

PREPARACIÓN

BANDO NORUEGO

- **Fredristak:** 1º Reg. Inf. / 1ª Div. Inf.
 - **Kongstinger:** 1º Reg. Art. / 1ª Div. Inf.
 - **Oslo:** 2º Reg. Inf. / 1ª Div. Inf. + Bon. AA
 - **Bang:** 4º Reg. Inf. / 2ª Div. Inf.
 - **Lilehammer:** 1DR Cav. / 1ª Div.
 - **SO Bang:** 2º Reg. Art. / 2ª Div. Inf.
 - **Hamar:** HQ Sur + 2DR Cav. / 2ª Div.
 - **Elverum:** 5º Reg. Inf. / 2ª Div. Inf.
 - **Honefoss:** 6º Reg. Inf. / 2ª Div. Inf.
 - **Larvik:** 3º Reg. Inf. / 1ª Div. Inf.
 - **Evje:** 1º Bon. Art. / 3ª Div. Inf.
 - **Kristiandsand:** 7º Reg. Inf. / 3ª Div. Inf.
 - **Stavanger:** 8º Reg. Inf. / 3ª Div. Inf.
 - **Bergen:** 9º Reg. Inf. / 4ª Div. Inf.
 - **Voss:** 10º Reg. Inf. / 4ª Div. Inf. + 2º Bon. Art. / 4ª Div. Inf.
 - **Aandalsnes:** 11º Reg. Inf. / 5ª Div. Inf.
 - **Trondheim:** Bon. Ing. / 5ª Div.
 - **Storen:** 12º Reg. Inf. / 5ª Div. Inf.
 - **Roros:** 3º Reg. Art / 5ª Div.
 - **Stjordal:** 3DR Cav. / 5ª Div. Inf.
 - **Steinkjer:** 13º Reg. Inf. / 5ª Div. Inf.
 - **Mosjoen:** HQ Norte + 14º Reg. Inf. / 6ª Div. Inf.
 - **Narvik:** Bon. Ing. / 6ª Div. Inf.
 - **Harstad:** 11º Bon. Art.
 - **Elvergardsmoen:** 15º Reg. Inf. / 6ª Div. Inf.
 - **Bardufoss:** 3º Bon. Art. / 6ª Div. Inf. + Reg. Ing.
 - **Area SE Barduf.:** 16º Reg. Inf. / 6ª Div. Inf.
 - **Alta:** Alta Reg. Inf. / 6ª Div. Inf. (*)
- (*) Entra a partir del turno 8 por la carretera donde estaba emplazado el 16º Reg. De la 6ª División.

Fuerzas Navales

Colocar estas unidades cuando se realice la invasión.

Kristiandsand: 2 + 1 + 1 + 2 + 1 PCN (7 Puntos)

Bergen: 2 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 PCN (8 Puntos)

Trondheim: 1 + 1 PCN (2 Puntos)

Narvik: 1 + + 1 + 2 PCN (4 Puntos)

Los noruegos empiezan el juego con 29 PCN (Puntos de Combate Naval). Incluidos los señalados arriba.

PREPARACIÓN DEL PRIMER TURNO

- Antes de comenzar, tanto el jugador alemán como el aliado tienen barcos en alta mar. Los submarinos de ambos bandos no se colocan en el tablero. Los británicos sí tienen algunos puntos navales en alta mar a los que ha de colocar marcadores de «Flotas No Detectadas». Además, los alemanes (y esto es una excepción), tenían varias unidades de transporte que salieron varios días antes de que partieran las tropas hacia sus objetivos, y que llevaban solo abastecimientos. Estas unidades no van en flotas y, en caso de que su desembarco tenga éxito, se colocan directamente en la caja de los puertos de desembarco impresa en el mapa. (Ver orden de batalla, en la parte superior de los cuadros de flotas)
- **Todos los Puntos Navales de Combate que tienen asignados el bando alemán, vienen reflejados en las respectivas Cartas de Despliegue de Orden de Batalla, 32 puntos de combate navales (PCN) y 40 puntos de transporte navales (PTN).**
- **El inglés comienza con 4 puntos de combate navales (PCN) y 28 puntos de transporte navales (PTN)**
- Los noruegos no pueden utilizar ninguna unidad hasta que sean invadidos.
- Cuando los alemanes intenten desembarcar en Trondheim y en Narvik, los noruegos tirarán por cada guarnición 1d6, con un resultado de 1 la unidad se queda y lucha, de 2-6 se retira a un área adyacente.
- Los noruegos no pueden atacar Narvik ni Trondheim hasta que no desembarquen las fuerzas franco-británicas. Las unidades de las 5ª y 6ª Divisiones de Infantería no pueden moverse al sur de Dombas hasta que no desembarquen las fuerzas aliadas. Además, hasta el turno 6 (13 de abril), los noruegos solo pueden atacar con una unidad tamaño Regimiento más una unidad tamaño Batallón como máximo en un área para reflejar la desorganización de las fuerzas terrestres.
- Los puntos navales de combate noruegos se colocan cuando se realice la invasión.
- Después del turno de invasión se pueden utilizar los puntos de combate navales noruegos de forma normal.
- Los Puntos de Combate Naval noruegos son fijos al comienzo del juego. Los Puntos de Combate Naval alemanes también se consideran fijos al comienzo del juego. Los alemanes pueden incrementar los Puntos de Combate Naval con la captura de Puntos de Combate noruegos durante la invasión. Los británicos son los que van a ir incrementando sus Puntos Navales de Combate según el Orden de Batalla.
- El jugador aliado no puede atacar puertos bajo control alemán en Noruega hasta el turno 5 (11 de abril).
- Durante los cuatro primeros turnos de juego, las unidades navales franco-británicas solo pueden utilizar la mitad de los puntos navales de combate que tengan disponibles. Para que no haya problemas en

DISPOSICIÓN DE MARCADORES EN EL TABLERO

- **Puntos Aéreos Aliados**
Poner los marcadores de aviación que tienen impreso una X en su reverso, los rojos son los ingleses y los de color crema son los noruegos. Esos marcadores se colocan en el tablero de juego en Puntos Aéreos Aliados
- **Puntos Aéreos Alemanes**
Los marcadores de aviación con una X en un reverso de color gris son los alemanes, y se coloca en el tablero de juego en Puntos Aéreos Alemanes.
- **Puntos Navales y de Victoria**
En la tabla de Puntos Navales y de Victoria colocar el marcador PCN rojo en el 4, PTN rojo en el 28, PCN color crema en el 29, PCN gris 32 y PTN gris en el 40. El marcador VP se queda fuera de la caja al lado del 1.
- **Marcador de turno en el turno 1 por la cara del alemán**

PREPARACIÓN DE LA HOJA DE PUERTOS

- **El despliegue inicial de las flotas:** Viene determinado en el Orden de Batalla de cada bando. El bando inglés puede sacar tantas flotas como desee teniendo en cuenta los puntos navales.
- **Colocar los marcadores de flotas sin revelar** en los casilleros en la Hoja de Puertos.
- **Colocar las flotas de combate** en la Hoja de Puertos en la zona de PCN y los de transporte en la zona de PTN. Para terminar la preparación alemana seguir el Orden de Batalla
- **Colocar los submarinos en su casillero de la Hoja de Puertos.**
- **Colocar las unidades terrestres alemán** en sus respectivas casillas, según el orden de batalla y el resto de las unidades en la parte inferior de la Hoja de Puertos. Los aliados pueden colocar sus unidades como quieran.
- **Poner los marcadores de paracaidistas alemanes en su casillero.**

recordarlo, hasta el turno 4 (10 de abril), viene reflejado en la tabla de entrada las cantidades reducidas de flotas en función de lo que realmente tenían en el mar. Durante el turno 5 (día 11), el jugador aliado tiene disponible los factores navales totales que incrementan su fuerza hasta lo que realmente les correspondía en esa fecha.

- Hasta el turno 5 (11 de abril), el jugador alemán no puede utilizar sus unidades aéreas para transportar tropas, pero si las puede utilizar para mover de un aeródromo a otro o para transportar suministros.
- En el turno del desembarco, Turno 3 (9 de abril), el jugador alemán tendrá un +1 a la resolución de todos sus combates. En el combate de Oslo, si el desembarco tiene éxito, el jugador alemán tiene un +3, debido a que el desembarco naval se vio apoyado por un batallón del 163 regimiento, que llegó por vía aérea al aeródromo de Fornebou.