

RINFORZI ASSE

T1.1 Dalla Calabria, Mappa 1, strade bordo sud con

76.PzK xxx 1.1	76.PzK 5	29.PzG xx 1.1	29.PzG 4	29.PzG 1-7 2	29.PzG 1-7 2	29.PzG 2-7 2	29.PzG 2-7 2	29.PzG 2-8 2	26.Pz xx 1.1	26.Pz 4	26.Pz 2-8 2
1.FJ 2-7 2	1.FJ 2-7 2	1.FJ 2-7 2									

T1.2 Da

29.PzG 2-7 2	29.PzG 2-7 2	29.PzG 2-7 2	26.Pz 3-7 2	26.Pz 2-7 2
-----------------	-----------------	-----------------	----------------	----------------

T1.3 Da

29.PzG 2-7 2	26.Pz 2-7 2
-----------------	----------------

T1.4 Roma

15.PzG 2-7 2	15.PzG 1-7 2
-----------------	-----------------

Napoli

HG 2-7 2	
-------------	--

x2

T2

51.GK xxx 2	51.GK 5	Nebelwerfer 3	65.I xx 2	305.I xx 2	15.PzG 2-7 2	HG 2-7 2	HG 1-7 2	26.Pz 1-7 2
----------------	------------	------------------	--------------	---------------	-----------------	-------------	-------------	----------------

(II)

T3

94.I xx 3	44.I xx 3	15.PzG 1-7 2
--------------	--------------	-----------------

RITIRARE

2.FJ 7-5

T4

5.GJ xx 4	90.PzG xx 4	242 1-7 2	HGJ 2-5
--------------	----------------	--------------	------------

RITIRARE UNA DELLE DUE

16.Pz xx 1.1	26.Pz xx 1.1
-----------------	-----------------

T5

334.I xx 5	71.I xx 5	525 1-6 2	14.ARMEE 5
---------------	--------------	--------------	---------------

ATTIVARE XIV ARMEE

T6

1.FK xxx 6-R	1.FK 5	4.FJ xx 6-R	XI 1-7 2	907 1-7 2	914 1-7 2	525 1-6 2
-----------------	-----------	----------------	-------------	--------------	--------------	--------------

T7

362.I xx 7-R	I-4.Pz 2-7 2
-----------------	-----------------

(B - C)

T8

92.I xx 8-R

Caso Foggia

2.SSPzK xxx F	2.SSPzK 5	1.SS Pz xx F	24.Pz xx F	RITIRARE Tutto il 2.SS PzK il T5
------------------	--------------	-----------------	---------------	-------------------------------------

Caso Richard

14.ARMEE 5	Ost 2-5	XI 1-7 2	Attivare XIV ARMEE +2 livelli di forza dal box dei quadri
---------------	------------	-------------	--

R+1

1.FK xxx 6-R	1.FK 5	4.FJ xx 6-R	4.FJ 3	4.FJ 5-5	525 1-6 2
-----------------	-----------	----------------	-----------	-------------	--------------

R+2

4.FJ 5-5	4.FJ 5-5	16.SS 4-6
-------------	-------------	--------------

R+3

362.I xx 7-R	Lehr 5-5	1026 5-5
-----------------	-------------	-------------

R+4

715.I xx R	I-4.Pz 2-7 2	1027 5-5	907 1-7 2	914 1-7 2
---------------	-----------------	-------------	--------------	--------------

(B - C)

R+5

114.J xx R	92.I xx 8-R	508 2-6	216 2-6	301 1-7 2	653 1-6
---------------	----------------	------------	------------	--------------	------------

(B)

Se presente solo la pedina di comando della Divisione schierare tutte le unità e l'artiglieria divisionale. Il giocatore può assegnare formazioni e unità a qualsiasi Armata in gioco.

Caso Richard: se formazioni e unità sono già entrate nei turni precedenti ignorare.
F+X - R+X = Caso Foggia o Caso Richard+ numero di impulsi indicato.
RO = subito dopo il posizionamento del deposito di rifornimento alleato, l'Asse piazza i rinforzi. Dopo, il giocatore Alleato termina di posizionare le forze sbarcanti.

Se non specificato il punto di entrata i rinforzi possono schierarsi:
A - in un qualsiasi esagono rifornito a non meno di 6 esa dal nemico
B - dentro o adiacenti a Roma
C - su qualsiasi terminale di rifornimento dell'Asse o qualsiasi esagono del bordo nord della mappa n.2, anche adiacenti al nemico.
 Queste unità si considerano rifornite solo per l'impulso corrente.

(x) = aggiungere le unità indicate