

# Inferno sull'Isonzo



## 1. INTRODUZIONE

- 1.1. Preparazione del Gioco
- 1.2. Abbreviazioni
- 1.3. Scenari
- 1.4. Durata della partita

## 2. I PEZZI IN GIOCO

- 2.1. Come Leggere le Unità
- 2.2. Tipi di Unità
- 2.3. Schema dei Colori
- 2.4. Pedine Informative
- 2.5. Unità da Combattimento

## 3. SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1. Sequenza del Turno di Gioco

## 4. 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. Movimento su strada

## 5. ACCUMULO (STACKING)

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

## 6. ZONA DI CONTROLLO (ZDC)

- 6.1. Terreno e Zc
- 6.2. ZcCN e Rifornimento
- 6.3. ZcCN e Movimento
- 6.4. Altri Effetti delle ZcCN

## 7. 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. Artiglieria in Combattimento
- 7.7. Unità Trattenute
- 7.8. Effetti del Terreno sul Combattimento
- 7.9. Attacchi sul Fianco

## 8. PROCEDURA DEL COMBATTIMENTO

- 8.1. Fase Uno: Determinazione del Rapporto di Forze Iniziale
- 8.2. Fase Due: Determinazione degli Spostamenti di Colonna sulla TRC
- 8.3. Fase Tre: Risoluzione dell'Attacco
- 8.4. Fase Quattro: Determinazione dell'Intensità del combattimento
- 8.5. Fase Cinque: Determinazione delle Perdite

## 9. 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. 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. 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. REGOLE PARTICOLARI

- 12.1. Unità da Montagna
- 12.2. Genio Pontieri
- 12.3. Unità di Artiglieria
- 12.4. Tattiche di Infiltrazione
- 12.5. Trincee

## 13. RINFORZI

- 13.1. Riserve
- 13.2. Riforzi di emergenza

## 14. TERRENO DI GIOCO

- 14.1. Fiumi, Torrenti e Cime
- 14.2. Isonzo
- 14.3. Altopiano della Bainsizza
- 14.4. Ponti

## 15. CONDIZIONI DI VITTORIA

## 16. BIBLIOGRAFIA

## 17. CREDITI

## 1. INTRODUZIONE

**Inferno sull'Isonzo** (Isl) è un gioco di simulazione sull'undicesima battaglia dell'Isonzo avvenuta sul Fronte Italiano nel 1917. Un giocatore controlla le forze Austroungariche, e l'altro le forze Italiane.

**SCALA:** 2 Km per esagono, 1 giorno per turno.

Sulla mappa sono presenti 8 livelli diversi di Collina e 2 livelli di Bassa Montagna. I differenti livelli di terreno servono solo per calcolare l'altitudine nel combattimento.

**Inferno sull'Isonzo** contiene:

- ➔ Una mappa A2
- ➔ 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, suddividetele e piazzatele sulla mappa. L'esagono di piazzamento o il turno di entrata in gioco sono indicati sulla pedina.

### 1.2. Abbreviazioni

**A-H:** Austroungarico

**VA:** Valore di Artiglieria

**MLD:** Modificatore 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:**

**GR. ALP.** = Gruppo Alpini

**G.D.S.** = Granatieri di Sardegna

**RGF** = Regia Guardia di Finanza

**BERS.** = Bersaglieri

**K.J.** = Kaiserjaeger

**GEBIRG** = Gebirgjäger

**SCH.** = Schützen

**LS** = Landeschützen

### 1.3. Scenari

Storicamente gli Italiani bombardarono le linee nemiche per tutto il 18 agosto e fecero scattare l'offensiva il 19.

In Isl sono presenti due scenari, uno storico e uno opzionale che prevede un attacco anticipato dell'Italiano.

**1.3.1** Lo scenario storico inizia il TG due e non ha regole speciali.

**1.3.2** Lo scenario opzionale inizia il TG 1, ma per tutto il primo turno l'Italiano non può utilizzare le sue unità di Artiglieria.

**1.3.3** In entrambi gli scenari il ponte sull'Isonzo tra 1912-1913 e 1813-1912 iniziano distrutti.

### 1.4. Durata della partita

Ad iniziare dal TG 8 il giocatore A-H tira 1d6 alla fine di ogni turno, se il risultato è uguale o inferiore al numero in alto a destra nella tabella del turno di gioco sulla mappa la partita termina, altrimenti prosegue per un altro turno.

## 2. I PEZZI IN GIOCO

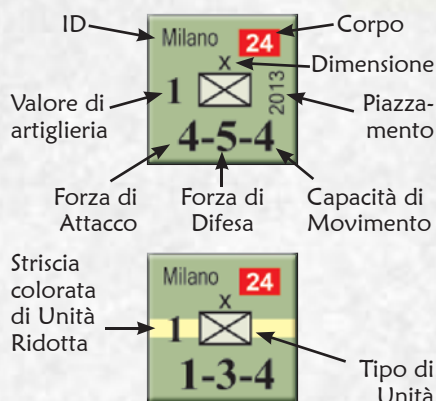
### 2.1. Come Leggere le Unità

**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 UN'UNITÀ (ID):** La ID di una unità è la sua designazione storica e ne indica il nome, o numero. Alcune unità hanno un secondo ID (in un riquadro colorato), si tratta del numero di identificazione del Corpo

d'Armata. 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,

II = Battaglione.

### 2.2. Tipi di Unità



### 2.3. Schema dei Colori

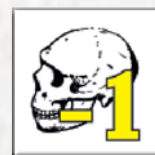
La nazionalità delle unità è indicata dal colore di fondo della pedina:

**GRIGIO VERDE:** Italiana

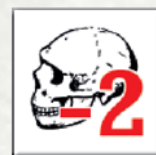
**GRIGIO CHIARO:** Austro-ungarica

### 2.4. Pedine Informative

Queste pedine comprendono:



Efficienza di Combattimento Ridotta -1



Efficienza di Combattimento Ridotta -2



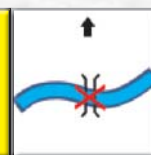
Rifornimenti Scarsi (LS) -1



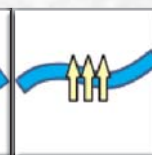
Senza Rifornimenti (OOS) -2, AV=0



Riserva



Ponte distrutto



Attraversamento fiume

Il numero di pedine informative è limitato dalle dimensioni della fustella, nel caso non siano sufficienti i giocatori possono utilizzare quelle incluse nel gioco Inferno sugli Altipiani o altre pedine generiche.

## 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.

*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.

I battaglioni di Genio Pontieri hanno delle regole particolari, vedi 12.2.

## 3. SEQUENZA DI GIOCO

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

### 3.1. Sequenza del Turno di Gioco

Durante il Turno del Giocatore Italiano, ci si riferisce al giocatore Italiano come al giocatore in fase, e al giocatore A-H come al giocatore non in fase.

Durante il Turno del Giocatore A-H sono invertiti i riferimenti.

#### A. TURNO GIOCATORE ITALIANO

##### A-1. FASE DI RIFORMIMENTO

Il giocatore in fase verifica la condizione di Rifornamento di tutte le sue unità (11.0). Unità trovate Scarsamente Rifornite o Non Rifornite sono contrassegnate come tali.

Unità che già avevano una pedina Non Rifornito dal turno precedente subiscono l'Attrito (11.5).

##### A-2. FASE DEI RINFORZI

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

Il giocatore Italiano può rilasciare delle Riserve (13.1).

##### A-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).

#### A-4. FASE DI COMBATTIMENTO

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

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



#### B. TURNO GIOCATORE AUSTROUNGARICO

Il Turno Giocatore Austroungarico è identico al quello del Giocatore Italiano.

#### C. AVANZAMENTO DEL SEGNALINO DI TURNO DI GIOCO.

Il giocatore Italiano tira 1d6, vede quanti punti Riserve/Rimpiazzo riceve e aggiorna la relativa tabella sulla mappa.

Il segnalino di TG viene avanzato sulla Traccia dei TG, e voltato sul lato Italiano.

## 4. 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 PM 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.

*Eccezioni: 12.3.1 e 12.5.*

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. Movimento su strada

Le unità che si muovono lungo una strada non adiacente a un'unità nemica non sono influenzate da altri effetti del terreno e pagano il costo in MP della strada.

*Eccezione: unità con capacità di infiltrazione, vedere 12.4.*

**4.5.1** 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.

## 5. 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** della fase di movimento amica o di qualsiasi fase di combattimento. Le unità di artiglieria e i battaglioni del Genio non influenzano lo *stacking* delle Unità da Combattimento, ma una sola unità di artiglieria e una di Genio possono essere presenti 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 proprietario sceglie 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

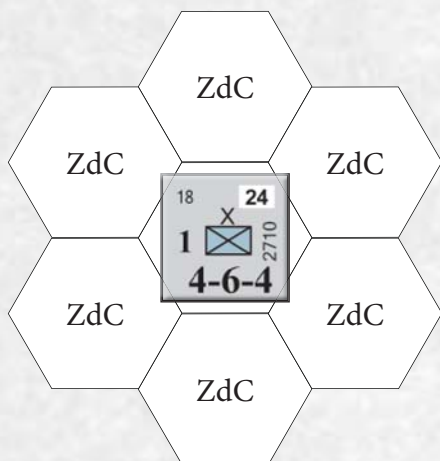
Un giocatore non può mai esaminare il contenuto di un esagono occupato dal nemico, l'unica unità visibile è quella in cima allo *stack*. Un giocatore non può mai esaminare la forza delle unità dell'avversario (cioè non può guardare eventuali pedine di Riduzione di Efficienza o di condizione di Rifornimento).

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

## 6. 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.

*Eccezione:* Le unità di Genio Pontieri non esercitano ZdC.



### 6.1. Terreno e ZdC

Le ZdC si estendono in, e da qualsiasi esagono, e attraverso qualsiasi lato di esagono eccetto che attraverso il fiume e dentro le trincee nemiche.

### 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.

**6.3.1** Non è mai possibile muovere in un esagono di trincea nemica se per farlo si entra in una ZdCN esercitata da una unità situata in un esagono di trincea collegata.

*Esempio:* Una ZdCN proiettata da una unità in 2412 impedisce di muovere da 2413 in 2312, una ZdCN proiettata da 2311 non impedirebbe il movimento.

### 6.4. 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. 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.

### 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 in *stacking* 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:** Le unità quando raggiungono una forza di difesa modificata di zero o meno sono eliminate dal gioco.

## 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

Per calcolare l'altitudine di un esagono si considera sempre il tipo di terreno presente nel punto centrale dell'esagono.

Se sia l'esagono del difensore che i suoi lati d'esagono influenzano il combattimento, il difensore deve scegliere se utilizzare il modificatore dell'esagono o del lato di esagono.

Esempio: un difensore su un'altura dietro un fiume deve decidere se utilizzare il modificatore della linea del fiume o della cima della collina sopra di esso.

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 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.

Torrenti e Fiumi influenzano il combattimento, vedi 14.1 e 14.2.

**7.8.1** Indipendentemente dai modificatori le unità attaccanti non possono mai avere la propria forza di attacco diminuita di più di uno a causa del terreno.

Eccezione: Isonzo, vedi 14.2

## 7.9. Attacchi sul Fianco

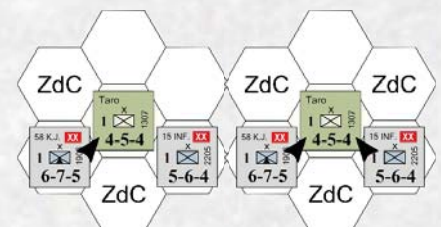
Se cinque dei sei esagoni adiacenti al difensore sono occupati da una unità nemica, o dalla ZdCN di una unità nemica attaccante, e nessuno di questi cinque esagoni è occupato da unità amiche, il difensore è considerato "attaccato sul fianco".

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.

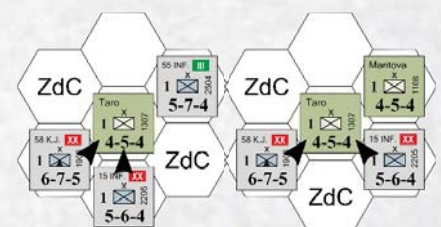
Esempio 1: La 15<sup>a</sup> Brigata non sta partecipando all'attacco, di conseguenza la sua ZdC non viene considerata. Nel caso avesse partecipato all'attacco, si sarebbe creata una situazione di Attacco sul Fianco.



No Attacco sul Fianco

Attacco sul Fianco

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



No Attacco sul Fianco

Attacco sul Fianco

Esempio 3: La Brigata Mantova nega la ZdC della 15<sup>a</sup> Brigata attaccante.

## 8. PROCEDURA DEL COMBATTIMENTO

In Inferno sull'Isonzo 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 di 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) o una difesa in Trincea (12.5). 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 sulla Tabella dei Risultati di Combattimento per ogni rapporto superiore a 4:1.

*Esempio:* Con un rapporto di 6:1, l'attaccante tirerebbe sulla 4:1 con -2

### 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 di livelli che hanno partecipato al combattimento (in attacco e in difesa).

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

⇒ **GRANDE:** Se il combattimento comprende un totale di otto 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. 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 A-H, 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.

**9.2.2 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 o entrambe le priorità sopra citate, subiscono una modifica di +2 al dado sulla Tabella delle Perdite nella Fase Cinque del combattimento.

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 Torrente senza un ponte subiscono una Riduzione di Efficienza di 1.

**9.2.4 Impossibile ritirarsi:** Le unità non possono ritirarsi attraverso unità nemiche o attraverso un Fiume senza ponte. Se una unità non è in grado di ritirarsi, subisce un MLD aggiuntivo di +2 al dado sulla Tabella delle Perdite, per un totale di +4 (+2 per non aver soddisfatto le priorità per la ritirata e +2 per l'impossibilità di ritirarsi) e rimane sul posto.

### 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.

**Eccezione:** nel caso di avanzata dopo il combattimento in un esagono di trincea nemica una sola pedina (scelta dal giocatore attaccante) può avanzare.

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 5 della Procedura del Combattimento.

**RISULTATI POSSIBILI:**

-: Nessun Effetto.

#: # di riduzioni dell'Efficienza di Combattimento.

**9.4.1 MLD sulla Tabella delle Perdite:** Le seguenti Modifiche al Lancio del Dado (MLD) influenzano il lancio del dado sulla TdP:

1) Risultato sulla TRC (9.1).

2) Valore di Artiglieria totale dell'avversario:

**0:** +0

**1-2:** +1

**3-4:** +2

**5-6:** +3

**7-8:** +4

**9:** +5

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

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

5) Effetto delle Trincee (vedi 12.5)

6) Attacchi a rapporti alti: per l'attaccante -1 per ogni rapporto di quota superiore a 4:1.

**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. EFFICIENZA DI COMBATTIMENTO E PERDITA DI LIVELLI

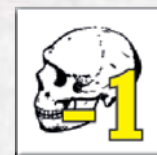
**Nota del Disegnatore:** In *Inferno sull'Isonzo* la perdita di Efficienza di Combattimento considera tutti i fattori che possono influire sul comportamento di una unità in battaglia, dalle perdite umane, al morale, alla fatica.

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

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

### 10.1. Effetti dell'Efficienza di Combattimento Ridotta

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



Efficienza di Combattimento Ridotta -1



Efficienza di Combattimento Ridotta -2

### 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 *IsI* i Bersaglieri sono considerati fanteria) e di Fanteria da Montagna possono recuperare EdC perduta 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 rimpiazzi.*

**10.3.1 Requisiti:** Per condurre un Recupero dell'EdC, una unità deve essere Rifornita e deve spendere 4 PM. Inoltre, l'unità deve essere ad almeno **tre** esagoni di distanza da qualsiasi unità nemica (cioè con due esagoni interposti).

*Per gli Italiani vedi anche 14.3.1*

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

*Eccezione: vedi 13.2*

## 11. 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 viene determinata durante la Fase dei Rifornimenti amica, e dura fino alla successiva 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.



Rifornimenti Scarsi (LS) -1



Senza Rifornimenti (OOS) -2, VA=0

### 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) o ferrovia 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) Un esagono 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).

**11.4.1** Le linee di Rifornimento possono attraversare i Fiumi sui ponti senza penalità, altrimenti il Fiume aumenta di 3 esagoni la lunghezza della linea.

## 11.5. Attrito

Se una unità con già 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. REGOLE PARTICOLARI

### 12.1. Unità da Montagna

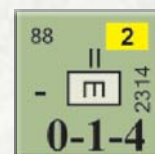
Le unità di Fanteria da Montagna erano composte da truppe addestrate per essere impiegate nei combattimenti sulle Alpi, quindi sono le più adatte per combattere nei terreni di Montagna. Quando combattono nei terreni di Montagna (si considera sempre il terreno nell'esagono del difensore), le unità di 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. Genio Pontieri

Le unità del Genio Pontieri non hanno ZdC, non possono attaccare, possono assorbire perdite solo se sono l'unica pedina rimasta nell'esagono, e non aggiungono il loro valore di difesa all'esagono se in *stack* con altre unità da combattimento amiche.

Le unità del Genio Pontieri possono costruire ponti di barche o riparare ponti distrutti. Per costruire o riparare un ponte, il giocatore deve controllare entrambi gli esagoni della riva del fiume. Alla fine della fase dei rinforzi amica, prima che vengano effettuati i movimenti girate l'unità Genio dalla parte del ponte o rimuovere il segnalino di ponte distrutto.

Nel momento in cui un'unità nemica arrivasse adiacente ad un ponte di barche l'unità torna sul lato Genio e viene piazzata in un esagono non occupato dal nemico all'estremità





del ponte. Un'unità di Genio sul lato ponte può essere volontariamente riportata sul lato Genio all'inizio di qualsiasi Fase di Movimento.

I ponti di barche non hanno strade che attraversano il Fiume su di essi, ma la linea di rifornimento può attraversarli senza penalità. I ponti stradali o ferroviari riparati riattivano anche la strada o la ferrovia su di essi.

### 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 **entro due esagoni**, o in *stacking* ad essa, sia in attacco che in difesa (il raggio è calcolato sempre dall'unità di Artiglieria all'esagono difendente).

Unità di artiglieria pesante possono aggiungere il loro VA ad una unità **entro tre 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 o sparano sono girate sul loro lato "Mov".



Una unità di artiglieria "Mov" che non muove durante una Fase di Movimento può essere voltata sul lato in batteria. Le unità di artiglieria "Mov" non possono supportare nessun combattimento.

**12.3.1** Le unità di artiglieria possono attraversare il fiume Isonzo solo su ponti, **non** su ponti di barche.

Le unità di Artiglieria italiane ad Est del Fiume Isonzo possono muovere solo su Strada Principale, o esagoni di Pianura.

### 12.4. Tattiche di Infiltrazione

Le unità con capacità di infiltrazione (in IsI solo la pedina I Assalto degli Arditi) pagano solo +1 MP per spostarsi da EZdC a EZdC della stessa unità, inoltre possono usare le Strade in EZdC (eccezione a 4.2.1) e ignorano la regola 6.3.1.



Gli attacchi delle unità capaci di Infiltrazione sono sempre Attacchi di Fianco.

Gli attacchi di infiltrazione contro gli esagoni di Trincea nemica non ricevono il MLD di +2 per l'Attaccante sulla TdP, il Difensore riceve comunque il MLD di -2.

In attacco le unità con capacità di infiltrazione devono prendere la prima riduzione di EdC.

### 12.5. Trincee

Esistono due tipi di trincee, amiche e nemiche. I giocatori ricevono vantaggi solo dalle trincee amiche.



Le unità in difesa in Trincee amiche ricevono 1 spostamento di colonna a sinistra sulla TRC.

Gli attacchi effettuati contro trincee hanno un DRM di +2 sulla TdP per l'attaccante e un DRM di -2 per il difensore.

#### Eccezione: Attacchi di infiltrazione

**12.5.1** Unità in trincee amiche possono tentare di rifiutare 1 esagono di ritirata. Per evitare la ritirata il giocatore, dopo avere assegnato le perdite, deve tirare 1d6: se il risultato è uguale o inferiore alla Forza di Difesa dell'unità nell'esagono (nel caso di più unità considerate quella con la forza maggiore) il difensore può scambiare un esagono di Ritirata con una riduzione della EdC, se è superiore, il difensore deve ritirarsi e subire una riduzione della EdC.

I risultati di Ritirata sulla CRT sono ignorati dalle unità attaccanti da esagoni di Trincea amiche.

Solo una Brigata/Reggimento e un Battaglione possono avanzare dopo il combattimento in un esagono di Trincea nemica.

## 13. 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 in cui entrano.



Turno di ingresso

Nella Fase dei Rinforzi del Turno in cui entra in gioco, piazzate l'unità sulla mappa in uno degli esagoni di bordo mappa amico con la bandiera e non occupato dal nemico.

### 13.1. Riserve

Diverse brigate Italiane iniziano il gioco in riserva. Le unità che iniziano sulla mappa in stato di Riserva hanno una "R" dopo l'esagono di piazzamento, le altre sono indicate nel box Riserve sulla mappa.

A partire dal TG 2, durante la Fase C1 della sequenza di gioco l'Italiano tira un dado e segna il risultato sulla Tabella Ris/Rimp. sulla mappa. Questi punti possono essere accumulati da un turno ad un altro, ma non si può mai averne più di 9.

Nella Fase dei Rinforzi il giocatore italiano può rilasciare delle brigate in Riserva al costo di 1 PV per unità. Per ogni brigata rilasciata deve spendere anche un punto sulla Tabella Ris/Rimp. Le brigate in Riserva inizialmente sulle mappa rimuovono il segnalino di Riserva, le altre entrano come Rinforzi.

### 13.2. Rinforzi di emergenza

Il giocatore A-H a partire dal TG 7 nella Fase dei Rinforzi può prendere una propria unità dalle perdite e farla entrare come rinforzo (con un solo livello nel caso l'unità ne avesse due) al costo di 1 PV.

## 14. TERRENO DI GIOCO

Alcuni tipi di terreno hanno un notevole impatto sulla battaglia.

### 14.1. Fiumi, Torrenti e Cime

Le unità che muovono attraverso un Fiume o torrente spendono 1 Punto Movimento aggiuntivo, e ogni unità che attacca attraverso un lato di

esagono di Fiume o torrente ha la forza di attacco diminuita di UNO (1). Nel calcolare l'altitudine di un esagono le unità che attaccano da esagoni di torrente si considerano sempre essere più in basso di tutte quelle in esagoni adiacenti.

Le unità che si difendono da esagoni di Cima si considerano sempre essere più in alto di tutte quelle in esagoni adiacenti (anche di Cima).

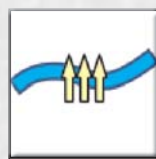


#### 14.2. Isonzo

L'Isonzo è un fiume particolarmente profondo e ripido, di conseguenza si applica quanto segue invece di 14.1.



Solo una Brigata/Reggimento e un Battaglione possono muovere o attaccare attraverso un lato di esagono dell'Isonzo per TG. Le unità possono attaccare o attraversare l'Isonzo solo usando un ponte o iniziando la Fase di Movimento in *stack* con un'unità del Genio e in questo caso possono muovere di un solo esagono.



Potete usare la pedina di Attraversamento del Fiume per registrare che il lato dell'esagono è stato attraversato.

Le unità che attaccano attraverso un lato di esagono dell'Isonzo hanno la forza di attacco dimezzata (arrotondata per eccesso).

Le Vie di Rifornimento che attraversano l'Isonzo in un esagono senza ponte aggiungono 3 esagoni alla lunghezza della linea di rifornimento (11.4).

#### 14.3. Altopiano della Bainsizza

Il terreno di questo altopiano era arido, senz'acqua e con una rete stradale molto scarsa. Durante il periodo dell'attacco italiano la rete di approvvigionamento non è stata in grado di rifornire adeguatamente l'offensiva.

**14.3.1** L'Italiano deve spendere anche un punto dalla Tabella Ris/Rimp (per ogni unità) per recuperare l'EdC di una propria unità (10.3) che si trova oltre la linea iniziale delle trincee italiane.

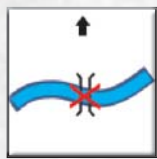
#### 14.4. Ponti

Sulla mappa in tutti gli esagoni dove una strada/ferrovia attraversa un fiume (incluso l'Isonzo) si considera essere presente un ponte.

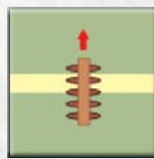
I ponti in ZdC o adiacenti a unità amiche possono essere fatti saltare nel momento in cui un'unità nemica arriva adiacente ad essi, tirando 1-4 con 1d6 (in caso di successo piazzate una pedina di ponte distrutto). Un successo distrugge tutti i ponti nell'esagono.

Nella Fase C della sequenza di gioco un giocatore può sempre far saltare un ponte se ne controlla entrambe le estremità.

Unità di Artiglieria invece di prendere parte ad un attacco possono bombardare un ponte con una delle sue estremità nel proprio raggio. Per bombardare il giocatore tira 1d6 per ogni unità di Artiglieria bombardante, se il risultato è uguale o inferiore all'AV dell'Artiglieria, il ponte è interrotto (piazzate la pedina relativa oppure invertire l'unità del Genio nel caso di un ponte di barche).



Ponte distrutto



Ponte di barche

#### 15. CONDIZIONI DI VITTORIA

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

I punti vittoria si guadagnano conquistando obiettivi geografici e si perdono impiegando unità di Riserva. Le Località e le Cime delle Montagne in territorio nemico all'inizio del gioco sono Obiettivi.

Un Obiettivo Nemico viene catturato quando un'unità amica è stata l'ultima ad entrare nell'esagono alla fine della partita.

Ternova (2808), Chiapovano (2205) e Grahovo (1301) valgono 2 PV, tutte le altre località valgono 1 PV. Le Cime delle Montagne conquistate valgono 2 PV. L'Italiano perde 1 VP per ogni unità di Riserva rilasciata (13.1) e guadagna

1 PV per ogni rinforzo di emergenza A-H (13.2).

Se in qualsiasi momento della partita una unità A-H entra in Gorizia avviene una vittoria strategica automatica A-H

**2 o MENO VP:** Vittoria Strategica Austroungarica

**3-14 VP:** Vittoria operativa Austroungarica

**15-24 VP:** Pareggio

**25-39 VP:** Vittoria operativa Italiana

**40+ VP:** Vittoria strategica Italiana

#### 16. BIBLIOGRAFIA

Gianni Pieropan, *Storia della Grande Guerra sul fronte Italiano* - Mursia. Ufficio Storico dell'Esercito Italiano, *L'Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-18)* - Ist. Poligrafico dello Stato.

Gianni Baj-Macario, Anton von Pitreich, *Prima di Caporetto. La decima e l'undicesima battaglia dell'Isonzo* - LEG.

Guido Alliney, *Bainsizza 1917* - LEG  
Giulio Primicerj, *1917 Lubiana o Trieste?* - Mursia.

Enrico Caviglia, *La Battaglia della Bainsizza* - Mondadori.

Roberto Bencivenga, *La Battaglia della Bainsizza* - Gaspari.

Mark Thompson, *The White War* - Faber & Faber.

Edmund Glaise-Horstenau, *Österreich-Ungarns Letzter Krieg, 1914-1918* - Verlag der Militärwissenschaftlichen Mitteilungen.

#### GIOCHI:

Andrea Brusati, *Inferno sugli Altopiani*, Para Bellum magazine I  
Michael Resch, *Battle for Galicia, 1914*, Oregon Consim Games.

#### 17. CREDITI

**AUTORE:** Andrea Brusati

**SVILUPPO:** Piernennaro Federico

**GRAFICA:** Giulia Tinti

**GRAFICA MAPPA:** Dan Marcolini

**PLAYTEST:** Flavio Acquati, Fabio Ciochi, Stefano Cossettini, Marco Ferrari, Raffaele Iannuzzi, Marco Villa.

**RINGRAZIAMENTO SPECIALE** a Michael Resch