CASTLE ITTER

— THE STRANGEST BATTLE OF WWII —

CASTLE ITTER

THE STRANGEST BATTLE OF WWII

CONTENUTI

PAGINA 1
Introduzione
Illustrazione Preparazione

PAGINA 2
Preparazione e Componenti

PAGINA 3
Segnalini e Carte

PAGINA 4
Svolgimento del Gioco

PAGINA 5
Azioni Difensore

PAGINA 11
Attributi Difensore

PAGINA 13
Carte SS

PAGINA 20
Fine del Gioco

PAGINA 21
Varianti

PAGINA 24
Riferimenti

Un gioco difensivo tattico della Seconda Guerra Mondiale

45 - 60 minuti

età: 12+

1 giocatore

*In **Castle Itter**, assumi il controllo di una forza improvvisata che sta difendendo un castello immerso nella campagna austriaca da un assalto delle SS. La forza è composta dall'equipaggio di un corazzato americano e fanti americani, fanti della Wehrmacht, un ex ufficiale delle SS, prigionieri francesi, ed un combattente della resistenza austriaca.*

Scopo del Gioco

L'obiettivo di **Castle Itter** è di resistere fino all'arrivo dei rinforzi del 142° Reggimento di Fanteria. Nel gioco, questo è rappresentato giocando tramite un mazzo di carte SS.

CREATO DA
David Thompson

Grafica di Matt White

Design dei Segnalini SS Jonathan Nikitas

Correzione di bozze e copyediting Emery Gallant e Ted Davies

Traduzione di Giuseppe Ferrara

DVG
Dan Verssen Games

Digital Capricorn Studios

Introduzione

La battaglia per il Castello di Itter fu combattuta nel villaggio austriaco di Itter il 5 maggio del 1945 durante gli ultimi giorni della Seconda Guerra Mondiale in Europa. Soldati statunitensi formarono una forza con i fanti della Wehrmacht, un ufficiale delle SS, un combattente della resistenza austriaca, e prigionieri di guerra francesi da poco liberati per difendere un castello austriaco contro una forza di attacco della 17.a Divisione SS Panzergrenadier.

Durante la partita a ***Castle Itter***, assumi il ruolo della forza che difese il castello dalle 04:00 alle 16:00 del 5 maggio 1945. Lo scopo del gioco è di resistere fino alla fine del mazzo di carte SS, evitando che i Segnalini SS raggiungano il castello. Guadagni punti per ogni Difensore che sopravvive all'assalto e perdi punti per ogni Segnalino SS che rimane sul tabellone alla fine del gioco – più alto è il tuo punteggio e meglio è.

Illustrazione della Preparazione

Preparazione e Componenti

1) Tabellone
Posiziona il tabellone al centro del tavolo.

2) Segnalini Valore Difesa (6)
Posiziona i Segnalini Valore Difesa sul valore Difesa 6 di ogni locazione.

3) Segnalini Difensore (28)
Posiziona i Segnalini Difensore (d'ora in poi Difensori) vicino al tabellone. Metti i tre Difensori con l'attributo Rinforzo [R] in un'area separata vicino al tabellone. Saranno utilizzati più avanti nel gioco. Metti i cinque prigionieri francesi (identificati come Difensori con la bandiera francese) nelle cinque caselle bianche della Cellar.

4) Segnalini SS (77)
Ordina i Segnalini SS. Metti un segnalino Rifleman (Fuciliere) su ognuno dei larghi cerchi numerati ai bordi del tabellone. Metti i rimanenti Segnalini SS vicino al tabellone.

5) Carte SS (61)
Utilizza la carta speciale Sturm del mazzo "1" contrassegnato come "Competitivo" per la variante competitiva (p. 23). Altrimenti rimuovila dal gioco.

Ordina le carte SS in base al numero segnato sul fronte delle carte. Mischia ogni mazzo di carte separatamente. Metti i mazzi uno sull'altro in ordine, con il mazzo "4" in fondo ed il mazzo "1" in alto.

6) Carta 142° Reggimento di Fanteria (1)
Metti la Carta 142° Reggimento di Fanteria vicino al tabellone. Potresti doverla mischiare nel mazzo SS durante il gioco nel caso venisse eseguita l'azione Fuga (p. 10).

7) Carte Tattiche (33)
Se stai giocando la tua prima partita, non utilizzare le Carte Tattiche. Sono utilizzate solamente nelle versioni più difficili del gioco (p. 21).

Posizionare i seguenti componenti vicino al tabellone:

8) Segnalini Azione (5)

9) Segnalini Comando (12)

10) Segnalini Disturbo (23)

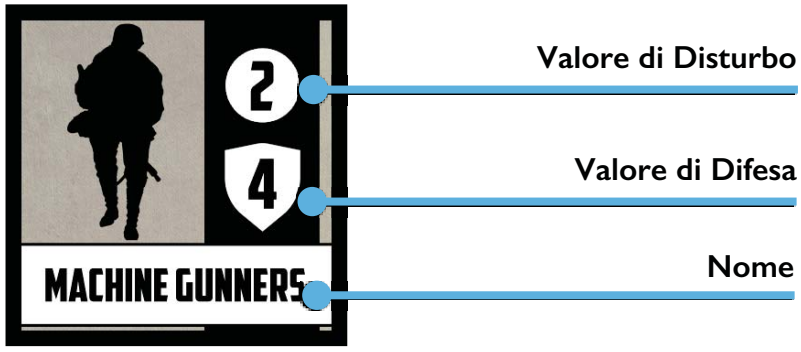
11) Segnalino Carico (1)

12) Segnalini Soppressione (30)

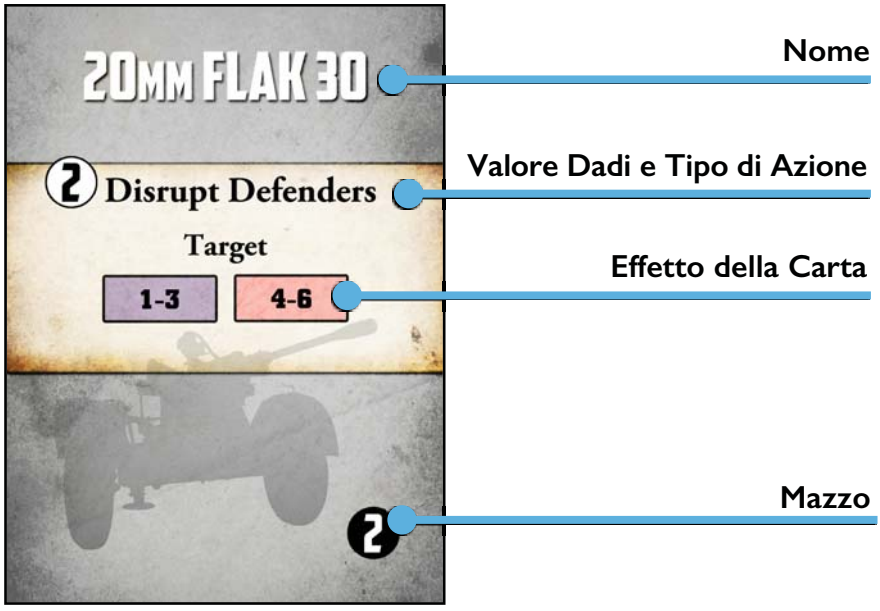
13) Dadi (5)

Segnalini e Carte

Segnalino Difensore



Segnalino SS



Carta SS

1.0 Svolgimento del Gioco

1.1 Panoramica del Gioco

Castle Itter è diviso in turni. Ogni turno consiste in due fasi:

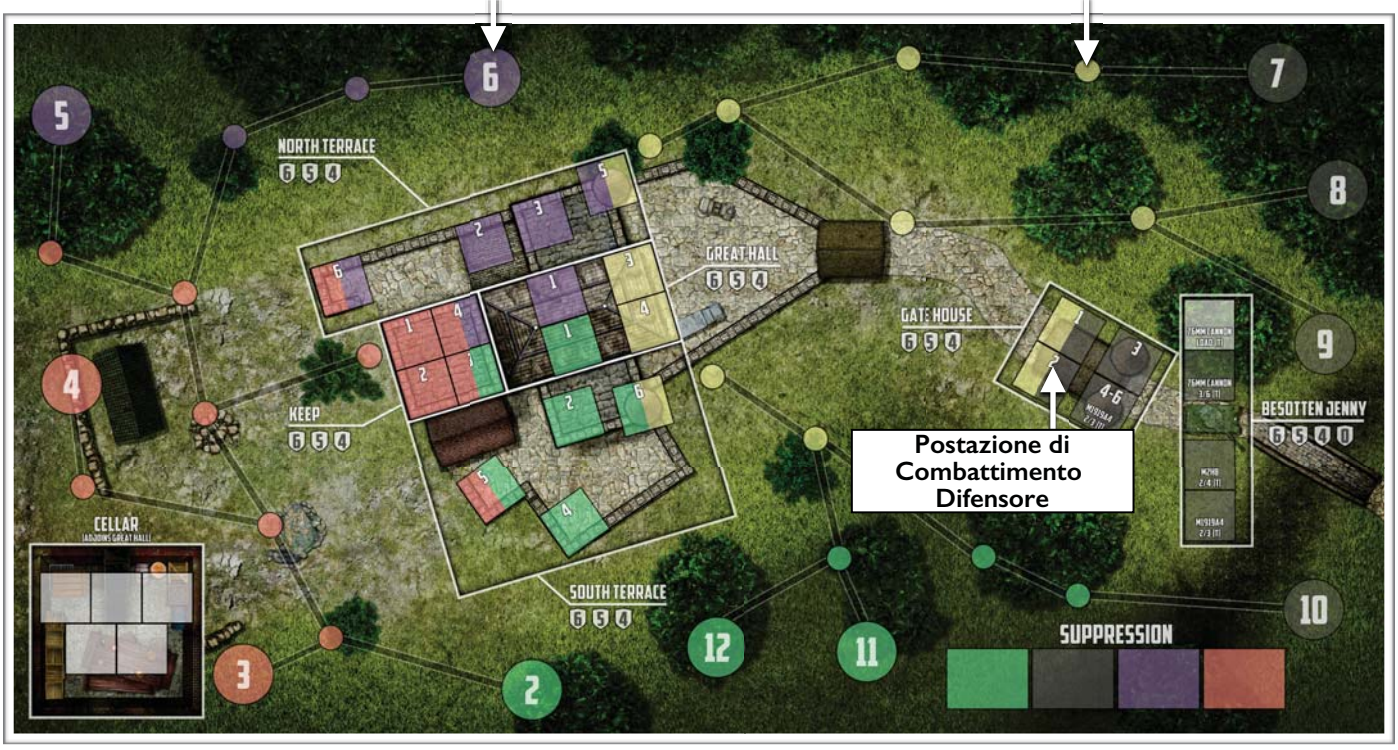
- **Fase Difensore:** Esegui cinque azioni con i segnalini Difensore
- **Fase SS:** Gioca tre carte SS

1.2 Il Tabellone

Il tabellone rappresenta il Castello di Itter ed i suoi dintorni. Le caselle del tabellone colorate e riquadrate sono le postazioni di combattimento utilizzate dai Difensori. I cerchi larghi sono i punti su cui vengono messi all'inizio i Segnalini SS sul tabellone, mentre i cerchi colorati più piccoli sono le posizioni di avanzamento dei Segnalini SS. Le caselle più grandi riquadrate in bianco sono locazioni chiave ed hanno un impatto sul movimento e sulla difesa del Difensore.

1.3 Linea di Vista

La Linea di Vista (LdV) è utilizzata per stabilire se un Difensore può attaccare un Segnalino SS. I Segnalini hanno LdV l'un l'altro se si trovano in una casella dello stesso colore. Ad esempio, se un Difensore si trova in una postazione di combattimento rossa, quel Difensore può attaccare un Segnalino SS che si trova in qualsiasi cerchio rosso. I Difensori in postazione di combattimento con due colori hanno LdV sui cerchi colorati in entrambi i colori. Le posizioni di combattimento colorate di bianco non hanno LdV su alcun cerchio delle SS.



2.0 Fase Difensore (Azioni)

Durante ogni turno, esegui cinque azioni con i tuoi Difensori. Puoi eseguire una sola azione con un Difensore in un turno. Quando esegui un'azione con un Difensore, metti un Segnalino Azione su quel Difensore. Se esegui una azione che stanca il Difensore, gira il Difensore sul suo lato stanco. Le azioni includono:

[Azioni che Stancano un Difensore]
- Attacco
- Sopprimere
- Muovere nella Locazione (Azione Libera)
- Muovere in una Nuova Locazione
- Azioni Speciali (Comando e Fuga)

[Azioni che non Stancano un Difensore]
- Recupero

2.1 Regola Speciale: Azioni Iniziali

All'inizio del gioco, tutti i Difensori iniziano fuori del tabellone nella riserva dei Difensori, ad eccezione dei cinque prigionieri francesi e dei tre Difensori con l'attributo Rinforzo [R]. Quando esegui per la prima volta un'azione con un Difensore, spostalo dalla riserva a qualsiasi postazione aperta di combattimento del tabellone e poi esegui l'azione. Pertanto, nei primi quattro turni di gioco, potranno eseguire azioni solamente i Difensori che si trovano nella riserva. Dopo aver posizionato sul tabellone tutti e 20 i Difensori in questo modo, puoi cominciare ad eseguire azioni con i prigionieri francesi nella Cellar e puoi iniziare ad eseguire azioni aggiuntive con gli altri Difensori.

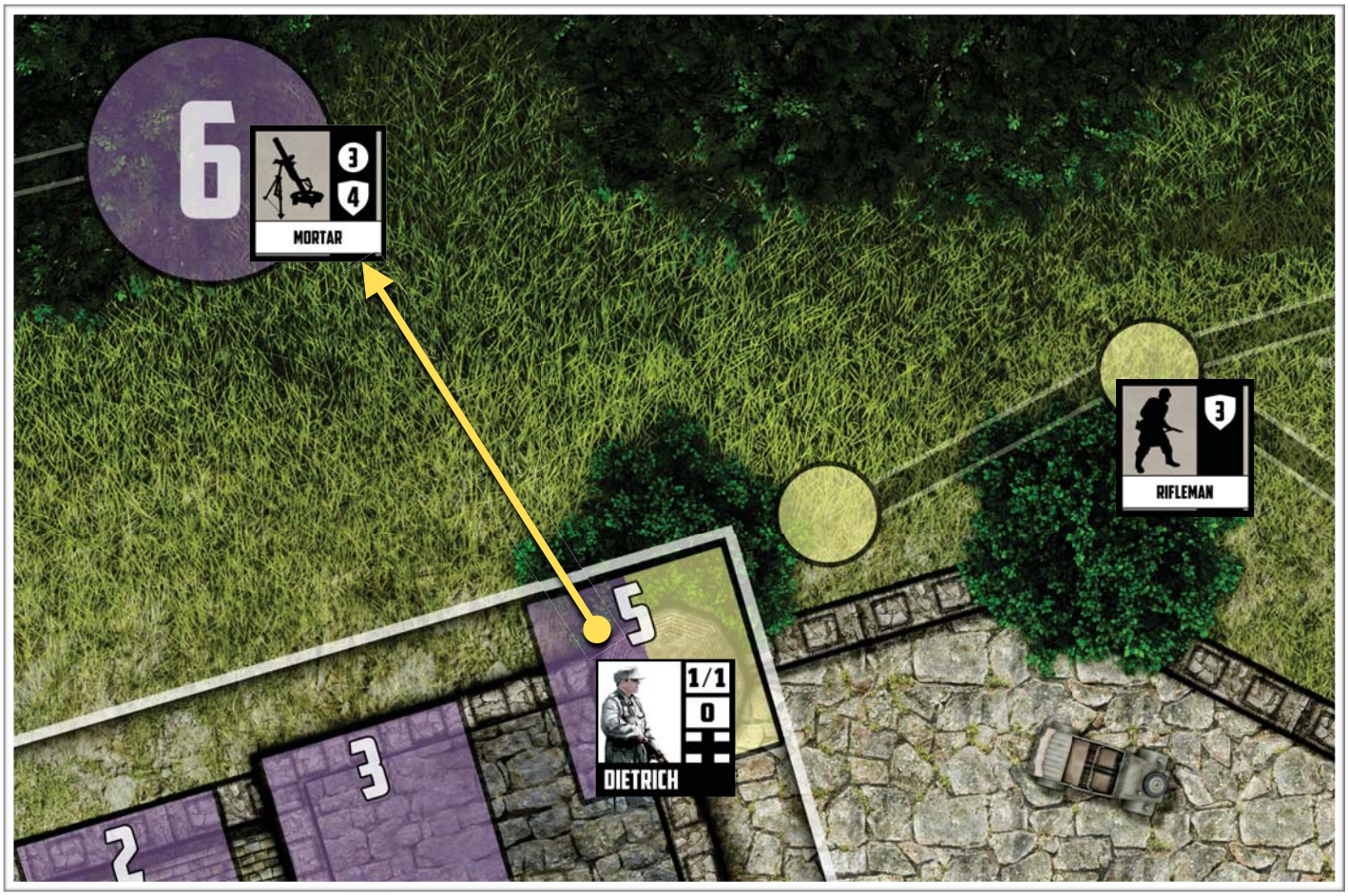
Azioni Iniziali

Esempio di Gioco: I cinque prigionieri francesi iniziano il gioco nella postazione di combattimento della Cellar. Non possono eseguire azioni finché tutti e 20 i Difensori della riserva non sono stati messi sul tabellone. Rushford può essere messo in qualsiasi postazione di combattimento aperta del tabellone e può eseguire immediatamente la sua azione iniziale.

2.2 Attacco

Per poter eseguire un'azione di Attacco, un Difensore deve avere LdV verso un Segnalino SS. Dichiara il Difensore che eseguirà l'azione ed il Segnalino SS bersaglio dell'attacco. Poi, tira un numero di dadi pari al Valore di Attacco del Difensore e confrontali con il valore di difesa del Segnalino SS. Se almeno un dado è pari o maggiore al valore di difesa del Segnalino SS, il Segnalino SS viene rimosso dal tabellone e messo nella riserva dei Segnalini SS.

Esempio di Gioco: Dietrich attacca il Mortaio. Dietrich ha il valore di Attacco di 1 e tira un dado. Dietrich ottiene un 4, che è pari al valore di difesa del Mortaio. Il Mortaio viene rimosso dal gioco e messo nella riserva dei Segnalini SS. Nota che Dietrich avrebbe potuto, in alternativa, attaccare il Fuciliere poiché Dietrich è su una postazione di combattimento colorata sia di viola che di giallo.

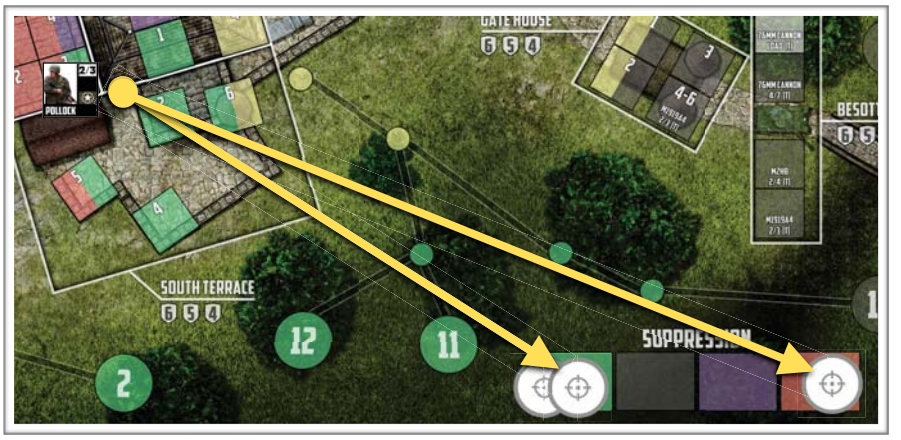


Attacco

2.3 Sopprimere

Aggiungi un numero di segnalini soppressione pari al Valore di Soppressione del Difensore, sulla casella del tabellone che combacia con lo stesso colore della postazione di combattimento in cui si trova il Difensore. Se il Difensore può mettere più segnalini soppressione e si trova in una postazione di combattimento con più di un colore, egli può suddividere i segnalini su più caselle di soppressione. I segnalini soppressione sono utilizzati quando i Segnalini SS vengono posizionati durante la fase del turno di Carte SS (p. 15).

Esempio di Gioco: Soppressione di Pollock. Pollock ha il valore di Soppressione pari a 3 ed è in una postazione di combattimento colorata sia di verde che di rosso. Pollock può distribuire i tre segnalini di soppressione sulla casella verde e sulla casella rossa dell'area Soppressione del tabellone.

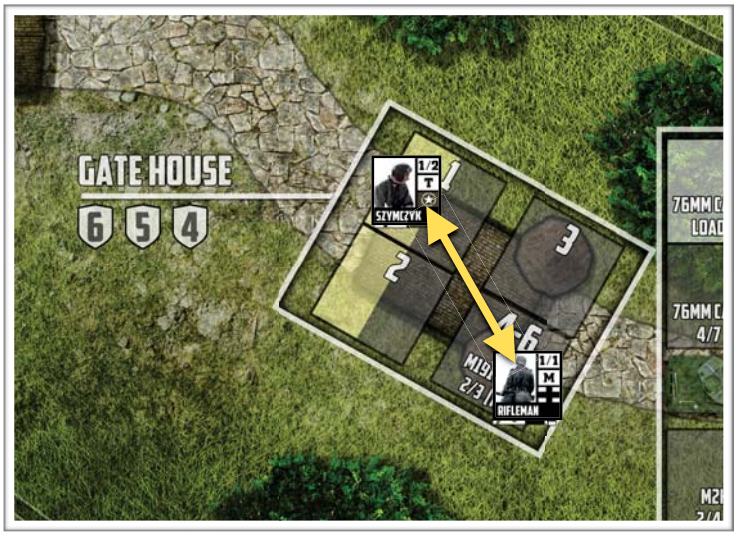


Sopprimere

2.4 Muovere nella Stessa Locazione (Azione Libera)

Ogni postazione di combattimento sul tabellone può essere occupata solamente da un singolo Difensore. I Difensori possono utilizzare un'azione per cambiare posizione all'interno della stessa locazione e poi eseguire un'altra azione. Se un Difensore muove in una postazione di combattimento già occupata, i due Difensori si scambiano la posizione; ad ogni modo, per scambiare la posizione, nessuno dei Difensori deve essere Esausto (girato sul lato grigio) o avere un segnalino Disturbo.

Esempio di Gioco: Szymczyk vuole muovere all'interno della Gate House e andare nella postazione in cui si trova il Fuciliere. Szymczyk ed il Fuciliere scambiano le loro postazioni di combattimento e Szymczyk può eseguire ancora un'azione. Szymczyk non può scambiare la posizione se il Fuciliere è Esausto (girato sul lato grigio) o se il Fuciliere ha un segnalino Disturbo. Szymczyk avrebbe anche potuto muovere in una delle due caselle postazioni di combattimento vuote. Una volta mosso, Szymczyk può eseguire un'azione.



Muovere nella Stessa Locazione

Azioni Difensore

2.5 Muovere in una Nuova Locazione

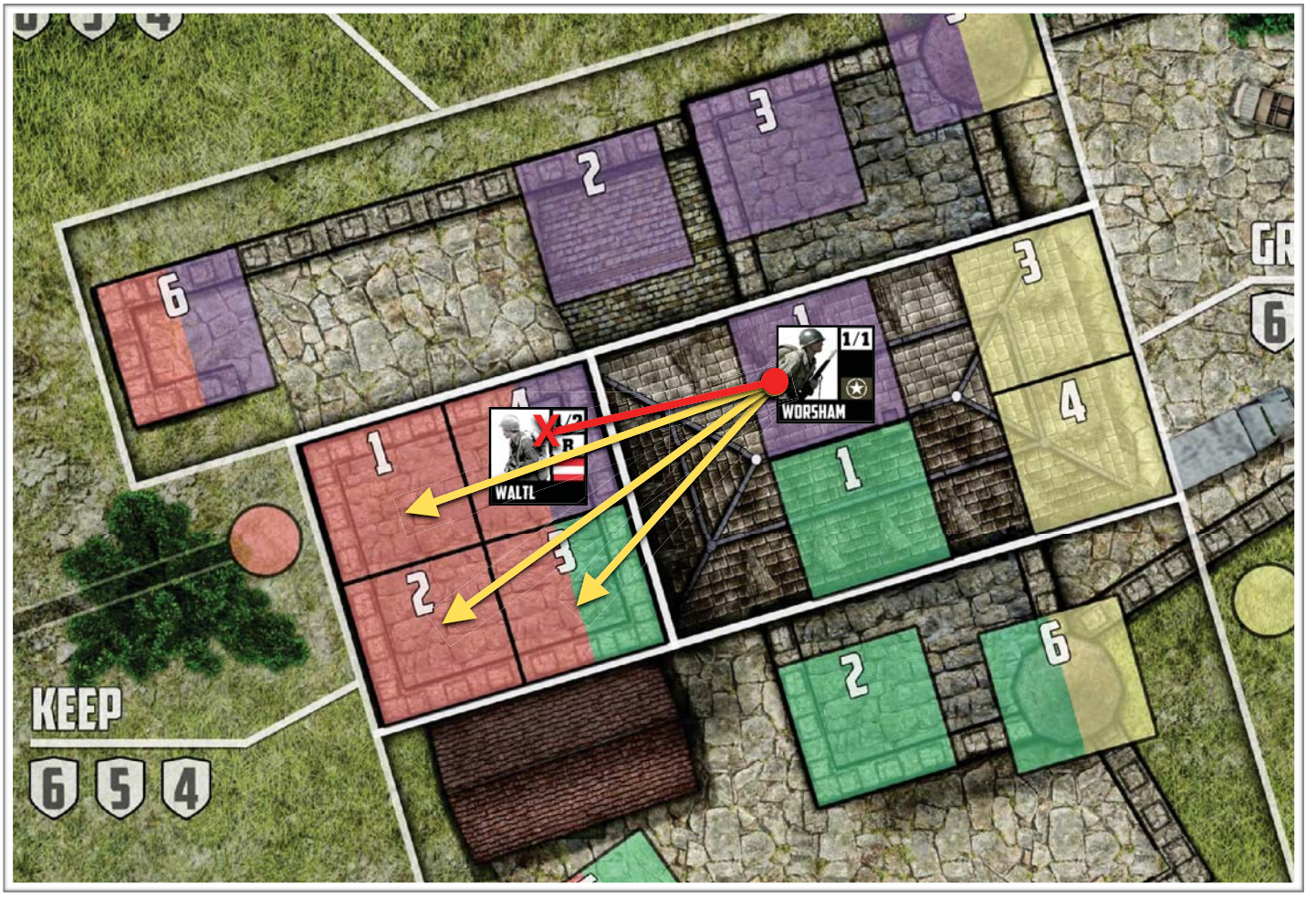
Un Difensore può muovere in una nuova locazione eseguendo un'azione. Il Difensore non può muovere in una postazione di combattimento già occupata. Non è necessario che le locazioni siano adiacenti. Per esempio, un Difensore potrebbe muovere da Keep a Besotten Jenny con l'azione Muovere in una Nuova Locazione.

Esempio di Gioco: Worsham vuole muovere dalla sua locazione (Great Hall) ad una differente locazione (Keep). Worsham può eseguire un'azione e muovere in una delle postazioni di combattimento vuote, ma non può scambiare la postazione con Waltl.

La Cellar (Regola Speciale)

I Difensori nella Cellar possono utilizzare solamente l'azione Muovere in una Nuova Locazione per muovere nella Great Hall. I Difensori, comunque, possono muovere di qualsiasi postazione all'interno della Cellar.

Muovere in una Nuova Locazione



2.6 Recupero

I Difensori girati sul lato grigio sono Esausti e non possono eseguire azioni. Inoltre, un Difensore non può eseguire azioni se ha su di lui un segnalino Disturbo. L'unica eccezione per entrambe queste regole è l'azione Recupero. L'azione Recupero permette ad un Difensore di rigirare il segnalino precedentemente Esausto. L'azione Recupero può essere eseguita anche per rimuovere un segnalino Disturbo dal Difensore e rimettere il segnalino Disturbo nella riserva. Ricorda che un Difensore può eseguire una sola azione per turno. Perciò, un Difensore non può eseguire più azioni Recupero o un'azione Recupero ed un'azione differente nello stesso turno.

2.7 Azione Speciale Comando [C]

Soltanto i Difensori con l'indicazione dell'azione speciale Comando [C] possono eseguire l'azione Comando. Quando un Difensore utilizza l'azione Comando, può fornire immediatamente, e gratuitamente, tre azioni Recupero ai Difensori che si trovano nello stessa locazione. L'azione Comando non può essere eseguita per fornire l'azione Recupero ad un Difensore che possiede l'indicazione speciale Comando [C]. Metti un segnalino Comando sui Difensori che hanno ricevuto l'azione Comando durante il turno. Il Difensore con il segnalino Comando non può anche compiere una propria azione durante il turno, e l'azione Comando non può essere eseguita su un Difensore che ha già un segnalino Azione.

Esempio di Gioco: Schrader esegue l'azione Comando per rimuovere i Segnalini Disturbo da Waltl e Worsham e girare il segnalino di Waltl. Metti un Segnalino Comando sia su Waltl che su Worsham. Schrader non può eseguire l'azione Comando sul Fuciliere perché questi non si trova nella stessa locazione di Schrader.

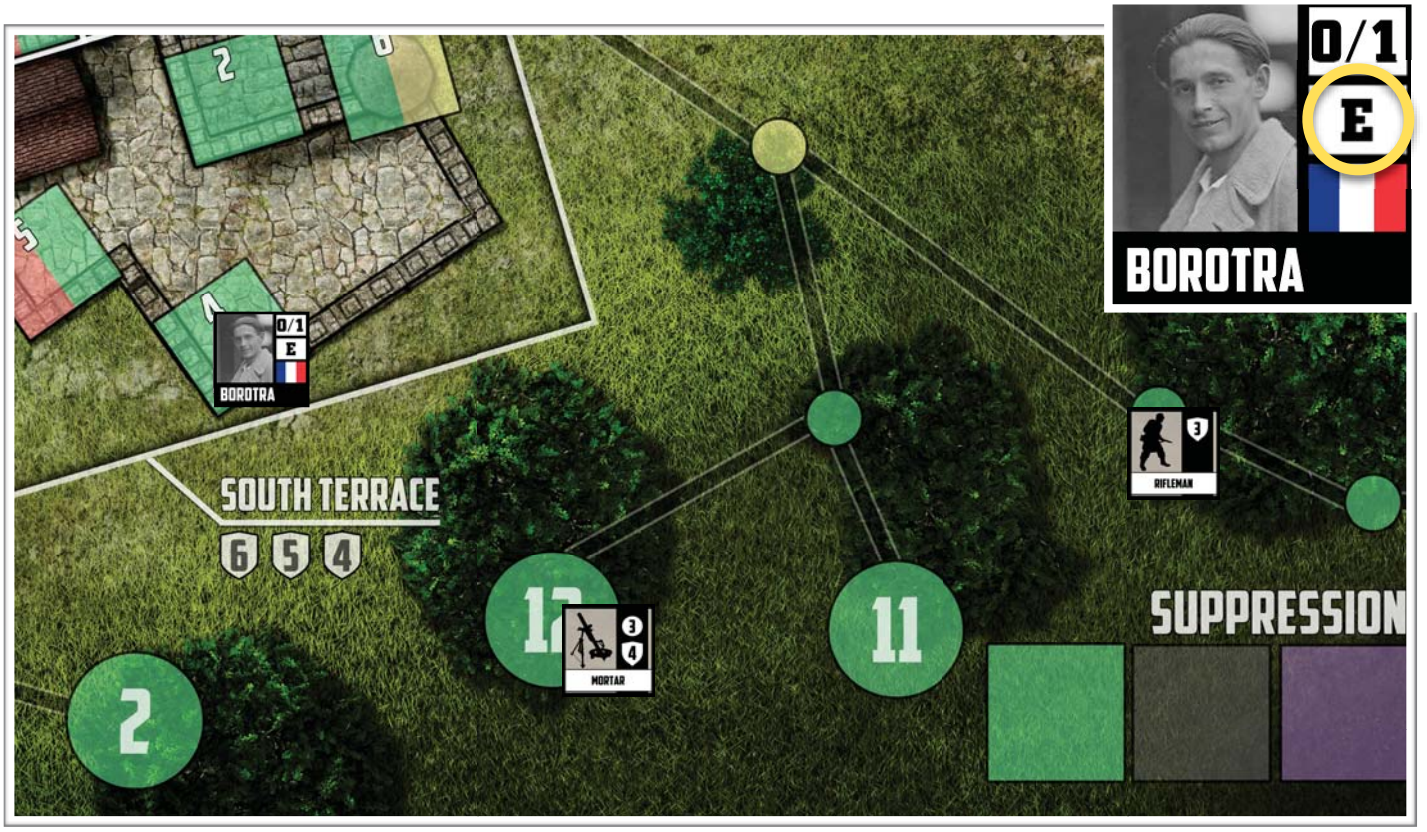
Azione Speciale Comando

2.8 Azione Speciale Fuga [E]

Solo il Difensore Borotra, che ha l'azione speciale Fuga [E], può eseguire l'azione Fuga. Quando Borotra inizia la sua azione in una postazione di combattimento in cui, per lo stesso colore, non ci sono Segnalini SS in posizione, Borotra può eseguire l'azione Fuga. Borotra non può fuggire dalla Cellar o dalla Great Hall. Deve iniziare il proprio turno dalla Southern o Northern Terrace, Keep, Gate House o Besotten Jenny per eseguire l'azione speciale Fuga. Quando Borotra fugge, rimuovi il suo segnalino dal tabellone e guarda il numero del mazzo della prima carta SS in cima alla pila degli scarti. Mischia la carta speciale 142° Reggimento di Fanteria nel corrispondente mazzo di carte SS, come di seguito indicato:

- Mazzo 2: Mischia la carta 142° Reggimento di Fanteria insieme alle ultime 9 carte del mazzo SS.
- Mazzo 3: Mischia la carta 142° Reggimento di Fanteria insieme alle ultime 6 carte del mazzo SS.
- Mazzo 4: Mischia la carta 142° Reggimento di Fanteria insieme alle ultime 4 carte del mazzo SS.

Esempio di Gioco: All'inizio del turno, Borotra è in una postazione di combattimento verde. Borotra non può fuggire perché i Segnalini SS Mortaio e Fuciliere occupano una postazione SS colorata di verde. Se in questo turno i Segnalini SS dovessero essere attaccati e rimossi, Borotra potrebbe utilizzare l'azione speciale Fuga.



Azione Speciale Fuga

3.0 Fase Difensore (Attributi)

Alcuni Difensori hanno attributi speciali. Questi attributi non sono considerati azioni. Invece, si tratta di condizioni speciali che hanno sempre effetto. Gli attributi comprendono:

- Ispirare [I]
- Morale Basso [M]
- Ufficiale Wehrmacht [O]
- Rinforzi [R]
- Sacrificio [S]
- Equipaggio Carrista [T]

3.1 Ispirare [I]

Quattro Difensori prigionieri francesi hanno l'attributo Ispirare. Il Difensore con l'attributo Ispirare fornisce un dado aggiuntivo a qualsiasi Difensore nella stessa locazione che sta eseguendo un'azione di Attacco, ed il Difensore con l'attributo Ispirare fornisce un segnalino Soppressione extra a qualsiasi Difensore nella stessa locazione che sta eseguendo l'azione Sopprimere. Per poter avere questi benefici, il Difensore con l'attributo Ispirare non deve essere Esausto e non deve avere un segnalino Disturbo.

3.2 Morale Basso [M]

I cinque Difensori Fucilieri hanno tutti l'attributo Morale Basso. Quando un Difensore viene ucciso, se si trova nella stessa locazione in cui è presente un Difensore con l'attributo Morale Basso, allora anche il Difensore con l'attributo Morale Basso viene ucciso e viene rimosso dal gioco.

3.3 Ufficiale Wehrmacht [O]

Cinque Difensori hanno l'attributo Ufficiale Wehrmacht. Quando un Difensore con l'attributo Ufficiale Wehrmacht è nella stessa locazione di un Fuciliere con l'attributo Morale Basso [M], ignora gli effetti dell'attributo Morale Basso.

3.4 Rinforzi [R]

Tre Difensori hanno l'attributo Rinforzi. Questi tre Difensori dovrebbero essere separati dagli altri Difensori all'inizio del gioco. Quando viene pescata la carta SS nominata "Reinforcements", i tre Difensori con l'attributo Rinforzi vengono messi nella riserva dei Difensori. A differenza dell'inizio del gioco, non devi posizionare questi rinforzi prima di eseguire un'azione con i Difensori già sul tabellone. Possono rimanere nella riserva per tutto il tempo che desideri.

3.5 Sacrificio [S]

Un Difensore (Gangl) ha l'attributo Sacrificio. Se Gangl è nella stessa locazione di un Difensore francese con l'attributo Ispirare, ed il Difensore francese viene ucciso per qualsiasi motivo puoi, al suo posto, rimuovere Gangl dal gioco ed ignorare gli effetti sul Difensore francese.

3.6 Equipaggio Carrista [T]

Sei Difensori hanno l'attributo Carrista [T]. Questi Difensori possono utilizzare le cinque postazioni di combattimento speciali indicate sul tabellone con la lettera [T]. Quattro postazioni si trovano nella locazione Besotten Jenny, e la quinta si trova nella locazione Gate House.

Postazioni Speciali di Combattimento dell'Equipaggio Carrista

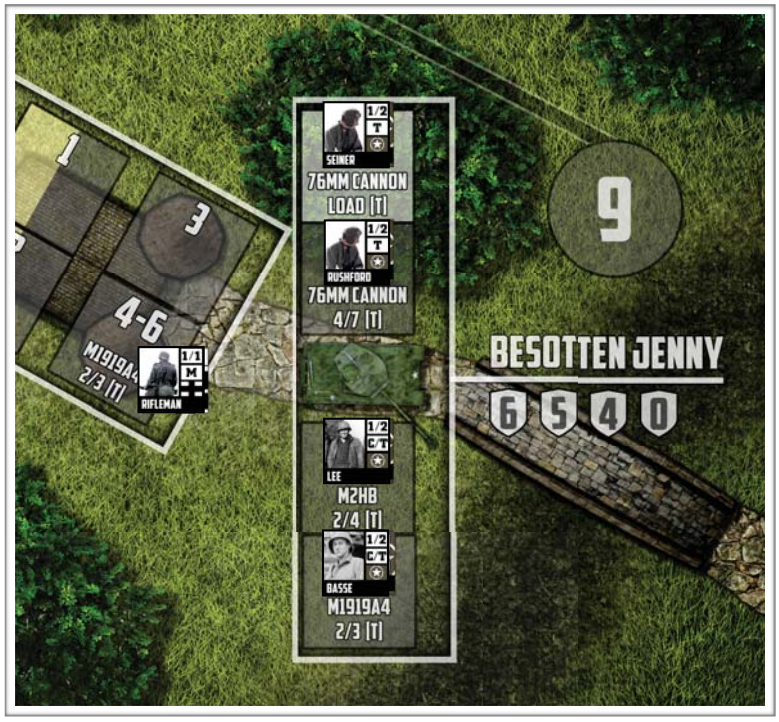
M1919A4 e M2HB
Quando un Difensore con l'attributo Carrista si trova in una postazione di combattimento segnata come M1919A4 o M2HB, può utilizzare quei valori di Attacco/Soppressione al posto dei propri.

76mm Cannon Load

Quando un Difensore con l'attributo Carrista si trova in una postazione di combattimento segnata come 76mm Cannon Load, egli può eseguire un'azione per mettere il Segnalino Carico sulla postazione di combattimento 76mm Cannon. Nota che la postazione di combattimento 76mm Cannon Load è colorata di bianco e non ha alcuna LdV verso qualsiasi area delle SS.

76mm Cannon
Quando un Difensore con l'attributo Carrista è sulla postazione di combattimento segnata come 76mm Cannon su cui vi è anche il Segnalino Carico, il Difensore può utilizzare i valori di Attacco/Soppressione indicati e poi scartare il Segnalino Carico nella riserva.

Esempio di Gioco: Lee e Basse possono eseguire l'azione Attacco o Sopprimere ed utilizzare i valori indicati sulla postazione speciale di combattimento dell'Equipaggio Carrista. Rushford non può utilizzare la postazione 76mm Cannon se Seiner non vi posiziona prima il Segnalino Carico. Il Fuciliere non può utilizzare la postazione speciale di combattimento dell'Equipaggio Carrista perché non possiede l'attributo Carrista.



Postazione Speciale di Combattimento dell'Equipaggio Carrista

4.0 Carte SS

Dopo aver completato le cinque azioni Difensore del turno, rimuovi tutti i Segnalini Comando e Azione. Poi scopri tre Carte SS dal mazzo SS, una per volta, risolvendo gli effetti di ognuna prima di passare alla successiva. Dopo aver giocato tutte e tre le Carte SS, scartale. Il turno termina e comincia il prossimo turno con cinque nuove azioni Difensore.

Ci sono quattro differenti categorie di Carte SS, in base agli effetti della carta:

- Attaccare i Difensori (Attack Defender)
- Attaccare una Locazione (Attack Location)
- Disturbare i Difensori (Disrupt Defenders)
- Piazzare i Segnalini SS (Place)

4.1 Attaccare i Difensori

C'è una Carta SS con l'effetto Attaccare i Difensori: la Sniper (Cecchino). Quando peschi la Carta Sniper, tira un dado e confronta il risultato con i numeri segnati sulla carta Sniper. Il risultato indica il colore della postazione di combattimento da attaccare. Se non ci sono Difensori nelle postazioni dello stesso colore, l'attacco non ha effetto. Una volta stabilito il colore, tira ancora per vedere quale postazione specifica sarà attaccata comparando il risultato con il numero sul tabellone. Se in quella casella non c'è nessuno, passa alla casella con il numero superiore. Se non c'è nessuno nella casella con il numero superiore, passa a quella con il numero inferiore. Una volta trovato il Difensore bersaglio, tira quattro dadi e confronta il risultato con il Valore Difesa di quella locazione. Se almeno un dado ha il risultato uguale o maggiore del Valore Difesa, il Difensore viene ucciso e viene rimosso dal gioco.

Attaccare i Difensori

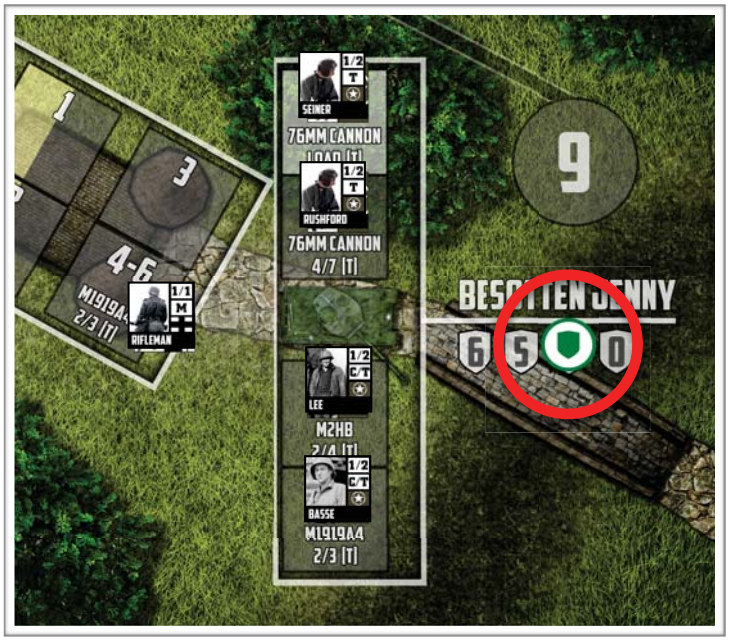
Esempio di Gioco: Viene pescata la carta Sniper. Tiri un 6, che corrisponde al viola. Tiri per vedere quale casella viola sarà il bersaglio e ottieni un 2, che corrisponde a Gamelin. Se Gamelin non fosse stato presente, il bersaglio sarebbe stato Dietrich. Se Dietrich non fosse stato presente, il bersaglio sarebbe stato Rushford. Ora che il bersaglio è stato identificato come Gamelin, tira quattro dadi. Gamelin si trova in North Terrace che attualmente ha Valore Difesa pari a 5. Se almeno un dado è uguale o maggiore a 5, Gamelin viene ucciso e rimosso dal gioco.

4.2 Attaccare una Locazione

Ci sono quattro Carte SS con l'effetto Attaccare una Locazione: due diverse carte 75mm Pak 40, la 88mm Flak 37, e la Panzerfaust. Le carte Pak 40 e Flak 37 sono risolte alla stessa maniera, mentre la Panzerfaust è leggermente diversa. Quando riveli la Pak 40 o Flak 37, tira un dado e confronta il risultato con la carta. Il risultato indica la locazione da attaccare. Poi, tira un numero di dadi pari al valore dadi (5 per la Flak 37 e 4 per la Pak 40). Se almeno un dado è uguale o maggiore al Valore Difesa della locazione, riduci il Valore Difesa di uno. Se il Valore Difesa è già a 4 ed almeno un dado è uguale o maggiore a 4, ogni Difensore all'interno della locazione viene disturbato (mettici sopra un Segnalino Disturbo). La Panzerfaust è simile alla Pak 40 e Flak 37 con la differenza che non si tira per il bersaglio. Attacca sempre il Besotten Jenny.

Distruggere il Besotten Jenny

A differenza delle altre locazioni, il Besotten Jenny può essere distrutto. Se il Valore Difesa del Besotten Jenny arriva a 0, il Besotten Jenny si considera distrutto. Ogni Difensore nella postazione di combattimento del Besotten Jenny viene ucciso e rimosso dal gioco. Se il Besotten Jenny è l'obiettivo di un attacco ma è già stato distrutto, l'attacco non ha effetto. I Difensori non possono muovere nelle postazioni di combattimento del Besotten Jenny una volta che il carro è stato distrutto.



Attaccare una Locazione

Esempio di Gioco: Viene pescata la Carta SS 75mm Pak 40. Tiri un 2, che corrisponde al Besotten Jenny. Tira 4 dadi (il valore dadi per la Pak 40). L'attuale Valore Difesa del Besotten Jenny è 4. Se il risultato di almeno un dado è uguale o maggiore a 4, il Valore Difesa del Besotten Jenny scende a 0 ed il Besotten Jenny viene distrutto. Tutti e quattro i Difensori nel Besotten Jenny vengono immediatamente uccisi e rimossi dal gioco.

4.3 Piazzare i Segnalini SS

Ci sono cinque Carte SS con l'effetto Piazzare i Segnalini SS: Machine Gunner, Mortar, Rifleman, Scout e Sturm. Piazzare i Segnalini SS è l'elemento chiave nell'avanzamento delle SS verso il Castello di Itter. Il piazzamento di ogni Segnalino SS consiste in tre fasi:

- Tirare per stabilire l'area di Piazzamento del Segnalino SS
- Stabilire se sopprimere il Segnalino SS
- Avanzare qualsiasi Segnalino SS se possibile

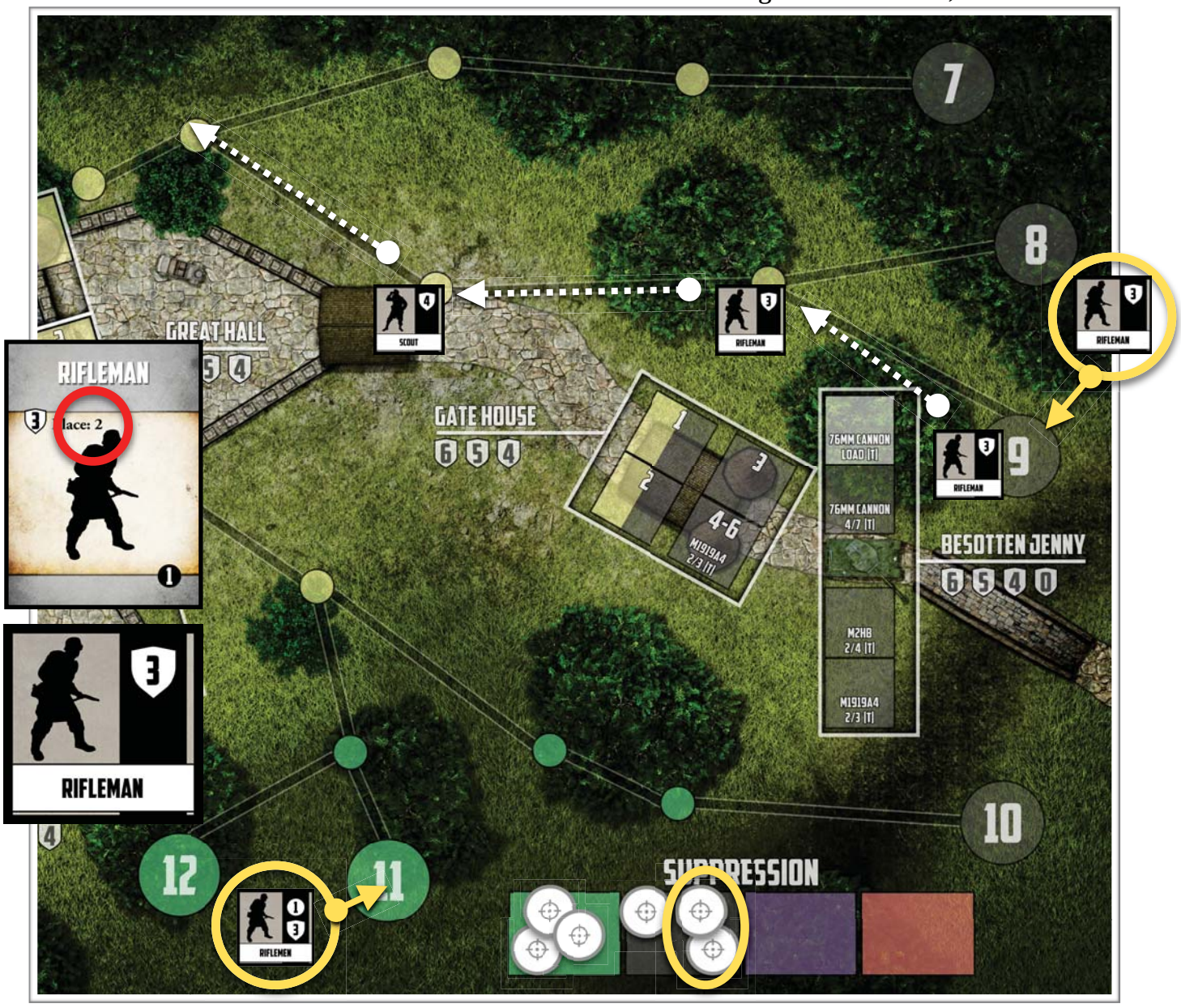
Tirare per Stabilire l'Area di Piazzamento del Segnalino SS
Quando peschi una Carta SS che piazza un Segnalino SS, controlla sulla carta quanti segnalini devono essere piazzati. Per ogni segnalino, tira due dadi per stabilire l'area di Piazzamento del Segnalino SS in cui piazzare il Segnalino SS.

Stabilire se Sopprimere il Segnalino SS
Se nell'area soppressione ci sono Segnalini Soppressione sulla casella dello stesso colore in cui deve essere piazzato il nuovo Segnalino SS, puoi utilizzare qualsiasi Segnalino Soppressione per tirare un egual numero di dadi. Se il risultato di qualsiasi dado è uguale o maggiore al Valore Difesa del Segnalino SS, non piazzare il Segnalino SS. Devi decidere se sopprimere un Segnalino SS prima di tirare i dadi per piazzarne un altro.

Avanzare qualsiasi Segnalino SS se Possibile
Se piazzi un Segnalino SS Rifleman, Scout o Sturm, avanza qualsiasi segnalino Rifleman, Scout o Sturm che si trova già nell'area di piazzamento dei Segnalini SS sul percorso verso il Castello di Itter. Se il Segnalino Rifleman, Scout o Sturm, avanzando finisce su una casella già occupata da un Segnalino SS, allora avanza il Segnalino SS che si trova già in quella postazione. Continua così finché i primi segnalini non vengono mossi nella prima postazione libera. Se muovendo in questo modo i Segnalini SS, un Segnalino SS avanza oltre la fine del percorso, in cui non è più possibile avanzare, si considera che sia entrato nel castello; ***il gioco termina immediatamente e tu hai perso la partita.***

Carte SS

Piazzamento dei Segnalini Rifleman, Scout e Sturm



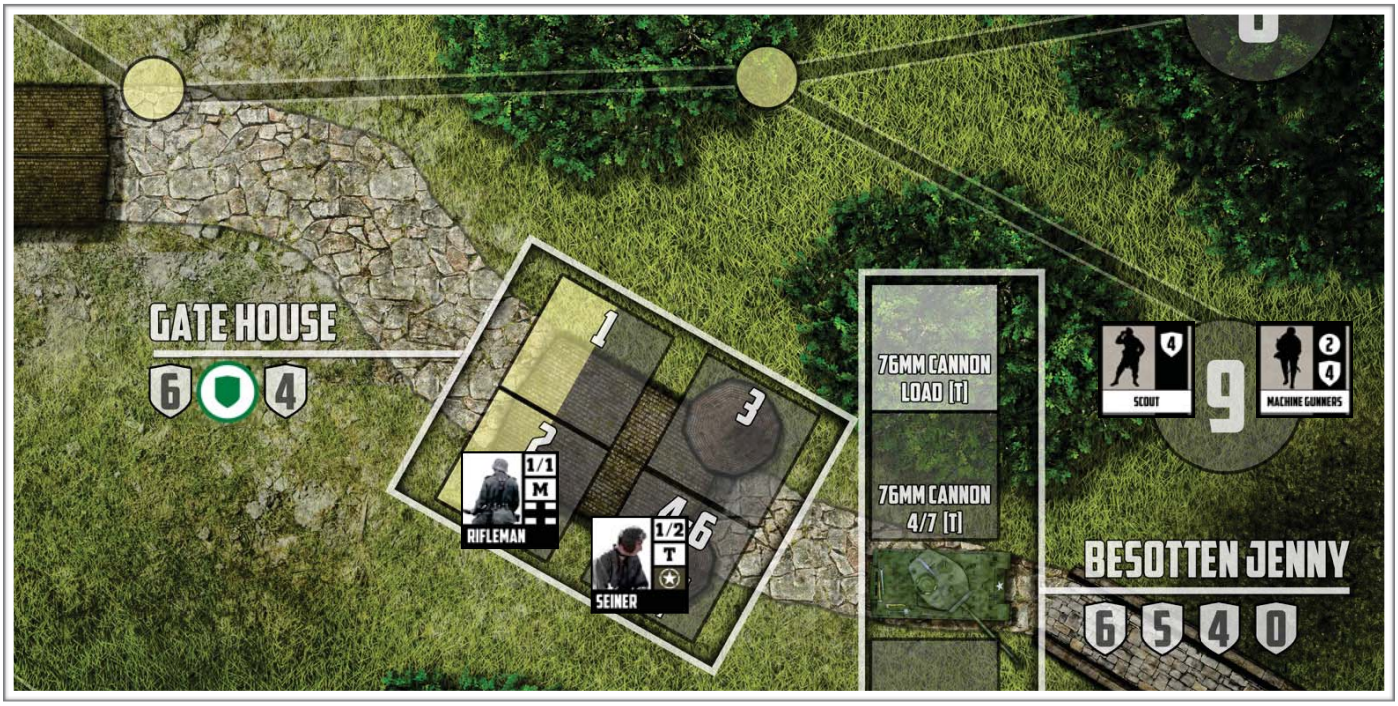
Esempio di Gioco: Viene pescata la Carta Rifleman con 2 segnalini da piazzare. Tiri 2 dadi ed il risultato è 11. Un Segnalino Fuciliere deve essere piazzato sulla casella "11" dell'area di Piazzamento dei Segnalini SS. Decidi di non sopprimere il Fuciliere e lo posizioni lì. Per il secondo Fuciliere tiri nuovamente i dadi ed ottieni un 9. Decidi di sopprimere il Fuciliere poiché sul percorso ci sono già un Fuciliere ed uno Scout. Scegli di utilizzare due segnalini Soppressione dalla casella grigia dell'area Soppressione. Questo ti permette di tirare due dadi. Dal momento che il Fuciliere ha il Valore Difesa di 3, hai bisogno di ottenere un 3 o più per sopprimere il Fuciliere e lasciare i segnalini dove si trovano. Ottieni due 1. Piazza il segnalino Fuciliere ed avanza i segnalini Fuciliere e Scout già presenti sul percorso.

Carte SS

Machine Gunner e Mortar

I Segnalini Mitragliere (Machine Gunner) e Mortaio (Mortar) non fanno avanzare gli altri Segnalini SS. Non c'è limite al numero di Mitraglieri e Mortai che possono stare nella stessa area di Piazzamento Segnalini SS. Rimarranno sempre nell'area di Piazzamento Segnalini SS finchè non verranno attaccati e rimossi. Quando piazzi un Mitragliere o Mortaio, devi anche tirare per vedere se disturbano un Difensore. Tira un dado e confronta il risultato con la postazione di combattimento del Difensore che si trova nella casella dello stesso colore in cui si trova il Mitragliere o il Mortaio. Poi, tira un numero di dadi pari al Valore Disturbo del Mitragliere (2) o Mortaio (3). Se almeno un dado ottiene un valore uguale o maggiore all'attuale Valore Difesa della postazione di combattimento, metti un Segnalino Disturbo sul Difensore. Se il Difensore ha già un Segnalino Disturbo e ne deve ricevere un altro, il Difensore viene ucciso e rimosso dal tabellone.

Esempio di Gioco: Viene pescata la Carta Machine Gunner. Tiri due dadi ed il risultato è 9. Un Segnalino Mitragliere dovrebbe andare sulla casella "9" dell'area di Piazzamento Segnalini SS. Provi a sopprimere il Mitragliere ma fallisci. Il Mitragliere viene messo sulla casella "9" dell'area di Piazzamento Segnalini SS. Il Mitragliere è stato messo nell'area di piazzamento SS colorata di nero, così tiri per stabilire il bersaglio da disturbare con il Mitragliere. Ottieni un "3". Non ci sono Difensori nella postazione di combattimento "3", così passi alla casella superiore, che è la "4-6" occupata da Seiner. Il Mitragliere ha Valore Disturbo pari a 2, così tiri due dadi. Ottieni un 3 ed un 5. La Gate House ha Valore Difesa pari a 5, e quindi Seiner viene disturbato. Metti un Segnalino Disturbo sopra Seiner.



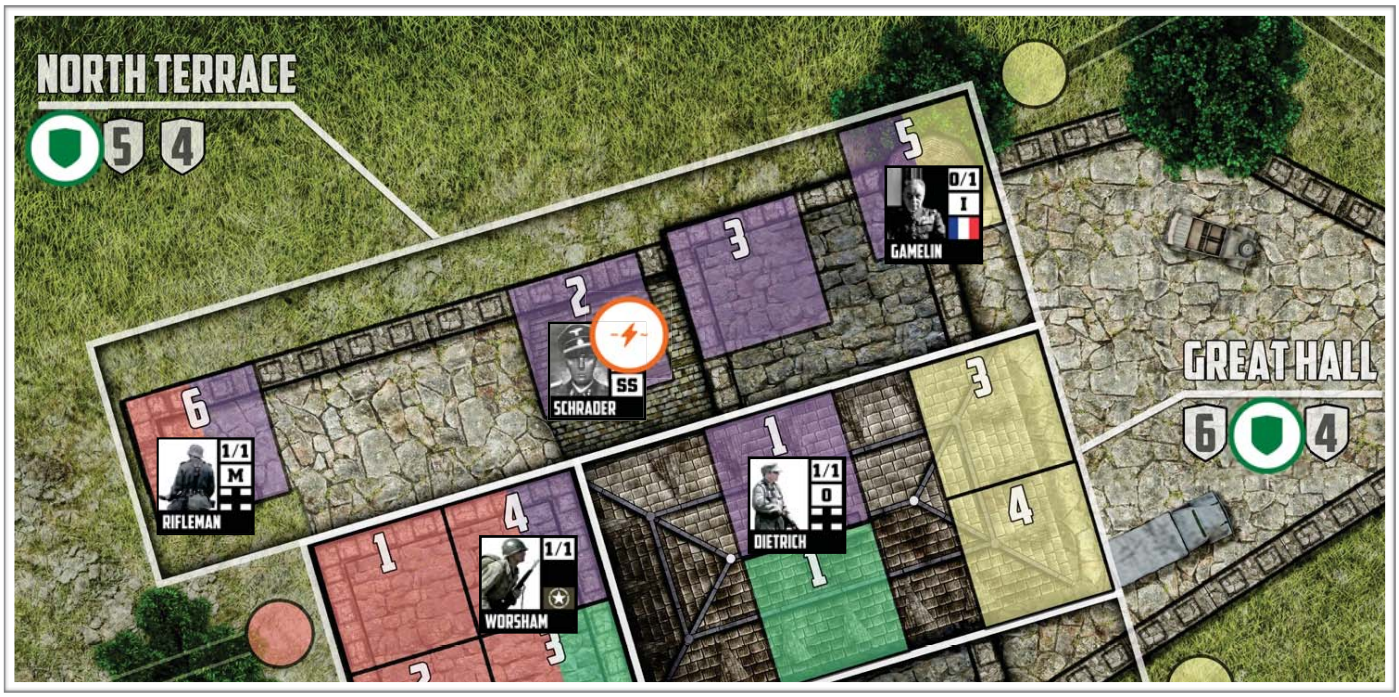
Piazzamento dei Segnalini Machine Gunner e Mortar

4.4 Disturbare i Difensori

Ci sono due Carte SS con l'effetto Disturbare i Difensori: 20mm Flak 30 e Suppressive Fire. Sebbene entrambe le carte facciano piazzare Segnalini Disturbo sui Difensori, il processo di risoluzione delle carte è differente.

Quando peschi la Flak 30, tira un dado e confronta il risultato con la carta. Il risultato indica il colore della postazione di combattimento del bersaglio. Ora tira due dadi per disturbare ogni Difensore nella stessa postazione di combattimento. Se almeno un dado è uguale o maggiore all'attuale Valore Difesa della postazione di combattimento, metti un Segnalino Disturbo sul Difensore. Se il Difensore ha già un Segnalino Disturbo e ne deve ricevere un altro, il Difensore viene ucciso e deve essere rimosso dal tabellone.

Disturbare i Difensori con la 20mm Flak 30



Esempio di Gioco: Viene pescata la carta 20mm Flak 30. Tiri il dado ed ottieni 2, il bersaglio è dunque la postazione di combattimento viola. Per ogni casella viola, tiri due dadi e confronti il risultato con il Valore Difesa della postazione. Tiri due dadi per la postazione di combattimento 1 con Dietrich ed ottieni un 2 ed un 5. Il Valore Difesa della Great Hall è di 5 e quindi metti un Segnalino Disturbo su Dietrich. Tiri due dadi per la postazione di combattimento 2 con Schrader ed ottieni un 4 ed un 6. Il Valore Difesa della North Terrace è di 6. Dal momento che Schrader ha già un Segnalino Disturbo, egli viene ucciso e rimosso dal gioco. Continua questo processo per tutte le altre postazioni di combattimento viola.

Carte SS

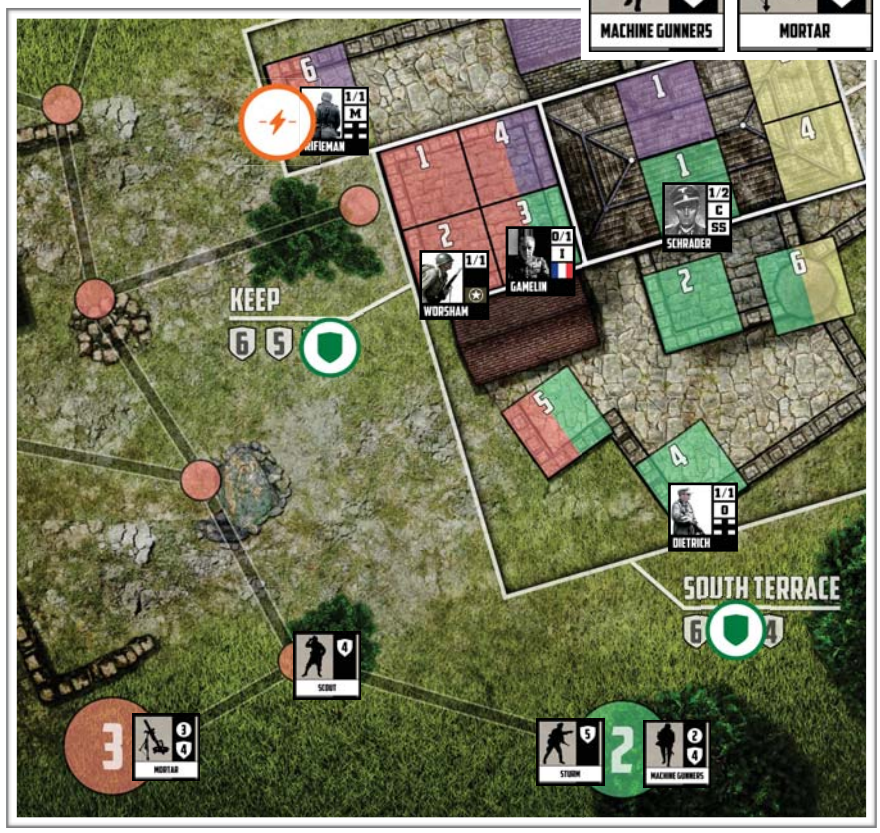
Quando peschi la carta Suppressive Fire, controlla ogni Segnalino Mitragliere e Mortaio sul tabellone per stabilire se disturbano i Difensori.

Controlla ogni Segnalino Mitragliere e Mortaio in questo ordine:

- Comincia dal Segnalino Mitragliere o Mortaio che si trova nella casella del Piazzamento Segnalini SS con il numero più basso.
- Tira un dado per identificare la corrispondente postazione di combattimento Difensore bersaglio. Se il risultato corrisponde ad una casella vuota, passa a quella con il valore più alto. Se nessuna casella più alta è occupata, passa a quella con il valore più basso.
- Tira un numero di dadi pari al Valore Disturbo del Mitragliere (2) o Mortaio (3). Se almeno un dado è uguale o maggiore all'attuale Valore Difesa della postazione di combattimento, metti un Segnalino Disturbo sul Difensore. Se il Difensore ha già un Segnalino Disturbo e ne deve ricevere un altro, il Difensore viene ucciso e rimosso dal tabellone.
- Continua questo processo per ogni Mitragliere e Mortaio avanzando, in ordine, attraverso le aree di Piazzamento Segnalini SS.

Esempio di Gioco:
Viene pescata la carta Suppressive Fire. Cominci dall'area di Piazzamento Segnalini SS "2". Tiri 1 dado per vedere quale casella Difensore verde sarà il bersaglio ed il risultato è 5. Dal momento che non c'è nessuno nella casella 5 e 6, il bersaglio è la casella 4 (Dietrich). Tiri due dadi (il Valore Disturbo del Mitragliere) ed ottieni un 3 ed un 5. L'attuale Valore Difesa della South Terrace è 5, dunque Dietrich viene Disturbato. Poi passi al Mortaio nella casella "3" dell'area di Piazzamento Segnalini SS per stabilire se ci sono Difensori in caselle rosse da sopprimere. Questo processo continua finché non sono stati risolti tutti i Mitraglieri e Mortai.

Disturbo Difensori con Suppressive Fire



5.0 Fine del Gioco

Il gioco termina alla fine del turno in cui si esaurisce il mazzo di carte SS, oppure immediatamente se viene pescata la carta 142° Reggimento di Fanteria dal mazzo di carte SS.

Vinci se il tuo punteggio è 1 o maggiore.

Pareggi se il tuo punteggio è 0 o inferiore.

Perdi immediatamente se, in qualsiasi momento durate la partita, un Segnalino SS avanza oltre la fine del suo percorso.

Punteggio: L'obiettivo in Castle Itter è di fare più Punti Vittoria possibili. Per determinare il tuo punteggio, fai quanto segue:

- Segna 5 punti se il Besotten Jenny è stato distrutto ma all'interno non c'era alcun Difensore;
- Segna 5 punti se Borotra è fuggito;
- Segna 3 punti per ogni Difensore francese sul tabellone, ma non nella Cellar (non includere Borotra se egli è fuggito);
- Segna 1 punto per ogni Difensore francese nella Cellar;
- Segna 1 punto per ogni altro Difensore (non francese) sul tabellone (inclusa la Cellar);
- Sottrai 1 punto per ogni Segnalino SS sul tabellone.

Punteggio	Riconoscimento	Livello di Vittoria
40+	Eroe Nazionale Austriaco	Vittoria Epica
30 - 39	Medaglia d'Onore	Vittoria Maggiore
20 - 29	Distinguished Service Cross	
10 - 19	Medaglia Silver Star	Vittoria Minore
1 - 9	Medaglia Bronze Star	
0 o meno	Nessuno	Parità

6.0 Varianti

6.1 Aumentare la Difficoltà

Una volta battuto il livello di difficoltà principiante di Castle Itter, puoi provare a giocare aumentando la difficoltà. Il livello si modifica in due modi: mettendo in maniera casuale i Segnalini SS iniziali ed aggiuggendo le Carte Tattiche al gioco. Le carte Tattiche rappresentano la pianificazione e coordinazione degli elementi della 17.a Divisione SS Panzergrenadier che stanno attaccando il Castello di Itter.

6.1.2 Difficoltà Veterano

Disposizione Casuale dei Segnalini SS Iniziali

Mischia cinque Segnalini Fuciliere e sei Scout a faccia in giù, mettili nelle 11 aree di Piazzamento dei Segnalini SS, e poi girali a faccia in su.

Carte Tattiche

Preparazione:

- Ordina le Carte Tattiche in base al numero segnato in basso a destra sul fronte della carta.
- Prendi le prime quattro carte del mazzo 1 e rimuovile dal gioco.
- Prendi le prime tre carte dei mazzi 2, 3 e 4 e rimuovile dal gioco.
- Impila i mazzi a facca in giù, uno sull'altro in ordine, con il mazzo 4 in basso ed il mazzo 1 in alto alla pila.

In Gioco: Nel primo turno di gioco, all'inizio della Fase SS, metti una Carta Tattica a faccia in su vicino al mazzo di Carte Tattiche ed applicane gli effetti per il resto del turno. Nel secondo turno di gioco e per tutti i turni successivi, metti una nuova Carta Tattica a faccia in su all'inizio della Fase di Carte Wehrmacht e rimuovi la Carta Tattica che era precedentemente in gioco.

Turno 1

Turno 2 e tutti i Turni Successivi

Esempio di Gioco: All'inizio della Fase SS del primo turno di gioco, giri la Carta Tattica Barrage. Durante questa fase, tutte le carte Pak 40 e Flak 37 avranno il beneficio di tirare un dado in più. All'inizio della Fase SS del secondo turno di gioco, la Carta Tattica Barrage viene rimossa e sostituita dalla carta in cima al mazzo - Eastern Approach.

6.1.3 Difficoltà Elite

Disposizione Casuale dei Segnalini SS Iniziali
Mischia quattro Segnalini Fuciliere, quattro Scout e tre Sturm a faccia in giù, mettili nelle 11 aree di Piazzamento dei Segnalini SS, e poi girali a faccia in su.

Carte Tattiche
Preparazione:

- Ordina le Carte Tattiche in base al numero segnato in basso a destra sul fronte della carta.
- Prendi le prime tre carte da ciascun mazzo e rimuovile dal gioco.
- Impila i mazzi a facca in giù, uno sull'altro in ordine, con il mazzo 4 in basso ed il mazzo 1 in alto alla pila.

In Gioco: Nel primo turno di gioco, all'inizio della Fase SS, metti due Carte Tattiche a faccia in su vicino al mazzo di Carte Tattiche ed applicane gli effetti per il resto del turno. Nel secondo turno di gioco e per tutti i turni successivi, rimuovi la Carta Tattica più lontana dal mazzo di Carte Tattiche, sposta la rimanente Carta Tattica, e pesca una nuova Carta Tattica da mettere al posto di quella che è stata appena spostata. Applica gli effetti delle Carte Tattiche per tutto il resto del turno.

Esempio di Gioco: All'inizio della Fase SS del primo turno di gioco, giri la Carta Tattica Barrage e la Carta Tattica Eastern Approach. Durante questa fase, tutte le carte Pak 40 e Flak 37 avranno il beneficio di tirare un dado in più e viene influenzata la posizione di partenza dei Segnalini SS Fuciliere e Scout. All'inizio della Fase SS del secondo turno di gioco, la Carta Tattica Barrage viene rimossa, la Carta Tattica Eastern Approach viene spostata di lato, e viene girata la prima carta del mazzo - Focus Fire. Eastern Approach e Focus Fire rimarranno attive per il resto del turno.

6.2 Competitiva (Due Giocatori)

In questa variante, un giocatore assume il ruolo dei difensori del Castello di Itter. Un altro giocatore assume il ruolo del giocatore SS.

Preparazione:

- Aggiungi la carta SS Sturm segnata come "Competitive" al mazzo "1", e prepara il mazzo di carte SS come da regolamento.
- Ordina le Carte Tattiche in base al numero segnato in basso a destra sul fronte della carta.
- Mischia separatamente ogni mazzo di Carte Tattiche e metti ogni mazzo a faccia in giù.
- Prendi le prime due carte del mazzo 1 e rimuovile dal gioco.
- Prendi le prime tre carte dei mazzi 2, 3 e 4 e rimuovile dal gioco.
- Impila i mazzi a facca in giù, uno sull'altro in ordine, con il mazzo 4 in basso ed il mazzo 1 in alto alla pila.

Nuova Fase - Pianificazione SS

All'inizio del primo turno di gioco, il giocatore SS pesca quattro carte dalla cima del mazzo SS e tre carte dalla cima del mazzo di Carte Tattiche. Il giocatore SS sceglie tre Carte SS da utilizzare nel turno e le mette a faccia in giù, in ordine a scelta, a formare la sua pila di ordini. La carta in cima sarà il primo ordine, quella in mezzo il secondo ordine, e quella in fondo l'ultimo ordine. In aggiunta, il giocatore SS sceglie una Carta Tattiche e la mette a faccia in giù vicino alle carte ordine che ha scelto. Dopo aver giocato le Carte SS e la Carta Tattiche, il giocatore SS pesca tre nuove Carte SS ed una nuova Carta Tattiche che utilizzerà nel turno successivo. Poi, il giocatore difensore inizia la Fase Difensore.

- **Restrizione:** ***Le carte Reinforcements e 142nd Infantry Regiment devono sempre essere giocate.*** Il giocatore SS non può scegliere di tenere una di queste carte.

- **Nota:** Se il gioco termina perché il mazzo SS si esaurisce, il giocatore SS avrà ancora una Carta SS e due Carte Tattiche. Non giocare un altro turno.

Fase SS

All'inizio della Fase SS, viene rivelata la Carta Tattiche ed i suoi effetti si applicano per il resto del turno. Le tre Carte SS scelte vengono risolte dall'alto verso il basso.

7.0 Riferimenti e Risorse Aggiuntive

Fonti Utilizzate per il Design di questo Gioco

- Bell, B. (7 Maggio 2015). The Austrian castle where Nazis lost to German-US force. Preso da https://www.bbc.com/news/world-europe-32622651
- Borys, D. (Host). (11 Settembre 2016). *S2E1 The Strangest Tale of the Second World War: The Battle for Castle Itter* [podcast Audio]. Preso da https://coolcanadianhistory.com/2016/09/11/s2e1-the-strangesttale-of-the-second-world-war-the-battle-for-castle-itter/
- Harding, S. (2014). The Last Battle: When U.S. and German soldiers joined forces in the waning hours of World War II in Europe. Boston, MA: Da Capo Press, Membro della Perseus Books Group.
- John Lee - Distinguished Service Cross Recipient. Preso da https://valor.militarytimes.com/hero/31770
- Le jour le plus dingue: Comment des GIs se sont alliés à des soldats de la Wehrmacht pour libérer des Français en mai 1945. (5 Maggio 2015). Preso da http://www.slate.fr/story/73693/chateau-itter-nazis-liberation
- Lüpke, M. V. (24 Febbraio 2015). Schlacht von Schloss Itter: Als Wehrmacht und Amerikaner gemeinsam gegen die SS kämpften - SPIEGEL ONLINE - einestages. Preso da http://www.spiegel.de/einestages/schlacht-von-itter-1945-amerikaner-und-wehrmacht-gegen-ss-a-1018702.html
- Mayer, J. G. (26 Maggio 1945). 12th Men Free French Big-Wigs. *Hellcat News - 12th Armored Division*.
- The Battle for Castle Itter. (21 Giugno 2016). Preso da http://www.historynet.com/the-battle-forcastle-itter.htm

Scenari del Castello di Itter per altri Giochi

- Scenario per ASL incluso in Rally Point #4 - Ruins of the Reich. (2009)
- Scenario per ASL e scenario Heroes of Normandie in Yaah! Magazine #4. (2015)
- Scenario per Memoir 44 (2014), disponibile online: https://www.daysofwonder.com/memoir44/en/editor/view/?id=14466