
НЕУСТРАШИМЫЕ

НОРМАНДИЯ

«БИТВА У ЗАМКА ИТТЕР»

Печатная версия этого буклета может отличаться от представленной на сайте предзаказа.

СЦЕНАРИЙ №13: БИТВА У ЗАМКА ИТТЕР

Последние дни войны в Европе

Замок Иттер – 5 мая 1945 г.

Битва произошла 5-го мая 1945 г. неподалеку от австрийского местечка Иттер в одноименном замке. Шли последние дни войны в Европе. Солдаты армии США, пехотинцы вермахта, офицер СС, австрийский боец сопротивления и освобожденные накануне французские военнопленные объединили свои силы, чтобы дать отпор 17-й танцergренадерской дивизии СС. Это было одно из самых странных сражений Второй мировой и единственный достоверно известный пример того, как бойцы армии США и солдаты вермахта сражались вместе бок о бок.



ЦЕЛЬ союзников

Истощить немецкие силы (на поле не должно остаться немецких стрелков).



ЦЕЛЬ ГЕРМАНИИ

Контролировать жетоны целей общей суммой в 3 очка.

ИНИЦИАТИВА В НАЧАЛЕ ИГРЫ: СОЮЗНИКИ

СТАРТОВЫЕ КАРТЫ:

Колода: **К** Запас: **З**

СОЮЗНИКИ	
США	
Зам. командира взвода	К
Командир отделения А	К
Стрелок А	К К З З З
Разведчик А	К З З
Пулеметчик А	К З З
Туман войны	К К З З З З З З З З
ГЕРМАНИЯ	
Командир отделения В	К
Стрелок В	К К З З З
Разведчик В	К З З

ГЕРМАНИЯ	
К	Командир взвода
К	Командир отделения А
К	Командир отделения Б
К К З З З	Стрелок А
К К З З З	Стрелок Б
К З З	Разведчик А
К З З	Разведчик Б
К З З	Пулеметчик А
К З З	Пулеметчик Б
З З З	Миномет
З З З	Снайпер
К К З З З З З З З З	Туман войны

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Замок Иттер: квадрат 1Б (Замок Иттер) считается возвышенностью для всех игровых целей и обладает двойным бонусом укрытия «3/1».

Союзники: в этом сценарии один из игроков контролирует союзные силы США и Германии. Все карты, фишки и жетоны США вместе с картами и фишками отделения «В» Германии находятся под контролем этого игрока. Когда игрок за союзников перемешивает свою колоду, он должен делать это не глядя на рубашки карт.



КВАДРАТЫ

1Б

2А

3А

4А

5А

7А

8Б

9А

10А

11Б

12А

3А

14А

5А

16А

17Б

18Б

