



Strafexpedition

The Spring Offensive against Italy, May-June 1916



REGOLE DEL GIOCO

**Nota: questa è la traduzione ufficiale delle regole del gioco.
In caso di contrasto, le regole in inglese fanno fede.**

INDICE

| | | | | | |
|-------------|---|-----------|---|---|-----------|
| 1.0 | INTRODUZIONE..... | 2 | 19.0 | ARTIGLIERIA..... | 12 |
| 2.0 | COMPONENTI..... | 2 | 20.0 | FORTEZZE..... | 13 |
| 3.0 | TERMINI DI GIOCO..... | 3 | 21.0 | RIMPIAZZI..... | 13 |
| 4.0 | SEQUENZA DI GIOCO..... | 4 | 22.0 | INTERRUZIONE DELLE OPERAZIONI OFFENSIVE AUSTROUNGARICHE..... | 13 |
| 5.0 | PIAZZAMENTO..... | 5 | 23.0 | CONDIZIONI DI VITTORIA..... | 14 |
| 6.0 | RINFORZI..... | 5 | SCENARI DI "STRAFEXPEDITION 1916: THE SPRING OFFENSIVE"..... | | 14 |
| 7.0 | LOGISTICA E INIZIATIVA..... | 5 | SCENARIO 1: VERSO IL PASUBIO..... | | 14 |
| 8.0 | COMANDO..... | 5 | SCENARIO 2: ASIAGO: LE MONTAGNE SCOTTANO..... | | 16 |
| 9.0 | CONDIZIONI METEOROLOGICHE..... | 6 | SCENARIO 3: MONTE CENGIO: LA SCONFITTA DEI GRANATIERI..... | | 17 |
| 10.0 | RIFORMIMENTO..... | 6 | SCENARIO 4 (INTRODUTTIVO): ULTIMA LINEA SUL MONTE NOVEGNO..... | | 18 |
| 11.0 | MOVIMENTO..... | 6 | SCENARIO 5 (LA CAMPAGNA): STRAFEXPEDITION, L'OFFENSIVA DI PRIMAVERA..... | | 18 |
| | 11.1 MOVIMENTO TATTICO | 7 | 24.0 | REGOLE PER PIÙ DI 2 GIOCATORI (CAMPAGNA)..... | 19 |
| | 11.2 MOVIMENTO DELLE UNITÀ NON ATTIVATE..... | 7 | 25.0 | FOG OF WAR (FACOLTATIVA)..... | 21 |
| | 11.3 MARCIA FORZATA | 7 | LISTA DELLE ABBREVIAZIONI..... | | 22 |
| 12.0 | RAGGRUPPAMENTO..... | 7 | BIBLIOGRAFIA..... | | 22 |
| 13.0 | COMBATTIMENTO..... | 8 | CREDITI..... | | 22 |
| | 13.1 DICHIARAZIONE DEGLI ASSALTI | 8 | NOTE DEL DISEGNATORE..... | | 23 |
| | 13.2 BOMBARDAMENTO OFFENSIVO | 8 | TABELLA DEGLI EVENTI..... | | 24 |
| | 13.3 FUOCO DIFENSIVO | 9 | | | |
| | 13.4 RISOLUZIONE DEGLI ASSALTI | 10 | | | |
| 14.0 | ATTIVAZIONE COMPLETATA..... | 10 | | | |
| 15.0 | REAZIONE DEL GIOCATORE NON ATTIVO..... | 10 | | | |
| 16.0 | DISORGANIZZAZIONE..... | 10 | | | |
| 17.0 | PERDITE DI LIVELLI..... | 10 | | | |
| 18.0 | TRINCEE..... | 12 | | | |

1.0 INTRODUZIONE

Strafexpedition, 1916 (da ora in avanti, SE) è un gioco a livello operativo che simula l'imponente offensiva Austroungarica contro l'Italia nella Primavera del 1916, un anno cruciale della 1a Guerra Mondiale.

Il gioco, per due giocatori (o squadre di giocatori) si svolge in Turni di Gioco.

2.0 COMPONENTI

2.1 La Mappa. La mappa di gioco è suddivisa in due mappe, e copre l'area su cui la campagna fu combattuta. Le mappe sono sovrainpresse con una griglia esagonale che viene usata per regolare il movimento e il fuoco. In molti casi il terreno reale e le caratteristiche geografiche sono stati adattati alla griglia esagonale.

Ogni esagono può contenere uno o più livelli di terreno al suo interno, ciascuno rappresentato con un diverso colore di sottofondo (vedi Tabella degli Effetti del Terreno). Quando sono presenti più livelli, il livello dell'esagono è sempre quello del suo **centro**.

I diversi tipi di terreno sono riportati sulla Tabella degli Effetti del Terreno (Terrain Effects Chart), e discussi nelle regole a seguire.

La mappa è divisa in due settori, Est e Ovest, a cui fanno riferimento le regole speciali dello Scenario 5, e per facilitare il gioco a squadre di giocatori.

2.1.1 Scala di Gioco. Ogni esagono rappresenta circa 900 metri da lato a lato. Ogni turno di gioco rappresenta un giorno.

2.2 Le Pedine. Ci sono due tipi di pedine in SE: le Unità da Combattimento e i segnalini informativi.

2.2.1 Unità da Combattimento.

Queste sono le pedine che rappresentano le unità military sul campo di battaglia; sono principalmente battaglioni, stampate su entrambi i lati, sul lato frontale con la forza piena, e sul lato posteriore con la forza ridotta.

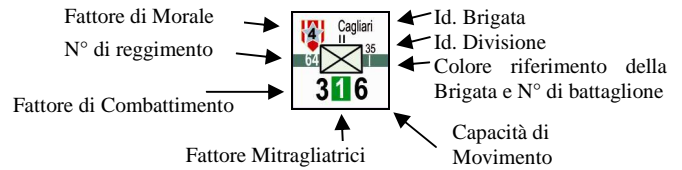
Le unità di artiglieria rappresentano diverse batterie, non esattamente corrispondenti alla dimensione del "battaglione". Il lato frontale delle unità di Artiglieria è il lato "in movimento", mentre il lato posteriore è il lato "in batteria" (differenziato dal diverso colore di sfondo del valore della Portata). Le pedine delle unità di Artiglieria mostrano a destra del simbolo il numero del Corpo di appartenenza.

Tipo di Unità:

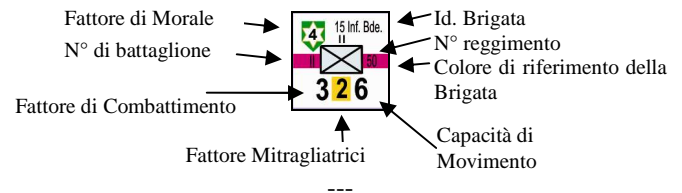
La Fanteria include:

| | |
|--|---|
| | Fanteria, Guardia di Finanza, Bersaglieri, Landwehr |
| | Fanteria da Montagna (Alpini, Jäger, Schützen) |
| | Bersaglieri (bicycle) |
| | Milizia (Territoriale) |

Unità di Fanteria Italiana:

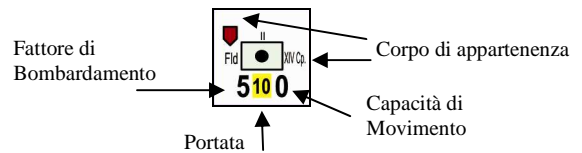


Unità di Fanteria Austroungarica:

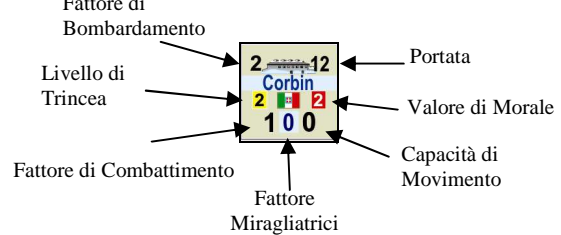


L'Artiglieria include:

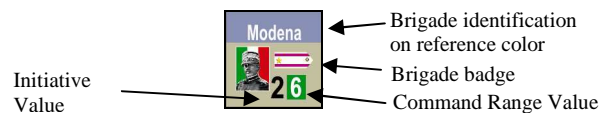
| | |
|--|-------------------------|
| | Artiglieria da Montagna |
| | Artiglieria Campale |
| | Artiglieria Pesante |



Fortezza:



HQ di Brigata:



2.2.2 Unità e Formazioni. Le Unità da Combattimento nel gioco sono riunite in formazioni che genericamente corrispondono alle Brigate. Le Unità da Combattimento di Fanteria e unità HQ hanno una barra orizzontale colorata per identificare la Brigata di appartenenza. Le unità di Fanteria Italiane mostrano nella barra colorata: il numero di Reggimento a sinistra (importante nel piazzamento) e il numero di Battaglione a destra, con sopra la Divisione di appartenenza (solo a fini storici). Le unità di Fanteria Austroungariche mostrano invece solo il numero di battaglione a sinistra, e quello di reggimento a destra (ancora, solo a fini storici).

La mostrina di sfondo al Fattore di Morale è la mostrina della Brigata per le unità Italiane, e l'area di reclutamento per le

unità Austroungariche. La forma e il colore di questa mostrina non ha nessun effetto sul gioco (solo a fini storici). Unità di Alpini/Jäger, Bersaglieri, Milizia Territoriale, Guardia di Finanza, Artiglieria e Fortezze sono unità Indipendenti e non appartengono a specifiche Brigate. Invece esse possono essere assegnate a una specifica Brigata durante le operazioni, come il giocatore ritiene più opportuno. Le pedine di unità Indipendenti non hanno la barra colorata orizzontale.

2.2.3 Segnalini Informativi. Questi sono usati per indicare specifiche condizioni di unità o esagoni. Il loro utilizzo è spiegato nel corso delle regole.

2.2.4 Tracce e Tabelle. L'utilizzo di ogni traccia o tabella è spiegato nelle regole.

- Traccia di Registrazione dei Turni (TRT)
- Traccia Generale Italiana e Austroungarica (GT)
- Traccia delle Brigate (BD)
- Tabella degli Effetti del Terreno (TEC)
- Tabella degli Eventi
- Tabella di Assalto

2.2.5 Dadi. Due dadi a sei facce sono inclusi nel gioco.

3.0 TERMINI DI GIOCO

I concetti più usati durante il gioco sono riassunti in questo paragrafo:

Brigate e HQ di Brigata: Le Unità da Combattimento nel gioco sono riunite in formazioni che generalmente corrispondono a Brigate. Ogni Brigata ha un'unità HQ (Quartier Generale), con un Valore di Iniziativa, e un Raggio di Comando. L'unità HQ è il centro delle operazioni della Brigata, e rappresenta il centro di comando delle unità che appartengono alla brigata. Non rappresentano veri e propri ufficiali e infrastrutture di comando, bensì semplicemente l'area delle operazioni e la capacità dello staff. La pedina HQ viene usata anche durante la Fase di Comando, per decidere quali brigate saranno attivate durante il turno di gioco in corso.

Raggio di Comando: E' la distanza massima in esagoni a cui un'unità può essere dal suo HQ di Brigata per essere in Comando (non si conta l'esagono del HQ, ma si conta l'esagono dell'unità).

Iniziativa: Questa rappresenta la volontà e la capacità del comando generale di impiegare le sue risorse in combattimento. Si basa sui Punti Logistici impiegati: più ne vengono consumati, maggiori sono le possibilità di ottenere l'iniziativa. Il giocatore che la ottiene, è il Giocatore con l'Iniziativa.

Brigata Attivata: La Brigata che viene identificata come Attiva, e che ha ricevuto il supporto logistico per intraprendere operazioni offensive.

Azione: Raggruppa tutte le attività intraprese dalle unità appartenenti a una Brigata Attivata. Le azioni sono suddivise in Passi secondo la Sequenza della Fase di Azione.

Giocatore Attivo: Il giocatore (o la fazione) che ha attivato una Brigata in una Fase di Azione e che condurrà Movimenti e Assalti nella stessa fase. Il giocatore, o la fazione, avversari sono il Giocatore Inattivo.

Punti Logistici (LP): LP rappresentano lo sforzo logistico di ciascuna fazione. Essi rappresentano l'impiego di risorse logistiche, come munizioni, o materiali da costruzione, e il coordinamento delle operazioni nelle retrovie. Sono il "carburante" di qualsiasi attività offensiva o difensiva.

Fattore di Combattimento: Rappresenta la capacità di un'unità in combattimento. E' per la maggior parte, in funzione del numero di soldati nell'unità. Può essere modificata dalle perdite subite, capovolgendo la pedina sul suo lato ridotto, oppure eliminandola.

Fattore di Mitragliatrici: Rappresenta la potenza di fuoco difensiva di un'unità, da parte di mitragliatrici e fucileria, e la capacità di predisporre il campo di tiro. Viene utilizzata durante il Passo di Fuoco Difensivo.

Fattore/Valore di Morale: Rappresenta il livello di addestramento ed esperienza dell'unità. Influenza la resistenza e la capacità di sostenere il logorio del combattimento.

Fattore di Bombardamento: Rappresenta il numero e il calibro dei pezzi di artiglieria nella pedina.

Portata: E' la distanza massima in esagoni a cui un'unità di artiglieria può sparare.

Linea di Vista (LoS): La linea tra due esagoni non adiacenti che permette alle unità in essi di osservarsi reciprocamente. Viene bloccata da esagoni o lati di esagoni di terreno interposto più alto di entrambi, sia l'osservatore che il soggetto. Non può essere più lunga di SEI (6) esagoni (può essere ridotta dalle Condizioni Meteorologiche, vedi 9.1).

Capacità di Movimento: La capacità di un'unità, espressa in Punti di Movimento, di muovere sul campo di battaglia.

Ferrovia: Non furono usate le ferrovie presenti nell'area nel periodo considerato ai fini della simulazione. Considerate le ferrovie come Mulattiere ai fini del gioco.

Zona di Controllo (ZoC): I sei esagoni circostanti ogni unità non di artiglieria rappresentano la sua Zona di Controllo. La Zona di Controllo di un'unità non si estende mai in esagoni in cui l'unità non può muovere. Unità del genere Fanteria e le Fortezze esercitano ZoC. HQ non hanno ZoC.

Livello di Trincea: E' la misura dei lavori campali e delle strutture difensive predisposte in un esagono.

Disorganizzazione: Una misura del logoramento di un'unità in battaglia. Può aumentare a seguito di bombardamenti subiti, mancanza di cibo e munizioni, fatica da combattimento, ecc. Viene misurata in Punti o Livelli di Disorganizzazione.

Punti Vittoria (VP): VP vengono guadagnati da ciascun giocatore, sulla base di obiettivi geografici e perdite inflitte.

I Punti Vittoria vengono usati per determinare il vincitore al termine del gioco, se non è stata prima raggiunta una Vittoria Schiacciante da uno dei due contendenti.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

1. **Fase dei Rinforzi:** Le unità di Rinforzi vengono piazzate sulla mappa, secondo le istruzioni dello scenario (6.0). I Punti Logistici sono aggiunti sulla GT (Traccia Generale) di ciascuna fazione.

2. **Fase di Comando:** Ciascun Giocatore segretamente decide quante e quali Brigate egli attiverà durante questo Turno, piazzando le corrispondenti pedine HQ nel riquadro appropriato della Traccia delle Brigate (BD). Piazzare una pedina HQ di Brigata sulla BD richiede la spesa di un (1) Punto Logistico (LP). Inoltre, ogni 5 unità di artiglieria assegnate alla Brigata richiedono un ulteriore (+1) LP (si veda regola 8.3 per i dettagli). Le specifiche unità di artiglieria saranno assegnate a un HQ di Brigata entro il proprio raggio di comando nel momento dell'attivazione della Brigata, quando il suo HQ verrà piazzato sulla mappa (Fasi 8 e 9), I Punti Logistici spesi sono immediatamente sottratti dalla GT.

3. **Fase dell'Iniziativa:** Ogni giocatore lancia un dado aggiungendo al risultato il numero di Punti Logistici che ha speso durante la Fase di Comando. Ciascun giocatore ha la facoltà di spendere Punti Logistici in aggiunta, purché li abbia disponibili in stock, allo scopo di vincere l'Iniziativa. LP spesi sono immediatamente sottratti dalla GT. Il giocatore con il totale maggiore sarà il Giocatore con Iniziativa per il turno in corso. In caso di risultato pari, lanciate ancora i dadi (si veda 7.0 per i dettagli).

4. **Fase delle Condizioni Meteorologiche:** Le Condizioni Meteorologiche sono determinate storicamente in SE. Controllate la TRT per vedere quali Condizioni Meteorologiche hanno effetto nel turno in corso.

5. **Fase dei Rifornimenti:** Ciascun giocatore verifica simultaneamente la condizione dei rifornimenti delle proprie unità. Unità trovate senza rifornimenti aumentano di uno il loro Livello di Disorganizzazione (si veda 10.0 per i dettagli).

6. **Fase dell'Artiglieria:** Le unità di Artiglieria sono voltate in questo momento sul loro lato "in movimento" o "in posizione", partendo dal Giocatore con Iniziativa. Le unità di Artiglieria Pesante che cambiano dal loro stato "in movimento" al loro stato "in posizione" sono contrassegnate con un segnalino "Activated" (impiegano due turni per essere messe in posizione, si veda 19.2). I giocatori possono ridurre le proprie Trincee (18.6), far saltare le proprie unità di artiglieria (19.5) o Fortezze (20.7).

7. **Fase degli Eventi:** Il giocatore con Iniziativa lancia un dado, sommando la modifica stampata sulla TRT in

corrispondenza del Turno di Gioco in Corso. Consulta la tabella degli Eventi alla fine di questo fascicolo e ne applica il risultato.

8. **Fase del Giocatore con Iniziativa:** Il giocatore con Iniziativa piazza sulla mappa la pedina HQ di una Brigata che ha pianificato di attivare dalla BD, quindi segue i Passi qui sotto:

- A. Movimento Tattico e Dichiarazione degli Assalti
- B. Bombardamento Offensivo
- C. Fuoco Difensivo (da parte del giocatore senza Iniziativa)
- D. Risoluzione degli Assalti
- E. Dichiarazione dei Contrattacchi (da parte del giocatore senza Iniziativa)
- F. Fuoco Difensivo dei Contrattacchi
- G. Risoluzione dei Contrattacchi (da parte del giocatore senza Iniziativa)
- H. Completamento dell'Azione
- I. Reazione Avversaria

Al termine del Passo I, Il giocatore con Iniziativa può intraprendere un'altra Azione, ripetendo la Fase 8 con un'altra Brigata tra quelle pianificate per l'Attivazione, oppure può "passare", lasciando al giocatore senza Iniziativa la decisione se andare alla Fase 9 o passare a sua volta..

9. **Fase del Giocatore Senza Iniziativa:** Il giocatore senza Iniziativa piazza sulla mappa la pedina HQ di una Brigata che ha pianificato di attivare dalla BD, quindi segue i Passi qui sotto:

- A. Movimento Tattico e Dichiarazione degli Assalti
- B. Bombardamento Offensivo
- C. Fuoco Difensivo (da parte del giocatore con Iniziativa)
- D. Risoluzione degli Assalti
- E. Dichiarazione dei Contrattacchi (da parte del giocatore con Iniziativa)
- F. Fuoco Difensivo dei Contrattacchi
- G. Risoluzione dei Contrattacchi (da parte del giocatore con Iniziativa)
- H. Completamento dell'Azione
- I. Reazione Avversaria

Al termine del Passo I, Il giocatore senza Iniziativa può intraprendere un'altra Azione, ripetendo la Fase 9 con un'altra Brigata tra quelle pianificate per l'Attivazione, oppure può "passare", lasciando al giocatore con Iniziativa la decisione se ritornare alla Fase 8 o passare a sua volta.

I due giocatori procedono alternando le fasi 8 e 9 finché entrambi non hanno più Brigate da attivare, oppure entrambi passano uno di seguito all'altro, senza attivare nessuna Brigata.

10. **Fase di Movimento delle Unità Non Attivate:**

A. Il giocatore con Iniziativa muove le unità che non ha Attivato durante le fasi precedenti, seguendo le regole del

Movimento delle Unità Non Attivate (11.2). Le unità possono intraprendere il Movimento Strategico.

B. Il giocatore senza Iniziativa muove le unità che non ha Attivato durante le fasi precedenti, seguendo le regole del Movimento delle Unità Non Attivate (11.2). Le unità possono intraprendere il Movimento Strategico.

11. Fase di Rimpiazzi e di Recupero:

Ogni unità rifornita non adiacente a unità nemiche può ridurre il suo Livello di Disorganizzazione di un (1) punto. Ogni Brigata può recuperare un livello perso (si veda 21.0). Tutte le pedine di HQ di Brigata sono rimosse dalla mappa. Rimuovete tutti segnalini "Activated".

12. Fase di verifica delle Condizioni di Vittoria:

Entrambi i giocatori verificano le condizioni per la Vittoria Schiacciante. In questo caso il gioco termina, e il giocatore che ha raggiunto le condizioni per una Vittoria Schiacciante è il vincitore. Altrimenti il gioco continua con il Turno di Gioco successivo: avanzate il segnalino di Turno di Gioco sulla Traccia di Registrazione dei Turni e tornate alla Fase 1. Quando l'ultimo Turno di Gioco è terminato, oppure un risultato della Tabella degli Eventi specifica che il gioco è finito, verificate le Condizioni di Vittoria per determinare il vincitore (si veda 22.0, 23.0).

5.0 PIAZZAMENTO

Piazzate il gioco seguendo le specifiche istruzioni dello scenario prescelto.

6.0 RINFORZI

6.1 Durante la Fase dei Rinforzi, le unità previste dalle istruzioni dello scenario come rinforzi per il turno in corso sono piazzate negli esagoni indicati, se necessario, in violazione ai limiti di raggruppamento. Prima della fine del Turno di Gioco esse **devono** essere state mosse in modo da rispettare i limiti di raggruppamento. Se l'esagono rimane con eccesso di raggruppamento al termine del Turno di Gioco, si subiscono le penalità per eccesso di raggruppamento come per la Regola 12.7.

6.2 Rinforzi che non possono essere piazzati sulla mappa a causa della presenza di unità nemiche o ZoC nemiche (non negate dalla presenza di unità amiche) che bloccano gli esagoni di entrata possono essere ritardate finché le condizioni per il loro piazzamento sulla mappa possano essere soddisfatte. I rinforzi possono essere ritardati, e non entrare sulla mappa, come il proprio giocatore preferisce, senza penalità.

7.0 LOGISTICA E INIZIATIVA

Ogni giocatore può avere un certo numero di Punti Logistici all'inizio dello scenario e altri li può ricevere durante il gioco, secondo le istruzioni dello scenario e il Programma dei Rinforzi.

L'ammontare totale di Punti Logistici accumulate da ogni giocatore può essere tenuto per iscritto (nascosto al giocatore avversario) oppure registrato sulla propria Traccia Generale (a scelta del giocatore). I Punti Logistici spesi durante le Fasi di Comando, Iniziativa, o Azione, vengono immediatamente sottratti dal totale corrente sulla GT, anche se non sono stati usati per attivare brigate durante il turno in corso. I nuovi Punti Logistici ricevuti durante la Fase dei Rinforzi vengono aggiunti al totale sulla GT.

7.1 Punti Logistici usati non possono essere recuperati.

7.2 Senza Punti Logistici, un giocatore non può attivare nessuna Brigata, e le sue unità possono muovere solo durante la Fase 10 (Fase di Movimento delle Unità Non Attivate).

8.0 COMANDO

8.1 Raggio di Comando. Il raggio di Comando è stampato sulla pedina HQ, e non si estende attraverso unità nemiche. Se il Raggio di Comando dovesse passare attraverso una Zona di Controllo nemica non negata dalla presenza di unità amiche viene lanciato un dado; con un risultato da 1 a 3 il Raggio di Comando è bloccato, e nessuna unità può risultare in Comando attraverso quell'esagono. Un risultato da 4 a 6 permette al Raggio di Comando di transitare attraverso quell'esagono. Le caratteristiche del terreno non hanno nessuna influenza sul raggio di Comando.

8.2 Traccia delle Brigate (BD). Ciascuna fazione ha la propria Traccia delle Brigate che viene usata durante la Fase di Comando per porre le pedine HQ delle Brigate che saranno attivate durante il turno in corso. La BD ha 5 riquadri, corrispondenti a: Brigate che non riceveranno appoggio di Artiglieria; Brigate che saranno attivate con 1-5 unità di Artiglieria in appoggio; con 6-10 unità di Artiglieria; e con 11-15 unità di Artiglieria; Brigate non attivate.

8.3 Durante la Fase di Comando, ogni giocatore definisce quali Brigate attiverà, e se impiegherà unità di artiglieria durante le Fasi di Azione. Per attivare una Brigata, un giocatore spende un (1) Punto Logistico. Per ogni 5 (o parte di 5) unità di Artiglieria (Fortezze incluse) assegnate alla Brigata Attivata, è richiesto 1 ulteriore Punto Logistico (es. per attivare una Brigata (1) con 13 unità di Artiglieria (3) vengono consumati 4 LP; per attivare una Brigata (1) e 1 unità di Artiglieria (1) vengono consumati 2 LP). Ogni giocatore non può spendere più Punti Logistici di quelli attualmente disponibili sulla GT.

Nota per il giocatore: Durante la Fase di Comando ciascun giocatore definisce quante unità di artiglieria userà durante l'attivazione della Brigata. Le specifiche unità di Artiglieria sono assegnate a una Brigata al momento dell'attivazione della Brigata.

8.4 Unità Indipendenti. Durante una Fase di Azione, possono essere assegnati a una Brigata Attivata, senza la spesa di LP, un massimo di due unità Indipendenti dei seguenti tipi: Alpini, Bersaglieri, Milizia Territoriale, Guardia di Finanza. Le specifiche unità Indipendenti

vengono assegnate a una Brigata quando la Brigata viene attivata in una Fase di Azione.

8.5 Durante una Fase di Azione, quando una Brigata viene attivata, l'unità HQ di quella Brigata viene piazzato sulla mappa e il Raggio di Comando viene tracciato da essa. L'unità HQ può essere piazzata in ZoC nemica, ma non raggruppata con unità o HQ nemici. Le unità Indipendenti assegnate a una Brigata devono essere entro il Raggio di Comando dal HQ a cui vengono assegnate. Se necessario, contrassegnate le unità Indipendenti assegnate con un segnalino "Activated" come promemoria (esse non possono essere attivate due volte nello stesso Turno).

8.6 Unità della Brigata Attivata che siano in Comando nel momento dell'attivazione possono condurre tutte le attività previste dalla Fase di Azione. Unità della Brigata Attivata che non siano in Comando nel momento dell'attivazione sono contrassegnate con un segnalino "Out of Command", e possono essere mosse solo durante la Fase di Movimento delle Unità Non Attivate (11.2).

9.0 CONDIZIONI METEOROLOGICHE

Le Condizioni Meteorologiche influenzano le operazioni in diversi modi. Le Condizioni Meteorologiche storiche in SE sono indicate sulla Traccia di Registrazione dei Turni. Le Condizioni Meteorologiche hanno effetto durante l'intero Turno di Gioco.

9.1 Le possibili Condizioni Meteorologiche sono:

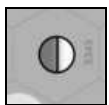
Sereno: Nessun effetto.

Coperto: I Fattori di Bombardamento di Artiglieria sono dimezzati per le unità di Artiglieria che sparano su un bersaglio a Livello 5 o superiore. La Linea di Vista è **Quattro** (4) esagoni sotto il Livello 5, **Tre** (3) esagoni se interessa un livello uguale o superiore a 5.

Pioggia: I Fattori di Bombardamento di Artiglieria sono dimezzati. La Capacità di Movimento della Fanteria è ridotta di UNO (1). La Capacità di Movimento dell'Artiglieria è dimezzata.

Spostare Una Colonna a sinistra (-1) sulla Tabella degli Assalti nella risoluzione di Assalti e Contrattacchi. La LOS è **Due** esagoni.

10.0 RIFORNIMENTO



Per operare a piena efficienza, ogni unità ha bisogno di rifornimenti di cibo, munizioni, ed equipaggiamenti. Di conseguenza, la mancanza di una linea di rifornimento riduce l'efficienza di un'unità, in qualche caso fino a causarne la resa.

10.1 Lo stato del rifornimento viene verificato durante la Fase dei Rifornimenti, per le unità di entrambi gli eserciti.

10.2 Linee di Rifornimento. Un'unità è rifornita quando può tracciare una linea ininterrotta di non più di 10 esagoni fino a un esagono di strada o mulattiera (non si conta l'esagono in cui l'unità si trova, ma si conta l'esagono di strada/mulattiera), e da quell'esagono una linea ininterrotta

di lunghezza illimitata lungo la rete di strade/mulattiere fino a una Sorgente di Rifornimento amica (si veda il simbolo sopra).

10.2.1 Solo il primo lato di esagono della Linea di Rifornimento (adiacente all'unità) può essere un lato di esagono di *Dirupo*, per qualsiasi tipo di unità. Dopo il primo lato di esagono, i lati di esagono di *Dirupo* sono intransitabili da una Linea di Rifornimento.

10.2.2 Una Linea di Rifornimento è bloccata da un'unità nemica o da una Zona di Controllo nemica. Un'unità amica in un esagono nega l'effetto della Zona di Controllo nemica lungo il tratto "fuori strada" della Linea di Rifornimento. Il tratto "su strada" della Linea di Rifornimento non può mai passare adiacente a un'unità nemica, neanche in presenza di unità amiche.

10.2.3 Le Sorgenti di Rifornimento Italiane e Austroungariche sono diverse nei colori per distinguerne il controllo. Ogni fazione può tracciare Linee di Rifornimento solo a Sorgenti di Rifornimento amiche. La Sorgente di Rifornimento in 1201 è un caso particolare, dato che può essere controllata da una o l'altra fazione (si vedano le istruzioni dello scenario).

10.3 Unità Senza Rifornimento. Un'unità che non può tracciare una Linea di Rifornimento durante la Fase di Rifornimento è Senza Rifornimenti. Unità Senza Rifornimenti ricevono un Punto di Disorganizzazione per ogni Fase dei Rifornimenti in cui sono Senza Rifornimenti. Quando il Livello di Disorganizzazione di un'unità diventa uguale al suo Valore di Morale stampato, l'unità si arrende se è adiacente a un'unità nemica. Mettetela con le Unità Arrese. Se nessuna unità nemica è adiacente, l'unità rimane sulla mappa con un Livello di Disorganizzazione di uno inferiore alla sua soglia di resa (si veda 16.4).

10.4 HQ Senza Rifornimento. HQ in se stessi non sono influenzati dalle Linee di Rifornimento, sebbene una pedina di HQ di Brigata debba essere piazzato (si veda 8.5) in un esagono lungo una Linea di Rifornimento valida.

10.4.1 Interdizione con Artiglieria delle Linee di Rifornimento dei HQ. Un'unità di Artiglieria nemica "in batteria" può interdire il tratto (solamente) "su strada" della Linea di Rifornimento di un HQ, così che la Brigata non possa essere attivata. Per essere Interdetta, la strada/mulattiera deve essere entro entrambe una LOS e una LOF valide (si veda 13.2) dell'unità di Artiglieria nemica. L'Interdizione non costa LP, e l'unità di Artiglieria nemica può avere già sparato in Attacco (13.2) o in Difesa (13.3).

11.0 MOVIMENTO

Le unità si muovono una per una, o come raggruppamento, durante il Passo di Movimento Tattico in cui sono Attivate, durante la Fase di Movimento delle Unità Non Attivate, o durante un Passo di Reazione Avversaria. Esse muovono usando la griglia esagonale, pagando Punti Movimento per ogni esagono in cui entrano o lato di esagono che

attraversano e che contenga qualche caratteristica del terreno particolare.

11.0.1 Ogni unità ha una Capacità di Movimento per Turno di Gioco, espressa in Punti di Movimento (MP); I Punti di Movimento non possono essere accumulate da turno a turno. I Punti di Movimento non spesi durante un turno sono persi.

11.0.2 Il costo per entrare in ogni esagono, o per attraversare un lato di esagono, è riportato sulla Tabella degli Effetti del Terreno (TEC). Alcune caratteristiche di terreno sono solo su un lato di esagono (es. Fiumi). In questi casi, il costo del terreno sul lato di esagono attraversato è in aggiunta al costo del terreno dell'esagono in cui si entra.

11.0.3 Nessun Movimento Minimo. Se un'unità non ha abbastanza Punti di Movimento per entrare in un esagono, non può entrarvi.

11.0.4 Dirupi. Solo unità di *Fanteria da Montagna* (non Artiglieria) possono *attraversare, entrare, o assaltare* in o attraverso lati di esagono di Dirupi. Il costo di movimento è dell'intera Capacità di Movimento dell'unità. Per le altre unità, i lati di esagono di Dirupi sono intransitabili per qualsiasi proposito (eccezione: vedi sotto).

11.0.4.1 Linee di Rifornimento e Dirupi. Solo il primo lato di esagono attraversato da una Linea di Rifornimento (per qualsiasi tipo di unità), quello adiacente all'unità che traccia la Linea, può attraversare un lato di esagono di Dirupi.

11.0.5 Strade/Mulattiere. Un'unità che muove lungo una Strada o una Mulattiera può usare il Costo di Movimento della Strada o Mulattiera ignorando l'altro terreno presente nell'esagono o sul lato di esagono.

Un'unità può muovere su Strada o Mulattiera finché non entra in una ZoC nemica; in quel momento deve spendere il reale costo del terreno per l'esagono in ZoC.

11.0.6 Entrare in Esagoni Occupati dal Nemico. Nessuna unità può entrare in un esagono contenente un'unità nemica non di Artiglieria durante un qualsiasi Passo o Fase di Movimento (si veda anche regola 19.4). HQ non hanno influenza sulle unità avversarie, essi rimangono sul posto a indicare che quella Brigata è già stata attivata.

11.0.7 Ogni unità può muovere solo una volta per Turno; durante il Passo di Movimento se la sua Brigata è Attivata e l'unità è entro Comando, oppure durante la Fase di Movimento delle Unità Non Attivate.

Quando un'unità ha completato il suo movimento, e il movimento di un'altra unità è iniziato, la precedente unità non può più muovere.

11.1 Movimento Tattico

Il Movimento Tattico avviene durante il Passo di Movimento Tattico della Fase di Azione.

11.1.1 ZoC. Unità che usano il Movimento Tattico possono entrare e uscire da Zone di Controllo nemiche. Uscire da una ZoC costa un Punto di Movimento aggiuntivo (+1).

11.1.2 Movimento e Fuoco di Infiltrazione.

Il movimento da una ZoC nemica a un'altra ZoC nemica esercitata dalla stessa unità è chiamato Movimento di Infiltrazione. L'unità nemica, o il raggruppamento di unità nemiche, possono compiere Fuoco di Infiltrazione. Se i due esagoni hanno ZoC esercitate da unità nemiche differenti, non c'è Fuoco di Infiltrazione.

Il Fuoco di Infiltrazione viene calcolato come il Fuoco Difensivo (si veda 13.3), senza nessun appoggio di artiglieria. Sommate i Fattori di Mitragliatrici di tutte le unità che esercitano ZoC in entrambi gli esagoni.

Il Fuoco di Infiltrazione può essere compiuto tante volte quante raggruppamenti o single unità muovono attraverso gli stessi esagoni in ZoC nemica. Viene risolto nell'esagono in cui si entra e solo contro le unità che eseguono l'Infiltrazione.

11.1.3 Per dichiarare un Assalto contro unità nemiche adiacenti, ogni unità deve pagare il costo in Punti di Movimento per entrare nell'esagono da Assaltare (si veda 13.1: Dichiarazione degli Assalti). Non si paga il costo per uscire dalla ZoC esercitata dall'esagono Assaltato, ma si paga qualsiasi altro costo dell'esagono o del lato di esagono.

11.2 Movimento delle Unità Non Attivate

11.2.1 Durante la Fase di Movimento delle Unità Non Attivate, tutte le unità non precedentemente attivate durante il Turno di Gioco, oppure unità Fuori Comando, possono muovere seguendo le generiche regole di movimento, ma non possono Assaltare, né entrare in Zone di Controllo nemiche.

Esse possono uscire da una ZoC nemica al costo di 1 Punto di Movimento aggiuntivo (+1).

11.2.2 Movimento Strategico. Durante la Fase di Movimento delle Unità Non Attivate (e solo in questa), se tutto il movimento di un'unità, inclusi gli esagoni di partenza e di arrivo, è ad almeno 4 esagoni di distanza (3 esagoni interposti) da qualsiasi unità nemica, l'unità può raddoppiare la sua Capacità di Movimento.

11.3 Marcia Forzata

Durante qualsiasi Passo o Fase di Movimento, tutte le unità di Fanteria possono aumentare la loro Capacità di Movimento del 50% tramite l'impiego di Marcia Forzata. Al termine di una Marcia Forzata, ogni unità riceve 1 Punto di Disorganizzazione.

La Marcia Forzata può essere usata per dichiarare un Assalto, in questo caso il Punto di Disorganizzazione viene assegnato dopo la Dichiarazione dell'Assalto, ma prima della risoluzione del Bombardamento Offensivo.

12.0 RAGGRUPPAMENTO

Con il termine Raggruppamento ci si riferisce ad avere più di una unità in un esagono.

12.1 Non più di **DUE** unità della stessa fazione possono raggrupparsi in un esagono.

12.2 In esagoni di Alta Montagna (Livello 8), il limite è ridotto a **UNA** unità (non è consentito il raggruppamento).

12.3 Questi limiti devono essere verificati al termine di qualsiasi Passo o Fase di Movimento (Giocatore Attivato o Non Attivato). E in qualsiasi momento durante i Passi di Combattimento (incluse le ritirate).

È consentito muovere attraverso unità amiche in violazione ai limiti di Raggruppamento, ma al termine del movimento il limite deve essere rispettato (Eccezione: si veda 12.4).

12.4 Unità che muovono lungo strade o mulattiere, pagando il costo delle strade/mulattiere, non possono raggrupparsi in nessun momento durante il loro movimento. Unità che muovono attraverso unità amiche su strada/mulattiera devono pagare il costo di movimento dell'altro terreno presente nell'esagono.

12.5 Assalti e Contrattacchi avvengono all'interno dell'esagono, quindi il limite di Raggruppamento è **DUE** unità per ciascuna fazione (**UNA** unità in terreno di Alta Montagna). Si veda anche 13.4.1.

12.6 Unità di Fortezze, unità HQ di Brigate e segnalini "funzionali" (Assalto, Disorganizzazione, Trincee, ecc.) non contano ai fini del Raggruppamento. Si raggruppano liberamente.

12.7 Se non esiste nessuna alternative all'eccesso di Raggruppamento dopo una ritirata, tutte le unità trovate in un esagono di eccesso al termine della ritirata ricevono ciascuna 1 Punto di Disorganizzazione. Ogni unità può ricevere un massimo di 1 Punto di Disorganizzazione per Turno di Gioco dovuto a eccesso di Raggruppamento.

13.0 COMBATTIMENTO

Durante ogni Fase di Azione possono avvenire diversi tipi di combattimenti. Durante la Fase di Azione del Giocatore con Iniziativa, prima il Giocatore con Iniziativa avrà la possibilità di Assaltare unità nemiche, poi il Giocatore Senza Iniziativa avrà la possibilità di Contrattaccare (l'ordine è invertito durante la Fase di Azione del Giocatore Senza Iniziativa).

Prima che qualsiasi Assalto sia risolto, il giocatore attaccante può usare il Fuoco Offensivo (di Sbarramento), dopo il quale il giocatore difendente può usare il Fuoco Difensivo.

13.1 Dichiarazione dei Combattimenti di Assalto



13.1.1 Unità Attivate che terminano il Passo di Movimento Tattico adiacenti a unità nemiche di Fanteria, e hanno ancora Punti di Movimento sufficienti per entrare nel loro esagono, possono Assaltarle. Per dichiarare un "Assalto", piazzate un segnalino di "Assault" sulla pedina o le pedine che eseguono l'Assalto, indicante l'esagono che si intende Assaltare.

13.1.2 L'Assalto è sempre volontario. In un raggruppamento di due unità una potrebbe Assaltare e l'altra no, oppure potrebbe Assaltare un altro esagono, se sono disponibili i Punti di Movimento per farlo.

13.1.3 La dichiarazione di un Assalto non può essere revocata, e l'Assalto dovrà essere risolto durante l'immediatamente successive Passo di Assalto, indipendentemente dai risultati del Bombardamento Offensivo e del Fuoco Difensivo. Se un Bombardamento Offensivo elimina completamente tutte le unità in un esagono indicato come obiettivo di un Assalto, le unità Assaltanti devono avanzare nell'esagono attaccato.

13.1.4 Più di due unità possono dichiarare un Assalto contro un singolo esagono, ma un massimo di due unità può Assaltare l'esagono (eccezione: si veda 12.5).

13.1.5 Piazzare un segnalino "Assault" costa un numero di Punti di Movimento come se l'unità Assaltante stesse entrando nell'esagono assaltato. Se un'unità non ha abbastanza Punti di Movimento rimasti per entrare nell'esagono da assaltare, non può dichiarare l'Assalto.

13.2 Bombardamento Offensivo

L'intento del Bombardamento Offensivo è di "ammorbidire" le difese nemiche prima di Assaltarle, o semplicemente di logorare le unità nemiche.

13.2.1 Durante il passo di Bombardamento Offensivo, tutte le unità di Artiglieria assegnate alla Brigata Attivata per quella Fase di Azione possono fare un Bombardamento Offensivo.

Ogni unità designa il suo esagono bersaglio prima di iniziare a risolvere il Bombardamento Offensivo. Ogni unità di Artiglieria può bombardare un solo esagono bersaglio.

13.2.2 Ogni esagono bersaglio deve essere sotto osservazione (entro la Linea di Vista), ed entro la Portata (Linea di Fuoco) dell'unità di Artiglieria che spara.

Un esagono è sotto osservazione se è possibile tracciare una ininterrotta Linea di Vista (LoS) da un qualsiasi esagono non occupato da unità nemiche o in ZoC ed entro il Raggio di Comando della pedina del HQ della Brigata Attivata, fino all'esagono bersaglio. L'esagono da cui la LoS viene tracciata è l'esagono dell'osservatore.

Una LoS viene tracciata dal centro dell'esagono **osservatore** fino al centro dell'esagono bersaglio. Questa non può essere più lunga di **SEI** esagoni (non contate l'esagono osservatore, ma contate l'esagono bersaglio) ed è bloccata da un qualsiasi esagono interposto a un livello di terreno più alto sia dell'osservatore che del bersaglio (ricordate sempre che quando sono presenti più livelli in un esagono, il suo livello è sempre quello a cui si trova il centro dell'esagono; dovessero sorgere questioni tra i giocatori su questo, risolvetele con un lancio di dado).

Se l'esagono osservatore è a un livello più alto dell'esagono bersaglio, la LoS può essere un esagono più lunga per ogni livello di differenza tra osservatore e bersaglio.

Quindi, per esempio, un osservatore a 'Livello 5' può teoricamente vedere un bersaglio a 'Livello 1' a 10 esagoni di distanza.

La LoS può anche essere influenzata dalle Condizioni Meteorologiche (si veda Condizioni Meteorologiche 9.0).

13.2.3 Effetti del Terreno su LoS. Gli esagoni di Dirupo sono a un livello di terreno uguale al più alto degli esagoni adiacenti. I Dirupi in se stessi NON bloccano LoS/LoF. I Boschi bloccano LoS solo se l'esagono di origine, o l'esagono bersaglio, sono al loro stesso livello, o inferiore. Una LoS viene bloccata da un lato di esagono solo se entrambi gli esagoni adiacenti la bloccano.



13.2.4 Ciascuna unità di Artiglieria (incluse le Fortezze) può fare fuoco offensivo soltanto una volta per Turno di Gioco. Segnare le unità di Artiglieria che hanno fatto fuoco offensivo con un segnalino "Act", come promemoria.

13.2.5 Quando tutti I bersagli sono stati definiti, risolvete i Bombardamenti Offensivi uno per uno.

Per ogni Bersaglio:

- Calcolate il totale di Fattori di Bombardamento, come modificato dalle attuali Condizioni Meteorologiche.
- Individuate la Colonna corrispondente sulla Tabella di Bombardamento.
- Spostate la Colonna a causa del terreno nell'esagono bersaglio, se applicabile. Tutte le modifiche sono cumulative.
- Lanciate un dado, e incrociate il risultato con la Colonna per determinare il risultato del Bombardamento.

13.2.6 Risultati del Bombardamento:

- : Nessun Effetto.

* : lanciate ancora il dado, 1-3 = "D1", 4-6 = "-"

#D#: Il numero prima di "D" indica il numero di livelli persi nell'esagono bersaglio (in totale, non per unità), il numero dopo indica il numero di Punti di Disorganizzazione inflitti a ogni unità nell'esagono bersaglio.

Un risultato "T" indica che il Livello di Trincea (se c'è) nell'esagono bersaglio viene ridotto di uno. Se il Bombardamento è eseguito da sola Artiglieria da Montagna, il risultato "T" viene ignorato (l'artiglieria leggera aveva poco effetto sui capisaldi).

13.3 Fuoco Difensivo

Durante il Passo di Fuoco Difensivo, le unità di Fanteria e Artiglieria del difensore possono sparare su unità nemiche contrassegnate con un segnalino "Assault" (e solo su loro). Ci si riferisce a un esagono contenente unità che Assaltano come all'esagono bersaglio del Fuoco Difensivo. Ogni unità che spara durante un Passo di Fuoco Difensivo può farlo contro un solo esagono.

13.3.1 Ogni unità di Fanteria del difensore adiacente a unità nemiche che Assaltano può sparare su di loro, anche se non direttamente influenzata dall'Assalto. La stessa unità di Fanteria può sparare ancora durante una diversa Fase di Azione di un'altra Brigata nemica. Unità di Fanteria con un

Fattore di Mitragliatrici uguale a "0" posso fare Fuoco Difensivo. Se l'unità che spara è adiacente a più di un esagono occupato da unità che Assaltano, deve scegliere l'esagono bersaglio su cui sparare, e può sparare solo su quello.

13.3.2 Il Fuoco Difensivo viene risolto contro tutte e sole le unità Assaltanti nell'esagono. Unità che non partecipano a un Assalto, ma occupano lo stesso esagono di unità Assaltanti non subiscono il Fuoco Difensivo.

13.3.3 Unità del Difensore in esagoni diversi possono sparare contro lo stesso esagono bersaglio, e unità diverse nello stesso esagono possono sparare a esagoni bersaglio diversi.

13.3.4 Anche unità di Artiglieria possono partecipare al Fuoco Difensivo, se soddisfano al seguente requisito: sono entro un raggio di SEI esagoni dall'esagono bersaglio (che abbia un segnalino "Assault"). Le regole **13.3.2** e **13.3.3** si applicano anche alle unità di Artiglieria.

13.3.5 Per ogni esagono con unità Assaltanti che sia bersaglio di Fuoco Difensivo, sommate il Fattore di Mitragliatrici di tutte le unità adiacenti che eseguono il Fuoco Difensivo, e aggiungete ¼ del totale di Fattori di Bombardamento delle unità di Artiglieria che sparano in Fuoco Difensivo.

13.3.6 Il valore massimo con cui le unità di Artiglieria possono contribuire al Fuoco Difensivo (dopo la riduzione a ¼) senza pagare Punti Logistici non può essere superiore al Fuoco Difensivo nominale totale di tutte le altre unità non di Artiglieria, con un minimo di 1 punto (Esempio 1: un'unità che fa Fuoco Difensivo con Fattore di Mitragliatrici di 2 può ricevere l'appoggio di 8 Fattori di Bombardamento di artiglieria, aggiungendo così 2 punti al Fuoco Difensivo. Esempio 2: un'unità di Milizia con un Fattore di Mitragliatrici di 0 può ricevere il supporto di 4 Fattori di Bombardamento, ovvero 1 punto aggiuntivo di Fuoco Difensivo).

13.3.7 Spendendo un Punto Logistico da quelli accumulate dal proprio giocatore, non c'è limite al numero di Fattori di Bombardamento che possono sparare in Fuoco Difensivo contro un esagono bersaglio.



13.3.8 Ogni unità di Artiglieria (incluse le Fortezze) può effettuare Fuoco Difensivo solo una volta per Turno di Gioco. Contrassegnate le unità di Artiglieria che hanno effettuato Fuoco Difensivo con un segnalino "Def Fired", come promemoria.

13.3.9 Sparare in Fuoco Difensivo non impedisce alle unità di Artiglieria di sparare durante un proprio Passo di Bombardamento Offensivo, se attivate.

13.3.10 Quando tutti I bersagli sono stati definiti, risolvete il Fuoco Difensivo come segue.

Per ogni bersaglio:

- Calcolate il totale di Fuoco Difensivo.
- Individuate la colonna corrispondente sulla Tabella del Fuoco Difensivo.

C. Spostate la colonna in accordo con la Tabella degli Effetti del Terreno, la posizione del difensore che spara, e il suo livello di Trincea (se c'è) per determinare la colonna definitiva.

D. Lanciate un dado, e incrociate il risultato con la colonna definitiva per ottenere il risultato del fuoco.

13.3.11 Risultati del Fuoco Difensivo:

- : Nessun Effetto

* : lanciate ancora il dado, 1-3 = "D1", 4-6 = "-"

#D#: Il numero prima di "D" indica il numero di livelli persi nell'esagono bersaglio (in totale, non per unità), il numero dopo indica il numero di Punti di Disorganizzazione inflitti a **ogni unità** nell'esagono bersaglio.

13.4 Assalto

Durante il Passo di Assalto, il giocatore Attivo tenta di impadronirsi tramite Assalto di esagoni occupati dal nemico.

13.4.1 Le unità sotto un segnalino di Assalto **devono** entrare nell'esagono indicato dalla freccia del segnalino di Assalto, entro i limiti di Raggruppamento. Si noti che entrambi i giocatori devono rispettare solo i propri limiti di Raggruppamento. Di conseguenza il numero massimo di unità da combattimento che possono esserci in un esagono sotto Assalto, escludendo una potenziale Fortezza difendente, è 4 (2 in difesa, 2 in Assalto), oppure 2 in esagoni di Alta Montagna (si veda 12.5).

L'esagono dichiarato essere l'obiettivo di un Assalto deve essere occupato dalle unità in Assalto anche se tutte le unità difendenti sono state completamente spazzate via dal Bombardamento Offensivo.

13.4.2 Dopo che tutte le unità assaltanti sono entrate negli esagoni assaltati, vengono risolti gli Assalti. Tutti gli Assalti sono considerati essere simultanei; di conseguenza unità assaltanti e assaltate non possono fare Fuoco Difensivo contro unità che si stiano ritirando adiacenti a loro da un altro esagono di Assalto nella stessa fase.

13.4.3 Risoluzione dell'Assalto:

A. Sommate i Fattori di Combattimento di tutte le unità assaltanti, e dividetelo per il totale dei Fattori di Combattimento delle unità difendenti, ottenendo un rapporto di forze (es. $11:3 = 3.66:1$).

B. Arrotondate il rapporto per difetto fino al più vicino rapporto di forze sulla prima riga della Tabella di Assalto (es. $11:3 = 3.66:1$ viene arrotondato per difetto a $3.5:1$).

C. Eseguite ogni possibile spostamento di colonna dovuto al terreno, all'attuale Morale delle unità attaccanti e difendenti, e al Livello di Trincea (se c'è). Ogni spostamento equivale a una colonna sulla Tabella. Rapporto interi sopra 5:1 (6:1, 7:1 e così via) e sotto 1:2 (1:3, 1:4 e così via) sono considerati una colonna ciascuno.

Prima sono calcolati tutti gli spostamenti di colonna in favore del difensore; quindi questi sono sottratti dagli spostamenti di colonna in favore dell'attaccante.

Se la colonna finale risultante è inferiore a 1:2, il risultato è automaticamente 1D2R per il giocatore attaccante.

Se la colonna finale risultante è superiore a 5:1, usate sempre la colonna 5:1.

D. Lanciate un dado, incrociate la riga del risultato con la colonna finale determinata per trovare il risultato, e applicatelo immediatamente.

13.4.4 I risultati nella riga superiore di ogni casella dei risultati della Tabella di Assalto si riferiscono all'attaccante, quelli nella riga inferiore al difensore.

Risultati dell'Assalto:

- : Nessun effetto.

#D#R: Il numero prima di "D" indica il numero totale di livelli persi nell'esagono dalla fazione interessata (in totale, non per unità); il numero dopo indica i Punti di Disorganizzazione inflitti a **ciascuna** unità influenzata.

La lettera "R" indica che le unità influenzate devono ritirarsi dall'esagono (si veda 13.4.5).

Il primo livello perso deve essere preso dall'unità il cui Morale è stato usato nel combattimento (solitamente il valore più alto).

13.4.5 Ritirata. Quando i risultati di combattimento la richiedono, il proprio giocatore deve ritirare le unità influenzate di un esagono. L'attaccante ritira ciascuna delle sue unità nello stesso esagono da cui ha iniziato l'Assalto, il difensore ritira le sue unità in un esagono adiacente, da cui non è stato lanciato un Assalto nello stesso Passo, secondo le seguenti priorità:

A. Se vuoto, uno degli esagoni opposti a quelli da cui l'Assalto è iniziato, oppure adiacente a uno di essi.

B. Qualsiasi altro esagono vuoto.

C. Un esagono occupato amico, senza violare le regole sul raggruppamento (si veda 12.0).

D. Un esagono occupato amico, violando le regole sul raggruppamento (si veda 12.0), e causando un aumento di 1 Punto di Disorganizzazione a tutte le unità nell'esagono, come per la regola 12.7.

13.4.5.1 La ritirata di più unità difendenti può avvenire in esagoni differenti. La ritirata non può avvenire attraverso lati di esagono o entro esagoni intransitabili.

Eccezione: Le truppe da Montagna possono ritirarsi attraverso lati di esagono di Dirupo al costo di 2 Punti di Disorganizzazione.

13.4.5.2 Se non ci sono esagoni disponibili per una ritirata, le unità che devono ritirarsi si arrendono.

13.4.5.3 Unità di Artiglieria "in batteria" non possono ritirarsi; rimangono sul posto, e vengono catturate al termine della Fase di Azione in cui ci siano ancora unità nemiche nell'esagono, dopo i Passi di Contrattacco.

13.4.5.4 Se la ritirata avviene attraverso ZoC nemiche diverse da quella proiettata dalle unità nell'esagono assaltato, queste unità nemiche possono sparare sulle unità in ritirata. In questo caso, il fuoco avviene come per il Fuoco di Infiltrazione (si veda 11.1.2). Questa regola si applica sia alle unità attaccanti che alle difendenti.

13.4.5.5 Se la ritirata avviene in un esagono occupato amico, e avviene anche attraverso la ZoC di una unità nemica idonea

a sparare, il Fuoco di Infiltrazione può avvenire contro le unità in ritirata. L'unità non in ritirata non ne è influenzata.

13.4.5.6 Un'unità che ha assaltato, obbligata a ritirarsi dopo un Contrattacco (13.5), deve ritirarsi nello stesso esagono da cui è partita per l'Assalto.

13.5 Contrattacco

Durante il Passo di Contrattacco, le unità non Attive appena ritiratesi da un Assalto, e unità di Fanteria non Attive non adiacenti a nessun'altra unità nemica, sono idonee per riprendere tramite Contrattacco un esagono appena perso per un Assalto nemico.

13.5.1 Tutte le unità idonee entro 2 esagoni dall'esagono appena Assaltato possono usare la loro completa Capacità di Movimento per lanciare un Contrattacco (devono spendere gli eventuali costi in punti movimento per entrare nell'hex, come da regola 13.1.5).

13.5.2 Contrassegnate le unità che Contrattaccano con i segnalini di Assalto.

13.5.3 La procedura è la stessa degli Assalti regolari, ma i ruoli dei giocatori sono invertiti, e l'Artiglieria non può sparare, né per fare Bombardamento, né per fare Fuoco Difensivo.

13.5.4 Un Contrattacco con successo recupera anche il Livello di Trincea appena perso nell'esagono Assaltato (se c'è, come per regola 18.5).

14.0 ATTIVAZIONE COMPLETATA

Durante il passo H di una Fase di Azione (si veda la Sequenza di Gioco, 4.0), la pedina HQ della Brigata che ha appena svolto l'Azione deve essere voltata sul retro, per indicare la fine delle operazioni della Brigata per il turno in corso.

15.0 REAZIONE DEL GIOCATORE NON ATTIVO

Durante il passo di Reazione dell'Avversario, il giocatore Non Attivo può tentare una reazione con una delle Brigate che ha pianificato per essere Attivata durante la Fase di Comando. Il giocatore indica la Brigata con cui desidera reagire, piazzando la pedina HQ sulla mappa, e lanciando un dado. Se il risultato è minore o uguale del Valore di Iniziativa (il primo numero) della Brigata, può immediatamente eseguire la sua Fase di Azione per il Turno di Gioco in corso, dal Passo A al Passo H. Dopodiché, la pedina HQ viene voltata sul suo lato "Attivata" (ha svolto la sua Azione per il turno in corso e non può più essere attivata durante lo stesso turno), e l'Azione ritorna al giocatore con l'Iniziativa.

Se il lancio di dado è superiore al Valore di Iniziativa, la Brigata non viene attivata, la sua pedina HQ torna sulla Traccia delle Brigate, e può essere attivata più tardi nello

stesso Turno di Gioco, tramite Reazione, o durante una normale Attivazione.

16.0 DISORGANIZZAZIONE

Il Livello di Disorganizzazione è una misura del logoramento di un'unità sul campo di battaglia. Può aumentare a causa di Bombardamenti, mancanza di cibo e munizioni, fatica del combattimento, ecc. Il Livello di Disorganizzazione di un'unità è espresso dal numero di Punti di Disorganizzazione che ha accumulato.

16.1 Il Morale corrente di ogni unità è pari al suo Valore di Morale stampato meno I Punti di Disorganizzazione subiti.

16.2 Punti di Disorganizzazione possono essere assegnati attraverso Bombardamenti, Assalti, o mancanza di Rifornimenti.

16.3 Il Morale corrente di un'unità influenza i risultati degli Assalti (si vedano le modifiche sulla Tabella dei Risultati degli Assalti).

16.4 Resa. Nel momento in cui il Livello di Disorganizzazione di un'unità è uguale o maggiore del suo Valore di Morale stampato, l'unità si arrende se si trova adiacente a un'unità nemica, o coinvolta in un Assalto. Mettetela da parte con le unità Arrese, per essere conteggiata nei Punti Vittoria alla fine del gioco. Se nessuna unità nemica è adiacente o raggruppata con essa, l'unità rimane sulla mappa con un Livello di Disorganizzazione di un punto inferiore alla sua soglia di resa.

16.4.1 Durante un qualsiasi tipo di combattimento, prima vengono subite le perdite, poi inflitti I Punti di Disorganizzazione. Questo significa che un'unità con un solo livello che riceve un risultato che simultaneamente elimini il suo ultimo livello, e aumenti il suo Livello di Disorganizzazione fino o oltre la soglia di resa, è eliminata, e viene messa nella pila delle unità eliminate (non di quelle arrese).

16.4.2 Al termine di un Assalto, il vincitore (la fazione che non si è ritirata) non può mai arrendersi. Terminerà l'Assalto con un Livello di Disorganizzazione di uno inferiore alla soglia di resa.

17.0 PERDITE DI LIVELLI

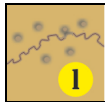
17.1 Ogni unità di Fanteria ha due livelli. Quando il primo livello viene perso, voltate l'unità sul suo lato ridotto. Quando anche il secondo livello viene perso, l'unità è eliminata.

17.2 Ogni unità eliminata per perdite di livelli (non per resa) deve essere tenuta da parte, essendo disponibile per essere rimpiazzata (si veda 21.4).

17.3 Le unità di Artiglieria hanno un solo livello che può essere eliminato tramite Bombardamento (si veda 19.6) o cattura (19.3, 19.4). Il loro retro rappresenta la loro

condizione in movimento. Quando viene rimossa dal gioco perché catturata, ogni unità di Artiglieria conta come 5 livelli persi ai fini delle Condizioni di Vittoria (si veda 23.2).

18.0 TRINCEE



18.1 Un'unità di Fanteria attivata, che non muova o Assalti durante la sua Fase di Azione, può scavare trincee e fortificare la propria posizione. Il Livello di Trincea può essere aumentato di uno per Fase di Azione, fino a un massimo di **tre**. Usate un segnalino con il livello appropriato per indicare l'attuale Livello di Trincea.

18.1.1 Le trincee non possono essere costruite in esagoni di Fortezza, mentre la Fortezza esiste nell'esagono.

18.2 Una Brigata attivata con almeno 1 LP (si veda 8.3) può avere le sue unità di Fanteria impegnate a realizzare, o aumentare, fino a 5 Livelli di Trincea in totale in un turno (un livello per volta in 5 esagoni diversi). Unità che realizzano un Livello 1 di Trincea lo fanno nello stesso turno. Invece impiegano due turni per aumentare da Livello 1 a 2, o da Livello 2 a 3 (ruotate il segnalino di Trincea per indicare l'aumento in corso del Livello).

Una Trincea Livello 2 o 3 è completata al termine dell'attivazione della Brigata del turno successivo, o della Fase di Movimento delle Unità Non Attivate del turno successivo.

18.2.1 Un'unità di Fanteria non può muovere o Assaltare durante tutto il tempo in cui viene costruita o incrementata una Trincea. Se l'unità coinvolta nell'aumento di Livello dovesse muovere, Assaltare, o essere assaltata nel turno seguente all'inizio della costruzione, prima che la Trincea sia completata, il Livello di Trincea torna al suo Livello originale.

18.3 Un'unità idonea in ZoC nemica può costruire o ampliare una Trincea solo se il proprio giocatore lancia 1-3 con un dado (con risultato 4-6 fallisce, ma il tentativo conta nel limite di "5 Livelli di Trincea in totale").

18.4 Le Trincee danno un bonus difensivo contro Bombardamenti e Assalti, e rendono il Fuoco Difensivo più efficace. Gli effetti delle Trincee sono in aggiunta a quelli del terreno nell'esagono e sui lati di esagono (si veda la Tabella di Fuoco per i dettagli).

18.5 Ogni volta che un'unità che si difende in Trincea si ritira da un Assalto, o viene eliminata, il Livello di Trincea viene diminuito di uno, e la Trincea catturata.

18.6 Le Trincee sono una caratteristica aggiuntiva del terreno, e possono essere usate indifferentemente da una o l'altra fazione. Le Trincee possono essere ridotte o eliminate da Bombardamento o Assalto. In alternativa, durante la Fase di Artiglieria, ogni giocatore può ridurre di un livello le Trincee occupate da unità amiche non di Artiglieria.

19.0 ARTIGLIERIA

19.1 Le unità di Artiglieria hanno due lati, uno indica che l'unità è in movimento, l'altro indica che l'unità è in batteria e pronta al fuoco. Durante la Fase di Artiglieria voltate le unità di Artiglieria a mostrare la condizione (in movimento o in batteria) in cui saranno per l'intero turno di gioco. Il lato "in movimento" ha un Valore di Bombardamento di "0" e lo sfondo rosso del Valore della Portata, mentre il lato "in batteria" ha un Valore di Movimento di "0" e lo sfondo giallo del Valore della Portata.

19.2 Posizionamento dell'Artiglieria Pesante. Le unità di Artiglieria Pesante impiegano un completo turno di gioco per essere poste in batteria, di conseguenza non possono sparare nello stesso turno in cui cambiano di disposizione da "movimento" a "batteria" (mettete loro sopra un segnalino "Act" come promemoria).

19.3 Le unità di Artiglieria hanno un Fattore di Combattimento di "0", quando si difendono da Assalti. Unità di Artiglieria da sole in un esagono possono essere Assaltate (ma si veda 19.4), non possono ritirarsi e, quando sono le sole unità rimaste in un esagono al termine di un Assalto, vengono catturate, rimosse dal gioco, e messe tra le unità arrese.

19.4 Unità di Artiglieria da sole non possono entrare in ZoC nemiche, e sono automaticamente catturate quando un'unità nemica entra nel loro esagono durante una qualsiasi Fase o Passo di Movimento, o alla conclusione di un Assalto o Contrattacco. (si veda 13.4.5.3).

19.5 "Minare" l'Artiglieria. Per evitare una possibile cattura, un giocatore è può decider di "minare/rendere inutilizzabili" le proprie unità di Artiglieria in rifornimento durante la Fase di Artiglieria, invece di metterle in una delle due condizioni di movimento o batteria. In questo caso vengono messe tra le unità eliminate (non arrese), e non danno VP all'avversario. Unità di artiglieria non rifornite non possono essere minate

19.6 Un'unità di Artiglieria ha un livello solo, ma è necessario ottenere la perdita di due livelli dallo stesso Bombardamento per eliminare un'unità di Artiglieria tramite Bombardamento.

19.7 Ogni Punto di Disorganizzazione contro un'unità di Artiglieria reduce il suo fattore di bombardamento di 1. Un'unità di Artiglieria non si arrende in accordo alla regola 16.4. Quando il suo Livello di Disorganizzazione raggiunge il suo Fattore di Bombardamento, non può più sparare se prima non viene riorganizzata.



19.8 Per contrassegnare un'unità di Artiglieria che ha sparato durante il Fuoco Difensivo, usate un segnalino "Def. Fired". Per contrassegnare un'unità di Artiglieria che ha sparato in Bombardamento Offensivo, usate un segnalino "Act". Unità di Artiglieria che hanno sparato sia Offensivamente che Difensivamente vengono contrassegnate con il segnalino combinato "Act & Def. Fired".

20.0 FORTEZZE

20.1 Le unità delle Fortezze hanno le caratteristiche di entrambi i tipi di unità: Fanteria e Artiglieria (eccetto che le Fortezze non possono muovere). I valori sulla riga in alto mostrano il Valore di Bombardamento e la Portata (se ci sono), la riga centrale mostra il Livello di Trincea e il Valore di Morale, mentre la riga in basso mostra il Fattore di Combattimento, il Fattore di Mitragliatrici, e la Capacità di Movimento (ovviamente zero). Il Livello di Trincea intrinseco nella Fortezza può essere usato da altre unità nell'esagono, e può essere ridotto dal fuoco dell'Artiglieria come qualsiasi altra Trincea (mettete un appropriato segnalino di Livello di Trincea quando viene ridotto).

20.2 Quando il Livello di Trincea arriva a zero, la Fortezza è distrutta (non arresa), e la pedina viene rimossa dal gioco.

20.2.1 Il Livello di Trincea della Fortezza non può essere aumentato tramite la costruzione di Trincee (si veda 18.1.1)

20.3 Le pedine di Fortezza hanno anche un Valore di Morale, che funziona nello stesso modo delle altre unità (di Fanteria). Quando il loro morale arriva a zero, la Fortezza si arrende, se c'è un'unità nemica adiacente o nello stesso esagono; altrimenti la Fortezza rimane sulla mappa con un Livello di Disorganizzazione di uno inferiore alla soglia di resa.

20.4 Una Fortezza non è influenzata dalla mancanza di rifornimenti, ma le altre unità raggruppate con essa possono esserlo (Eccezione: 20.7).

20.5 Un'unità di Fortezza subisce il fuoco di Artiglieria nemico nel suo Livello di Trincea (si vedano 20.1 e 20.2) e di Disorganizzazione (19.7). Essa può essere Assaltata e viene catturata anche se subisce un livello di perdita durante un Assalto, oppure se costretta a ritirarsi.

20.6 Una Fortezza che si arrende, o che viene catturata durante un Assalto, lascia il suo Livello di Trincea, **ridotto di uno**, al vincitore. Sostituite l'unità di Fortezza con un corrispondente segnalino di Livello di Trincea ridotto di uno.

20.7 "Minare" le Fortezze. Per evitare la cattura di una Fortezza, il giocatore può decider di "minarla", durante la Fase di Artiglieria, proprio come le unità di Artiglieria. In questo caso, mettete l'unità di Fortezza con le unità eliminate (non arrese). Minare una Fortezza cancella ogni livello di Trincea nell'esagono della Fortezza. Una Fortezza fuori rifornimento non può essere minata.

20.8 Le unità di Fortezza non contano mai nei limiti di Raggruppamento (si veda 12.6).

21.0 RIMPIAZZI

Durante una campagna militare, le unità che subiscono perdite vengono sovente ricostruite e riorganizzate con rimpiazzi e sbandati rientrati.

21.1 Solo unità della classe Fanteria (Fanteria, Fanteria da Montagna, Bersaglieri, ecc.) possono essere rimpiazzate.

Unità di Artiglieria e di Fortezza perdute non possono essere ricostruite.

21.2 Durante la Fase di Rimpiazzi e Recupero, ogni Brigata può rimpiazzare uno dei suoi livelli perduti da unità ridotte, o dalle unità eliminate (non arrese). Per ogni Brigata, voltate sul suo lato a piena forza un battaglione ridotto, oppure piazzate sulla mappa, sul suo lato ridotto, un battaglione preso tra le unità eliminate. Il piazzamento può avvenire, nello stesso esagono, oppure adiacente, o nel più vicino esagono di cittadina, a qualsiasi unità rifornita della Brigata a cui appartiene l'unità.

21.3 Brigate che sono state completamente eliminate, o che non sono ancora entrate sulla mappa, non possono ricevere rimpiazzi.

21.4 Ogni turno di gioco, ciascuna fazione può anche ricevere un livello di rimpiazzo (uno in totale per la fazione) per unità non di Artiglieria che non appartengano a nessuna Brigata (cioè, unità indipendenti). In questo caso, le unità eliminate non possono essere rimpiazzate.

21.5 I battaglioni ridotti non possono essere rimpiazzati a piena forza, o piazzati sulla mappa, se adiacenti a unità nemiche, oppure in una situazione di Fuori Rifornimento.

21.6 Durante la Fase di Rimpiazzi e di Recupero, le unità rifornite di entrambi i giocatori che non abbiano fatto Marce Forzate durante il turno in corso, e che non siano adiacenti a unità nemiche, possono ridurre di un punto il loro Livello di Disorganizzazione.

21.7 Un'unità non può essere rimpiazzata a piena forza nello stesso turno in cui reduce il suo Livello di Disorganizzazione (16.5).

Nota del Disegnatore: Le regole sui rimpiazzi sono volutamente semplici, e cercano di simulare sia l'arrivo di rimpiazzi che la riorganizzazione di unità ridotte a livelli troppo piccolo per essere rappresentate nel gioco. Inoltre, dà ai giocatori una buona ragione per ritirare dalla linea del fronte una Brigata malridotta, per rimpiazzarla prima che sia completamente distrutta (e che quindi non possa più essere ricostruita).

22.0 INTERRUZIONE DELLE OPERAZIONI OFFENSIVE AUSTROUNGARICHE

Per intraprendere l'offensiva in Trentino, l'Alto Comando Austroungarico ritirò una considerevole quantità di truppe e (soprattutto) artiglieria dal Fronte Russo, conseguentemente contribuendo al successo dell'offensiva del Generale Brusilov (Алексе́й Алексе́евич Бруси́лов). L'Offensiva di Brusilov venne lanciata il 4 Giugno, prendendo completamente di sorpresa le truppe Austroungariche in Galizia.

Questi eventi sono indipendenti dalla nostra simulazione, ma ebbero una profonda influenza sulla condotta delle operazioni in Trentino.

Durante la Fase degli Eventi, quando si ottiene un risultato di "Successo Russo in Galizia", avviene quanto segue:

1^a volta: Inizia l'Offensiva di Brusilov.

2^a volta: L'Offensiva di Brusilov ottiene uno sfondamento importante; il giocatore Austroungarico non riceve più Punti Logistici e rinforzi (sono dirottati sul Fronte Russo).

3^a volta: La sempre più critica situazione sul Fronte Russo impone un radicale spostamento del baricentro delle operazioni Austroungariche dal Trentino al Fronte Russo. Il gioco termina immediatamente e i Punti di Vittoria vengono verificati. Se il risultato è un pareggio, o una Vittoria Italiana, le operazioni Austroungariche vengono fermate, parte delle truppe saranno rapidamente trasferite in Galizia, e le rimanenti truppe prendono posizione sulla linea difensiva già predisposta (Winterstellung). Se ai punti vincono gli Austroungarici, lo sfondamento completo dal Trentino è imminente, e le operazioni continueranno nella Pianura Veneta (fuori del bordo sud della mappa), e oltre lo scopo di Strafexpedition.

Se la partita non termina a causa degli Eventi sopra, finisce automaticamente al termine del turno del 15 Giugno.

23.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Il gioco termina quando una delle seguenti circostanze si presenta, qualunque sia per prima:

– Quando avviene il 3° Successo Russo in Galizia (si veda 22.0)

– Quando una delle due fazioni ottiene una Vittoria Schiacciante (si vedano 23.3 e 23.4)

– Nel momento in cui termina l'ultimo Turno di Gioco.

Al termine del gioco, vengono verificate le Condizioni di Vittoria (a meno che una delle due fazioni ottenga una Vittoria Schiacciante).

Il numero di Punti Vittoria necessario per ogni giocatore per vincere è dato nelle istruzioni dello scenario. I Punti Vittoria Italiani vengono sottratti dai Punti Vittoria Austroungarici, per ottenere un totale.

I Punti Vittoria sono ottenuti nei seguenti modi:

– **23.1 Punti Vittoria per obiettivi geografici:** Il totale dei Punti Vittoria indicati negli esagoni sulla mappa. Solo il giocatore Austroungarico ottiene Punti Vittoria per obiettivi geografici. Per guadagnare questi punti, il giocatore Austroungarico deve essere stato l'ultimo ad avere avuto un'unità non di Artiglieria a entrare o muovere attraverso quell'esagono.

23.1.1 Recoaro (0225, 0226), Piovene Rocchette (0847, 0747), Schio (0238, 0239), Thiene (0146, 0247), Marostica (1468, 1469, 1470, 1471), Arsiero (1937, 1938, 2038) sono obiettivi con più esagoni. Per guadagnare i VP associati **tutti** gli esagoni di un obiettivo su più esagoni devono essere sotto il controllo del giocatore Austroungarico.

– **23.2 Punti Vittoria per perdite inflitte al nemico:** Sono pari a 1 Punto per ogni 10 livelli persi per resa. Un battaglione arreso equivale a due livelli. Ogni unità di

Artiglieria o Fortezza equivale a 5 livelli, se catturata (nessun VP se minata).

Nota del Disegnatore: quanto sopra significa che un'unità di Artiglieria o di Fortezza "catturata" vale 5 volte tanto l'equivalente in Fanteria. Questa è una buona ragione per minare una batteria o una Fortezza che sta per essere catturata, limitando così i Punti Vittoria che l'avversario può guadagnare.

Entrambi i giocatori guadagnano VP per le perdite inflitte al nemico.

23.3 Vittoria Schiacciante Austroungarica. Se, durante la Fase di Verifica della Vittoria di un qualsiasi turno, il giocatore Austroungarico controlla tutti gli esagoni di Marostica (1470, 1471, 1569, 1570), Thiene (0146, 0247), e Schio (0238, 0239), ottiene una Vittoria Completa, indipendentemente dai Punti di Vittoria.

23.4 Vittoria Schiacciante Italiana. Se, durante la Fase di Verifica della Vittoria di un qualsiasi turno, il giocatore Italiano controlla tutti gli esagoni di Rovereto (3502, 3603) e Folgaria (4018, 4019), ottiene una Vittoria Completa, indipendentemente dai Punti di Vittoria.

SCENARI DI "STRAFEXPEDITION 1916: THE SPRING OFFENSIVE"

Le unità che devono essere piazzate sono indicate tra "()" seguenti il numero di Reggimento o Brigata cui appartengono (es.: 207° Rgt (I, II, III); 6^a Gebirgs Brig (6, 38, 42, 50, 81; 55^a Brig/87° (I, II, III) e 96° (I, II, III) e 24 (FJB): quest'ultima scritta significa 87° Rgt. Composto dai batt. (I, II, III), il 96° Rgt. Composto dai batt. (I, II, III) e il 24° Fjb; tutti appartengono alla 55^a Brig., 7 unità in tutto).

- Territorial Militia battalions are indicated with their attaching Brigade after a "/" (ex.: 3 x MT/XII Bde)

- Alpini and RGF battalions: their name is indicated between "()" after their unit values (ex.: 1 x Alpini 3-2-6 (Val Leogra))

SCENARIO 1: VERSO IL PASUBIO

Durata dello Scenario: 5 Turni, iniziando il Turno 15 Maggio, e finendo al termine del 19 Maggio.

Area di Mappa dello Scenario: E' usata solo la mappa ovest. Considerate ogni esagono a nord del fiume Astico e ad est della colonna xx28, come intransitabili.

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Austroungarico vince se ottiene almeno 16 Punti Vittoria. Il giocatore Italiano vince se il giocatore Austroungarico ottiene 11 VP o meno. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

Piazzamento e Regole Speciali: Le unità di Artiglieria Italiane devono essere piazzate "in batteria" dietro la linea del fronte, in modo da essere in grado di colpire i primi due esagoni di profondità del fronte Austroungarico. Le unità di Artiglieria Italiane non possono cambiare disposizione nel Turno 1. Il giocatore Austroungarico può piazzare le sue

unità dovunque dietro la sua linea del fronte, entro i settori menzionati nel piazzamento.

Le unità di Artiglieria Austroungariche del III Corpo non possono muovere durante questo scenario.

Eventi: Nessun Evento Casuale ha luogo durante il Turno 1.

Punti Logistici: Gli Italiani iniziano lo scenario con 0 Punti Logistici. Gli Austroungarici iniziano lo scenario con 35 Punti Logistici.

PIAZZAMENTO ITALIANO

- 207° Rgt (I, II, III) Brigata Taro: 3202, 3302, 3303
- 208° Rgt (I), Brigata Taro: 3104
- 1 btg. MT (VIII brig.): 2903
- Artiglieria della 37^a Divisione:
 - 1 Unità Artiglieria da Montagna (5-8-0/0-8-8)
 - 1 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-8-6)
 - Dietro la linea del fronte, ma entro un esagono da qualsiasi unità di Fanteria menzionata sopra.
- 79° Rgt (I,II,III) and 80° Rgt (I,II,III), Brigata Roma: lungo la linea del fronte Italiano, tra gli esagoni 3405 e 3412, inclusi.
- 1 btg. Alpini 3-2-6 (Val Leogra): 3413 (Valduga)
- 1 btg. Alpini 4-2-6 (M. Berico): 3416 (Piazza)
- 3 btg. MT (XII brig.): lungo la strada tra Moscheri (3106) e Anghebeni (1709), incluse.
- 4 btg. MT (XII bd.): entro 5 esagoni dal Col Santo (2415)
- 69° Rgt (I, II, III), Brigata Ancona: lungo la linea del fronte Italiano tra gli esagoni 3121 e 3324, inclusi.
- 64° Rgt (I, II, III), Brigata Cagliari: lungo la linea del fronte Italiano tra gli esagoni 3325 e 3628, inclusi.
- 1 btg. Alpini 4-3-6 (Vicenza): 3728
- 70° Rgt (I, II, III), Brigata Ancona + 1 btg. MT (33 rgt): entro 3 esagoni da 2825
- 63° Rgt (I, II, III), Brigata Cagliari + 1 btg. MT (33 rgt): entro 3 esagoni da 3030
- 1 btg. RGF 2-0-6 (Regia Guardia di Finanza): 3636.
- 1 btg. RGF 2-0-6 : 3736
- Artiglieria V Corpo:
 - 5 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8)
 - 5 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)
 - 2 Unità Artiglieria Pesante (8-12-0/0-12-4)
 - Dietro la linea del fronte Italiano, tra gli esagoni 3405 e 3728 (inclusi), entro 3 esagoni da qualsiasi unità di Fanteria.

Fortezze: Campomolon (3129)

TRINCEE ITALIANE:

- Livello 1: Tutte le unità sulla linea del fronte.
- Livello 2: Caposaldi della prima linea: Maronia (3122), Costa d'Agra (3225), Monte Coston (3326), Soglio d'Aspio (3728)
- Livello 1: Caposaldi della seconda e terza linea: Coni Zugna (1705), Col Santo (2415), Maggio (2723), Toraro (2927), Spitz Tonezza (3134).

PIAZZAMENTO AUSTOUNGARICO

- VIII Corpo:
 - 6^a Brigata da Montagna (6, 38, 42, 50, 81) a Rovereto (3502, 3603, 3604)
 - 10^a Brigata da Montagna (48, 62, 90, 92, 1Bh); 18^a Brigata da Montagna (3, 15, 26, 31, 50): dietro la linea del fronte Austroungarico tra gli esagoni 3605 e 3511, inclusi.
 - Artiglieria VIII Corpo:
 - 4 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8)
 - 4 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)
 - 2 Unità Artiglieria Pesante (8-12-0/0-12-4)
 - Dietro la linea del fronte Austroungarico e le unità del VIII Corpo menzionate sopra.
 - XX Corpo:
 - 58^a Brigata/3° (I, II, III) e 4° (I, II, III, IV); 180^a Brigata KJ/1° (I, II, III, IV) e 2° (I, II, III): dietro la linea del fronte Austroungarico tra gli esagoni 3612 e 3423, inclusi.
 - 5^a Brigata/59° (I, II, III, IV) e 21° (I, II, III); 15^a Brigata/14° (I, II, III, IV, X) e 50° (I, II, III, IV): dietro la linea del fronte Austroungarico tra gli esagoni 3523 e 4129, inclusi.
 - Artiglieria XX Corpo:
 - 10 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8)
 - 5 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)
 - 2 Unità Artiglieria Pesante (10-12-0/0-12-4)
 - Dietro la linea del fronte Austroungarico e le unità del XX Corpo menzionate sopra.
 - Artiglieria III Corpo:
 - 7 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)
 - 3 Unità Artiglieria Pesante (9-12-0/0-12-4)
 - Dietro la linea del fronte Austroungarico, ad almeno 2 esagoni da esso, e a est della colonna di esagoni xx28 (inclusa).
- Fortezze: Serrada (3615); Sommo (3318); Cherle (3926); Gschwendt - Belvedere (4032)

TRINCEE AUSTOUNGARICHE:

Tutti gli esagoni lungo la linea del fronte Austroungarico sono considerati di Trincea Livello 1. Se la Trincea dovesse essere distrutta, usate un segnalino bianco per rappresentarlo (situazione molto improbabile...).

RINFORZI ITALIANI:

- 16 Maggio: 208° Rgt (II, III), Brigata Taro; 61° Rgt (I, II, III) e 62° Rgt (I, II, III), Brigata Sicilia; 2 btg. Alpini (Aosta, V. d'Adige); 2 btg. MT (VIII brig.); 42° btg. Bersaglieri: Qualsiasi esagono del bordo ovest della mappa dietro le linee Italiane.
5 Punti Logistici
- 17 Maggio: 5 Punti Logistici

18 Maggio: 5 x btg. Alpini (Mercantour, Cividale, M. Clapier, Val Natisone, Matajur); 201° Rgt (I, II, III) e 202° Rgt (I, II, III), Brigata Sesia; 1 unità Artiglieria da Montagna, div. 1A (forza 4): negli esagoni 1936 or 0237 (a scelta del giocatore Italiano)
5 Punti Logistici

19 Maggio: 5 Punti Logistici

RINFORZI AUSTROUNGARICI:

16 Maggio: 11^a Brigata da Montagna (3, 10, 20, 21, 77, 3Bh); 12^a Brigata da Montagna (3, 37, 57, 93, 100) - (48^a Divisione): a Calliano (4306)
9^a Brigata da Montagna (12, 49, 74, 84, 87): a Rovereto (3502, 3603, 3604)
10 Punti Logistici

17 Maggio: 10 Punti Logistici

18 Maggio: 10 Punti Logistici

19 Maggio: 10 Punti Logistici

SCENARIO 2: ASIAGO: LE MONTAGNE SCOTTANO

Durata dello Scenario: 5 Turni, iniziando il Turno 20 Maggio, e finendo al termine del Turno 24 Maggio.

Area di Mappa dello Scenario: Solo il settore Est.

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Austroungarico vince se accumula almeno 8 Punti Vittoria. L'Italiano vince i PV sono 5 o meno. Negli altri casi è patta.

Piazzamento e Regole Speciali: Le unità di Artiglieria Italiane devono essere piazzate "in batteria" dietro la linea del fronte, in modo da essere in grado di colpire i primi due esagoni di profondità del fronte Austroungarico. Le unità di Artiglieria Italiane non possono cambiare disposizione nel Turno 1. Il giocatore Austroungarico può piazzare le sue unità dovunque dietro la sua linea del fronte, entro i settori menzionati nel piazzamento.

Il fuoco di sbarramento austriaco cominciò storicamente il 19 Maggio. Per simulare ciò, le unità di artiglieria austriache possono fare un Passo di Bombardamento Offensivo gratuito (senza attivazione) prima del primo turno.

Eventi: Nessun Evento Casuale ha luogo durante il Turno 1.

Punti Logistici: Gli Italiani iniziano con 2 Punti Logistici. Gli Austroungarici iniziano lo scenario con 20 Punti Logistici.

PIAZZAMENTO ITALIANO

- 161° Rgt (I, II, III) e 162° Rgt (I), Brigata Ivrea: Lungo la linea del fronte Italiano, tra gli esagoni 3837 e 4337, inclusive.

- 205° Rgt (I, II, III), Brigata Lambro: entro 2 esagoni da 4341

- 162° Rgt (II), Brigata Ivrea: 4343

- 162° Rgt (III), Brigata Ivrea: 3845

- 1 btg. MT (XVIII brig.): 3944

- 89° Rgt (I, II, III) e 90° Rgt (I, II), Brigata Salerno: lungo il fronte Italiano tra gli esagoni 4438 e 4936, inclusive.

- 1 btg. Alpini (Adamello): 5136

- 1 btg. MT (XVIII brig.): 3653

- 90° Rgt (III), Brigata Salerno: 3150

- 206° Rgt (I, II, III), Brigata Lambro: entro 3 esagoni da 3357

- 3 btg. MT (XVIII brig.): entro 3 esagoni da 3357

- 1 btg. RGF 4-2-6: entro 3 esagoni da 3357

- 1 btg. MT (XVIII brig.): 3261

- 1 btg. MT (XVIII brig.): 2448

- Artiglieria V Corpo:

5 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8)

5 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)

2 Unità Artiglieria Pesante (8-12-0/0-12-4)

Dietro la linea del fronte Italiano, tra la riga 38xx (inclusa), e il bordo nord della mappa.

Fortezze: Verena (4246); Campolongo (3544); Corbin (2443)

TRINCEE:

Livello 1: Tutte le unità sulla linea del fronte.

Livello 2: Caposaldi della prima linea (q. 1938 ovest di Cima Mandriolo: 5239)

Livello 1: Caposaldi della seconda e terza linea: Porta Manazzo (5142), Cima Undici (5653), Cima Caldiera (5756)

PIAZZAMENTO AUSTROUNGARICO

- III Corpo:

55^a Brigata/87° (I, II, III), 96° (I, II, III) e 24° (FJB);

56^a Brigata/47° (I, II, III, IV), 37° (IV) e 11° (FJB): dietro la linea del fronte Austroungarico tra gli esagoni 4230 e 4336, inclusi.

43^a Brigata Landwehr/3° (I, II, III) e 26° (I, II, III);

18^a Brigata/11° (I, II, III) e 73° (I, II, III, IV): dietro la linea del fronte Austroungarico tra gli esagoni 4437 e 5135, inclusi.

- Artiglieria III Corpo:

12 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8)

7 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)

3 Unità Artiglieria Pesante (9-12-0/0-12-4)

dietro la linea del fronte Austroungarico e le unità del III Corpo menzionate sopra.

TRINCEE AUSTROUNGARICHE:

Tutti gli esagoni lungo la linea del fronte Austroungarico sono considerati di Trincea Livello 1. Se la Trincea dovesse

essere distrutta, usate un segnalino bianco per rappresentarlo (situazione molto improbabile...).

RINFORZI ITALIANI

- 21 Maggio: 155° Rgt (I, II, III) e 156° Rgt (I, II, III), Brigata Alessandria (30^a div.): arriva in autocarro in qualsiasi esagono di strada della Val d'Assa (tra gli esagoni 4645 e 3651 inclusi, dietro la linea delle truppe Italiane, ad almeno 3 esagoni da unità nemiche). Sono truppe stanche, con poco cibo e munizioni: 2 Punti di Disorganizzazione su ogni battaglione.
5 Punti Logistici
- 22 Maggio: II, VI, VII, XII battaglioni Bersaglieri Ciclisti ad Asiago (3357)
- 23 Maggio: 1° Rgt (I, II, III) e 2° Rgt (I, II, III), Brigata Granatieri di Sardegna; 1 Unità Artiglieria Campale del XIV Corpo (forza 5): a Thiene (0146) (30^a div., XIV Corpo).
V Battaglione Bersaglieri Ciclisti; 5° Rgt Bersaglieri (CTA XIV, CTA XXII, CTA XXIV): in 1547, 1548, 1549
223° Rgt (I, II, III) e 224° Rgt (I, II, III), Brigata Etna; 141° Rgt (I, II, III) e 142° Rgt (I, II, III), Brigata Catanzaro: a Lusiana (1864)
5 Punti Logistici
- 24 Maggio: 5 Punti Logistici

RINFORZI AUSTROUNGARICI:

- 21 Maggio: 11^a Brigata/27° (I, II, III) e 2Bh (I, II, III);
12^a Brigata/17th (I, II, III) e FJB (7, 9, 22) - (6^a Divisione): a Carbonare (4324)
10 Punti Logistici
- 22 Maggio: 2^a Brigata da Montagna (70, 76, 101, Fjb, 8): a Porta Manazzo (5343)
10 Punti Logistici
- 23 Maggio: 10 Punti Logistici
24 Maggio: 10 Punti Logistici

SCENARIO 3: MONTE CENGIO: LA SCONFITTA DEI GRANATIERI

Durata dello Scenario: 7 Turni, iniziando il 30 Maggio, e terminando alla fine del Turno 5 Giugno.

Area di Mappa dello Scenario: E' usata solo la mappa est, tra la colonna xx40 e la colonna xx50 (incluse).

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Austroungarico vince se controlla almeno due dei seguenti tre obiettivi al termine

dello scenario: Monte Cengio (1741), Monte Barco (1744), e Monte Paù (1850). Altrimenti vince il giocatore Italiano.

Piazzamento e Regole Speciali: Nessun evento ha luogo durante il Turno di Gioco 1. I reggimenti 141° e 142° appartengono alla Brigata Catanzaro; I reggimenti 211° e 212° appartengono alla Brigata Pescara. Le unità di Artiglieria Austroungariche possono restare fuori da quest'area, e non possono muovere durante questo scenario

Eventi: Non ci sono Eventi in questo scenario.

Punti Logistici: Gli Italiani iniziano con 1 Punto Logistico. Gli Austroungarici iniziano lo scenario con 4 Punti Logistici.

PIAZZAMENTO ITALIANO

- 1° Rgt (I, II, III) and 2° Rgt (I, II, III), Brigata Granatieri di Sardegna; 212° Rgt (I); 142° Rgt (I): tra gli esagoni 2243 e 2250, inclusi.
- 1 Unità di Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6): dietro le linee Italiane.

PIAZZAMENTO AUSTROUNGARICO

- 67^a Brigata Fanteria/29° (I, II, III) e 101° (I, II, III, IV); 68^a Brigata Fanteria/33° (I, II, III), 23 (FJB) e 28 (FJB): tra gli esagoni 2743 e 2747.
- 44^a Brigata Landwehr/1° (I, II, III) e 2° (I, II, III): 2443 (con Livello di Trincea 1), 2543 or 2644.
- Unità di Artiglieria del III Corpo:
 - 4 Unità di Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6)
 - 4 Unità di Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8) lungo la mulattiera tra gli esagoni 2237 e 2537, inclusi.

RINFORZI ITALIANI

I rinforzi italiani arrivano in qualsiasi hex di strada, libero da unità nemiche, tra 1349 e 1947 (compresi).

- 31 Maggio: 142° Rgt (II); 211° Rgt (I); 212° Rgt (II)
1 Punto Logistico
- 1 Giugno: 212° Rgt (III)
1 Punto Logistico
- 2 Giugno: 211° Rgt (II)
1 Punto Logistico
- 3 Giugno: 142° Rgt (III)
1 Punto Logistico
- 4 Giugno: 141° Rgt (I), 211° Rgt (III)
1 Punto Logistico
- 5 Giugno: 141° Rgt (II)
1 Punto Logistico

RINFORZI AUSTROUNGARICI:

Ogni turno di gioco, dal 30 Maggio al 5 Giugno compresi:
3 Punti Logistici

SCENARIO 4 (INTRODUTTIVO): ULTIMO BALUARDO SUL MONTE NOVEGNO

Durata dello Scenario: 2 Turni, iniziando il 12 Giugno e finendo al termine del 13 Giugno.

Area di Mappa dello Scenario: Si usa solo la mappa ovest tra la colonna xx31 e la colonna xx36 (entrambe incluse).

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Austroungarico vince se controlla Monte Novegno (1235) alla fine dello scenario. Se l'Austroungarico non vince, ma controlla qualcuno dei seguenti hex alla fine dello scenario, la partita è patta: 1434, 1435, 1332, 1333.

Altrimenti vince il giocatore Italiano.

Piazzamento e Regole Speciali: Nessun Evento ha luogo durante il primo turno di gioco.

Eventi: Non ci sono Eventi in questo scenario.

Punti Logistici: Gli Italiani iniziano con 5 Punti Logistici. Gli Austroungarici iniziano lo scenario con 7 Punti Logistici.

PIAZZAMENTO ITALIANO

- 70° Rgt (I), Brig. Ancona: 1331, Livello Trincea 1
- 63° Rgt (I), Brig. Cagliari: 1332, Livello Trincea 1
- 63° Rgt (II,III), Brig. Cagliari: 1333, Livello Trincea 1
- 1 btg. Alpini (Matajur): 1434, Livello Trincea 1
- 1 btg. Alpini (Clapier): 1435, Livello Trincea 1
- 69° Rgt (I), Brig. Ancona: 1535, Livello Trincea 1
- 69° Rgt (II), Brig. Ancona: 1335, Livello Trincea 1
- 69° Rgt (III), Brig. Ancona: 1236, Livello Trincea 1
- 2 btg. Alpini (Cividale, V.Natisone): 1134
- 70° Rgt (II), Brig. Ancona: 1234
- 64° Rgt (I) (ridotti), Brig. Cagliari: 1232
- 1 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8): dietro la linea del fronte nell'area dello scenario.
- 1 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6): dietro la linea del fronte nell'area dello scenario.

PIAZZAMENTO AUSTROUNGARICO

- 180^a Brigata KJ /1th (I, II): 1432
- 180^a Brigata KJ /1th (III, IV): 1433
- 180^a Brigata KJ /2th (I, II): 1533
- 180^a Brigata KJ /2th (III): 1634
- 58^a Brigata KJ /3th (I, II): 1534
- 58^a Brigata KJ /3th (III) and 4th (I): 1635
- 58^a Brigata KJ /4th (II, III): 1636
- 58^a Brigata KJ /4th (IV): 1634
- 5 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8): dietro la linea del fronte nell'area dello scenario.
- 3 Unità Artiglieria Campale (5-10-0/0-10-6): dietro la linea del fronte nell'area dello scenario.

- 1 Unità Artiglieria Pesante (10-12-0/0-12-4): dietro la linea del fronte nell'area dello scenario.

SCENARIO 5 (LA CAMPAGNA): STRAFEXPEDITION, L'OFFENSIVA DI PRIMAVERA

Durata dello Scenario: 20+ Turni, inizia il 15 Maggio e termina come da regola 22.0.

Area di Mappa dello Scenario: Tutta la mappa viene usata.

Condizioni di Vittoria: Il giocatore Austroungarico vince se raggiunge almeno 120 Punti Vittoria. Il giocatore Italiano vince se il giocatore Austroungarico raggiunge 90 VP o meno. Qualsiasi altro risultato è un pareggio.

Regole Speciali: Nessuna unità Italiana nel Settore Est può essere attivata, o muovere, fino a quando un'unità Austroungarica non passa la linea iniziale del fronte nel settore stesso.

Unità di Artiglieria da Montagna del III Corpo non possono essere assegnate a brigate diverse da quelle del III Corpo prima del Turno di Gioco 10. Brigate del III Corpo sono: 55^a, 56^a, 43^a, 18^a, 11^a, 12^a.

Unità di Artiglieria del III Corpo non possono bombardare esagoni nel Settore Est prima del Turno del 19 Maggio. La Sorgente di Rifornamento in 1201 è polivalente, appartiene a chi la controlla, e, di conseguenza, può essere usata da una o l'altra fazione.

Il Ponte di Roana. Il ponte segnato tra gli esagoni 3351 e 3352 è una caratteristica particolare della mappa. Unità di Fanteria possono Assaltare attraverso il ponte con uno spostamento di -3 Colonne (a sinistra). Durante la Fase di Artiglieria, il giocatore Italiano può decider di demolire il ponte, se ha un'unità di fanteria in uno dei due esagoni sopra citati. Il ponte viene distrutto con un lancio di dado da 1 a 4. Una volta distrutto, cessa di esistere come ponte, e rimane solo il lato di esagono di dirupo. Non può essere riparato.

Esagono di ingresso alternativo per i rinforzi italiani: i rinforzi Italiani che entrano a Marostica (1468) possono entrare un turno dopo a Valstagna (2872), a scelta del giocatore italiano.

Eventi: Non si lancia il dado per gli Eventi durante il Turno di Gioco 1.

Punti Logistici: Gli Italiani iniziano con 0 Punti Logistici. Gli Austroungarici iniziano lo scenario con 50 Punti Logistici.

24.0 Regole per più di 2 Giocatori

Quando si gioca il Gioco Campagna in più di due giocatori, il gioco può essere diviso in due settori, Est e Ovest, come fossero due aree indipendenti.

24.1 Ogni giocatore prende il controllo di uno dei due settori. Il confine dei due settori è tracciato sulla mappa. Il gioco procede nei due settori separatamente, attivando (o reagendo) con una brigata in ciascun settore contemporaneamente.

24.2 La definizione dell'Iniziativa rimane la stessa, ma una Brigata per ogni settore viene attivata in ogni Fase di Attivazione.

24.3 Una Brigata appartiene a un settore se consuma la sua intera Fase di Attivazione entro quel settore.

Una Brigata che è suddivisa attraverso il confine del settore, o che muove attraverso esso, durante la Fase di Azione, conta per entrambi i settori (cioè, nessuna altra Brigata di quella fazione può essere attivata nella stessa Fase di Azione).

24.4 Un giocatore non è mai obbligato ad attivare una Brigata per ogni Settore, può sempre scegliere di attivare una Brigata sola. Un giocatore non può mai attivare (o reagire con) più di una Brigata per Settore per Fase di Azione. Una Reazione non può essere tentata in un Settore dove nessuna Brigata avversaria è stata attivata nella stessa Fase di Azione.

24.5 Ogni singolo Passo della Fase di Azione deve essere completato per entrambe le Brigate Attivate prima che il Passo successivo possa essere iniziato (es. il Fuoco Difensivo non può cominciare prima che il Bombardamento Offensivo sia stato completato per entrambe le Brigate Attivate).

24.6 Le Condizioni di Vittoria sono per squadra. Entrambi i giocatori di una fazione sono vincitori (o perdenti) nello stesso momento.

PIAZZAMENTO ITALIANO

Usate le istruzioni di piazzamento degli scenari 1 e 2, con l'aggiunta di quanto segue:

- 1 btg. MT (33 rgt.): 2038
- 1 btg. RGF 2-0-6 : 3440
- Fortezza: Casa Ratti (2740)

PIAZZAMENTO AUSTROUNGARICO:

Usate le istruzioni di piazzamento dello scenario 1, con l'aggiunta di quanto segue:

III Corpo:

- 55^a Brigata Fanteria/87° (I, II, III), 96° (I, II, III) e 24 (FJB); 56^a Brigata Fanteria/47° (I, II, III, IV), 371d (IV) e 11 (FJB): dietro la linea del fronte, tra gli esagoni 4230 e 4336, inclusi.
- 43th Brigata Landwehr/3° (I, II); 18^a Brigata fanteria/73° (I, II) e 11° (II):: dietro la linea del fronte, tra gli esagoni 4437 e 5135, inclusi.

Artiglieria III Corpo:

12 Unità Artiglieria da Montagna (4-8-0/0-8-8)

Dietro la linea del fronte Austroungarico nei settori sopra citati per il III Corpo.



RINFORZI ITALIANI

16 Maggio: 208° Rgt (II, III), Brigata Taro; 61° Rgt (I, II, III) e 62° Rgt (I, II, III), Brigata Sicilia; 2 btg. Alpini (Aosta, V. d'Adige); 2 btg. MT (VIII brig.); 42° btg. Bersaglieri: Qualsiasi esagono del bordo ovest della mappa dietro le linee Italiane.
5 btg. Alpini (Mercantour, Cividale, M. Clapier, Val Natisone, Matajur); 201° Rgt (I, II, III) e 202° Rgt (I, II, III), Brigata Sesia; 2 Unità Artiglieria da Montagna /1A Div a Marostica (1468)
5 Punti Logistici

17 Maggio: 5 Punti Logistici

18 Maggio: 4 btg. Alpini (Exilles, Monte Suello, Cervino, Levanna); 209° Rgt (I, II, III) e 210° Rgt (I, II, III), Brigata Bisagno; 153° Rgt (I, II, III) e 154° Rgt (I, II, III), Brigata Novara: a Marostica (1468)
217° Rgt (I, II, III) e 218° Rgt (I, II, III), Brigata Volturmo: a Schio (0238)
5 Punti Logistici

19 Maggio: 85° Rgt (I, II, III) e 86° Rgt (I, II, III), Brigata Verona; 71° (I, II, III) e 72° (I, II, III), Brigata Puglie: a Schio (0238) o a Thiene (0146)
219° Rgt (I, II, III) e 220° Rgt (I, II, III), Brigata Sele Brigade; 2 unità Artiglieria da Montagna /1A Div a Schio (0238) o a Thiene (0146)
5 Punti Logistici

20 Maggio: 5 Punti Logistici

- 21 Maggio: 155° Rgt (I, II, III) e 156° Rgt (I, II, III), Brigata Alessandria: arriva in autocarro in qualsiasi esagono di strada della Val d'Assa (tra gli esagoni 4645 e 3651 inclusi, dietro la linea delle truppe Italiane, ad almeno 3 hex da unità nemiche). Sono truppe stanche, con poco cibo e munizioni: 2 Punti di Disorganizzazione su ogni battaglione.
10 Punti Logistici
- 22 Maggio: 4 btg. Bersaglieri Ciclisti (II, VI, VII, XII): ad Asiago (3357).
1° Rgt (I, II, III) e 2° Rgt (I, II, III), Brigata Granatieri di Sardegna; 1 unità Artiglieria Campale /XIV Corpo; 1 btg Bersaglieri Ciclisti (V); 5° Rgt Bersaglieri (CTA XIV, CTA XXII, CTA XXIV): a Thiene (0146).
73° Rgt (I, II, III) e 74° Rgt (I, II, III), Brigata Lombardia; 1 unità Artiglieria Campale /XIV Corpo: a Marostica (1468) (con Capacità di Movimento dimezzata in questo turno).
10 Punti Logistici
Nota Storica: Il raduno della 5^a Armata inizia nell'area tra Cittadella e Vicenza, e sarà completato il 2 Giugno.
- 23 Maggio: 223° Rgt (I, II, III) e 224° Rgt (I, II, III), Brigata Etna; 141° Rgt (I, II, III) e 142° Rgt (I, II, III), Brigata Catanzaro: a Lusiana (1864)
10 Punti Logistici
- 24 Maggio: 117° Rgt (I, II, III) e 118° Rgt (I, II, III), Brigata Padova; 1 unità Artiglieria Campale /X Corpo: entro 3 esagoni da 1201, se la sorgente di rifornimento è controllata dagli Italiani, altrimenti a Recoaro (0225, 0226)
10 Punti Logistici
- 25 Maggio: 10 Punti Logistici
- 26 Maggio: 2 btg Alpini (Val Maira, Monviso): a Foza (3772)
10 Punti Logistici
- 27 Maggio: 10 Punti Logistici
- 28 Maggio: 2 btg Alpini (Monte Argentera, Morbegno); 14° Rgt Bersaglieri (CTA XL, CTA LIV, CTA LXI): a Foza (3772)
1 btg Bersaglieri Ciclisti (IX); 211° Rgt (I, II, III) e 212° Rgt (I, II, III), Brigata Pescara: a Lusiana (1864)
10 Punti Logistici
- 29 Maggio: 35° Rgt (I, II, III) e 36° Rgt (I, II, III), Brigata Pistoia; 145° Rgt (I, II, III) e 146° Rgt (I, II, III), Brigata Catania; 37° Rgt (I, II, III) e 38° Rgt (I, II, III), Brigata Ravenna; 1 unità Artiglieria Campale /X Corpo: a Schio (0238) o Thiene (0146)
10 Punti Logistici
- 30 Maggio: 10 Punti Logistici
- 31 Maggio: 10 Punti Logistici
- 1 Giugno: 2 btg Alpini (Cenischia, Saccarello): a Lusiana (1864).
2 btg Alpini (Bassano, Sette Comuni) a Foza (3768).
15 Punti Logistici
- 2 Giugno: 144° Rgt (I, II, III) e 149° Rgt (I, II, III), Brigata Trapani; 41° Rgt (I, II, III) e 42° Rgt (I, II, III), Brigata Modena; 95° Rgt (I, II, III) e 96° Rgt (I, II, III), Brigata Udine, 157° Rgt (I, II, III) e 158° Rgt (I, II, III), Brigata Liguria: a Schio (0238), Thiene (0146), o Marostica (1468).
15 Punti Logistici
- 3 Giugno: 111° Rgt (I, II, III) e 112° Rgt (I, II, III), Brigata Piacenza; 223° Rgt (I, II, III) e 224° Rgt (I, II, III), Brigata Bari; 137° Rgt (I, II, III) e 138° Rgt (I, II, III), Brigata Barletta; 151° Rgt (I, II, III) e 152° Rgt (I, II, III), Brigata Sassari: a Schio (0238), Thiene (0146), o Marostica (1468)
15 Punti Logistici
- 4 Giugno: 15 Punti Logistici
- 5 Giugno: 3° Rgt (I, II, III) e 4° Rgt (I, II, III), Brigata Piemonte: a Marostica (1468)
43° Rgt (I, II, III) e 44° Rgt (I, II, III), Brigata Forlì: a Thiene (0146)
15 Punti Logistici
- 6 Giugno: 15 Punti Logistici
- 7 Giugno: 15 Punti Logistici
- 8 Giugno: 15 Punti Logistici
- 9 Giugno: 15 Punti Logistici
- 10 Giugno: 15 Punti Logistici
- 11 Giugno: 15 Punti Logistici
- 12 Giugno: 15 Punti Logistici
- 13 Giugno: 15 Punti Logistici
- 14 Giugno: 15 Punti Logistici
- 15 Giugno: 15 Punti Logistici

RINFORZI AUSTROUNGARICI

- 16 Maggio: 11^a Brigata Montagna (3, 10, 20, 21, 77, 3Bh);
12^a Brigata Montagna (3, 37, 57, 93, 100): a Calliano (4306)
9^a Brigata Montagna (12, 49, 74, 84, 87): a Rovereto (3502, 3603, 3604)
10 Punti Logistici

17 Maggio: 10 Punti Logistici

18 Maggio: 43^a Brigata Landwehr /3^o (III) e 26^o (I, II, III); 18^a Brigata Fanteria/11^o (I, III) e 73^o (III, IV): a Carbonare (4324)
10 Punti Logistici

19 Maggio: 10 Punti Logistici

20 Maggio: 10 Punti Logistici

21 Maggio: 88^a Brigata LdSch /1^o (I, II, III) e 2^o (I, II, III, IV); 98^a Brigata LdSch /3^o (I, II, III, IV, ILds); 44^a Brigata Landwehr /1^o (I, II, III) e 2^o (I, II, III); 87^a Brigata Landwehr /2^o (I, II, III) and 26^o (I, II, III) e 59^o (X): a Rovereto (3502, 3603, 3604)
11^a Brigata fanteria/27^o (I, II, III) e 2Bh (I, II, III); 12^a Brigata Fanteria/17^o (I, II, III) e FJB (7, 9, 22): a Carbonare (4324)
10 Punti Logistici

22 Maggio: 2^a Brigata Montagna (70, 76, 101, Fjb, 8): in 5343
10 Punti Logistici

23 Maggio: 10 Punti Logistici

24 Maggio: 10 Punti Logistici

25 Maggio: 10 Punti Logistici

26 Maggio: 10 Punti Logistici

27 Maggio: 67^a Brigata Fanteria/29^o (I, II, III) e 101^o (I, II, III, IV); 68^a Brigata Fanteria/33^o (I, II, III) e 23rd and 28^o (FJB): a Carbonare (4324)
10 Punti Logistici

28 Maggio: 10 Punti Logistici

29 Maggio: 10 Punti Logistici

30 Maggio: 59^a Brigata Fanteria/24^o (I, II) e 41^o (I, II, III, IV); 86^a Brigata Landwehr /20^o (I, II, III) e 22^o (I, II, III): a Carbonare (4324)
10 Punti Logistici

31 Maggio: 10 Punti Logistici

1 Giugno: Le unità della 11^a e 12^a Brigata da Montagna vengono ritirate, (prese da dovunque esse siano) e messe a Rovereto (3603), o in qualsiasi esagono adiacente, con tutte le loro perdite e livelli di disorganizzazione recuperati. Se non sono rifornite, invece mettetele tra le unità arrese. A partire dal 2 Giugno sono libere di muovere. Nota: Storicamente, il 1 Giugno a

Calliano arrivò la 9^a Divisione, mentre la 48^o Divisione veniva ritirata per essere rimpiazzata e recuperare dalla fatica. La regola sopra considera che le pedine della 48^a Divisione siano utilizzate per la 9^a Divisione, che in realtà non fu mai impiegata in questa operazione, ma era comunque disponibile.

10 Punti Logistici

2 Giugno: 10 Punti Logistici

3 Giugno: 20^a Brigata Fanteria/18^o (I, II, III) e 98^o (I, II, III) e 12^o (FJB); 21^a Brigata Fanteria/15^o (I, II, III, IV) e 55^o (I, II, III, IV): a Carbonare (4324)
10 Punti Logistici

4 Giugno: 10 Punti Logistici

5 Giugno: 10 Punti Logistici

6 Giugno: 5 Punti Logistici

7 Giugno: 5 Punti Logistici

8 Giugno: 5 Punti Logistici

9 Giugno: 5 Punti Logistici

10 Giugno: 5 Punti Logistici

11 Giugno: 5 Punti Logistici

12 Giugno: 5 Punti Logistici

13 Giugno: 5 Punti Logistici

14 Giugno: 5 Punti Logistici

15 Giugno: 5 Punti Logistici



25.0 FOG OF WAR (FACOLTATIVA)

25.1 Ordine del raggruppamento: L'unità in cima deve essere un'unità di tipo Fanteria (se c'è).

25.2 I segnalini di Disorganizzazione sono tenuti sotto le unità che ne sono influenzate.

25.3 Ogni giocatore può controllare solo i propri raggruppamenti di unità, dando all'avversario le informazioni necessarie al momento dei combattimenti (cioè forza, Morale corrente, ecc).

LISTA DELLE ABBREVIAZIONI

Gebirgs, GbSch: Gebirgsjäger, GebirgsSchützen
(Truppe da Montagna)
FJB: Feldjäger Battalion
KJ: Kaiserjäger (élite delle truppe da montagna Imperiali)
Lw: Landwehr (Territoriali)
LdSch: Landeschützen (Truppe da montagna territoriali)
Mil.,MT: Milizia Territoriale (Milizia territoriale)
RGF: Regia Guardia di Finanza
Brs., Bers.: Bersaglieri
Bers. Cicl.: Bersaglieri Ciclisti
Mt.: Artiglieria da Montagna
Fld.: Artiglieria Campale
Hv.: Artiglieria Pesante
CTA: Comando Truppe Altopiano

CREDITI

Disegno: Andrea Brusati
Development: Luigi Parmigiani, Nicola Contardi
Playtest: Alessandro Gradini, Stefano Cossetini, Umberto Piccoli, Daniele Marcolini, Alessandro Massignani, Enrico Acerbi, Grant Eldridge, Hans Korting, Matthias Leidig
Correzione e assistenza alla traduzione: Donald Katz, Hans Korting
Grafica di mappa e scatola: Alberto Cavazzuti
Grafica delle pedine: Enrico Acerbi

Ringraziamenti particolari: Enrico Acerbi

COLORI DI RIFERIMENTO DEI CORPI PER L'ARTIGLIERIA

Questo è il colore della mostrina nell'angolo in alto a sinistra delle unità di Artiglieria.

Colori dei Corpi dell'Artiglieria Italiana:

V Corpo: Verde
X Corpo: Nero
XIV Corpo: Rosso
37 div.: Blu
1A Armata: Blu

Colori dei Corpi dell'Artiglieria Austroungarica:

III Corpo: Verde
VIII Corpo: Rosso
XX Corpo: Nero

BIBLIOGRAFIA

- Enrico Acerbi – “*Strafexpedition*”. Ed. Rossato
- Karl Schneller – “*1916: Mancò un soffio*”. Ed. Mursia
- A.A.V.V. – Atti del convegno: “*1916: La Strafexpedition. Gli altipiani Vicentini nella tragedia della Grande Guerra*”. Ed. Gaspari
- Alessandro Massignani, Paolo Pozzato – “*Austriaci all'attacco*”. Ed. Itinera Progetti
- Gianni Pieropan – “*Storia della Grande Guerra sul fronte Italiano*”. Ed. Mursia
- Pompilio Schiarini – “*L'Armata del Trentino*” – Ed. Mondadori
- Ufficio Storico dell'Esercito Italiano – “*L'Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-18) - Vol. III*”. Ist. Poligrafico dello Stato
- Leonardo Malatesta – “*Altipiani di Fuoco*” – ISTRIT
- Mark Thompson – “*The White War*” – Faber & Faber
- Carlo Meregalli – “*Grande Guerra: Strafexpedition*” – Tassotti Editore

Note del Disegnatore:

Perché un gioco sulla Prima Guerra Mondiale, e perché su questa poco conosciuta campagna militare ?

L'idea di un gioco sulla Strafexpedition nacque diversi anni fa, dalla lettura di "1916: Mancò un soffio", a cura di Gianni Pieropan. Allora ero già un appassionato di giochi di simulazione storica, e la situazione di cui stavo leggendo era molto adatta per quel tipo di simulazioni, parlando di un'offensiva a sorpresa (almeno per l'alto comando Italiano), contro un difensore non preparato, ma che fu rapido a reagire, di un ampio sfondamento del fronte che avrebbe potuto raggiungere obiettivi molto più ambiziosi della più famosa offensiva di Caporetto, e che non li raggiunse per un soffio.

Era un argomento molto affascinante per un appassionato di storia e un giocatore di wargame, e un episodio molto interessante della nostra storia Italiana. Una storia ancora viva nella nostra gente e nei nostri luoghi.

Molto è stato detto, e soprattutto scritto, su cosa sarebbe potuto succedere se l'esercito Austroungarico avesse raggiunto la pianura Veneta dietro il fronte principale Italiano sull'Isonzo; nessuno può saperlo, ma molto probabilmente la Prima Guerra Mondiale sul Fronte Italiano sarebbe stata diversa da quel momento.

Iniziai a pensare a un gioco di simulazione sull'argomento, ma senza concrete ambizioni di realizzazione.

La svolta avvenne quando incontrai Enrico Acerbi, profondo conoscitore di luoghi ed episodi della Prima Guerra Mondiale sul Fronte Italiano (e non solo di quella guerra...), scrittore di diversi libri sull'argomento, nonché giocatore di wargame. Lui aveva già avuto l'idea di fare un gioco sulla Strafexpedition (così detta), quindi gli sottoposi il mio sistema di gioco, mettendolo insieme con le sue informazioni e i suoi suggerimenti.

L'ultimo passo verso la pubblicazione fu l'incontro con Nicola Contardi, e la "Europa Simulazioni", a cui piacque il soggetto e il gioco. La fase di play test e sviluppo è stata piuttosto lunga, ma alla fine speriamo di avere raggiunto un buon risultato.

L'obiettivo del gioco è di simulare sia la situazione strategica, lasciando le possibilità delle direttrici dell'offensiva partendo dalla situazione storica, che la "sensazione" della tattica fatta di bombardamenti, assalti alla baionetta, e contrattacchi.

Non ho suggerimenti di gioco da darvi; le strategie e le tattiche devono essere provate, e scoperte dai giocatori. Altrimenti vi toglierei una parte del divertimento ! Questo

sistema di gioco è stato creato per cercare di far provare il modo di fare la guerra di quel periodo.

L'obiettivo finale per il giocatore Austroungarico è chiaro: la pianura allo sbocco delle montagne. Anche quello del giocatore Italiano è chiaro: tenere duro e cercare di logorare le truppe Austroungariche il più possibile.

Andrea Brusati

Dedica:

Questo gioco è dedicato a mio nonno, Primo Brusati, che combatté nella Grande Guerra, e sopravvisse, per insegnare ai suoi figli quanto terribile sia la Guerra.

La memoria va a ogni uomo che visse, e morì, negli episodi qui trattati.

Andrea

Europa Simulazioni © 2011
Made in Italy
v.1.0P



TABELLE DEGLI EVENTI

| | |
|----------------|---|
| 0 | Lanciate un dado sulla Tabella degli Eventi Italiani |
| 1 | Nessun Evento |
| 2 | Nessun Evento |
| 3 | Nessun Evento |
| 4 | Nessun Evento |
| 5 | Lanciate un dado sulla Tabella degli Eventi Italiani |
| 6 | Lanciate un dado sulla Tabella degli Eventi Austroungarici |
| 7 o più | Successo Russo nell'Offensiva in Galizia (si veda regola 22.0: Fine del Gioco) |

Tabella degli Eventi Italiani

| | |
|----------|---|
| 1 | L'Alto Comando Italiano ordina un contrattacco locale: Selezionate a caso un HQ di Brigata Italiano tra quelli in gioco (Attivi e Inattivi). Questa Brigata deve essere Attivata, e fare almeno un Assalto durante questo turno di gioco. Se non sono disponibili Punti Logistici, sarà Attivata "gratis". Se la Brigata non può fare Assalti in questo turno (perché troppo lontana dal nemico), scegliete a caso un'altra Brigata. |
| 2 | Confusione nell'Alto Comando Italiano: Selezionate a caso un HQ di Brigata Italiano tra quelli in gioco (Attivi e Inattivi). Il giocatore Austroungarico può muovere di un esagono i battaglioni di uno dei reggimenti della brigata (a sua scelta), in qualsiasi direzione, ma non attraverso dirupi. |
| 3 | Tiro Corto dell'Artiglieria Italiana: Per ogni Bombardamento Offensivo Italiano compiuto durante il turno in corso, lanciate un dado. Se il risultato è 1 o 2, il bombardamento viene fatto contro un esagono adiacente contenente unità Italiane (scelto a caso). |
| 4 | Sforzo Logistico Italiano: Gli Italiani ricevono 5 Punti Logistici supplementari |
| 5 | Nessun Evento |
| 6 | Nessun Evento |

Tabella degli Eventi Austroungarica

| | |
|----------|---|
| 1 | Dottrina Austroungarica: Durante questo Turno di Gioco, il giocatore Austroungarico non può eseguire Assalti contro esagoni che non siano stati Bombardati durante questo stesso turno. |
| 2 | Avanzata Austroungarica fuori controllo: Selezionate a caso un HQ di Brigata Austroungarico tra quelli in gioco (Attivi e Inattivi). Il giocatore Italiano può muovere di un esagono i battaglioni di uno dei reggimenti della brigata (a sua scelta), in qualsiasi direzione, ma non attraverso dirupi. |
| 3 | Tiro Corto dell'Artiglieria Austroungarica: Per ogni Bombardamento Offensivo Austroungarico compiuto durante il turno in corso, lanciate un dado. Se il risultato è 1 o 2, il bombardamento viene fatto contro un esagono adiacente contenente unità Austroungariche (scelto a caso). |
| 4 | Sforzo Logistico Austroungarico: Gli Austroungarici ricevono 5 Punti Logistici supplementari |
| 5 | Nessun Evento |
| 6 | Nessun Evento |