

HQ Britanica o USA (Todas las unidades deben ser de la misma nacionalidad.)



3rd Ejército Acorazado USA



Ejército Occidental AA

(Coloca el paso del País Menor en la Casilla de Control del AA.)



Casilla de control del Ejército AA

Paso de Infantería de País Menor

HQ 15th Occidental (Coloca el paso de Blindado en la Casilla de Control del 15 HQ.)



Casilla de control del 15 HQ

Paso de Blindado Británico o USA

Ejército Mech Occidental (Todas las unidades deben ser de la misma nacionalidad.)



3R Ejército Mech Francés



Ejército Mech Italiano FL



Fondo de Fuerza Occidental / Totaler Krieg

Unidades Terrestres

Marcadores y Unidades de Apoyo

Caja de Eventos Condicionales Occidental

Estallido de la Guerra (12.2)

Cuando termina Pre Guerra o se aplica *Victoria Militar* (15.24), coloca estas fichas en la Caja de retraso.

Su mejor hora (16.3.3)

Este evento puede ocurrir una vez por juego. Si Guerra Total está vigente, o una unidad del Eje está en un hex de Gran Bretaña un Dependiente Británico, Francia o Belgium-Holland, coloca estas unidades en la Caja de Retraso.

Paris amenazado (16.3.4)

Este evento puede ocurrir una vez por juego. Si Guerra Total está vigente, o una unidad del Eje está en un hex de Francia, un Dependiente de Francia, Gran Bretaña, Belgium-Holland, Italia o España, coloca estas unidades en la Caja de Retraso.

Prestamo-Arriendo a Francia (16.3.7)

Si el marcador Prestamo-Arriendo Occidental está en esta casilla y Francia es un País Menor Occidental, la facción Occidental puede lanzar un dado en la Tabla de Prestamo-Arriendo.

Caja de Países Menores Occidentales Conquistados

Cuando uno de tus Países Menores es conquistado, coloca sus unidades aquí. Cada vez que Francia, Italia, Polonia, España, Suecia, o Turquía son conquistados o liberados, coloca sus unidades coloniales en la Caja de Retraso.