

---

# ВІДВАЖНІ

НОРМАНДІЯ

---

КНИЖКА СЦЕНАРІЇВ

# ВІДВАЖНІ

НОРМАНДІЯ

## КНИЖКА СЦЕНАРІЇВ

### СЦЕНАРІЙ № 13: ЗАМОК ІТТЕР

#### Останні дні війни в Європі

Замок Іттер (5 травня 1945 року)

Бій за замок Іттер відбувся біля австрійського містечка Іттер 5 травня 1945 року в останні дні війни в Європі. Американські солдати об'єднали свої сили з піхотинцями вермахту, офіцером СС, австрійським бійцем опору й нещодавно звільненими французькими військовополоненими, щоб захистити австрійський замок від атаки 17-ї танково-гренадерської дивізії СС. Цю битву називають найдивнішою у Другій світовій війні, адже вона стала єдиним відомим прикладом, коли американські й німецькі солдати воювали пліч-о-пліч.



#### МЕТА КОАЛІЦІЇ

Виснажити німецькі війська (на полі бою відсутні німецькі стрільці А або В).



#### МЕТА ВІЙСЬК СС

Здобути **3 очки** за контроль над ключовими пунктами.

### ІНІЦІАТИВА НА ПОЧАТКУ ГРИ: КОАЛІЦІЯ

#### ПОЧАТКОВІ КАРТИ

Колода **К** Резерв **Р**

КОАЛІЦІЯ	
США	
Командир взводу	<b>К</b>
Командир відділення А	<b>К</b>
Стрелець А	<b>К К Р Р Р</b>
Розвідник А	<b>К Р Р</b>
Кулеметник А	<b>К Р Р</b>
Туман війни	<b>К К Р Р Р</b> <b>Р Р Р Р Р</b>
НІМЕЧЧИНА	
Командир відділення В	<b>К</b>
Стрелець В	<b>К К Р Р Р</b>
Розвідник В	<b>К Р Р</b>

ВІЙСЬКА СС	
<b>К</b>	Командир взводу
<b>К</b>	Командир відділення А
<b>К</b>	Командир відділення Б
<b>К К Р Р Р</b>	Стрелець А
<b>К К Р Р Р</b>	Стрелець Б
<b>К Р Р</b>	Розвідник А
<b>К Р Р</b>	Розвідник Б
<b>К Р Р</b>	Кулеметник А
<b>К Р Р</b>	Кулеметник Б
<b>Р Р Р</b>	Міномет
<b>Р Р Р</b>	Снайпер
<b>К К Р Р Р</b> <b>Р Р Р Р Р</b>	Туман війни

### ОСОБЛИВІ ПРАВИЛА

**Замок Іттер.** До квадрата 1В (замок Іттер) застосовуються ті ж правила, що й до пагорба зі змінним бонусом прикриття 3/1.

**Коаліція.** У цьому сценарії один гравець грає за німецькі й американські війська. Він керує всіма картами американських військ, фішками загонів, жетонами контролю, а також усіма фішками загону й картами відділення німецьких військ В.

Щоразу, коли гравець за коаліцію тасує свою колоду, він не повинен дивитися на зворотний бік карт.

# ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ



## КВАДРАТИ

1Б 2А 3А 4А 5А 7А 8Б 9А 10А 11Б 12А 13А 14А 15А 16А 17Б 18Б