

Batalhas dos Guararapes

Um jogo de guerra de tabuleiro

André Geraque Kiffer

Imagens da Capa: Parte da tela "Batalha dos Guararapes" do pintor brasileiro Victor Meirelles (1832-1903), de 1879, pertencente ao acervo do Museu Nacional de Belas Artes, no Rio de Janeiro. Parte de gravura desenhada por mim aos 10 anos.

--- Kiffer, André Geraque.

Batalhas dos Guararapes. Um jogo de guerra de tabuleiro. André Geraque Kiffer.

Edição do Autor, Rio de Janeiro, 2024.

Bibliografia: 44 p. 22 img. 21 cm..

1. História. 2. Arte da Guerra. 3. Ciência da Guerra. 4. Jogos de Guerra. I. Autor. II. Título.

ISBN 978-65-01-04429-3

1.0 INTRODUÇÃO.....	4
2.0 COMPONENTES.....	6
3.0 SEQUÊNCIA DO JOGO.....	13
4.0 INICIATIVA E ATIVAÇÃO.....	15
5.0 LÍDERES E ORDENS.....	17
6.0 DIREÇÕES E FORMAÇÕES.....	20
7.0 MOVIMENTO.....	22
8.0 REAÇÕES.....	24
9.0 COMBATE À DISTÂNCIA (TIRO).....	25
10.0 COMBATE APROXIMADO (CORPO A CORPO).....	30
11.0 MORAL.....	33
12.0 REFORMAR OU RECUPERAR.....	35
13.0 ESPECIAIS.....	37
14.0 VITÓRIA.....	38
15.0 SIMULAÇÕES POSSÍVEIS.....	39

1.0 INTRODUÇÃO

Após a derrota da Invencível Armada em 1588 deu-se uma enorme expansão do comércio marítimo holandês, com os holandeses estendendo os seus ataques aos domínios marítimos espanhóis. No início do século XVII, Portugal tinha o domínio quase exclusivo do comércio no Oceano Índico, porém, o império português, sem autonomia e formado sobretudo de assentamentos costeiros, vulneráveis a serem tomados um a um, tornou-se um alvo fácil. Portugal viu seu grande império ser atacado por ingleses, franceses e holandeses, todos inimigos da Espanha. A reduzida população portuguesa (cerca de um milhão) não foi suficiente para resistir a tantos inimigos, e o Império começou a desmoronar.



Img 1: Esboço histórico.

As batalhas dos Guararapes foram travadas em 18 e 19 de abril de 1648 e depois em 19 de fevereiro de 1649, entre o Exército da Holanda e as tropas brasileiras do Império Português. As batalhas aconteceram nos Montes dos Guararapes, localizados na atual Jaboatão dos Guararapes, município da Região Metropolitana do Recife, na então Capitania de Pernambuco. Ocorreu no âmbito da Guerra da Restauração da independência de Portugal face à Espanha, levando as tropas portuguesas a recuperar os territórios ultramarinos (coloniais) que haviam sido ocupados pelos holandeses durante o domínio espanhol, tal como o Nordeste do Brasil, o Litoral de Angola e de Timor na Oceania.

Veja obras nas Referências para mais detalhes históricos.

Na simulação da batalha você pode tentar corrigir as falhas apresentadas nas obras das Referências. E, então, comprovará qual manobra prevalecerá, estando ambas instruídas com o melhor e com o máximo esforço.



Img 2: Terreno atual.

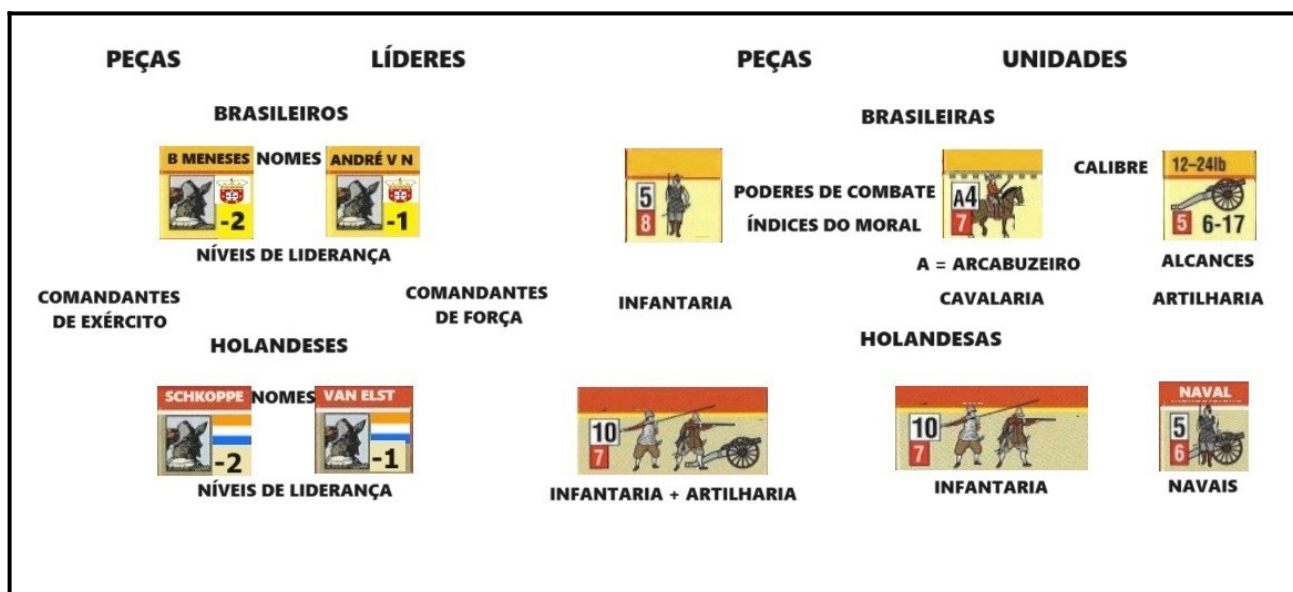
2.0 COMPONENTES

2.1 Tabuleiro

Mapa que representa fielmente o terreno atual (imagem de satélite) de acordo com o esboço histórico. Ele está disponível em um encarte ao final desta seção.

2.2 Peças

Existem três tipos de peças no jogo: as do tipo "unidades" representam as diversas tropas; as do tipo "líderes" representam os comandantes; e as do tipo "marcadores" são utilizados para auxiliarem no controle das situações das unidades e/ou líderes. Elas estão disponíveis em um encarte ao final desta seção.



Img 3: Detalhes das peças líderes e unidades.

Nas peças "unidades": as com figuras de infantes, com área igual a dois hexágonos, representam batalhões (pontos de poderes de combate, SP=10), podendo ter artilharia incorporada, quando aparece a figura de um canhão; as com figuras de infantes, com área igual a um hexágono, representam companhias (SP=5); a com figura de um conjunto cavaleiro-cavalo representa um esquadrão (SP=4) de arcabuzeiros (A); as com figuras de canhões são baterias de artilharia, e em vez dos SP, apresentam os alcances dos tiros, o mínimo para a metralha (com balins) e o máximo para os projéteis sólidos (bolas) – ambos em hexágonos ou hexes (#-#); todas as unidades têm uma índice do moral (MR) de 5 a 8, com valores mais altos sendo melhores.

Nas peças "líderes": elas têm o nome do comandante e uma classificação do nível de liderança (LR), "-1" e "- 2" - sendo este o melhor -, o qual será útil em algumas situações do jogo.

Nota: na minha experiência profissional como oficial do exército aprendi a diferenciar entre chefe e líder; o primeiro só comanda pela autoridade de direito da qual está investido; o segundo, vai além, sendo seguido pelos seus exemplos; portanto, o jogador tenha em mente que nem toda peça "líder", é de fato.



Img 4: Detalhes dos marcadores.

2.3 Tabelas

Acrescentam os fatores científico e aleatório à simulação, serão explicadas na sequência em que apareçam nas seções das regras.

2.4 Dado (ou fator Acaso)

Você vai precisar de um dado de dez faces (d10). O "0" é tratado como zero e não dez. A menos que especificamente mencionado de outra forma, use a linha "0" em todas as tabelas para qualquer resultado do dado modificado menor do que este, e use a linha "9" para qualquer resultado maior do que este.

2.5 Escalas

Para o tempo, cada turno corresponde a 30 minutos.

Para o terreno, cada hexágono ou hex tem até 50 metros.

Para as peças do jogo tropas de infantaria cada ponto de poder de combate corresponde a 60 soldados; para as peças do jogo tropas de cavalaria cada SP corresponde a 10 soldados; as peças do jogo da artilharia brasileira representam quatro canhões ou colubrinas em

cada; enquanto as holandesas, integradas nas unidades de infantaria, dois canhões ou colubrinhas nas de dois hexes, um na de um hex.

2.6 Abreviaturas

AC = Comandante de exército.

d10 = Dado com dez faces ou lados.

DRM = Modificadores dos resultados dos dados.

FC = Comandante de força.

FH = Degradação da formação.

Hex(es) = Hexágono(s).

LOC = Linha de comunicação.

LOS = Linha de visada.

LR = Nível de liderança.

MA = Capacidade de movimento.

MC = Teste do moral.

MR = Índice do moral.

SP = Ponto de poder de combate.

TET = Tabela de Efeitos do Terreno.

VP = Ponto para vitória.

BATALHAS DOS GUARARAPES

PEÇAS BRASILEIRAS (FRENTE)



BATALHAS DOS GUARARAPES

PEÇAS BRASILEIRAS (VERSO)



Arte por André Geraque Kiffer

As peças dos líderes e das unidades brasileiras.

BATALHAS DOS GUARARAPES

PEÇAS HOLANDESAS (FRETE)



BATALHAS DOS GUARARAPES

PEÇAS HOLANDESAS (VERSO)



Arte por André Geraque Kiffer

As peças dos líderes e das unidades holandesas.