

DESPLIEGUE ALEMÁN

ESCENARIO INTRODUCTORIO Despliegue inicial:	
9 SS Div. Panzer; 2/20 = A/0509	6 Reg Para; 1/6 = A/0806 2/6 = A/0908;
10 SS Div Panzer; 2/22 = A/0403;	7 Div Para; 16/7 = A/0411, 1x7 Art (2-1-4) = A/0609;
2 Reg Para; 1/2 = A/0606, 2 Art (4-1-4) = A/0706;	Unid. Misc; 6 P = A/0505;

DESPLIEGUE ALIADO

ESCENARIO INTRODUCTORIO Despliegue inicial:
División Acor. GUARDIAS; 19 Reg Húsares y unids. 30 Cuerpo (1x Ing, 2x Art) en cualquier parte al sur del Canal Mosa-L'escaut incluyendo hexes A/0405, A/0406 y A/0407

PUNTOS AÉREOS

25 Máximo Aliados	12
24	11
23	10
22	9
21	8
20	7
19	6
18	5 Máximo Alemanes
17	4
16	3
15	2
14	1
13	0

PUNTOS AÉREOS: El jugador Aliado recibe 25 puntos
VICTORIA DECISIVA ALIADA: Destruir 10 pasos alemanes por lo menos y mover 10 pasos de unidades aliadas al Nordeste de la fila de hexes 13xx (por lo menos a Valkensward)
VICTORIA MARGINAL ALIADA: Destruir 6 pasos alemanes por lo menos y mover 6 pasos de unidades aliadas al Nordeste de la fila de hexes 13xx (por lo menos a Valkensward)
 Cualquier otro resultado es una derrota Aliada

DESPLIEGUE ALEMÁN

ESCENARIO DE TORNEO	
Despliegue inicial:	Sept 18 AM, Turno 3
9 SS Div. Panzer; 1/9 = B/4615, 9 Rec* = B/4315, 1/20 = B/5023, GRSN = B/ 4207	10 SS Div Panzer; 2/21, 1/10, 2/10 = B/4125; SHLT = B/5023; KGB; FB; FB Art Cohet, FB Art (8-1-6) = B/5014
16 SS = B/4410 0-1-0 GAR = B/4315 * = 9 Rec no puede mover ni atacar en el Turno 1	Sept 18 PM, Turno 4
Pueden dejarse los refuerzos fuera del mapa hasta que los alemanes lo deseen.	10 SS Div Panzer; 10 Art (5-1-6), 10SS Ing = B/4125 2/SHTS, 502 = B/5014
	Sept 19 AM, Turno 5
	SCTY = B/4701
Sept 17 AM, Turno 1	Sept 19 PM, Turno 6
9 SS Div Panzer; 9 TD, 9 Ing = B/5014	FB; 2x FB AT, FB Art (2-1-6) = B/5014
Sept 17 PM, Turno 2	Sept 21 AM, Turno 9
9 SS Div Panzer; 1/19, 2/19 = B/5014	HG, 47, STM = B/5014
10 SS Div Panzer; 10 Rec, 10 Art (3-1-6) = B/5023, 1/21, 1/22 = B/4125	Sept 21 PM, Turno 10
	KGS, 4/KGK Inf, 642 = B/5014

DESPLIEGUE ALIADO

ESCENARIO DE TORNEO Despliegue inicial:
1ª Div Aer.; Marcador DZ = B/4509, 1 Regimiento Aer. 1 Regimiento AL, 1x GP Bat., 1 Ing, 1 Rec, 1x AT (3-1-4), 2x AT (2-1-4), 1x Art (6-1-4) en cualquier hex claro-mixto a 3 hexes de B/ 4509
Pueden dejarse los refuerzos fuera del mapa hasta que los aliados lo deseen.
Sept 18 AM, Turno 3
1ª Div. Aerotransportada; 1x GP Plan, GP AT, 4 Reg Todas unid., 1x AT (3-1-4), 1x AT (2-1-4), 1x Art (6-1-4), dentro de 3 hexes del marcador DZ,
Sept 21 AM, Turno 9
Toda la Brigada Polaca en cualquier hex claro o mixto dentro de 3 hexes del marcador de DZ de la 1ª Div

PUNTOS AÉREOS: No hay ninguno para ninguno de los lados
VICTORIA ALEMANA APLASTANTE: Control de los hexes B/4315, B/4415 y B/4412
VICTORIA ALEMANA SUSTANCIAL: Control de los hexes B/4315 y B/4415
VICTORIA ALEMANA MARGINAL: Control del hex B/4415
VICTORIA ALIADA APLASTANTE: Control de los hexes B/4315, B/4415 y B/4412
VICTORIA ALIADA SUSTANCIAL: Control de los hexes B/4315 y B/4412
VICTORIA ALIADA MARGINAL: Control del hex B/4412

REFUERZOS ALEMANES

Juego de Campaña Despliegue:	Sept 20 AM, Turno 7
Para el despliegue inicial ver casillas de color gris. Pueden dejarse los refuerzos fuera del mapa hasta que los alemanes lo deseen.	6 Reg. Para (5-6-4); 105T = Este B/2225 a B/3725 85 Div Inf; 1053, 85 Art (5-1-4) = Oeste A/2701 a B/2501
Sept 17 AM, Turno 1	Sept 20 PM, Turno 8
59 Div Inf; 1/1034 y 2/1034 = Oeste A/2701 a B/2501 2/406, 3/406, 100T y 60 = Este B/2225 a B/3725 9 SS Div Panzer; 9 TD, 9 Ing = B/5014 180 Div Inf; 1222, 180 Art = A/1714	6 Reg. Para; 6 Art (5-1-4), 6 AT (3-1-4) = Este B/2225 a B/3725 7 Div Para; 18/7 = Este B/2225 a B/3725 85 Div Inf; 1054 = Oeste A/2701 a B/2501
Sept 17 PM, Turno 2	Sept 21 AM, Turno 9
12SS, 4SS, FSTM, FLGR = B/3701 9 SS Div Panzer; 1/19, 2/19 = B/5014 10 SS Div Panzer; 10 Rec, 10 Art (3-1-6) = B/5023, 1/21 = B/4125, 1/22 = B/4125; 101T = Este B/2225 a B/3725 NDLD SS = B/4701	HG, 47, STM = B/5014
Sept 18 AM, Turno 3	Sept 21 PM, Turno 10
10 SS Div Panzer; 2/21, 1/10, 2/10 = B/4125; SHLT = B/5023; 159; 59 Div Inf; 1/1035, 59 Art (5-1-4) = Oeste A/2701 a B/2501; 1/SHTS = B/3301; 85, 88 = Este B/2225 a B/3725 KGB; FB; FB Art Cohet, FB Art (8-1-6) = B/5014	KGS, 4/KGK Inf, 642 = B/5014
Sept 18 PM, Turno 4	Sept 22 PM, Turno 12
10 SS Div Panzer; 10 Art (5-1-6), 10SS Ing = B/4125 59 Div Inf; 59 Rec, 59 Ing, 59 AT, 59 Art (8-1-4), 1/1036 = Oeste A/2701 a B/2501 2/SHTS, 502 = B/5014	7 Div Para; 17/7, 7 Art (2-1-4) = Este B/2225 a B/3725 1, 2, 3 KGK Pz = B/5023
Sept 19 AM, Turno 5	Sept 23 PM, Turno 14
107 Pz Todas unid. = A/2714 a B/1114 SCTY = B/4701 59 Div Inf; 2/1035, 2/1036; 2/189 Bat. Pz, 1/189 Bat. Inf = Oeste A/2701 a 2501	180 Div Inf; 1221, 1223 = A/2714 a B/1114 84 Div Inf; Todas unid. = Este B/2225 a B/3725
Sept 19 PM, Turno 6	Sept 24 AM, Turno 15
FB; 2x FB AT, FB Art (2-1-6) = B/5014	506 Panzer = B/5014

REFUERZOS ALIADOS

Juego de Campaña Despliegue:
Para el despliegue inicial ver casillas de color marrón. Pueden dejarse los refuerzos fuera del mapa hasta que los aliados lo deseen.
Sept 18 AM, Turno 3
1ª Aer.; 1x GP Plan, GP AT, 4 Reg Todas unid., 1x AT (3-1-4), 1x AT (2-1-4), 1X Art (6-1-4), dentro de 3 hexes del marcador DZ, 82ª Aer.; 1x AT, 2x Art dentro de 5 hexes del marcador DZ, 101ª Aer.; 2x Bat 327 Reg, 101 Ing, 1x Art (6-1-4 alcance 2), 1x AT dentro de 5 hexes del marcador DZ,
Sept 18 PM, Turno 4
44 Reg. Tanques: A/0107 cuando quiera después del Turno 3
Sept 19 AM, Turno 5
El resto de la 101 en cualquier parte dentro de 5 hexes del marcador de DZ
Sept 21 AM, Turno 9
Toda la Brigada Polaca en cualquier hex claro o mixto dentro de 3 hexes del marcador de DZ de la 1ª Div
Sept 23 AM, Turno 13
El resto de la 82 en cualquier parte dentro de 5 hexes del marcador de DZ
43 Div. de Infantería:
A/0107 después de que las unidades de tierra Aliadas estén abastecidas al norte del río Maas o en el Turno 5 o más tarde al costo de 1 Nivel de Victoria
50 Div. de Infantería:
A/0107 después de que las unidades de tierra Aliadas estén abastecidas al norte del río Neder Rijn o en el Turno 8 o más tarde al costo de 1 Nivel de Victoria
8ª Brigada Acorazada:
Igual que la 50 División de Infantería

PUNTOS AÉREOS

25 Máximo Aliados	12
24	11
23	10
22	9
21	8
20	7
19	6
18	5 Máximo Alemanes
17	4
16	3
15	2
14	1
13	0

9 SS Div. Panzer; 1/9 = B/4615, 9 Rec = B/4315, 2/9 = A/2107, 1/20 = B/5023, 2/20 = A/0509; 10 SS Div Panzer; 2/22 = A/0403;	6 Reg Para: 1/6 = A/0506 2/6 = A/0908; 2 Reg Para: 1/2 = A/0506, AT (1-1-4) = A/2106, Art (4-1-4) = A/0706; 7 Div Para: 16/7 = A/0411, 1x7 Art (2-1-4) = A/0609;
Unid. Misc: GRSN = B/4207, 16 SS = B/4410, 1/406 = B/2523; 2/169 Panzer = B/0103; 935 = B/0605; 6 P = A/0505; 2x 0-1-0 GAR = B/2212; 1x 0-1-0 GAR = B/3117; 1x 0-1-0 GAR = B/4315	

Division Acor. GUARDIAS; 19 Reg Husares y unid. 30 Cuerno (1x Ing, 2x Art) en cualquier parte al sur del Canal Mosel, sesant Incluyendo hexes A/0405, A/0406 y A/0407 (Art 30 Cuerno no puede mover hasta el turno 3)	101 Div Aer.: Marcador DZ = A/2803, 501, 502, 506 = Cualquier hex claro o mixto a 5 hexes de A/2803 82 Div Aer.: Marcador DZ = B/2921, 1x Art (6-1-4) 1x AT, 52 Ing, 504, 505 = Cualquier hex claro-mixto a 5 hexes de B/2921.
	325, en cualquier parte entre el río Maas y el Wahl 1ª Div Aer.: Marcador DZ = B/4509, 1, 1AL, 1x GP, 1 Ing, 1 Rec, 1x AT (3-1-4), 2x AT (2-1-4), 1x Art (6-1-4) en cualquier hex claro-mixto a 3 hexes de B/4509

PUNTOS AÉREOS: El jugador Aliado recibe 25 puntos y el Alemán 5 puntos por día con tiempo claro

VICTORIA ALEMANA APLASTANTE: Aliados tienen 0 pasos de unidades no fatigadas al Nordeste del Río Neder Rijn

VICTORIA ALEMANA SUSTANCIAL: Aliados tienen 1-4 pasos de unidades no fatigadas al Nordeste del Río Neder Rijn

VICTORIA ALIADA APLASTANTE: Aliados tienen 20+ pasos de unidades no fatigadas al Nordeste del Río Neder Rijn

VICTORIA ALIADA SUSTANCIAL: Aliados tienen 10-19 pasos de unidades no fatigadas al Nordeste del Río Neder Rijn

VICTORIA ALIADA MARGINAL: Aliados tienen 5-9 pasos de unidades no fatigadas al Nordeste del Río Neder Rijn