29 SET/11 OUT 1944

HEXÁGONOS

-  x2
-  x1
-  x7
-  x5
-  x3
-  x6
-  x14
-  x4
-  x6
-  x9
-  x2
-  x1
-  x1
-  x1



RESUMO HISTÓRICO

Após vitórias nas tomadas de Massarosa, Camaiore e Monte Prano, a Força Expedicionária Brasileira é enviada para o vilarejo de Borgo a Mozzano, entrando no vale do Rio Serchio apenas ao chegar nesta localidade, o que permitiu à FEB evitar as defesas da Linha Gótica – ainda que os postos mais próximos dela tenham sido abandonados pelo Eixo, que recuou cerca de 15 quilômetros para o norte. Sabendo com antecedência da localização e meios dos alemães neste trecho da Linha Gótica, o comando dos EUA ordenou aos brasileiros que seguissem um curso paralelo ao Rio Serchio no trecho onde se encontravam as temidas ortificações e convergissem para o vale do rio, no trecho onde elas inexistiam. Podia-se, finalmente, fazer uso da rodovia SP-2 que corre paralela ao leito do Serchio, aumentando a velocidade do avanço. Ao invés de investir contra posições inimigas preparadas, a FEB realizou um movimento pelo flanco à nordeste, ao largo das áreas onde existiam defesas organizadas, desembocando em sua retaguarda.

Mais adiante, atravessando o rio, a FEB ainda deparou-se com uma fábrica de munições e materiais aeronáuticos em Fornaci, a qual os alemães abandonaram intacta, mas tentaram recuperar em um contra-ataque. Da mesma, os expedicionários seguiram rumo ao norte para liberar Galliciano e Barga, tendo como um dos principais desafios a experiente 148ª Divisão Alemã.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 4 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

A ficha de estrela de combate conta como uma Medalha de Vitória dentro da regra Sabotagem (p. 5).

O hexágono da fábrica conta como uma Medalha de Vitória temporária para o Eixo. Desde que a unidade do Eixo se mantenha no hexágono, continua a contar como medalha. Se a unidade se mover ou for eliminada, deixa de contar. Se a fábrica for sabotada, a Medalha é retirada do jogo.

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Aliadas e Alemãs podem andar 2 hexágonos e atacar.

A Unidade Especial Italiana pode optar por recuar 1, 2 ou 3 hexágonos para cada bandeira rolada contra ela.



03 - CONTRA-ATAQUE EM SOMMOCOLONIA

29/31 OUT 1944

HEXÁGONOS

-  x1
-  x5
-  x5
-  x9
-  x3
-  x5
-  x6
-  x2
-  x2
-  x2
-  x1
-  x1



RESUMO HISTÓRICO

Para conquistar um conjunto de elevações que garantiria o recuo das tropas do Eixo e manter o que já fora conquistado, o comando enviou seu 1º Batalhão em direção aos morros que cercavam a pequena localidade de Sommocolonia. Apenas uma pequena fração de um batalhão italiano defendia aquelas posições, e aos gritos de “Cameratti! Cameratti!” (camaradas), muitos deles se renderam sem lutar. O comando brasileiro não enviou reforços para os homens que se encontravam no alto da cadeia de morros: um erro que, em poucas horas, se mostraria grave.

Às 2h30 do dia 31 de outubro, uma combinação de batalhões alemães e italianos atacou as posições brasileiras, e não havia soldados nem munição suficientes para fazer frente ao ataque. Após mais de 12 horas de combates, os brasileiros foram obrigados a abandonar as posições conquistadas no dia anterior. O saldo da luta: quatro mortos, cinco feridos e 15 desaparecidos.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 4 Cartas de comando

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

A insígnia alemã em Sommocolonia indica uma Medalha de Vitória permanente ao Eixo, caso uma infantaria tome o hexágono correspondente.

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Alemãs podem andar 2 hexágonos e atacar.

A Unidade Especial Italiana pode optar por recuar 1, 2 ou 3 hexágonos para cada bandeira rolada contra ela.

A ficha de estrela indica uma ponte que pode ser explodida, como indicado na regra Explodir uma ponte (p. 5).



04 - CHEGADA AO MONTE CASTELLO

25 NOV/12 DEZ 1944

HEXÁGONOS



x15



x8



x3



x1



x6



x1



RESUMO HISTÓRICO

Em 24 de novembro se iniciou a primeira investida ao Monte Castello. Durante o segundo dia de ataques da primeira investida, tudo indicava que a operação seria exitosa: soldados americanos chegaram até a alcançar o cume do Monte Castello, depois da conquista do vizinho Monte Belvedere. Entretanto, em uma contraofensiva poderosa, os homens da 232ª DI germânica, responsável pela defesa dos montes Castello e Della Torracia, recuperaram as posições perdidas, obrigando os soldados brasileiros e americanos a abandonar as posições já conquistadas - com exceção do monte Belvedere.

Durante a segunda tentativa de tomada do monte, uma contraofensiva alemã retomou o Monte Belvedere, desprotegendo o flanco esquerdo dos aliados. As condições do tempo mostraram-se extremamente severas durante as tentativas executadas em 1944: chuva e céu encoberto impediam o apoio da força aérea e a lama praticamente inviabilizava a participação de tanques. A última tentativa daquele ano foi realizada em 12 de dezembro: fracassada, fez com que o 5º Exército decidisse esperar a passagem do período mais severo do inverno italiano para retomar a ofensiva.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 4 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Aliadas são a Força Tarefa 45 dos EUA. Elas podem andar 2 hexágonos e atacar.



Para maior imersão, recomendamos o uso do tabuleiro da expansão "Winter/Desert Board Map". Do contrário, utilize o tabuleiro presente no jogo original.

05 - TOMADA DE MONTE CASTELLO

21 FEV 1945

HEXÁGONOS



x1



x13



x6



x3



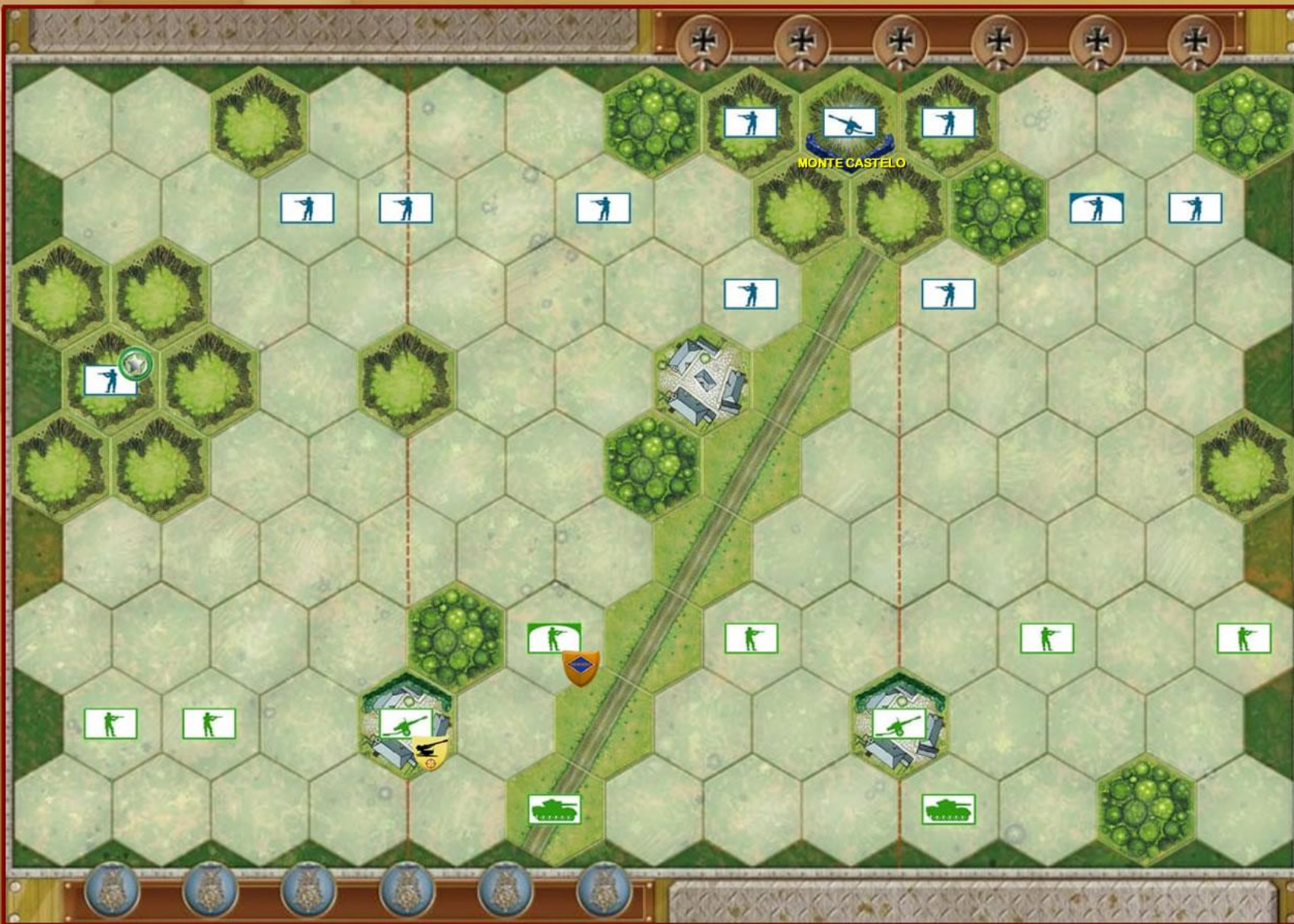
x7



x3



x1



RESUMO HISTÓRICO

Somente em 19 de fevereiro de 1945, após a melhora do inverno, o comando do 5º Exército determinou o início de uma nova ofensiva para a conquista do Monte Castello. Tal ofensiva denominada de Operação Encore utilizaria as tropas da 10ª Divisão de Montanha dos EUA e da 1ª DIE. A tática utilizada seria a mesma idealizada pelo general Mascarenhas de Moraes em 19 de novembro, utilizando duas divisões. Assim, em 20 de fevereiro, as tropas da Força Expedicionária Brasileira apresentaram-se em posição de combate, com seus três regimentos prontos para partir rumo ao Monte Castello. À esquerda do grupamento brasileiro, o avanço seria iniciado em 18 de fevereiro pela 10ª Divisão de Montanha dos Estados Unidos, tropa de elite, que tinha como responsabilidade tomar o monte Belvedere e garantir, dessa forma, a proteção do flanco mais vulnerável do setor.

Os alemães resistiram à 10ª Divisão de Montanha americana, que não assegurou suas posições, assim o ataque brasileiro ao Monte Castello se fazia imprescindível. Tal ataque começou ao amanhecer do dia 21 de fevereiro, com o Batalhão Uzeda seguindo pela direita, o Batalhão Franklin na direção frontal ao monte, e o Batalhão Sizeno Sarmiento, aguardando nas posições privilegiadas que alcançara durante a noite, o momento de juntar-se aos outros dois batalhões. Às 17h30, quando os primeiros soldados do Batalhão Franklin do 1º Regimento finalmente conquistaram o cume do Monte Castello, os americanos ainda não haviam vencido a resistência alemã, só o fazendo noite adentro, quando com a ajuda de alguns elementos brasileiros que já haviam completado sua missão.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 6 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

A insígnia de Estrela indica um hexágono que, ao ser tomado pelos Aliados, aplica a regra “Pedir ataques aéreos” (p. 4).

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Aliadas podem andar até dois hexágonos e atacar.

A artilharia aliada atua segundo a regra de Grandes Armas (p. 5-6).

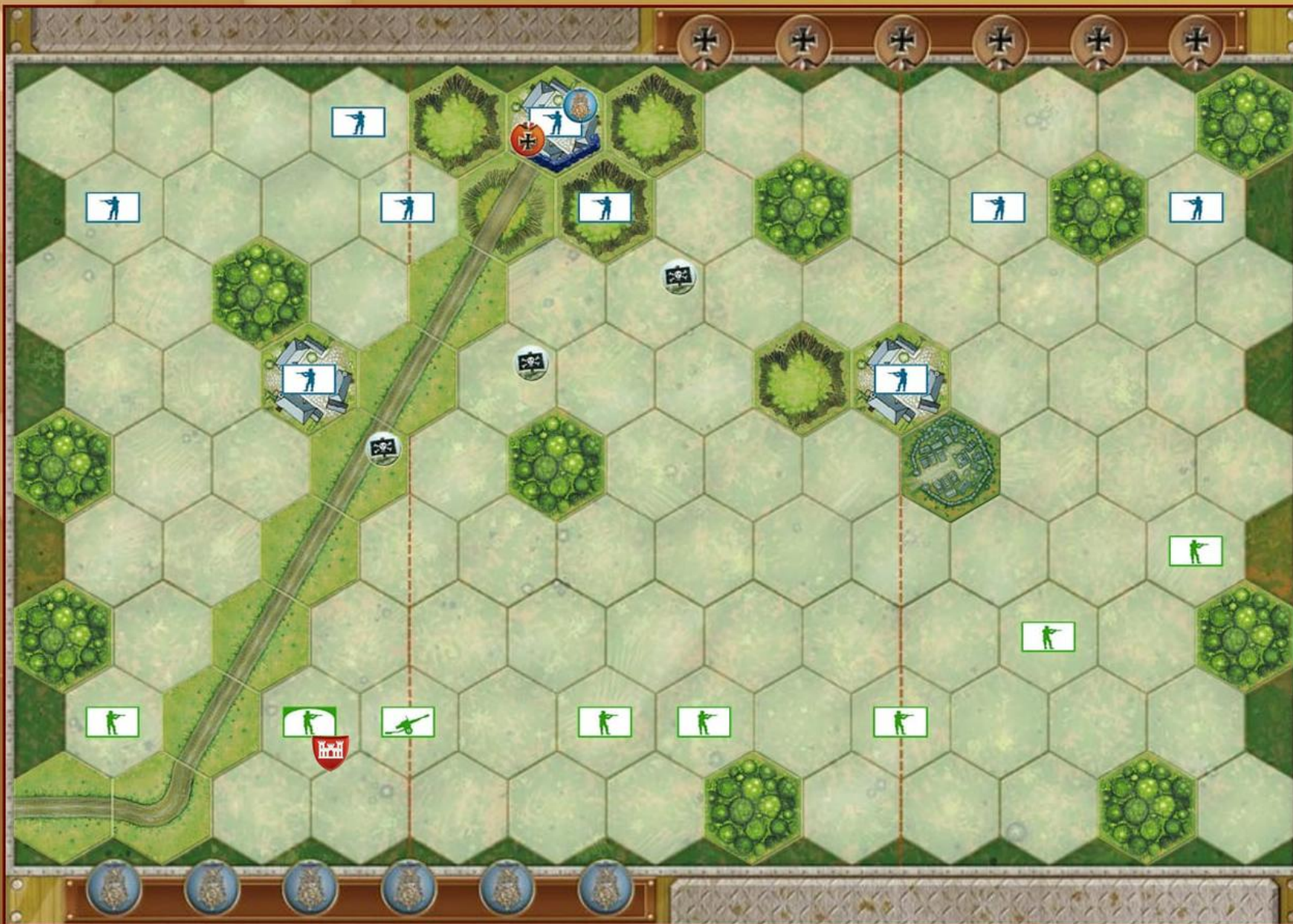


06 - BATALHA DE CASTELNUOVO

05/06 MAR 1945

HEXÁGONOS

-  x1
-  x1
-  x3
-  x10
-  x4
-  x7
-  x1
-  x1
-  x1
-  x1
-  x3



RESUMO HISTÓRICO

O ataque contra Castelnuovo, aldeia na comuna de Vergato, devia ser desenvolvido sob a forma de um cerco. O cerco começou de manhã cedo (dia 5 de março), antes que os norte-americanos dessem o sinal para o início do ataque. O 1º Batalhão do 11º Regimento de Infantaria, comandado por Manoel Rodrigues de Carvalho Lisboa, conquistou o controle de Precaria, enquanto o 2º Batalhão do mesmo Regimento, comandado por Orlando Ramagem, num movimento que lhe custou 22 baixas, alcançou o terreno a Sudeste de Castelnuovo.

Com o sinal dos norte-americanos, dado ao meio-dia, o 1º e 2º Batalhões do 6º RI, comandados por João Carlos Gross e Henrique Cordeiro Oeste, iniciaram sua primeira missão, que era a de dominar as eficientes posições de fogo dos alemães em Soprassano, ao Sudoeste de Castelnuovo. Ao redor de Precaria, o 1º Batalhão do 11º RI cobriu o flanco do 6º RI e apoiou o principal ataque imediato a Castelnuovo, executado do leste, pelos homens de Ramagem. Campos minados e pesado fogo inimigo retardaram o progresso do batalhão de Ramagem. O coronel Nelson de Mello, por pressão dos americanos, ordenou que o batalhão do major Gross continuasse rumo a Castelnuovo, sem esperar a tomada de Soprassano. Às 6 da tarde, com ajuda considerável da artilharia, Castelnuovo caía em poder da FEB. Ao mesmo tempo, o batalhão de Cordeiro, a Oeste, conquistava o controle de Soprassano.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

As insígnias em Castelnuovo contam como Medalhas de Vitória temporárias enquanto houver unidades nos hexágonos correspondentes. Se as unidades se moverem ou forem destruídas, as medalhas voltam aos hexágonos.

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Aliadas são engenheiros.
As minas terrestres contam com sendo do Eixo.



07 - BATALHA DE MONTESE

14/17 ABR 1945

HEXÁGONOS

-  x1
-  x1
-  x2
-  x5
-  x9
-  x2
-  x4
-  x9
-  x1
-  x10
-  x1
-  x2
-  x6
-  x1



RESUMO HISTÓRICO

As forças aliadas buscavam abreviar a guerra e iniciaram uma série de ofensivas conhecidas como “Ofensiva da Primavera” rumo ao Vale do Rio Pó. O comando do 5º Exército encarregou a FEB, após sugestão de seu próprio comandante, o general Mascarenhas de Moraes, a tomar a cidade de Montese. Cumprido este objetivo, um dos obstáculos para o avanço aliado rumo ao norte estaria vencido. As tropas aliadas avançavam, desde o início do ano de 1945, contra os inimigos na Itália, mas, para conquistar o norte, era preciso dominar a região estratégica de Montese.

Para retomar a região, a missão dos brasileiros foi dividida em duas fases: uma com o lançamento de fortes patrulhas destinadas a capturar a primeira linha de alturas de posse do inimigo, e outra de ataque, precedida de intensa preparação de artilharia, apoio de blindados e cortina de fumaça. O ataque principal desfechado pela 10ª DMth, tropa de elite do Exército dos EUA, e na qual se depositavam tantas esperanças, fracassou, sofrendo os estadunidenses pesadas baixas. A 1ª Divisão Blindada do Exército dos EUA, destinada a explorar a ruptura da frente que viesse a ser conseguida pela 10ª DMth pouco pôde fazer. Os alemães reagiram violentamente à ofensiva dos brasileiros, destinando à área da FEB mais granadas de artilharia do que a todas outras tropas sob comando norte-americano. Dos cerca de 2.800 tiros de artilharia disparados pelos alemães contra as quatro divisões atacantes, coube somente à divisão brasileira nada menos de 1.800 (64%). O preço pela tomada de Montese acabou sendo alto para a FEB. Houve 426 baixas brasileiras, sendo 34 mortos, 382 feridos e 10 desaparecidos.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 5 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 6 Medalhas

A insígnia de Estrela indica uma unidade sob a regra “Líder heróico”, liderada por Max Wolff Filho (p. 5).

As insígnias aliadas em Montese contam como Medalhas de Vitória temporárias enquanto houver unidades nos hexágonos correspondentes. Se as unidades se moverem ou forem destruídas, as medalhas voltam aos hexágonos.

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Aliadas são engenheiros.
As minas terrestres contam com sendo do Eixo.



08 - BATALHA DE COLLECCHIO-FORNOVO

26/29 ABR 1945

HEXÁGONOS



x1



x8



x15



x2



x3



x3



x9



x3



x1



RESUMO HISTÓRICO

Após a vitória em Montese e um breve embate em Zocca, os brasileiros começaram a perseguir os alemães que, cada vez mais encurralados, recuavam da região de Genoa e La Spezia, que havia sido libertada pela 92ª Divisão dos EUA. A missão dos Brasileiros era flanquear os alemães para impedi-los de recuar. Os blindados brasileiros encontraram uma unidade de reconhecimento da 90ª Divisão Panzergrenadier e tanques da mesma divisão nos arredores de Collecchio.

Na tarde de 27 de abril, um dia antes da ofensiva contra Fornovo, o major Cordeiro Oeste persuadiu o vigário de uma aldeia a levar aos alemães a sugestão de que se rendessem. O vigário caminhou 6 km até Respício, perto de Fornovo, e falou com oficiais alemães. Perguntado sobre o poderio e localização das forças brasileiras, o vigário disse que os alemães estavam cercados e deviam se render.

Na manhã do dia 28 foi redigido um ultimato de rendição incondicional, levado aos alemães. Enquanto os alemães adiavam a decisão, o 6º RI procedeu de acordo com o plano. Então, às 10h30 da noite, os alemães cruzaram as linhas brasileiras para negociar os pormenores da rendição. Como resultados dos termos impostos na reunião de Collecchio, que durou toda a noite a primeira Divisão germânica a capitular na Itália se rendeu aos brasileiros.

O cenário está pronto, as linhas de batalha desenhadas, e você está no comando. O resto é história.

INSTRUÇÕES

Jogador do Eixo

- ◆ Recebe 4 Cartas de comando

Jogador dos Aliados

- ◆ Recebe 6 Cartas de comando
- ◆ Você joga primeiro

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- ◆ 5 Medalhas

A insígnia dos Aliados conta como uma Medalha de Vitória. Se uma unidade conquistar Fornovo di Taro, os Aliados vencem imediatamente

REGRAS ESPECIAIS

As Unidades Especiais Aliadas são a 92ª Divisão de Infantaria dos EUA. Elas podem andar 2 hexágonos e atacar.

As Unidades Especiais Italianas podem recuar 1, 2 ou 3 hexágonos para cada bandeira rolada contra elas.

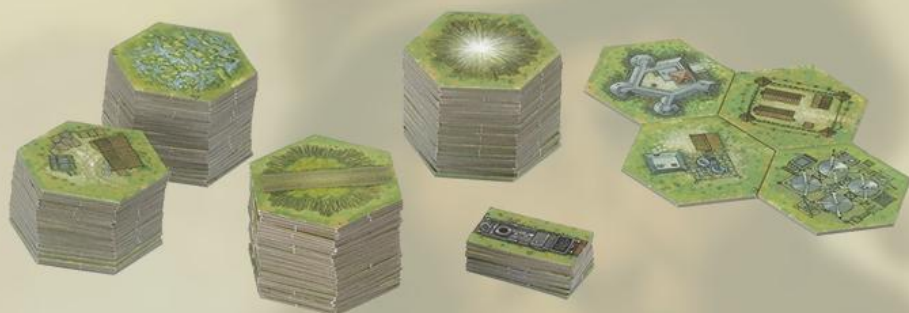


MEMOIR '44

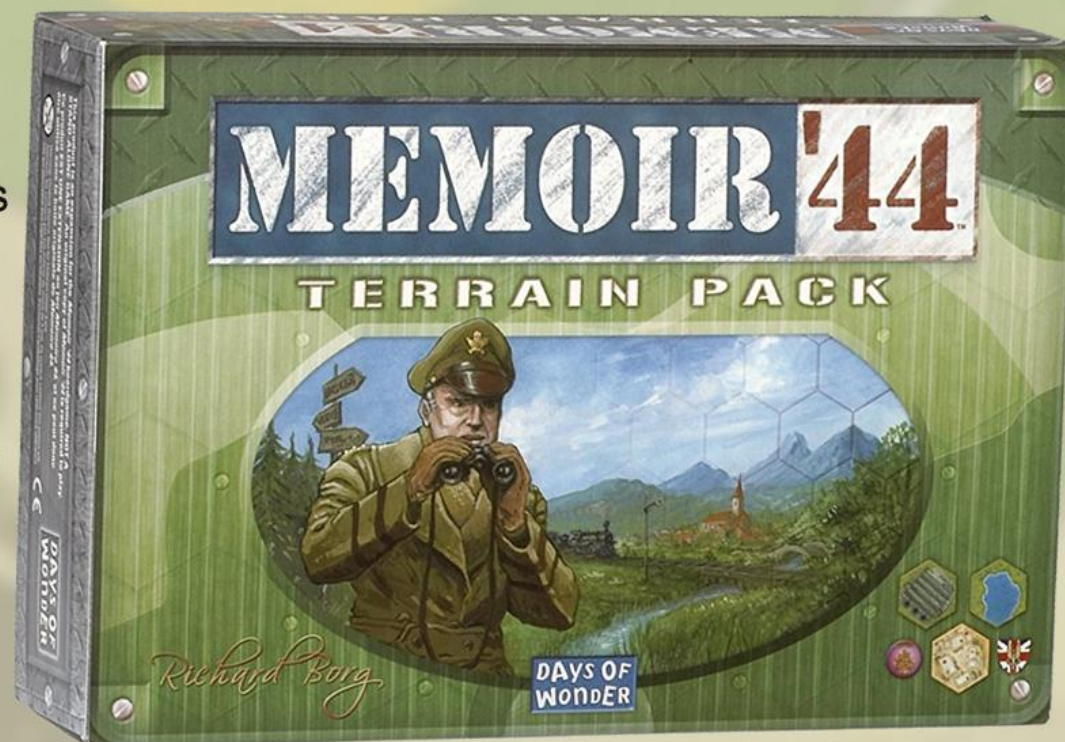
CAMPANHA DA FEB

TERRAIN PACK

Eleve o jogo a um novo nível com este pack com novos hexágonos de terrenos, obstáculos e medalhas. Inclui 4 novos cenários.



PARA JOGAR A CAMPANHA DA FEB, É NECESSÁRIA A SEGUINTE EXPANSÃO:



OPCIONAL

WINTER/DESERT BOARD MAP

Um tabuleiro de dois lados para o Memoir '44. Com um terreno congelado de um lado e um deserto do outro, inclui também um conjunto simples de regras de campanha para ligar cenários e regras Blitzkrieg para conflitos do início da Guerra.

