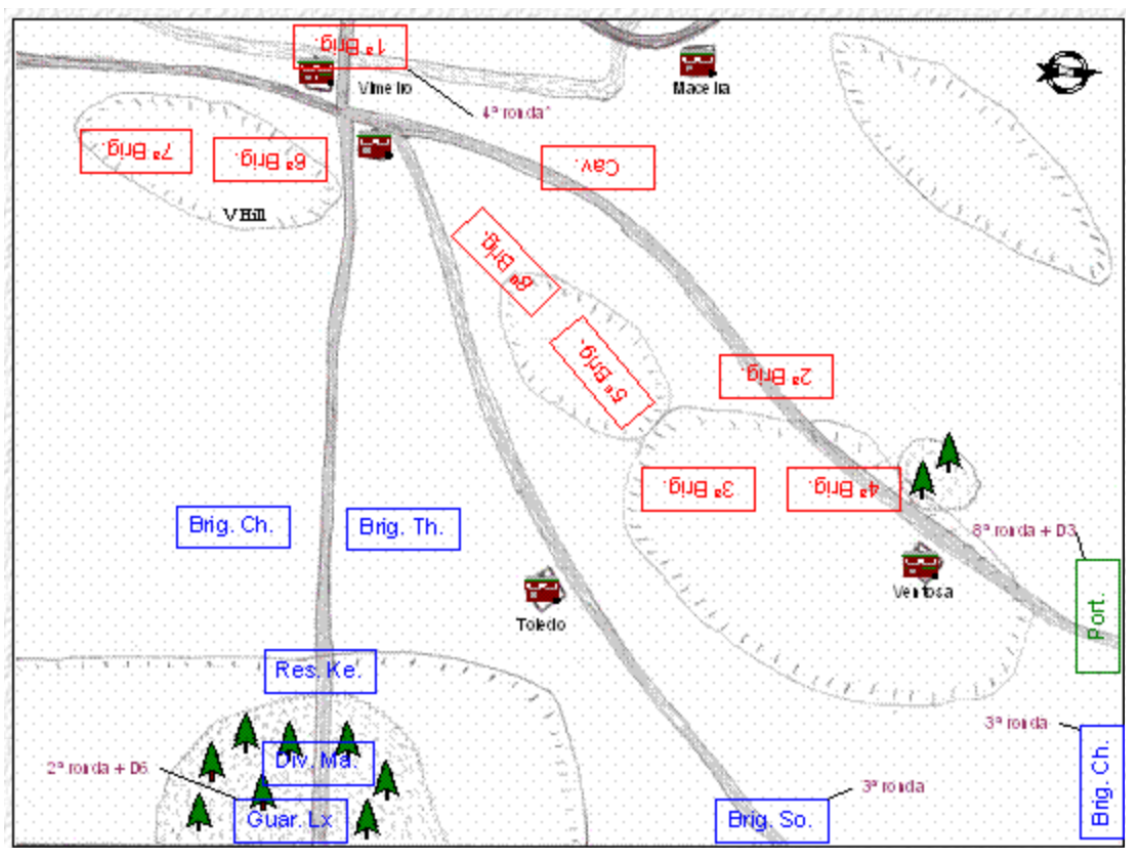


VIMEIRO – 21 DE AGOSTO DE 1808



Na manhã de 18 de Agosto, no dia seguinte à vitória obtida em Roliça, o General Wellesley foi acordado com excelentes notícias. Alguns navios Britânicos haviam chegado transportando mais duas Brigadas sob o comando dos Brigadeiros Anstruther e Acland contando no total com 4.000 homens. O mais importante naquele momento era arranjar um local suficientemente perto e apropriado para efectuar um desembarque imediato. Peniche estava fora de questão pois continuava nas mãos de uma guarnição Francesa. A pequena vila pesqueira de Porto Novo, a sul de Peniche na bacia do rio Maceira, parecia ser o local mais próximo onde se poderia efectuar um desembarque. Para proteger o desembarque, Wellesley fez deslocar o seu exército para o Vimeiro que se situava a cerca de dois quilómetros do local de desembarque, tendo-o posicionado nas colinas junto daquela localidade.

Porto Novo não era o local ideal para desembarcar um exército. A travessia dos navios até à praia era bastante arriscada. A ondulação era bastante forte e alguns dos barcos não aguentaram tendo-se virado e afogado alguns dos seus passageiros.

A 20 de Agosto todos os reforços tinham desembarcado, podendo assim Wellesley contar com mais 4.000 homens prontos para o combate.

Entretanto Junot, queria alcançar Wellesley o mais rapidamente possível. Ele pensava que as tropas desembarcadas até então eram apenas uma guarda avançada que seria reforçada brevemente, pelo que era urgente agir. O seu objectivo era o de alcançar o

primeiro contingente desembarcado e destruí-los, fazendo o mesmo a todos os outros que se seguissem.

Para o efeito ele conseguiu reunir um contingente de 14.600 homens que lhe daria alguma superioridade sobre os 13.000 Britânicos que ele estimava terem sido desembarcados até então. Ele conseguiu também reunir um parque de Artilharia com 24 peças o que também lhe dava alguma confiança pois terá sido informado de que os Britânicos tinham menos peças.

Junot contava com o auxílio de alguns bons Generais como Delaborde, Loison e Kellerman que tinham também à sua disposição tropas experientes. Os Franceses estavam assim confiantes à medida que se aproximavam de Vimeiro.

Por seu lado, os Britânicos estavam também otimistas à medida que se reforçavam, tendo também informações de que a força de Junot se aproximava e se preparava para os atacar. Wellesley não perdeu tempo e dispôs as suas forças nas colinas que se situavam nas proximidades de Vimeiro, cobrindo todas as possibilidades de aproximação das tropas Francesas.

Terreno

O rio só é transponível pelas pontes de Vimeiro e Maceira.

As colinas são suaves não causando obstáculo aos movimentos.

O arvoredo espalhado no terreno de jogo não tem efeitos na visibilidade ou nos combates.

Ordem de Batalha

A – Anglo-Lusos (GL Sir Artur Wellesley)

1ª Brigada (*GM Hill*)

1 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Reg Ln (a)

2ª Brigada (*GM Ferguson*)

1 x Bat. Reg Ln + 2 x Bat. Reg Ln (a)

3ª Brigada (*GB Nightingall*)

1 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Reg Ln (a)

4ª Brigada (*GB Bowes*)

2 x Bat. Reg Ln (a)

5ª Brigada (*GB Crawford*)

2 x Bat. Reg. Ln (a)

6ª Brigada (*GB Fane*)

1 x Bat. Reg. Ln (a) + 2 x Bat. Sk

7ª Brigada (*GB Anstruther*)

4 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Sk

8ª Brigada (GB Acland)

2 x Bat. Reg. Ln + 1 x Bat. Sk

Cavalaria

1 x Reg. LDr + 1 x Reg. LDr (Port)

Artilharia

3 x Bate. FtG

Tropas Portuguesas (Col. Nicholas Trant)

3 x Bat. SR (Milícia)

A.1 – Disposição das Tropas

As tropas Anglo-Lusas devem ser dispostas conforme indicado no mapa. A 1ª Brigada de Hill, encontra-se a Oeste do Vimeiro fora da mesa de Jogo. Wellington pode chamá-la a partir da 4ª jogada se assim entender. (ver Notas Especiais).

As Brigada de Trant entra à 8ª jogada + D3 na posição indicada.

B – Franceses (GD Andoche Junot)

Divisão DeLaborde

Brigada *Brennier*

4 x Bat. Reg Ln + 1 x Reg. Dr + 1 x Bat. Sk

Brigada *Thomieres*

2 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. SR (b)+ 1 x Bat. Sk

Artilharia

1 x Bate. FtG

Divisão Loison

Brigada *Solignac*

3 x Bat. Reg. Ln + 1 x Bat. Sk

Brigada *Charlot*

2 x Bat. Reg. Ln + 1 x Bat. Sk

Artilharia

1 x Bate. FtG

Reserva (GD Kellerman)

4 x Bat. El

Divisão de Cavalaria Margaron

2 x Reg. Dr + 1 x Reg. Ch + 1 x Reg. SR

Da Guarnição de Lisboa (conta como Brigada)

2 x Bat. Reg Ln + 1 x Bat. Sk

Artilharia de Reserva

1 x Bate. HvG + 1 x Bate HsG

B.1 – Disposição das Tropas

As Brigadas Thomieres, Charlot, Kellerman e a Divisão de Cavalaria Margaron estão dispostas no terreno de jogo conforme indicado no mapa. A Divisão de Cavalaria de Margaron, tem menos menos um Reg. de Dragões que acompanha a Brigada Brennier. Este Regimento deve ser incorporado nos efectivos da Brigada para efeitos de moral.

As Brigadas Brennier e Solignac deverão entrar no terreno de jogo pelo lado Este, a partir da terceira jogada.

Os Reforços vindos da Guarnição de Lisboa entram à 2ª jogada + resultado de um D6.

C – Resumo da Ordem de Batalha

	Franceses	Ingleses	Portugueses
Bat. Infantaria	18	19	3
Escaramuçadores	4	4	-
Reg. Cavalaria	5	1	1
Bate. Artilharia	4	3	-

Notas Especiais

Para este jogo, com excepção da Divisão de Cavalaria Margaron, vamos considerar as Brigadas como unidades tácticas base para manobra e moral.

Como muitos dos Batalhões Franceses eram compostos por mais de 1000 homens vamos considerar que cada um para efeitos de moral tem um CM = 5, à excepção da unidade identificada com (b) que sendo uma unidade de Segunda Classe tem um CM = 3.

Também alguns Batalhões Britânicos se aproximavam dos 1000 homens, pelo que todas as unidades assinaladas com (a) têm também um factor de moral CM = 5.

As Brigadas Inglesas têm um bónus de +1 no tiro de salva contra unidades em carga. Se pararem a unidade em carga, podem por sua vez contra-cargar na fase de exploração da Cavalaria.

A 1ª Brigada de Hill pode receber ordens de Wellington a partir da 4ª jogada. Para efeito deve ser enviado um mensageiro na direcção do seu ponto de entrada, conforme indicado no mapa. Após o mensageiro sair da mesa, a Brigada pode entrar na jogada correspondente ao lançamento de um D6 +1.

Escaramuçadores podem mover livremente dentro da sua distância máxima de movimento enquanto estiverem a mais de 15 cm de unidades inimigas. A menos de 15 cm de unidades inimigas o movimento só poderá ser efectuado directamente para a frente ou para trás.

Cavalaria não é obrigada a carregar quadrados já formados. Nestes casos a cavalaria pode, em opção, contornar as unidades em quadrado e procurar outros alvos. No entanto se a Cavalaria passar a menos de 10 cm das unidades em quadrado estas podem disparar em qualquer uma das suas frentes, contra a Cavalaria com uma redução de “-1”.

Duração do Jogo

O jogo tem a duração de 12 jogadas.

Condições de Vitória

Os Franceses obtêm vitória se conseguirem ocupar a localidade de Vimeiro e a Colina de mesmo nome. Em simultâneo têm de eliminar ou fazer retirar pelo menos três brigadas Anglo-Lusas.

Os Anglo-Lusos obtêm vitória se conseguirem manter as suas posições na localidade de Vimeiro e na colina com o mesmo nome e em simultâneo eliminarem ou fizerem retirar pelo menos duas Brigadas Francesas.

Qualquer outro resultado é um empate.

Legenda

GC – General de Cavalaria

GD – General de Divisão

LtG – Tenente General

MG – Major General

GB – General de Brigada

Reg. – Regimento

Bat. – Batalhão

Bate. – Bateria
FtG – Artilharia a Pé
HvG – Artilharia Pesada
HsG – Artilharia a Cavalo
Reg Ln – Linha Regular
Reg Lg – Ligeiros Regular
SR – Linha Segunda Classe (Milícias)
Sk – Escaramuçadores
Cr – Courasseiros
Dr - Dragões
Hu – Hussars
Ch – Caçadores a Cavalo
La – Lanceiros/Uhlanos
Cv SR – Cavalaria de Segunda Classe (Milícias)
Cs – Cossacos