

# Inferno sugli Altipiani, 1916



## 1.0 INTRODUZIONE

- 1.1 Preparazione del Gioco
- 1.2 Abbreviazioni

## 2.0 I PEZZI in GIOCO

- 2.1 Come Leggere le Unità
- 2.2 Tipi di Unità
- 2.3 Schema dei Colori
- 2.4 Segnalini Informativi
- 2.5 Unità da Combattimento

## 3.0 SEQUENZA di GIOCO

- 3.1 Sequenza del Turno di Gioco

## 4.0 MOVIMENTO

- 4.1 Capacità di Movimento (CM)
- 4.2 Come Muovere le Unità
- 4.3 Movimento Minimo
- 4.4 Recupero dell'Efficienza di Combattimento
- 4.5 Restrizioni al Movimento
- 4.6 Altre Limitazioni al Movimento

## 5.0 ACCUMULO (*Stacking*)

- 5.1 Limiti di Stacking
- 5.2 Penalità all'Overstacking
- 5.3 Ordine di Stacking
- 5.4 Informazioni Limitate

## 6.0 ZONE di CONTROLLO (ZdC)

- 6.1 Terreno e ZdC
- 6.2 ZdCN e Rifornimento
- 6.3 ZdCN e Movimento
- 6.4 ZdCN e Movimento in Terreno di Montagna
- 6.5 Altri effetti delle ZdCN

## 7.0 COMBATTIMENTO

- 7.1 Caratteristiche dell'Attacco
- 7.2 Limiti di Comando dell'Attaccante
- 7.3 Caratteristiche del Difensore
- 7.4 Limiti di Comando del Difensore
- 7.5 Forza di Combattimento modificata a Zero
- 7.6 Unità di Artiglieria in Combattimento
- 7.7 Unità Trattenute
- 7.8 Effetti del Terreno sul Combattimento
- 7.9 Attacchi sul Fianco

## 8.0 PROCEDURA del COMBATTIMENTO

- 8.1 Determinazione del Rapporto di Forze Iniziale
- 8.2 Determinazione degli Spostamenti di Colonna sulla TRC
- 8.3 Risoluzione dell'Attacco
- 8.4 Determinazione dell'Intensità del Combattimento
- 8.5 Determinazione delle Perdite

## 9.0 RISULTATI del COMBATTIMENTO

- 9.1 Tabella dei Risultati del Combattimento (TRC)
- 9.2 Ritirate
- 9.3 Avanzata Dopo il Combattimento
- 9.4 Tabella delle Perdite (TdP)

## 10.0 EFFICIENZA di COMBATTIMENTO e PERDITA di LIVELLI

- 10.1 Effetti dell'Efficienza di Combattimento Ridotta
- 10.2 Indicazione delle Perdite di Livelli
- 10.3 Recupero dell'Efficienza di Combattimento

## 11.0 RIFORNIMENTO

- 11.1 Effetti del Rifornimento
- 11.2 Fonti di Rifornimento
- 11.3 Tracciare una Linea di Rifornimento
- 11.4 Lunghezza della Linea di Rifornimento
- 11.5 Attrito

## 12.0 REGOLE PARTICOLARI

- 12.1 Unità da Montagna
- 12.2 Forti
- 12.3 Unità di Artiglieria
- 12.4 Regole Particolari per il Primo Turno di Gioco

## 13.0 RINFORZI

## 14.0 CONDIZIONI di VITTORIA

## 15.0 REGOLE OPZIONALI

- 15.1 Rimpiazzi
- 15.2 Abilità difensiva Italiana

## BIBLIOGRAFIA



## 1.0 INTRODUZIONE

**Inferno sugli Altipiani** è un gioco di simulazione sull'Offensiva di Primavera del 1916 dell'esercito austro-ungarico sul Fronte Italiano, che aveva l'obiettivo di raggiungere Vicenza e la pianura Veneta Occidentale, tagliando fuori il fronte della Carnia e dell'Isonzo. Un giocatore controlla le forze Austro-ungariche, e l'altro le forze Italiane. Ciascun giocatore tenta di raggiungere, o mantenere, determinati obiettivi territoriali.

SCALA: 2 Km per esagono, 2 giorni per turno.

**Inferno sugli Altipiani** contiene:

- Una mappa A3
- 140 pedine fustellate
- Questo fascicolo di regole
- Una tabella di gioco

**Per giocare avrete anche bisogno di tre dadi a sei facce di cui due dello stesso colore ed uno di un colore differente.**

### 1.1 Preparazione del Gioco

Una volta che le pedine sono state staccate dalla fustella, suddividetene e piazzatele sulla mappa. L'esagono di piazzamento o il turno di entrata in gioco (TG) sono indicati sulla pedina. Il gioco inizia con la Fase di Combattimento Austroungarica del Turno 1, quindi procede secondo la Sequenza del Turno di Gioco (3.0).

### 1.2 Abbreviazioni

- A-H:** Austroungarico
- VA:** Valore di Artiglieria
- MLD:** Modifica al Lancio del Dado (o Dadi)
- TG:** Turno di Gioco
- ID:** Identificazione
- CM:** Capacità di Movimento
- PM:** Punti di Movimento
- PV:** Punti di Vittoria
- ZdC:** Zona di Controllo
- ZdCN:** Zona di Controllo Nemica
- 1d6 o 2d6 o 3d6:** uno, due, o tre dadi da 6.

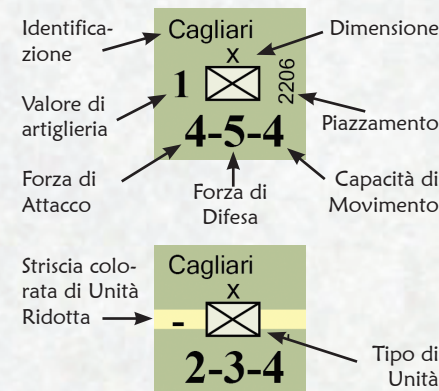
Abbreviazioni nelle ID delle unità:

- Art.** = Artiglieria
- V.L. + M.B.:** Battaglioni Val Leogra + Monte Berico
- Gr. Alp.:** Gruppo Alpini
- Ragg. Bers. C.:** Raggruppamento Bersaglieri Ciclisti
- G.d.S.:** Granatieri di Sardegna
- Ragg. RGF:** Raggruppamento Regia Guardia di Finanza
- Bers.:** Bersaglieri
- K.J.:** Kaiserjaeger
- Gebirg:** Gebirgjaeger
- Sch.:** Schutzen
- L.Sch:** Landeschutze

## 2.0 I PEZZI IN GIOCO

### 2.1 Come Leggere le Unità

**FORZA DI ATTACCO E FORZA DI DIFESA:** Una quantificazione della forza di combattimento dell'unità.  
**CAPACITÀ DI MOVIMENTO (CM):** Il numero di Punti di Movimento che una unità può usare per muovere.  
**VALORE DI ARTIGLIERIA (VA):** Una misura della quantità ed efficacia dell'artiglieria.  
**UNITÀ RIDOTTA:** Il retro delle unità è identificato con una striscia orizzontale e indica l'unità a forza ridotta.



**IDENTIFICAZIONE DI UNA UNITÀ (ID):** La ID di una unità è la sua designazione storica e indica il nome, o numero, della Brigata.

Alcune unità Austro-ungariche hanno un secondo ID (in un riquadro colorato), si tratta del numero di identificazione del Corpo d'Armata. Solo il numero del Corpo (o la sua assenza) è rilevante ai fini del gioco, si vedano regole 7.2 e 7.4.

**DIMENSIONE DELL'UNITÀ:** Una unità può avere le seguenti dimensioni:

X = Brigata;

III = Reggimento.

**PIAZZAMENTO:** Questa informazione indica l'esagono in cui l'unità deve essere piazzata all'inizio della partita o il Turno di Gioco (TG) in cui l'unità arriva come rinforzo.

### 2.2 Tipi di Unità



### 2.3 Schema dei Colori

La nazionalità delle unità è indicata dal colore di fondo della pedina:

Grigio Verde: Italiana

Grigio Chiaro: Austro-ungarica

### 2.4 Pedine Informative

Queste pedine comprendono (fronte/retro):

- Efficienza di Combattimento
- Ridotta -1/ Efficienza di Combattimento Ridotta -2
- Rifornimenti Scarsi (LS) -1/ Senza Rifornimenti (OOS) -2, AV=0

### 2.5 Unità da Combattimento

Sono considerate unità da Combattimento tutte le unità con un valore stampato di Forza di Difesa di uno o più.

*NOTA: Le unità di artiglieria non sono considerate Unità da Combattimento.*

Le unità da combattimento possono avere uno o due livelli.

Unità con due livelli sono stampate sul retro con il valore ridotto. Il lato ridotto è contrassegnato da una barra orizzontale a metà dell'unità.

Unità ridotte, e unità senza valore stampato sul retro, sono unità con un livello.

## 3.0 SEQUENZA di GIOCO

**Inferno sugli Altipiani** si sviluppa in Turni di Gioco (TG). Ogni TG consiste in due "Turni del Giocatore", un Turno del Giocatore Austro-ungarico, seguito da un Turno del Giocatore Italiano.

*ECCEZIONE: Il TG 1 inizia con la fase di Combattimento Austroungarica (si saltano le Fasi di Rifornamento, Rinforzi, e Movimento Austroungariche).*

### 3.1 Sequenza del Turno di Gioco

**A. Avanzamento del Segnalino di Turno di Gioco.**

Il segnalino di TG viene avanzato sulla Traccia dei TG, e voltato sul lato Austro-ungarico.

**B. Turno Giocatore Austroungarico**

1. Fase di Rifornamento.
2. Fase dei Rinforzi.
3. Fase di Movimento.
4. Fase di Combattimento.

*Dopo che il Turno Giocatore Austroungarico è completato, voltate il segnalino di TG sul suo lato Italiano.*

**C. Turno Giocatore Italiano**

Il Turno Giocatore Italiano è identico a quello del Giocatore Austroungarico. Durante il Turno del Giocatore Austroungarico, ci si riferisce al giocatore Austroungarico come al giocatore in fase e al giocatore Italiano come al giocatore non in fase.

Durante il Turno Giocatore Italiano sono invertiti i riferimenti.



## A. IL TURNO del GIOCATORE

### 1. FASE DEI RIFORNIMENTI

Il giocatore in fase verifica la condizione di Rifornimento di tutte le sue unità (11.0). Unità trovate Scarsamente Rifornite o Non Rifornite sono contrassegnate come tali. Unità Non Rifornite da due o più TG consecutivi possono subire Attrito (11.5).

### 2. FASE DEI RINFORZI

Il giocatore in fase piazza sulla mappa i suoi rinforzi disponibili questo turno (13.0).

### 3. FASE DI MOVIMENTO

Il giocatore in fase può muovere tutte, alcune, o nessuna delle sue unità (4.0); come ritiene opportuno. In questa fase certe unità possono essere in grado di recuperare parte della loro Efficienza di Combattimento persa (10.3).

### 4. FASE DI COMBATTIMENTO

Il giocatore in fase può attaccare unità nemiche adiacenti (7.0).

## 4.0 MOVIMENTO

### 4.1 Capacità di Movimento (CM)

Ogni unità ha una Capacità di Movimento che consiste nel numero massimo di Punti Movimento (PM) che essa può spendere durante una Fase di Movimento.

Una unità non può mai entrare in un esagono occupato da unità da combattimento nemiche.

*RICORDA: unità di artiglieria NON sono unità da combattimento.*

### 4.2 Come Muovere le Unità

Le unità muovono tracciando un percorso continuo attraverso esagoni adiacenti, spendendo Punti Movimento per ogni esagono in cui entrano (ed eventualmente per il lato di esagono attraversato), in accordo con la Tabella degli Effetti del Terreno (TET).

### 4.3 Movimento Minimo

Una unità può sempre muovere almeno un esagono, indipendentemente dal costo in PM, purché l'esagono non sia proibito. Una unità che esercita il diritto di Movimento Minimo non

può spendere altri PM durante il suo turno.

### 4.4 Recupero dell'Efficienza di Combattimento

Qualsiasi unità, che abbia subito delle perdite di Efficienza di Combattimento, può consumare PM (rimanendo ferma) per recuperare Efficienza di Combattimento (vedi 10.3).

### 4.5 Restrizioni al Movimento

Nessuna unità può attraversare un lato di esagono di Dirupo.

## 5.0 ACCUMULO (Stacking)

Si intende per accumulo (da ora in avanti *stacking*, sovraccumulo: *overstacking*) quando lo stesso esagono è occupato da più di una unità.

### 5.1 Limiti di Stacking

Il numero di livelli (2.5) di unità da combattimento che possono occupare un esagono è indicato sulla tabella degli Effetti del Terreno. Questo limite non può essere superato **al termine** di qualsiasi fase di movimento amica o di qualsiasi fase di combattimento. Le unità di artiglieria non influenzano lo *stacking* delle Unità da Combattimento, ma una sola unità di artiglieria può essere presente in un esagono al momento della verifica dello *stacking*. Le pedine informative non influenzano i limiti di *stacking*. Unità che muovono o si ritirano possono liberamente entrare e transitare attraverso unità amiche.

### 5.2 Penalità all'Overstacking

Al termine di ogni Fase di Movimento amica e di ritirata dopo il combattimento, in qualsiasi esagono che contenga una violazione ai limiti di *stacking* si devono eliminare le unità in eccesso (il proprio giocatore può scegliere quali unità eliminare).

### 5.3 Ordine di Stacking

L'unità con la maggiore forza di attacco (indicata sulla pedina) deve essere sempre l'unità in cima al cumulo

(da ora in avanti *stack*), in vista dell'avversario.

### 5.4 Informazioni Limitate

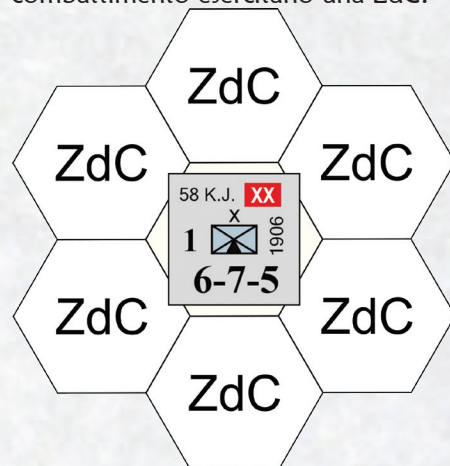
**Un giocatore non può mai esaminare il contenuto di un esagono occupato dal nemico, l'unica unità visibile è quella in cima allo stack.**

Un giocatore non può mai esaminare la forza delle unità dell'avversario (cioè non può guardare eventuali pedine di Riduzione di Efficienza o di condizione di Rifornimento).

*Nota di Gioco: Le pedine informative vengono piazzate sotto le unità corrispondenti.*

## 6.0 ZONA di CONTROLLO (ZdC)

I sei esagoni che circondano una unità da combattimento costituiscono la Zona di Controllo di quella unità. La ZdC influenza movimento e rifornimenti. Tutte le unità da combattimento esercitano una ZdC.



### 6.1 Terreno e ZdC

Le ZdC si estendono in, e da qualsiasi esagono, e attraverso qualsiasi lato di esagono, eccetto attraverso i lati di esagono di Dirupo.

### 6.2 ZdCN e Rifornimento

La presenza di una Zona di Controllo nemica (ZdCN) proibisce che il rifornimento sia tracciato attraverso quell'esagono. Ai fini del rifornimento, le unità amiche negano la presenza di una ZdCN nell'esagono che occupano.

### 6.3 ZdCN e Movimento

Il costo per entrare o uscire da una ZdCN è +1 PM.

Muovere direttamente da una ZdCN a un'altra costa +2 PM.

Ai fini di questa regola, unità amiche **non negano** la presenza di una ZdCN nell'esagono che occupano.

Le strade possono essere usate solo muovendo lungo esse. Le strade (di qualsiasi tipo) non possono essere





usate in ZdCN, né per entrare in ZdCN, né per uscirne.

#### 6.4 ZdCN e Movimento in Terreno di Montagna

E' vietato muovere direttamente da una ZdCN a un'altra se la ZdCN è proiettata dalla stessa unità nemica e questa si trova a un'altitudine superiore a entrambi gli esagoni di ZdCN.

Ai fini di questa regola, le unità amiche **negano** la presenza di ZdCN nell'esagono che occupano.

#### 6.5 Altri Effetti delle ZdCN

Attacchi sul Fianco – vedi 7.9.

Ritirata Dopo il Combattimento – vedi 9.2.1.

Rifornimento – vedi 11.3.

Rinforzi – vedi 13.0.

### 7.0 COMBATTIMENTO

Durante la Fase di Combattimento del giocatore in fase, le unità amiche possono attaccare unità nemiche adiacenti. L'attacco è volontario, nessuna unità è mai costretta ad attaccare. Nessuna unità può attaccare o essere attaccata più di una volta per Fase di Combattimento.

#### 7.1 Caratteristiche dell'Attacco

- L'attaccante può attaccare solo un esagono per volta; due esagoni diversi non possono essere l'obiettivo di un singolo combattimento.
- Unità nello stesso esagono possono attaccare difensori in esagoni differenti.
- Unità attaccanti da due o più esagoni possono combinare la loro forza di combattimento per attaccare un singolo esagono adiacente.
- Nessuna unità può suddividere la sua forza di attacco per attaccare più di un esagono.

#### 7.2 Limiti di Comando dell'Attaccante

Il numero di unità che possono prendere parte a un attacco è limitato. Le forze di un attaccante possono includere:

- (1) tutte le unità assegnate a un Corpo più due unità (indipendenti, o assegnate a corpi differenti), oppure
- (2) tre unità indipendenti.

*Nota di Gioco: Solo il giocatore Austroungarico possiede unità di Corpo. Tutte le unità che riportano la stessa identificazione di Corpo (2.1) sono considerate assegnate allo stesso Corpo d'Armata.*

#### 7.3 Caratteristiche del Difensore

Tutte le unità in un esagono si difendono come una singola forza.

Tutte le unità in un esagono attaccato devono partecipare al combattimento, a meno che impossibilitate dalle Limitazioni di Comando.

#### 7.4 Limiti di Comando del Difensore:

Il numero di unità che possono prendere parte alla difesa di un esagono è limitato. Le forze a difesa di un esagono possono includere:

- (1) Tutte le unità assegnate allo stesso Corpo più un'unità (indipendente o assegnata a un altro Corpo), oppure
- (2) Due unità indipendenti, o di Corpi differenti.

Se unità di più di due Corpi, o più di due unità indipendenti, sono accumulate nello stesso esagono, le unità in eccesso devono essere "trattenute" (7.7).

*ESEMPIO: Tre unità indipendenti sono in un esagono sotto attacco. A causa dei Limiti di Comando, una delle tre unità deve essere trattenuta (a scelta del difensore).*

Il difensore non può mai trattenere volontariamente delle unità.

#### 7.5 Forza di Combattimento modificata a Zero

- **Attacco:** Una unità con una forza di attacco modificata di zero o meno non può attaccare.
- **Difesa:** Unità con una forza di difesa modificata di zero o meno devono essere trattenute in combattimento se in stacking con altre unità. Se tali unità sono le sole unità nell'esagono sono eliminate dal gioco se attaccate.

#### 7.6 Artiglieria in Combattimento

In combattimento, il Valore di Artiglieria delle unità Rifornite ha influenza sul lancio di dado per le perdite (vedi 9.4.1).

#### 7.7 Unità Trattenute

In alcuni casi, unità possono o devono essere trattenute dal partecipare al combattimento.

- Unità trattenute che siano nello stesso esagono con unità attaccanti non sono mai influenzate dai risultati del combattimento.

Nel caso le unità amiche attaccanti siano costrette a ritirarsi, le unità trattenute possono scegliere se ritirarsi con loro o meno.

- Unità trattenute che siano nello stesso esagono con unità difendenti subiscono eventuali risultati di ritirata, ma non subiscono altri risultati del combattimento.

*ECCEZIONE: Se tutte le unità difendenti un esagono vengono eliminate nel combattimento senza subire un risultato di ritirata, lasciando solo una o più unità trattenute, ritirate di un esagono le unità trattenute.*

#### 7.8 Effetti del Terreno sul Combattimento

- Il numero Massimo di livelli di unità che possono attaccare **da ogni esagono** è il limite di *stacking* dell'esagono del difensore.

*ESEMPIO: un esagono difendente in Alta Montagna può essere attaccato da due livelli di unità per ogni esagono attaccante.*

- Ogni unità attaccante "in salita" (attraverso un lato di esagono con altitudine inferiore a quella dell'esagono del difensore) ha la forza di attacco diminuita di UNO (1).

- Ogni unità attaccante da una altitudine superiore al difensore ha il valore di artiglieria aumentato di UNO (1).

- Ogni unità difendente da una altitudine superiore a tutti gli attaccanti, ha il valore di artiglieria aumentato di UNO (1).

*Unità con valore di artiglieria di zero sono considerate avere un valore di uno.*

- Le unità che attaccano attraverso un Torrente hanno la forza di attacco diminuita di UNO (1).

- Nessuna unità può attaccare attraverso un lato di esagono di Dirupo, ma è possibile per le artiglierie dare il proprio appoggio attraverso un Dirupo.

Le unità attaccanti non possono mai avere la propria forza di attacco diminuita di più di uno a causa dei modificatori del terreno.





## 7.9 Attacchi sul Fianco

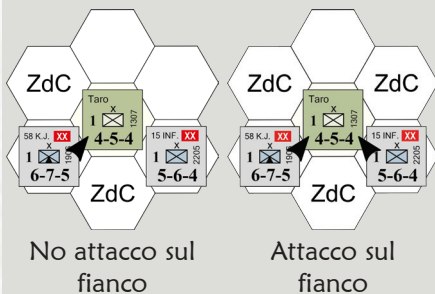
Se cinque dei sei esagoni adiacenti al difensore sono occupati da una unità nemica, o dalla ZdCN di una unità nemica attaccante, e nessuno di questi cinque esagoni è occupato da unità amiche, il difensore è considerato "attaccato sul fianco".

**IMPORTANTE:** Si devono considerare solo le ZdCN proiettate dalle unità che sono effettivamente impegnate nell'attacco. Le ZdCN di unità non coinvolte nell'attacco non sono considerate.

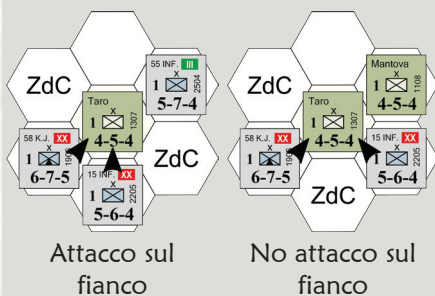
**7.9.1 Effetti:** Se il difensore è attaccato sul fianco, la colonna del rapporto di forze sulla TRC viene spostata di due a destra (in favore dell'attaccante) e il difensore riceve una modifica di +2 al lancio del dado sulla Tabella delle Perdite (9.4.1).

**7.9.2 Bordo della Mappa:** Un difensore in un esagono sul bordo della mappa non può mai essere attaccato sul fianco.

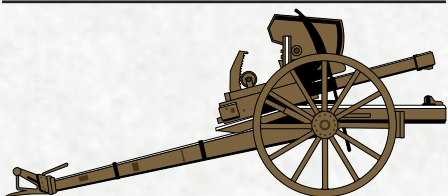
*Esempio 1: La 15a Brigata non sta partecipando all'attacco, di conseguenza la sua ZdC non viene considerata. Nel caso avesse partecipato all'attacco, si sarebbe creata una situazione di Attacco sul Fianco.*



*Esempio 2: Sebbene la 55a Brigata non stia attaccando, la sua presenza nell'esagono crea una situazione di Attacco sul Fianco.*



*Esempio 3: La Brigata Mantova nega la ZdC della 15a Brigata attaccante.*



## 8.0 PROCEDURA del COMBATTIMENTO

In *Inferno sugli Altipiani, 1916* ogni singolo combattimento viene risolto in cinque fasi:

1. Determinazione del Rapporto di Forze.
2. Determinazione degli spostamenti di colonna sulla TRC.
3. Risoluzione dell'attacco
4. Determinazione della sua Intensità.
5. Determinazione delle Perdite

### 8.1 Fase Uno – Determinazione del Rapporto di Forze Iniziale

L'attaccante dichiara l'esagono attaccato e indica tutte le unità attaccanti, quindi il valore si combattimento di tutte le unità coinvolte viene rivelata. Si somma la forza di attacco di tutte le unità attaccanti, analogamente si somma la forza di difesa delle unità difendenti (considerando le modifiche alla forza dovute a Efficienza di Combattimento, situazione dei Rifornimenti e terreno), quindi si procede a dividere i due numeri, ottenendo così un rapporto di forza (attaccante / difensore). Arrotondate sempre in favore del difensore, fino al più vicino rapporto riportato sulla Tabella dei Risultati di Combattimento.

### 8.2 Fase Due – Determinazione degli Spostamenti di Colonna sulla TRC

Il rapporto di forze individuato nella Fase Uno può essere modificato in seguito a un Attacco sul Fianco (7.9). Applicate lo spostamento di colonna, se richiesto, per trovare il rapporto di forze definitivo. Combattimenti con un rapporto di forze definitivo inferiore a 1:3 non sono consentiti; combattimenti con un rapporto di forze definitivo superiore a 4:1 sono risolti sulla colonna 4:1, con una modifica di +1 al lancio del dado per le perdite (9.4.1) per ogni rapporto superiore a 4:1.

### 8.3 Fase Tre – Risoluzione dell'Attacco

Per determinare eventuali ritirate e modifiche al dado per la determinazione delle perdite, i giocatori fanno riferimento alla Tabella dei Risultati di Combattimento (9.1). L'attaccante lancia i 3d6 e incrocia il risultato della somma dei due dadi dello stesso colore con la colonna del rapporto di forze definitivo (8.2).

I giocatori applicano immediatamente eventuali ritirate (9.2) e avanzate dopo il combattimento (9.3).

### 8.4 Fase Quattro – Determinazione dell'Intensità del combattimento

Per determinare le perdite, si deve prima determinare l'Intensità del combattimento. L'Intensità viene determinata sommando il numero totale (in attacco e in difesa) di livelli che hanno partecipato al combattimento.

**PICCOLA:** Se il combattimento comprende un totale di sei livelli o meno.

**GRANDE:** Se il combattimento comprende un totale di sette livelli o più.

### 8.5 Fase Cinque – Determinazione delle Perdite

I giocatori consultano la Tabella delle Perdite (9.4) utilizzando il risultato del terzo dado (quello di colore differente dagli altri due). Il tiro di dado vale per entrambi i giocatori, ma è modificato separatamente secondo le appropriate modifiche (9.4.1). Entrambi i giocatori incrociano il loro risultato sulla colonna corrispondente all'Intensità del combattimento e applicano le eventuali Riduzioni dell'Efficienza del Combattimento (9.4.2) alle proprie unità.

## 9.0 RISULTATI del COMBATTIMENTO

### 9.1 Tabella dei Risultati del Combattimento (TRC)

Alla TRC si fa riferimento durante la Fase Tre (8.3) del Processo di Risoluzione dei Combattimenti. I risultati a sinistra si applicano all'attaccante, quelli a destra al difensore.

**POSSIBILI RISULTATI:**

- : Nessun Effetto
- + / - # : MLD sulla Tabella delle Perdite
- R# : Esagoni di Ritirata

### 9.2 Ritirate

Tutte le ritirate sono espresse in esagoni, non in Punti Movimento.

**9.2.1** Le unità si ritirano sempre insieme come singolo *stack*, e non possono separarsi **eccetto** che nell'ultimo esagono di ritirata per evitare una situazione di *overstacking*. Se avviene una situazione di *overstacking* nell'ultimo esagono di ritirata, alcune o tutte le unità in ritirata possono ritirarsi ulteriormente uno o più esagoni.



**ESEMPIO:** Due Brigate Austroungariche, ciascuna con 2 livelli di forza, ricevono un risultato R1 sulla TRC, e sono obbligate a ritirarsi in un esagono di collina contenente già una brigata amica con 2 livelli di forza. Dato che questo crea una situazione di overstacking (6 livelli in un esagono che può contenerne al massimo quattro), una delle due brigate in ritirata deve ritirarsi di un ulteriore esagono. Si noti che solo una delle due brigate prolunga la sua ritirata, non entrambe.

**9.2.1 Restrizioni alla Ritirata:** Il giocatore può sempre determinare il percorso della ritirata delle proprie unità, ma deve rispettare le seguenti priorità:

(1) Se possibile, evitare di entrare in un esagono in ZdCN non occupato da unità amiche.

(2) La ritirata deve avvenire sempre verso una Fonte di rifornimento amica. Una unità che subisca un risultato di ritirata di un esagono e che non si allontani dalla Fonte di rifornimento designata è considerata aver soddisfatto questa priorità.

**IMPORTANTE:** Unità impossibilitate a soddisfare una delle priorità sopra citate, subiscono una modifica di +2 al dado sulla Tabella delle Perdite nella Fase Cinque del combattimento.

**9.2.2** Unità possono ritirarsi in overstacking per rispettare le Priorità di Ritirata (per esempio, per evitare di entrare in una ZdCN), causando di conseguenza una ulteriore ritirata di un esagono (9.2.1).

**9.2.3 Ritirata Attraverso un Corso d'Acqua:** Unità che si ritirano attraverso un Corso d'Acqua senza un ponte (ricordate che la ZdCN annulla il ponte, vedi 6.3) subiscono una Riduzione di Efficienza di 1.



### 9.3 Avanzata Dopo il Combattimento

Se un esagono attaccato rimane vuoto, le unità attaccanti vittoriose possono avanzare nell'esagono, soggette ai limiti di stacking dell'esagono.

Unità trattenute non possono avanzare. Una unità difendente vittoriosa non può mai avanzare dopo il combattimento anche se l'esagono da cui è partito l'attacco è rimasto vuoto.

### 9.4 Tabella delle Perdite (TdP)

Si fa riferimento alla TdP durante la Fase Cinque della Procedura del Combattimento.

RISULTATI POSSIBILI:

- : Nessun Effetto  
# : # di riduzioni dell'Efficienza di Combattimento.

**9.4.1 MLD sulla Tabella delle Perdite:** Le seguenti MLD influenzano il lancio del dado sulla TdP:

(1) Risultato sulla TRC (9.1).

(2) Valore di Artiglieria totale dell'avversario:

|       |       |         |         |        |
|-------|-------|---------|---------|--------|
| 0: +0 | 1: +1 | 2-3: +2 | 4-5: +3 | 6+: +4 |
|-------|-------|---------|---------|--------|

(3) Attacco sul Fianco: +2 (solo difensore)

(4) Se l'unità è incapace di soddisfare le priorità della ritirata o impossibilitata a ritirarsi: +2.

(5) Rapporti di Forze superiore a 4:1: +1 per il difensore per ogni rapporto in più.

**ESEMPIO:** Con un rapporto di 6:1, il MLD sarebbe +2

### 9.4.2 Riduzione dell'Efficienza di Combattimento:

I risultati di riduzione dell'Efficienza di Combattimento (EdC) vengono assegnati alle singole unità dal proprio giocatore. Le riduzioni di EdC devono essere equamente distribuite tra le unità partecipanti al combattimento. Tutte le unità partecipanti devono subire una riduzione di EdC prima che una qualsiasi unità ne subisca due (e così via), eccetto nel caso in cui ciò elimini l'unità. Unità trattenute nel combattimento non possono subire nessuna riduzione di EdC.

Per indicare una Riduzione di Efficienza di Combattimento, piazzate una pedina "-1" sotto l'unità.

Per indicare una seconda riduzione, voltate la pedina sul suo lato "-2".

Una terza riduzione di EdC causa alla unità la perdita di un livello: rimuovete la pedina di EdC, e voltate l'unità sul suo lato ridotto, o rimuovetela se aveva un solo livello rimasto.

## 10.0 EFFICIENZA di COMBATTIMENTO e PERDITA di LIVELLI

*Nota del Disegnatore; In Inferno sugli Altipiani la perdita di Efficienza di Combattimento considera tutti i fattori che possono influire sul comportamento di una unità in battaglia, dalle perdite umane, al morale, alla fatica.*

Le riduzioni dell'Efficienza di Combattimento non influenzano il Valore di Artiglieria.

Le unità possono avere uno o due livelli (vedi regola 2.5).

### 10.1 Effetti dell'Efficienza di Combattimento Ridotta

Una unità che riporta una pedina EdC ridotta di -1 o -2 ha la sua forza di attacco e di difesa ridotte di uno o due punti forza rispettivamente.



### 10.2 Indicazione delle perdite di livelli

Una perdita di livello si ha quando una unità riceve una terza riduzione della EdC. Per indicare che una unità ha perso un livello, capovolgetela (rimuovendo la pedina di riduzione della EdC). Unità con due livelli sono rimosse dal gioco dopo la perdita del secondo livello. Unità con un solo livello sono rimosse quando perdono il primo livello.

### 10.3 Recupero dell'Efficienza di Combattimento

Unità di Fanteria (in *Inferno sugli altipiani* i reggimenti di bersaglieri ciclisti sono considerati fanteria) e di Fanteria da Montagna possono recuperare Efficienza di Combattimento ridotta attraverso il "Recupero dell'Efficienza di Combattimento". Una unità che conduce un Recupero dell'Efficienza di Combattimento può rimuovere una pedina di EdC -1 oppure voltare una pedina di EdC -2 sul lato -1.

**Unità ridotte non possono mai ritornare a piena forza.**

*Nota del Disegnatore: Il Recupero dell'Efficienza rappresenta riposo, riorganizzazione, e incorporamento di rimpiazzati.*

**10.3.1 Requisiti:** Per condurre un Recupero dell'Efficienza di Combattimento, una unità deve





essere Rifornita e deve spendere 4 PM (restando ferma). Inoltre, l'unità deve essere ad almeno **tre** esagoni di distanza da qualsiasi unità nemica (cioè con due esagoni interposti)

**10.3.2 Unità Eliminate:** Unità che sono state completamente eliminate non possono rientrare in gioco.

## 11.0 RIFORNIMENTO

Una unità è sempre in una di queste tre possibili condizioni di rifornimento: Rifornita, Scarsamente Rifornita (LS), o Non Rifornita (OOS).

La condizione di rifornimento delle unità di un giocatore viene determinata durante la Fase dei Rifornimenti amica, e dura fino alla prossima Fase dei Rifornimenti di quel giocatore. Se una unità è in condizione di Scarsamente Rifornita o Non Rifornita, piazzate una pedina di rifornimento corrispondente (LS o OOS) sotto l'unità per tenerne conto.

### 11.1 Effetti del Rifornimento

Le condizioni di rifornimento di una unità influenzano la sua forza di combattimento. Le unità rifornite non subiscono penalità, unità Scarsamente Rifornite (LS) subiscono una riduzione di 1 Punto di Forza in combattimento, unità Non Rifornite (OOS) subiscono una riduzione di 2 Punti di Forza e il loro Valore di Artiglieria (VA) è ridotto a zero.



### 11.2 Fonti di Rifornimento

Ci sono due tipi di Fonti di Rifornimento:

(1) Un esagono di bordo mappa amico con il simbolo di rifornimento, e (2) un esagono contenente una strada (di qualsiasi tipo) collegata a una Fonte di rifornimento sul bordo mappa tramite un percorso continuo di esagoni di

strada connessi non interrotti da unità o ZdCN nemiche.

Fonti di rifornimento amiche sul bordo mappa sono indicate dalla bandiera nazionale.

### 11.3 Tracciare una Linea di Rifornimento

Una Linea di Rifornimento viene tracciata attraverso una serie di esagoni contigui da una unità fino alla Fonte di rifornimento. Una Linea di Rifornimento valida non può passare attraverso:

- (1) Un esagono occupato da una unità nemica.
- (2) Più di un esagono in ZdCN non negata. (cioè il rifornimento può essere tracciato attraverso **un** esagono, e solo uno, in ZdCN non negata).

Unità amiche negano la presenza di una ZdCN nell'esagono che occupano ai fini del tracciare di una Linea di Rifornimento

### 11.4 Lunghezza della Linea di Rifornimento

Una unità per essere "Rifornita" deve essere in grado di tracciare una Linea di Rifornimento non più lunga di 4 esagoni ad una Fonte di Rifornimento. Se la distanza è tra 5 e 8 esagoni di lunghezza, l'unità è Scarsamente Rifornita (LS). Se il Percorso è più lungo di 8 esagoni, oppure l'unità non può tracciare nessuna valida Linea di Rifornimento, l'unità è Non Rifornita (OOS).

### 11.5 Attrito

Se una unità con una pedina "OOS" viene trovata Non Rifornita durante la successiva Fase dei Rifornimenti amica, subisce l'Attrito (cioè una unità Non Rifornita per due o più turni di seguito subisce Attrito).

**11.5.1 Effetti dell'Attrito:** Una unità che subisce l'Attrito ha la sua Efficienza di Combattimento ridotta di 2 (Questa riduzione avviene come quelle riportate in combattimento).

## 12.0 REGOLE PARTICOLARI

### 12.1 Unità da Montagna

Le unità di Fanteria da Montagna erano composte da truppe addestrate per essere impiegate nei combattimenti sulle Alpi, quindi sono le più adatte per combattere nei terreni di Montagna e Alta Montagna. Quando combattono nei terreni di Montagna e Alta Montagna (si considera sempre il terreno nell'esagono del difensore), le unità di Fanteria da Montagna hanno i valori di attacco e di difesa aumentati di 1 se l'avversario non dispone a sua volta di unità di Fanteria da Montagna.

### 12.2 Forti

I Forti rappresentano fortificazioni costruite prima della guerra con ruolo difensivo e di supporto. Essi si comportano come normali unità, e possono usare il loro Valore di Artiglieria come le unità di artiglieria (vedi 12.3). Se costrette a ritirarsi, sono eliminate. Non hanno ZdC, non influenzano lo *stacking* e sono soggette alle regole sul rifornimento come qualsiasi altra unità. Unità da combattimento che si difendono in esagoni con unità di Forti non possono essere Attaccate sul Fianco.

### 12.3 Unità di Artiglieria

Le unità di Artiglieria non sono Unità da Combattimento e non hanno ZdC. Una unità di artiglieria può aggiungere il suo Valore di Artiglieria a una qualsiasi unità non di artiglieria adiacente, o in *stacking* ad essa, sia in attacco che in difesa.

Unità di artiglieria pesante possono aggiungere il loro VA ad una unità **entro due esagoni** di distanza, ma si possono usare solo in attacco.

Le unità di artiglieria non possono ritirarsi dopo un combattimento, e sono eliminate se costrette a farlo.

Se in un esagono è presente solo una unità di artiglieria, questa non può essere attaccata durante la Fase di Combattimento, ma è eliminata se una unità nemica entra nell'esagono durante la Fase di Movimento.

Unità di artiglieria che muovono sono girate sul loro lato "In Mov".

Una unità di artiglieria "In Mov" che non muove durante una Fase di Movimento può essere voltata sul suo lato in batteria.

Le unità di artiglieria "In Mov" non possono supportare nessun combattimento.



## 12.4 Regole Particolari per il Primo Turno di Gioco

Il Turno di Gioco 1 inizia con la Fase di Combattimento Austroungarica (si saltano la Fase di Rifornimento e la Fase di Movimento Austroungariche). L'inizio dell'offensiva fu preparato molto bene, e lo sbarramento iniziale di artiglieria fu devastante per la prima linea Italiana. Durante il Turno di Gioco 1, tutte le unità Italiane attaccate da unità nemiche che hanno il supporto dell'artiglieria sono considerate "Attaccate sul Fianco".

Nei Turni 1 e 2, le seguenti unità Italiane non possono muovere o attaccare, a meno che non siano prima attaccate a loro volta: Brigate di Fanteria Ivrea, Lambro, e Salerno più l'artiglieria in 2903.

Queste unità hanno un pallino arancione nell'angolo in alto a destra.

## 13.0 RINFORZI

Alcune unità non iniziano sulla mappa, ma entrano in gioco come rinforzi durante la partita. Queste unità invece dell'esagono di piazzamento iniziale hanno indicato sulla pedina il turno di gioco (TG) in cui entrano. La lista dei Rinforzi si trova nella tabella di gioco. Nella Fase di Movimento del Turno in cui entra in gioco, piazzate l'unità sulla mappa in uno degli esagoni specificati. Se uno o più esagoni in cui è previsto l'ingresso di una unità è occupato dal nemico, l'unità di rinforzo può entrare nel più vicino esagono di bordo mappa amico.

I Bordi Mappa Amici sono il lato ovest a sud di 1015, tutto il bordo sud, e il bordo est a sud di 3906 per l'Italiano, il lato nord tra 1501 e 2201 per l'Austroungarico.

## 14.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Per determinare il vincitore, si calcolano i Punti Vittoria (PV). Al termine del gioco (dopo il TG 14) il livello di PV dell'Austroungarico determina il giocatore vincitore.

0-29 VP: Vittoria strategica Italiana  
30-34: Vittoria tattica italiana  
35-40 VP: Pareggio  
41-45: Vittoria tattica austriaca  
46+ VP: Vittoria strategica Austroungarica

Ci sono due modi per ottenere PV:

**Obbiettivi Geografici:** Cittadine (nome in rosso), paesi (nome in nero) e alcune cime assegnano PV al giocatore Austroungarico se li controlla. Il giocatore Italiano non guadagna

PV, può semplicemente impedire al giocatore Austroungarico di ottenerli. I paesi assegnano 1 PV, le Cittadine assegnano 5 PV mentre le cime 3 PV.

**Unità Nemiche Eliminate:** Per ogni livello di unità da combattimento Italiana eliminata si aggiunge 1 PV all'Austroungarico; per ogni livello di unità da combattimento Austroungarica eliminata si sottrae 1 PV.

I PV vengono indicati sulla tabella PV e Rimpiazzi sulla mappa con le apposite pedine. Consigliamo di aggiornare i PV durante la partita in modo che i giocatori abbiano sempre presente l'andamento della battaglia.

Il giocatore Austroungarico inizia il gioco con 10 PV di obiettivi territoriali.

## 15.0 REGOLE OPZIONALI

Le seguenti regole sono opzionali. I giocatori possono decidere di comune accordo di applicarle.

Nella fustella sono incluse alcune pedine (Punti Rimpiazzo e Aumentata capacità difensiva) da utilizzare se si usano queste regole.

### 15.1 Rimpiazzi

I giocatori devono spendere 1 punto Rimpiazzo ogni volta che recuperano Efficienza di Combattimento ridotta (10.3). Si deve tenere conto dei punti rimpiazzo disponibili sulla tabella PV e Rimpiazzi sulla mappa. I giocatori ricevono 1 punto Rimpiazzo ogni volta che una unità di Fanteria e di Fanteria da Montagna amica perde un livello, inoltre i giocatori ricevono 1 punto Rimpiazzo ogni turno nella propria Fase dei Rinforzi con le seguenti eccezioni:

**Impreparazione Italiana.** Il giocatore italiano nella propria Fase dei Rinforzi tira un dado: solo se il risultato è inferiore al turno in corso riceve un punto Rimpiazzo (dal TG7 è automatico e non è più necessario tirare il dado).

**Offensiva di Brusilov.** Ad iniziare dal turno 10 il giocatore austroungarico tira un dado nella propria Fase dei Rinforzi: se il risultato è 1 o 2 smette di ricevere punti Rimpiazzo per il resto del gioco e dalla successiva Fase dei Rinforzi deve togliere ogni turno un punto Rimpiazzo dalla tabella PV e Rimpiazzi sulla mappa.



## 15.2 Abilità difensiva Italiana

*Nota storica. Nel 1916 l'esercito italiano non aveva ancora l'esperienza e la capacità tattica difensiva degli Austroungarici, ma durante lo svolgimento della strafexpedition le truppe italiane aumentarono notevolmente le loro capacità difensive.*

Nella Fase di Rifornimento del proprio turno il giocatore italiano tira 2d6 e aggiunge al risultato il numero del turno in corso. Se la somma è 15 o più da questo momento per il resto del gioco tutte le unità da combattimento

italiane hanno la propria forza di difesa aumentata di uno.



## BIBLIOGRAFIA

- Enrico Acerbi, *Strafexpedition*, Ed. Rossato
- Karl Schneller, *1916: Mancò un soffio*, Ed. Mursia
- Vari, 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

## GIOCHI

- Andrea Brusati, *Strafexpedition: The Spring Offensive against Italy, May-June 1916*, Europa Simulazioni 2011
- Michael Resch, *Battle for Galicia, 1914*, Oregon Consim Games

## Crediti

**Autore:** Andrea Brusati

**Ricerca storica:** Enrico Acerbi, Andrea Brusati

**Sviluppo:** Piernennaro Federico

**Grafica:** Giulia Tinti

**Grafica mappa:** Frank Capra

**Playtest:** Fabio Ciocchi, Stefano

Cossettini, Piernennaro

Federico, Marco Ferrari

**Ringraziamento speciale**

a Michael Resch