A GUERRA DO YOM KIPPUR

(Wargame II)

MATERIAL DO JOGO

— o Tabuleiro n.º 4

— 45 peças de cartão representando unidades militares (24 de cor rosa e 21 de cor azul)

— 2 cartelas com tabelas de combate

— 2 dados comuns

— 6 botões

RESUMO HISTÓRICO

Em 1967, Israel conquistou ao Egito toda a península do Sinai e moveu seus exércitos até junto ao Canal de Suez, paralisado desde essa ocasião. Na margem oeste do canal estavam os egípcios; em sua margem leste, os israelenses construíram um sólido sistema de fortificações — a Linha Bar-Lev, assim chamada em homenagem ao general que a planejou.

Na tarde de 6 de outubro de 1973, numa ofensiva bem coordenada, poderosos efetivos egípcios transpuseram o canal e penetraram a Linha Bar-Lev em cinco pontos. Fustigadas até a saturação pela barragem de artilharia, assaltadas por infantaria transportada em helicópteros, as guarnições israelenses tiveram que se render. Em 72 horas, 70 000 soldados egípcios e uns 700 tanques atravessaram o canal.

A resposta israelense baseou-se na estratégia vitoriosa em 1967: ataques maciços de tanques apoiados pelos aviões. Só que, desta vez, equipada com mortíferos foguetes antitanques dos tipos Sagger e Snapper, de fabricação soviética, a infantaria egípcia destruiu 80% dos tanques comprometidos por Israel nesse primeiro contra-ataque.

Os israelenses planejaram um audaz contra-ataque: uma força-tarefa de 20 mil homens e 500 tanques, orientada por informações transmitidas por satélites de observação americanos, cruzou o Canal de Suez de leste para oeste, no trecho situado entre o Grande Lago Amargo e o Lago Tinsah, ao sul de Ismaília. Em ponta-de-lança transpôs sem grande dificuldade a permeável frente egípcia e logo estabeleceu uma cabeça-de-ponte na margem oeste do canal, junto à localidade de Deversoir.

A cabeça-de ponte logo se converteu num bolsão que, embora contido ao norte, antes de alcançar Ismaília, avançou sem resistência para o sul, e passou a ameaçar a cidade de Suez. Se ocupassem Suez, os israelenses teriam envolvido totalmente todo o Terceiro Exército Egípcio, com cerca de 20 mil homens.

Em 22 de outubro, o Conselho de Segurança das Nações Unidas determinou a cessação imediata das hostilidades e o pronto início de conversações de armistício. Sob pressão das superpotências que os patrocinavam, os governos do Egito e de Israel prometeram acolher a ordem. No Bolsão do Deversoir, entretanto, a força-tarefa israelense ignorou o cessar-fogo. O comandante da operação, general Ariel Sharon, prometera a seu governo que capturaria Suez e forçaria o Terceiro Exército à rendição em 48 horas. Mas isso não aconteceu.

A audaz cabeça-de-ponte estabelecida no Bolsão do Deversoir constitui um modelo de iniciativa tática, que talvez permaneça na História como exemplo de um tipo de batalha em que a mobilidade das tropas motorizadas foi um fator decisivo para a vitória. **A Guerra do Yom Kippur** é um jogo de simulação livremente inspirado nesse episódio.

03/08/13

A GUERRA DO YOM KIPPUR

COMPONENTES DO JOGO

A *Guerra do Yom Kippur* é um *wargame* histórico. Nesse tipo de "jogo de guerra", seus criadores procuram preservar, tanto quanto possível, o realismo histórico e geográfico do tema em que se baseia. Mas, no caso desse jogo (que foi criado pela equipe de TODOS OS JOGOS), seus autores tiveram que levar em consideração, além da fidelidade ao episódio militar real, um outro importante fator: o aspecto didático. Isso porque um de nossos objetivos é promover a familiarização do público brasileiro com os *wargames*, de forma fácil e progressiva.

Na elaboração desse jogo preocupamo-nos também com outro aspecto fundamental: o do jogo como simples divertimento. E, por causa desses objetivos prioritários — entreter e ensinar — nesse *wargame* o realismo foi muitas vezes preterido em favor da simplificação. Essa é a razão, por exemplo, de não termos incluído nele a participação das forças aéreas egípcia e israelense, que foi da maior importância no conflito real.

1. A representação geográfica

No tabuleiro desse jogo houve uma deformação intencional das características geográficas do Canal de Suez no trecho compreendido entre as cidades de Ismaília e Faíde. No mapa original que serviu como fonte de referência cartográfica — na escala de 1:100 000 (1 cm = 1 quilômetro) — foram feitas as seguintes adaptações:

a) alterações arbitrárias na topografia da região, com duas finalidades: 1.ª) fazer com que seus contornos coincidissem com o padrão geométrico da rede de hexágonos do tabuleiro; 2.ª) dar ao terreno características que contribuíssem para dificultar ou facilitar a movimentação das unidades militares, de acordo com as necessidades de dar

IDENTIFICAÇÃO DAS PEÇAS

a) silhuetas

Transportes blindados (infantaria mecanizada)

Infantaria

Tanques

Artilharia

Artilharia automotiva

SAM

Engenharia

Foguetes terra-terra

b) números

Todos os tipos, exceto artilharia

Índice de Combate — Índice de Mobilidade

Artilharia

Alcance de Fogo

Índice de Combate — Índice de Mobilidade

um maior equilíbrio estratégico ao jogo;

b) alterações na rede viária e no traçado das cidades, pelas mesmas razões mencionadas no item *a*.

2. A rede de hexágonos

A rede de hexágonos traçada no tabuleiro tem a função de regular a posição e a movimentação das peças, da mesma forma que as casas de um tabuleiro de xadrez e damas, por exemplo. Nesse jogo vamos chamar cada hexágono de *casa*.

3. As peças do jogo

Cada jogador dispõe de um conjunto de peças que se distinguem pela cor (rosa para as peças egípcias e azul para as peças israelenses). Cada um desses conjuntos é formado por peças de vários tipos, com diferentes características de movimentação, poderio bélico e alcance de jogo.

Cada peça representa uma unidade militar, que nesse jogo estão divididas em duas categorias: batalhão e regimento. Quando representarem forças de combate, cada uma dessas peças será chamada de *unidade*.

4. Identificação das peças (ou unidades militares) — Ver quadro na página 2.

Os diferentes significados de cada uma das características das unidades são explicados no item **Instruções de Jogo.**

5. Peças auxiliares

Além das peças que representam unidades militares, são usadas no jogo as seguintes peças:

a) um botão para indicar o desenvolvimento da partida no *Marcador de Rodadas*, assinalando qual é a rodada que está sendo disputada;

b) cinco botões para serem sobrepostos às unidades de artilharia que já tiverem usado seu poder de fogo, uma vez que cada uma dessas unidades pode combater apenas uma vez por rodada. Por essa razão, é preciso usar indicadores que permitam distinguir visualmente quais as unidades que ainda podem ser utilizadas.

6. O marcador de rodadas

Na parte inferior do tabuleiro, sobreposto ao Grande Largo Amargo, encontra-se o Marcador de Rodadas, que é constituído por seis retângulos numerados de 1 a 6. Esses retângulos servem para indicar a seqüência das 6 rodadas, em que se divide uma partida, o que é feito por meio do deslocamento de um botão.

7. As tabelas

Nesse *wargame* são utilizadas 4 tabelas, reunidas duas a duas, que podem ser consultadas no decorrer da partida:

1) **Tabela de Influência do Terreno na Movimentação** — nessa tabela estão indicados todos os tipos de terreno representados no tabuleiro. Ela deve ser consultada para orientar a movimentação das peças no que diz respeito ao "pedágio" pago pelos jogadores, de acordo com o tipo de terreno percorrido por suas peças.

2) **Tabela de Influência do Terreno como Fator Defensivo** — nessa tabela estão representados todos os tipos de terreno do tabuleiro e o efeito que cada um deles tem no fator defensivo. Se, por exemplo, uma unidade estiver ocupando uma casa de *terreno acidentado*, o seu poder de combate é aumentado de *2 pontos* para fins de defesa de qualquer ataque que receba.

3) **Tabela de Relação de Forças** — nessa tabela estão indicadas as possíveis relações de forças dos atacantes e defensores em uma situação de combate. Confrontando-se os valores dessas forças (que variam de 1 a 22 para a defesa e de 1 a 28 para o ataque), podem ser obtidos 5 tipos de resultados:

(+2) — isso significa que o atacante tem um poder de combate *três ou mais vezes superior* ao do defensor;

(+1) — isso significa que o atacante tem um poder de combate *duas vezes superior* ao do defensor, ou um pouco mais que isso, sem atingir, entretanto, uma relação de forças três vezes maior;

(=) — isso significa que existe uma *igualdade de forças* entre o ataque e a defesa, isto é, o atacante não chega a ter poder de combate correspondente a, pelo menos, o dobro do poder de combate do defensor;

(−1) — isso significa que o atacante tem um poder de combate inferior ao do defensor;

(−2) — isso significa que o atacante tem poder de combate *duas ou mais vezes inferior* ao do defensor, isto é, o poder de combate do atacante corresponde *à metade* (ou ainda menos) do poder de combate do defensor.

A Tabela de Relação de Forças tem por finalidade básica auxiliar os jogadores na determinação de qual será a coluna da Tabela de Efeitos de Combate que deverá ser utilizada para indicar o resultado dos combates, de acordo com o número obtido pelo atacante no lançamento dos dados.

4) **Tabela de Efeitos de Combate** — nessa tabela estão indicadas as 5 colunas que deverão ser consultadas para se saber o resultado dos combates, de acordo com a relação de for-

ças das unidades neles engajadas. Nessas colunas, encabeçadas pelas indicações (−2), (−1), (=), (+1) e (+2), estão relacionados todos os números que podem ser obtidos no lançamento dos dados e os efeitos de combate a eles correspondentes.

Atenção: Nos procedimentos normais do jogo, as quatro tabelas que acabamos de comentar devem ser consultadas na seguinte ordem: 1) Tabela de Influência do Terreno na Movimentação; 2) Tabela de Influência do Terreno como Fator Defensivo; 3) Tabela de Relação de Forças; e 4) Tabela de Efeitos de Combate. À medida que o jogador for se familiarizando com o jogo, as duas primeiras acabarão por ser decoradas por ele.

INSTRUÇÕES DE JOGO

(Recomenda-se aos jogadores que só joguem *A Guerra do Yom Kippur* depois de já terem praticado e aprendido *A Batalha das 4 Horas.)*

1. INTRODUÇÃO

Estas explicações têm por objetivo facilitar o entendimento e a compreensão das regras, que são enumeradas no capítulo *Referencial de Regras.*

A razão de darmos essas instruções prévias é de ordem essencialmente didática, pois seu objetivo básico é o de expor com clareza aspectos essenciais desse jogo. Fazemos isso mesmo sabendo que deixarão de ser abordadas nesse item várias particularidades do jogo, as quais serão posteriormente explicadas em detalhe no *Referencial de Regras.*

Depois de ler as *Instruções de Jogo,* você já poderá jogar uma ou duas partidas, com o único objetivo de se familiarizar com os procedimentos do jogo. Por enquanto, *não leia as regras,* apenas consulte-as à medida que forem surgindo quaisquer dúvidas.

Pode ser que nessas partidas preliminares o jogo lhe pareça desequilibrado em favor tanto dos egípcios como dos israelenses. Isso decorrerá certamente dos erros táticos e estratégicos eventualmente cometidos por você ou por seu adversário.

Atenção: Para que você possa compreender melhor essas instruções, reproduza no tabuleiro, com as peças do jogo, os exemplos que forem sendo dados em cada um dos itens seguintes dessas instruções.

2. MOVIMENTAÇÃO DAS PEÇAS

A) Influência do terreno

Figura 1

A peça na **Figura 1** representa um batalhão de tanques egípcio. Essa unidade pode mover-se em qualquer direção, saindo da casa em que se encontra para qualquer uma das seis casas adjacentes (vizinhas), e assim sucessivamente. Em cada rodada da partida, cada um dos jogadores pode movimentar, uma de cada vez, todas as suas unidades, ou então apenas as que desejar, ou até mesmo não movimentar nenhuma delas. Depois de serem movimentadas, as unidades não podem mais ser deslocadas durante a mesma rodada.

Em sua fase de movimentação, o jogador que comanda as forças egípcias (que passaremos a chamar de "General Egípcio") poderia movimentar a unidade da figura acima em qualquer direção, casa por casa. Uma unidade pode ser movimentada tantas casas quantas o jogador desejar, estando sujeito a algumas restrições que veremos em seguida.

A primeira das restrições é o limite estabelecido pelo *Índice de Mobilidade,* que indica o número máximo de pontos que uma unidade pode gastar em sua movimentação. A unidade da figura acima pode deslocar-se até um máximo de 20 pontos.

A segunda restrição é a da *influência do terreno na movimentação,* que varia de 1 a 4 pontos por casa. A passagem de uma casa para outra custa, pelo menos, 1 ponto. Isso acontece quando a unidade se movimenta por casas com estradas ou cidades. Quando se desloca por uma estrada, a unidade não sofre nenhuma restrição em sua movimentação, devido a fatores de terreno, pois tal influência deixa de existir. Mas se ela cruza, por exemplo, áreas de dunas (casas amarelas), deve pagar um "pedágio" de 3 pontos por cada uma das casas desse tipo que atravessar, o mesmo acontecendo com os outros tipos de terreno. Se a unidade, entretanto, deixar de se movimentar por uma estrada e entrar, por exemplo, em um bosque, pagará 3 pontos por cada uma das casas com esse tipo de terreno que atravessar.

Atenção: Não se preocupe em decorar o "pedágio" a ser pago em cada tipo de terreno. Pa-

ra movimentar suas unidades corretamente basta consultar a *Tabela de Influência do Terreno na Movimentação.*

A terceira restrição importante no que diz respeito à movimentação das unidades é a de que *nenhuma unidade pode cruzar o Canal de Suez,* a não ser naqueles locais onde existem pontes. É proibido, também, entrar com qualquer unidade nas casas correspondentes aos lagos. Entretanto, é permitida a travessia do canal de água doce que corre paralelo ao Canal de Suez; mas, para isso, as unidades devem pagar um "pedágio" de 3 pontos (conforme o indicado na tabela), além dos pontos que deverá pagar pela casa para a qual se deslocar em seguida. Isso só não acontecerá se a unidade cruzar o canal de água doce por uma ponte.

B) **Influência de outras peças**

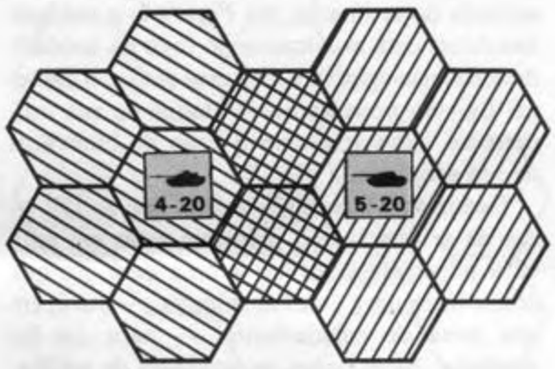

Figura 2

As 6 casas vizinhas à casa onde estiver situada uma unidade constituem uma *zona de engajamento,* que acompanha a unidade em seus deslocamentos em todas as fases do jogo. Na **Figura 2,** a zona de engajamento das unidades egípcia e israelense aparecem representadas por casas sombreadas, duas das quais se superpõem. As zonas de engajamento não sofrem qualquer influência do tipo de terreno ou do fato de estarem superpostas, como acontece no exemplo.

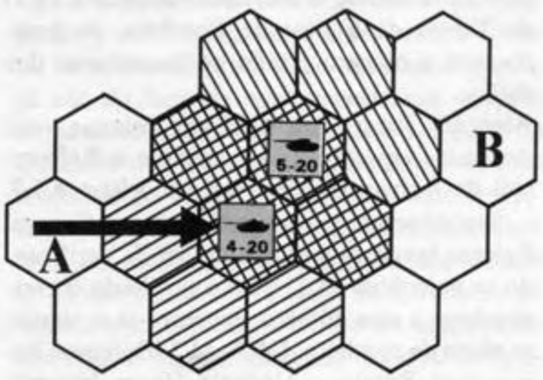

Figura 3

Na **Figura 3,** a unidade israelense não apenas sobrepôs sua zona de engajamento à da unidade inimiga: ela própria penetrou na zona de engajamento da unidade egípcia, vindo da posição **A.** Agora, as duas estão *engajadas em combate,* e nenhuma delas pode ser movimentada em tal situação, a não ser em decorrência do resultado do combate que elas terão que travar *obrigatoriamente.*

Isso significa que qualquer unidade pode bloquear o deslocamento de uma unidade inimiga. Se o comandante das forças israelenses (que passaremos a chamar de "General israelense") quisesse atingir com sua unidade o ponto **B,** sem antes engajá-la em combate com a unidade egípcia, teria de contornar a zona de engajamento da unidade inimiga, como o indicado na **Figura 4.**

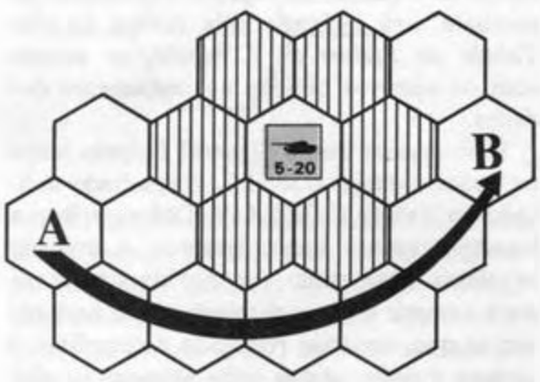

Figura 4

Atenção: Qualquer unidade pode passar livremente pela zona de engajamento de uma unidade amiga ou até mesmo pela casa que esta estiver ocupando. O que não pode acontecer, em nenhuma circunstância, é a ocupação de uma mesma casa por duas unidades — amigas ou inimigas — ao mesmo tempo.

3. OS COMBATES

A) **Combates simples**

Para dar combate a uma unidade inimiga, você precisa colocar uma ou mais unidades suas em casas adjacentes à unidade ou unidades que você deseja atacar. O deslocamento de uma unidade para penetrar em uma zona de engajamento de qualquer unidade inimiga é feito durante a fase de movimentação de cada um dos jogadores. Em cada rodada, cada um dos jogadores tem uma fase de movimentação.

Na **Figura 5,** uma unidade egípcia de infantaria está engajada em combate com uma uni-

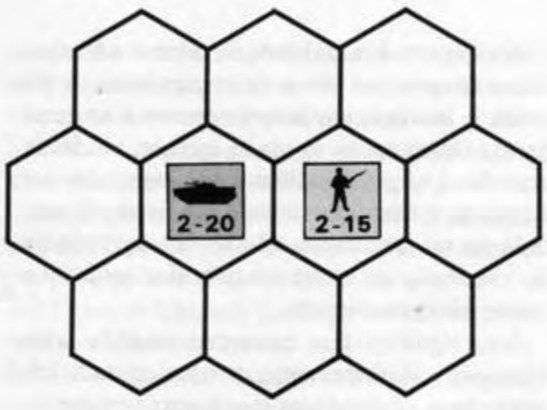

Figura 5

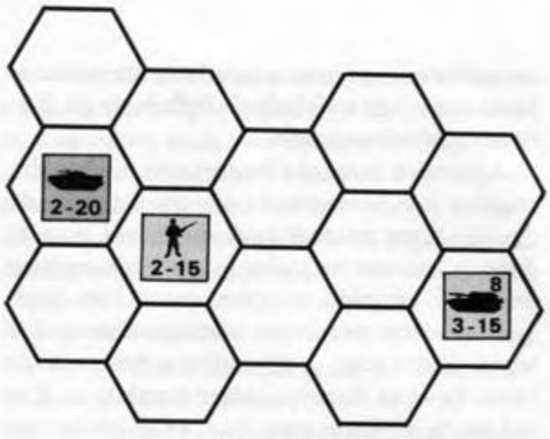

Figura 6

dade blindada israelense. O General Egípcio invadiu a zona de engajamento da unidade inimiga e, em sua *fase de combate,* vai atacá-la. Para isso, ele vai comparar os pontos do *Índice de Combate* de sua unidade com os pontos do *Índice de Combate* da unidade inimiga. Como os números são iguais, o resultado do combate será indicado pela coluna (=) da *Tabela de Efeitos de Combate,* de acordo com os números obtidos no lançamento dos dados.

Suponhamos que o General Egípcio lança os dados e obtém o total 7. O resultado indicado na Tabela é *DRI-AVI* (Defensor Recua Intacto-Atacante Vence Intacto). A unidade israelense deve então ser movida uma casa para cumprir o recuo determinado. É bom observar que, em todo resultado de combate, é sempre o *defensor* que sofre primeiro os efeitos do combate. Nesse caso, o defensor poderia recuar sua unidade em qualquer direção, desde que o fizesse na distância de apenas *uma casa* e que retirasse sua unidade da zona de engajamento da unidade atacante. O General Egípcio, por sua vez, pode avançar sua unidade para ocupar a casa abandonada com o recuo da unidade inimiga, mas não é obrigado a fazê-lo. O importante a observar neste caso é que, se o General Egípcio ocupar a casa que ficou vaga, configura-se novamente uma situação de combate com a unidade israelense que recuou.

Portanto, na próxima *fase de combate* israelense, a unidade que retrocedeu será obrigada a atacar a unidade egípcia que avançou, pois o combate, em situação de engajamento, é sempre obrigatório.

B) Combates combinados com artilharia

Apoio de artilharia no ataque

A **Figura 6** ilustra uma situação de combate em que uma unidade de infantaria egípcia ataca uma unidade blindada israelense com o apoio de uma unidade de artilharia egípcia situada em uma casa distante. Essa unidade de artilharia tem um *Alcance de Fogo* **8,** como indica o número acima da silhueta da unidade, à direita. Isso significa que ela pode atingir qualquer casa situada num raio de 8 casas, contadas em linha reta ou não, incluindo-se nessa contagem a casa onde se encontra o alvo e excluindo-se a casa onde se encontra a unidade de artilharia. Na **Figura 6,** a unidade israelense está ao alcance do fogo da unidade de artilharia egípcia e, por essa razão, o General Egípcio pode apoiar o ataque de sua unidade de infantaria com o fogo de barragem de sua artilharia.

Deduz-se do exemplo acima que as unidades de artilharia não precisam estar em uma casa adjacente (vizinha) a uma casa em que se encontra uma unidade inimiga — isto é, em sua zona de engajamento — para dar-lhe combate. Além dessa, as unidades de artilharia possuem outras particularidades que serão comentadas em instruções posteriores.

Para atacar a unidade israelense na situação de combate da **Figura 6,** o General Egípcio deve informar a seu adversário que usará também sua artilharia. Ao efetuar esse ataque combinado com artilharia, ele soma o Índice de Combate (IC) de sua unidade de infantaria (no caso, 2) com o IC da unidade de artilharia que a apóia (no caso, 3), obtendo o IC total 5. Agora, o IC total das duas unidades atacantes corresponde a **mais que o dobro** do IC da unidade do Defensor. Nesse caso, o resultado do combate é indicado na coluna (+1) da Tabela de Efeitos de Combate, de acordo com o número obtido no lançamento dos dados.

Atenção: Para saber qual das colunas você deve usar em cada caso, **consulte o Referencial de Regras, do item 4.5 até o item 4.5.7.**

Suponhamos, por exemplo, que o General Egípcio lança os dados e obtém 7. Verificando-se na coluna (+1) qual o resultado correspondente a esse número, encontra-se o seguinte efeito de combate: DRB-AVI (Defensor Recua com Baixas - Atacante Vence Intacto). Diante de tal resultado, a unidade israelense

não apenas recua uma casa, mas também sofre baixas — isto é, sofre uma redução em seus Índices de Combate e de Mobilidade. Para indicar que sua unidade sofreu baixas, o General Israelense vira a peça correspondente, que passa a participar do jogo com seu verso para cima. Nessa outra face, os Índices de Combate e de Mobilidade já aparecem reduzidos, e a silhueta da unidade é representada na cor branca.

A unidade de infantaria do Atacante pode ocupar a casa que ficou livre com o recuo da unidade do Defensor. A unidade de artilharia que apoiou o ataque não sofre nenhum efeito: **as unidades de artilharia nunca são afetadas por resultados de combates ocorridos em casas não adjacentes a elas, tanto quanto apóiam um ataque como quando apóiam a defesa.**

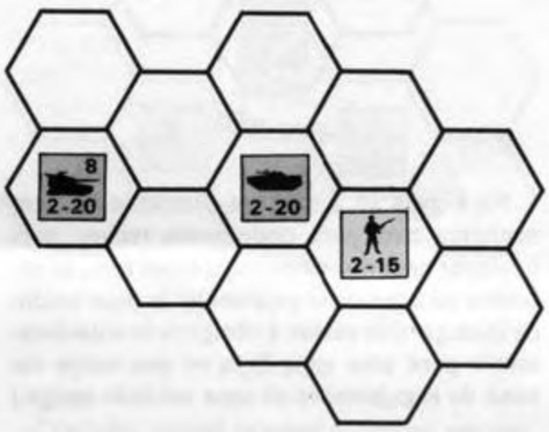

Figura 7

Apoio de artilharia na defesa

Na **Figura 7** temos uma situação de combate em que uma unidade de artilharia israelense dá apoio defensivo a uma unidade blindada amiga que está engajada em combate com uma unidade de infantaria egípcia. A casa ocupada pela unidade israelense atacada está ao alcance do fogo da unidade de artilharia amiga, de modo que o Defensor pode combinar os Índices de Combate de ambas para defender a unidade atacada. Nesse caso, o General Israelense informa a seu adversário que fará uso do fogo de cobertura de sua unidade de artilharia. Em tal situação, o Índice de Combate do Atacante (2) corresponde apenas à metade do Índice de Combate total do Defensor (2 + 2 = 4) e, por esse motivo, o resultado do combate será indicado pela coluna (−2) da Tabela de Efeitos de Combate, de acordo com o número obtido no lançamento dos dados. Se, por exemplo, o General Egípcio (que é o Atacante) obtém 7 nos dados, o resultado correspondente na Tabela de Efeitos de Combate será: DVI-ARB (Defensor Vence Intacto-Atacante Recua com Baixas). Nesse caso, a unidade israelense atacada não recua nem sofre baixas, e a unidade egípcia atacante é forçada a recuar, saindo da zona de engajamento da unidade inimiga, e sofre baixas.

C) **Combates múltiplos**

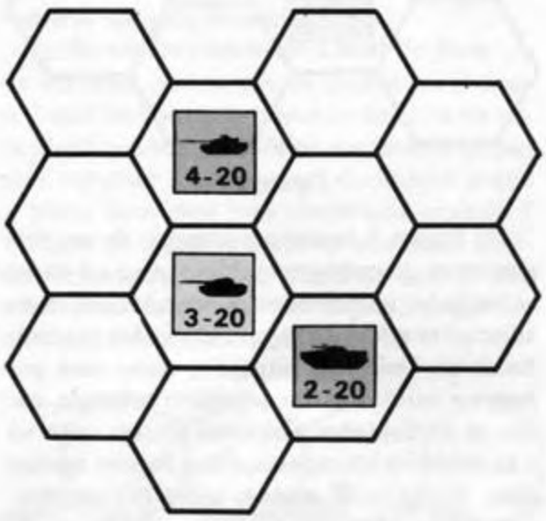

Figura 8

Na **Figura 8** temos uma situação de combate que envolve mais de uma unidade adjacente, com duas unidades israelenses atacando uma unidade egípcia. Em casos como esse, o Índice de Combate (IC) de cada unidade atacante é somado ao da outra, e o IC total de ambas é confrontado com o IC da unidade atacada. Para determinar o resultado do combate, comparam-se os dois ICs na Tabela de Relação de Forças, obtendo-se o resultado (+1). Isso significa que o resultado do combate será indicado pela coluna (+1) da Tabela de Efeitos de Combate, de acordo com o número obtido pelo Atacante no lançamento dos dados.

Nesse caso, os efeitos de recuo aplicáveis ao Atacante atingem *todas* as unidades envolvidas no ataque, mas os efeitos de baixas atingem *apenas uma* delas, porque somente uma unidade do Defensor foi atacada. Em tal situação, o jogador que sofrer baixas ou eliminação em uma de suas unidades pode escolher qual delas deverá sofrer esses efeitos de combate.

Esses procedimentos aplicam-se também aos tipos de combates múltiplos que envolvem mais de duas unidades contra uma. Em todos os combates, antes de lançar os dados, o Atacante deve especificar quais de suas unidades estão sendo envolvidas no ataque e, também, quais são as unidades inimigas que elas estão atacando.

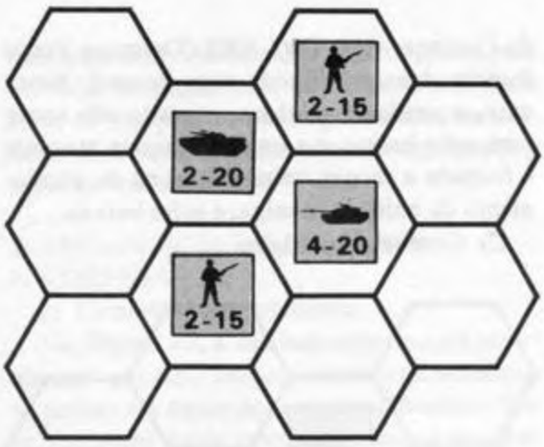

Figura 9

Na **Figura 9,** temos um exemplo de um tipo particular de combate múltiplo, no qual *todas* as unidades atacantes estão situadas em casas adjacentes a *todas* as casas ocupadas por unidades do Defensor. Situações como essa podem ser resolvidas em um único combate, como se as unidades atacantes fossem uma só e as unidades atacadas também fossem apenas uma. Nesse caso, somam-se os ICs do Atacante e do Defensor e, depois de consultada a Tabela de Relação de Forças, determina-se em que coluna da Tabela de Efeitos de Combate será indicado o resultado do combate, de acordo com o número obtido nos dados pelo Atacante.

4. CASOS PARTICULARES DE BAIXAS

Além das regras já comentadas anteriormente, as unidades envolvidas em combate sofrem efeitos de baixas de acordo com as seguintes instruções:

a) **Reincidência** — toda unidade que sofrer baixas pela segunda vez é obrigatoriamente eliminada do jogo;

b) **Escolha** — o efeito de baixas não atinge todas as unidades envolvidas em um combate, como já foi comentado. Digamos, por exemplo, que duas unidades ataquem uma unidade inimiga e que o Atacante sofra um efeito de baixas. Esse efeito é aplicável a apenas uma das duas unidades atacantes, mas a qual delas? Isso depende: se nenhuma das duas unidades tiver sofrido baixas anteriormente, o Atacante pode escolher qual das duas deverá ser afetada; mas, se alguma das unidades atacantes já tiver sofrido baixas, o efeito recairá obrigatoriamente sobre ela, que será eliminada do jogo. Se ambas as unidades já tiverem sofrido baixas, o Atacante poderá escolher qual delas sofrerá o efeito e será eliminada;

c) **Exposição a baixas** — estão sujeitas a efeitos de baixas tanto as unidades atacantes como as unidades por elas atacadas, excluídas sempre as unidades de artilharia que estão localizadas em casas não adjacentes.

5. ELIMINAÇÃO

A unidade que é eliminada deve ser imediatamente retirada do tabuleiro.

6. EFEITOS PARTICULARES DE RECUO

a) **Recuo impossível** — será eliminada do jogo qualquer unidade que, tendo sido forçada a recuar, não dispuser de nenhuma casa para a qual possa efetuar o recuo.

Figura 10

Na **Figura 10,** a unidade israelense não tem nenhuma casa para onde possa recuar, pois qualquer uma das casas adjacentes a ela se encontra na zona de engajamento de uma unidade inimiga. **(No recuo, é obrigatório o deslocamento para uma casa livre ou que esteja em zona de engajamento de uma unidade amiga.)**

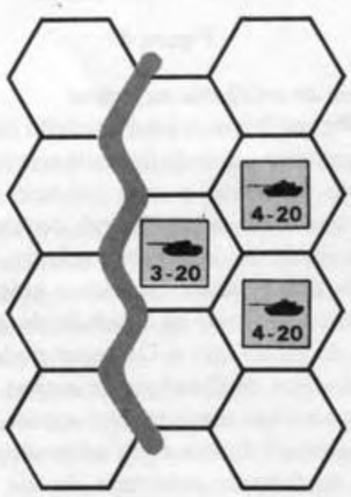

Figura 11

Na **Figura 11,** temos outro exemplo de recuo impossível: a unidade egípcia não tem para onde recuar porque é proibida a travessia do Canal de Suez onde não houver ponte e porque as demais casas adjacentes estão em zonas de engajamento inimigas.

Nos exemplos apresentados nas **Figuras 10** e **11,** as unidades cercadas serão elimina-

das do jogo se forem obrigadas a recuar.

b) **Deslocamento de unidades amigas** — na **Figura 12,** se o batalhão de tanques egípcio tivesse que recuar devido a um efeito de combate, ele não poderia fazê-lo, porque a única casa adjacente não abrangida por zonas de engajamento inimigas está ocupada por uma unidade de infantaria amiga. Mas, como a unidade que ocupa a única casa possível para o recuo é amiga, esta unidade pode ser deslocada para uma outra casa livre, permitindo o recuo do batalhão de tanques egípcio, como está indicado na **Figura 12.**

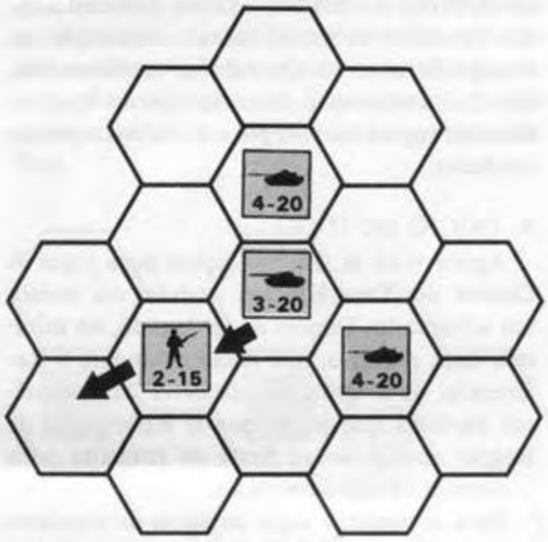

Figura 12

Contudo, podem ocorrer situações em que, para conseguir recuar, uma unidade tem de deslocar mais de uma unidade amiga, como mostra o exemplo da **Figura 13.** Nesse caso,

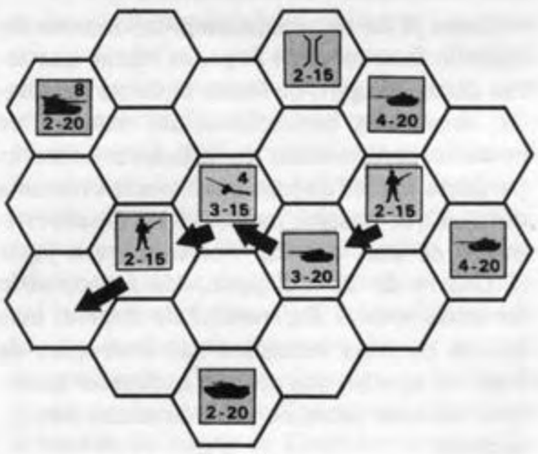

Figura 13

a unidade de infantaria egípcia que é forçada a recuar só pode fazer isso deslocando a unidade de tanques que, como também não tem outra via de recuo, desloca uma outra unidade de tanques que, por sua vez, provoca o deslocamento de uma unidade de infantaria que dispõe de uma casa livre para recuar, em uma verdadeira reação em cadeia.

Se, nesse exemplo, a última unidade egípcia não tivesse nenhuma casa para onde pudesse recuar, seria considerado que *apenas a unidade de infantaria atacada* não teria condições de cumprir o efeito de recuo, razão pela qual somente ela seria eliminada.

c) **Recuo israelense no Canal de Suez** — as unidades israelenses só podem atravessar o Canal de Suez pela ponte de Ismaília ou pela ponte que sua unidade de engenharia conseguir construir sobre o canal. Considera-se que a ponte israelense está construída quando a unidade de engenharia estiver ocupando qualquer casa adjacente ao Canal de Suez **(e não uma casa adjacente aos lagos),** como no exemplo apresentado na **Figura 14.**

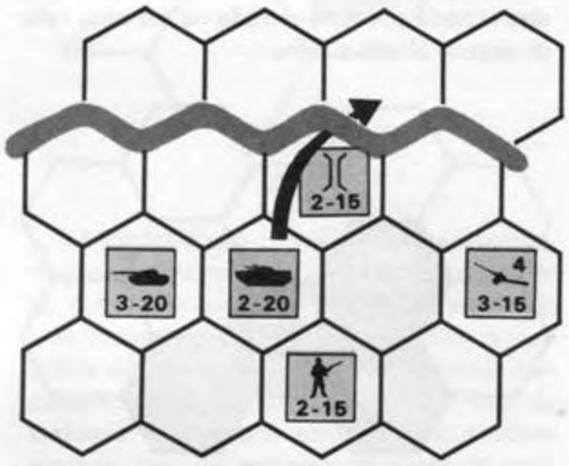

Figura 14

Nesse exemplo, a unidade de tanques israelense está engajada em combate com duas unidades egípcias e, por efeito desse combate, é obrigada a recuar. Ela poderá recuar através do Canal de Suez, passando pela ponte. Mas se recuar só uma casa, ficará sobreposta à unidade de engenharia. Como as regras do jogo proíbem a ocupação de uma mesma casa por duas unidades, mesmo sendo amigas, a unidade israelense atacada poderá, nesse caso, recuar *duas* casas, ocupando qualquer das casas adjacentes à unidade de engenharia situadas no outro lado do canal. Este é o único caso em que se permite o deslocamento de uma unidade por *duas* casas devido a um efeito de recuo.

Atenção: Se a unidade de engenharia tivesse que recuar, não poderia fazê-lo, pois essa é a *única unidade* que não pode cruzar o Canal de Suez. Assim, se tivesse de recuar, seria eliminada.

Todas as demais regras de recuo são aplicáveis ao recuo através da ponte construída pe-

los israelenses. Assim, se a casa ocupada pela unidade de engenharia estivesse situada em zona de engajamento inimiga, o recuo da unidade de tanques israelense seria impossível, e esta unidade eliminada.

7. INFLUÊNCIA DO TERRENO NA DEFESA

a) **Combates sem artilharia**

Na **Figura 15,** a unidade egípcia está sendo atacada por uma unidade israelense, achando-se ambas em casas de terreno acidentado. Por se encontrar nesse tipo de terreno, a unidade atacada recebe um reforço de 2 pontos em seu Índice de Combate, que aumenta de 2 para 4. Com isso, altera-se a relação de forças, e o resultado do combate passa a ser indicado na coluna (=) da Tabela de Efeitos de Combate, e não mais na coluna (+1), o que ocorreria se a unidade egípcia estivesse em uma casa atravessada por uma estrada ou em uma casa de terreno aberto e firme.

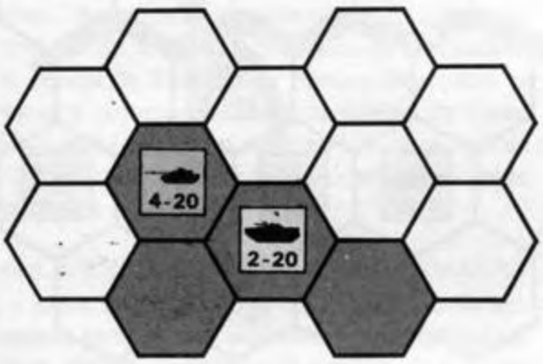

Figura 15

Observe que a natureza do terreno só tem efeito sobre o Índice de Combate da unidade do Defensor, e não sobre a do Atacante. Se a unidade egípcia da **Figura 15** estivesse atacando a unidade israelense, o benefício da influência do terreno seria desta última, cujo Índice de Combate passaria a ser **6.** Outros tipos de terreno também favorecem o Defensor, seja ele israelense ou egípcio. Nas primeiras partidas, você terá de consultar a Tabela de Influência do Terreno como Fator Defensivo para saber quantos pontos devem ser somados aos Índices de Combate das unidades do Defensor.

b) **Combates com artilharia**

Quando dão apoio à defesa, as unidades de artilharia "emprestam" às unidades atacadas apenas os pontos normais de seu Índice de Combate, sem que haja influência do tipo de terreno das casas em que se encontrem. O Índice de Combate das unidades de artilharia sofrem influência do tipo de terreno das casas que estão ocupando só quando estas unidades são atacadas por unidades inimigas situadas em casas adjacentes a elas — isto é, apenas na situação de *confronto direto.*

8. PARTICULARIDADES DA ARTILHARIA

Com exceção das características já mencionadas em outras instruções anteriores, as unidades de artilharia não diferem das demais unidades no que diz respeito às regras de combate. Quando engajadas em combate com unidades inimigas situadas em casas adjacentes, as unidades de artilharia ficam sujeitas a todos os efeitos de recuo, baixas, eliminação ou avanço facultativo. Quando se movimentam, seu deslocamento é feito de acordo com as mesmas regras válidas para os outros tipos de unidades.

9. INÍCIO DO JOGO

Agora você já tem condições para jogar **A Guerra do Yom Kippur,** sozinho ou contra um adversário. Depois de ter jogado, **no mínimo,** duas partidas, leia detalhadamente o Referencial de Regras. No decorrer das primeiras partidas que jogar, use o Referencial de Regras apenas como fonte de consulta para esclarecer dúvidas eventuais.

Para começar o jogo, consulte os seguintes itens do Referencial de Regras: 1.1 até 1.4; 4.4; 5 até 8.

REFERENCIAL DE REGRAS

Como já foi recomendado anteriormente no capítulo **Instruções de Jogo,** as regras que serão dadas a seguir, de forma bastante detalhada, constituem basicamente um *material de consulta* para orientar os jogadores sobre as particularidades do jogo e esclarecer eventuais dúvidas que possam ter durante o desenvolvimento de uma partida. Portanto, para jogar *A Guerra do Yom Kippur, não é necessário ler antes todo o Referencial de Regras,* mas apenas os itens indicados nas Instruções de Jogo ou aqueles que possam esclarecer quaisquer dúvidas sobre os procedimentos dos jogadores.

1) Desenvolvimento do jogo

1.1 — Cada partida é constituída de seis rodadas, e cada rodada, de oito Fases:

Fase 1: O General Israelense movimenta quantas unidades desejar, de acordo com as Regras de Movimentação (veja item 2).

Fase 2: O General Israelense designa os alvos a serem atacados por cada unidade de artilharia utilizada para apoiar seus ataques com fogo de barragem (veja item 4).

Fase 3: O General Egípcio indica quais de suas unidades de artilharia darão cobertura às unidades atacadas (veja item 4).

Fase 4: O General Israelense lança os dados para determinar os resultados dos combates e, de acordo com os resultados obtidos, ambos os generais procedem segundo as regras estipuladas no item 4.

Fases 5, 6, 7 e *8:* Repetem-se os mesmos procedimentos das *Fases 1, 2, 3* e *4,* cabendo agora ao General Egípcio as ações que nas primeiras 4 fases foram executadas pelo General Israelense, e vice-versa.

1.2 — Nas Fases 1, 2, 3 e 4 o General Israelense é o *atacante* e o Egípcio o *defensor;* nas demais Fases, invertem-se os papéis.

1.3 — A passagem de uma rodada para outra é indicada pelo deslocamento do botão no Marcador de Rodadas. Esse deslocamento é sempre feito pelo General Egípcio, assim que terminar cada uma de suas rodadas.

2) Movimentação das unidades

2.1 — Nas Fases 1 e 5 de cada rodada, o General Atacante pode movimentar quaisquer de suas unidades — inclusive todas elas, se assim o desejar — na direção e no sentido que preferir, em uma rota retilínea ou não, respeitadas as restrições de movimento indicadas no item 2.2.

2.2 — *Restrições de movimento*

2.2.1 — As unidades devem ser movimentadas uma de cada vez, exceto nos casos em que duas unidades troquem mutuamente de casas, ao mesmo tempo.

2.2.2 — A movimentação das unidades se faz ao longo de uma linha formada por casas vizinhas, estejam em linha reta ou não.

2.2.3 — Quando uma unidade se desloca de uma casa para outra, ela paga um "pedágio" de pontos, que vão sendo deduzidos de seu Índice de Mobilidade (número inferior direito nas peças).

2.2.4 — O número de pontos "pagos" no deslocamento de uma casa para outra varia conforme o tipo de terreno da casa em que a unidade entrar, mas o terreno da casa de origem não influi na contagem.

2.2.5 — A Tabela de Influência do Terreno na Movimentação indica o "pedágio" correspondente a cada tipo de terreno.

2.2.6 — Em cada fase de movimentação (Fases 1 e 5 de cada rodada), cada unidade pode deslocar-se por tantas casas quantas lhe permita seu Índice de Mobilidade. Exemplo: uma unidade com IM 20 pode percorrer até 20 casas, se o "pedágio" de cada uma dessas casas for de 1 ponto (como acontece, por exemplo, nas casas cortadas por uma estrada). Já em *terreno firme e aberto* (casas brancas), essa mesma unidade não poderia ir além de 10 casas, pois o deslocamento para dentro de cada casa branca custa 2 pontos.

2.2.7 — Em cada deslocamento uma unidade pode atravessar diversos tipos de terreno.

2.2.8 — Nenhuma unidade pode entrar em uma casa se, depois de deslocada por certo número de casas, os pontos restantes não forem suficientes para "pagar o pedágio" exigido pela casa. Exemplo: se uma unidade com Índice de Mobilidade 20 deslocar-se ao longo de 6 casas amarelas (terreno de dunas), onde a movimentação custa 3 pontos por casa, ela gastará 18 pontos, e os 2 pontos restantes não bastam para pagar o "pedágio" de uma sétima casa amarela.

2.2.9 — A movimentação por uma estrada custa sempre 1 ponto por casa, independentemente do tipo de terreno pelo qual a estrada passar.

2.2.10 — As unidades que não estiverem situadas no mapa ao iniciar-se a partida só poderão entrar no jogo obedecendo às regras dos itens 5 e 6.

2.2.11 — As unidades que entrarem no jogo após iniciada a partida deverão dispor-se em fila junto à casa de entrada na rodada prevista.

2.2.12 — Para atingir a casa de entrada no jogo, a primeira unidade a entrar (no caso descrito em 2.2.10) terá de pagar 1 ponto de movimentação; a segunda, 2 pontos, e assim por diante. É como se a fila fosse uma extensão da estrada do mapa e cada unidade da fila estivesse ocupando uma casa.

2.2.13 — Toda unidade pode passar livremente por qualquer casa ocupada por uma unidade amiga, mas em nenhum caso duas unidades (amigas ou inimigas) podem ocupar uma mesma casa ao mesmo tempo.

2.2.14 — As unidades egípcias não podem transpor o Canal de Suez, a não ser pela ponte de Ismaília. As unidades israelenses podem transpor o Canal de Suez tanto pela ponte de Ismaília como pela ponte que sua unidade de engenharia conseguir construir (veja o item seguinte).

2.2.15 — A simples presença da unidade de engenharia israelense em qualquer casa adjacente (vizinha) ao Canal de Suez, no trecho de sua margem leste compreendido entre o Grande Lago Amargo e o Lago Tìnsah, corresponde à existência de uma ponte sobre o canal. Essa ponte liga a casa ocupada pela unidade de engenharia às casas adjacentes si-

tuadas na margem oposta do canal. Qualquer deslocamento da unidade de engenharia corresponde a um igual deslocamento da ponte.
2.2.16 — A passagem pela ponte (isto é, pela casa ocupada pela unidade de engenharia) custa 1 ponto. Nenhuma unidade pode estacionar na ponte (isto é, ocupar a mesma casa ocupada pela unidade de engenharia).
2.2.17 — A Unidade de Engenharia não pode cruzar o Canal de Suez.
2.2.18 — Toda unidade deve cessar obrigatoriamente sua movimentação ao penetrar na zona de engajamento de uma unidade inimiga. (Veja regras de 3.1 até 3.6.)
2.2.19 — Uma vez largada, depois de movida pelo jogador, a unidade não pode mais ser movimentada nessa rodada.
2.2.20 — Como no xadrez, também nesse jogo vigora a norma "peça tocada, peça jogada", salvo se o jogador anunciar que vai apenas arrumar a peça. O tabuleiro não pode ser usado para planejamento de manobras.
2.2.21 — As unidades SAM, egípcias, não se movimentam.
2.2.22 — Qualquer unidade pode movimentar-se para fora do tabuleiro. Se fizer isso não é considerada como destruída, mas sim como retirada do teatro das operações. (Nota: há casos hipotéticos em que será preferível para o General Israelense retirar uma unidade em vez de perdê-la, uma vez que o número de unidades perdidas para os egípcios pode, em certas circunstâncias, decidir a partida, conforme a regra 7.4.)
2.2.23 — A unidade que se retira do teatro das operações não pode voltar ao tabuleiro: fica fora do jogo até o fim da partida.
2.2.24 — Nenhuma unidade pode deslocar-se nas casas azuis que representam os lagos.

3) Zonas de engajamento

3.1 — Cada unidade possui uma ***zona de engajamento,*** constituída pelas seis casas adjacentes à casa por ela ocupada. As unidades SAM, que não possuem ***zona de engajamento,*** são a única exceção a essa regra.
3.2 — Quando uma unidade penetra na zona de engajamento de uma unidade inimiga, ambas ficam mutuamente engajadas em combate, e nenhuma delas pode ser movimentada, a não ser por efeito do próprio combate (que pode resultar em recuo ou avanço).
3.3 — As zonas de engajamento abrangem qualquer tipo de terreno e são exercidas mesmo através do Canal de Suez — isto é, unidades inimigas estão engajadas em combate mesmo quando o Canal de Suez se interpõe entre elas, desde que estejam ocupando casas adjacentes entre si.
3.4 — Nenhum efeito resulta da simples interseção da zona de engajamento de uma unidade com outra, amiga ou inimiga. A casa onde a zona de engajamento de uma unidade estiver sobreposta à de outra unidade (amiga ou inimiga) apenas define uma zona de engajamento comum a ambas as unidades.

4) Regras de combate

4.1 — ***Unidades de Infantaria, de Tanques e de Transportes Blindados***
4.1.1 — Todas as unidades de Infantaria, bem como as de Tanques e de Transportes Blindados, devem combater unidades inimigas *de qualquer tipo,* com as quais estiverem engajadas em uma situação de combate. As unidades de Infantaria, de Tanques e de Transportes Blindados não podem combater unidades inimigas que não estejam em casas adjacentes às suas.
4.1.2 — Cada combate é decidido conforme as Regras de Resolução de Combate. (Veja itens de 4.5.1 até 4.5.10.)
4.1.3 — O Atacante pode escolher com que unidades suas vai atacar e, também, quais as unidades do Defensor, que vão ser atacadas, desde que: a) ao fim da *fase de combate* (fase 4 para o General Israelense e fase 8 para o General Egípcio), todas as unidades do Atacante que estavam engajadas em situação de combate tenham participado de algum combate; b) todas as unidades do Defensor também engajadas em situação de combate tenham sido atacadas ao fim da Fase de Combate.
4.1.4 — Qualquer unidade do Defensor pode ser atacada por mais de uma unidade inimiga que se encontre em uma casa adjacente à casa por ela ocupada. Como toda casa possui até seis casas adjacentes, qualquer unidade do Defensor pode sofrer ataque de até seis unidades do Atacante e, além disso, ser ainda alvo do fogo de barragem de unidades de artilharia, conforme foi estabelecido nas regras do item 4.2.
4.1.5 — Qualquer unidade do Atacante pode atacar mais de uma unidade do Defensor situada em uma casa adjacente à casa em que se encontra. Hipoteticamente, portanto, uma unidade do Atacante cercada por várias unidads do Defensor pode (e deve) atacar todas elas num só combate, conforme o estabelecido nas regras do item 4.5.
4.1.6 — Nenhuma unidade pode participar de mais de um ataque na mesma fase de ataque, e nenhuma unidade pode sofrer mais de um ataque na mesma fase de ataque. No exemplo dado no item anterior (4.1.5), o Atacante combate várias unidades inimigas ao mesmo tempo, mas **em um único ataque.**

4.2 — *Unidades de Artilharia (canhões e foguetes terra-terra)*

4.2.1 — As unidades de Artilharia podem participar de três tipos diferentes de combate: a) contra unidades inimigas situadas em casas adjacentes; b) contra unidades inimigas situadas em casas distantes, suplementando com fogo de barragem o Índice de Combate de unidades amigas que estejam atacando alguma unidade inimiga; c) contra unidades inimigas situadas em casas distantes, de forma indireta e defensiva, ao suplementar com fogo de cobertura o Índice de Combate de unidades amigas atacadas, conforme as regras do item 4.5.

4.2.2 — Quando se engajam em combate com unidades inimigas em casas adjacentes, as unidades de Artilharia estão sujeitas às regras válidas para unidades de Infantaria, de Tanques e de Transportes Blindados.

4.2.3 — Quando atacam unidades inimigas situadas em casas distantes com fogo de barragem, as unidades de Artilharia não são afetadas pelos resultados do combate. As unidades de Artilharia também não são afetadas pelos resultados de combate quando atuam defensivamente, suplementando com fogo de cobertura o Índice de Combate de unidades amigas atacadas.

4.2.4 — Em virtude da regra 4.1.6, a unidade de Artilharia engajada em combate com unidades inimigas adjacentes não pode atuar com fogo de barragem ou cobertura (isto é, não pode participar dos tipos de combate descritos em 4.2.1b e 4.2.1c.)

4.2.5 — O Alcance de Fogo de cada unidade de Artilharia — de barragem ou de cobertura — é determinado pelo número situado acima da silhueta de cada unidade desse tipo, que indica o número máximo de casas, *vazias ou ocupadas,* que podem ser transpostas até se atingir o alvo. A contagem do Alcance de Fogo começa em qualquer das casas adjacentes à casa em que estiver a unidade de Artilharia, e pode estender-se até a casa ocupada pela unidade **inimiga** atingida, inclusive. Em outras palavras, **a contagem do Alcance de Fogo de Artilharia inclui a casa ocupada pelo alvo, mas não inclui a casa ocupada pela unidade de Artilharia.**

4.2.6 — Nenhuma unidade de Artilharia pode atacar, isoladamente, unidades inimigas com fogo de barragem. Só pode fazê-lo em apoio a alguma unidade amiga engajada em combate. Para efetuar um ataque sozinha, uma unidade de Artilharia precisa estar situada em uma casa adjacente à casa ocupada pela unidade inimiga que é o seu alvo.

4.2.7 — As unidades de Artilharia não podem suplementar mais do que um Índice de Combate por rodada — isto é, só podem atuar *uma vez* por rodada, tanto no ataque como defensivamente.

4.3 — *Unidade de Engenharia*

4.3.1 — A única unidade de Engenharia que participa do jogo é o Batalhão de Engenharia Israelense, que tem a missão de estabelecer uma ponte no Canal de Suez. Essa unidade tem um Índice de Mobilidade e um Índice de Combate, da mesma forma que as unidades de Infantaria, de Tanques ou de Transportes Blindados. Sua atuação é regida pelas mesmas regras aplicáveis a tais tipos de unidades, exceto na particularidade descrita no item seguinte.

4.3.2 — Quando for eliminada por efeito de combate, a unidade de Engenharia pode retornar ao jogo na fase de movimentação da rodada seguinte (Fase 1), usando para isso a mesma casa de entrada utilizada pelos reforços israelenses (a casa de número 2505, na entrada de Jerusalém).

4.4 — *Unidade SAM*

4.4.1 — As unidades SAM, egípcias, não têm Índices de Combate, de Mobilidade e nem zonas de engajamento. Assim, toda unidade SAM é eliminada quando uma unidade israelense ocupa ou cruza a casa em que ela se encontra.

4.5 — *Resolução de Combates*

4.5.1 — Antes da resolução de cada combate, o Atacante deve indicar:

a) qual a unidade do Defensor que ele irá atacar;

b) quais de suas unidades adjacentes à unidade atacada participarão do combate;

c) quais de suas unidades de Artilharia estarão apoiando, com fogo de barragem, o ataque contra a unidade do Defensor.

O Defensor, por sua vez, deverá indicar quais de suas unidades de Artilharia estarão apoiando a unidade atacada com fogo de cobertura.

4.5.2 — Efetua-se, em seguida, o cálculo dos Índices de Combate (IC) de todas as unidades do Atacante (inclusive das unidades de artilharia). O Defensor, então, soma ao IC de sua unidade atacada o IC de todas as suas unidades de Artilharia que estiverem dando cobertura a ela. A esse total ele acrescenta os pontos correspondentes à Influência do Terreno como fator defensivo (veja as regras do item 4.5.10). No IC total do Defensor devem ser sempre incluídos os pontos relativos à Influência do Terreno como fator defensivo.

4.5.3 — A soma dos ICs das unidades do Atacante é então comparada com a soma dos ICs do Defensor. A diferença indicará qual a coluna da Tabela de Efeitos de Combate em

que deverá ser verificado o resultado do combate. Assim:

a) se o IC total do Atacante **for igual ou inferior à metade** do IC total do Defensor (devendo-se sempre computar neste último os pontos da Influência do Terreno como fator defensivo), o combate será resolvido pela **coluna (-2)** da Tabela de Efeitos de Combate;

b) se o IC total do Atacante for **inferior** ao IC total do Defensor, mas **superior à metade dos seus pontos,** o combate será resolvido pela **coluna (-1)** da Tabela de Efeitos de Combate;

c) se o IC total do Atacante for **igual ou superior** ao do Defensor, mas **inferior ao dobro de seus pontos,** o combate será resolvido pela **coluna (=)** da Tabela de Efeitos de Combate;

d) se o IC total do Atacante for **duas vezes superior** ao do Defensor — ou um pouco mais, mas sem chegar ao triplo dos seus pontos — o combate será resolvido pela **coluna (+1)** da Tabela de Efeitos de Combate;

e) se o IC total do Atacante for **três ou mais vezes superior** ao do Defensor, o combate será resolvido pela **coluna (+2)** da Tabela de Efeitos de Combate.

4.5.4 — Uma vez determinada a coluna que indicará o resultado do combate, o Atacante lança os dados. O número obtido indicará qual o efeito que deverá ser aplicado às unidades engajadas no combate.

4.5.5 — O efeito do combate será exercido imediatamente em todas as unidades engajadas no combate, antes de se passar à resolução de qualquer outro combate da mesma fase.

4.5.6 — As unidades do Defensor sofrem os efeitos de combate sempre **antes** das unidades do Atacante.

4.5.7 — Nesse item estão relacionados, a seguir, todos os possíveis efeitos de combate desse jogo, em ordem alfabética. Os procedimentos de recuo são descritos no item 4.5.8. Os procedimentos de baixas são descritos no item 4.5.9.

— **AE (Atacante Eliminado):** retira-se do tabuleiro *uma* das unidades que participaram do ataque, escolhida pelo Atacante e as demais têm que recuar uma casa cada uma.

— **ARB (Atacante Recua com Baixas):** *todas* as unidades do Atacante deslocam-se uma casa, de modo a deixarem livres as zonas de engajamento das unidades atacadas. Sofre baixas uma das unidades do Atacante, por ele escolhida (ver 4.5.8 e 4.5.9).

— **ARI (Atacante Recua Intacto):** nesse caso, o procedimento é o mesmo descrito na regra anterior, mas sem aplicação de baixas às unidades atacantes.

— **AVB (Atacante Vence com Baixas):** apenas *uma* das unidades atacantes sofre baixas, e pode ser escolhida pelo Atacante. Qualquer uma das unidades que tenha participado do ataque pode ocupar a casa eventualmente deixada vaga pelo recuo ou pela eliminação da unidade atacada. Esse tipo de avanço não é impedido por zonas de engajamento inimigas.

— **AVI (Atacante Vence Intacto):** o Atacante pode avançar, como descrito na regra anterior, e não sofre baixas.

— **DE (Defensor Eliminado):** retira-se do tabuleiro *uma* das unidades defensoras que participaram do combate, escolhida pelo Defensor, e as demais recuam uma casa.

— **DRB (Defensor Recua com Baixas):** *todas* as unidades defensoras deslocam-se uma casa, de modo a deixarem livre a zona de engajamento da(s) unidade(s) atacante(s). Sofre baixas uma das unidades do Defensor, por ele escolhida (ver 4.5.8 e 4.5.9).

— **DRI (Defensor Recua Intacto):** nesse caso, o procedimento é o mesmo da regra anterior, mas sem aplicação de baixas às unidades defensoras.

— **DVB (Defensor Vence com Baixas):** apenas *uma* das unidades defensoras sofre baixas, e pode ser escolhida pelo Defensor. Nesse caso o Defensor não ocupa a(s) casa(s) eventualmente desocupada(s) pelo recuo do Atacante.

— **DVI (Defensor Vence Intacto):** o Defensor vence sem sofrer baixas, mas não ocupa a(s) casa(s) eventualmente desocupada(s) pelo Atacante.

4.5.8 — *Regras do Recuo*

— A unidade que sofrer efeito de recuo deve ser imediatamente deslocada uma casa, em qualquer direção possível, de modo a sair da zona de engajamento da unidade inimiga com a qual estava envolvida em combate.

— A unidade forçada a recuar será eliminada se:

a) *todas* as casas adjacentes à sua estiverem ocupadas por unidades inimigas ou em zonas de engajamento delas;

b) as únicas casas adjacentes livres estiverem interditadas pela interposição do Canal de Suez ou se forem lagos.

— No recuo, a unidade em retirada poderá ocupar qualquer casa adjacente que esteja ocupada por uma unidade amiga, desde que esta também recue para uma outra casa, permitindo assim o recuo da unidade amiga. Outras unidades poderão ser sucessivamente deslocadas, se esse deslocamento em cadeia for o único modo de abrir vaga para a unidade forçada a recuar. Mas, se o recuo múltiplo en-

volver a eliminação de qualquer uma das unidades deslocadas, a eliminação recairá sobre a primeira unidade forçada a recuar. Nesse caso, as demais unidades não se deslocarão.

4.5.9 — *Regras de Baixas*

— A unidade que sofrer baixas terá reduzidos seus Índices de Combate e de Mobilidade.

— Para indicar que sofreu baixas a unidade terá de ser imediatamente virada, ficando seu verso para cima.

Atenção: Quando a unidade está intacta, seu símbolo é preto; e, quando ela sofre baixas, seu símbolo é branco.

— Se já tiver sofrido baixas, em decorrência de combate anterior, a unidade novamente punida com baixas será eliminada do jogo, mesmo que a unidade inimiga com a qual ela estava engajada em combate também for eliminada.

— Ao escolher a unidade sua que deverá sofrer baixa (em efeitos ARB, AVB, DRB ou DVB), a primeira escolha do jogador deve recair sobre unidades que já tenham sofrido baixas antes, as quais serão eliminadas por força da regra anterior. Só quando não tiver mais nenhuma unidade com baixas entre as que participaram do combate é que o jogador poderá indicar livremente as unidades a que se aplicará o efeito das baixas.

4.5.10 — *Influência do Terreno na Resolução de Combates*

A natureza do terreno nunca afeta o Índice de Combate do Atacante, mas apenas o do Defensor.

As unidades do Defensor recebem acréscimos de pontos a seus Índices de Combate, conforme a Tabela de Influências do Terreno como fator defensivo.

Se uma casa for atravessada por estrada, a unidade defensora não se beneficiará da influência do terreno, pois a estrada anula o efeito do terreno pelo qual passa.

O fogo de barragem e o fogo de cobertura das unidades de artilharia nunca são afetados pela natureza do terreno em que se situam tais unidades. As unidades de artilharia recebem influência de terreno somente quando engajadas em combate direto com unidades inimigas adjacentes.

5) Posição inicial e entrada das unidades no tabuleiro

5.1 — As unidades egípcias que começam o jogo já ocupando posições no tabuleiro são as seguintes, em número e tipo:

6 batalhões de infantaria (2.15)
2 batalhões de transportes blindados (2.20)
2 baterias de foguetes terra-terra (4.3.15)
1 batalhão de artilharia (8.3.15)
1 batalhão de tanques (3.20)
3 bases de mísseis SAM

5.2 — Essas unidades ocupam posições indicadas no tabuleiro, dentro de um quadro branco, de acordo com seus Índices de Combate e Mobilidade e do seu alcance de fogo, no caso das unidades de artilharia. As bases de mísseis SAM, que são fixas, devem ser colocadas nas casas de números 0121, 0211 e 0216, indicadas com asteriscos.

5.3 — As unidades israelenses que poderão entrar no jogo, desde o início da primeira rodada, são as seguintes, em número e tipo:

5 batalhões de transportes blindados (2.20)
1 batalhão de engenharia (2.15)
1 batalhão de artilharia motorizada de longo alcance (12.2.20)
1 batalhão de artilharia motorizada de alcance médio (8.2.20)
7 batalhões de tanques (4.20)

5.4 — As unidades israelenses poderão entrar no mapa pela casa n.º 2505 (na estrada de Jerusalém) ou pela casa n.º 1922, indiferentemente. Apenas a Unidade de Engenharia é obrigada a entrar pela casa n.º 2505.

Para as peças entrarem no tabuleiro, a primeira casa é contada sempre, na movimentação, da seguinte forma: a primeira unidade a entrar paga 1 ponto, a segunda, 2 pontos, e assim por diante.

Isso acontece nas duas casas de entrada (1922 e 2505), e os pontos são contados independentemente para cada uma delas, pois se trata de entradas diferentes.

6) Reforços

6.1 — Durante o andamento da partida o General Israelense recebe reforços na primeira rodada seguinte à rodada em que sua Unidade de Engenharia conseguir instalar a ponte sobre o Canal de Suez (isto é, quando sua Unidade de Engenharia atingir uma casa adjacente ao canal).

6.2 — A presença da ponte no Canal de Suez é indispensável para que os reforços israelenses possam entrar no jogo. Se a Unidade de Engenharia houver atingido o canal mas, posteriormente, tiver sido eliminada ou obrigada a recuar, os reforços não poderão entrar em jogo enquanto a ponte não for reconstruída (ver item 4.3).

6.3 — Os reforços israelenses são constituídos pelas seguintes unidades:

3 batalhões de tanques (4.20)
3 batalhões de transportes blindados (2.20)

6.4 — Os reforços israelenses entram no tabuleiro somente pela casa n.º 2505, na estrada de Jerusalém.

6.5 — O General Egípcio recebe reforços, no

decorrer da partida, de acordo com o seguinte programa:

3.ª rodada — 1 batalhão de transportes blindados (2.20)
1 bateria de foguetes terra-terra (4.3.15)

4.ª rodada — 1 batalhão de transportes blindados (2.20)
1 batalhão de tanques pesados (5.20)
2 batalhões de artilharia (8.3.15)

5.ª rodada — 1 batalhão de transportes blindados (2.20)
2 batalhões de tanques pesados (5.20)

6.6 — Os reforços egípcios entram no tabuleiro por qualquer das seguintes casas: n.º 1201, n.º 0621 e n.º 0722.

6.7 — Tanto os reforços israelenses quanto os reforços egípcios entram em jogo na fase de movimentação (Fase 1 da rodada, para os israelenses, e Fase 5, para os egípcios). Os reforços podem entrar em ação, portanto, na mesma rodada em que chegam ao teatro das operações.

6.8 — Os reforços não poderão entrar pelas casas designadas, se estas estiverem ocupadas por unidades inimigas ou por unidades amigas situadas em zonas de engajamento inimigas.

6.9 — Se não puder entrar no tabuleiro por alguma das razões descritas em 6.8, a unidade de reforço entrará pela casa livre mais próxima da entrada regular e pagará um "pedágio" correspondente à natureza do terreno pelo qual tiver entrado.

6.10 — Se as casas de entrada de um reforço estiverem desocupadas, mas situadas em zona de engajamento inimiga, a unidade de reforço poderá entrar no tabuleiro, mas terá de cessar sua movimentação na primeira casa e engajar-se em combate com a(s) unidade(s) inimiga(s) cuja zona de engajamento tiver invadido.

6.11 — A entrada dos reforços poderá ser adiada para qualquer rodada seguinte, se assim preferir o General que os comanda.

7) Tipos de vitória

7.1 — **Vitória decisiva israelense:** o General Israelense obtém uma Vitória Decisiva se realizar *todos* os seguintes objetivos:

a) destruir (ver item 4.4.1) ou capturar (ver item 7.2) *todas* as unidades SAM egípcias;

b) ocupar ou controlar, de uma casa situada dentro da cidade, as duas entradas de Ismaília (casas de números 0803 e 1202);

c) ocupar ou controlar, também de uma casa no interior da cidade, duas entradas de Fahid (casas de n.ºs 0621 e 0722).

7.2 — Considera-se capturada uma unidade SAM quando qualquer unidade israelense, *ao fim do jogo,* estiver mais próxima dela do que esteja qualquer unidade egípcia.

7.3 — **Vitória parcial israelense:** o General Israelense consegue uma Vitória Parcial se tiver realizado **apenas dois** dos três objetivos especificados no item 7.1.

7.4 — **Vitória marginal israelense:** o General Israelense obtém uma Vitória Marginal se tiver realizado **apenas um** dos três objetivos especificados no item 7.1.

7.5. — **Vitória decisiva egípcia:** o General Egípcio obtém uma Vitória Decisiva quando, além de haver impedido o General Israelense de realizar os objetivos especificados nos itens 7.1, 7.3 e 7.4, houver também imposto a ele a perda de mais unidades do que aquelas que, ao fim do jogo, estiverem na margem oeste do Canal de Suez.

7.6 — **Vitória parcial egípcia:** o General Egípcio obtém uma Vitória Parcial se — além de haver impedido a realização dos objetivos especificados nos itens 7.1, 7.3 e 7.4 — conseguir ter desimpedida, ao fim do jogo, uma das estradas que ligam Fahid a Ismaília.

7.7 — **Vitória marginal egípcia:** o General Egípcio obtém uma Vitória Marginal se, ao fim do jogo, seu adversário não tiver realizado nenhum dos objetivos especificados nos itens 7.1, 7.3 e 7.4.

8) Duração da partida

A partida é formada, no máximo, de 6 rodadas. Hipoteticamente é possível que se decida, antes, se os dois jogadores concluírem que as condições de vitória alcançadas em uma determinada rodada não poderão ser alteradas nas rodadas seguintes. Ou, então, se algum dos generais "render-se" ao outro, caso em que se configura uma Vitória Decisiva.

GUARDAS DA RAINHA

MATERIAL DO JOGO

— o Tabuleiro n.º 5

— 6 tuchos vermelhos e 6 amarelos

— 1 peão vermelho e 1 amarelo

Esse jogo, do qual participam duas pessoas, encontra-se entre os jogos de tabuleiro mais antigos que se conhece. Trata-se de um jogo de estratégia, no qual o raciocínio constitui um fator indispensável para vencer o adversário.

O tabuleiro e as peças

Esse jogo é disputado em um tabuleiro formado por 91 casas hexagonais. Para facilitar a localização do seu centro e, também, a movimentação das peças, o hexágono central e duas fileiras de casas são de cor azul, alternando-se com fileiras de casas brancas a partir do centro do tabuleiro. Cada jogador possui sete peças da mesma cor: 1 rainha (representada por 1 peão) e 6 guardas (representados por 6 tuchos).

Objetivo do jogo

Vencerá o jogo o jogador que conseguir *uma* das seguintes coisas: colocar sua rainha na casa central do tabuleiro e ocupar as 6 casas vizinhas com seus guardas (ver **Figura 1**); ou, então, obrigar o adversário a ocupar com seus guardas as 6 casas vizinhas da casa central, sem que sua rainha esteja ocupando esta casa (ver **Figura 2**).

Posição inicial

A localização das peças para iniciar o jogo pode ser feita de duas formas:

1.º) As peças são colocadas no tabuleiro, ocupando a fileira de casas mais distante do centro e nas posições indicadas na **Figura 3.** Nesse caso, a partida já se inicia com a movimentação normal, que será explicada mais adiante.

2.º) As peças iniciam o jogo fora do tabuleiro. Nesse caso, em sua vez de jogar, cada um dos jogadores vai colocan-

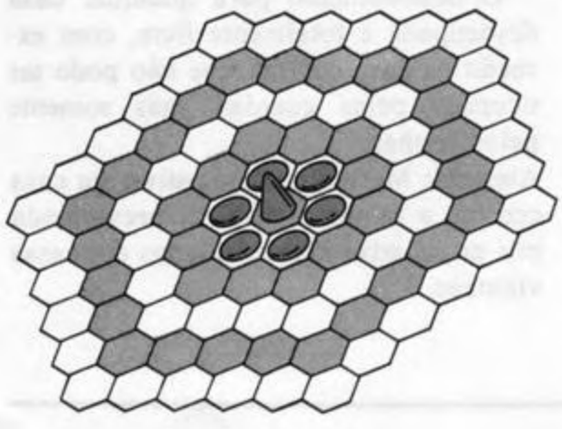

Figura 1

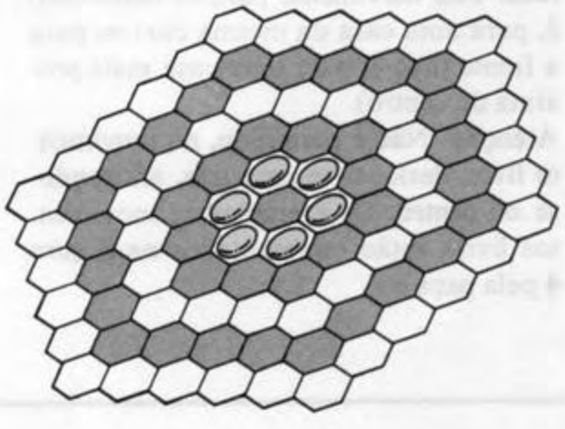

Figura 2

03/09/13

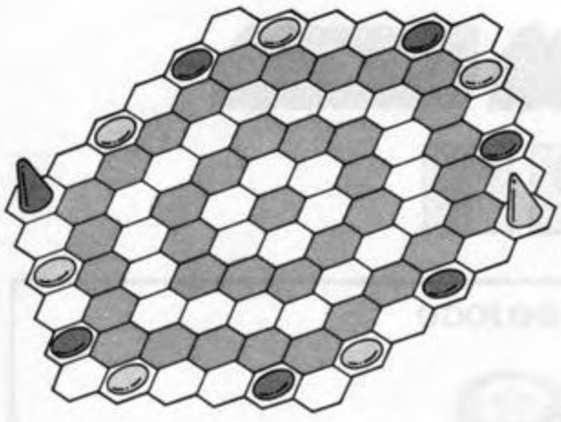

Figura 3

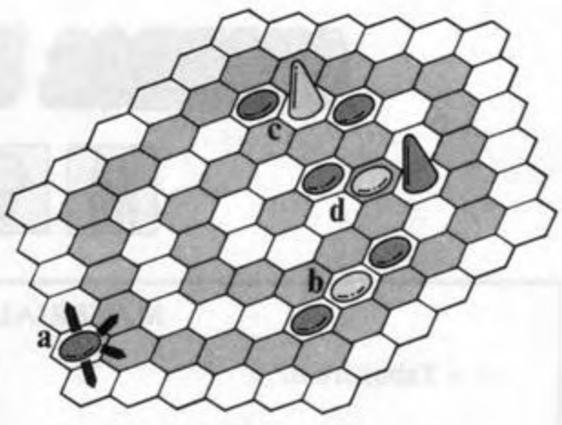

Figura 4

do suas peças (uma em cada vez) na casa que quiser, desde que esteja desocupada. Os jogadores só poderão começar a movimentar suas peças depois que já tiverem colocado todas elas no tabuleiro — isto é, após sua sétima jogada.

A movimentação das peças

Um sorteio prévio indica qual dos jogadores deverá iniciar o jogo. Então, o jogador sorteado movimenta uma de suas peças para uma casa vizinha. Depois, é a vez de jogar do adversário, que deve proceder da mesma forma, e assim sucessivamente até o fim do jogo. Em sua vez de jogar, cada um dos jogadores só pode mover ***uma*** de suas peças, e é obrigado a fazê-lo, não podendo "passar".

Os movimentos iniciais dependem da posição inicial que foi escolhida pelos jogadores. Nesse jogo existem dois tipos de movimento: os livres e os forçados. No movimento livre, o jogador escolhe a peça que deseja mover (qualquer uma) e a desloca para uma casa vizinha, podendo fazer esse movimento para os lados (isto é, para uma casa da mesma cor) ou para a frente (isto é, para uma casa mais próxima do centro).

Atenção: Não é permitido, no movimento livre, deslocar-se para trás, afastando-se do centro. Os exemplos de movimentos livres estão representados na **Figura 4** pela peça *a*.

Os jogadores podem fazer movimentos livres quando nenhuma de suas peças está **pressionada,** situação que é explicada a seguir.

Diz-se que uma peça está **pressionada** quando se encontra em uma casa situada entre duas casas ocupadas por peças adversárias, com as três peças em linha reta. Um exemplo de tal situação é dado na **Figura 4** pelas peças *b, c* e *d*. O jogador que tiver peças nessa situação é obrigado a fazer um movimento **forçado.** Se a peça pressionada for um guarda, o jogador deve movê-la para trás, para uma casa mais afastada do centro, que não esteja ocupada, mesmo que não seja uma casa vizinha. Mas, se a peça pressionada for uma rainha, o jogador deve movê-la para qualquer casa do tabuleiro **indicada pelo adversário.**

Se, em virtude de uma jogada, várias peças do adversário ficarem pressionadas, ele deverá afastá-las uma em cada jogada; e, se uma delas for a rainha, deverá ser movida em primeiro lugar.

O deslocamento para qualquer casa desocupada é totalmente livre, com exceção da casa central, que não pode ser ocupada pelos guardas, mas somente pelas rainhas.

Atenção: Mesmo quando estiver na casa central, a rainha poderá ser pressionada por peças adversárias situadas em casas vizinhas.

Corte aqui para separar os folhetos

REGRAS

MATERIAL DO JOGO

— o Tabuleiro n.º 6

— 7 pastilhas brancas

— 4 pastilhas pretas

Disputado por dois jogadores, em um tabuleiro circular, esse famoso jogo de estratégia foi inventado na Alemanha provavelmente durante a Idade Média. Atualmente existem inúmeras variantes suas em todo o mundo.

O tabuleiro e as peças

O tabuleiro **(Figura 1)** é constituído de sete círculos concêntricos, cortados por oito raios que só não cruzam o pequeno círculo central. Da intersecção entre raios e círculos resultam quarenta e nove casas, por onde se movimentam as peças.

As casas, embora desiguais em tamanho, têm o mesmo valor para efeito da movimentação de peças. Observando-se o tabuleiro, vê-se que nele existem três casas de cor rosa que constituem "zonas neutras" e cujas características especiais serão comentadas mais adiante. Além delas, há uma casa central de cor verde que é a "fortaleza".

Na **Figura 1** está indicada a posição que as peças ocupam no início do jogo. As 7 peças brancas, que são as **atacantes,** ocupam as casas mais afastadas do centro, com exceção apenas da zona neutra externa, que permanece vazia. As 4 peças pretas, que são as **defensoras,** situam-se nas casas brancas adjacentes (vizinhas) à fortaleza.

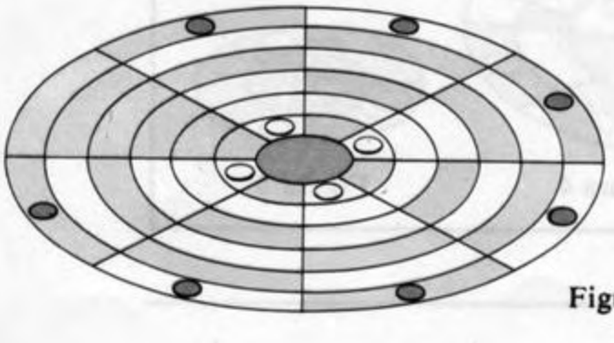

Figura 1

Objetivo do jogo

O jogador sorteado como "atacante" tentará avançar suas peças em direção à fortaleza, evitando ou eliminando as peças defensoras, até que possa invadi-la com pelo menos duas de suas peças. Se conseguir invadir a fortaleza com essas duas peças, vencerá o jogo.

O objetivo do "defensor" é capturar ou imobilizar as peças atacantes para evitar que sua fortaleza seja conquistada. No momento em que o atacante ficar com apenas 1 peça ou não puder mover suas peças, o defensor será declarado vencedor do jogo.

Movimentação das peças

O jogador atacante é que inicia o jogo, movimentando qualquer uma de suas peças para uma casa vizinha. Em seguida joga o defensor, procedendo da mesma maneira. E assim alternadamente: isto é, cada um dos jogadores, em sua vez de

jogar, movimenta uma — e apenas uma — de suas peças para uma casa vizinha. A movimentação das peças é obrigatória, não podendo os jogadores "passar" a sua vez de jogar.

Atenção: As casas em diagonal não são consideradas vizinhas, não sendo permitido, portanto, que as peças se movimentem nesse sentido.

Existe, entretanto, uma diferença básica entre a movimentação das peças atacantes e das peças defensoras: as peças atacantes podem movimentar-se para a frente (em direção à fortaleza) ou para os lados (mantendo-se no mesmo círculo em que estão), mas **não podem** andar para trás — isto é, **não podem** deslocar-se para um círculo maior do que aquele em que se encontram. Assim, uma peça atacante que entre na fortaleza estará imobilizada. (Veja os movimentos que podem ser feitos por uma peça atacante na **Figura 2**.)

As peças defensoras, porém, não sofrem essa limitação em seus movimentos, podendo mover-se para os lados, para a frente e para trás (veja a **Figura 3**). Mas em circunstância nenhuma uma peça defensora pode ocupar a fortaleza.

Tanto a defesa como o ataque só podem ocupar casas vazias — isto é, cada casa só pode conter uma peça por vez. A única exceção a essa regra acontece quando o jogador atacante vencer o jogo, pois estará ocupando a fortaleza com 2 de suas peças.

A captura das peças

Tanto o jogador atacante como o defensor podem eliminar do jogo peças adversárias, fazendo isso por meio da captura. A captura se faz no mesmo sentido do movimento — isto é, as peças atacantes só podem capturar uma peça adversária deslocando-se para a frente e para os lados, enquanto as peças defensoras podem capturar uma peça adversária deslocando-se para a frente, para os lados ou para trás.

O movimento de captura, como no jogo de damas, é feito com a peça que captura, dando um salto por cima de uma peça adversária que esteja em uma casa vizinha (ver **Figura 4**). A captura não é obrigatória, sendo feita apenas se o jogador assim o desejar. Em uma jogada, só se pode capturar uma peça do adversário, a qual será retirada do tabuleiro.

Atenção: A captura só pode ser feita se a casa de chegada, após o salto, estiver desocupada.

O interior da fortaleza não constitui proteção contra a captura. Portanto, uma peça atacante que nela se encontrar poderá ser capturada (ver **Figura 5**). Observe-se na figura que o defensor poderia capturar a peça atacante que se encontrava na fortaleza com 2 de suas peças, não podendo fazê-lo com as outras 2 peças porque as casas de chegada do salto estavam ocupadas.

As peças só estão protegidas da captura quando se encontram nas 3 casas que constituem "zonas neutras". Entretanto, pode-se partir de uma "zona neutra" para capturar uma peça adversária ou nela chegar como resultado de um salto de captura.

Figura 2

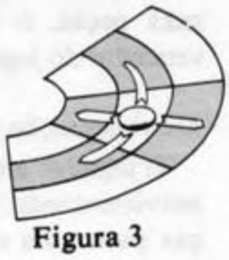

Figura 3

Figura 4

Figura 5