

BATALHAS NA SEGUNDA GUERRA

O Jogo

Batalhas na Segunda Guerra (BSG) é um jogo de estratégia onde os jogadores interpretam comandantes das forças Aliadas e das forças do Eixo. Em um campo de batalha que simula um ambiente real, os exércitos se enfrentam em combates mortais.

Ao contrário da maioria dos jogos de simulação de guerra em tabuleiros (também conhecidos como *Wargames*), BSG utiliza regras simples, que podem ser assimiladas sem muito esforço. Apesar da simplicidade, este jogo possui um alto potencial estratégico.



Para Jogar BSG

Para começar a jogar BSG são necessárias várias miniaturas representando os soldados dos exércitos dos Aliados e do Eixo (separados em Wehrmacht, SS, Brandemburgueses, Hitlerjunged, Exército Americano, Rangers, Exército Britânico e Commandos). Os armamentos utilizados pelos soldados serão os rifles Walther G43, M1 Garand e M1 Mark I, as submetralhadoras Erma-P40, Sten Gun e M3A1, as granadas Stielhandgranate 39 e Mark II A1 além de lança-chamas e armamento anti-tanque, como o Panzerfaust e a Bazooka. Dos veículos, serão utilizados o Jipe Americano, os tanques alemães Panzer IV, Panzer V (Phanter) e Panzer VI (Tiger), os tanques americanos Sherman Vagalume e o M4 A2 Sherman e o tanque inglês Churchill VII. Todos os dados históricos se encontram no **Apêndice** dessas regras.

Além das miniaturas será necessário um tabuleiro dividido em hexágonos, possuindo 13 colunas e 15 linhas, como indicado na **Figura 1**. Na dimensão de um hexágono devem caber 4 miniaturas de soldados ou um veículo.

Também serão necessários ao menos 2 dados com símbolos especiais em cada uma das seis faces. A seguir se encontra a lista das faces com o seu correspondente numérico (caso não seja possível colocar os símbolos em cada face, pode-se jogar com dados numerados de 1 a 6 e utilizar-se da tabela a seguir):

- 1 - *Símbolo de um rifle;*
- 2 - *Símbolo de uma submetralhadora;*
- 3 - *Símbolo de uma metralhadora;*
- 4 - *Símbolo de uma explosão;*
- 5 - *Símbolo de uma bandeira;*
- 6 - *Símbolo de uma caveira.*

Como regra opcional podem ser utilizados modificadores de terreno, que são hexágonos texturizados. Estes hexágonos são colocados sobre o tabuleiro para indicar mudança de terreno. Vide o tópico relativo a modificadores de terreno para saber como eles funcionam.

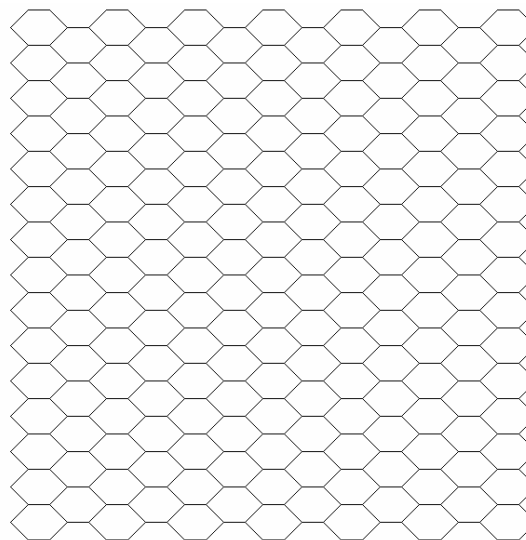


Figura 1 – Tabuleiro

Por último devem ser utilizadas fichas (pequenas contas, moedas, etc), que serão utilizadas como marcadores de ações (colocadas em um hexágono onde estão soldados ou veículos para indicar que estes foram acionados no seu respectivo turno).

Miniaturas Necessárias

Wehrmacht e SS

Os soldados do exército germânico contam com treinamento padrão e com rifles e granadas como armamento.

.Soldado da Wehrmacht com Rifle



.Soldado da Wehrmacht com Granada



.Oficial da Wehrmacht



.Soldado da SS com Rifle



.Soldado da SS com Submetralhadora



.Soldado da SS com Granada



.Oficial da SS



Brandemburgueses

Os brandemburgueses eram uma força especial dos alemães. Além de rifles e submetralhadoras, também utilizavam granadas e equipamento antitanque.

.Soldado Brandemburgues com Rifle



.Soldado Brandemburgues com Submetralhadora



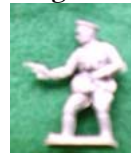
.Soldado Brandemburgues com Granada



.Soldado Brandemburgues com Panzerschreck



.Oficial dos Brandemburgueses



Hitlerjunge

Também conhecida como “Juventude de Hitler”, essa era uma força especial formada por jovens voluntários, que passavam por treinamento especial. Além de rifles e metralhadoras, também utilizavam granadas, lança-chamas e equipamento antitanque.

.Soldado da Hitlerjunge com Rifle



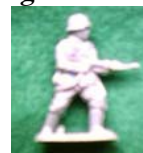
.Soldado da Hitlerjunge com Metralhadora



.Soldado da Hitlerjunge com Granada



.Soldado da Hitlerjunge com Lança-Chamas



.Soldado da Hitlerjunge com Panzerschreck



.Oficial da Hitlerjunge



.Soldado Britânico com Submetralhadora



.Panzer IV



Exército Americano e Britânico

Os soldados dos exércitos americano e britânico contam com treinamento padrão e com rifles, submetralhadoras e granadas como armamento.

.Soldado Americano com Rifle



.Soldado Americano com Granada



.Soldado Americano com Submetralhadora



.Soldado Britânico com Rifle



.Soldado Britânico com Granada



Commandos e Rangers

As forças especiais dos ingleses e americanos tinham treinamento especial, e além de rifles e metralhadoras, também utilizavam granadas, lança-chamas e equipamento antitanque.

.Commando com Rifle



.Commando com Metralhadora



.Commando com Granada



.Commando com Lança-Chamas



.Commando com Bazooka



.Ranger com Rifle



.Ranger com Metralhadora



.Ranger com Granada



.Ranger com Lança-Chamas



.Ranger com Bazooka



.Jeep



.Sherman M4 A2



Unidades

Uma unidade pode ser de infantaria (composta por 4 soldados) ou uma unidade blindada (composta por um veículo). Uma unidade de infantaria tem de possuir soldados pertencentes a um dos grupos descritos anteriormente (Wehrmacht, SS, Brandemburgueses, Hitlerjungen, Exército Americano, Exército Britânico, Commandos e Rangers). Uma unidade blindada pode

possuir um dos veículos citados, tais como os tanques alemães Panzer, os tanques americanos Sherman e o Jipe ou o tanque britânico Churchill.

Cada unidade de infantaria pode possuir 4 soldados com o mesmo tipo de arma padrão (rifle, submetralhadora e metralhadora), ou 3 soldados com um tipo de arma padrão além de um soldado com armamento especial que o grupo permitir (granadas, lança-chamas ou equipamento anti-tanque). Também é possível que uma unidade tenha, além de um soldado com equipamento especial, um oficial. Assume-se que o oficial tenha o mesmo tipo de arma padrão da unidade.

A unidade pode realizar 2 tipos de ações: movimentar-se ou atacar. Algumas unidades podem realizar as duas ações no mesmo turno, enquanto outras podem apenas realizar uma ação por turno.

Uma unidade tem os seguintes parâmetros:

- **Pontuação:** a quantidade de pontos que ela representa;
- **Ações:** descreve as ações possíveis de uma unidade, tais como se movimentar e/ou atacar. Alguns veículos podem realizar mais de um ataque no mesmo turno (ver descrição individual).
- **Movimento:** o número máximo de hexágonos que uma unidade pode se movimentar.
- **Ataque:** este parâmetro apresenta dois números, sendo que o primeiro determina o número de dados a serem rolados e o segundo, entre parêntesis, a distância máxima em hexágonos que o ataque pode alcançar.
- **Dificuldade para ser atacada:** representa a quantidade de dados que devem ser subtraídos ao se atacar à unidade;
- **Pontos de Vida:** cada unidade de infantaria tem seus pontos de vida representados pelo número de soldados que a compõe (cada soldado representa um ponto de vida da unidade que compõe). Veículos têm pontos de vida gerais (que ao serem eliminados fazem com que o veículo seja destruído) e pontos de vida nas rodas ou esteiras (que ao serem eliminados, fazem com que o veículo não possa se movimentar).

Conceitos do Jogo

O jogo de BSG tem início quando os jogadores determinam através de um método aleatório quem irá começar o jogo (o vencedor da disputa escolhe começar ou o qual o exército irá representar).

O próximo passo será determinar qual pontuação os exércitos terão. Depois disso, cada jogador monta suas unidades de modo que a soma total dos pontos não ultrapasse o total de pontos previamente estabelecido. Recomenda-se para uma partida de 30 a 40 minutos de duração que se utilize por volta de 50 pontos.

Caso sejam utilizados modificadores de terreno, cada jogador recebe uma quantidade igual desses marcadores, e os coloca no tabuleiro do lado do inimigo, respeitando as duas últimas linhas o mapa (onde serão colocadas as unidades).

Ao término do posicionamento dos modificadores de terreno, o jogador que inicia a partida posiciona duas unidades nas duas últimas linhas de seu lado do tabuleiro. Em seguida o segundo jogador faz o mesmo, e o processo é repetido até o término das

unidades de ambos os jogadores se encontrarem posicionadas.

O primeiro turno da partida tem início quando o primeiro jogador ativa duas de suas unidades, realizando as ações possíveis pertinentes. Depois o segundo jogador ativa duas de suas unidades, e assim sucessivamente, até que todas as unidades sejam ativadas. Para facilitar a marcação de unidades já ativadas, coloca-se um marcador de ativação (uma ficha, por exemplo) no hexágono onde a unidade já acionada se encontra.

Quando todos os hexágonos ocupados por unidades tiverem fichas de ativação, o turno chegou ao fim. O próximo turno será iniciado pelo jogador com menor número de unidades, e no caso dos dois jogadores terem número igual de unidades, o turno será iniciado pelo jogador que não iniciou o turno anterior.

Realizando Ataques

Antes de iniciar um ataque é realizado por uma unidade observando-se o tipo de arma que ela possui. Unidades de infantaria podem realizar ataques com as armas padrão (rifle, submetralhadora ou metralhadora) ou um ataque especial (granada, bazooka, panzerschreck ou lança-chamas). Unidades blindadas compostas por veículos podem realizar ataques de canhão e/ou de metralhadoras (as armas e número de ataques são particulares a cada veículo).

Para ataques da infantaria com armas padrão, observa-se a quantidade de dados que aquela unidade possui (por exemplo, uma unidade de infantaria munida com rifles, possui 4 dados de dano). O segundo parâmetro a ser observado é o alcance máximo do tipo de ataque a ser realizado (no caso dos rifles, é de 4 hex).

A quantidade de dano indicada, é causada a unidade a ser atacada situada a 1 hex de distância. Cada vez que o ataque for direcionado a uma unidade mais distante do atacante, para cada hex adicional de distância subtrai-se um dado do dano. Por exemplo, para uma unidade a 2 hex de distância de uma unidade atacante com rifles, o dano será de 3 dados. A tabela a seguir mostra os ataques dos tipos de armas e os danos causados de acordo com a distância:

Rifle	
1 Hex	4 D
2 Hex	3 D
3 Hex	2 D
4 Hex	1 D

Submetralhadora	
1 Hex	5 D
2 Hex	4 D
3 Hex	3 D

Metralhadora	
1 Hex	5 D
2 Hex	4 D
3 Hex	3 D
4 Hex	2 D

Algumas unidades de forças especiais e veículos tem números iguais ou acima de 1 no parâmetro **difículdade para ser atacada**. Isto indica que quando um atacante for atacar uma destas unidades, deve subtrair da quantidade de dados de dano esse parâmetro. Se uma unidade com submetralhadora estiver atacando uma unidade com “**difículdade para ser atacada: 1**”, ao invés dos 5 dados de danos, seriam aplicados 4 dados de dano. Caso uma unidade atacante verifique após subtrair este parâmetro da unidade alvo, que o dano causado é menor do que 1, isto significa que o ataque não pode ser efetuado.

Os danos de um ataque são avaliados rolando o número de dados do ataque e observando o tipo de unidade atacada (uma avaliação de dano é feita para a infantaria e outra para os veículos).

Os símbolos presentes nos dados indicam o tipo de dano causado a uma unidade de infantaria alvo:

- 1) **Rifle:** elimina um soldado de uma unidade armada com rifles;
- 2) **Submetralhadora:** elimina um soldado de uma unidade armada com submetralhadoras;
- 3) **Metralhadora:** elimina um soldado de uma unidade armada com metralhadoras;
- 4) **Explosão:** elimina um soldado de uma unidade armada com granadas, lança-chamas, bazooka ou panzerschreck. No caso do alvo eliminado ser um soldado portando lança-chamas rola-se um dado adicional de dano àquela unidade;
- 5) **Bandeira:** a bandeira indica recuo, ou seja, se for possível a unidade alvo, ela deve se mover na direção contrária a unidade atacante um hex; caso seja apenas possível realizar a movimentação para a direita ou esquerda, o jogador defensor escolhe o lado a ser aplicado o recuo de 1 hex. Caso não seja possível realizar o recuo, a unidade não sofre nenhuma outra punição. O recuo é acumulativo.
- 6) **Caveira:** a caveira indica a morte. Neste caso, o jogador atacante escolhe um alvo a ser eliminado da unidade.

Caso sejam realizados ataques de unidades munidas de armas padrão a veículos, os símbolos rifle, submetralhadora e metralhadora não causam danos; a explosão causa danos a esteira ou roda do veículo; a caveira causa eliminação de pontos de vida danos gerais do veículo atingido.

Entende-se por **linha de tiro** a linha imaginária entre a unidade atacante e a unidade alvo. Se ao traçar esta linha for encontrada alguma unidade composta de soldados de infantaria sem treinamento especial, a unidade atacada ganha o parâmetro **difículdade para ser atacada: 1**, ou aumenta em 1 esse parâmetro. Alguns tipos de terreno podem também dificultar ataques.

Os ataques especiais possuem particularidades mostradas a seguir.

Granadas

O ataque com granadas pode ser realizado a um alvo a 1 ou 2 hex de distância. O dano de um ataque de granada a uma unidade de infantaria é de 1 dano fixo (como uma caveira de um dado , ou seja, o atacante escolhe o soldado alvo do dano) mais 3 dados de dano (isto para 1 hex de distância).

Granada (atacando infantaria)	
1 Hex	3 D + 1 dano fixo
2 Hex	2 D + 1 dano fixo

Ataques de granada a veículos causam apenas 2 dados de dano, e não sofrem redução do parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**.

Granada (atacando veículos)	
1 Hex	2 D*
2 Hex	1 D*

*ignora o parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**

Lança-Chamas

O ataque com lança-chamas pode de ser realizado a um alvo apenas 1 hex de distância. O dano de um ataque de lança-chamas a uma unidade de infantaria é de 2 danos fixos (como duas caveiras , ou seja, o atacante escolhe o soldados alvo do dano) mais 2 dados de dano.

Lança-Chamas (atacando infantaria)	
1 Hex	2 D + 2 danos fixos

Ataques de lança-chamas a veículos causam 1 dano fixo, e não sofrem redução do parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**.

Granada-Chamas (atacando veículos)	
1 Hex	1 dano fixo

*ignora o parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**

Bazookas e Panzerschrecks

O ataque com lança-rojões (bazookas e panzerschrecks) pode ser realizado a um alvo a até 5 hex de distância. O dano de um ataque de lança-rojões a uma unidade de infantaria é de 2 dados de danos, e não sofre redução do parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**.

Bazookas e Panzerschrecks (atacando infantaria)	
1 Hex	3 D*
2 Hex	3 D*
3 Hex	3 D*
4 Hex	3 D*
5 Hex	3 D*

*ignora o parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**

Ataques de lança-rojões a veículos causam também 2 dados de dano, não sofrem redução do parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**, e cada símbolo de explosão ou caveira eliminam todos os pontos de vida das rodas/esteiras, ou os pontos de vida gerais do veículo.

Bazookas e Panzerschrecks (atacando infantaria)	
1 Hex	3 D*
2 Hex	3 D*
3 Hex	3 D*
4 Hex	3 D*
5 Hex	3 D*

*ignora o parâmetro da unidade alvo **difículdade para ser atacada**. Os símbolos explosão e caveira eliminam todos os pontos de vida das rodas/esteiras ou os pontos de vida gerais do veículo

Utilizando Oficiais

Um tipo especial de soldado da infantaria é o oficial. Ele pode substituir um soldado com armamento padrão da infantaria (possuindo o mesmo tipo de armamento da unidade) e possibilita à unidade que compõe 2 tipos de ações especiais: aumentar a movimentação da unidade, ou aumentar o dano causado por um ataque. Apenas pode ser escolhido um tipo especial de ação por turno.

Se a unidade que o oficial compõe pode atacar e movimentar no mesmo turno, ele pode escolher entre fazer com que esta unidade se movimente 2 hex, ou então aumentar o dano de um ataque em 1 D (seja ele padrão ou especial).

No caso de unidades que podem apenas realizar o ataque ou se movimentar, o oficial pode fazer com que esta unidade se movimente e ataque no mesmo turno ou então que ela possa realizar um ataque com o dano adicional de 1 D (seja ele padrão ou especial).

O oficial dentro do BSG mostra o papel da liderança dentro do campo de batalha, e isso se reflete no aumento do potencial estratégico da unidade à qual ele faz parte.

Descrição das Unidades

A seguir temos a descrição das unidades possíveis às unidades do Eixo e dos Aliados. Inicialmente temos a descrição das unidades com seu armamento padrão pertinente:

Wehrmacht e SS

.Soldados da Wehrmacht e SS com Rifle

-Pontuação: 4

-Ações: movimento e ataque

-Ataque: 4 D (4)

-Movimento: 1 hex

-Difículdade para ser atacada: 0

.Soldados da SS com Submetralhadora

-Pontuação: 6
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 5 D (3)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 0

Brandemburgueses***.Soldados Brandemburgueses com Rifle***

-Pontuação: 5
-Ações: movimento ou ataque
-Ataque: 4 D (4)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 1

.Soldados Brandemburgueses com Submetralhadora

-Pontuação: 6
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 5 D (3)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 0

Hitlerjunged***.Soldados da Hitlerjunged com Rifle***

-Pontuação: 5
-Ações: movimento ou ataque
-Ataque: 4 D (4)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 1

.Soldados da Hitlerjunged com Metralhadora

-Pontuação: 8
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 5 D (4)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 0

Exército Americano e Britânico***.Soldados Americanos e Britânicos com Rifle***

-Pontuação: 4
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 4 D (4)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 0

.Soldados Americanos e Britânicos com Submetralhadora

-Pontuação: 6
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 5 D (3)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 0

Commandos e Rangers***.Commandos e Rangers com Rifle***

-Pontuação: 5
-Ações: movimento ou ataque
-Ataque: 4 D (4)
-Movimento: 1 hex

-Dificuldade para ser atacada: 1

.Commandos e Rangers com Metralhadora

-Pontuação: 8
-Ações: movimento ou ataque
-Ataque: 5 D (4)
-Movimento: 1 hex
-Dificuldade para ser atacada: 1

No caso de uma unidade possuir um soldado com armamento especial ou um oficial, utiliza-se os custos adicionais para cada unidade:

.Granadeiro: +2 pontos

.Lança-Chamas: +3 pontos

.Bazooka ou Panzerschreck: +5 pontos

.Oficial: +4 pontos

A seguir temos os dados dos veículos:

Alemães***.Panzer IV***

-Pontuação: 15
-Ações: movimento ou ataque
-Ataque: 6 D (5)
-Movimento: 3 hex
-Dificuldade para ser atacada: 3
-Pontos de vida da esteira: 2
-Pontos de vida gerais: 2

.Panzer Panther

-Pontuação: 18
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 6 D (5)
-Movimento: 3 hex
-Dificuldade para ser atacada: 4
-Pontos de vida das esteiras: 2
-Pontos de vida gerais: 2

.Panzer Tiger

-Pontuação: 22
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 7 D (5)
-Movimento: 3 hex
-Dificuldade para ser atacada: 4
-Pontos de vida das esteiras: 3
-Pontos de vida gerais: 3

Americanos***.Jipe***

-Pontuação: 11
-Ações: movimento e ataque
-Ataque: 5 D (4)
-Movimento: 4 hex
-Dificuldade para ser atacada: 0
-Pontos de vida das rodas: 1
-Pontos de vida gerais: 2

Sherman Vaga-Lume

- Pontuação: 15
- Ações: movimento e ataque
- Ataque: 6 D (5)
- Movimento: 3 hex
- Dificuldade para ser atacada: 3
- Pontos de vida das esteiras: 2
- Pontos de vida gerais: 2

Sherman M4 A2

- Pontuação: 18
- Ações: movimento e ataque
- Ataque: 6 D (5)
- Movimento: 3 hex
- Dificuldade para ser atacada: 4
- Pontos de vida da esteira: 2
- Pontos de vida gerais: 2

Inglese

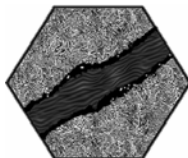
Churchill VII

- Pontuação: 13
- Ações: movimento e ataque
- Ataque: 6 D (5)
- Movimento: 2 hex
- Dificuldade para ser atacada: 3
- Pontos de vida da esteira: 2
- Pontos de vida gerais: 2

Modificadores de Terreno

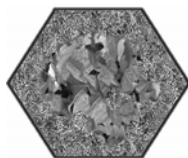
Como regra opcional, alguns modificadores de terreno podem ser colocados sobre o tabuleiro para simbolizar mudança de terrenos. Alguns deles podem dificultar e impedir a movimentação e a realização de ataques.

Rio



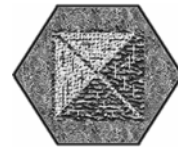
Este modificador impede a passagem de qualquer unidade.

Vegetação



A vegetação dá a unidade que está sobre o hex com esse tipo de modificação o parâmetro **dificuldade para ser atacada: 1**, ou aumenta em 1 esse parâmetro para unidades de infantaria. Se uma unidade atacante traçar sua linha de tiro para atingir um alvo sobre um hex com esse modificador de terreno, o mesmo é aplicado à unidade alvo.

Construção

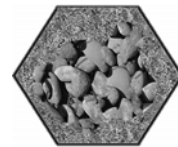


Uma unidade de infantaria no hex com este tipo de modificador ganha o parâmetro **dificuldade para ser atacada: 2**, ou aumenta em 2 esse parâmetro. Unidades compostas de veículos não podem atravessar hex com esse tipo de modificador de terreno.

Se uma unidade atacante traçar sua linha de tiro para atingir um alvo sobre um hex com esse modificador de terreno, ela fica impedida de realizar o ataque.

Ataques de tanques e de lança-rojões (bazookas e panzerschrecks) destroem esse modificador de terreno, transformando-o em uma ruína.

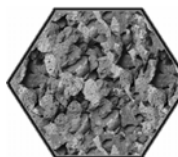
Ruína



Uma unidade de infantaria no hex com este tipo de modificador ganha o parâmetro **dificuldade para ser atacada: 2**, ou aumenta em 2 esse parâmetro.

Se uma unidade atacante traçar sua linha de tiro para atingir um alvo sobre um hex com esse modificador de terreno, a unidade atacada ganha o parâmetro **dificuldade para ser atacada: 1**, ou aumenta em 1 esse parâmetro.

Morro



Uma unidade de infantaria no hex com este tipo de modificador ganha o parâmetro **dificuldade para ser atacada: 1**, ou aumenta em 1 esse parâmetro.

Se uma unidade atacante traçar sua linha de tiro para atingir um alvo sobre um hex com esse modificador de terreno, ela fica impedida de realizar o ataque.

O alcance das armas das unidades atacantes sobre esse tipo de terreno contra unidades alvo em quaisquer outros terrenos, é reduzido em 1 hex. O alcance das armas das unidades atacantes contra unidades que estiverem neste tipo de terreno também é reduzido em 1 hex.