

Gli Arditi nella Grande Guerra

Fiamme d'assalto

di *Gottardo Zancani*



GIOCO: Fiamme d'assalto

1. COMPONENTI DEL GIOCO

2. UNITÀ DI ARDITI

3. TEST ATTRIBUTO

4. FERITE

5. PUNTI ARDIMENTO

6. PREPARAZIONE DEL GIOCO

**7. PANORAMICA
DELLA PARTITA**

8. FASE 1: TERRA DI NESSUNO

8.1. Punti Comando

8.2. Selezione Unità

8.3. Risoluzione della carta
“Terra di Nessuno”

9. FASE 2: TRINCEA NEMICA

9.1. Punti Comando

9.2. Selezione dell’unità

9.3. Risoluzione della
carta “Trincea”

10. VETERANI

11. MISSIONI

Missione 1 - Addestramento 10

Missione 2 - Assalto 10

Missione 3 - Contrattacco 10

Missione 4 - Senza tregua 11

Missione 5 - Assalto alla trincea di
supporto 11

12. GIOCO COOPERATIVO

13. CREDITI

Fiamme d'assalto è un gioco in solitario che permette di ricreare gli assalti alle trincee austro-ungariche da parte degli Arditi tra il 1917 e il 1918.

1. COMPONENTI DEL GIOCO

Il gioco comprende:

- ➔ Questo regolamento
- ➔ 1 plancia di gioco A4 (fronte/retro)
- ➔ 2 fogli A4 di carte da ritagliare
- ➔ 31 Pedine

Sono necessari anche almeno tre dadi a 6 facce (non inclusi).

2. UNITÀ DI ARDITI

Ognuna delle cinque Unità di Arditi presente sulla plancia A rappresenta una coppia di Arditi (l'operare in coppia fu una delle innovazioni introdotte dagli Italiani nel formare il nuovo Corpo).

Ogni Unità ha quattro attributi: Agilità, Combattimento, Coraggio e Riflessi, rappresentati da un numero da 2 a 5. Ciascuna Unità ha un identificatore (un valore numerico da 1 a 5) in alto a sinistra usato per la selezione casuale delle unità.



3. TEST ATTRIBUTO

In numerose occasioni occorrerà effettuare un Test Attributo: questi test sono indicati dalla presenza del testo NOME ATTRIBUTO (DIFFICOLTÀ) su una delle carte.

Esempio: CORAGGIO (7)
rappresenta un test dell'attributo CORAGGIO con una difficoltà uguale a 7. Per superare un test occorre tirare un dado, aggiungere il

valore dell'attributo dell'unità attiva e confrontarlo con la difficoltà del test: se il totale è uguale o superiore il test è superato, altrimenti il test è fallito.

A seguito di un test fallito l'unità attiva soffre una ferita.

4. FERITE

La prima volta che un'unità viene ferita collocate sulla corrispondente casella una pedina "ferita" sul lato con una sola croce: non vi sono effetti associati alla prima ferita.

Quando l'unità soffre una seconda ferita girate la pedina: da ora in poi ogni test attributo subirà un modificatore di -1.



Se un'unità soffre una terza ferita viene eliminata dal gioco.

5. PUNTI ARDIMENTO

La tabella Punti Ardimento sulla plancia viene usata per tenere traccia dei Punti Ardimento a disposizione del giocatore (tali punti rappresentano la coesione della squadra e il supporto delle altre squadre di Arditi).

In ogni momento del gioco è possibile spendere un Punto Ardimento per ritirare un dado (eccezione: i tiri di dado per il combattimento dei nemici non possono essere tirati nuovamente).

6. PREPARAZIONE DEL GIOCO

➔ Sopra ciascuna Unità di Arditi sulla plancia posizionare una pedina Granate con il numero "4" visibile in alto.



➔ Mescolate le carte "Terra di Nessuno" e posizionate il mazzo coperto sul tavolo.

➔ Scegliete una delle missioni (vedi capitolo 11 più avanti).

➔ Mescolate le carte "Trincee": dividete il mazzo in due parti più o meno uguali. Prendete una carta "Obiettivo" a caso e mescolatela con uno dei due mazzetti. Posizionate

il secondo mazzetto sopra quello contenente l'obiettivo.

➔ Mettere la pedina "Ardimento" nella tabella Punti Ardimento sulla plancia sul quattro.



➔ Posizionate le pedine "Nemico" in un contenitore opaco (verranno estratte a caso durante il gioco).

7. PANORAMICA DELLA PARTITA

Una partita si compone di due fasi:

- ➔ **Terra di Nessuno:** in questa fase le unità dovranno avanzare lungo la terra di nessuno per raggiungere le postazioni nemiche.
- ➔ **Trincee nemiche:** in questa seconda fase le unità si muovono nelle trincee nemiche verso l'obiettivo stabilito dalla missione.

8. FASE 1: TERRA DI NESSUNO

La sequenza di gioco in questa fase è la seguente:

- 1) Una nuova carta "Terra di Nessuno" (TdN) viene pescata dal mazzo e messa a faccia in su sul tavolo.
- 2) Vengono generati i Punti Comando (PC) disponibili per questa fase; i PC sono immediatamente utilizzati.
- 3) Selezione dell'unità.
- 4) Se sono state girate cinque carte TdN si procede alla fase delle Trincee, altrimenti si inizia una nuova sequenza a partire da 1.

8.1. Punti Comando



Tirate 3 dadi: scartate i risultati "1" o "2". Ogni risultato di 3 o più fornisce un Punto Comando (PC). È ora

possibile spendere i PC come segue:

- 1 PC:** usato come modificatore per un tiro di dado. Collocate una pedina PC sulla carta TdN (massimo 1).
- 2 PC:** guadagna un Punto Ardimento (massimo 4 punti).

2 PC: seleziona una Unità per la fase di risoluzione della carta TdN.

I PC non utilizzati sono persi a fine turno.

8.2. Selezione Unità

Spendendo 2PC è possibile selezionare l'unità che sarà considerata attiva in questa fase; in caso contrario si deve tirare un dado: il risultato del tiro indica l'identificatore dell'unità da selezionare. Se non c'è in gioco l'unità corrispondente è possibile scegliere una delle unità presenti.

8.3. Risoluzione della carta "Terra di Nessuno"

Fuoco nemico



Coraggio **7**

Se il test ha successo guadagna un PC da poter utilizzare nelle trincee

Terra di Nessuno

Risolvere il test presente sulla carta: una pedina PC posizionata sulla carta fornisce un modificatore positivo di +1 al test.

La carta "Cecchino" non prevede un test: si deve invece tirare un dado, e se il risultato è uguale o superiore al valore della carta l'unità attiva soffre una ferita. Non vi sono modificatori a questo tiro di dado.

Alcune carte TdN permettono di guadagnare dei PC da poter usare nelle fasi delle trincee: usare le pedine PC per tracciare questi punti.

Durante la Fase delle Trincee, eventuali pedine PC possono essere utilizzati in aggiunta ai PC generati dal tiro dei dadi. Una volta utilizzati questi PC sono scartati.

9. FASE 2: TRINCEA NEMICA

La sequenza di gioco in questa fase è la seguente:

- 1) Vengono generati i Punti Comando (PC) disponibili per questa fase.
- 2) Una nuova carta "Trincea" viene pescata dal mazzo e collocata a faccia in su.

Eccezione: se la carta Obiettivo è già sul tavolo non si pescano carte.

- 3) Se presente, si determina l'evento della carta.
- 4) È possibile ora spendere i PC disponibili.
- 5) Selezione dell'unità da attivare.
- 6) Si determina la presenza di forze nemiche
- 7) Si risolve l'effetto delle bombe
- 8) Si risolve il Fuoco nemico

9) Si risolve infine il Combattimento corpo a corpo

10) Se l'ultima carta girata era la carta Obiettivo ed è stata scartata, la missione è completata, altrimenti si inizia una nuova sequenza a partire da 1.

9.1. Punti Comando

Tirate 3 dadi: scartate i risultati "1" o "2". Ogni risultato di 3 o più fornisce un Punto Comando (PC). I PC possono essere spesi durante la fase come segue:

1 PC: usato come modificatore per un tiro di dado. Collocate una pedina PC sulla carta Trincea (massimo 1).

1PC: una Unità può passare una bomba ad un'altra Unità.

1 PC: lancio di una bomba. Collocare una pedina Bomba sulla carta Trincea (massimo 1).

2 PC: guadagna un Punto Ardimento (massimo 4 punti).

2 PC: seleziona una Unità per la fase di risoluzione della carta Trincea.

2 PC: girare la carta "Pistole Mitragliatrici".

I PC non utilizzati sono persi a fine turno.

9.2. Selezione dell'unità

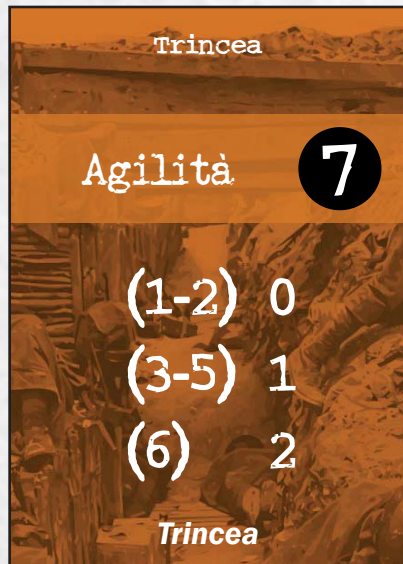
Spendendo 2PC è possibile selezionare l'unità che sarà considerata attiva in questa fase; in caso contrario si deve tirare un dado: il risultato del tiro indica l'identificatore dell'unità da selezionare. Se non c'è in gioco l'unità



corrispondente è possibile scegliere una delle unità presenti.

9.3. Risoluzione della carta "Trincea"

Risolvere il test indicato sulla carta (se presente): una eventuale pedina PC posizionata sulla carta fornisce un modificatore positivo di +1 al test.



9.3.1. Forze Nemiche

Le forze nemiche sono rappresentate da pedine che presentano sul retro il solo valore di corpo a corpo (su sfondo nero) e sul fronte anche il fattore di fuoco (su sfondo rosso). Il

retro rappresenta l'unità soppressa e quindi ha un valore di corpo a corpo inferiore.



Tirare un dado e consultare la tabella presente sulla carta Trincea attiva: pescare il numero di unità nemiche indicato e posizionare le pedine a faccia in su (con il fattore di fuoco visibile) nel box Forze Nemiche sulla plancia nell'ordine con cui sono state pescate.

9.3.2. Utilizzo delle bombe

Ogni unità inizia la missione con 4 bombe a mano: spendendo 1 PC è possibile utilizzare una delle bombe disponibili per sopprimere (e potenzialmente eliminare) le forze nemiche. Ridurre il numero delle bombe ruotando la pedina presente sull'unità attiva (girare la pedina se necessario) e tirare tre dadi:

- ➔ Un risultato di "1" rappresenta un tiro non efficace.
- ➔ Ogni risultato tra "2" e "5" ottiene un punto Soppressione: girare la prima pedina nemica da fronte a

retro. Se tutte le pedine nemiche sono già state girate ignorate questo risultato.

- ➔ Ogni risultato di "6" elimina un nemico: rimuovere la prima pedina posizionata a faccia in su (se non è possibile rimuovere la prima pedina).

9.3.3. Fuoco Nemico

Se vi sono unità nemiche in gioco, per ciascuna pedina a faccia in su (con il fattore di fuoco visibile) si tira un dado. Se il risultato è maggiore o uguale al fattore di fuoco l'unità attiva soffre una ferita.

Se la carta Trincea corrente contiene un fattore di fuoco (numero bianco in un quadrato rosso) si deve tirare un dado aggiuntivo, seguendo la stessa procedura descritta per le unità nemiche.

9.3.4. Combattimento corpo a corpo

Se vi sono unità nemiche in gioco, si procede ora con il combattimento usando la seguente sequenza:

- 1) Si tira un dado e si somma al risultato l'attributo di Combattimento dell'unità attiva
- 2) Si tira un secondo dado e si sommano i punti Combattimento del primo nemico
 - ➔ Se il valore ottenuto dall'unità attiva (punto 1) è inferiore o uguale a quello ottenuto dal nemico, l'unità attiva subisce una ferita.
 - ➔ Se il valore ottenuto dall'unità attiva è maggiore di quello ottenuto dal nemico, l'unità nemica viene scartata.
- 3) Se non ci sono più nemici il combattimento è terminato e la carta viene scartata, altrimenti si inizia un nuovo round di combattimento dal punto 1. Se la carta corrente era l'Obiettivo la Missione è terminata.

Se l'unità attiva viene eliminata il combattimento termina immediatamente e la carta Trincea corrente viene scartata. Se la carta corrente era l'Obiettivo la carta *non* vien scartata.

Tutte le pedine nemico ritornano nel contenitore opaco a fine combattimento.

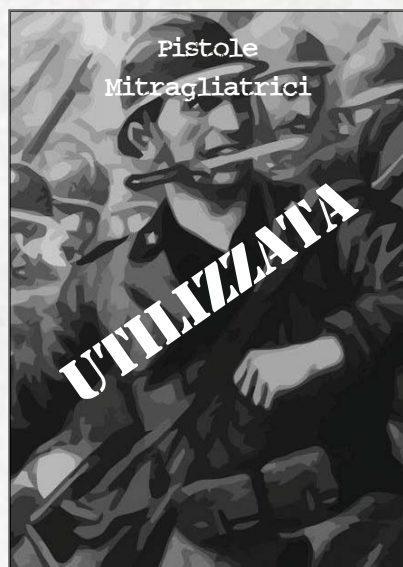


9.3.5. Pistole mitragliatrici



L'unità Pistole Mitragliatrici (PM) rappresenta la squadra di Arditi, armata appunto di PM, che dava supporto agli assaltatori.

In qualsiasi momento nella fase delle Trincee Nemiche prima di determinare le forze nemiche è possibile utilizzare l'unità PM: si tira in questo caso un dado e, consultando la tabella sulla carta, si ottengono dei punti Soppressione aggiuntivi alla carta Trincea corrente. Come per le Bombe, ogni punto Soppressione permette di girare la prima pedina nemica da fronte a retro. Una volta utilizzata, piazzate sull'unità PM una carte Utilizzata. Per rimuovere questa carta occorre spendere 2 Punti Comando, rendendo l'unità di nuovo utilizzabile.



9.3.6. Carte Trincea Speciali

Due carte Trincea richiedono un passo ulteriore alla fine del combattimento.

GRANATE. Se la carta

Trincea contiene il testo "GRANATE" a fine combattimento l'unità attiva può tirare un dado e recuperare un numero di Bombe uguale a metà del risultato ottenuto (arrotondato per eccesso).

DIFESA. L'unità attiva dovrà essere lasciata a difesa della posizione corrente e viene quindi rimossa dal gioco.

Eccezione: se è rimasta una sola Unità disponibile si deve scartare la carta delle Pistole Mitragliatrici.

10. VETERANI

Una unità che abbia superato due Missioni può migliorare uno dei suoi attributi incrementandolo di un punto. Collocate la corretta pedina "Veterano" sull'attributo come promemoria.



11. MISSIONI

Missione 1 - Addestramento

Obiettivo: Nessuno.

In questa missione non si usano carte Obiettivo: le carte Trincea sono mischiate per formare un mazzo, e la missione termina quando è stata pescata la quinta carta Trincea.

Missione 2 - Assalto

Obiettivo: scegliere una carta Obiettivo a caso.



Missione 3 - Contrattacco

Obiettivo: Nessuno.

In questa missione non si gioca la fase Terra di Nessuno. Non si usano carte Obiettivo: le carte Trincea sono mischiate per formare un mazzo e tre carte sono scartate. La missione termina quando è stata pescata l'ultima carta Trincea.

Quando si determinano le forze nemiche applicare un modificatore di +1 al dado. Con un risultato di "7" aggiungere alle forze nemiche una unità che non può essere né soppressa né eliminata dalle bombe o PM.

Missione 4 - Senza tregua

Obiettivo: scegliere una carta Obiettivo a caso.

L'unità "Pistole Mitragliatrici" non è disponibile in questa missione.

Missione 5 - Assalto alla trincea di supporto

Primo Obiettivo: Trincea di Collegamento.



Utilizzare come primo obiettivo la carta “Trincea di Collegamento”: una volta raggiunta questa carta procedere come segue:

- Rimescolare tutte le carte Trincea.
- Prendere 8 carte Trincea.
- Scegliere una carta Obiettivo a caso.
- Mescolare la carta Obiettivo con le 8 carte trincea.
- Iniziare una nuova fase “Trincee Nemiche” usando il nuovo mazzo di carte Trincea.

12. GIOCO COOPERATIVO

La partita cooperativa permette a due giocatori di partecipare allo scontro. In questa modalità si usa la plancia B. Ciascun giocatore prende il comando

di due unità (identificate 1 e 2), ciascuna con 4 bombe, e una PM.

Ignorate tutti i riferimenti alle PM nelle regole base in questa modalità. Le carte PM sono ora considerate delle Unità a tutti gli effetti (e quindi possono essere selezionate e/o subire ferite). Le PM hanno un attributo speciale FUOCO rappresentato da due valori. Per usare questo attributo si deve spendere 1 PC: si tirano a questo punto due dadi, uno per ciascun valore di FUOCO, e se i valori ottenuti sono uguali o superiori all'attributo si ottiene un punto soppressione, utilizzabile come nelle regole base. Un giocatore può usare la propria PM per fornire supporto all'altro giocatore.

Pistole Mitragliatrici	
AGILITÀ	3
COMBATT.	1
CORAGGIO	3
FUOCO	4 5

La sequenza di gioco rimane la stessa del gioco in solitario, con queste differenze:

- **Punti Comando.** Ciascun giocatore tira due dadi per generare i propri punti comando: i PC generati sono usati da ciascun giocatore in autonomia, ma è possibile collaborare per ottenere un Punto Ardimento.
- Quando si pesca una carta (TdN o Trincea) un giocatore può decidere di selezionare una delle proprie unità spendendo 1 PC (invece di 2). In caso contrario uno dei giocatori deve scegliere di agire nel turno: l'unità da attivare tra quelle del giocatore viene scelta a caso tirando un dado e scegliendo l'unità “1” se il risultato è dispari o quella “2” se è pari.

13. CREDITI

Autore: Gottardo Zancani

Grafica: Gottardo Zancani, Giulia Tinti

Playtester: Marco Campari,

Piergennaro Federico, Andrea Sbragia, Dr. Michael Pertsinakis, Marco Morosi

