

EUROPA EM CHAMAS

REDUX

Introdução

A versão Redux é uma versão reduzida de nosso Europa em Chamas, sistema de wargame da 2a. Guerra Mundial, onde vamos introduzir você jogador ao mundo dos wargames de uma maneira fácil, divertida e rápida. Se você curte este período da história você pode começar por estas regras! Bom jogo!

O que você precisa para jogar

- 4 ou mais dados de 6 lados que doravante chamaremos de d6
 - Miniaturas ou peças de papel que representam as unidades do jogo. Você pode comprar nossas miniaturas em nosso site ou baixar as peças de papel em nosso site
 - Imprimir a nossa régua de movimentação disponível aqui em nosso jogou ou usar uma trena
 - Cenários que representam casas florestas, etc. Não tem, use a imaginação! Use caixinhas, peças de papel, etc. O que importa é você conseguir jogar!
- No nosso site tem um material bacaninha para você baixar que pode te ajudar! Acesse!

Estrutura de Jogo

Turnos de Jogo

Um turno representa um recorte de tempo do combate. Cada turno é dividido em fases, nas quais os jogadores realizam suas ações.

Um turno completo inclui as fases de ambos os jogadores.

Em nosso jogo temos as seguintes fases

Iniciativa

Fogo de supressão

Movimentação

- Infantaria

- Blindados

Combate com Armas de Fogo

- Infantaria

- Blindados

Combate Corpo a Corpo

Moral

Fim do Turno



Iniciativa

A fase de Iniciativa reflete o espírito de combate das tropas, ou seja, sua disposição para entrar em batalha ou reverter uma situação de desvantagem em determinado momento. Em cada novo turno, a iniciativa deve ser sorteada, pois isso representa as mudanças no curso da batalha.

O jogador que vencer a iniciativa tem as seguintes vantagens:

- a) Mover primeiro ou deixar o oponente mover primeiro;
- b) Realizar ataques à distância primeiro;
- c) Atacar primeiro no combate corpo a corpo.

Em cada novo turno, a iniciativa deve ser verificada pelos jogadores, a menos que seja definido de outra forma no cenário.

Em caso de empate de uma iniciativa, o jogador que perdeu a iniciativa no turno anterior, tem a iniciativa no turno corrente.

Fogo de supressão

Na fase de fogo de supressão, uma unidade ou mais unidades do jogador atacam unidades inimigas visíveis. Unidades que realizarem fogo de supressão não se movem, nem realizam ataques à distância na fase de combate. Uma unidade em corpo a corpo não pode fazer fogo de supressão, mas podem lutar normalmente na fase de corpo a corpo. O jogador que ganhou a iniciativa faz o primeiro fogo de supressão

Movimentação

A fase de movimento é aquela em que os jogadores podem ou não mover suas unidades. Nesse caso, cada unidade do jogo pode se mover uma determinada distância. Uma unidade não pode se mover além de sua capacidade de movimento, nem acumular movimentos não utilizados para um turno subsequente. Na ficha de cada unidade há um número que indica quanto ela pode se mover em turno. Por exemplo uma infantaria da FEB move 5.

Para movermos, nós utilizamos a nossa régua, onde está dividida em quadrados de exatamente 1 polegada. Estes quadrados representam as unidades de movimentação. A unidade pode se mover em qualquer direção, inclusive para trás.





Movimentação da Infantaria

Para realizar um movimento, meça a distância a partir da parte frontal da base da unidade. Ao concluir o deslocamento, a parte traseira da base da unidade é que deve marcar o ponto final do movimento. Use a trena ou régua para medir. (veja quadro)

Movimentação dos Blindados

Para realizar um movimento com um blindado, meça a distância a partir da parte frontal da base da unidade. Ao concluir o deslocamento, a parte traseira da base da unidade é que deve marcar o ponto final do movimento. Use a trena ou régua para medir.

Todo tanque pode girar até 90 graus ao final do seu movimento, tanto para direita ou esquerda. Mas para cada giro, ele deverá descontar 1 de sua movimentação. (veja quadro)

Terreno

Existem os seguintes tipos de terreno em nosso jogo.

a) **Terreno aberto:** Estradas, campo, areia, estrada asfaltada, etc. Nela a unidade pode se mover com toda a capacidade de movimentação, sem nenhuma penalidade

b) **Terreno difícil:** Florestas, pântano, ruínas, sebes, muros, lama terreno no qual todas as unidades têm seu fator de movimento reduzido em à metade. Ou seja se uma unidade de infantaria atravessar um terreno deste tipo, para cada unidade de movimentação num terreno nesse caso, considera 2 de movimentação.

c) **Terreno intransponível:** Rocha sólida, rios e mares. área que nenhuma unidade pode atravessar.

Nota: Se uma unidade entrar ou sair de uma casa é considerado terreno aberto. Subir um andar de uma casa é considerado terreno difícil.

Para cada andar que subir um unidade deverá usar 1 ponto a mais de sua movimentação. Blindados não entram em casas.

Combate com Armas de Fogo

Há dois importantes fatores para o combate podermos atacar unidades inimigas a distância, sendo infantaria ou blindados.

a) **A Unidade está visível** - A unidade precisa estar visível, ou seja não tendo nenhum obstáculo a sua frente. Nós chamamos isto de linha de visão. A linha de visão engloba 3 situações

b) **Alcance** - Toda a arma ou canhão possui um alcance máximo. Alvos além deste alcance não são atingidos.

c) **Acerto** - Armas possuem diferentes números de acerto. Significa que você precisa tirar aquele número ou mais em 1d6 para acertar a unidade inimiga.

REGRA DE OURO: AO ATACAR DECLARE O ALVO DE SEU ATAQUE E SOMENTE DEPOIS MEÇA PARA VER SE TEM DISTÂNCIA E SE ESTÁ VISÍVEL, NUNCA ANTES.

Vamos agora analisar os principais tipos de combates com arma de fogo de nosso jogo.

Infantaria contra Infantaria

A Infantaria pode atacar outra unidade de infantaria de duas maneiras:

a) **Armas de fogo** - As armas de fogo representam, fuzis carabinas e metralhadoras. Em nosso redux temos as carabinas e as metralhadoras (HMG). Quando uma unidade de infantaria quer usar uma carabina para acertar o alvo, ele deve rolar 1d6, se o resultado for 5 ou mais e estiver até 20 polegadas, o alvo é atingido e deverá ser eliminado do jogo.

Se ele utilizar uma HMG, a mesma mecânica deverá ser utilizada, ele rola 1d6 acertando com 4 ou mais até 40 polegadas. Contudo a metralhadora pode fazer 3 disparos num mesmo turno contra o mesmo alvo ou alvos diferentes. Se a unidade adversária for atingida, ela é eliminada.

Duas regras legais das quais você deve usar:

Visibilidade - Se a unidade atacada estiver parcialmente vista, ela ganha o bônus de cobertura de -1 no rolamento do dado. Isto significa por exemplo se uma carabina acertava um alvo com 5 ou 6 no rolamento, só acerta agora com 6. Unidades de infantaria dentro de uma casa atirando pela janela tem esta bonificação.

Queima roupa - Se a unidade atacada estiver menos de 10 de distância (10 polegadas), o jogador recebe um bônus de acerto de +1 no rolamento do dado.

Início e fim da Movimentação da Infantaria



Início e fim da Movimentação Blindados





Linha de Visão Total: O Tigre Alemão tem visão completa do Sherman Americano sem nenhum obstáculo



Linha de Visão Parcial: O Tigre Alemão tem visão parcial do Sherman Americano, ele só mostra uma parte de sua silueta



Nenhuma Linha de Visão: O Tigre Alemão não tem visão Sherman Americano, ele está atrás da casa

Isto significa por exemplo se uma carabina acertava um alvo com 5 ou 6 no rolamento, ele acertava agora com 4, 5 ou 6.

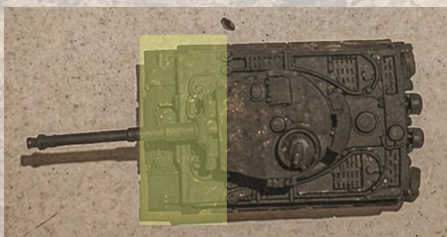
b) Granada - O jogador pode jogar uma granada num alvo até 10 de distância. Se ele tirar 4 ou mais no rolamento de um d6 ele acerta o alvo e o elimina. Caso contrário a granada é perdida. Blindados não sofrem danos por granadas. Unidades de infantaria dentro de casas também não sofrem danos por granadas.



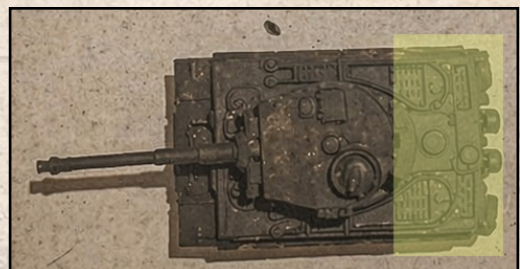
Blindagem lateral (BL): área amarela. Representa a blindagem lateral do veículo.

Blindado contra Blindado

Os blindados podem atacar outro Blindado usando seus canhões, e cada um deles possuem três tipos de blindagem:



Blindagem frontal (BF): área amarela. Representa a blindagem frontal do veículo e de sua torre. É a blindagem mais resistente do veículo/ blindado.



Blindagem traseira (BT): área amarela. Representa a blindagem traseira do veículo. É a menor blindagem do veículo.

Isto vai dificultar que o blindado ao ser atingido por um tiro de um adversário, seja destruído.

Um ponto importante é que cada blindado possui um canhão e uma metralhadora normalmente (na nossa versão *redux* só vamos considerar a metralhadora do casco, que atira somente para frente). Cada canhão possui o chamado fator de penetração (FP), capaz de perfurar a blindagem adversária e destruir o Blindado.

Para atacar o blindado primeiro precisa atirar, e o alvo estar visível a frente de seu canhão na torreta. Para cada exército as tripulações de tanque precisam tirar um número de acerto de acordo com a tabela abaixo:

Alemães e Americanos - 4+

Russos - 5+

Visibilidade - Se um blindado inimigo estiver parcialmente visto, ele ganha o bônus de cobertura de -1 no rolamento do dado. Isto significa por exemplo se uma carabina acertava um alvo com 5 ou 6 no rolamento, só acertava agora com 6.

Unidades de infantaria dentro de uma casa atirando pela janela tem esta bonificação.

Se o blindado adversário estiver fora da visão da torreta e a mesma precisar ser girada, há uma penalidade de -1 no acerto, ou seja no caso dos russos só acertaria com 6 no dado.

Nota: Se um blindado estiver em cobertura parcial e fora da visão do canhão da torre, são somados as penalidades, sendo que o valor máximo para acerto é 6, nunca 7, por exemplo.

Queima roupa - Há também o queima roupa, se o blindado adversário estiver menos de 10 de distância (10 polegadas), o jogador recebe um bônus de acerto de +1 no rolamento do dado. Isto significa por exemplo se um tanque russo acertava um alvo com 5 ou 6 no rolamento, ele acertava agora com 4, 5 ou 6.

Quando o blindado é atingido é necessário checar se o tiro penetrou. Vamos ver os fatores de penetração dos canhões em nosso jogo:

75mm/ 76 mm - 3

75mm E - 4

88mm - 5

Subtraia a blindagem do alvo com o fator de penetração e compare abaixo na tabela

Diferença	rolamento d6
+2	SE
1	4+
0	3+
-1	2+
-2	A

A tabela acima ilustra a seguinte situação

SE : Sem efeito a munição não penetra na blindagem

A : Penetração automática, blindado destruído

-1 : 2+ num d6 para penetrar e destruir o blindado

0 : 3+ num d6 para penetrar e destruir o blindado

+1 : 4+ num d6 para penetrar e destruir o blindado

Uma vez o blindado destruído ele fica na mesa como obstáculo natural. Para proósitos de jogo o alcance dos canhões cobrem toda a mesa de jogo.

Infantaria contra blindados

A infantaria pode atacar blindados desde que esteja com armas antitanque para isso. Vamos apresentar 3 armas com suas respectivas nacionalidades:

Arma	País	Alcance	FP
Panzerfaust	Alemanha	5	4
Panzerschreck	Alemanha	8	3
Bazuca	EUA	8	3

A unidade de infantaria deve estar no alcance das arma antitanque e rolar 1d6. Se o resultado for 4+ ela acerta o alvo. A regra de resolução é exatamente igual a da penetração em blindados.

Blindados contra Infantaria

Um blindado pode atacar uma infantaria de duas maneiras

a) Canhão - se uma infantaria estiver visível ela pode ser atingida por um canhão desde que esteja no alcance do mesmo. Para acertar uma infantaria adversária o jogador rola do dado e consulta a tabela abaixo:

Alemães e Americanos - 5+

Se a infantaria for atingida ele é automaticamente eliminada.

b) Metralhadora - Nesta situação a infantaria deve estar a frente do tanque no alcance de uma HMG, e as regras funcionam exatamente como as regras de metralhadora contra infantaria

Nota: As regras de queima-roupa e visibilidade valem para estes ataques.

Combate Corpo A corpo

O combate corpo a corpo ocorre quando, na sua fase de movimento, uma base de infantaria entra em contato com a base de uma ou mais unidades inimigas. Há dois casos básicos:

Combate corpo a corpo típico- Uma unidade contra outra. Uma base de infantaria, em sua fase de movimento, encosta sua base na base de uma ou mais unidades inimigas. O ataque é realizado aplicando os modificadores e rolando 1d6. Quem obtiver o maior resultado elimina as tropas adversárias.



Duas ou mais tropas atacando uma única unidade: neste caso, a partir da segunda tropa, cada uma concede um bônus de +1, além dos bônus de arma.



-Uma tropa atacando duas ou mais. Neste caso, ela deve escolher qual tropa irá atacar, e as outras só poderão ser atacadas em turnos seguintes.

Nota: Na fase de combate, todas as tropas envolvidas em corpo a corpo são atingidas pelos mesmos ataques, independentemente de quem seja o alvo principal. Ou seja, se, por exemplo, uma granada for lançada, todas as tropas envolvidas no combate corpo a corpo são atingidas.

Moral

Moral representa a fase em que as tropas devem testar sua capacidade psicológica de resistir a situações consideradas extremas; é a coragem em combate. Isso acontece se ela perder metade de seu esquadrão ou um ou mais blindados que a acompanham. Um esquadrão é formado por duas bases de infantaria, se uma das bases for eliminada, deverá ser testada a moral daquele esquadrão. Na outra situação se um blindado for eliminado as tropas de infantaria na mesa do jogador deverão checar a moral.

Para isso o jogador rola 2d6 e se o resultado for maior que o valor de moral, a tropa fica desmoralizada e só poderá voltar a atacar no próximo turno se recuperar a moral na fase de moral. Uma tropa desmoralizada tem o seguinte comportamento:

- Não faz fogo preparatório
- Na fase de movimentação ele se move em direção a borda da mesa. Se por acaso ela sair da mesa, ela está fora da partida.
- Não ataca a distância, mas engaja no corpo a corpo com penalidade de -1 em suas rolagens.

Se o jogador no próximo turno não recuperar a moral de uma tropa desmoralizada ela é eliminada, sendo considerada que se rendeu ao inimigo. Blindados não checam moral.

Fim do Turno

Depois que o primeiro jogador e o segundo jogador realizam suas fases, é terminado o turno e um novo deverá ser iniciado.

Fim do Jogo

Quando determinada condição de jogo é alcançada por um dos jogadores, o mesmo é considerado vencedor da partida.

Cenários

Os cenários representam situações de combate nas quais os jogadores posicionam seus exércitos para lutar por objetivos específicos. Cada cenário descreve um contexto próprio.

Nele também estão indicados o mapa da área onde os jogadores poderão posicionar suas unidades e as condições específicas de vitória. Jogos de qualquer tipo só são realmente divertidos quando os participantes estão equilibrados, ou seja, quando nenhum dos lados possui uma vantagem clara desde o início. Os cenários servem inicialmente como uma forma de criar diferentes situações que os jogadores possam explorar e aproveitar.

Elementos de um Cenário

Um cenário de jogo é composto por alguns elementos importantes.

- 1. Nome - Nome do cenário.**
- 2. Contexto - Fatos, eventos ou situações que antecedem o combate.**
- 3. Condições de Vitória - O que os jogadores precisam fazer para alcançar a vitória.**
- 4. Mapa - Mapa da área de jogo e a disposição inicial das unidades.**
- 5. Turnos de Jogo - Duração da partida.**
- 6. Unidades - Unidades envolvidas na batalha.**
- 7. Regras Especiais - Regras especiais ou situações específicas aplicáveis ao cenário.**

Vamos apresentar um cenário em nosso redux para você começar a se divertir, mas confira nosso site <https://europaemchamas.com.br> para mais cenários para vocês!

Palavras Finais

Você deve estar se perguntando: onde estão os jipes, os outros tanques, artilharia, etc?

Isto você vai encontrar no nosso livro Europa em Chamas, com muito mais regras e recursos. O objetivo aqui é trazer para você que nunca jogou um wargame, uma experiência iniciante e que sirva para te introduzir a este mundo. Temos muito mais coisas, mas você precisa entender o básico para avançar e poder conhecer o fantástico mundo dos wargames.

Visite nosso site em : <https://europaemchamas.com.br> e saiba muito mais!

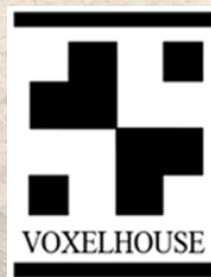
Versão Redux 1.1

Regras: Antônio “Tony” Marcelo

Fotos e Minis : Antônio “Tony” Marcelo

Agradecimentos aos membros do grupo Scouts do Europa em Chamas por todo o apoio e sugestões.

Abril de 2026



<https://www.voxelhouse.com.br>

Copyright Voxelhousé - Todos os direitos reservados.

CENÁRIO - ENCRUZILHADA

Villers-Bocage, Normandia, agosto de 1944: os Aliados avançam rapidamente pela França, enfrentando a resistência alemã. Apesar das vitórias, os americanos descobrem que a vegetação local e o aparente clima pacífico escondem armadilhas mortais. Ambos os lados estão numa patrulha rotineira e de repente se encontram numa encruzilhada Mortal! Somente o mais competente poderá escapar!

CONDIÇÕES DE VITÓRIA: O jogador que destruir mais unidades adversárias em até 5 turnos de jogo é o vitorioso. Caso ele elimine todas as unidades adversárias, ele tem uma vitória honrosa.

MAPA: O mapa tem 70 cm de comprimento com 60 cm de largura. Estão marcadas as posições de entrada dos americanos e alemães. A imagem ao lado mostra o setup inicial e com os elementos presentes no mesmo. Você pode substituir as casas por pequenas caixas de papel e a vegetação por grama artificial. A montanha você pode usar uma pequena caixa de papel.



Forças envolvidas

Americanos

Elementos da 82ª Aerotransportada: entram pelo norte do tabuleiro. 2 esquadrões (4bases) armadas com carabinas e 5 granadas explosivas e um Sherman 76 de apoio.

Alemães

Elementos da 3ª Divisão de Infantaria da Wehrmacht: entram pelo leste do tabuleiro. 2 esquadrões (4bases) armadas com carabinas e 5 granadas explosivas e um PZKPFW IV - H de apoio.

Dicas para o seu primeiro Jogo:

1. Mesmo você não tendo as miniaturas, use peças de papel. Você as pode encontrar em nosso site na área de downloads (<https://europaemchamas.com.br/downloads>)
2. Use uma mesa coberta com um pano verde, para representar o solo.
3. Já falamos para vocês substituir os elementos de cenário por caixas de papel. Use a sua imaginação!
4. Este cenário é simples, para você pode entender as regras e brincar com seus amigos. Invente outros, você com este pequeno livro pode se divertir.
- 5- Em nosso livro há outros tanques, procure usá-los. Uma dica é usar o Tigre, os Shermans e o Firefly num cenário reproduzindo a batalha de tanques do filme Fury. Use a imaginação, se divirta, nosso objetivo é esse!

