

RINFORZI ASSE

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

 xxx 1.1	 5	 xx 1.1	 4	 1-7 2	 1-7 2	 2-7 2	 2-7 2	 2-8 2	 xx 1.1	 4	 2-8 2
 2-7 2	 2-7 2	 2-7 2									

T1.2 Da

 2-7 2	 2-7 2	 2-7 2	 3-7 2	 2-7 2
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

T1.3 Da

 2-7 2	 2-7 2
-----------	-----------

T1.4 Roma

 2-7 2	 1-7 2
-----------	-----------

Napoli

 2-7 2	 x2
-----------	--------

T2

 xxx 2	 5	 3	 xx 2	 xx 2	 2-7 2	 2-7 2	 1-7 2	 1-7 2
-----------	-------	-------	----------	----------	-----------	-----------	-----------	-----------

T3

 xx 3	 xx 3	 1-7 2
----------	----------	-----------

RITIRARE

 7-5	 xx 4	 xx 4	 1-7 2	 2-5
---------	----------	----------	-----------	---------

T4

RITIRARE UNA DELLE DUE

 xx 1.1	 xx 1.1
------------	------------

T5

 xx 5	 xx 5	 2 1-6 2	 5
----------	----------	-------------	-------

ATTIVARE XIV ARMEE

T6

 xxx 6-R	 5	 xx 6-R	 1-7 2	 1-7 2	 1-7 2	 2 1-6 2
-------------	-------	------------	-----------	-----------	-----------	-------------

T7

 xx 7-R	 2-7 2
------------	-----------

(B - C)

T8

 xx 8-R

Caso Foggia

 xxx F	 5	 xx F	 xx F	
-----------	-------	----------	----------	--

Caso Richard

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

R+1

 xxx 6-R	 5	 xx 6-R	 3	 5-5	 2 1-6 2
-------------	-------	------------	-------	---------	-------------

R+2

 5-5	 5-5	 4-6
---------	---------	---------

R+3

 xx 7-R	 5-5	 5-5
------------	---------	---------

R+4

 xx R	 2 2-7 2	 5-5	 1-7 2	 1-7 2
----------	-------------	---------	-----------	-----------

(B - C)

R+5

 xx R	 xx 8-R	 2 2-6	 2-6	 1-7 2	 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