

A Guerra do

Congo

1998 - 1999



Wargame - Congo

Versão 2 - Julho/2002

Este wargame tem como objetivo simular os acontecimentos ocorridos entre Agosto de 1999 e Novembro de 1999, na África Central, no conflito que está sendo conhecido como a primeira grande guerra do continente africano.

Pretende-se através desta simulação criar condições de eventualmente obter os acontecimentos da história, porém não obrigatoriamente repeti-la, dando margem ao jogador experimentar novas soluções, avaliar novas situações e o mais importante: ter um lazer inteligente.

Mesmo tendo optado por não obter quaisquer vantagens comerciais advindas diretamente da comercialização deste produto, o autor *não abre mão da autoria do produto* e portanto permanece possuindo os *direitos de comercialização presentes ou futuros* deste wargame. O autor também terá direito de reclamar qualquer vantagem comercial obtida por terceiros através da comercialização indireta ou direta deste wargame. É livre a divulgação deste produto, *desde que sem fins comerciais ou vantagens financeiras de qualquer ordem*. Caso haja interesse comercial, o autor requer o direito de ser comunicado e consultado sobre a sua participação nestes empreendimentos. Aqueles que de alguma forma desejem contribuir para o aperfeiçoamento deste wargame, podem fazê-lo entrando em contato pelo e-mail lapis@rionet.com.br, sempre levando em conta o caráter de gratuidade desta iniciativa. O autor agradece a todos que colaboraram direta ou indiretamente na confecção deste wargame.

Índice

1. Introdução.....	3
1.1. Histórico do Conflito.....	3
1.2. Material.....	4
2. Regras Básicas.....	4
2.1. Seqüência do Jogo.....	4
2.2. Etapa de Preparação.....	5
2.3. Fase de Movimentação.....	5
2.4. Fase de Combate.....	5
2.5. Distâncias e Áreas.....	6
2.6. Organização de Unidades.....	6
2.7. Unidades Militares.....	6
2.7.1. Identificação da Unidade.....	6
2.7.2. Classificação da Unidade.....	6
2.8. Mapa.....	7
2.8.1. Tipos de Terreno.....	7
3. Movimentação.....	8
3.1. Poder de Movimentação.....	8
3.2. Restrições de Movimentação.....	9
3.2.1. Unidades Inimigas.....	9
3.2.2. Unidades Amigas (Estocagem).....	9
3.3. Terrenos Especiais.....	10
3.3.1. Estradas.....	10
3.3.2. Rios.....	10
3.3.3. Navegando pelo Rio Congo.....	10
3.3.4. Ferrovias.....	10
3.3.5. Mares e Lagos.....	10
3.3.6. Montanhas, Florestas e Pântanos.....	10
3.4. Entrada e Saída do Mapa.....	11
3.4.1. Abandonando o Teatro de Operações.....	11
3.4.2. Reforços.....	11
3.4.3. Mobilizando Forças.....	11
3.4.4. Posição Inicial.....	11
3.5. Movimento por Aeroportos.....	11

3.6.	Movimentação e Abastecimento.....	12
3.6.1.	<i>Linhas de Abastecimento</i>	12
3.6.2.	<i>Restrições Devidas ao Abastecimento</i>	12
4.	Combate.....	12
4.1.	Poder de Combate.....	12
4.2.	Influência do Terreno	13
4.2.1.	<i>Estradas, Ferrovias e Aeroportos</i>	13
4.2.2.	<i>Rios</i>	13
4.2.3.	<i>Vilas</i>	13
4.2.4.	<i>Cerco</i>	13
4.3.	Influência do Moral.....	14
4.3.1.	<i>Modificadores de Moral (ver Tabela 8)</i>	14
4.4.	Abastecimento e Combate	15
4.5.	Poder Aéreo.....	15
4.5.1.	<i>Ataques de Apoio às Forças de Solo</i>	15
4.5.2.	<i>Ataques de Bombardeio</i>	15
4.5.3.	<i>Ataques de Interdição</i>	16
4.6.	Resolução dos Ataques.....	16
4.6.1.	<i>Resultados do Combate</i>	16
4.6.2.	<i>Combates</i>	16
4.6.3.	<i>Bombardeios</i>	17
4.6.4.	<i>Interdição Aérea</i>	18
4.7.	Movimentação Após o Combate.....	18
4.7.1.	<i>Recuo após o Combate</i>	18
4.7.2.	<i>Avanço após o Combate</i>	19
5.	Baixas.....	19
5.1.	As Baixas como Resultado de Combate.....	19
5.2.	A Moral Como Fator de Coesão	20
5.3.	Recuperando as Baixas (Recompletamento).....	20
6.	Regras Especiais	21
7.	Vitória	21
8.	Regras Opcionais.....	22
8.1.	Reservas.....	22

1. Introdução

1.1. Histórico do Conflito

Entre 1996 e 1997 uma aliança entre Ruanda, Uganda, Angola, Burundi e Eritreia derrubou o governo do Marechal Mobutu e levou ao poder o AFDL (Aliança das Forças de Libertação do Congo-Zaire) de Laurent Desireé Kabila em Maio de 1997. O antigo Zaire passou então a se chamar República Democrática do Congo (DRC). A instabilidade na região neste pós-guerra, com diversos dos seus vizinhos enfrentando movimentos guerrilheiros, a complexa malha de etnias e tribos e a falha do governo Kabila em atender as reivindicações dos seus antigos aliados internos e externos tornando-se um governo ditatorial, levou o país novamente a guerra.

Em Julho de 1998 os rumores de um golpe de estado apoiado por Ruanda fizeram com que Kabila deportasse os assessores militares ruandenses que treinavam (e até comandavam) tropas no Congo. Foi durante esta operação que um oficial congolês, Sylvian Mbouki, acompanhado de dois soldados da Décima Brigada, invadiu uma rádio em Goma e anunciou um levante contra o governo do presidente Kabila.

O levante rapidamente se espalhou pela província de Kivu, apoiado por Ruanda, para atingir todo o leste e norte do país. Numa operação aerotransportada secreta os rebeldes capturaram as cidades de Muanda e a base naval de Banana no oeste do país e iniciaram a marcha sobre a capital, Kinshasa.

Somente no último minuto Kinshasa foi salva pelas tropas angolanas que através da Comunidade para o Desenvolvimento do Sul da África (SADC) intervieram no conflito no lado do governo Kabila, juntamente com Namíbia, Chad e Zimbábue.

O avanço dos Rebeldes pelo norte prosseguiu com a tomada de Kisangani, a segunda maior cidade do país. Agora apoiados também por Uganda e Burundi, os rebeldes e as tropas aliadas marcharam para o centro-sul do Congo, tomando Kalemie, Kabalo, Kasongo, Kindu e Bumba, rumando para as cidades de Mbuji-Mayi (rica em diamantes) e Mbandaka.

Desde o início de 1999, o conflito estabilizou-se com uma série de encontros e negociações para um cessar-fogo na região intermediados por Nelson Mandela e Muamar Kadafi entre outros, todos sem sucesso. Este impasse interessa a ambos os lados, na esperança que uma distante vitória militar rompa o equilíbrio e estabeleça uma posição dominante nas negociações. Enquanto a paz não vem, os aliados encontram-se livres para explorar a riqueza em minérios e financiar os armamentos necessários para uma eventual vitória militar.

Porém entre as duas alianças os conflitos entre os aliados e os conflitos internos em cada país introduzem uma incógnita e apontam para uma guerra de longa duração:

- As Forças Armadas do Congo (FAC) de Kabila, são uma incomum mistura do antigo exército de Mobutu (as Forças Armadas do Zaire - FAZ) e suas próprias forças da AFDL (Aliança da Forças Democráticas de Libertação do Zaire-Congo) composta de milícias de Banyamulenge e de Katanga. Este inexperiente exército não conta com oficiais treinados e possui um inadequado estado maior comandado pelo filho de Kabila (treinado na China e na Tanzânia). Como a melhor parte de suas forças desertou para o lado rebelde, Kabila começou um extenso programa de recrutamento e recorreu a experiência das forças estrangeiras e do reforço das guerrilhas de oposição dos seus inimigos.
- O Movimento Congolês pela Democracia (RCD) é uma aliança rebelde formada em 01 de Agosto de 1998, um dia antes do anúncio da rebelião e é composta por vários integrantes de diferentes orientações: Ernest Wamba dia Wamba, líder do RCD; Jean-Pierre Bemba do Movimento Nacional para a Libertação do Congo (MNLK), Arthur Zahidi Ngoma presidente do Partido Forças do Futuro, Antigos membros da AFDL de Kabila e ex-oficiais do FAC.
- As Forças Populares de Defesa de Uganda (UPDF) do presidente Yoweri Museveni, enfrenta os "seus" rebeldes da Forças Democráticas Aliadas (ADF) de Jamil Makulu e do Exército de Resistência "do Senhor" (LRA) de Joseph Kony, e os vizinhos hostis do Sudão e do Chad (apoiando os rebeldes "deles", a SPLA - Exército de Libertação do Sudão do Sul), além dos antigos simpatizantes do antigo ditador de Uganda, Idi Amim Dada.

- O Exército Patriótico de Ruanda (RPA) do presidente Paster Bizimungu enfrenta as forças do antigo governo (Ex-FAR) e das milícias do Interahamwe, responsáveis pelo genocídio de 1994. Ruanda é a principal interessada no conflito do Congo, tanto por questões de segurança das suas fronteiras, quanto pelas eventuais represálias de um governo Kabila, se este sair-se vencedor da guerra.
- Burundi enfrenta as forças da FDD (Forças de Defesa da Democracia), rebeldes que operam a partir do Congo. O conflito no Congo, sustenta o governo militar de Burundi no poder e garante a ocupação das fronteiras, levando a guerra para longe de suas cidades.
- A intervenção de Angola pelo MPLA (Movimento para a Libertação de Angola) do Presidente Eduardo dos Santos é mais uma resposta aos ataques da UNITA (União para a Libertação Total de Angola) de Jonas Savimbi dentro do território do Congo. Seu apoio a Kabila deve-se pelo compromisso deste de reprimir a UNITA em seu território e da desconfiança do apoio de Uganda e Ruanda à Savimbi. Angola também tem tropas na República do Congo apoiando o general Sassou Nguesso contra a guerrilha do ex-presidente Lissouba pelo mesmo motivo.
- O presidente Robert Mugabe do Zimbábue enviou tropas para o Congo para estabilizar a situação, porém os relatos de baixas em suas forças e a continuação da guerra levantaram vozes de insatisfação da oposição ao seu governo. Um golpe militar recentemente abortado e a prisão de 23 oficiais do exército são provas claras da impopularidade desta intervenção.
- Embora a contribuição da Namíbia seja pequena, o presidente Nujoma apoia uma solução pacífica para a guerra e assim rapidamente retirar suas forças de lá e concentrar-se em resolver seus problemas internos para candidatar-se a um inconstitucional terceiro mandato.

Tanto pelo número de países envolvidos no conflito, quanto pela duração e pela ausência das tradicionais forças coloniais européias, norte-americanas e soviéticas, esta guerra está sendo denominada a primeira grande guerra exclusivamente africana.

Referência: Africa's Seven Nations War – ICG – International Crisis Group, 21 Maio de 1999.

1.2. Material

O Material que compõe este wargame constitui-se de:

- Um tabuleiro de tamanho A2.
- 202 peças representando as unidades combatentes e marcadores.
- Dois dados de dez faces.
- Um livro de regras (este).
- Sete Tabelas e Quatro Marcadores.
- Uma calculadora (opcional).

2. Regras Básicas

2.1. Seqüência do Jogo

A seqüência do jogo será dividida em turnos, cada turno corresponde uma semana de tempo real. A totalidade dos eventos que este wargame pretende representar está contida entre o dia 02 de Agosto de 98 e o dia 14 de Novembro de 1998, portanto 15 turnos de jogo.

Cada turno será dividido em três etapas, uma para preparação e uma para cada um dos grupos de exércitos contentores.

A primeira etapa é de administração dos recursos e contagem de pontos, a segunda é sempre jogada pelo jogador que controlará as forças do Movimento Congolês pela Democracia liderada por Ernest Wamba (Rebeldes Congolezes, Uganda, Ruanda e Burundi) doravante denominados simplesmente **“Rebeldes”** e a terceira etapa será jogada depois pela SADC (Congo, Angola, Zimbábue e Namíbia), doravante denominadas simplesmente **“Congo”**.

As duas últimas etapas estão divididas em 2 fases seqüenciais, representando o agrupamento teórico de ações similares. A Fase de Movimentação e a Fase de Combate.

Assim temos:

1. Etapa de Administração
2. Etapa do jogador dos Rebeldes
 - 2.1. Movimentação
 - 2.2. Combate
3. Etapa do jogador do Congo
 - 3.1. Movimentação
 - 3.2. Combate

2.2. Etapa de Preparação

Na etapa de preparação os jogadores executam alguns procedimentos preparatórios à movimentação e combate, é uma etapa puramente administrativa do jogo. São eles:

- Mudança do marcador de turno: No tabuleiro existe um marcador que identifica o turno que está sendo jogado, neste momento o jogador avança o marcador em uma casa. O marcador do turno é uma peça de cor cáqui com uma bandeira.
- Atualização dos Pontos de Vitória: A cada turno, cada jogador deverá verificar as condições de vitória descritas no item 7 e acrescentar os pontos correspondentes no Marcador 4, Marcadores de Pontos de Vitória (um marcador para cada jogador).
- Ajuste do fator de Moral da Tropa: Também a cada turno, cada jogador deverá verificar os eventos modificadores do moral da tropa e deve atualizar o Marcador 2, Marcador de Pontos de Moral, que representa o estado psicológico médio das tropas de um determinado exército, conforme item 4.2 (um marcador para cada exército).
- Recuperação de Baixas: A cada turno os jogadores devem acrescentar os pontos de recompletamento nos seus respectivos marcadores (um para cada exército) segundo a Tabela 6 – Tabela de Recompletamento. Na sua etapa o jogador deve recuperar suas baixas, reajustando o Marcador 3, Marcador de Pontos de Recompletamento conforme descrito no item 5.
- Entrada de Reforços: A cada turno o jogador deve selecionar os reforços que vão entrar na sua fase de movimentação (caso os haja). Para tanto deve consultar a Tabela 7 e posicionar as unidades fora do mapa, próximas ao hexágono de entrada.
- Pontos de Poder Aéreo: A cada turno, o jogador do Congo deverá verificar na Tabela 5 - Tabela de Pontos de Poder Aéreo, quantos pontos poderá dispor para o turno e ajustar o Marcador 1, marcador de pontos de poder aéreo.

2.3. Fase de Movimentação

Nesta fase o jogador da etapa verifica as suas linhas de abastecimento (item 3.6.1) e escolhe quantas e quais peças deseja movimentar no mapa segundo o Poder de Movimentação (**PM**) de cada unidade e do tipo de terreno através do qual esta se desloca, observando as restrições de movimentação (item 3.2) e finalmente marca as unidades que escolheu como reserva de combate (regras opcionais, item 8.1).

2.4. Fase de Combate

Nesta fase o jogador da etapa assume o papel de atacante e o jogador adversário o de defensor, não importando o quadro geral do jogo. O atacante deve então identificar e anunciar as situações de combate existentes entre as unidades no mapa e depois os dois jogadores movem suas reservas (regras opcionais, item 8.1). O atacante então deve realizar os cálculos necessários a resolução do combate e jogar os dados de forma a obter o resultado final. O defensor deve então efetuar as baixas e recuos resultantes do combate, e o atacante deve, por fim, executar qualquer avanço após o combate (item 4.7). Todos estes procedimentos estão descritos em detalhes no item 4, adiante.

2.5. Distâncias e Áreas

A unidade de medida no jogo é o hexágono (ou *hex*) e um hexágono no mapa representa 65 Km entre suas duas faces opostas e portanto contém uma área de 3.168 Km².

Para se adequar a um hexágono, algumas distâncias sofreram aproximações. O Poder de Movimentação e alcance de algumas unidades, também foram aproximados visando uma adequação à grelha hexagonal.

2.6. Organização de Unidades

Devido a inexistência de dados mais precisos e de uma ordem de batalha detalhada e definida, o grosso das unidades teve seu contingente estimado. Devido ao nível semi-tático deste wargame e pelos contingentes conhecidos, a unidade organizacional básica é o regimento, contando que um regimento possua aproximadamente 3.000 homens como efetivo combatente, que três batalhões de 1.000 homens (mais unidades orgânicas*) formem um regimento e que três regimentos (mais unidades orgânicas*) formem uma divisão de 10.000 homens.

* Unidades orgânicas são frações de tropas especializadas que são diretamente subordinadas à um QG, como engenharia, artilharia, comunicações, artilharia anti-aérea, etc.

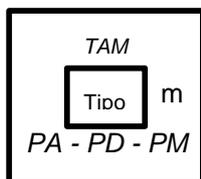
As demais unidades de apoio e outras unidades militares de caráter não combatente não serão representadas. Outros contingentes civis ou não combatentes serão igualmente desconsiderados.

2.7. Unidades Militares

2.7.1. Identificação da Unidade

As unidades militares empregadas são representadas por peças de cartão que possuem identificações na forma de alguns números que quantificam o valor daquela unidade em relação aos mecanismos deste wargame.

O esquema abaixo identifica cada um destes números:



TAM - Tamanho da Unidade - item 2.7.2.1 a seguir.

Tipo - Tipo da unidade - item 2.7.2.2 a seguir

m - Moral da unidade – item 4.2 a seguir.

PA - Poder de Ataque - item 4.1 a seguir.

PD - Poder de Defesa - item 4.1 a seguir.

PM - Poder de Movimentação - item 3.1 a seguir.

2.7.2. Classificação da Unidade

2.7.2.1. Quanto ao Tamanho:

Batalhão: Símbolo = "II" – 1.000 combatentes aproximadamente

Regimento: Símbolo = "III" – 3.000 combatentes aproximadamente

2.7.2.2. Quanto ao Tipo:



Infantaria: Unidades que tenham deslocamento a pé em regime de marcha, independente da especialidade, estão agrupados neste tipo. Cada unidade inclui além da infantaria, frações para engenharia, suprimentos, QGs e artilharias orgânicas.



Blindados: Unidades compostas principalmente por carros de combate blindados, incluindo também infantaria transportada em veículos mecanizados, frações de suprimentos, QGs e as unidades orgânicas.



Infantaria Motorizada: Unidades compostas principalmente por infantaria transportada em veículos motorizados, incluindo também alguns poucos carros de combate blindados e carros de reconhecimento, frações de suprimento, QGs e as unidades orgânicas.



Artilharia: Unidades de artilharia organizadas de forma independente, podendo ser artilharia de saturação de área, convencional, auto-propulsada, etc., incluindo também frações de suprimento, QGs e unidades orgânicas.



Guerrilheiros: Unidades de tropas não regulares, compostas basicamente de infantaria e artilharia leve, sem blindados. Tem como característica o profundo conhecimento do terreno e apoio popular local para abastecimento e reabastecimento.



Marcadores: Unidades que representam um estado temporário ou ordem aplicada à uma peça combatente, ou qualquer outra peça que não participe ativamente do jogo e sirva simplesmente como auxílio aos jogadores.

2.7.2.3. Quanto a origem:

As forças combatentes estão divididas em dois grupos de exércitos: O Movimento Congolês pela Democracia liderada por Ernest Wamba (**Rebeldes**) e seus aliados, Uganda, Ruanda e Burundi; e as forças legalistas de Kabila (**Congo**) e seus aliados, Angola, Zimbábue e Namíbia. As unidades serão distintas por cores para melhor identificação dos exércitos das alianças contentoras.

Países e Líderes:

		Burundi	PNAB - Presidente Pierre Buyoya
		Angola	MPLA - Presidente José Eduardo dos Santos
		Namíbia	Presidente Sam Nujoma
		Ruanda	RPA – Vice-Presidente Paul Kagame
		Uganda	UPDF - Presidente Youeri Museveni
		Zimbábue	Presidente Robert Mugabe
		Rebeldes	RCD – Kisangani : Ernest Wamba RCD – Goma : Emile Ilunga MNLK – Jean Pierre Bemba
		Congo	FAC – Laurent Kabila FDD - ADF / LRA - Jamil Makulu / Joseph Kony Milícias Interharawe / Ex-FAR

2.8. Mapa

O Mapa está dividido em hexágonos, contendo a região centro-africana da República do Congo, Congo, Uganda, Ruanda, Burundi, Angola, Zâmbia, Sudão e Tanzânia.

2.8.1. Tipos de Terreno

No Mapa deste wargame estão representados os diversos tipos de terrenos daquela região, assim como as cidades, vilas e estradas e outros pontos especiais do território. Sobre esta mapa foi colocada uma grelha hexagonal de forma a simplificarmos o cálculo das distâncias envolvidas. Ao invés de quilômetros, metros ou milhas, temos como unidade de distância, o **hexágono** (ou **hex**, no plural **hexes**). Todas as distâncias para fins de jogo serão calculadas em hexágonos.

Os tipos de terreno e outros símbolos contidos no mapa são os que se seguem:

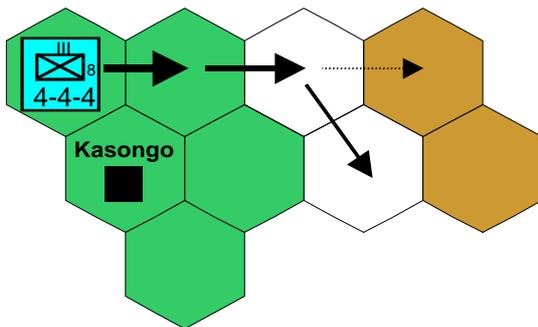
Mar/Lago		Rio Congo		Demais Rios	
Aberto		Savana		Floresta	
Pântano		Acidentado		Montanha	
Vila		Estrada		Ferrovia	
Cidade					

3. Movimentação

3.1. Poder de Movimentação

Cada unidade militar deve poder deslocar-se sobre o mapa para simular os movimentos de marcha e deslocamentos entre um local e outro. A capacidade de uma certa unidade se deslocar é representada pelo fator **PM**, o seu **Poder de Movimentação** ou **Pontos de Movimentação**.

Cada hex de terreno possui uma capacidade de “resistir” à passagem das unidades, chamada custo de movimentação do terreno, identificadas na Tabela 1. A cada fase de movimentação uma unidade pode deslocar-se do hex onde se localiza para um dos seis hexes adjacentes a escolha do jogador que a comanda. Para tanto, esta desconta de seu **PM** inicial o custo correspondente ao tipo terreno do hex onde entrou. Caso ainda possua um “saldo” de **PM**, a unidade repete a operação para um novo hex até que o jogador escolha não mais deslocar esta unidade ou que seu “saldo” em **PM** não seja suficiente para o movimento para o hex seguinte.



Exemplo: Uma unidade 4-4-4 (PM=4) desloca-se de um hex de floresta para outro hex de floresta. O “custo” do hex de floresta é de 2PM. O PM restante portanto é 4-2=2. Em seguida ela se move novamente para um hex de terreno aberto (custo = 1PM). Seu novo saldo é 2-1=1 PM. O custo de montanha é igual a 3PM, portanto a unidade não tem pontos suficientes para entrar neste hex. O jogador decide movê-la então para o outro hex de terreno aberto, o saldo agora é de 1-1=0, finalizando a movimentação desta peça, neste turno.

O **PM** de uma unidade não pode ser acumulado para o turno seguinte, nem pode ser transferido para outra unidade. Unidades em um mesmo hex não somam seus **PMs**.

- Não importando a situação, uma unidade sempre pode deslocar-se pelo menos um hex. *Exceção:* Unidades completamente cercadas.

Para efeito de cálculo, foram consideradas as seguintes taxas de movimento:

Movimento fluvial = 2400 (Km/semana) / 4 viagens / 65 (Km/hex) = aprox. 8 hexes/turno
 Movimento motorizado = 560 (Km/semana) / 65 (Km/hex) = aproximadamente 8 hexes/turno
 Movimento ferroviário = 4200 / 4 viagens / 65 = aproximadamente 15 hexes/turno
 Movimento à pé = 280 / 65 = 4 hexes/turno.
 1 semana = 1 turno.

3.2. Restrições de Movimentação

3.2.1. Unidades Inimigas

Toda unidade militar exerce controle absoluto sobre o hex que ocupa, neste hex nenhuma unidade inimiga pode entrar. Nos hexes adjacentes ao hex ocupado, esta mesma unidade exerce um controle de forma limitada. Assim, cada unidade militar possui uma **Zona de Controle** composta pelos seis hexes que lhe são adjacentes mais o hex que ela ocupa.

Esta **Zona de Controle** restringe o movimento de unidades adversárias da seguinte forma:

- Uma unidade pode entrar numa **Zona de Controle** de uma unidade inimiga pagando apenas o custo normal do terreno. Uma vez dentro de uma **Zona de Controle** inimiga ela pode deslocar-se para outro hex “pagando” 1PM extra mais os custos normais do terreno do hex para o qual está se movimentando e depois, caso lhe reste “saldo” em PM, prosseguir seu movimento normalmente. Este segundo hex também pode estar na **Zona de Controle** da mesma ou de outra unidade inimiga. Assim, para cada hex que pertença à uma zona de controle inimiga uma unidade devere “pagar” o custo do terreno mais 1PM extra.
- Uma unidade que inicie uma Fase de Movimentação numa situação onde não possa se movimentar para nenhum hex que não esteja sob na **Zona de Controle** inimiga é considerada sob cerco, mesmo assim esta pode andar um hex, não importando o custo do terreno. Uma unidade que não possua nenhum hex adjacente, desocupado de unidades inimigas para o qual possa se movimentar é considerada totalmente cercada e portanto impossibilitada de se movimentar.
- Unidades do tamanho de batalhão não possuem **Zona de Controle** além do hex que ocupa.
- Unidades Guerrilheiras ignoram o ponto extra de 1PM das **Zonas de Controle** inimigas. Entende-se que as unidades de guerrilhas conhecem o terreno e as táticas de infiltração.

3.2.2. Unidades Amigas (Estocagem)

Durante a fase de movimentação as unidades militares amigas devem procurar o melhor desdobramento (posicionamento) no campo de batalha. Unidades amigas não impõe restrições em razão de suas Zonas de Controle. Unidades amigas podem livremente passar por hexes ocupados por unidades amigas e por hexes adjacentes a elas. Ainda assim existem restrições que a movimentação de unidades amigas impõe umas às outras.

Todo terreno é caracterizado, também, por uma capacidade de comportar um certo contingente de unidades militares num mesmo momento. A esta capacidade damos o nome de **Estocagem**.

A **Estocagem** varia de acordo com o terreno ocupado (Tabela 1) e a cada término da fase de movimentação o jogador deve verificar se alguma de suas unidades ocupam um mesmo hex. Em cada caso o jogador deverá verificar se o terreno comporta a quantidade de tropas que neste momento ocupam o hex, da seguinte forma:

- Somar 1 ponto de **Estocagem** por cada unidade de tamanho batalhão.
- Somar 2 pontos de **Estocagem** por cada unidade de infantaria ou de guerrilheiros do tamanho regimento.
- Somar 3 pontos de **Estocagem** por cada unidade motorizada ou blindada de tamanho regimento.

Feita a soma, verificar se esta excede a capacidade do terreno (tabela 1). Em caso afirmativo o jogador deverá desfazer o(s) último(s) movimento(s) da(s) última(s) unidade(s) que entrou (entraram) neste hex, de forma a resolver o excesso de **Estocagem**.

- Analisando a estocagem e os terrenos, verificamos que certos tipos de unidades podem não entrar em certos tipos de terreno. Por exemplo, regimentos blindados ou motorizados não podem entrar em terrenos de pântano, floresta e montanha a não ser por estradas.

3.3. Terrenos Especiais

Existem terrenos que possuem características especiais quanto a movimentação:

3.3.1. Estradas

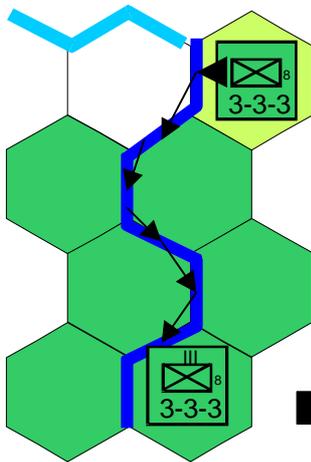
Para uma unidade percorrer uma estrada, ela deve primeiro entrar em um hex em cujo terreno haja uma estrada, pagando o custo do terreno normalmente. No próximo movimento, a unidade passa a pagar apenas o custo de movimentação da estrada, ignorando o custo do terreno, qualquer que seja ele.

Para sair da estrada a unidade simplesmente se desloca para um hex que não contenha a estrada, pagando o custo normal do terreno.

3.3.2. Rios

Para cruzar os rios as unidades que já estejam em um hex em cuja borda haja um rio pagam o custo do terreno para o qual desejam avançar normalmente acrescido de 1 PM. Caso estejam se movimentando por uma estrada ou ferrovia e haja uma ponte sobre o rio e esta ponte não esteja interdita (item 4.6.3), a unidade pode atravessar este rio pela ponte sem pagar nenhum ponto extra.

3.3.3. Navegando pelo Rio Congo



O Rio Congo possui excelente navegabilidade na maior parte do tempo, neste caso ele se comporta como uma estrada. Para navegar pelo Rio Congo, uma unidade deve iniciar a fase de movimentação em um hex adjacente ao Rio Congo. No início de sua movimentação a unidade “paga” metade do seu PM (qualquer que seja ele) para embarcar em uma das bordas do hex; a seguir ela se desloca pelo rio por cada segmento de hex por até 8 segmentos. Finalmente, a unidade “paga” a outra metade do seu PM para desembarcar em qualquer um dos dois hexes adjacentes à borda do rio em que parou de navegar.

Exemplo:

Uma unidade embarca no Rio Congo gastando metade do seu PM, desloca-se pelas bordas dos hexes 5 vezes (poderia ser até 12 vezes) e finalmente gasta a outra metade do PM para desembarcar.

Uma unidade deve sempre desembarcar ao final do seu movimento. Todas as restrições de Zona de Controle são aplicáveis, isto é, uma unidade não pode entrar em um segmento numa borda de hex ocupado por uma unidade inimiga.

3.3.4. Ferrovias

Para movimentar-se pelas ferrovias, uma unidade deve iniciar sua fase de movimento em um hex de ferrovia. Ela paga metade do seu PM (não importando quanto seja) para embarcar. Em seguida ela pode deslocar-se por até 15 hexes de ferrovia. Para desembarcar a unidade gasta a outra metade do seu PM.

Uma unidade deve sempre desembarcar ao final do seu movimento. Todas as restrições de Zona de Controle são aplicáveis, isto é, uma unidade não pode entrar em um hex de ferrovia ocupado por forças inimigas.

3.3.5. Mares e Lagos

Não é permitido o movimento nem a permanência de unidades em hexes de mares e lagos.

3.3.6. Montanhas, Florestas e Pântanos

Unidades blindadas e motorizadas não podem entrar em hexes de floresta, de montanha e de pântano a não ser por estradas e ferrovias.

3.4. Entrada e Saída do Mapa

3.4.1. Abandonando o Teatro de Operações

Uma unidade pode, caso o jogador que a controla assim o desejar, deixar a área de combate saindo do mapa. Para sair do mapa basta o jogador levar sua unidade até um dos hexes na borda do mapa e 'gastar' **PM** como se o hex seguinte possuísse o mesmo terreno do hex atual.

Uma vez que tenha saído do mapa, uma unidade, *em hipótese alguma pode retornar ao jogo*. Entretanto para fins de pontos de vitória ela não é considerada como destruída.

3.4.2. Reforços

Os reforços são as unidades que não estão inicialmente posicionadas no mapa já no início do jogo. Estas devem então se movimentar para entrar no teatro de operações.

As unidades de reforço de um exército entram por um determinado hex de estrada ou ferrovia (hexes R1, R2 ou R3) em turnos determinados (Vide Tabela 7). Se várias unidades entrarem pelo mesmo hex, o jogador deverá escolher a ordem pela qual as unidades devem entrar. Assim, a primeira unidade paga pelo hex de entrada o seu custo normal e faz o restante de seu movimento normalmente. A segunda unidade deve pagar pelo primeiro hex o seu custo normal mais **1PM** (ou andar somente 14 hexes, no caso de ferrovia). A terceira o custo normal mais **2PM** (ou andar somente 13 hexes, no caso de ferrovia), e assim por diante até a última unidade. Entende-se que a unidade já vinha movimentando-se por estrada ou ferrovia. O jogador pode a seu critério escolher se aquela unidade entra por movimento rodoviário ou ferroviário.

3.4.3. Mobilizando Forças

Também como reforço algumas unidades "aparecem do nada" em algumas cidades e vilas. Entende-se que elas estejam se reunindo ou se mobilizando naquele local e que a partir daquele turno se tornaram operacionais.

Caso uma unidade esteja designada para entrar numa vila ou cidade e esta esteja ocupada ou cercada por forças inimigas, o jogador pode mobiliza-las na cidade ou vila mais próxima sob seu controle, que não estejam cercadas.

Em alguns casos o reforço está designado simplesmente para uma cidade ou vila mais um alcance em hexes e então o jogador está livre para escolher o local de mobilização que preferir dentro desta região.

3.4.4. Posição Inicial

A posição inicial de cada unidade no mapa está associada ao turno em que esta poderá se deslocar. Uma unidade que inicia o jogo no mapa pode se defender e atacar desde o primeiro turno, mas somente poderá se movimentar a partir do turno indicado ou se for forçada por resultado de combate a se movimentar (item 4.7).

3.5. Movimento por Aeroportos

Existem em algumas cidades a marcação de Aeroportos. Estes podem ser divididos em **pistas de pouso e aeroportos**. As pistas de pouso comportam um tráfego inferior aos aeroportos. Um jogador que possua duas cidades onde se localizam os aeroportos ou pistas de pouso podem transportar unidades diretamente de um hex para o outro. As unidades à serem transportadas devem iniciar o turno em um hex de aeroporto (ou pista de pouso) e gastam metade do seu PM para embarcar. A seguir o jogador simplesmente transfere esta unidade para o outro aeroporto (ou pista de pouso), onde a unidade gasta a outra metade do seu PM para desembarcar.

Um aeroporto transportará até quatro pontos de **Estocagem** por turno. Uma pista de pouso transportará até dois pontos de **Estocagem** por turno. Os movimentos são cumulativos e portanto um aeroporto não poderá, por exemplo, *enviar* duas unidades de infantaria e *receber* uma outra unidade. Uma pista de pouso somente enviará *ou* receberá uma unidade de infantaria por turno, por exemplo.

No ponto de chegada os limites de **estocagem** deverão ser respeitados. Zonas de Controle inimigas não impedem o movimento por aeroporto, mesmo que a cidade esteja completamente cercada.

3.6. Movimentação e Abastecimento

3.6.1. Linhas de Abastecimento

Para poder se movimentar uma unidade deve estar abastecida. Para estar abastecida, a unidade deve poder traçar uma linha teórica de abastecimento desde o seu hex atual até um hex cidade ou de vila, um hex de estrada ou um hex de ferrovia ou ainda uma borda do Rio Congo ou uma combinação destes que leve até um *Centro de Abastecimento*.

O abastecimento é realizado pelas unidades de suprimento através de comboios de aviões, caminhões, trens, cavalos, barcos, etc. não representados como peças. Para simular este movimento, é considerada uma linha teórica de abastecimento que parte dos Centros de Abastecimento até cada uma de suas unidades.

Os centros de abastecimento são as cidades de **Kampala, Kisangani, Kigali, Boma, Mbandaka, Bujumbura, Kinshasa, Luanda e Kamina**.

Cada jogador deve traçar a partir de um dos seus centros de abastecimento uma **rota hipotética** para os seus comboios apenas por hexes de estradas, ferrovias ou pelas bordas do Rio Congo que estejam livres de quaisquer unidades inimigas.

Uma unidade para estar abastecida deve estar em um hex que esteja em até 3 **PMs** de distância de qualquer hex destas **rotas hipotéticas**. Considera-se que esta pequena distância restante é coberta pelo pessoal de suprimento da própria unidade. Esta distância de 3PMs também deve estar livre de quaisquer unidades inimigas.

- Quaisquer unidades, mesmo que cercadas, em um hex com Aeroporto ou Pista de Pouso serão consideradas abastecidas.
- As unidades de Guerrilheiros *sempre* estão abastecidas.

3.6.2. Restrições Devidas ao Abastecimento

Uma unidade abastecida, move-se de acordo com as regras descritas anteriormente, sem nenhuma penalidade. Qualquer unidade que não esteja abastecida no início de sua movimentação, perde imediatamente metade do seu **PM** (arredonda-se para baixo) e não poderá realizar movimentos por ferrovia nem navegar pelo Rio Congo.

- *Especial: Uma unidade motorizada desabastecida pode optar por receber uma baixa e movimentar-se com seu PM total (abandono de equipamento).*

4. Combate

4.1. Poder de Combate

Toda unidade militar tem como característica o **Poder de Combate**, este poder de combate é dividido em duas categorias distintas: poder de ataque e poder de defesa. As manobras, a organização no campo de batalha, a cadeia de comando, o treinamento e as armas condicionam ambos.

Quando está atacando, uma unidade deve procurar causar danos a uma unidade inimiga de modo a subjugar-la e derrotá-la da melhor maneira possível. Esta capacidade é representada pelo **Poder de Ataque (PA)** de uma unidade.

Quando na defesa, a unidade deve procurar preservar suas forças e desgastar as do inimigo, usando formações defensivas e aproveitando as condições do campo de batalha. Representando as características defensivas de uma unidade temos o **Poder de Defesa (PD)**.

As unidades possuem diferentes pontos de **PA** e **PD** e sua relação define se uma unidade é apropriada à defesa ou ao ataque.

Para haver um combate é necessário que uma (ou mais) unidades estejam na **Zona de Controle** exercida por uma unidade inimiga. Estando em hexes adjacentes, as unidades já caracterizam uma situação de combate em que a unidade que se moveu por último e buscou o engajamento, é denominada como atacante, conseqüentemente a unidade inimiga é a defensora neste combate, não importando o quadro geral do jogo.

Quando a Fase de Movimentação é concluída, inicia-se a Fase de Combate. Nesta fase o jogador atacante deverá identificar todas as situações de combate existentes no tabuleiro. Somente um hex contendo unidades inimigas é atacado por vez, sendo que todas as unidades naquele hex devem ser atacadas no mesmo combate.

O atacante pode escolher **se** vai realizar um ataque e deverá identificar quais as unidades atacantes que efetivamente vão atacar, não sendo necessário que este use todas as unidades em situação de combate.

- Nenhuma unidade atacante pode atacar mais de uma vez por Fase de Combate, assim como uma unidade defensora não pode ser atacada mais de uma vez por Fase de Combate (exceção: Recuo por resultado de combate - item 4.7).

Identificadas as unidades atacantes e as defensoras, pode-se somar o **PA** das unidades atacantes e o **PD** das unidades defensoras e constituir uma primeira relação de forças, dividindo-se o **PA** pelo **PD** e, ignorando a parte fracionária, buscar a correspondência desta relação na Tabela de Resolução de Combate (Tabela 2).

Porém existem outros fatores que devem ser considerados antes de obtermos o resultado final do combate.

4.2. Influência do Terreno

O terreno é sempre a favor das forças defensoras e sempre contra as forças atacantes, aquele que ataca deve vencer o terreno, além do inimigo. Para simularmos os efeitos da influência do terreno no combate, uma vez que tenhamos estabelecido a relação de forças inicial e identificado a coluna na Tabela 2, aplicamos a influência do terreno sob a forma de colunas *à esquerda* que esta relação deve ser deslocada na tabela, procurando sempre a redução da relação de forças.

Para sabermos quantas colunas devemos deslocar para a esquerda basta identificarmos o tipo de terreno em que a unidade defensora se encontra e consultamos a tabela de terreno existente no mapa ou na Tabela 1.

Existem situações especiais de configuração do terreno que devem ser consideradas:

4.2.1. Estradas, Ferrovias e Aeroportos

Não há influência alguma destes tipos de terreno nas relações de combate. Considera-se então apenas o terreno onde a estrada, a ferrovia ou o aeroporto estão situados.

4.2.2. Rios

A unidade defensora só se beneficia da vantagem do rio se *todas* as unidades atacantes estiverem do lado oposto do rio. As pontes não influenciam o combate.

4.2.3. Vilas

Por ser muito pequena, uma vila não possui influência na defesa dada pelo terreno onde está localizada.

4.2.4. Cerco

Uma unidade está cercada caso não exista um único hex adjacente a ela, que esteja fora da **Zona de Controle** do inimigo. Se em todos os hexes adjacentes existe uma unidade inimiga, a unidade estará completamente cercada.

Uma unidade cercada ou completamente cercada, quando atacada, é penalizada em uma coluna à direita na tabela de Resolução de Combates.

Uma unidade completamente cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, converte este recuo em uma baixa e caso o resultado de combate indique um recuo e uma baixa, o recuo se somará a baixa prévia, num total de duas baixas.

Uma unidade cercada que receba um resultado de combate com ordem de recuo, recua para um hex desocupado normalmente ou para um hex ocupado por unidades amigas, conforme o item 4.7.

Uma unidade cercada não recompõe baixas. Uma unidade cercada estará automaticamente desabastecida.

4.3. Influência do Moral

A união, o espírito de corpo, a determinação e a confiança do infante na vitória são representados pelo Moral da Tropa.

Este sentimento abrange todo o exército e estará representado pelo Marcador 2 (Marcador de Moral da Tropa) que varia entre o grau +2, que representa a confiança extrema, ao grau -5, que simboliza o descrédito completo. Cada exército tem um marcador próprio de moral. No início do jogo todos os marcadores são colocados em "0". Os marcadores variarão entre estes dois extremos durante os turnos de jogo, de acordo com os Modificadores de Moral (item 4.2.1), simulando os fatos históricos e estratégicos ocorridos durante o período do jogo e também o resultado do desempenho de um exército na batalha sobre a moral da tropa.

Em um combate a diferença entre os graus de moral identificados nos marcadores deverá ser somada ao dado da dezena para obtenção do resultado final do combate. Assim se o exército atacante possuir um grau +2 e o defensor -1, deverá ser adicionado 3 ao resultado do dado da dezena. Por outro lado se o atacante possuir -2 e o defensor 0, deverá ser subtraído 2 do resultado do dado de dezena.

Caso um ataque seja realizado com exércitos diferentes será considerado o menor moral entre eles. O mesmo vale para exércitos defensores.

4.3.1. Modificadores de Moral (ver Tabela 8)

Para as unidades do FAC de Kabila:

- -1 entre o turno 1 e turno 5, inclusive.
- -2 pela perda de Kinshasa (enquanto sua posse permanecer com o inimigo).
- +1 pela posse de Kisangani (enquanto permanecer em sua posse).
- -1 por unidade aliada que estiver em Kinshasa, Mbandaka ou Kisangani (enquanto permanecer).
- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver fora do Congo.

Para as unidades de Angola:

- -1 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora de Angola.
- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando dentro de Uganda, Ruanda ou Burundi.
- -2 para cada unidade *motorizada* sua eliminada.
- -1 se não houverem pontos de poder aéreo *neste* turno.

Para as unidades de Zimbábue e Namíbia:

- -1 para cada unidade sua eliminada.
- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando dentro de Uganda, Ruanda ou Burundi.
- -1 se não houverem pontos de poder aéreo *neste* turno.

Para as unidades do RCD ou MNLC:

- -2 pela perda de Kisangani (enquanto sua posse permanecer com o inimigo).
- +1 se pelo menos uma unidade ugandense ou ruandense estiver no território do Congo.
- +1 pela posse de Mbandaka ou Mbuji-Mayi (enquanto uma delas permanecer em sua posse).
- +2 pela posse de Kinshasa (enquanto permanecer em sua posse).

Para as unidades de Uganda:

- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora do Congo e de Uganda.
- +1 se não houver nenhuma unidade do ADF/LRA operando na margem leste do Rio Congo entre Bumba e Manono.
- -1 se houver pelo menos uma unidade do ADF/LRA em território Ugandense.

Para as unidade de Ruanda:

- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora do Congo e de Ruanda.
- +1 se não houver nenhuma unidade do FDD operando na margem leste do Rio Congo entre Bumba e Manono.
- -1 se houver pelo menos uma unidade do FDD dentro do território ruandense.

Para as unidades de Burundi:

- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora do Congo e de Burundi.
- +1 se não houver nenhuma do unidade do Interhaware/Ex-FAR operando na margem leste do Rio Congo entre Bumba.
- -1 se houver pelo menos uma unidade do Interhaware/Ex-FAR dentro do território de Burundi.

4.4. Abastecimento e Combate

Mantidas as descrições das **rotas de abastecimento** constantes no item 3.6, devem ser consideradas para o combate as seguintes restrições:

Uma unidade desabastecida tem seu PA e seu PD reduzidos em 1 ponto até o mínimo de 1.

- Uma unidade com baixa e desabastecida deverá ter seu PA e PD reduzido à metade (arredondados para baixo) **E** diminuídos em 1 ponto (até um mínimo final de 1).

4.5. Poder Aéreo

Neste wargame as unidades aéreas são simuladas apenas através de seu poder de apoio aos combates no solo, interdição de movimento e bombardeio de locais.

Os pontos de poder aéreo disponíveis são registrados no Marcador 1 - Marcador de Pontos de Poder Aéreo e são renovados a cada turno de acordo com a Tabela 5 - Tabela de Pontos de Poder Aéreo. Conforme forem sendo "gastos" estes pontos devem ser subtraídos do marcador de pontos de poder aéreo de forma a este sempre registrar o saldo restante dos pontos para o turno.

Os pontos de poder aéreo não podem ser acumulados para os turnos seguintes e perdem-se caso não sejam usados.

Três modalidades de ataque podem ser feitas com o uso de pontos de poder aéreo:

4.5.1. Ataques de Apoio às Forças de Solo

Para o apoio aos combates no solo, o jogador que possui pontos de poder aéreo simplesmente anuncia quantos pontos de seu poder aéreo deve ser somado aos pontos de defesa ou de ataque em cada combate.

4.5.2. Ataques de Bombardeio

Caso o jogador deseje atacar quaisquer unidades inimigas que não estejam em combate, ele pode fazê-lo anunciando as unidades atacadas e os pontos de poder aéreo que pretende usar. Este será considerado um "ataque de bombardeio".

Neste caso os pontos de poder aéreo devem multiplicar a soma dos pontos de defesa das unidades atacadas O jogador deverá procurar na tabela 3 (a Tabela de Bombardeio) a coluna que contenha um valor igual ou imediatamente menor ao número calculado. Em seguida ele deve verificar o fator de terreno no qual o ataque se localiza, aplicando-o conforme anteriormente descrito. A coluna assim obtida será a coluna final

do resultado do combate. Para saber a linha, basta rolar um dado de dez faces, o número encontrado (o fator de moral *não* deve ser levado em consideração), mais a coluna, definirá o resultado do bombardeio.

4.5.3. Ataques de Interdição

Caso o jogador deseje usar os pontos de poder aéreo para atacar um local e não uma unidade inimiga, este será considerado um ataque de interdição. Podem ser interditados somente os aeroportos, as ferrovias e as estradas. O jogador simplesmente anuncia o alvo a ser interditado (um hex que contenha um aeroporto, pista de pouso, estrada ou ferrovia) e os pontos que pretende usar para realizar os ataque.

Este valor deve ser levado à Tabela 4, a tabela de Interdição Aérea, e a coluna que indicar um valor igual ou imediatamente superior ao valor usado no ataque será escolhida como coluna do resultado do ataque. Em seguida ele deve verificar o fator de terreno no qual o ataque se localiza, aplicando-o conforme anteriormente descrito, identificando a coluna final do ataque. Para definir a linha, basta rolar um dado de dez faces (o fator de moral *não* deve ser levado em consideração) e o número resultante mais a coluna anteriormente definida indicarão o resultado do ataque.

Especial: Caso uma estrada ou ferrovia junto à um rio seja interditada, entende-se que a ponte sobre o rio também foi interditada, portanto para cruzar o rio as unidades devem pagar também o custo de travessia do rio.

4.6. Resolução dos Ataques

4.6.1. Resultados do Combate

Consultando a Tabela 2 – Tabela de Resolução de Combates verificamos que:

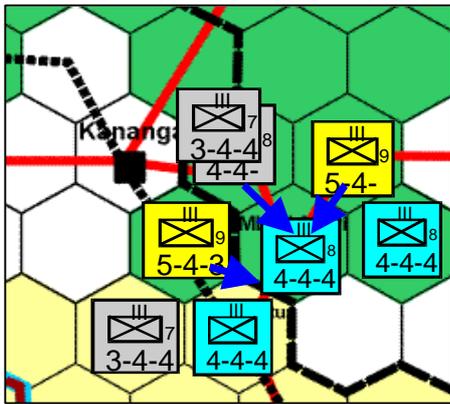
- Nas colunas estão as relações de forças entre atacantes e defensores de forma que na relação 2:1 temos uma força de ataque duas vezes maior que a força de defesa.
- Nas linhas temos os resultados do rolamento dos dados mais os modificadores de moral da tropa variando do mínimo de 01 até o máximo de 100.
- Na interseção das linhas e colunas temos os resultados de combate da seguinte forma:
 - **AE** – Ataque eliminado – Uma unidade atacante é eliminada (à escolha do atacante). As demais (se houver) recuam.
 - **ARB** – Ataque Rechaçado com Baixas – Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Nenhuma avança.
 - **ARI** – Ataque Rechaçado com Baixas Insignificantes – Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Nenhuma avança.
 - **AVB** – Ataque Vence com Baixas - Uma unidade atacante recebe uma baixa (à escolha do atacante). Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
 - **AVI** – Ataque Vence com Baixas Insignificantes - Nenhuma unidade atacante recebe baixa. Todas podem avançar caso haja recuo da defesa.
 - **DE** – Defesa Eliminada - Uma unidade defensora é eliminada (à escolha do defensor). As demais (se houver) recuam.
 - **DRB** – Defesa Recua com Baixas - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Todas recuam.
 - **DRI** – Defesa Recua com Baixas Insignificantes - Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Todas recuam.
 - **DVI** – Defesa Vence com Baixas Insignificantes – Nenhuma unidade defensora recebe baixa. Nenhuma recua.
 - **DVB** – Defesa Vence com Baixas - Uma unidade defensora recebe uma baixa (à escolha do defensor). Nenhuma recua.
 - **(M)** – A unidade que recebeu baixa deve fazer uma verificação de moral da unidade (item 5.2).

4.6.2. Combates

Uma vez que tenhamos calculado a relação final das forças de um combate e depois de termos aplicado os modificadores de terreno, identificamos a coluna na **Tabela de Resultados de Combate** (tabela 2) quando então verificamos que para cada coluna existem seis resultados possíveis. Estes resultados simulam as probabilidades do resultado de um combate devido ao imponderável da guerra pelas inúmeras particularidades de cada combate.

Para determinar o resultado, o jogador atacante joga dois dados de dez faces. Um representará a dezena e o outro a unidade (os jogadores combinam *antes* de jogar os dados). Ao resultado dos dados deve ser somado o resultado dos modificadores de moral conforme descrito (item 4.3). O resultado final corresponde a linha na tabela. Cruzando-se na tabela a linha assim obtida com a coluna previamente calculada, chegamos ao resultado final do combate. Este resultado se divide em duas partes: A primeira sempre é o impacto do combate nas forças atacantes e a segunda é sempre o impacto nas forças defensoras.

Identificados os códigos do resultado de combate, conforme descrito abaixo da tabela 2, cabe a ambos os jogadores procederem as baixas e avanços resultantes do combate. *Movimentação após o combate e baixas serão explicados nos itens 4.7 e 5, adiante.*



Exemplo:

Em determinado momento identificamos a seguinte situação de combate:

Unidades atacantes:

Duas unidades 5-4-3, uma 3-4-4, e uma 4-4-4. A unidade defensora é uma 4-4-4, mais 1 ponto de poder aéreo.

1º passo: Somam-se os **PAs** das unidades atacantes:

$$PA = 5+5+3+4 = 17$$

2º passo: Somam-se os **PDs** das unidades defensoras:

$$PD = 4+1 = 5$$

3º passo: Calcula-se a relação de forças e identifica-se a coluna na tabela 2:

$$PA / PD = 17 / 5 = 3,4 \text{ (coluna 3:1)}$$

4º passo: Verifica-se o terreno (rios inclusive) e determina-se a coluna final:

Terreno: floresta e vila: $2+1 = 3$ colunas à esquerda. $3:1 \rightarrow 2:1 \rightarrow 3:2 \rightarrow 1:1$

Coluna final 1:1

5º passo: Determina-se o modificador de moral: Atacantes +1, Defensores -1

Modificador = $+1 - (-1) = +2$ (soma-se 20 ao resultado dos dados)

6º passo: Rolam-se os dados e determina-se o resultado final:

Dados = 69 + 20 = 89, resultado final **AVB:DRI**

7º passo: Aplica-se o resultado do combate.

AVB: Este resultado indica que o atacante venceu o combate, porém uma de suas unidades deve receber uma baixa (ver item 5, adiante).

DRI: A unidade defensora não recebeu baixas, porém deve recuar um hex.

As unidades atacantes estão livres para a sua movimentação após o combate (item 4.7, adiante)

As descrições dos resultados possíveis encontram-se junto a Tabela de Resolução de Combates (tabela 2).

4.6.3. Bombardeios

Os resultados de bombardeios podem ser de dois tipos:

- Redução do movimento: O número indicado no resultado do combate é a redução em **PMs** que a unidade sofrerá na próxima vez que se movimentar.

- Baixas: A unidade sofrerá, ou não, uma baixa em função do bombardeio. As baixas serão explicadas no item 5, adiante.

Exemplo:

O jogador atacante anuncia que bombardeará uma unidade 8-6-6 com 4 pontos:

1º passo: Multiplica-se os pontos de ataque pelos pontos de defesa e identifica-se a coluna na tabela 3:

PA*PD = 4*6 = 24, coluna 24

2º passo: Identifica-se o terreno e identifica-se a coluna final:

Estrada sobre floresta: 2 colunas à esquerda = 24 → 20 → 16, coluna final = 16

3º passo: Rola-se o dado e identifica-se a linha e o resultado final do bombardeio:

Dado = 7, resultado = **-2/---**

4º passo: Aplica-se os resultados do ataque:

Este resultado indica que a unidade atacada perdeu **2PMs** para a sua próxima movimentação e que não recebeu baixas. Se várias unidades forem atacadas todas perderão PMs, mas somente uma receberá baixa.

4.6.4. Interdição Aérea

Uma interdição aérea pode resultar em um único efeito, a negação das facilidades do alvo por um determinado número de turnos:

- Aeroportos e pistas de pouso não poderão realizar movimentos de transporte aéreo.
- Estradas devem ser desconsideradas para efeito de movimento. Vale o fator de movimentação do terreno do *hex*.
- O movimento por ferrovia deve ser interrompido naquele *hex*.
- Pontes devem ser desconsideradas e para cruzar os rios pela estrada deve-se pagar normalmente os pontos para cruzar o rio.

Exemplo:

O jogador atacante anuncia que interditará um aeroporto usando 8 pontos de ataque:

1º passo: Identifica-se a coluna na tabela 4:

Coluna 8

2º passo: Identifica-se o terreno interditado e define-se a coluna final do ataque:

Cidade: 3 colunas à esquerda = 8 → 6 → 4 → 2

Coluna 2

3º passo: Rola-se o dado e identifica-se a e o resultado final do ataque:

Dado = 10, resultado = **I1**

4º passo: Aplica-se o resultado:

O Aeroporto ficará interditado por um turno, não podendo realizar operações de movimentação de unidades.

4.7. Movimentação Após o Combate

4.7.1. Recuo após o Combate

Diversos resultados de combate têm como consequência o recuo das unidades defensoras. Ao recuarem, estas unidades abrem um *hex* livre para o qual as unidades atacantes podem avançar imediatamente.

O jogador defensor deve escolher para qual *hex* suas unidades combatentes devem recuar. Este *hex* deverá ser adjacente ao *hex* previamente ocupado, livre de unidades inimigas e fora da **Zona de Controle** de unidades inimigas. Caso não hajam hexes como os descritos, a unidade estava sob cerco e portanto deve obedecer as regras de cerco (item 4.3.4).

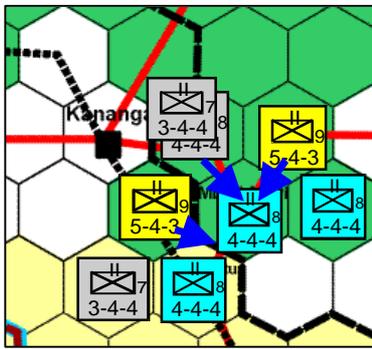
Caso a unidade defensora que recuou tenha como única possibilidade de recuo um hex que unidades amigas já estejam ocupando e que acarrete com seu recuo uma violação das regras de estocagem, ela não poderá recuar e deverá converter este recuo em baixa. Caso ela já esteja com baixas deverá ser eliminada.

- Unidades completamente cercadas convertem seu recuo em baixa automaticamente.

4.7.2. Avanço após o Combate

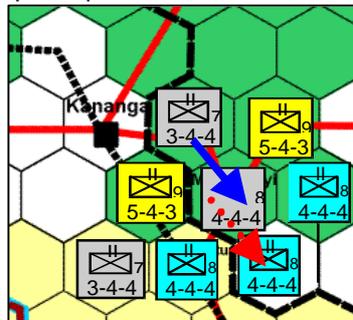
Todas as unidades participantes do ataque podem avançar após o combate, restringidas pelas regras de **estocagem** de unidades. Enquanto uma unidade de infantaria, guerrilheiros ou artilharia avança apenas para o hex abandonado pela unidade defensora, uma unidade de blindados ou de infantaria *motorizada* sempre avança dois hexes. Obrigatoriamente o primeiro hex é o abandonado pela unidade defensora, o segundo hex porém fica a critério do atacante, desde hajam hexes vazios adjacentes. Avançar após um combate não gasta os **PMs** da unidade, e portanto os custos dos terrenos podem ser ignorados. Um avanço após o combate não está restrito as regras de **Zona de Controle** de unidades inimigas.

Em um determinado momento do jogo temos a seguinte situação:



Cujo resultado do combate foi **AVB:DRI**

O jogador de defesa escolhe recuar para o hex à sudeste, abrindo caminho para que as unidades atacantes avancem.



O jogador atacante escolhe avançar com sua unidade 4-4-4, e dar baixa na sua unidade 3-4-4.

5. Baixas

5.1. As Baixas como Resultado de Combate

Entendemos como baixas, a morte de contingente e destruição de material, além da desorganização temporária de uma unidade pelo rompimento de suas linhas, pela sua dispersão de seus elementos e pela incapacidade dos comandantes imediatos darem ordens à tropa.

Uma unidade que recebe baixas é virada com a face para baixo de forma a podermos identificá-la facilmente. Uma unidade eliminada é imediatamente retirada do jogo.

Se uma unidade com baixas recebe uma segunda baixa proveniente de um resultado de combate, recuo, ou falha no check de moral, entende-se que esta unidade foi destruída ou se rendeu ou debandou e portanto é eliminada.

Uma unidade com baixas possui metade do seu **PA e PD** para efeitos de combate (todos arredondados para baixo, com o mínimo de 1), porém permanecem com suas demais características como sua Moral e seu **PM** para fins de movimentação.

- Uma unidade com baixa e desabastecida deverá ter seu PA e PD reduzido à metade (arredondados para baixo) **E** diminuídos em 1 ponto (até um mínimo final de 1).

Ao início de uma etapa o jogador tem a oportunidade de reorganizar e recompletar as unidades com baixa, conforme o item 5.3 adiante.

5.2. A Moral Como Fator de Coesão

Existem situações em combate que a disciplina da tropa, a manutenção das linhas, a credibilidade da cadeia de comando e orientação e supervisão dos oficiais imediatos são a diferença entre uma retirada ordenada e uma debandada ou rendição.

Para simular estas situações alguns resultados de combate encontrados na tabela 2 exigem um teste de moral, às vezes para o atacante, às vezes para o defensor. Imediatamente após os combates os jogadores são solicitados a fazerem o cheque de moral exigido pelo resultado do combate das suas unidades.

O Valor do Moral de uma unidade é igual ao valor básico de moral (escrito na unidade) mais ou menos o valor na tabela do moral da tropa. Rola-se um dado para cada unidade checada e caso o rolamento seja inferior ou igual ao moral da unidade, esta unidade terá passado no cheque e não recebe mais nenhuma penalidade. Porém se o rolamento do dado produziu um número superior (considerando-se o "0" como 10) ao moral da unidade, considera-se que a unidade teve seu moral abalado pelo combate, desorganizando-se em debandada pelo campo de batalha e recebe uma baixa. Caso a unidade já esteja com baixas proveniente de resultados de combate ou recuo esta unidade é eliminada.

Uma unidade cercada e uma unidade desabastecida recebem uma penalidade de 1 ponto nos cheques de moral (não cumulativos).

Um resultado "0" sempre significa uma falha no check de moral, não importando as demais condições, assim como o "1" e o "2" sempre significam sucesso.

5.3. Recuperando as Baixas (Recompletamento)

Ao iniciar uma etapa o jogador tem a oportunidade de recuperar as baixas sofridas no turno anterior. Entende-se como recuperar baixas o processo de reorganização das unidades e a substituição dos efetivos destruídos.

Existe um marcador para cada lado com os pontos de recompletamento que o jogador pode lançar mão nesta ocasião. A cada turno de acordo com a tabela de pontos de recompletamento (tabela 4) o jogador ganha novos pontos para recompletar suas unidades.

Na fase de preparação o jogador consulta a tabela 4 e verifica quantos pontos de recompletamento ele ganha para este turno, e ajusta o marcador.

A seguir ele verifica no mapa quantas e quais unidades suas estão com baixa (são as unidades com a face voltada para baixo). As unidades que estiverem engajadas, ou seja, as que estiverem adjacentes a unidades inimigas, ou as que estiverem cercadas ou as desabastecidas, não recuperam as baixas de forma alguma.

As unidades restantes podem ser recompletadas gastando-se 1 ponto de recompletamento (ajustando o marcador no tabuleiro). Esta unidade então é virada de face para cima novamente e passa a atuar normalmente.

Caso o jogador não possua mais pontos de recompletamento ele pode eliminar uma unidade que não esteja cercada e que esteja com baixa, dissolvendo-a e assim ganhar um ponto de recompletamento. Porém ele somente poderá usar este recurso se não houver nenhum ponto de recompletamento. O jogador também não pode dissolver unidades e ficar com pontos de recompletamento "de crédito" para o turno seguinte.

Caso o jogador não possua mais pontos de recompletamento e não deseje dissolver nenhuma unidade sua, as unidades remanescentes com baixas permanecem com baixas com as devidas penalidades.

- *Unidades blindadas e motorizadas não recuperam baixas.*

6. Regras Especiais

- As unidades de Ruanda, Uganda e Burundi não podem realizar ataques em conjunto, ou seja, o jogador atacante deve optar por usar apenas um dos exércitos no caso de uma ataque à um hex adjacente.
- Nenhuma unidade pode entrar nos territórios da República do Congo, da Tanzânia, da Zâmbia e do Sudão. Caso sejam forçados a fazê-lo, este movimento deve ser considerado como uma saída do mapa.
- *Devido à surpresa, apenas no primeiro turno, as unidades do **Exército Congolês de Kabila e seus aliados** não têm fase de movimentação, podendo combater normalmente. As unidades somente se movem por força do resultado de combate.* No turno seguinte, porém, o movimento passa a ser normal.
- No primeiro turno todas as unidades estão abastecidas.

7. Vitória

É considerado o turno 15 como o final do jogo pela intervenção dos estados africanos e da ONU, com apoio da comunidade europeia e dos Estados Unidos da América na obtenção de um cessar-fogo total. Nas conversações que se seguem, vence quem tem mais “pontos” políticos para barganhar.

A vitória neste wargame é contabilizada através de pontos de vitória que podem ser obtidos desde o primeiro turno de jogo. Para somá-los o jogador deve verificar os objetivos que ele conseguiu alcançar ou manter em um determinado turno. Cada objetivo corresponde um valor em pontos de vitória. A maior soma dos pontos ao final do jogo define qual dos jogadores é o vencedor.

No mapa está demarcada uma linha tracejada, em cor cinza escuro, que delimita o front na data de término do jogo. Esta seria teoricamente a **linha de cessar-fogo** que seria levada às negociações de paz. Qualquer unidade além desta fronteira conta pontos para a vitória.

É importante notar que a vitória não só se obtém por alcançar os seus objetivos, como por negar ao adversário a obtenção dos objetivos dele.

A qualquer momento durante o jogo, se as forças da FAC (azul) eliminarem as forças do RCD (cinza) ou vice-versa, é obtida uma imediata vitória militar.

Condições de Vitória

Para ambos exércitos:

- +1 ponto para cada unidade inimiga eliminada.
- +1 ponto para cada ponto de reacomodamento não usado ao final do jogo.
- +1 pontos para cada vila sob seu controle ao final do jogo.
- +3 pontos para cada cidade no Congo sob seu controle ao final do jogo.
- +1 ponto para cada unidade além da linha de cessar-fogo tracejada no mapa.

Para as forças de Kabila (Congo):

- +1 ponto *extra* por cada unidade Ugandense ou Ruandense eliminada.
- +3 pontos se Uganda intervir no Congo (qualquer unidade entrar no Congo).
- +1 ponto se Ruanda ou Burundi intervir no Congo (qualquer unidade entrar no Congo).
- +3 pontos *extras* pela posse de Kinshasa ao final do jogo.
- +2 pontos *extras* pela posse de Kisangani.

Vitória automática: Todas as unidades Rebeldes - RCD e MNLC (cinza) eliminadas.

Para as forças de Ernest Wamba (Rebeldes):

- +10 pontos se Angola intervir no Congo (qualquer unidade entrar no Congo).
- +2 pontos se Namíbia ou Zimbábue intervir no Congo (qualquer unidade entrar no Congo).
- +7 pontos *extras* pela posse de Kinshasa ao final do jogo.
- +5 pontos *extras* pela posse de Kinshasa ou M'bandaka (cada uma).
- +2 pontos por cada unidade de Angola no Congo por turno, após o turno 10, inclusive.

Vitória automática: Todas as unidades do Congo – FAC (azuis) eliminadas.

8. Regras Opcionais

8.1. Reservas

Os jogadores podem optar antes do início do jogo por jogar com estas regras de reservas.

A reserva é um estado de prontidão de uma unidade para uma movimentação rápida com um objetivo definido, seja ele ofensivo (aproveitar uma ruptura das linhas inimigas, reforçar um ataque, etc.) ou defensivo (“tapar” as brechas na linha, contra-atacar uma ruptura, etc.).

Para dispor uma unidade como reserva o jogador deve colocar um marcador do tipo “**Res**” sobre a unidade no início de sua fase de movimentação. Esta unidade não poderá se movimentar para manter este status.

As unidades em “Reserva” devem estar abastecidas e não podem estar cercadas nem engajadas.

Na fase de combate, ao identificar as unidades que participem de um ataque em particular, caberá ao defensor optar por lançar suas unidades de reserva neste combate, anunciando **se e quais** unidades serão usadas movendo-as para o hex atacado. O atacante poderá também neste momento optar por lançar suas reservas anunciando também **se e quais** unidades serão usadas, movendo-as para qualquer um dos hexes adjacentes ao hex atacado. Os cálculos de combate são então refeitos normalmente.

As unidades em reserva se movimentam com metade do seu **PM** até local do combate. Todas as regras de custo de terreno, estocagem e zonas de controle se aplicam.

A Guerra do Congo – Versão 2 – Jul.02

Tabela 1 - Terrenos

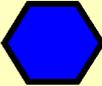
Nome do Terreno	Cor do Hexágono	Custo do Terreno	Fator de Influência no Combate	Estocagem
Mar / Lago		Proibido	Proibido	---
Rio Congo		1 PM para cruzar, até 12 hexes para navegar	2 colunas à esquerda	---
Aberto		1 PM	Nenhum efeito	5
Pântano		2 PM	1 coluna à esquerda	2
Floresta		2 PM	2 colunas à esquerda	2
Acidentado		2 PM	2 colunas à esquerda	3
Montanha		3 PM	3 coluna à esquerda	2
Savana		1 PM	Nenhum efeito	4
Estrada		1 PM	Terreno onde se situa	Terreno + 1
Rios		1 PM para cruzar	1 coluna à esquerda	---
Vilas		Terreno	Terreno onde se situa	Terreno + 1
Cidades		1 PM	2 colunas à esquerda	5
Ferrovias		Até 15 hexes para transportar	Terreno onde se situa	Terreno + 1

Tabela 2 - Tabela de Resultados de Combate

Dado +Modificadores	1 : 2+	1 : 1	3 : 2	2 : 1	3 : 1	4 : 1	5 : 1	6 : 1	7+ : 1
01 a 05	AE DVI	ARB(M) DVI	ARB(M) DVB	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI(M)	ARI(M) DVI	AVB DRI(M)
06 a 15	ARB(M) DVI	ARB(M) DVB	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)
16 a 30	ARB(M) DVB	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)
31 a 50	ARB DVB	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)
51 a 70	ARB DVI	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB
71 a 85	ARB DVB	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI DRB
86 a 95	ARI(M) DVI	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI DRB	AVB DE
96 a 100	ARI(M) DVI(M)	AVB DRI(M)	AVI(M) DRI(M)	AVI DRI(M)	AVB DRI(M)	AVB DRB	AVI DRB	AVB DE	AVI DE

Onde:

AE - Ataque Eliminado

ARB - Ataque é Rechaçado com Baixas

ARI - Ataque é Rechaçado com Baixas Insignificantes

AVB - Ataque Vence com Baixas

AVI - Ataque Vence com Baixas Insignificantes

(M) - Checar o Moral nas Unidades com Baixas

DE - Defesa Eliminada

DRB - Defesa Recua com Baixas

DRI - Defesa Recua com Baixas Insignificantes

DVI - Defesa Vence com Baixas Insignificantes

DVB - Defesa Vence com Baixas

(M) - Checar o Moral nas Unidades com Baixas

Obs.:

1. No Resultado de Combate, primeiro baixam-se as unidades, depois recua-se.

2. Aplicam-se os modificadores do moral da tropa no valor obtido pelo lançamento do dado das dezenas.

Outros Modificadores:

Terreno: Ver Tabela 1 Cerco: 1 coluna à direita.

Tabela 3 - Tabela de Bombardeio

Dado	4 ou -	5 a 8	9 a 12	13 a 16	17 a 20	21 a 24	25 a 28	29 a 32	33 ou +
1 ou 2	---	---	---	---	---	---	---	---	---
3 ou 4	---	---	---	-1/---	-1/---	-2/---	-2/1B	-3/---	-3/---
5 ou 6	---	---	-1/---	-1/---	-2/---	-2/1B	-3/---	-3/---	-3/1B
7 ou 8	---	-1/---	-1/---	-2/---	-2/1B	-3/---	-3/---	-3/1B	-3/1B
9 ou 10	-1/---	-1/---	-2/---	-2/1B	-3/---	-3/---	-3/1B	-3/1B	-3/2B

-x/yB = -x = Redução do PM, yB = Número de Baixas (ver item 4.5.2)

Tabela 4 - Tabela de Interdição

Dado	2 ou -	3 ou 4	5 ou 6	7 ou 8	9 ou +
1 ou 2	---	---	---	---	---
3 ou 4	---	---	---	1	1
5 ou 6	---	---	1	1	2
7 ou 8	---	1	1	2	2
9 ou 10	1	1	2	2	3

n = "n" turnos de interdição (ver item 4.5.3)

Tabela 8 - Modificadores de Moral

Para as unidades do Congo de Kabila:

- -1 entre o turno 1 e turno 5, inclusive.
- -2 pela perda de Kinshasa (enquanto sua posse permanecer com o inimigo).
- -1 se pelo menos uma unidade sua estiver fora do Congo.
- -1 se seus aliados estiverem ocupando Kinshasa ou Mbandaka ou Kisangani (enquanto permanecerem).
- +1 pela posse de Kisangani (enquanto permanecer em sua posse).

Para as unidades de Angola:

- -1 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora de Angola.
- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando dentro de Uganda, Ruanda ou Burundi.
- +1 se estiverem ocupando Kinshasa ou Mbandaka ou Kisangani (enquanto permanecerem).

Para as unidades de Zimbábue e Namíbia:

- -1 para cada unidade sua eliminada.
- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando dentro de Uganda, Ruanda ou Burundi.
- +1 se estiverem ocupando Kinshasa ou Mbandaka ou Kisangani (enquanto permanecerem).

Para as unidades Rebeldes:

- -2 pela perda de Kisangani (enquanto sua posse permanecer com o inimigo).
- +1 se pelo menos uma unidade de Uganda ou Ruanda estiver no Congo.
- +1 pela posse de Kinshasa ou Mbandaka ou Mbuji-Mayi (enquanto uma delas permanecer em sua posse).

Para as unidades de Uganda:

- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora do Congo e de Uganda.
- +1 se não houver nenhuma unidade do ADF/LRA (Guerrilheiros) operando na margem leste do Rio Congo entre Bumba e Manono.
- -1 se houver pelo menos uma unidade do ADF/LRA (Guerrilheiros) no território de Uganda.

Para as unidade de Ruanda:

- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora do Congo e de Ruanda.
- +1 se não houver nenhuma unidade do FDD (Guerrilheiros) operando na margem leste do Rio Congo entre Bumba e Manono.
- -1 se houver pelo menos uma unidade do FDD (Guerrilheiros) dentro do território de Ruanda.

Para as unidades de Burundi:

- -2 se pelo menos uma unidade sua estiver operando fora do Congo e de Burundi.
- +1 se não houver nenhuma do unidade do Interhaware (Guerrilheiros) operando na margem leste do Rio Congo entre Bumba.
- -1 se houver pelo menos uma unidade do Interhaware (Guerrilheiros) dentro do território de Burundi.

Marcador 1 - Marcador de Pontos Aéreos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

Tabela 5 – Tabela de Pontos Aéreos

Turno	Pontos
2	4
3	6
4	6
5	6
6	4
7	4
8	4

Turno	Pontos
9	6
10	6
11	4
12	4
13	2
14	2
15	2

Marcador 2 - Marcadores de Moral

(um por exército)

-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3
-----------	-----------	-----------	-----------	----------	-----------	-----------	-----------

Marcador 3 - Marcadores de Repletamento:

(um por jogador)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

Tabela 6 - Repletamentos:

Turno	Congo	Rebeldes
2	0	2
3	0	2
4	0	4
5	2	4
6	4	4
7	4	4
8	4	6

Turno	Congo	Rebeldes
9	4	6
10	6	6
11	6	4
12	6	4
13	4	2
14	4	2
15	4	2

Marcador 4 - Marcadores de Pontos de Vitória

(um por jogador)

Congo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

Rebeldes

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------

Tabela 7 – Posição Inicial e Reforços

Posição Inicial

Cidade ou Vila	Exército	Unidades	Turno Liberado
Bumba	Congo	1 (3-3-3)	1
Faraje	Congo	1 (3-3-3)	2
Bondo	Congo	1 (3-3-3)	2
Kinshasa	Congo	1 (7-5-8) 1(5-4-6) 1(3-4-3)	2
Kasongo	Congo	1 (3-4-4)	2
Kikwit	Congo	1 (3-4-3)	2
Ikela	Congo	1 (3-3-3)	3
Kindu	Congo	1 (3-3-3)	3
Ilebo	Congo	1 (4-4-3)	3
Kananga	Congo	2 (3-4-3)	3
Bongo	Congo	1 (3-4-4)	4
Boembe	Congo	1 (3-4-3)	4
Lubotu	Congo	1 (3-4-3)	4
Bandundu	Congo	1 (3-3-3)	4
Kabalo	Congo	1 (3-4-4)	4
Gbadolite	Congo	1 (3-4-4)	5
Kalemie	Congo	1 (3-4-4)	5
Kisangani	Congo	2 (3-3-3) 1(5-4-6)	6
Mbandaka	Congo	2 (4-4-3) 1(6-4-6)	6
Bolobo	Congo	1 (3-3-3)	6
Mbuji-Mayl	Congo	1 (5-6-8)	6
Muyune-Ditu	Congo	1 (3-4-3)	6
Manono	Congo	1 (3-4-3)	8
Kapanga	Congo	1 (3-4-3)	8
Pweto	Congo	1 (3-4-3)	8
Angola***	Angola	3(4-3-3) 1(3-1-3)	3
Malanje	Angola	3 (4-4-3)	5
Luanda	Angola	1 (7-6-8) 2 (4-5-8)	7
Kirundo	Burundi	2 (3-3-3)	2
Bujumbura	Burundi	2 (3-3-3) 1 (4-4-3)	3
Mbanza-Nguru	Rebeldes	1 (4-4-4)	1
Boma	Rebeldes	1 (4-4-4)	1
Matadi	Rebeldes	1 (4-4-4)	1
Arua	Rebeldes	2 (3-4-4)	1
Isiro	Rebeldes	2 (3-4-4)	1
Mungbere	Rebeldes	1 (3-4-4)	1
Beni	Rebeldes	2 (4-4-4)	1
Buta	Rebeldes	1 (3-4-4)	2

Bunia	Rebeldes	1 (4-4-4)	2
Goma	Ruanda	1 (4-4-3)	1
Gisenyi	Ruanda	1 (4-4-4)	2
Bukavu	Ruanda	1 (4-4-3)	2
Butare	Ruanda	2 (3-3-4)	2
Kigali	Ruanda	3 (4-4-3)	3
Gulu	Uganda	1 (4-4-4)	3
Kasese	Uganda	2 (3-4-4)	3
Entebbe	Uganda	3 (5-4-3)	3
Kampala	Uganda	1(5-5-7) 1(8-6-6) 1(3-4-4)	7
Kamina	Zimbábue	3 (3-4-4)	5

Reforços

Hex	Exército	Unidades	Turno
Faraje +3*	Congo	2 (2-3-3) G	1
Kasongo+3*	Congo	1 (2-3-3) G	1
Goma +3*	Congo	3 (2-3-4) G	1
Kananga	Congo	1 (3-4-3)	5
Kamina	Congo	1 (3-4-4)	6
Ilebo	Congo	1 (3-4-3)	7
Mbandaka	Congo	2(3-4-3)	8
Kinshasa	Congo	3(4-3-3)	9
Kinshasa	Congo	1 (3-4-3)	11
R2	Namíbia	2 (3-3-3)	7
Bunia +3**	Rebeldes	3 (2-3-4) G	1
Goma +5**	Rebeldes	3 (2-3-4) G	1
Bukavu +5**	Rebeldes	1 (3-4-4) G	1
Kisangani	Rebeldes	1(4-5-6)	5
Goma	Ruanda	1(3-4-4)	3
Kigali	Ruanda	3(3-4-4)	4
Butare	Ruanda	1(4-4-3)	4
Bukavu	Ruanda	1(3-4-4)	6
Kigali	Ruanda	1(5-5-7)	8
Kigali	Ruanda	3(3-4-4)	10
R1	Uganda	3(3-4-4)	3
R1	Uganda	3(3-4-4)	6
R1	Uganda	1(3-4-4)	9
Kampala	Uganda	3(4-4-4)	11
R3	Zimbábue	3(3-3-4)	5
R3	Zimbábue	3(4-4-3)	8
R3	Zimbábue	1(6-4-7) 1(7-4-6) 1(3-4-4)	11

Observações:

* = Em qualquer hex dentro do alcance, não se movimentam no primeiro turno.

** = Em qualquer hex dentro do alcance.

*** = Em qualquer hex dentro das fronteiras de Angola

I1	I1	
I1	I1	
I2	I2	
I2	I3	
		
		
		
		
		
		

Res	Res	Res	Res
Res	Res	Res	Res
Res	Res	Res	Res
Res	Res	Res	Res
Res	Res	Res	Res
Res	Res	Res	Res

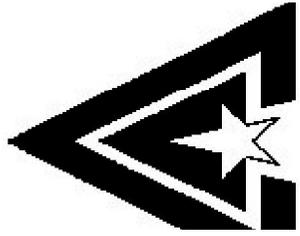
	
	
	
	
	
	
	
	
	
	

			
Congo	Angola	Zimbábue	Namibia
			
Rebeldes	Uganda	Ruanda	Burundi

			
Congo	Angola	Zimbábue	Namibia
			
Rebeldes	Uganda	Ruanda	Burundi

			
Congo	Angola	Zimbábue	Namibia
			
Rebeldes	Uganda	Ruanda	Burundi



A Guerra do Congo

Marcador de Turnos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

11	12	13	14	15
----	----	----	----	----

Centros de Abastecimento:

Kampala,
Kisangani,
Kigali,
Goma,
Mbandaka,
Bujumbura,
Kinshasa,
Luanda e
Kamina

