



Otto von Below Luigi

Caporetto 1917

La Grande Guerra Vol.III



Capello

v.1.0P

1.0 INTRODUZIONE	2	15.0 DISORGANIZZAZIONE	16
2.0 COMPONENTI	2	16.0 PERDITE DI STEP	16
3.0 TERMINI DEL GIOCO	3	17.0 TRINCEE	16
4.0 SEQUENZA DI GIOCO	4	18.0 ARTIGLIERIA	17
5.0 RINFORZI	5	19.0 FIUME ISONZO	18
6.0 LOGISTICA	5	20.0 RECUPERO	18
7.0 COMANDO	6	21.0 REGOLE SPECIALI	18
8.0 METEO	7	22.0 NEBBIA DI GUERRA (Reg.Opz.)	20
9.0 RIFORNIMENTI	7	23.0 CONDIZIONI DI VITTORIA	20
10.0 MOVIMENTO	8	24.0 SCENARIO 1	21
10.1 MOVIMENTO TATTICO	9	25.0 SCENARIO 2	23
10.2 DICHIARAZIONE DI ASSALTO	9	26.0 SCENARIO 3	24
10.3 MOVIMENTO DEI NON ATTIVATI	10	27.0 SCENARIO 4	24
10.4 MARCIA FORZATA	10	28.0 MAPPA DI TOLMINO	24
11.0 RAGGRUPPAMENTO	10		
12.0 COMBATTIMENTO	10		
12.1 FUOCO OFFENSIVO	11	ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI	24
12.2 FUOCO DIFENSIVO	13	CENNI STORICI	25
12.3 RISOLUZIONE DEGLI ASSALTI	14	NOTE DI PROGETTO	26
12.4 CONTRASSALTO	15	BIBLIOGRAFIA	27
13.0 ATTIVAZIONE COMPLETATA	15	RICONOSCIMENTI	27
14.0 REAZIONE GIOCATORE NON ATT.	15	SEQUENZA ABBREVIATA DI GIOCO	28

1.0 INTRODUZIONE

Caporetto 1917 è un gioco di livello operativo che simula i primi quattro giorni della più famosa battaglia in Italia della prima guerra mondiale. Le regole del gioco sono un'evoluzione dei precedenti giochi della serie, *Strafexpedition* e *Gorizia 1916*. Mentre i concetti di gioco sono stati mantenuti, alcuni aspetti essenziali, come la scala temporale, sono stati modificati. Ogni gioco si gioca con le sue regole.

Gli schieramenti contrapposti sono l'esercito austro-ungarico/tedesco (AHG) e l'esercito italiano (IT).

2.0 COMPONENTI

2.1 La mappa. Le mappe di gioco mostrano l'area su cui è stata combattuta la battaglia. Le mappe sono sovrapposte da una griglia esagonale (esagoni) che viene utilizzata per regolare il movimento e il fuoco. Ogni esagono contiene uno o più tipi di terreno. I vari tipi di terreno sono elencati nella Tabella degli effetti del terreno e sono discussi nelle regole di seguito. In molti casi vengono utilizzate approssimazioni del terreno reale per adattare le caratteristiche geografiche alla griglia esagonale.

Ogni esagono ha anche un livello di elevazione, ogni livello rappresentato da un colore diverso (vedi TEC). Quando in un esagono è presente più di un livello di elevazione, il livello rilevante è quello presente al **centro** dell'esagono.

È inclusa una piccola mappa, focalizzata sulla Testa di ponte di Tolmino, da usare per il dispiegamento e il fuoco dell'artiglieria, per evitare problemi di accatastamento nell'area. Su questa mappa possono essere posizionate solo unità di artiglieria in modalità batteria. Quando sono impostate in modalità movimento, vengono trasferite sulla mappa normale.

2.1.1 Scala di gioco. Ogni esagono rappresenta circa 900 metri di larghezza. Ogni turno di gioco rappresenta mezza giornata. I turni di gioco durano 12 ore e per ogni giorno c'è un turno di gioco AM e uno PM. I turni di gioco AM e PM sono **identici**.

2.2 I segnalini. Ci sono quattro tipi di segnalini in *Caporetto 1917*: unità di combattimento, unità di artiglieria, quartier generali di formazione (HQ) e segnalini informativi.

2.2.1 Unità di combattimento.

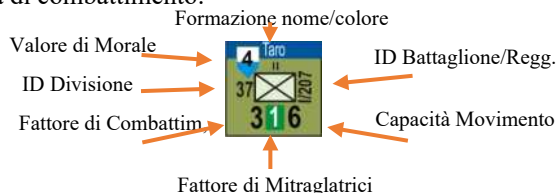
Questi segnalini rappresentano le unità militari sul campo di battaglia; sono per lo più delle dimensioni di un battaglione. Il lato anteriore del segnalino di un'unità di combattimento mostra la forza completa dell'unità; il lato posteriore mostra la sua forza ridotta (nelle unità a due step).

I tipi di unità di combattimento includono:

	Fanteria
	Fanteria di montagna
	Bersagliere
	Bicicletta

	Cavalleria
	Mitragliatrici
	Ingegnere
	Lanciafiamme
	Fanteria capace di infiltrazione

Unità di combattimento:



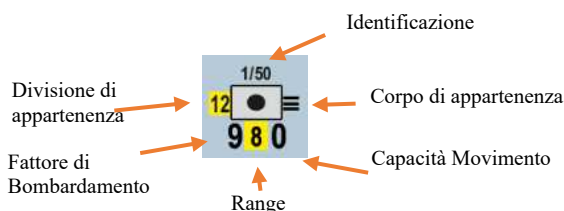
2.2.2 Unità di artiglieria.

Ogni unità di artiglieria rappresenta diverse batterie, non necessariamente corrispondenti a un "battaglione" in termini di dimensioni. Il lato anteriore di un'unità di artiglieria è il lato della modalità "fuoco" dell'unità, mentre il retro è il lato della modalità "movimento". Le unità di artiglieria mostrano il numero del Corpo a cui sono assegnate sulla destra del simbolo dell'unità e la Divisione sulla sinistra. Lo scudo nell'angolo in alto a sinistra identifica l'ala dell'unità di artiglieria nello scenario 1: grigio per ala sinistra, nero per ala destra.

Le unità di artiglieria includono:

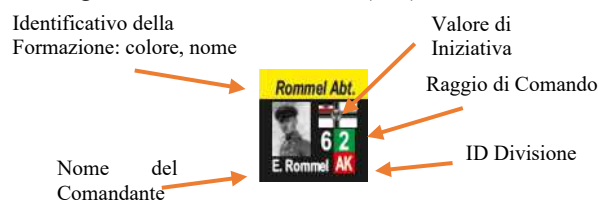
	Artiglieria leggera
	Artiglieria media
	Artiglieria pesante
	Bombardare / Minenwerfer

Unità di artiglieria:



2.2.3 Unità e formazioni. Le unità di combattimento sono raggruppate in "Formazioni", che generalmente corrispondono a reggimenti o brigate. Il comando di una formazione è rappresentato da un segnalino quartier generale (HQ). Le unità di combattimento e gli HQ hanno una barra orizzontale colorata sul lato superiore e un nome o un numero, per identificare la formazione a cui appartengono.

Quartier generale della formazione (HQ):



Il distintivo sotto il Valore di Morale è il Distintivo di Formazione per le unità italiane. Le unità austro-ungariche e tedesche mostrano l'area di reclutamento e il distintivo regionale accanto al numero di Formazione (vedi tabella sotto). La forma/colore di questo distintivo non ha effetto sul gioco.

	Slovenia
	Croazia
	Cechia (Boemia)
	Bosnia-Erzegovina
	Romania (Transilvania)
	Polonia (Galizia)
	Ucraina (Rutenia e Bucovina)
	Ungheria
	Austria
	Baviera
	Prussia
	Wuerttemberg
	Slesia
	Brandeburgo

Alcune unità sono unità indipendenti e non appartengono a formazioni specifiche. Queste unità non mostrano alcuna barra colorata nella parte superiore del loro segnalino. Possono essere assegnate a una formazione specifica durante le operazioni, come il giocatore ritiene opportuno (vedere 7.3 e 7.4). Le unità indipendenti possono appartenere a una divisione specifica. In questo caso possono essere attivate solo con formazioni della propria divisione.

2.2.4 Segnalini informativi. Sono usati per indicare condizioni specifiche per le unità negli esagoni. Il loro uso è spiegato nel regolamento.

2.2.5 Grafici e tabelle. L'uso di ogni grafico e tabella è spiegato nelle regole.

- Display delle formazioni (FD)
- Tabella degli effetti del terreno (TEC)
- Tabella degli assalti e tabella dei bombardamenti/ fuoco difensivo
- Schede con: Caselle delle unità eliminate e delle unità rese, Traccia dei punti logistici (LPT) e Traccia dei turni di gioco (GTRT)

2.2.6 Schede di setup. Qui vi sono le informazioni per disporre le unità per ogni scenario. NOTA: nella colonna della divisione ci sono i nomi del comandante della divisione

sotto l'ID della divisione. Non hanno segnalini o influenza nel gioco, sono solo per interesse storico.

2.2.7 Dadi. Nel gioco sono inclusi due dadi a sei facce.

3.0 TERMINI DI GIOCO

In questa sezione sono riassunti i termini più utilizzati durante il gioco:

Formazione e quartier generale della formazione: le unità di combattimento nel gioco sono raggruppate in formazioni che generalmente corrispondono a Brigate o Reggimenti. Ogni Formazione è identificata dal suo nome o numero e da una banda colorata nella parte superiore di ogni unità che le appartiene. Ogni Formazione ha un'unità HQ con un Valore di Iniziativa e un Raggio di Comando. L'unità HQ è il centro operativo della Formazione e rappresenta il centro di comando per le unità che appartengono alla Formazione. Non rappresenta ufficiali e personale reali sul campo, ma solo l'area delle operazioni e la capacità del personale. Il segnalino viene utilizzato anche durante la Fase di Comando, per decidere quali Formazioni saranno attivate durante il turno di gioco corrente.

Battaglione-equivalente : un battaglione-equivalente è costituito da: unità di dimensione battaglione, anche ridotta, unità o fino a quattro compagnie di fanteria generiche. Mitragliatrici (MG), Lanciapietre e Quartier Generali sono sempre esclusi da questo calcolo.

Raggio di comando : la distanza massima in esagoni a cui un'unità può trovarsi dal suo Quartier Generale di formazione mantenendo il comando.

Iniziativa del giocatore: Rappresenta la volontà di una parte di impegnare le proprie risorse nella battaglia. A *Caporetto 1917* l'iniziativa è sempre dalla parte dell'AHG.

Formazione attivata: la formazione scelta per ricevere sia il comando che il supporto logistico per intraprendere operazioni offensive durante l'attuale fase di azione.

Azione: tutte le attività intraprese dalle unità appartenenti a una Formazione Attivata sono collettivamente chiamate Azione. Le Azioni sono composte da Passi ordinati nella Sequenza della Fase Azione.

Giocatore attivo: il giocatore (squadra) che attiva una Formazione in una Fase Azione e condurrà Assalti nella stessa Fase. Il giocatore avversario è il giocatore Inattivo.

Punti logistici (LP): gli LP rappresentano lo sforzo logistico di ciascun giocatore. Rappresentano l'uso di risorse logistiche, come munizioni o materiali bellici, e il coordinamento delle operazioni di retrovia. Sono il "carburante" per qualsiasi attività offensiva o difensiva. A *Caporetto 1917* gli LP sono utilizzati solo dal giocatore IT.

Fattore di combattimento: rappresenta la forza di un'unità in combattimento. È per la maggior parte una funzione del numero di soldati nell'unità. Può essere ridotto dalle perdite subite.

Fattore mitragliatrice: rappresenta la potenza di fuoco di un'unità, costituita da mitragliatrici e armi di supporto, e la capacità di posizionarle e utilizzarle.

Valore morale: rappresenta il livello di addestramento ed esperienza dell'unità. Influisce sulla resistenza di un'unità e sulla sua capacità di sostenere la tensione del combattimento.

Fattore di bombardamento: rappresenta il numero e il calibro dei cannoni in un'unità di artiglieria.

Raggio (Range): un Raggio è un percorso di esagoni contigui. Tutti i raggi sono calcolati dall'esagono che proietta il range (escluso), all'esagono di destinazione (incluso). Le gittate includono la distanza massima in esagoni a cui un'unità di artiglieria può sparare, la distanza di linea di vista, il raggio di rifornimento e di comando.

Linea di Vista (LoS): Una linea retta tra due esagoni non adiacenti che consente alle unità in essi di osservarsi a vicenda. È bloccata da un esagono intermedio o da un terreno laterale di esagono più alto di quello presente nell'esagono di osservazione o bersaglio. Di solito è di SEI (6) esagoni. Può essere aumentata dall'altezza o ridotta dalle Condizioni Meteo.

Capacità di movimento: la capacità di un'unità, espressa in Punti Movimento, di muoversi sul campo di battaglia.

Zona di Controllo (ZoC): i sei esagoni che circondano immediatamente ogni unità di combattimento rappresentano la sua Zona di Controllo. Tutte le unità di combattimento (eccetto i Lanciapiammine) proiettano una ZoC. Le unità HQ e di Artiglieria non proiettano una ZoC. La Zona di Controllo di un'unità non si estende mai in esagoni in cui l'unità non può muoversi. Le ZoC non si estendono in Città, Boschi o esagoni o lati di **esagono di Trincea nemici**, né attraverso i lati di esagono di **Dirupi** o **Fiumi senza ponti**.

Trincee: nel gioco ci sono due tipi di trincee: nell'esagono e lungo il lato dell'esagono. Ogni trincea ha un livello, che va da 0 (distrutta) a 2, che rappresenta la quantità di terrapieni e misure difensive dispiegate. Tutte le trincee sono stampate sulla mappa. Una trincea con una doppia linea indica una trincea di livello 2 sulla mappa. Una linea singola indica il livello 1. Il livello 0 è rappresentato da un segnalino.

Disorganizzazione: la quantità di logoramento inflitto alle unità attraverso il combattimento. Può aumentare a causa di bombardamenti, mancanza di cibo e munizioni, stanchezza da combattimento, ecc. e si misura in Punti Disorganizzazione.

Soglia di resa: se il livello di disorganizzazione di un'unità è uguale o superiore al suo valore morale, la coesione dell'unità crolla. Quando è vicina al nemico, potrebbe arrendersi.

Punti Vittoria: i VP vengono guadagnati da ogni giocatore, in base a obiettivi geografici, perdite di unità o altre azioni di gioco. I Punti Vittoria vengono utilizzati per calcolare il vincitore della partita se non viene ottenuta una Vittoria Improvvisa.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

Selezionare uno degli Scenari disponibili e disporre le unità in base alle istruzioni specifiche. Il gioco si svolge a turni. In ogni turno di gioco (GT) eseguire le seguenti azioni nell'ordine elencato di seguito. In ogni Fase, se non specificato, le attività vengono svolte contemporaneamente.

1. Fase di rinforzo (5.0): le unità di rinforzo vengono posizionate sulla mappa, seguendo le istruzioni dello scenario (6.0). Gli LP vengono aggiunti alla Traccia dei Punti Logistici (LPT) per il giocatore IT.

2. Fase di comando (6.0, 7.0): ogni giocatore decide segretamente quale delle sue Formazioni attiverà durante questo turno. Se una Formazione viene scelta per l'attivazione, piazzare il segnalino HQ corrispondente sulla casella appropriata sul Display della Formazione. Il giocatore IT può piazzare un segnalino HQ di Formazione sul Display della Formazione spendendo un (1) Punto Logistico. Inoltre, per assegnare 5 unità di Artiglieria a una Formazione è necessario un Punto Logistico aggiuntivo (+1) (vedi regola 7.3). Non c'è bisogno di designare ora le unità di Artiglieria esatte che saranno assegnate alla Formazione; ciò avverrà nel momento in cui una Formazione verrà attivata. Gli LP spesi vengono immediatamente dedotti dal totale LPT.

L'AHG non usa LP e può attivare tutte le sue Formazioni in una GT. Le sue Formazioni non hanno bisogno di attacchi di artiglieria ora. Possono ricevere attacchi di artiglieria gratuitamente quando vengono attivate.

3. Fase di iniziativa: in *Caporetto 1917*, il giocatore AHG ha l'iniziativa in ogni scenario per tutta la durata della partita.

4. Fase meteo: il meteo è determinato storicamente. Controlla il GTRT per vedere quale condizione Meteo è in vigore per il Turno di Gioco corrente.

5. Fase di ingegneria:

5.1 I giocatori completano riparazioni di trincea (17.3)

5.2 I giocatori iniziano nuove riparazioni di trincea (17.3)

5.3 I giocatori possono far saltare i ponti (19.2)

5.4 Le unità di genieri con capacità di costruzione di ponti (vedere 21.1) possono posizionare segnalini "Costruzione di ponti" o completare la costruzione di ponti (vedere 19.3).

Ogni attività viene completata passo dopo passo, prima il giocatore AHG.

6. Fase di artiglieria: ogni giocatore posiziona le proprie unità di artiglieria sul lato "movimento" o "fuoco" (vedere 18.0).

6.1 I giocatori piazzano le loro unità di artiglieria sul lato "movimento" o "fuoco" (vedere 18.0). Vedere anche 18.2 per il piazzamento dell'artiglieria.

6.2 I giocatori possono effettuare l'interdizione d'artiglieria (12.1.6)

6.3 Il giocatore AHG può condurre un bombardamento preparatorio

6.4 Il giocatore AHG può condurre attacchi con gas/mine

Ogni attività viene completata passo dopo passo, prima il giocatore AHG.

7. Fase di azione AHG : il giocatore AHG prende il segnalino HQ di una Formazione che ha pianificato di attivare dal Display Formazione, lo posiziona sulla mappa secondo la regola 7.6 e poi segue i passaggi sottostanti:

- A. Movimento tattico e dichiarazione di assalto
- B. Bombardamento
- C. Fuoco difensivo (IT)
- D. Risoluzione delle aggressioni
- E. Dichiarazione di contro-assalto (IT)
- F. Fuoco difensivo di contro-assalto
- G. Risoluzione del contro-assalto (IT)
- H. Azione completata
- I. Reazione dell'avversario

Al termine dell'ultimo passaggio, il Giocatore AHG può eseguire un'altra Fase Azione, ripetendo la Fase 7 con un'altra Formazione che ha pianificato di attivare, oppure può "passare", lasciando al giocatore IT la decisione se passare alla Fase 8 o passare a sua volta.

8. Fase di azione IT : il giocatore IT posiziona il segnalino HQ della Formazione che ha pianificato di attivare dal display della Formazione, lo posiziona sulla mappa secondo la regola 7.6 e poi segue i passaggi sottostanti:

- A. Movimento tattico e dichiarazione di assalto
- B. Bombardamento
- C. Fuoco difensivo (AHG)
- D. Risoluzione delle aggressioni
- E. Dichiarazione di contro-assalto (AHG)
- F. Fuoco difensivo di contro-assalto
- G. Risoluzione del contro-assalto (AHG)
- H. Azione completata
- I. Reazione dell'avversario

Alla fine dell'ultimo passaggio, il Giocatore IT può giocare un'altra Fase Azione, ripetendo la Fase 8 con un'altra Formazione, oppure può "passare", lasciando la decisione al Giocatore AHG se tornare alla Fase 7 o passare a sua volta.

I due giocatori continuano a ripetere le Fasi 7 e 8 finché entrambi non hanno più Formazioni da attivare, oppure entrambi passano in sequenza senza attivare alcuna Formazione.

9. Fase di movimento delle unità di artiglieria:

- A. Il giocatore AHG muove le sue unità di artiglieria che si trovano sul lato movimento, seguendo le regole per il movimento delle unità non attivate (10.3). Le unità di artiglieria possono impiegare il movimento strategico.
- B. Il giocatore IT muove le sue unità di artiglieria che si trovano sul lato movimento, seguendo le regole per il movimento delle unità non attivate (10.3). Le unità di artiglieria possono impiegare il movimento strategico

10. Fase di movimento delle unità non attivate:

- A. Il giocatore AHG muove le unità che non ha attivato durante le fasi precedenti, seguendo le regole per il

movimento delle unità non attivate (10.3). Le unità possono impiegare il movimento strategico.

- B. Il giocatore IT muove le unità che non ha attivato durante le fasi precedenti, seguendo le regole per il movimento delle unità non attivate (10.3). Le unità possono impiegare il movimento strategico.

11. Fase di rifornimento:

Ogni giocatore controlla lo stato di rifornimento delle proprie unità. Le unità che risultano fuori rifornimento aumentano il loro Livello di Disorganizzazione di un (1) punto (vedi 9.0).

12. Fase di recupero:

Non ci sono sostituzioni a *Caporetto del 1917*.

Le unità che sono in Rifornimento, non hanno effettuato Marcia Forzata, non sono contrassegnate come Fuori Comando e non sono in ZoC nemica possono ridurre il loro Livello di Disorganizzazione di un (1) punto (20.6).

Tutti i segnalini HQ di Formazione vengono spostati fuori dalle Caselle. Rimuovere tutti i segnalini "Attivato", "Barrage di Interdizione", "Marcia Forzata" e "Fuori Comando".

13. Fase di controllo delle condizioni di vittoria:

Negli scenari di campagna, vengono verificate le condizioni per una vittoria improvvisa (sfondamento austro-tedesco o arresto offensivo). Se una di queste è stata raggiunta, la partita termina e il giocatore che soddisfa le condizioni per una vittoria improvvisa viene dichiarato vincitore. Altrimenti, la partita continua con il turno di gioco successivo: avanzare il segnalino del turno sul GTRT e tornare alla fase 1. Quando l'ultimo turno di gioco è terminato, controllare le condizioni di vittoria 23.0 e le regole specifiche dello scenario per determinare il vincitore.

5.0 RINFORZI

5.1 Durante la Fase di Rinforzo le unità programmate per arrivare durante il Turno di Gioco corrente vengono piazzate negli esagoni indicati, violando i limiti di impilamento se necessario. Prima della fine del GT, **devono** essere spostate in modo da rispettare i limiti di impilamento. Se l'esagono rimane sovra-impilato alla fine del GT, subiscono penalità per sovra-impilatura come da regola 11.6.

5.2 I rinforzi che non possono essere piazzati sulla mappa a causa di unità nemiche o ZoC nemiche (non annullate dalla presenza di unità amiche) che bloccano gli esagoni di ingresso saranno ritardati finché non saranno soddisfatte le condizioni per il loro piazzamento sulla mappa. I rinforzi possono essere ritardati volontariamente e possono entrare nella mappa durante un GT successivo senza penalità, come il giocatore proprietario ritiene opportuno.

6.0 LOGISTICA

Il giocatore IT ha un certo numero di Punti Logistici all'inizio dello scenario e può riceverne altri durante la partita, come da istruzioni dello scenario.

Il numero totale di Punti Logistici attualmente accumulati da un giocatore può essere scritto (nascosto al giocatore avversario) o tracciato sulla Traccia Generale (a scelta del giocatore). I nuovi Punti Logistici ricevuti durante la Fase di Rinforzo vengono aggiunti al totale sulla LPT. I Punti Logistici spesi nella Fase di Comando, Iniziativa o Azione vengono immediatamente dedotti dal totale corrente sulla LPT.

6.1 Senza LP, il giocatore IT non può attivare alcuna Formazione e le sue unità possono muoversi solo durante la Fase 10 (Fase di movimento delle unità non attivate).

6.2 Si suppone che il giocatore AHG abbia a disposizione un numero illimitato di LP durante la partita e quindi possa attivare tutte le sue Formazioni con il numero massimo di unità di Artiglieria in ogni GT.

7.0 COMANDO

7.1 Raggio di Comando. Il Raggio di Comando è stampato su ogni segnalino HQ e non può estendersi attraverso le unità nemiche. Se il Raggio di Comando attraversa una Zona di Controllo nemica che non è negata dalla presenza di unità amiche, si tira un dado; con un risultato da 1 a 3 il Raggio di Comando è bloccato. Un risultato da 4 a 6 consente al Raggio di Comando di passare attraverso quell'esagono. Le caratteristiche del terreno non hanno influenza sul Raggio di Comando.

7.2 Il display della formazione. Il display della formazione (FD) viene utilizzato durante la fase di comando per posizionare i segnalini HQ delle formazioni che possono essere attivate durante il turno di gioco corrente. L'FD italiano ha sei caselle, corrispondenti a: Formazioni che non ricevono supporto di artiglieria; Formazioni che saranno attivate con 1-5 unità di artiglieria in supporto; con 6-10 unità di artiglieria; con 11-15 unità di artiglieria; Formazioni non attivate; Formazioni dopo l'attivazione. L'FD AHG è molto più semplice e autoesplicativo.

7.3 Fase di comando da parte italiana. Durante la Fase di Comando, il giocatore IT determina quali Formazioni attiverà e se utilizzerà unità di Artiglieria durante la Fase di Azione. Per attivare una Formazione, un giocatore spende un (1) Punto Logistico. Per ogni 5 (o meno) unità di Artiglieria assegnate alla Formazione attivata, è richiesto 1 Punto Logistico aggiuntivo (ad es.: 4 LP vengono spesi per attivare una Formazione (1) e 13 unità di Artiglieria (3); 2 LP per una Formazione (1) e 1 unità di Artiglieria (1)). Il giocatore IT non può spendere più Punti Logistici di quelli attualmente disponibili sulla LPT.

Nota: durante la fase di comando, il giocatore IT determina quante unità di artiglieria utilizzerà durante l'attivazione della formazione. Unità di artiglieria specifiche sono assegnate a una formazione al momento dell'attivazione della formazione.

7.4 Fase di comando AHG. Durante la fase di comando, il giocatore AHG può decidere di attivare una o tutte le sue

formazioni. Durante l'attivazione, ogni formazione può utilizzare il numero massimo di unità di artiglieria (15 unità).

7.5 Unità indipendenti . Durante una fase di azione, un massimo di due battaglioni indipendenti (o equivalenti) possono essere liberamente assegnati a una formazione attivata, senza la spesa di LP.

Eccezione 1: *è possibile assegnare un numero qualsiasi di unità di genieri, lanciafiamme e mitragliatrici (MG) oltre il limite di due battaglioni.*

Eccezione 2: *Non esiste alcun limite al numero di unità divisionali indipendenti che possono essere assegnate a una Formazione della stessa Divisione.*

Le unità indipendenti sono assegnate a una Formazione quando la Formazione viene attivata in una Fase di Azione. Le unità indipendenti appartenenti a una Divisione specifica possono essere assegnate solo a Formazioni appartenenti alla stessa Divisione.

7.6 Posizionamento degli HQ. Quando una Formazione viene attivata durante una Fase di Azione, l'unità HQ della Formazione viene posizionata sulla mappa e il Raggio di Comando viene tracciato da essa. Un segnalino HQ di Formazione deve essere posizionato in un esagono su una Linea di Rifornimento valida (vedere 9.2 e 9.4.1). L'unità HQ può essere posizionata in una ZoC nemica, ma non impilata con un'unità nemica. Le unità indipendenti assegnate a una Formazione devono essere all'interno del Raggio di Comando dell'HQ a cui sono assegnate. Se necessario, contrassegnare le unità indipendenti attivate con un segnalino "Attivato" per ricordare che non possono essere attivate due volte nello stesso turno. Un quartier generale di formazione deve essere posizionato sulla mappa in modo che almeno una delle sue unità subordinate sia in comando.

7.7 Le unità della Formazione attivata che sono in Comando al momento di tale attivazione possono svolgere tutte le attività nella Fase di Azione. Le unità della Formazione attivata che sono fuori Comando al momento dell'attivazione sono contrassegnate con un segnalino "Fuori Comando". Una Formazione senza le proprie unità subordinate sulla mappa non può essere Attivata.

7.8 Fuori comando: le unità Fuori comando non possono contrattaccare (12.4), osservare il fuoco di artiglieria (12.1.1), riprendersi dalla disorganizzazione (20.6) o essere attivate. Possono muoversi durante la fase di movimento delle unità non attivate (10.3) e il loro fuoco difensivo è dimezzato (arrotondato per eccesso). NOTA: lo stato "Fuori comando" può essere ottenuto anche come conseguenza del bombardamento nemico.

7.9 Integrità divisionale: le formazioni appartenenti alla stessa divisione devono essere attivate in sequenza. Quando un giocatore inizia ad attivare una formazione di una divisione diversa, nessun'altra formazione delle precedenti divisioni può essere attivata durante lo stesso GT.

Eccezione : *l'attivazione per reazione non è influenzata da questa regola.*

7.10 Attivazione della Divisione. Durante una Fase Azione (NOTA: NON una Fase Reazione), un giocatore può scegliere di attivare tutte le Formazioni appartenenti alla stessa Divisione che hanno ricevuto i Punti Comando richiesti per essere attivate. Queste unità eseguono insieme i singoli Passi della Fase Azione.

Durante un'attivazione di divisione, le unità di formazioni diverse NON POSSONO partecipare allo stesso assalto, né tramite assalto, né tramite fuoco di supporto.

7.11 Scambio di formazioni. Due formazioni, una in prima linea e una in retroguardia, possono essere attivate insieme nella stessa fase di azione, per consentire loro di scambiarsi la posizione sul fronte. Entrambe le formazioni devono aver speso un LP per essere attivate.

Per prima cosa le unità della Formazione di retroguardia, se decidono di muoversi, vengono mosse, secondo le regole di movimento, in qualsiasi esagono occupato dalle unità della Formazione di prima linea (solamente). Quindi le unità della Formazione di prima linea possono essere mosse; se si muovono e hanno abbastanza MP per farlo, devono terminare il loro movimento almeno un esagono più lontano da qualsiasi unità nemica.

IMPORTANTE: le formazioni in scambio possono muoversi solo durante questa attivazione e non possono attaccare o bombardare.

8.0 TEMPO ATMOSFERICO

Le condizioni meteorologiche influenzano le operazioni in diversi modi. Le condizioni meteorologiche sono visualizzate sulla traccia del turno di gioco. Le condizioni meteorologiche sono in vigore durante l'intero turno di gioco.

8.1 Le possibili condizioni meteorologiche sono:

Sereno : nessun effetto.

Nebbia : Solo i livelli di elevazione 1 e 2 (vedere TEC) sono interessati dalla nebbia.

- **Non è possibile alcuna LoS** all'interno o all'esterno degli esagoni di Nebbia (vale a dire che le unità negli esagoni di Nebbia non possono osservare o essere osservate).
- **Le ZoC non si estendono** all'interno o all'esterno degli esagoni di Nebbia.
- **Il fuoco difensivo** viene spostato **di due colonne a sinistra**, sparando dentro e fuori dagli esagoni di Nebbia (non cumulativi).
- **Il fuoco di infiltrazione** (10.1.2) **non è** consentito se uno dei due esagoni è nella nebbia.

Nuvoloso : la portata massima della LoS è **di quattro** (4) esagoni.

Pioggia leggera : la LoS è **di due** (2) esagoni.

Bufera: solo gli esagoni di Alta Montagna sono influenzati da Bufera. Tutte le restrizioni applicate agli esagoni di Nebbia vengono applicate anche agli esagoni di Bufera e inoltre...

- i fattori di **bombardamento** di artiglieria si **dimezzano** quando si spara negli esagoni Bufera.
- il costo in punti **movimento** della fanteria in qualsiasi esagono Bufera è **aumentato di UNO** (1). I costi del movimento dell'artiglieria raddoppiano.
- **assalti** e contrassalti sulla tabella degli assalti sono **spostati di una colonna a sinistra** dentro e fuori dagli esagoni Bufera (non cumulativi).

9.0 RIFORNIMENTI

Per operare a piena efficienza, ogni unità ha bisogno di rifornimenti di cibo, munizioni ed equipaggiamento. Pertanto, la mancanza di una linea di rifornimento può ridurre l'efficienza di un'unità, anche fino al punto di arrendersi.

9.1 Durante la fase di rifornimento viene controllato lo stato dei rifornimenti delle unità di entrambi gli eserciti.

9.2 Linee di rifornimento. Un'unità è rifornita se riesce a tracciare un percorso non bloccato di non più di 5 esagoni fino a un esagono Strada (vedi 10.0.4), e poi un percorso non bloccato di lunghezza illimitata da quell'esagono lungo la rete Stradale, fino a una fonte di rifornimento amica (vedi 9.2.3).

9.2.1 Una linea di rifornimento è bloccata da un'unità nemica o da una ZoC nemica. Un'unità amica in un esagono annulla l'effetto della ZoC nemica lungo la parte "fuori strada" della linea di rifornimento. La parte "su strada" della linea di rifornimento non può mai essere adiacente a un'unità nemica, anche se sono presenti unità amiche. La parte stradale di una linea di rifornimento non può attraversare un ponte pedonale.

Nota: le strade NON attraversano i fiumi su ponti esplosi.

9.2.2 Linee di rifornimento e Dirupi. Una linea di rifornimento può essere tracciata attraverso un lato di esagono Dirupo, ma l'unità deve essere adiacente a quel lato di esagono Dirupo.

9.2.3 Fonti di rifornimento. Le fonti di rifornimento tedesche/austro-ungariche sono tutti gli esagoni con strade che escono dal bordo della mappa sul bordo grigio; le fonti di rifornimento italiane sono tutti gli esagoni con strade che escono dal bordo della mappa sul bordo verde.

9.3 Unità fuori rifornimento. Un'unità che non riesce a tracciare una linea di rifornimento durante la fase di rifornimento è fuori rifornimento. Le unità fuori rifornimento aggiungono un (1) punto di disorganizzazione durante ogni fase di rifornimento in cui sono fuori rifornimento.

Quando il Livello di Disorganizzazione di un'unità diventa uguale al suo Valore di Morale stampato, l'unità si arrende se è adiacente a un'unità nemica e andrà nella Riquadro Unità Arrese. Se nessuna unità nemica è adiacente, l'unità rimane sulla mappa con un Livello di Disorganizzazione inferiore di uno alla sua soglia di resa (vedi 15.4).

9.4 Rifornimento e HQ. Gli HQ stessi non sono influenzati dall'essere Fuori Rifornimento. Tuttavia, un segnalino HQ

deve essere posizionato (vedi 7.6) in un esagono lungo una Linea di Rifornimento valida (ad esempio, un esagono rifornito).

9.4.1 Artiglieria che intercetta le linee di rifornimento del quartier generale.

Nota di gioco: questa regola impone delle limitazioni al posizionamento del quartier generale.

Un'unità di artiglieria nemica in modalità "fuoco" può interdire il segmento "su strada" (solo) della linea di rifornimento di un HQ, e la formazione di tale HQ non può attivarsi. La strada interdetta deve essere entro il raggio d'azione e sotto osservazione diretta dell'unità di artiglieria nemica (ovvero deve essere lungo una linea di vista tracciata direttamente dall'unità di artiglieria come da 12.1.1). L'interdizione è automatica e non consuma LP. L'unità di artiglieria può aver già sparato in modo offensivo (12.1) e/o difensivo (12.2). **Eccezione** : *gli HQ tedeschi non sono interessati da questa regola 9.4.1.*

10.0 MOVIMENTO

Le unità vengono spostate una alla volta o in pila durante la fase di movimento tattico in cui vengono attivate, durante la fase di movimento delle unità non attivate o durante una fase di contrassalto.

Si muovono utilizzando la griglia esagonale, pagando Punti Movimento per ogni esagono in cui entrano e per ogni lato di esagono attraversato, a seconda del terreno (vedi TEC).

10.0.1 Ogni unità ha una capacità di movimento per turno di gioco espressa in Punti movimento; i Punti movimento non possono essere accumulati da un turno di gioco all'altro. I Punti movimento non utilizzati in un turno di gioco vengono persi.

10.0.2 Il costo per entrare in ogni esagono o per attraversare un lato di esagono è mostrato sulla Tabella degli effetti del terreno. Alcune caratteristiche del terreno sono solo sui lati di esagono (ad esempio i fiumi). In questi casi, il costo del terreno del lato di esagono attraversato è in aggiunta al costo del terreno dell'esagono in cui si entra.

10.0.3 Nessun movimento minimo. Se un'unità non ha abbastanza Punti Movimento per entrare in un esagono, non può farlo. Può usare la Marcia Forzata (10.4) per farlo. Non è consentito alcun "Movimento Minimo".

10.0.4 Strade. Il termine "Strada" include qualsiasi tipo di Strada/Sentiero/Ferrovia. Un'unità che si muove lungo una Strada può usare il costo di movimento per quel tipo di Strada (Strada/Sentiero/Ferrovia), ignorando l'altro terreno presente nell'esagono o nel lato dell'esagono. Le unità non possono usare alcuna forma di Strada mentre sono ammassate; solo singole unità o equivalenti di Battaglione possono muoversi lungo una Strada.

Eccezione: *vedi anche regola 11.5*

Un'unità non può usare una strada per entrare in un esagono occupato dall'equivalente di un battaglione (o più) o da un'unità di artiglieria in modalità "Movimento" (vedi anche

11.3). Un qualsiasi numero di unità MG, Lanciafiamme e HQ non blocca mai una strada.

NOTA 1: Le unità di artiglieria in modalità "fuoco" non influenzano il movimento su strada.

NOTA 2: Poiché è vietato muoversi lungo una strada in gruppo, spostare uno alla volta i battaglioni che utilizzeranno la strada.

Le unità possono usare le strade nella ZoC nemica, ma sono influenzate da un DRM del fuoco (vedi DRM della tabella del fuoco) se soggette a: (1) fuoco di infiltrazione (vedi 10.1.2) o (2) fuoco difensivo (12.2) se sotto il segnalino di ASSALTO STRADALE (vedi 10.2.5).

10.0.5 Entrare in esagoni occupati dal nemico. Durante qualsiasi Passo o Fase di Movimento nessuna unità può entrare in un esagono contenente un'unità nemica non di Artiglieria. Le unità possono entrare in esagoni con solo unità di Artiglieria nemiche (vedi anche regola 18.4).

10.0.6 Ogni unità può muoversi solo una volta per turno: durante la Fase di Azione (Passo di Movimento) se la sua Formazione è attivata e l'unità è in Comando, oppure durante la Fase di Movimento delle Unità Non Attivate, oppure durante un Passo di Contrassalto.

Quando un'unità ha completato il suo movimento e il movimento di un'altra unità è iniziato, la prima unità non può essere mossa di nuovo.

10.0.7 Cambiamento del livello di elevazione. Un'unità che si muove in salita paga +1 del costo in MP, negato dalle strade. **Eccezione** : *Le unità di fanteria di montagna non pagano il +1 aggiuntivo per il cambio di quota.* NOTA TEC: per le unità di artiglieria, solo le unità di artiglieria di montagna possono cambiare il livello fuori strada.

10.0.8 Esagoni e lati esagono Terreno. Quando un esagono contiene diversi tipi di terreno, il terreno esagonale è il terreno al centro dell'esagono.

Quando il lato esagonale presenta diversi tipi di terreno, il terreno del lato esagonale è quello che ricopre la maggior parte del lato esagonale.

Usate il buon senso quando procedete in salita o attraversate la cresta di una montagna o un terreno vallivo.

Esempio : *gli esagoni 3628 e 3629 sono allo stesso livello di elevazione. Per andare da un esagono all'altro, devi attraversare un lato di esagono con un livello di elevazione più alto. Quindi in questo caso ti stai muovendo in salita.*

Ai fini del combattimento, il difensore si trova sul terreno al centro dell'esagono.

Eccezione : *Città, Ruscello e Cima della Montagna sono elementi dell'esagono, anche se non si trovano al centro dell'esagono.*

10.0.9 Dirupi. Solo le unità *di fanteria di montagna* (non di artiglieria) possono **attraversare, entrare o assaltare** un lato esagono di Dirupo senza usare una strada. Se un'unità di fanteria di montagna si sposta fuori strada attraverso un lato esagono di Dirupo, costa l'intera capacità di movimento. Per le altre unità, i lati esagono di Dirupo senza strade sono impraticabili a tutti gli effetti.

10.0.10 Corsi d'acqua e cime montuose. Le unità negli esagoni di corsi d'acqua si muovono e attaccano in salita quando si muovono o attaccano non lungo lo stesso corso d'acqua. Mentre si muovono o attaccano lungo lo stesso corso d'acqua, considerare i livelli del terreno come in 10.0.8.

Le unità che si muovono verso la cima di una montagna o la attaccano sono sempre considerate come se si muovessero o attaccassero in salita.

10.1 Movimento tattico

Il movimento tattico avviene durante la fase di movimento tattico della fase di azione.

10.1.1 Movimento e zone di controllo (ZoC). Le unità che usano il movimento tattico possono entrare e/o uscire dalle Zone di controllo nemiche. **Per uscire da** un esagono ZoC un'unità deve spendere **un MP** aggiuntivo se non c'è nessun'altra unità di combattimento amica nell'esagono EZoC. Un'unità che entra in una ZoC nemica deve fermarsi lì, ma può effettuare un assalto se ha abbastanza MP rimanenti per entrare nell'esagono assaltato (vedi anche 10.2.5). La marcia forzata (10.4) può essere usata per estendere la capacità di movimento. **Eccezione** : vedere 21.5.1.

10.1.2 Movimento e Fuoco di infiltrazione.

Il movimento, inclusa la ritirata di un difensore, da un esagono adiacente a un'unità/gruppo nemico a un esagono adiacente alla STESSA unità/gruppo nemico è chiamato **Movimento di Infiltrazione** . Un'unità o un gruppo di unità può condurre **un Fuoco di Infiltrazione** quando un'unità nemica si muove o si ritira da un esagono adiacente direttamente in un altro esagono adiacente alla stessa unità o gruppo.

Eccezione: il fuoco di infiltrazione **NON** può essere eseguito nelle trincee nemiche (vedere 17.7.1) o attraverso i lati di esagono di Dirupo o dentro/da esagoni di Nebbia/Bufera di neve (è sufficiente che un lato di esagono o un esagono sia Rupe, Bufera di neve, Nebbia per attivare questa eccezione).

Il fuoco di infiltrazione viene calcolato come il fuoco difensivo (vedi 12.2), tuttavia l'artiglieria non può partecipare. Sommare i fattori delle mitragliatrici di tutte le unità adiacenti a entrambi gli esagoni (vale a dire, l'esagono in cui l'unità ha iniziato il suo movimento e l'esagono in cui l'unità ha terminato il suo movimento).

Il fuoco di infiltrazione può essere eseguito tante volte quante sono i gruppi di unità o le singole unità che si muovono attraverso gli stessi esagoni adiacenti al nemico (*eccezione*: 12.3.2). Viene risolto nell'esagono in cui si entra, applicando le modifiche del terreno di quell'esagono e tutte le modifiche del lato esagono attraversato (come un lato esagono di fiume). Se l'esagono bersaglio include altre unità, solo le unità in movimento sono interessate.

10.2 Dichiarazione di assalto



10.2.1 Le unità attivate che terminano la Fase di Movimento Tattico adiacenti alle unità di combattimento nemiche possono Assaltarle, solo se hanno abbastanza MP per entrare nell'esagono occupato dal nemico. Per dichiarare un Assalto, posizionare un segnalino "Assalto" sulle unità di fanteria o sulla pila che stanno assaltando, puntando verso l'esagono da assaltare.

10.2.2 L'assalto è sempre volontario. In una pila, alcune unità possono assaltare mentre altre sono trattenute, o assaltare un esagono diverso.

10.2.3 Una dichiarazione di Assalto non può essere revocata e l'Assalto verrà risolto durante il successivo Passo di Assalto, indipendentemente dai risultati del Bombardamento Offensivo e del Fuoco Difensivo. Se alla fine del passo di Assalto l'esagono del difensore risulta vuoto per qualsiasi motivo, anche perché i risultati del Bombardamento Offensivo hanno eliminato tutte le unità nell'esagono bersaglio, le unità d'assalto devono avanzare nell'esagono attaccato fino al limite di ammassamento (11.0).

10.2.4 Le unità provenienti da più di un esagono possono dichiarare un Assalto contro un singolo esagono, ma solo le unità fino al limite di ammassamento dell'esagono difensore possono effettuare un Assalto contemporaneamente. Se il primo Assalto fallisce, **le altre unità fino al limite di ammassamento** che hanno dichiarato l'Assalto devono risolverlo, e così via. Dopo il primo Assalto contro un esagono, il difensore nell'esagono può ritirarsi volontariamente (vedere 12.3.5).

10.2.5 Posizionare un segnalino "Assalto" costa lo stesso numero di Punti Movimento come se l'unità d'assalto stesse entrando nell'esagono da assaltare, ma ignorando tutti gli effetti dovuti alle ZoC nemiche. Se un'unità non ha abbastanza Punti Movimento rimasti per entrare nell'esagono da assaltare, non può assaltare (ma vedi 10.4).

È possibile effettuare Assalti lungo le strade. In tal caso, dichiararlo utilizzando il segnalino **ASSALTO STRADALE** (vedi 10.0.4).



10.2.6 Dichiarazione di fuoco di supporto. Le unità tedesche e austro-ungariche attivate con un fattore MG modificato maggiore di zero possono fornire "fuoco di supporto" per le unità d'assalto attivate nella stessa formazione. Il fuoco di supporto viene risolto durante la fase di bombardamento offensivo (vedere 12.1.7). Durante la fase di azione un'unità può dichiarare fuoco di supporto se è adiacente a un esagono che è il bersaglio di un assalto. Posizionare un segnalino fuoco di supporto sull'unità che spara.

Solo un'unità da ogni esagono può fornire fuoco di supporto a un assalto. Il fuoco di supporto non può essere dichiarato da un esagono che ha un segnalino assalto.

Non c'è costo in MP per piazzare un segnalino Fuoco di Supporto.

Il fuoco di supporto innesca il fuoco difensivo contro l'unità che conduce il fuoco di supporto. Le unità che conducono il fuoco di supporto e che sono soggette al fuoco difensivo possono trarre vantaggio dal terreno che occupano.

10.3 Movimento delle unità non attivate

10.3.1 Durante la fase di movimento delle unità non attivate, tutte le unità non attivate in precedenza durante il turno di gioco e le unità fuori comando non attivate possono muoversi seguendo le regole generali di movimento. Non possono effettuare assalti né entrare negli esagoni delle unità di artiglieria nemiche.

Possono uscire da una ZoC nemica al normale costo di 1 Punto Movimento aggiuntivo (vedere 10.1.1).

NOTA: Le unità di comando delle formazioni attivate durante una qualsiasi fase di azione sono unità attivate, anche se non si sono mosse durante la loro fase di azione di formazione.

10.3.2 Movimento strategico. In questa fase (solamente), se tutto il movimento di un'unità, inclusi gli esagoni di inizio e fine, avviene ad almeno 3 esagoni (2 intermedi) da qualsiasi unità nemica, allora l'unità può raddoppiare la sua capacità di movimento dichiarando l'uso del movimento strategico. Le unità che usano il movimento strategico non possono usare le strade negli esagoni occupati da un battaglione equivalente.

Il movimento strategico può essere combinato con la marcia forzata (vedere 10.4).

Le unità fuori comando non possono usare il Movimento Strategico.

10.4 Marcia forzata

Durante qualsiasi fase o fase di movimento, tutte le unità non di artiglieria possono aumentare la loro capacità di movimento del 50% usando la marcia forzata. Alla fine di una marcia forzata, ogni unità aggiunge un (1) punto di disorganizzazione.

Per dichiarare un Assalto si può ricorrere alla marcia forzata e il Punto di Disorganizzazione si verifica dopo la Dichiarazione di Assalto ma prima del Bombardamento Offensivo.

Le unità con un Livello di Disorganizzazione (DL) inferiore di uno alla soglia di Resa non possono usare la Marcia Forzata. Segna le unità che usano la Marcia Forzata con il segnalino, per ricordare che non possono riprendersi dalla Disorganizzazione (vedi 15.0).

11.0 RAGGRUPPAMENTO

Per raggruppamento si intende la presenza di più unità nello stesso esagono (pila di unità).

11.1 Non più di **DUE** battaglioni equivalenti allo stesso giocatore possono essere raggruppati in un esagono. Un'unità

di artiglieria in modalità movimento è considerata un battaglione equivalente ai fini del raggruppamento.

Eccezione 1: Tutte le unità appartenenti allo stesso reggimento possono raggrupparsi nello stesso esagono. Solo **DUE** battaglioni equivalenti (ma vedi 11.5) possono dichiarare un assalto dall'esagono, o difendersi da un assalto, ma tutte le unità nell'esagono difensore saranno influenzate da qualsiasi risultato di combattimento.

Eccezione 2: vedere 11.5.

Eccezione 3: le unità di artiglieria in modalità "fuoco" (posizionate) contano per l'accumulo solo come unità di artiglieria posizionate, le altre unità non sono influenzate dalle unità di artiglieria posizionate (ad esempio un esagono può contenere 2 unità di artiglieria posizionate più due unità di qualsiasi altro tipo).

Negli esagoni di Alta Montagna, il limite è ridotto all'equivalente di UN battaglione.

11.1.2 Fino a quattro unità di "compagnia generica" di fanteria vengono conteggiate come un unico battaglione per TUTTI gli scopi quando sono raggruppate insieme.

11.2 I limiti di raggruppamento devono essere controllati **alla fine** di ogni Fase o Fase di Movimento (Attivata o Non Attivata) e in qualsiasi momento durante le Fasi di Combattimento (incluse le ritirate). **Eccezione:** vedere 11.3.

È consentito il movimento attraverso unità amiche violando i limiti di raggruppamento, ma alla fine del movimento il limite deve essere rispettato. **Eccezione :** vedere 11.4.

11.3 Vedere 10.0.4 per i limiti alle unità che si muovono lungo le strade e la velocità di movimento stradale appropriata. Le unità che si muovono attraverso unità amiche su strade oltre il limite di accumulo su strada, o su unità di artiglieria in modalità "Movimento", devono pagare il costo di movimento dell'altro terreno nell'esagono (ad esempio, strade e ponti non esistono per loro).

11.4 L'assalto e il contrassalto avvengono all'interno dell'esagono, quindi il limite di raggruppamento è di **DUE** battaglioni equivalenti per ogni giocatore (UN battaglione in terreno di Alta Montagna). Vedere anche 12.3.1. **Eccezione:** 11.5

11.5 UN'UNITÀ di una compagnia MG, High Mountain o Infiltration Capable può raggrupparsi gratuitamente per qualsiasi scopo.

Le unità HQ e Lanciafiamme e tutti i segnalini non influenzano il raggruppamento.

11.6 Se non esiste alternativa al sovraffollamento dopo una ritirata, ogni unità in un esagono sovraffollato alla fine della ritirata aggiunge un (1) Punto Disorganizzazione.

Eccezione : 15.4.3.

12.0 COMBATTIMENTO

Durante ogni Fase di Azione possono aver luogo diversi tipi di combattimento. Durante la Fase di Azione del Giocatore AHG, il Giocatore AHG avrà la prima opportunità di

assaltare le unità nemiche. Poi il Giocatore IT avrà l'opportunità di Contrattaccare (l'ordine è invertito durante la Fase di Azione del Giocatore IT).

Prima che un assalto venga risolto, il giocatore che attacca può usare il fuoco offensivo (di sbarramento), dopodiché il giocatore in difesa può usare il fuoco difensivo.



12.1 Fuoco offensivo

Lo scopo del fuoco offensivo è di ammorbidire le difese nemiche prima di assaltarle, o semplicemente di logorare le unità nemiche. Il bersaglio deve essere entro il raggio di tiro dell'unità di artiglieria e osservato.

Il fuoco di artiglieria può essere Diretto o Indiretto.

Le unità di artiglieria leggera possono usare solo il fuoco diretto.

Le unità di artiglieria media possono sparare a piena potenza nel fuoco diretto o a metà potenza nel fuoco indiretto.

L'artiglieria pesante e le Bombarde/Minenwerfer possono sparare entrambi senza penalità.

Nel fuoco diretto l'unità di artiglieria deve avere una linea retta verso il bersaglio senza alcun livello di elevazione del terreno intermedio **più alto** del bersaglio e degli esagoni di fuoco, e il bersaglio deve essere osservato. Nel fuoco indiretto il bersaglio è entro il raggio d'azione dell'unità di artiglieria e osservato.

NOTA: le condizioni meteorologiche non hanno alcun effetto sulla determinazione del Fuoco Diretto, ma solo sull'Osservazione.

12.1.1 Osservazione dell'artiglieria.

Un esagono bersaglio è osservato se è possibile tracciare una linea di vista (LoS) ininterrotta dall'esagono osservatore all'esagono bersaglio.

Una LoS viene tracciata dal centro dell'esagono **dell'osservatore** al centro dell'esagono bersaglio (*Eccezione: se l'osservatore si trova in una città, un villaggio, una località o sulla cima di una montagna, può scegliere qualsiasi punto del disegno della caratteristica o la cima della montagna come punto di partenza della LoS*).

La LoS in condizioni di tempo sereno è di **SEI (6)** esagoni.

Gli esagoni osservatori sono esagoni occupati da un'unità amica in comando in:

- Un esagono di trincea amico

- Un esagono di città, villaggio o località
- Un esagono di cima di montagna
- Un esagono con un'unità di artiglieria amica

12.1.1.1 Effetti del terreno sulla LoS. La LoS è bloccata da qualsiasi esagono intermedio il cui livello del terreno sia **superiore** sia all'esagono bersaglio **che** a quello osservatore (ricorda sempre che quando sono presenti molti livelli, il livello di un esagono è quello che passa attraverso il **centro** dell'esagono; se sorge un disaccordo tra i giocatori su questo, risolvo con un tiro di dado).

12.1.1.2 Se l'esagono dell'osservatore si trova a un livello superiore rispetto all'esagono bersaglio, la LoS può essere più lunga di un esagono per ogni livello di differenza tra osservatore e bersaglio con tempo sereno, fino a un massimo di LoS di dieci (10) esagoni.

12.1.1.3 Gli esagoni di boschi e città bloccano la LoS solo se si trovano alla stessa elevazione dell'osservatore o dell'esagono bersaglio.

12.1.1.4 Una LoS che passa lungo un lato di esagono è bloccata solo se entrambi gli esagoni adiacenti stanno bloccando.



Esempio di LOS : il quartier generale della Brigata Treviso indica 0610 come esagono Osservatore (è una Cima di Montagna occupata e nel raggio d'azione del quartier generale). L'unità di Artiglieria, attivata con la Brigata Treviso, potrebbe sparare a tutti gli esagoni indicati, eccetto 1007, perché la LOS è bloccata dalla città (Vrh) nell'esagono 0908, alla stessa elevazione dell'esagono bersaglio.



12.1.2 Il fuoco offensivo può essere un bombardamento o un fuoco di interdizione (ma vedi anche il fuoco di supporto, 12.1.7)

Ogni unità di artiglieria può effettuare il fuoco offensivo solo una volta per turno di gioco. Contrassegnare le unità di artiglieria che hanno effettuato il fuoco offensivo con un segnalino rosso "Act", come promemoria.

12.1.3 Bombardamento. Le unità di artiglieria possono bombardare durante la fase di bombardamento di una Fase di Azione con le unità di artiglieria assegnate alla formazione attivata. **Eccezione:** i reggimenti tedeschi e AH all'inizio della loro attivazione possono scegliere le unità di artiglieria assegnate tra quelle ancora idonee.

Ogni unità designa prima il suo esagono bersaglio prima di risolvere il Bombardamento. Se l'esagono bersaglio contiene sia artiglieria in modalità Fuoco che altre unità, il giocatore che spara deve scegliere di **colpire** l'artiglieria in modalità Fuoco (fuoco di controbatteria) o le altre unità (le artiglierie in modalità Movimento sono altre unità), e il bombardamento avrà effetto **solo su quella categoria di unità**. Il giocatore che spara può dividere le sue unità di fuoco tra le due categorie bersaglio nello stesso esagono. Ogni unità di artiglieria può bombardare un solo esagono bersaglio e una sola categoria di bersaglio per attivazione.

12.1.4 Una volta designati tutti gli obiettivi, risolvere i Bombardamenti uno alla volta.

Per ogni obiettivo:

- Calcolare il numero totale di fattori di bombardamento.
- Trovare la colonna corrispondente nella Tabella dei bombardamenti.
- Sommare gli spostamenti di colonna dovuti al terreno nell'esagono bersaglio, se applicabile. Tutti i modificatori sono cumulativi e vengono sommati prima di utilizzarli come spostamento totale netto. Lo spostamento di colonna netto massimo è tre (3).
- Tirare un dado e confrontare il risultato sulla colonna per trovare l'esito del bombardamento.

12.1.5 Risultati del bombardamento :

- : Nessun effetto.

* : Tirare di nuovo, 1-3 = "D1", 4-6 = "-"

D#/\$: Il numero dopo "D" indica i Punti Disorganizzazione inflitti a **ciascuna unità bersaglio** (vedi 12.1.3); il numero viola dopo "/" indica il numero **totale** di step persi dalle unità bersaglio (in totale, non per unità; le perdite vengono applicate il più equamente possibile, il giocatore proprietario decide come)

Un risultato "S" indica "Soppresso". Contrassegna le unità interessate con un segnalino "Fuori comando". Se sono state attivate in precedenza nel GT, contrassegnarle anche come "Attivate".

Un risultato "T" indica che il livello di trincea (se presente) nell'esagono è ridotto di uno. Un risultato "T" implica anche un risultato (S). I risultati "T" sono possibili solo se il bombardamento è anche da parte di unità Bombarda/Minenwerfer, Artiglieria Media o Pesante.

12.1.5.6 Con un tiro di dado di "6", c'è un ulteriore "effetto fuoco amico". Tirare un dado per selezionare casualmente un esagono adiacente all'esagono di bombardamento. Tutte le unità (nemiche o amiche) in questo esagono ricevono lo stesso Bombardamento a forza dimezzata. Se l'esagono adiacente non è occupato, non c'è alcun effetto aggiuntivo.

Eccezione 1 : il fuoco delle unità di artiglieria con LoS diretta (osservando il bersaglio) e il fuoco di supporto non

sono influenzati dalla regola del fuoco amico.

Eccezione 2 : nel GT 1 non è possibile il fuoco amico.



12.1.6 Sbarramento di interdizione.

Le unità di artiglieria

possono sparare Sbarramento di interdizione, anche in esagoni senza unità nemiche, durante la Fase di artiglieria. L'esagono osservatore dello sbarramento di interdizione non deve necessariamente essere in comando. Sommare i Fattori di bombardamento che sparano all'esagono e contrassegnare l'esagono con un segnalino numerico appropriato (vedi figura). Ogni unità nemica o amica che entra, o è già nell'esagono, durante il Turno di gioco subirà un Bombardamento a metà della forza del Segnalino di interdizione. Entrambi i giocatori possono interdire lo stesso esagono; sommare entrambi i punti forza per determinare il valore dello Sbarramento di interdizione.

Un'unità può essere bersaglio di Sbarramento di interdizione solo una volta per esagono nello stesso GT. Gli Sbarramenti di interdizione non influenzano le unità di artiglieria mentre sono piazzati, ma influenzano le unità di artiglieria in "movimento". I tiri di Sbarramento di interdizione sono soggetti all' "effetto fuoco amico" (vedi 12.1.5.6 sopra).

Sottrarre 1 LP per ogni 5 unità di artiglieria che sparano con il fuoco di sbarramento di interdizione.

Eccezione: l'artiglieria tedesca AH non consuma LP . Contrassegnare le unità di artiglieria che hanno eseguito un bombardamento di interdizione con un segnalino rosso "Act". Il segnalino viene rimosso nella fase di rifornimento e recupero.

12.1.7 Fuoco di Supporto. Durante il Passo di Bombardamento, il fattore MG dell'unità viene aggiunto al Fuoco di Bombardamento. Se nessuna unità di Artiglieria sta bombardando l'esagono, risolvere il Fuoco di Supporto come Bombardamento, con le stesse modifiche, anche se non è necessaria alcuna osservazione.

Il Fuoco di Supporto senza artiglieria è influenzato dagli esagoni delle trincee solo se il fuoco è attraverso di essi.

Rimuovere il segnalino Fuoco di Supporto subito dopo averlo eseguito.



12.2 Fuoco difensivo

Durante la Fase di Fuoco Difensivo, le unità di Fanteria e Artiglieria in difesa possono sparare alle unità nemiche contrassegnate con un segnalino "Assalto" o "Fuoco di Supporto", ma solo a loro. Un esagono contenente unità d'assalto è definito esagono bersaglio per il Fuoco Difensivo. Ogni unità che spara durante una Fase di Fuoco Difensivo può sparare contro un solo esagono.

12.2.1 Ogni unità di fanteria del lato difensivo adiacente alle unità nemiche d'assalto/supporto può sparare contro di loro, anche se non direttamente colpite dall'assalto (*Eccezione: solo le unità assaltate possono sparare in difesa contro le unità d'assalto in Nebbia o Bufera di neve*). La stessa unità di fanteria può sparare di nuovo durante una diversa Fase d'azione di un'altra Formazione nemica. Se l'unità che spara è adiacente a più di un esagono occupato da unità d'assalto/supporto che sparano, deve scegliere l'esagono bersaglio a cui sparare e può sparare solo a quell'esagono. Nota: le unità di combattimento con un fattore mitragliatrice pari a "0" sono in grado di sparare fuoco difensivo. Spostamenti di colonna positivi e/o fuoco difensivo di artiglieria consentiranno di sparare.

12.2.2 Il fuoco difensivo viene risolto contro tutte (e solo) le unità d'assalto/supporto nell'esagono bersaglio. Le unità che non hanno partecipato all'assalto ma occupano lo stesso esagono delle unità d'assalto non vengono influenzate.

12.2.3 Le unità in difesa in esagoni diversi possono sparare allo stesso esagono bersaglio, e unità diverse nello stesso esagono possono sparare a esagoni diversi.

12.2.4 Le unità di artiglieria possono effettuare il fuoco difensivo se soddisfano uno dei seguenti requisiti:

- A. Si trovano entro un raggio di **SEI** esagoni dall'esagono bersaglio (contrassegnato con un segnalino "Assalto") e l'esagono bersaglio viene osservato.
- B. Si trovano entro un raggio di **SEI** esagoni dall'esagono bersaglio e hanno una linea di vista diretta verso l'esagono bersaglio.

Le disposizioni delle regole **12.2.2** e **12.2.3** si applicano anche alle unità di artiglieria. Le unità di artiglieria pesante e di bombardamento/mitragliamento non possono sparare in modo difensivo.

12.2.5 Le unità di artiglieria contribuiscono al fuoco difensivo per un quarto ($\frac{1}{4}$) del totale dei loro fattori di bombardamento stampati.

Nel caso A, questo contributo non può superare il massimo del totale del Fuoco Difensivo stampato da altre unità non di Artiglieria, con un minimo di 1 punto.

Esempio 1: un'unità che spara Fuoco Difensivo con un Fattore di Mitragliatrice pari a 2 può ricevere il supporto di 8 Fattori di Bombardamento di Artiglieria, quindi 2 punti aggiuntivi di Fuoco Difensivo.

Esempio 2: un'unità con un Fattore Mitragliatrice pari a 0 può ricevere il supporto di 4 Fattori Bombardamento, quindi 1 punto aggiuntivo di Fuoco Difensivo).

Nel caso B non c'è limite al numero di unità di artiglieria che possono sparare.

12.2.6 Per ogni esagono con unità d'assalto che è bersaglio del fuoco difensivo, sommare i fattori delle mitragliatrici di tutte le unità adiacenti che eseguono il fuoco difensivo e aggiungere i fattori di bombardamento totali delle unità di artiglieria che sparano come da 12.2.5



12.2.7 Ogni unità di artiglieria può effettuare il fuoco difensivo solo una volta per turno di gioco. Contrassegnare le unità di artiglieria che hanno effettuato il fuoco difensivo con un segnalino "Def. Fired", come promemoria.

12.2.8 Il fuoco difensivo non impedisce alle unità di artiglieria di sparare durante la propria fase di bombardamento offensivo, se attivata, o viceversa.

12.2.9 Una volta designati tutti i bersagli, risolvere il Fuoco Difensivo uno alla volta.

Per ogni obiettivo:

- A. Calcolare il totale del fuoco difensivo.
- B. Trovare la colonna corrispondente nella tabella del fuoco difensivo.
- C. Spostare la colonna in base alla Tabella degli effetti del terreno e alle note sotto la tabella, per trovare la colonna finale. Tutti i modificatori sono cumulativi. Se si ottengono diversi spostamenti per lo stesso motivo (ad esempio un diverso Livello di trincea) sparando da diversi esagoni contro lo stesso bersaglio, utilizzare il più vantaggioso per chi spara. Lo spostamento netto massimo della colonna è tre (3).
- D. Tirare un dado e confrontare il risultato nella colonna finale per determinarlo.

12.2.10 Risultati del fuoco difensivo:

- : Nessun effetto
- * : Tirare di nuovo, 1-3="D1", 4-6="-"

D#/\$: Il numero dopo "D" indica i Punti Disorganizzazione inflitti a **ciascun unità bersaglio** (vedi 12.1.3); il numero viola dopo "/" indica il numero **totale** di step persi dalle unità bersaglio (in totale, non per unità; le perdite vengono applicate il più equamente possibile, il giocatore proprietario decide come).

Un risultato "S" indica "Soppresso". Contrassegnare le unità interessate con un segnalino "Fuori comando" e un segnalino "Attivato". Perdonare qualsiasi segnalino "Assalto".

Un risultato "T" del Fuoco difensivo non ha effetto sulle trincee, ma nota che un risultato "T" implica anche un risultato (S).

12.2.11 Se il bombardamento offensivo elimina tutte le unità nell'esagono difensivo, il fuoco difensivo delle altre unità idonee (vedere 12.2.1) viene risolto prima che le unità d'assalto possano entrare nell'esagono difensivo vuoto (vale a dire, le unità negli esagoni adiacenti possono sparare alle unità d'assalto prima che avanzino).



12.3 Risoluzione degli Assalti

Durante il passo di Risoluzione degli Assalti, il Giocatore Attivo cerca di conquistare gli esagoni occupati dal nemico tramite Assalto.

12.3.1 Anche se le unità d'assalto rimangono nell'esagono del segnalino Assalto, consideratele nell'esagono indicato dalla freccia del segnalino Assalto, entro i limiti di raggruppamento. Notate che entrambi i giocatori devono rispettare solo i propri limiti di raggruppamento. Pertanto, il numero massimo di battaglioni equivalenti che possono trovarsi in un esagono assaltato è 4 (2 in difesa, 2 in assalto), o 6 se due unità di Artiglieria piazzate sono anche nell'esagono. Ma vedete l'Eccezione 1 di 11.1 e 11.5.

Se l'esagono bersaglio di un Assalto viene lasciato vuoto dal Difensore, deve essere inserito dalle unità Assaltanti fino ai limiti di raggruppamento, anche se tutte le unità in difesa vengono completamente annientate dal Bombardamento Offensivo. Lasciare il segnalino Assalto nell'esagono assaltante fino alla fine della Fase Azione.

12.3.2 Tutti gli Assalti dichiarati vengono risolti uno alla volta. Tutti gli Assalti sono considerati simultanei; pertanto, le unità assaltate e assaltanti non possono eseguire il Fuoco di Infiltrazione contro unità che si stanno ritirando adiacenti a loro da un altro assalto nella stessa Fase. Se più unità del limite di raggruppamento legale hanno dichiarato un Assalto contro un esagono e il primo Assalto fallisce, **le altre unità fino al limite di ammassamento** (NOTA: Ricorda che il limite di ammassamento è quello dell'esagono del difensore) che hanno dichiarato l'Assalto **devono** risolverlo e così via. Dopo il primo Assalto contro un esagono, il difensore nell'esagono **può** ritirarsi volontariamente (Vedi 12.3.5).

12.3.3 Risoluzione dell'assalto :

- Sommare i Fattori di Combattimento di tutte le unità d'assalto e dividerli per il totale dei Fattori di Combattimento delle unità in difesa, ottenendo un rapporto di forza (ad es. $11:3 = 3,66:1$).
- Arrotondare per difetto il rapporto al rapporto di forza più vicino nella riga superiore della tabella degli assalti (ad es. $11:3 = 3,66:1$ viene arrotondato per difetto a $3,5:1$; $3:5$ viene arrotondato a $1:1,75$).

- Eseguire qualsiasi spostamento di colonna applicabile dovuto al terreno e ad altri modificatori, come indicato sotto la Tabella degli Assalti. Per applicare il modificatore del terreno di lato esagono in un Assalto, tutti i lati esagono attraversati dalle unità Assaltanti devono essere di quel tipo di terreno. Gli spostamenti di colonna sono calcolati a partire dal rapporto ottenuto, anche se oltre i limiti della tabella. Ogni spostamento riduce o aumenta il rapporto di uno. (ad esempio da $7:1$ a $6:1$ o da $1:4$ a $1:3$). Tutti i modificatori sono cumulativi. Per prima cosa vengono calcolati tutti gli spostamenti di colonna a favore dell'esagono difensivo; poi questi vengono sottratti dallo spostamento di colonna a favore dell'attaccante. Lo spostamento netto massimo di colonna è tre (3).

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

Se la colonna finale risultante è superiore a $5:1$, usare sempre la colonna $5:1$. Gli assalti contro un raggruppamento di forza zero vengono sempre risolti sulla colonna $5:1$.

- Tirare un dado, confrontare il risultato con la colonna finale per trovare il risultato e applicarlo immediatamente.

12.3.4 I risultati nella riga superiore di ogni casella della Tabella degli Assalti si riferiscono all'attaccante; nella riga inferiore al difensore.

Risultati dell'assalto:

- : Nessun effetto

D#/\$: Il numero dopo "D" indica i Punti Disorganizzazione inflitti a **ciascuna** unità interessata; il numero viola dopo "/" indica il numero **totale** di step persi dall'esagono interessato (in totale, non per unità).

La lettera "R" indica che le unità interessate devono ritirarsi dall'esagono (vedere 12.3.5).

La prima perdita di step deve essere subita dall'unità il cui Morale è stato utilizzato nel combattimento (solitamente il valore più alto).

12.3.5 Ritirata. Quando i risultati del combattimento lo richiedono, il giocatore proprietario deve ritirare le unità interessate di un esagono. L'attaccante lascia ciascuna delle sue unità nello stesso esagono da cui ha iniziato l'Assalto, il difensore ritira le sue unità in un esagono adiacente (da cui non è stato lanciato un Assalto durante l'attuale Fase di Attivazione), seguendo le priorità di seguito:

- Se vuoto, uno degli esagoni opposti a quelli da cui è iniziato l'Assalto, o adiacente a uno di essi.
- Qualsiasi altro esagono vuoto
- Un esagono amico occupato, senza violare le regole di raggruppamento (vedere 11.0).
- Un esagono amico occupato, che viola le regole di raggruppamento (vedere 11.0), causando un aumento di Disorganizzazione di uno (1) a tutte le unità nell'esagono, come da regola 11.6.

12.3.5.1 La ritirata di più unità in difesa può avvenire in esagoni diversi. La ritirata non può avvenire attraverso lati di esagono impraticabili. **Eccezione:** le truppe di montagna (SOLO) possono ritirarsi attraverso lati di esagono di Dirupo

al costo di due (2) punti disorganizzazione. Se viene raggiunta la soglia di resa, l'unità si arrende.

12.3.5.2 Se non ci sono esagoni disponibili per una ritirata, le unità che devono ritirarsi si arrenderanno. *NOTA:* le perdite di step vengono inflitte prima di una ritirata, quindi le unità che non possono ritirarsi devono assorbire le perdite prima di arrendersi.

12.3.5.3 Dopo un risultato di Assalto, le unità di artiglieria in modalità "fuoco" non possono ritirarsi: rimangono sul posto e vengono catturate alla fine della Fase di Azione in cui ci sono ancora unità nemiche nel loro esagono dopo il Passo di Contrassalto.

12.3.5.4 Se la ritirata avviene attraverso esagoni adiacenti alle stesse unità nemiche, diverse da quelle che hanno appena assaltato (o qualsiasi altra unità che sia ancora sotto un segnalino di fuoco di assalto o di supporto durante la fase corrente), quelle unità nemiche possono sparare alle unità in ritirata. In questo caso, sparare come nel fuoco di infiltrazione (vedi 10.1.2 per le condizioni del fuoco di infiltrazione). Questa regola si applica solo alle unità difensive in ritirata (le unità attaccanti rimangono nell'esagono di origine dell'assalto).

12.3.5.5 Il fuoco di infiltrazione si verifica solo contro le unità in ritirata. Le unità non in ritirata non sono influenzate.

12.3.5.6 Un'unità d'assalto costretta a ritirarsi dopo un contrassalto è obbligata a ritirarsi nello stesso esagono da cui ha iniziato l'assalto originale.

12.3.5.7 Un gruppo di unità in ritirata può scegliere di ritirarsi di un esagono aggiuntivo, al costo di un punto Disorganizzazione aggiuntivo alla fine della ritirata. Ogni unità in ritirata deve tirare un dado. Se il risultato è superiore al suo Morale stampato, l'unità va in rotta (viene eliminata, ma non si arrende).

NOTA: Questo può aiutare a disimpegnarsi da una situazione critica a costo della disorganizzazione. Nota che la disorganizzazione verrà inflitta alla fine della ritirata, quindi le unità in ritirata non si arrenderanno a causa di essa, anche se potessero rimanere appena sotto la soglia di resa (vedi 15.4).

12.3.6 Un assalto a un'unità di combattimento con forza "0" viene risolto sulla colonna 5:1.

12.3.7 Le unità che si ritirano in un esagono sotto Assalto non partecipano all'Assalto ma sono influenzate dai risultati.

12.3.8 Avanzata dopo il combattimento. Se l'esagono difensivo viene lasciato libero dopo un attacco, tutte le unità che prendono parte all'assalto vincente devono entrare nell'esagono bersaglio. Le unità che avanzano non sono soggette al fuoco di infiltrazione.

12.4 Contrassalto

Durante il Contrassalto (Passi E, F e G della Fase di Azione), le unità non attivate del giocatore inattivo che si sono appena ritirate da un Assalto e le unità non attivate non adiacenti ad

altre unità nemiche oltre a quelle nell'esagono che sta subendo il Contrassalto, possono riconquistare tramite Contrassalto un esagono appena perso a causa di un Assalto nemico.

12.4.1 Tutte le unità idonee appartenenti a qualsiasi Formazione, entro 2 esagoni dall'esagono precedentemente Assaltato, possono utilizzare tutta la loro Capacità di Movimento per lanciare un Contrassalto (sono tenute a spendere eventuali Punti Movimento aggiuntivi per entrare nell'esagono come da regola 10.2.5).

12.4.2 Contrassegna le unità di Contrassalto con i segnalini Assalto. Il Fuoco di Supporto può essere applicato come da 10.2.6.

12.4.3 La procedura è la stessa degli Assalti normali, ma i ruoli dei giocatori sono invertiti, l'Artiglieria non può sparare né in Offensiva né in Difensiva e le Trincee non vengono considerate.

12.4.4 Al termine della fase di Contrassalto, regolare il Livello di Trincea nell'esagono come da regola 17.5. Segnare le unità che stanno contrassaltando come attivate.

13.0 ATTIVAZIONE COMPLETATA

Durante il Passo H di una Fase Azione (vedere la Sequenza di Gioco, 4.0), il segnalino HQ della Formazione che ha appena implementato l'Azione viene posizionato nella casella "Brigate dopo l'attivazione", per indicare la fine delle operazioni di quella Formazione per il Turno di Gioco corrente.

14.0 REAZIONE DEL GIOCATORE NON ATTIVO

Durante la Fase di Reazione dell'Avversario, il Giocatore Non Attivo può tentare una reazione con una delle sue Formazioni non ancora attivate. Il giocatore indica la Formazione con cui desidera reagire, posizionando l'unità HQ sulla mappa e tirando un dado. Se il risultato è inferiore o uguale al Valore di Iniziativa dell'HQ, la Formazione viene Attivata immediatamente.

Una fase di reazione è come una fase di azione ed è suddivisa nei seguenti passaggi:

A. Movimento tattico e dichiarazione di assalto

B. Bombardamento

C. Fuoco difensivo (del giocatore con iniziativa)

D. Risoluzione degli Assalti

E. Dichiarazione di Contrassalto (del giocatore con iniziativa)

F. Fuoco difensivo di Contrassalto

G. Risoluzione del Contrassalto (del giocatore con iniziativa)

H. Reazione completata

Non esiste alcuna reazione a una fase di reazione.

Se la Formazione ha ricevuto LP durante la Fase di Comando per avere l'artiglieria assegnata, questa viene attivata normalmente.

Se la Formazione non ha ricevuto LP durante la Fase di Comando, il numero massimo di unità di artiglieria che possono essere assegnate alla Formazione di Reazione è il Valore di Iniziativa del Quartier Generale e il costo di Attivazione in LP è raddoppiato (Esempi: 2 LP per l'Attivazione senza Artiglieria, 4 LP per l'Attivazione con meno di 6 unità di Artiglieria).

Eccezione : attivazione AHG (vedere regola 7.4)

Se la Formazione non ha ricevuto LP nella Fase di Comando e al momento non sono disponibili LP, non può Reagire.

Eccezione : attivazione AHG (vedere regola 7.4)

Se il tiro del dado è superiore al valore di iniziativa del quartier generale, la formazione non viene attivata, il suo segnalino torna sul display della formazione e può essere attivata in seguito nel turno di gioco tramite reazione o durante un'attivazione standard.

Dopo che una Formazione ha completato il suo movimento, il segnalino HQ viene posizionato nella casella "Brigate dopo l'attivazione" (ha eseguito la sua Azione per il turno corrente e non può essere nuovamente attivata durante il turno corrente) e l'Azione torna al Giocatore con Iniziativa.

15.0 DISORGANIZZAZIONE

La disorganizzazione rappresenta la quantità di usura e deterioramento inflitti alle unità durante il combattimento. Può aumentare a causa di bombardamenti, mancanza di cibo e munizioni, stanchezza da combattimento, ecc. Il livello di disorganizzazione di un'unità è espresso dal numero di punti di disorganizzazione che ha accumulato.

15.1 Il Morale attuale di un'unità è pari al suo Valore di Morale stampato meno eventuali Punti Disorganizzazione.

15.2 I punti di disorganizzazione possono essere subito a causa di bombardamenti, assalti, marce forzate o mancanza di rifornimenti.

15.3 Il morale attuale di un'unità influenza i risultati degli Assalti (vedere i modificatori nella Tabella degli Assalti).

15.4 Resa. Nel momento in cui il Livello di Disorganizzazione di un'unità è uguale o superiore al suo Valore di Morale stampato, l'unità si arrende se è adiacente a un'unità nemica. Posizionarla nella casella Unità Arrese. Se non è adiacente a essa alcuna unità nemica che potrebbe muoversi nel suo esagono, l'unità rimane sulla mappa con un Livello di Disorganizzazione inferiore di uno alla soglia di resa. **Eccezioni** : vedere 15.4.2 e 15.4.3

15.4.1 Durante qualsiasi tipo di combattimento, vengono inflitti prima i Punti Disorganizzazione e poi le perdite di step. Ciò significa che un'unità di un solo step che riceve un risultato che aumenta il Livello di Disorganizzazione fino o oltre la soglia di resa ed elimina il suo ultimo step, viene piazzata nella Casella Unità Arrese (non nella Casella Unità Eliminate).

15.4.2 Al termine di ogni Assalto il vincitore, che dovrebbe arrendersi per disorganizzazione, non si arrenderà. Finirà con un Livello di Disorganizzazione inferiore di uno alla soglia di resa.

15.4.3 Se i Punti Disorganizzazione inflitti dall'eccesso di accumulo (vedere 11.6) causano la resa di un'unità, questa riceverà un Livello di Disorganizzazione inferiore di uno alla soglia di resa (ovvero, l'eccesso di accumulo non infligge alcuna resa).

16.0 PERDITE DI STEP

16.1 Le unità di combattimento possono avere uno o due step. Quando il primo step è perso, capovolgere l'unità sul lato ridotto. Se il retro dell'unità è vuoto, l'unità viene eliminata. Quando un'unità ridotta perde uno step, viene eliminata. **Eccezione**: battaglioni tedeschi, vedi 21.10

16.2 Ogni unità eliminata tramite resa deve essere conservata nella casella Unità arrese, poiché ciò è rilevante per il calcolo della Vittoria (vedere 23.0).

16.3 Le unità di artiglieria hanno un passaggio, che può essere eliminato solo tramite bombardamento (vedi 18.6) o cattura (18.3, 18.4). Il loro retro è il loro stato di movimento attuale. Nota: l'artiglieria può arrendersi.



17.0 TRINCEE



17.1 Un'unità di Genieri che non si muove o non attacca durante un Turno di Gioco può riparare la trincea nel suo esagono.

17.2 Per ogni 5 esagoni (o frazione di) con unità di genieri che riparano le Trincee, viene speso 1 LP dal totale IT. La parte AHG non spende LP.

17.3 Indicare l'unità riparatrice capovolgendola sul lato di costruzione durante la Fase di Ingegneria. Se l'unità riparatrice si allontana, Assalta, viene Assaltata o bombardata con successo (qualsiasi risultato diverso da "Nessun risultato"), prima che la Trincea sia completata, la riparazione della Trincea viene interrotta. La riparazione della Trincea viene completata durante la Fase di Ingegneria del GT successivo.

17.4 Le trincee amiche forniscono un bonus difensivo contro bombardamenti e assalti e rendono il fuoco difensivo più

efficace. Gli effetti delle trincee si aggiungono ad altri terreni nell'esagono e nei lati dell'esagono (vedere la tabella Assalto/Fuoco per i dettagli).

17.5 Alla fine di una fase di Contrassalto, se un'unità del giocatore che ha inizialmente effettuato l'Assalto si trova nell'esagono assaltato, il Livello della Trincea è ridotto di 1.

17.6 Le trincee sono come una caratteristica del terreno, ma possono essere utilizzate solo dalla propria parte di gioco. Possono essere ridotte o eliminate tramite Movimento, Bombardamento o Assalto (*Eccezione*: 17.8). In alternativa, durante la Fase di Artiglieria, ogni giocatore può ridurre le trincee occupate da unità amiche non di Artiglieria di un livello. Quando un'unità amica entra in un esagono di trincea nemica vuoto durante il Movimento, ridurre il Livello di 1, ma mai sotto 1.

17.7 Gli esagoni di trincea sono **collegati** laddove la linea di trincea è stampata sulla mappa e sono continui tra loro. *Eccezione: gli esagoni di trincea non sono mai collegati attraverso i fiumi.*

17.7.1 Muoversi adiacenti a unità nemiche tra esagoni di trincea amici **collegati** NON attiva il fuoco di infiltrazione.

17.7.2 Muoversi lungo le trincee amiche **collegate** è come usare un Sentiero (se non è presente una strada). Muoversi lungo le trincee collegate usandole come un Sentiero non è azione influenzata dalle unità amiche ai fini dell'accumulo.

17.8 Sulla mappa le trincee sono di Livello 2 e Livello 1. Segnare una diminuzione del livello (mediante Bombardamento o Assalto) con normali segnalini di trincea. Nessun ESAGONO di trincea stampato può essere ridotto al di sotto del Livello 1. I LATI ESAGONO di trincea stampati POSSONO essere distrutti; usare i segnalini di trincea "0" per indicarlo.

17.9 Le trincee lungo i lati degli esagoni hanno effetto solo se l'Assalto o il Fuoco di Supporto contro il loro esagono viene condotto attraverso di esse. Il Bombardamento è influenzato come negli esagoni di trincea, indipendentemente dalla direzione di fuoco.

17.10 In "Caporetto, 1917" non possono essere costruite nuove trincee. Quelle danneggiate esistenti possono essere riparate dalle unità del Genio.



18.0 ARTIGLIERIA

18.1 Le unità di artiglieria hanno due lati, uno per indicare che l'unità si sta muovendo e l'altro per indicare che l'unità è piazzata e pronta a sparare. Girare le unità di artiglieria durante la fase di artiglieria per mostrare la condizione in cui si troveranno per l'intero turno di gioco (in movimento o in batteria).

Nota: passare al lato "movimento" potrebbe causare un ammassamento eccessivo di un'unità di artiglieria, come da regola 11.1. Questo non è un problema, a condizione che la situazione di ammassamento eccessivo venga risolta in una qualsiasi fase o fase di movimento successiva.

Le unità di artiglieria possono muoversi solo durante la fase di movimento delle unità di artiglieria, poiché possono essere attivate solo per sparare. Il lato "in movimento" ha un fattore di bombardamento di "0" e una gittata di sfondo rossa, mentre il lato "che spara" ha una capacità di movimento di "0" e una gittata di sfondo gialla. Tutte le unità di artiglieria hanno un valore di morale di "5".

18.2 Posizionamento dell'artiglieria. Le unità di artiglieria media e pesante impiegano diversi turni di gioco per essere posizionate in batteria, quindi non possono sparare nello stesso turno in cui passano dalla modalità "movimento" a quella "fuoco".

Artiglieria leggera e bombarde sono pronte a sparare.

Posizionare un segnalino aggiuntivo "**Disorganizzato 2**" sulle unità di artiglieria media quando passano dalla modalità "movimento" a quella "fuoco".

Posizionare un segnalino aggiuntivo "**Disorganizzato 4**" sulle unità di artiglieria pesante quando passano dalla modalità "movimento" a quella "fuoco".

18.3 Le unità di artiglieria hanno un fattore di combattimento pari a "0" quando si difendono dagli assalti. Durante il movimento nemico, un'unità di artiglieria si arrende automaticamente nel momento in cui un'unità nemica entra nell'esagono dell'unità di artiglieria. Dopo un combattimento di assalto, se un'unità di artiglieria è l'unica unità rimasta in un esagono sotto attacco, l'unità di artiglieria viene catturata (ovvero viene posizionata nella casella delle unità arrese).

18.4 Durante lo spostamento, un'unità di artiglieria può entrare in una ZoC nemica solo se l'esagono è occupato da un'unità di combattimento amica. Le unità di artiglieria possono essere sottoposte al fuoco di infiltrazione.

18.5 Un'unità di artiglieria ha un solo passaggio.

18.6 Ogni Punto Disorganizzazione contro un'unità di Artiglieria riduce il suo Fattore di Bombardamento della metà del suo valore **stampato** (ad esempio un'unità di Artiglieria con 2 Punti Disorganizzazione non può sparare), mantenendo le frazioni. Quando il suo Livello di Disorganizzazione raggiunge "5", l'unità si arrende come da regola 15.4.



18.7 Per contrassegnare un'unità di artiglieria che ha sparato durante il fuoco difensivo, contrassegnarla con un segnalino "Def. Fired".

Per contrassegnare un'unità di artiglieria che ha sparato durante il bombardamento offensivo, contrassegnarla con un segnalino "Act". Le unità di artiglieria che hanno sparato sia in modo offensivo che difensivo sono contrassegnate con il segnalino combinato "Act & Def. Fired".

18.8 Attacco di artiglieria. Le unità di artiglieria divisionali possono essere assegnate o sparare in difesa solo con formazioni della stessa divisione. Le unità di artiglieria di corpo d'armata possono essere assegnate a qualsiasi formazione. NOTA: alcune formazioni non hanno assegnazione a divisione, possono solo attivare l'artiglieria di corpo d'armata.

18.9 Gruppi di artiglieria. Per rendere il gioco più facile e veloce, alcune unità di artiglieria sono raggruppate in una singola unità per tipo, per Divisione o Corpo. Posizionarle nell'esagono stampato sul loro retro. I loro punti di artiglieria possono essere usati e distribuiti a piacimento, in base ai limiti del loro tipo, come se fossero in quell'esagono.

Solo le unità di artiglieria tedesche e AH possono trarre vantaggio da questa regola:

18.9.1 Le unità Gruppo di Artiglieria non possono muoversi e nessuna altra unità di Artiglieria posizionata può raggrupparsi con loro.

18.9.2 Le unità Gruppo di Artiglieria sono assegnate a una Formazione come descritto nelle schede di setup.

18.9.3 Le unità Gruppo di Artiglieria non possono effettuare il Fuoco Difensivo.

18.9.4 Le unità Gruppo di Artiglieria non possono essere soggette al fuoco di controbatteria.



19.0 FIUME ISONZO

19.1 L' Isonzo è il fiume principale sulla mappa. In autunno la pioggia lo rende impraticabile senza un ponte.

19.1.2 Ovunque una strada attraversi un fiume, c'è un ponte. Attraverso il fiume Isonzo ci possono essere due tipi di ponti: ponti normali e ponti pedonali (vedi TEC). Tutti i ponti sugli altri fiumi sono ponti normali. NOTA: i corsi d'acqua non sono fiumi. Gli attraversamenti dei corsi d'acqua non sono considerati ponti ai fini di questa regola.

Tutte le unità possono attraversare i ponti normali. Le unità di artiglieria non possono attraversare i ponti pedonali. La parte stradale di una linea di rifornimento (9.2) non può attraversare un ponte pedonale.

19.2 Far saltare un ponte. Durante la fase di ingegneria, un giocatore può tentare di far saltare qualsiasi ponte fluviale (non solo sul fiume Isonzo) che si trovi entro due esagoni da un genio pontieri. L'esagono tra l'unità dell'ingegnere e l'esagono del ponte deve essere libero da unità nemiche o ZoC (a meno che non sia occupato da unità amiche). Tirare un dado; con un tiro di 1-4 il ponte viene fatto saltare.

19.2.1 La prima volta che un'unità AHG si muove adiacente a un ponte o a un ponte pedonale sul fiume Isonzo, e questo è oltre la linea del fronte di partenza, tirare un dado per vedere se è saltato. Con un tiro di 1-3 il ponte è saltato. Questo tiro di dado è obbligatorio, non è volontario.

19.2.2 Ignorare i ponti crollati. Sono considerati inesistenti, così come le loro strade.

19.3 Riparazione di ponti. Le unità di genieri possono riparare i ponti (vedere 21.1). Per poter riparare un ponte, un'unità di genieri deve essere adiacente a un lato del ponte o nell'esagono del ponte e nessuna unità nemica può trovarsi nell'esagono opposto al ponte per l'intero processo. Durante la fase di ingegneria, l'unità di genieri inizia girandosi sul lato opposto. Durante il processo di costruzione, l'unità di genieri non può muoversi. Se l'unità di genieri viene costretta a uscire dall'esagono o è disorganizzata, viene girata sul lato normale. Se un'unità di genieri è ancora sul lato di costruzione all'inizio della fase di ingegneria successiva, il ponte è completo; rimuovere il segnalino Costruzione/Esplosione del ponte.

19.4 I segnalini ponte non incidono mai sui limiti di raggruppamento.

20.0 RECUPERO

NOTA: Non ci sono Rimpiazzi in "Caporetto, 1917".

20.1 Recupero della disorganizzazione. Nella Fase di Recupero tutte le unità rifornite che non hanno effettuato una marcia forzata durante il turno di gioco corrente e non sono in ZoC nemica, possono ridurre il loro livello di disorganizzazione di un punto. Le unità fuori comando non possono riprendersi dalla disorganizzazione.

21.0 REGOLE SPECIALI

21.1 Unità di genieri. Le unità di genieri sono trattate come normali unità di fanteria, ma non possono effettuare assalti se hanno un valore di Forza di combattimento bianco. Le unità di genio pontieri ("P" al posto di Fattore mitragliatrice) possono riparare e costruire ponti sul fiume Isonzo (20.3). Tutte le unità di genieri possono riparare altri tipi di ponti. Solo le unità genieri possono riparare le trincee (17.3).

21.2 Unità di cavalleria. Le unità di cavalleria ricevono un bonus di uno spostamento di colonna a destra quando assaltano unità nemiche in terreno sgombro (non in trincee) e danno un bonus di uno spostamento di colonna a destra alle unità nemiche che sparano (offensive e difensive) contro di loro. Le unità di cavalleria non ricevono alcun bonus di trincea indicato nel TEC per il fuoco o l'assalto. Le unità di cavalleria smontata sono rappresentate come fanteria e sono trattate come loro.

21.3 Compagnie MG. Le unità Mitragliatrici (MG) sono trattate come normali unità di fanteria, ma non possono effettuare assalti.

Un'unità di compagnia MG può raggrupparsi gratuitamente oltre al normale limite di accumulazione. *NOTA: le compagnie MG sono unità di combattimento e possono assorbire le perdite di step da Bombardamento/Fuoco o Assalto.*

21.4 Lanciafiamme. Le unità Lanciafiamme non hanno step e non sono influenzate dai limiti di raggruppamento. Una sola unità Lanciafiamme può essere presente in un esagono. Le unità Lanciafiamme devono sempre essere assegnate a un'unità di fanteria con cui sono impilate. Qualsiasi perdita di step risultante dal fuoco difensivo contro un'unità con un Lanciafiamme assegnata elimina l'unità Lanciafiamme come risultato aggiuntivo. Le unità con Lanciafiamme assegnate ottengono uno spostamento di colonna a destra quando Assaltano trincee o città nemiche e ogni Assalto può essere influenzato da una sola unità Lanciafiamme. Le unità Lanciafiamme possono essere assegnate a un'altra unità della stessa Formazione con cui sono impilate alla fine di una Fase, ma non possono cambiare assegnazione due volte nello stesso turno di gioco. Vengono rimosse dal gioco se l'unità a cui sono assegnate viene eliminata.



della NATO.

21.5 Unità capaci di infiltrazione. Le unità capaci di infiltrazione sono tutte le unità con il simbolo di capacità di infiltrazione sul loro segnalino, un triangolo nero sopra il simbolo

21.5.1 Movimento delle unità capaci di infiltrazione. Per quanto riguarda il movimento, le unità capaci di infiltrazione non sono influenzate dalle ZoC nemiche o dalle unità nemiche adiacenti; ovvero non ci sono costi di movimento per entrare/uscire dalle ZoC nemiche e possono muoversi liberamente da una ZoC nemica all'altra (soggetto al fuoco di infiltrazione).

21.5.2 Assalto sul fianco. Le unità capaci di infiltrazione possono effettuare Assalti sul fianco. Un Assalto sul fianco viene effettuato nelle seguenti condizioni:

- C'è un'altra unità (anche non in grado di infiltrarsi) che attacca/supporta sparando dal lato opposto del gruppo difensivo, oppure
- Ci sono almeno altri 2 gruppi di fuoco d'assalto/di supporto (non devono essere necessariamente in grado di infiltrarsi) non adiacenti allo stack d'assalto capace di infiltrarsi.

Gli Assalti sui fianchi infliggono una perdita aggiuntiva gratuita di Livello di Disorganizzazione al difensore prima di calcolare le probabilità del primo Assalto.

21.5.3 Assalto in movimento. Ogni singola unità attivata capace di infiltrazione può risolvere l'assalto durante la fase di movimento tattico immediatamente dopo aver dichiarato l'assalto, prima di muovere qualsiasi altra unità della stessa Formazione. Se ci sono altre unità attivate adiacenti all'esagono Assaltato che possono fornire Fuoco di Supporto (10.2.6), possono farlo prima della risoluzione dell'Assalto (vedi sequenza sotto). Contrassegnarle con il segnalino Fuoco di Supporto.

L'Assalto in movimento della singola unità viene risolto secondo la seguente sequenza:

A. **Dichiarazione di Assalto**

E. **Fuoco di supporto** (vedi 12.1.7)

F. **Fuoco difensivo** (del giocatore avversario)

G. **Risoluzione degli Assalti**

H. **Dichiarazione di Contrassalto** (da parte del giocatore avversario)

I. **Fuoco difensivo di Contrassalto** (da parte del giocatore attivo)

J. **Risoluzione del Contrassalto** (da parte del giocatore avversario)

Dopo l'Assalto in Movimento, le unità Assaltanti o di Supporto non possono più fare Movimento, Fuoco o Supporto nella stessa attivazione. Contrassegnarle come "Attivate".

NOTA DI GIOCO: L'Assalto in movimento è uno strumento potente, usalo nel modo più saggio possibile.

21.5.4 Superiorità tattica tedesca. Se tutte le unità d'assalto sono unità tedesche capaci di infiltrazione, l'assalto non è limitato a tre modificatori di spostamento di colonna positivi. Il numero di spostamenti positivi che possono usare è illimitato.



21.6 Rommel Abteilung. Erwin Rommel ebbe un ruolo importante nella battaglia di Caporetto. Il giocatore che possiede il Wurttemberg Gebirgs Battalion può creare il Rommel Abteilung. Questa è una Formazione aggiuntiva la cui creazione viene dichiarata durante la Fase Comando. Può essere composta sostituendo un massimo di quattro unità di compagnia raggruppate insieme del Wurttemberg Gebirgs Battalion con l'unità "contenitore" Rommel Abt. (vedi 21.11). Il Rommel Abteilung agisce come qualsiasi Formazione, con il Primo Tenente Erwin Rommel come suo Comandante. Usare il suo segnalino quando questa Formazione viene attivata.

Le unità del Rommel Abteilung hanno i seguenti bonus:

1. Hanno un Punto Movimento aggiuntivo. Possono lasciare l'unità contenitore e allontanarsi da essa. Contrassegnarli come attivati alla fine dell'attivazione.
2. Il giocatore proprietario può tirare 2 dadi per ogni Assalto che esegue, scegliendo il risultato da uno di essi. Se si tira un dado doppio, Rommel è ferito e il Rommel

Abteilung non può essere formato di nuovo nei turni di gioco successivi.

21.7 Riva sinistra dell'Isonzo. Dall'esagono 1019 fino all'esagono 1006 (entrambi gli esagoni inclusi) , la riva sinistra del fiume Isonzo (a sud-est della mappa) è fuori gioco (impraticabile). I rinforzi possono arrivare lì, ma devono spostarsi sull'altra riva il prima possibile.

21.8 Unità di biciclette e motorizzate. Le unità di biciclette e l'unità di artiglieria motorizzata italiana possono usare le strade a metà del costo dell'esagono in cui si entra, se questo esagono non è adiacente a unità nemiche.

21.9 Uscita dalla mappa. Le unità italiane e AH-tedesche possono uscire dal bordo sud-occidentale della mappa usando le strade, da 1001 a 6001, pagando il costo della strada su cui si stanno muovendo per l'“esagono virtuale” appena fuori dal bordo.

21.10 Battaglioni tedeschi. I battaglioni tedeschi hanno un step per ogni SP. Ogni step è una compagnia.

Quando il primo step è perso, capovolgere l'unità a piena forza alla sua forza ridotta. Quando il secondo step è perso, contrassegnarlo con un segnalino di perdita di step (-1 Punto Forza, -2 Punti MG, nessun effetto sulla capacità di movimento).

Quando si perde il terzo step, scambiare l'unità battaglione con una compagnia generica dello stesso tipo e Morale.

Eccezione : alcuni battaglioni hanno Forza 3, questi saranno sostituiti da una compagnia dopo la perdita del secondo step. All'inizio del loro movimento, le compagnie possono essere distaccate da un battaglione tedesco, semplicemente rimuovendo uno o più step dal battaglione e aggiungendo al raggruppamento lo stesso numero di compagnie dello stesso tipo e Morale.

Queste compagnie avranno lo stesso livello di disorganizzazione dell'unità battaglione di origine.

Le compagnie generiche che INIZIANO o FINISCONO qualsiasi Fase di Azione nello stesso esagono con un battaglione ridotto possono essere assorbite e il battaglione recupera il numero equivalente di step. L'unità battaglione avrà lo stesso Livello di Disorganizzazione del livello più basso delle compagnie assorbite.

21.11 German Regiments Holding Boxes. la tabella Holding Boxes ha una casella per ogni reggimento tedesco, per aiutare a riordinare la mappa. Il giocatore tedesco può usare l'unità reggimento come sostituto di tutte le unità di quel reggimento nello stesso esagono. Ricordare le regole di raggruppamento e che solo due battaglioni, eventualmente più una compagnia, possono effettuare un assalto da un esagono.

22.0 NEBBIA DI GUERRA (REGOLA FACOLTATIVA)

Normalmente i giocatori non possono esaminare le pile degli avversari oltre l'unità in cima. La seguente regola opzionale offre una simulazione più realistica della nebbia di guerra.

22.1 Ordine di impilamento, dall'alto:

1. Unità di artiglieria in modalità fuoco (se presenti)
2. Unità di combattimento con fattore MG superiore a zero
3. Altre unità di combattimento

22.2 I marcatori di disorganizzazione vengono mantenuti sotto le unità interessate.

22.3 Ogni giocatore può osservare le pile nemiche:

- Fino al livello 1 se non osservato
- Fino al livello 2 se osservato
- Fino al livello 3 se adiacente

fornendo all'avversario le informazioni necessarie solo durante le fasi del combattimento (ad esempio forza, morale attuale, ecc.).

23.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Il gioco campagna termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

1. Quando il giocatore AHG ottiene uno Sfondamento (vedi 23.2)
2. Quando il giocatore AHG è costretto a un arresto dell'offensiv (vedere 23.3)
3. Nel momento in cui viene completato l'ultimo turno di gioco.

Alla fine di una partita, a causa delle condizioni 2 e 3, vengono controllate le Condizioni di Vittoria. Il numero di Punti Vittoria necessari per vincere è indicato nelle istruzioni dello scenario.

23.1 I Punti Vittoria si ottengono nei seguenti modi:

Punti Vittoria per obiettivi geografici: il giocatore deve essere l'ultimo giocatore ad aver fatto entrare o muovere un'unità non di artiglieria attraverso l'esagono VP.

I VP sono stampati sulla mappa (vedi TEC).

Nota storica: Il monte Matajur era uno degli obiettivi più importanti del quartier generale della XIV armata tedesca, così importante che il capo di stato maggiore dell'esercito, Conrad Krafft von Dellmensingen, promise la più alta onorificenza dell'esercito tedesco, il "Pour le Merit", il "Blue Max", al primo comandante di campo che avesse conquistato la cima di quella montagna. Storicamente, il riconoscimento fu assegnato al tenente Schnieber, della 12a divisione, che arrivò nell'esagono 3117 (Monte della Colonna) e sostenne di aver conquistato la cima. In realtà, il primo a conquistare il Matajur fu il tenente Erwin Rommel, con le truppe del battaglione Württemberg Gebirgs il 26 ottobre. C'è un segnalino per ricordare questo evento che va al giocatore che conquista per primo l'esagono 3017.



Punti Vittoria per le unità che escono dalla mappa: per ogni Formazione uscita dal bordo sud-ovest della mappa, il giocatore AHG ottiene 5 VP. Per ottenere i VP, tutte le unità sopravvissute della Formazione devono essere uscite.

Punti Vittoria per le perdite inflitte al nemico : 1 Punto Vittoria viene assegnato per ogni 10 step persi a causa della resa. Un battaglione arreso è pari a due step, anche se era solo uno step quando si è arreso. Ogni compagnia o unità di cavalleria è pari a un step.

Ogni unità di artiglieria catturata equivale a 5 step.

Gli step arresi degli AHG saranno dedotti da quelli italiani prima del calcolo dei VP.

Punti Vittoria per contrattacchi : Durante il Turno di Gioco in cui un esagono VP è stato conquistato da AHG, se il giocatore italiano lo riprende (con un contrattacco o per altre ragioni), il giocatore AHG interessato perde il doppio dei VP dell'esagono dal totale finale. Tenerne traccia separatamente.

23.2 Sfondamento AHG. Le istruzioni dello scenario specificano le condizioni in cui è possibile uno sfondamento tedesco.

23.3 Arresto dell'offensiva AHG. L' offensiva AHG si arresta quando AHG (entrambe le ali nello Scenario 1) non prende un esagono VP per due turni di gioco consecutivi.



SCENARI DI “CAPORETTO, 1917”

24.0 SCENARIO 1 : GIOCO CAMPAGNA STORICO – “DAS WUNDER VON KARFREIT”

Lo scenario 1 riguarda la campagna storica di Caporetto, evidenziando gli errori di schieramento italiani, l'influenza meteorologica e la superiorità tattica e operativa che portarono a una svolta così drammatica, descritta dal generale Krauss come "Das Wunder von Karfreit" (Il miracolo di Caporetto).

24.1 Caratteristica della battaglia fu la rigida separazione tra i settori della prima linea italiana del XXVII Corpo (Generale Badoglio) e del IV Corpo (Generale Cavaciocchi). Questa era più o meno la stessa divisione dell'area delle operazioni del III Corpo tedesco (Generale Stein Group) e del LI Corpo tedesco (Generale Berrer Group). *Nota del progettista: l'Alpenkorps era assegnato al Gruppo Stein, ma*

l'equilibrio di gioco e la Sector Line mi hanno fatto decidere di assegnarlo al Gruppo Berrer (Left Wing). È solo un "trucco del progettista", non un fatto storico.

Ogni giocatore prende il controllo delle truppe in uno dei due settori. Le truppe in un settore sono raggruppate in un'ala (destra o sinistra). In ogni settore un giocatore controlla l'ala AHG, mentre l'altro controlla l'ala italiana opposta. I due settori sulla mappa sono separati da una linea gialla. Il giocatore di sinistra controlla il IV Corpo italiano, il gruppo tedesco Berrer (LI Corpo) e il gruppo austro-ungarico Scotti (XV Corpo); e il giocatore di destra controlla il XXVII e VII Corpo italiano, il gruppo austro-ungarico Krauss (I Corpo) e il gruppo tedesco Stein (III Corpo).

Il gioco procede separatamente nei due settori, attivando (o reagendo con) tutte le Formazioni in un Settore prima di attivare e reagire con le Formazioni nell'altro Settore.

24.2 Tutte le Formazioni in un Settore devono essere attivate prima di iniziare ad attivare le Formazioni nell'altro Settore. Il Settore da cui iniziare viene deciso casualmente.

24.3 Le formazioni e le unità che iniziano in un settore non possono attraversare il confine del settore. **Eccezione:** la Brigata Vicenza è controllata dal giocatore di sinistra e deve muoversi il prima possibile dall'altra parte del confine del settore.

Le unità costrette a ritirarsi oltre il confine devono rientrare nel proprio Settore il prima possibile.

Alcuni esagoni appartengono a entrambi i settori (ad esempio: esagoni dal 1624 al 1923; tutti questi esagoni sono circondati da una linea di settore). Le unità di entrambe le parti possono entrare in tali esagoni ma non possono terminare una Fase in essi. Se ciò accade a causa di un risultato di combattimento, alla fine della Fase spostare le unità interessate nell'esagono più vicino all'interno del proprio settore. Se si verifica un sovraffollamento, applicare 11.6.

Le unità che iniziano la partita in questi esagoni non possono muoversi o assaltare. Possono essere bombardate e assaltate da qualsiasi giocatore AHG. In tal caso, il loro fuoco difensivo, il recupero della Disorganizzazione e la ritirata sono gestiti dall'avversario. Se sono costrette a ritirarsi, dovranno farlo verso il Settore in cui si trova la loro Formazione.

Le linee di rifornimento corrono solo all'interno del proprio settore, compresi gli esagoni appartenenti a entrambi i settori. Sono interrotte dal confine del settore.

Se attivato, il fuoco di infiltrazione (vedere 10.1.2) è obbligatorio contro le unità nemiche che si muovono adiacenti al confine del settore.

24.4 Un giocatore non è mai costretto ad attivare una Formazione nel suo settore, può sempre scegliere di passare, lasciando all'avversario la sua Fase di Azione per quel Settore. Una reazione non può essere effettuata in un settore in cui nessuna Brigata nemica è stata attivata nella stessa Fase di Azione.

24.5 Durata dello scenario: 8 turni, a partire dal 24 ottobre mattina e fino alla fine del 27 ottobre sera.

Il giocatore AHG ha l'iniziativa per tutta la durata della partita.

24.6 Area della mappa dello scenario: Vengono utilizzate entrambe le mappe.

24.7 Condizioni di vittoria: le condizioni di vittoria sono per settore. Il giocatore AHG nel cui settore ha guadagnato più VP è il vincitore.

24.8 Imposta regole: Le unità di entrambe le Ali italiane vengono schierate per prime, come indicato nelle istruzioni di schieramento. Le Ali AH-tedesche vengono schierate per seconde. Secondo le istruzioni di schieramento, le unità devono essere schierate negli esagoni specifici indicati, oppure, quando è indicato "Da <xx> a <yy>", le unità devono essere posizionate su esagoni con Trincee amiche tra quegli esagoni, o adiacenti alle unità precedentemente schierate (è consentita una catena di unità adiacenti), dietro le loro linee del fronte.

Durante la fase di schieramento, le unità della 1ª Divisione AH possono raggruppare fino a tre battaglioni in un esagono come se appartenessero allo stesso reggimento.

Posizionare in batteria le unità di artiglieria italiana. Le unità di artiglieria possono essere posizionate fuori strada.

Se i giocatori lo desiderano, possono schierare unità per "tipo e valore equivalenti" anziché per ID, se appartengono alla stessa Formazione. Ciò potrebbe rendere più semplice la disposizione iniziale, anche se non è completamente storica.

Il ponte negli esagoni 3926-3927 è saltato.

Un punto arancione nell'angolo in basso a sinistra indica che l'unità è disponibile solo per lo Scenario 2.

24.9 Regole speciali: GT 1 inizia con la Fase di artiglieria (Fase 6). Le unità di artiglieria italiane non possono essere spostate sul lato "Movimento" nel GT 1.

Nel GT 1, nessuna formazione italiana può essere attivata durante la fase di comando e solo le formazioni italiane precedentemente assaltate possono essere attivate durante la fase di reazione. Le unità indipendenti possono essere attivate secondo 7.4. Durante la fase di movimento delle unità non attivate, il giocatore italiano può muovere solo unità indipendenti e unità di formazioni che sono state assaltate o bombardate durante GT 1 e che non hanno reagito. Nel GT 1 il movimento strategico (10.3.2) non può essere eseguito.

24.9.1 Nota: durante GT 1 non c'è alcuna fase di ingegneria, tuttavia è in vigore la regola 19.2.1.

24.9.2 Le Brigate Salerno , Arno e IV Bersaglieri non possono muoversi finché non vengono Assaltate o fino a GT 5.

Le Brigate Salerno, Elba, Firenze, Arno , Foggia e IV Bersaglieri non possono attivare alcuna artiglieria, né avere il supporto di artiglieria che spari con loro fuoco difensivo. *Nota di progetto: queste brigate erano appena arrivate al fronte e non avevano artiglieria a loro disposizione.*

24.9.3 Trincee. Per ogni 5 esagoni (o frazione di) con unità di Genieri che riparano Trincee nella stessa Ala, viene speso 1 LP dal totale di quell'Ala. La parte AHG non spende LP.

24.10 Ponti sull'Isonzo: Colli di bottiglia. Durante GT 1, ogni unità italiana che attraversa il fiume Isonzo deve fermarsi nel suo esagono dopo aver attraversato un ponte (NOTA: Possono attraversare l'Isonzo SOLO su un ponte). *Nota storica: Il rapido sfondamento delle prime linee creò panico tra il personale di retroguardia, soffocando gli attraversamenti dell'Isonzo.*

24.11 Meteo:

- In GT 1: Nebbia sui livelli di terreno 1 e 2, Bufera di neve sulle Alte Montagne e Pioggia leggera sui livelli intermedi.
- Su GT 2: Pioggia leggera.
- Da GT 3 alla fine del gioco: Sereno.

24.12 Bombardamento preparatorio di artiglieria:

Nel GT 1 valgono le seguenti regole:

- L'artiglieria AHG può sparare senza alcuna restrizione di assegnazione.
- Il giocatore AHG può bombardare solo durante il passo 6.4 della Fase di artiglieria. Segnare con un segnalino "Act & Def. Fired" le unità di artiglieria che bombardano in questo passaggio. Non possono essere utilizzate ulteriormente nelle Fasi di azione.
- Risolvere i bombardamenti uno alla volta, senza doverli dichiarare tutti prima.
- I seguenti esagoni possono essere considerati osservati, anche se non è possibile alcuna LoS per essi:
 - Con Trincea
 - Con Artiglieria
 - Con Paesi o Località
 - Con Ponte/passerella esagonale
 - Con la Cima della montagna
 - Con Strada/Sentieri.

Gli esagoni soggetti ad attacchi con gas o mine (24.13) non possono essere bersaglio di bombardamenti preparatori.

24.13 Attacchi con gas e mine: *Nota storica: L'inizio dell'offensiva ebbe il supporto di quattro mine lungo la cresta del Monte Nero per ammorbidire la difesa italiana, e dal 35° Battaglione Pionieri Chimici, che aveva 900 Proiettori di Gas Fosgene. Le mine ebbero scarso impatto, principalmente perché gli italiani erano consapevoli dei loro scavi e lasciarono solo piccoli distaccamenti su di esse. Ma l'attacco con gas fu devastante perché le maschere antigas italiane erano inutili contro il gas fosgene tedesco e morirono 800 soldati italiani.*

Durante la Fase di Artiglieria di GT 1, i quattro Attacchi di Mine e l'Attacco di Gas vengono risolti sulla Tabella dei Bombardamenti negli esagoni indicati sul retro dei segnalini, utilizzando la colonna indicata. Questi attacchi non sono influenzati dal terreno o da qualsiasi altro modificatore.

L'attacco del gas colpisce solo le unità. Non ha effetto sulle trincee; le mine colpiscono le trincee come l'artiglieria pesante.

Gli attacchi vengono risolti durante il passo 6.4 della Fase di Artiglieria, dopo il bombardamento preparatorio.

24.14 Punti Logistici: solo gli italiani utilizzano i Punti Logistici nello scenario.

Ogni Ala italiana inizia lo scenario con **20** Punti Logistici e riceve 2 LP per GT per Ala, a partire da GT 2. L'Ala Destra e l'Ala Sinistra hanno indicatori separati per tenere traccia degli LP disponibili.

Il giocatore AHG non ha limiti di Punti Logistici e può attivare Formazioni e artiglieria senza LP.

L'ala italiana interessata perde 5 LP per ciascuno dei seguenti esagoni (centri di rifornimento) catturati per la prima volta dal giocatore tedesco-AH:

- 2623 (Smast) Giocatore di Ala sinistra
- 3519 (Creda) Giocatore di Ala sinistra
- 2119 (Drenchia) Giocatore di Ala destra
- 1516 (Kambresco) Giocatore di Ala destra

24.15 Punti Vittoria Geografici Speciali . C'è un segnalino da posizionare nell'esagono 3017 (Monte Matajur) che va al giocatore che conquista per primo l'esagono 3017. Questo segnalino garantisce al giocatore proprietario i PV stampati sulla mappa.

24.16 Sfondamento AHG. Se durante una qualsiasi fase di controllo della vittoria del turno di gioco, un'ala AHG controlla tutti gli esagoni seguenti nel suo settore, ottiene una vittoria completa, indipendentemente dai punti vittoria.

Ala Sinistra : Plava (1105), Prepotto (1801), esagono 1312, Gagliano (2401), Cividale (2602)

Ala Destra : Cividale (2602), Faedis (3702), Attimis (4503), Tarcento (5101), S. Giorgio (6217)

25.0 SCENARIO 2 : GIOCO CAMPAGNA "WHAT IF" - "LA FINE DELLA LEGGENDA DI CAPORETTO"

Quando giunsero al Comando Supremo italiano le prime notizie di una prevista offensiva nell'alta valle dell'Isonzo, Cadorna non ci credette e lasciò allo Stato Maggiore della 2^a Armata il compito di organizzare la difesa, partendo dal suo Quartier Generale di Udine per una sosta nei pressi di Vicenza e una panoramica del fronte in quel settore.

Anche lo Stato Maggiore della 2^a Armata rimase senza il suo capo, il generale Capello, che si sentì male e lasciò il Quartier Generale al suo vice, il generale Montuori, rientrando al Quartier Generale solo il 23 ottobre.

Al momento del ritorno di Cadorna, i resoconti erano diventati drammatici, ma lui sottovalutò ancora la minaccia AH e tedesca. I suoi generali fecero il resto.

Il 21 ottobre il tenente Maxim, ufficiale rumeno della 50^a divisione AH, disertò verso le linee italiane, portando con sé il piano offensivo dettagliato sul settore Mrzli e il piano offensivo generale, compreso il calendario.

La pessima organizzazione delle truppe italiane fu resa ancora peggiore dal dispiegamento caotico e frettoloso dei pochi giorni precedenti l'offensiva.

Cosa sarebbe successo se Cadorna si fosse fidato delle informazioni ottenute e si fosse preso del tempo per prepararsi a contrastare la minaccia, mantenendo una visione più chiara della preparazione della difesa?

Lo scenario 2 lascia la parte italiana libera di schierare le sue unità di prima linea e di riserva secondo il proprio piano, entro alcuni limiti storici che "avrebbero potuto essere".

Inoltre, alcune unità che erano disponibili nella zona sono a disposizione del giocatore italiano.

Nello scenario 2 si affrontano due avversari: il giocatore AHG contro il giocatore italiano.

Il confine dei settori non ha effetto.

25.5 Durata dello scenario: uguale a 24.5.

25.6 Area della mappa dello scenario: uguale a 24.6.

25.7 Condizioni di vittoria: i punti vittoria vengono conteggiati come da 23.0, e solo il giocatore AHG li guadagna. Alla fine della partita, se non si ottiene uno Sfondamento o un Arresto dell'Offensiva AHG, la vittoria viene verificata come di seguito:

- Meno di 90 VP: Vittoria IT
- Tra 91 e 120 VP: pareggio
- Più di 120 VP: Vittoria AHG

25.8 Regole di disposizione: entrambi i giocatori dispongono le proprie unità come indicato nelle istruzioni di disposizione, il giocatore italiano dispone per primo. Le unità devono essere posizionate negli esagoni specifici indicati o, quando è indicato "Da <xx> a <yy>", le unità devono essere posizionate su esagoni con trincee amiche tra quegli esagoni o adiacenti alle unità precedentemente schierate (è consentita una catena di unità adiacenti), dietro le loro linee del fronte. Le unità di artiglieria di entrambe le parti devono essere in grado di sparare contro un esagono/lato di esagono di trincea nemico. Disporre in batteria le unità di artiglieria italiane. Le unità di artiglieria possono essere posizionate fuori strada.

I ponti negli esagoni 1524-1624 e 3926-3927 sono saltati.

NOTA: l'unità del Genio tedesco I/CIII (Pionieri) può impostare la costruzione di un ponte tra il 1524 e il 1624 se non è presente alcuna unità italiana nel 1624. La costruzione terminerà durante la Fase 5 di GT1.

25.9 Regole speciali: Durante il primo turno di gioco, nessuna formazione italiana può essere selezionata per l'attivazione durante la fase di comando. Le unità di artiglieria italiane non possono essere spostate sul lato "Movimento" nel GT 1.

25.9.1 Nessun ponte può essere fatto saltare durante la fase di ingegneria del GT 1. Tuttavia, la regola 19.2.1 è ancora in vigore durante il GT 1.

25.10 Ponti sull'Isonzo: Colli di Bottiglia: non in vigore.

25.11 Meteo: uguale al 24.11.

25.12 Bombardamento preparatorio di artiglieria: uguale al 24.12.

25.13 Attacchi con gas e mine: come 24.13, anche se il giocatore AHG può piazzare le mine e l'attacco con gas in qualsiasi esagono di trincea italiana adiacente a quello indicato sul retro dei segnalini.

25.14 Punti logistici:

Il giocatore italiano inizia lo scenario con **50** Punti Logistici e riceve 5 LP per GT, a partire dal GT 2.

Il giocatore AHG non ha limiti di Punti Logistici e può attivare Formazioni e artiglieria senza LP.

Il giocatore italiano perde 5 LP per ciascuno dei seguenti esagoni (depositi di rifornimenti) catturati dal giocatore AHG:

- 2623 (Maschio)
- 3519 (Credete)
- 2119 (Drenchia)
- 1516 (Cambresco)

25.15 Sfondamento AHG. Se durante una qualsiasi fase di controllo della vittoria del turno di gioco, il giocatore A AHG controlla almeno **6** (sei) dei 10 esagoni indicati nella regola 24.16, ottiene una vittoria completa, indipendentemente dai punti vittoria.

26.0 SCENARIO 3 : “VERSO CIVIDALE”

La battaglia di Cividale fu parte dell'ultimo atto del dramma della svolta di Caporetto. Le poche e disorganizzate riserve del comando supremo italiano tentarono una disperata resistenza sugli ultimi contrafforti delle Alpi Giulie, mentre Cadorna aveva già deciso una ritirata generale sul fiume Tagliamento.

26.1 Durata dello scenario: 2 turni, a partire dal mattino del 27 ottobre e fino alla sera del 27 ottobre.

Il giocatore AHG ha l'iniziativa per tutta la durata della partita. Il tempo è Sereno.

26.2 Area della mappa dello scenario: Viene utilizzata l'area della mappa compresa tra il fiume Judrio (1701/1801) e la colonna esagonale 33xx.

26.3 Condizioni di vittoria: Il giocatore che controlla la maggior parte dei seguenti esagoni è il vincitore:

3303; 3002; 2602 (valgono come doppi); 2401; 2006; 2106; 2405; 2503.

26.4 Regole di setup: Il giocatore italiano dispone per primo come indicato nelle istruzioni di setup. Il giocatore tedesco-AH prepara per secondo come indicato nelle istruzioni di setup. Le unità di artiglieria possono essere disposte fuori dalla strada.

26.5 Regole speciali: il giocatore italiano ha 5 LP. Il giocatore AHG ha LP illimitati (come nel gioco Campagna).

27.0 SCENARIO 4 : “MONTE MAGGIORE”

Il Monte Maggiore era considerato il pilastro settentrionale della linea difensiva che Cadorna intendeva realizzare per contenere lo sfondamento austro-tedesco.

La sua caduta fu l'evento che lo spinse a dichiarare la ritirata generale, mentre le forze radunate per difenderla tentarono una disperata azione di retroguardia.

27.1 Durata dello scenario: 2 turni, a partire dal mattino del 27 ottobre e fino alla sera del 27 ottobre.

Il giocatore AHG ha l'iniziativa per tutta la durata della partita. Il tempo è Sereno.

27.2 Area della mappa dello scenario: Viene utilizzata l'area della mappa compresa tra la colonna esagonale 33xx e il bordo nord-occidentale della mappa.

27.3 Condizioni di vittoria: Il giocatore che controlla la maggior parte dei seguenti esagoni è il vincitore:

3906; 4005; 4207; 4610; 4809; 5306; 5308.

27.4 Regole di preparazione: Il giocatore italiano dispone per primo come indicato nelle istruzioni di setup. Il giocatore AHG prepara per secondo come indicato nelle istruzioni di preparazione. Le unità di artiglieria possono essere disposte fuori strada.

27.5 Regole speciali: il giocatore italiano ha 5 LP. Il giocatore AHG ha LP illimitati (come nel gioco Campagna).

28.0 MAPPA DI TOLMINO

Per ridurre l'accatastamento nell'area di Tolmino e per rendere più semplice il controllo della LoS dell'artiglieria, si può usare la "Mappa di Tolmino" per le unità di artiglieria in batteria (solamente). Quando un'unità di artiglieria viene capovolta nella sua modalità “Movimento”, viene posizionata sulla mappa "originale". Le unità di artiglieria che non si trovano sulla Mappa di Tolmino vengono usate nel modo normale.

ELENCO DELLE ABBREVIAZIONI

Gebirgs, GbSch: Gebirgsjäger, Gebirgs Schützen (Truppe di montagna)

FJ: Battaglione Feldjäger

H: Honved (esercito ungherese)

LW: Landwehr (truppe territoriali)

LS: Landeschützen (truppe territoriali)

NK: Népfelkelöség (Truppe territoriali ungheresi)

RGF: Regia Guardia di Finanza (Guardie di frontiera)

Inf.: Fanteria

MG: Mitragliatrici

Ing: Ingegneri

Brs., Bers.: Bersaglieri

Bers. Cicl.: Bersaglieri Ciclisti

Cav.: Cavalleria

Dism. Cav.: Cavalleria smontata

Mt.: Artiglieria da montagna

Fld.: Artiglieria media
Hv.: Artiglieria pesante
Bde: Formazione
Btn: Battaglione
Abt.: Sezione
B.:Bayer
U: Ulani
D: Dragoni
C: Cavalieri

CENNI STORICI: PROLOGO AL

CAPORETTO

(DI ANDREA BRUSATI)

Caporetto è una pittoresca cittadina di montagna, situata nell'alta valle dell'Isonzo. È sempre stata una città di confine; il suo nome tedesco è Karfreit, e il suo nome sloveno è Kobarid, ma nella storia ha un nome italiano.

Probabilmente questa è la battaglia più famosa della storia italiana, è sinonimo di "catastrofe" e viene utilizzato nella lingua italiana con lo stesso significato.

Nota anche come dodicesima battaglia dell'Isonzo, la battaglia di Caporetto fu la conseguenza dell'undicesima battaglia dell'Isonzo, che vide l'esercito italiano avanzare attraverso il fiume Isonzo, creando un rilievo che minacciava sia Lubiana che Trieste.

Per respingere gli italiani e ridurre la probabilità di una nuova offensiva italiana nel prossimo futuro, un'offensiva era necessaria, ma l'indebolito Impero austro-ungarico non aveva abbastanza risorse. Con riluttanza, l'imperatore Carlo dovette cercare l'aiuto tedesco.

Tra il 2 e il 6 settembre, il generale Konrad Krafft von Dellmensingen, esperto di guerra di montagna, ispezionò il fronte italiano, lungo l'alto corso dell'Isonzo, dove il quartier generale austro-ungarico aveva individuato un potenziale punto debole della linea italiana. L'8 settembre diede parere positivo per un'offensiva tra Tolmino (Tolmin) e Plezzo (Bovec), pur definendola "un azzardo" per il terreno impervio e le posizioni tenute dagli italiani. Ludendorff decise di procedere e formò una nuova armata, la 14ª, con 7 divisioni tratte dai vari fronti. Alpenkorps e la 200ª, esperti di guerra in montagna, dalla Romania, 12ª e 26ª dal fronte francese, 5ª e 117ª dalla Russia e la nuova Divisione Jäger, che riuniva diversi battaglioni di cacciatori.

A queste vennero associate alcune divisioni d'élite austro-ungariche, come la 22ª Schutzen e la 3ª "Edelweiss", e le divisioni locali (55ª, 50ª e 1ª), veterane della zona. Altre tre divisioni AH (4ª, 13ª, 33ª) formavano la riserva dell'esercito.

L'11 settembre la nuova 14ª Armata venne assegnata al generale Otto von Below, con Krafft von Dellmensingen come capo di stato maggiore.

Il piano era di sfondare la linea italiana uscendo dalla testa di ponte di Tolmino, conquistando la cresta del Kolowrat (Corpo LI al generale Berr, con la 200ª e la 26ª divisione), e la valle dell'Isonzo fino a Caporetto (III Corpo Bayer al generale Stein, con Alpenkorps, 12ª, 50ª AH e 117ª), prima di scendere lungo le valli accanto al fiume Natisone fino a Cividale. Sull'ala sinistra c'era il XV Corpo AH (1ª AH e 5ª divisione tedesca) col generale Scotti, che doveva scendere lungo la cresta del Korada, sulla destra dell'Isonzo. L'ala destra era composta dal I Corpo AH (3ª, 22ª, 55ª e divisioni Jäger tedesche), sotto il generale Krauss, che dovette invadere Plezzo e forzare lo stretto di Saga, agendo come forza di copertura di destra. Su richiesta del generale Below, questo corpo, precedentemente assegnato alla contigua 10ª Armata, fu assegnato alla 14ª Armata entro la metà di settembre.

La seconda fase prevedeva l'avanzata verso Udine e il fiume Tagliamento, tagliando fuori la IV Armata italiana sulle Alpi nord-orientali e la III Armata sul Carso e costringendole alla ritirata.

L'inizio dell'offensiva era previsto per il 22 ottobre.

Fu avviata un'enorme quantità di lavoro preparatorio, aumentando anche le capacità stradali e ferroviarie nelle valli che conducevano ai punti di raccolta, per trasportare artiglieria e munizioni, mentre la fanteria sarebbe arrivata all'ultimo momento, per mantenere segreti i

preparativi. Furono prese precauzioni come far indossare agli ufficiali tedeschi incaricati dei preparativi i copricapi austriaci, mentre gli squadroni di aerei da caccia tedeschi tenevano lontani gli aerei da ricognizione italiani.

Gli aerei tedeschi avevano anche il compito di fotografare l'intera area del fronte, per migliorare le mappe austro-ungariche esistenti, in modo che ogni ufficiale sul campo, dal tenente in su, potesse avere una mappa precisa del territorio in cui avrebbe dovuto operare.

Verso la fine di settembre l'Alpenkorps venne trasferito in Trentino, dove dovette compiere alcune azioni dimostrative per ingannare i servizi segreti italiani.

Nonostante tutti questi sforzi, all'inizio di ottobre l'intelligence italiana era a conoscenza che un'offensiva era in preparazione da qualche parte dalle Alpi Giulie al mare. Ma all'interno della catena di comando germogliavano diversi punti di vista per provocare il disastro. L'intenzione del generale Cadorna era di preparare una difesa in profondità, basata su contrattacchi locali, mentre il generale Capello, comandante dell'enorme 2ª Armata schierata nel settore minacciato, era un sostenitore di una controffensiva dall'Altopiano della Bainsizza contemporaneamente all'offensiva AH-tedesca, prevista proprio contro l'Altopiano della Bainsizza. Di conseguenza, schierò le sue truppe di prima linea e le riserve, con il centro di gravità troppo a sud del settore in pericolo.

Ma ancora non credevano in una massiccia offensiva nemica. Le licenze dei soldati della 2ª Armata non furono sospese e le brigate che dovevano fungere da riserva erano per lo più composte da unità provenienti dalla prima linea per il riadattamento e le sostituzioni.

Cadorna trascorse le prime due settimane di ottobre visitando il settore trentino, lasciando Capello a supervisionare senza controllo il settore del suo esercito.

Quando Cadorna tornò a Udine, sede del quartier generale generale italiano, fu il momento di Capello di lasciare il suo incarico, costretto a essere ricoverato in ospedale per nefrite. Il suo vice prese il suo posto, il generale Montuori.

Nel frattempo, la data dell'offensiva dovette essere posticipata al 24 ottobre, a causa del ritardo nel dispiegamento dell'artiglieria del I Corpo.

Nella notte tra il 21 e il 22 ottobre, un ufficiale rumeno, il tenente Maxim, disertò sul monte Mrzli, portando con sé il piano dell'offensiva nel suo settore, curato in ogni dettaglio, dall'ora di inizio, alla sequenza del fuoco di sbarramento, artiglieria, al piano avanzato e alle forze coinvolte.

Fu come alzare un sipario. Il generale Montuori cominciò in fretta a riorganizzare lo schieramento delle truppe. In questo frenetico riassetto, il confine tra il IV e il XXVII Corpo fu spostato sul fondovalle dell'Isonzo, spostando il confine dal margine della valle al fiume stesso, lasciando la riva destra sotto la responsabilità del XXVII Corpo, mentre il IV Corpo allontanava il reggimento bersaglieri che presidiava quella parte del fronte. La brigata Napoli, che doveva sostituire i bersaglieri, non arrivò a colmare il divario prima dell'inizio dell'offensiva, e la strada da Tolmino a Caporetto era incredibilmente aperta.

Le truppe di rinforzo arrivarono rapidamente, ma non ebbero il tempo di schierarsi dietro la zona minacciata.

Il 23 il generale Capello tornò dall'ospedale, giusto in tempo per arringare i comandanti del suo corpo e dare istruzioni sommarie. Anche le istruzioni all'artiglieria erano confuse. Anche se le istruzioni provenienti da Cadorna erano chiare, scendendo lungo la catena di comando, diventavano confuse. Il comandante del IV corpo ordinò di rispondere al fuoco nemico, anche se non fu chiaro se durante la controffensiva nemica o la fase preparatoria, mentre il comandante del XXVII corpo (generale Badoglio) ordinò di attendere un suo ordine. Questo ordine non arrivò mai, a causa della distruzione dei fili telefonici e delle condizioni meteorologiche che impedivano qualsiasi segnale ottico.

Sono le 02.00 del 24 ottobre 1917.

NOTE STORICHE: LA BATTAGLIA DI CAPORETTO

Con puntualità Tedesca alle 2 in punto iniziava la prima fase del bombardamento preventivo, rivolto a colpire i centri di comunicazione, le retrovie, e le artiglierie Italiane, quest'ultime anche con proiettili a gas.

Nel settore del IV Corpo Italiano le artiglierie Italiane cominciarono un poco coordinato fuoco di contro batteria, che poco a poco si esaurisce, non tanto per opera dei gas Austriaci, poco efficaci sui fianchi delle montagne, quanto per la richiesta di risparmiare munizioni per colpire solo a colpo sicuro le truppe d'assalto all'uscita delle trincee. Non potranno farlo perché quando usciranno dalle trincee saranno coperte dalla nebbia e dalla pioggia.

Nel settore del XXVII Corpo addirittura si aspetta l'ordine di aprire il fuoco dal Comandante del Corpo, il Generale Badoglio. Quest'ordine non arriverà mai perché la prima fase del bombardamento Tedesco ha proprio l'obiettivo di interrompere le comunicazioni. Le poche batterie che cominceranno a sparare a mattina inoltrata di propria iniziativa lo faranno su bersagli ormai vuoti e inutilmente.

In fondo valle a Plezzo entrano in azione i tubi lancia gas del 35° Battaglione Pionieri Chimici, che ricoprono di gas fosgene (la cosiddetta Croce Blu, dal colore della croce con cui si segnavano le bombole) la prima linea Italiana. Il gas si confonde con la nebbia, e gli Italiani non si accorgono neanche di essere attaccati. Per i pochi che riescono a mettere la maschera antigas, prima di morire c'è la terrificante consapevolezza che sono inutili.

Fritz Weber, ufficiale di artiglieria Austriaco, dopo il suo arrivo nelle linee Italiane dopo che il gas si era disperso, descrive come sia stata improvvisa la morte, colpendo gli ufficiali alla mensa mentre mangiavano, i telefonisti al loro posto, e le sentinelle appoggiate al bordo della trincea. Un intero battaglione Italiano viene cancellato, lasciando un varco nella prima linea.

Alle 6, dopo una pausa, inizia il fuoco di distruzione contro le trincee e le prime linee. E' un bombardamento di intensità inaudita sul fronte Italiano. Gli stessi Tedeschi che osservano commentano: "Non vorrei essere un Italiano laggiù oggi". I colpi di grosso calibro spianano le trincee, divelgono i reticolati, e costringono i fanti Italiani a rintanarsi in ricoveri e caverne.

Mentre sul Rombon gli attacchi nella bufera di neve della 3a divisione Austroungarica vengono respinti, nella conca di Plezzo la 22a oltrepassa le linee lasciate sguarnite dal gas o dai bombardamenti e aggira le posizioni che ancora resistono. Solo i contrattacchi del battaglione Alpini Ceva in qualche modo rallentano gli Austroungarici, che a fine giornata sono davanti alla stretta di Saga.

Lungo la catena che dal Polounik porta al Monte Nero, nonostante il pesante bombardamento e l'esplosione di diverse mine, la linea Italiana delle Brigate Genova e Etna resiste tutto il giorno, localmente anche grazie a mirati contrattacchi delle riserve.

Anche la Brigata Caltanissetta contiene gli Austro Ungarici, non tanto grazie alle trincee in contropendenza sotto il Mrzli, dove sono così avanzate che agli Austriaci sulla cresta basta un balzo per entrarvi, ma grazie alla seconda linea del Pleza, dove sono ben disposte le riserve.

Quel che i soldati di queste brigate non sanno è che alle loro spalle, lungo la valle dell'Isonzo, i Tedeschi sciamano pressoché indisturbati.

Mentre sulla sinistra dell'Isonzo la 12 Divisione Tedesca incontra qualche resistenza, che comunque riesce a travolgere arrivando a metà pomeriggio al Ponte di Caporetto, e causando il suo brillamento, sulla destra del fiume la sua avanzata non trova opposizione fino all'abitato di Smast, dove costringe alla resa un distaccamento della Brigata Foggia, per poi attaccare e conquistare Caporetto. Per la fine della giornata le sue truppe più avanzate arrivano a Creda. Una marcia di 24 km, praticamente un'esercitazione, che porta a l'accerchiamento di due divisioni Italiane, la 43a e la 46a.

Durante la notte alcuni reparti della 43a Divisione riescono a sottrarsi all'accerchiamento attraverso il ponte di Trnovo e a raggiungere il Monte Stol, mentre la 46a è destinata alla prigionia.

L'osso più duro, lo Jeza, il Podklabuch, e la cresta del Kolowrat spettano alle punte di diamante del dispositivo Tedesco: le divisioni Alpenkorps e 200a.

Tra le 9 e le 9.30, quando ancora i colpi non hanno smesso completamente di cadere sulle linee Italiane, le avanguardie tedesche escono dalle loro trincee e, coperte dalla nebbia, si avvicinano alle prime linee Italiane. Qui i piccoli avamposti sopravvissuti, sconvolti dal bombardamento, vengono rapidamente catturati, e la linea di difesa a oltranza viene raggiunta praticamente senza combattere. Qui i reparti Italiani sono ancora in gran parte nei rifugi e nelle caverne, dove sono facilmente imbottigliati e costretti alla resa. I pochi reparti che riescono a sottrarsi alla sorpresa combattono come possono, contro un nemico soverchiante in uomini, e soprattutto in potenza di fuoco, che li supera e li avvolge. Pochi si sottraggono alla morte o alla cattura. Lo Jeza rimane però in mani Italiane, almeno per una notte, in cui si sacrifica il battaglione Alpini Val Adige, rimasto praticamente da solo a tenerne la cima.

Il primo giorno di offensiva ha praticamente già dato un colpo mortale al dispositivo difensivo Italiano, ma ciò che condanna gli Italiani è la scarsità di riserve in grado di manovrare. Infatti al VII Corpo (Divisioni 3a e 62a) sono state date disposizioni di guarnire la linea del Kolowrat, in pratica già aggirata da destra, e indifesa a sinistra lungo la Valle del Natisone, praticamente condannandolo alla distruzione, mentre le altre due brigate immediatamente disponibili a sinistra sono a organico ridotto e indebolite dalla dissenteria.

Solo la 47° Divisione, composta da due brigate di Bersaglieri, può fronteggiare i Tedeschi, e rimane tra il Korada e l'Isonzo a coprire la ritirata delle truppe dalla Bainsizza. Sarà un'importante retroguardia anche durante la ritirata verso il Tagliamento.

Nei due giorni successivi alle forze Austro Ungariche e Tedesche non resta che fare più strada e prigionieri possibile, mentre le poche forze Italiane sopravvissute tentano improbabili resistenze e posti di blocco, a fronte di ordini che non contemplano la manovra, ma solo la resistenza a oltranza sul posto, lasciandosi spesso aggirare e distruggere. Un ultimo tentativo di ricostruire una linea difensiva si ha il 27 Ottobre, quando i rinforzi fatti affluire in tutta fretta tentano una resistenza sulla linea Korada - Monte Purgessimo - Monte Maggiore.

La precoce caduta di Monte Maggiore spinge definitivamente Cadorna a ordinare la ritirata generale al fiume Tagliamento, non prima però che anche Cividale cada dopo lo sfondamento e la distruzione delle brigate poste a difesa dinanzi. Termina così la Battaglia di Caporetto, e inizia la ritirata, in molti casi rotta, di Caporetto. Neanche il Tagliamento riuscirà ad arginare l'impeto delle truppe Tedesche e Austroungariche, spinte dal desiderio di rivalsa, dall'autostima, e, non ultima, dalla fame.

Il Monte Grappa e il Piave (o la Piave, come si chiamava allora) saranno però per loro insuperabili. Sul Monte e sul Fiume diventati Sacri alla Patria, le rimanenti forze Italiane riusciranno ad arginare anche le migliori truppe Tedesche, ma questa è un'altra storia. "

NOTE DI PROGETTO

Dopo la pubblicazione del gioco "Strafexpedition 1916", l'editore propose di fare il gioco successivo su Caporetto, ma risposi che non aveva senso fare un gioco di simulazione su una battaglia il cui esito era già prestabilito prima ancora di iniziare. Così, il secondo fu "Gorizia 1916".

Col tempo ho cominciato ad approfondire lo studio della battaglia di Caporetto, scoprendo via via la complessità della situazione, trovando le sfide necessarie per un gioco e, allo stesso tempo, la voglia di sfatare molti luoghi comuni sull'episodio bellico più noto della storia italiana.

La sfida: all'interno di una battaglia dall'esito scontato, ho scoperto le rivalità all'interno dell'esercito austro-tedesco, nonostante il nome altisonante dell'operazione: "Waffentreue" (Fedeltà delle armi). Da qui l'idea di mettere in competizione due fazioni, entrambe in attacco ed entrambe in difesa. Del resto, un'idea già sfruttata in altri giochi di simulazione, dove il risultato era ovvio.

Divulgazione: Oltre alla straordinaria pessima disposizione alla battaglia, agli ordini confusi e alla mancanza di comunicazioni

immediatamente successive all'eccezionale (per il fronte italiano) preparazione dell'artiglieria, gli italiani dovettero anche fare i conti con le nuove tattiche di combattimento di infiltrazione, che aveva già ottenuto successi a Riga contro i russi e che avrebbe sconvolto nel giro di pochi mesi anche le difese britanniche e francesi. Oltre alla superiorità del fuoco nemico, sia nell'artiglieria (3:1), sia nelle armi leggere (5:1).

Inoltre, la maggior parte dei battaglioni italiani era sottodimensionata, a causa delle perdite nelle battaglie estive senza recuperi e delle licenze invernali (che non vennero sospese nemmeno alla vigilia di un'offensiva nemica...).

Infine, dovettero subire anche le frecce del destino: la nebbia. Coprì il campo di battaglia nelle prime ore del 24 ottobre, mista al gas che sterminò più di un battaglione della Brigata Friuli a Plezzo. La nebbia coprì anche i movimenti delle truppe tedesche, sia nell'avvicinamento alle posizioni italiane sconvolte dall'artiglieria, e avanzando inosservati lungo la valle dell'Isonzo fino a Caporetto. La stessa nebbia che impediva ogni comunicazione ottica, sulla quale i comandi italiani facevano affidamento in caso di distruzione delle linee telefoniche, come di fatto avvenne, lasciando i reparti senza ordini e i comandi senza informazioni.

Insomma, tutta una serie di tasselli concorsero a comporre il mosaico che il comandante del I corpo d'armata austro-ungarico, generale Alfred Krauss, definì "Il miracolo di Caporetto" (Das Wunder von Karfreit).

Quindi, non poteva mancare lo scenario "what if", che esamina una difesa italiana organizzata dal giocatore, e considera le unità effettivamente disponibili su quel settore del fronte.

Per quanto riguarda il sistema di gioco, è sostanzialmente lo stesso dei due precedenti, con qualche dettaglio in più sull'uso dell'artiglieria, e l'aggiunta delle caratteristiche delle tattiche attuate dalle Potenze Centrali. Troviamo quindi il Bombardamento Preparatorio, che consente di colpire anche in assenza di osservazione, il Fuoco di Supporto, che utilizza la potenza di fuoco delle mitragliatrici e delle armi portatili in attacco, la capacità di infiltrazione, basata sul principio di aggiramento e movimento estenuante senza preoccuparsi dei fianchi, per penetrare le linee nemiche. Non manca un tocco di colore, con le eccezionali prestazioni della futura Volpe del Deserto, Erwin Rommel, a quel tempo un semplice tenente ma già capace di guidare i suoi uomini in imprese straordinarie.

Divertitevi con la partita e scoprite qualcosa in più su Caporetto.

BIBLIOGRAFIA (TEDESCO)

- Conrad Krafft von Dellmensingen – “Der Durchbruch am Isonzo“
- Erwin Rommel – “Infanterie greift an”
- Alfred von Krauss - “Wunder von Karfreit”
- Hans Killian – “Wir Sturmten Durchs Friaul”.
- Fritz Weber – “Isonzo 1915, 1916, 1917”
- Manfred Rauchensteiner – “Waffentreue”
- Edmund Glaise-Horstenau - “Österreich-Ungarns Letzter Krieg, 1914-1918”
- Helmut Schittenhelm – “Wir Zogen Nach Friaul”
- Hubert Fankhauser - “Regimentsgeschichte des k.u.k. Infanterieregimentes Graf von Khevenhüller Nr. 7, 1914-1918”

BIBLIOGRAPHY (ENGLISH)

- Mark Thompson – “The White War”
- Ronald Seth – “Caporetto”
- Cyril Falls – “Caporetto 1917”
- John Macdonald, Zeljko Cimpric - “Caporetto and the Isonzo Campaign”

BIBLIOGRAPHY (ITALIANA)

- Paolo Gaspari - “Le Bugie di Caporetto”. Ed. Gaspari
- Alessandro Barbero - “Caporetto”. Ed. Laterza

- Adriano Alberti – “L'importanza dell'azione militare italiana. Le cause militari di Caporetto”. Ufficio Storico dello SM dell'Esercito Italiano
- Ufficio Storico dello SM dell'Esercito Italiano – “L'Esercito Italiano nella Grande Guerra (1915-18)”. Ist. Poligrafico dello Stato
- Gianni Pieropan – “Storia della Grande Guerra sul fronte Italiano”. Mursia
- Marco Martini; Silvio Stok – “I Tracciati delle Trincee sul Fronte dell'Isonzo”. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari - “I Nemici di Rommel”. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari – “Rommel a Caporetto”. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari, Paolo Pozzato – “Non Solo Rommel, Anche Rango”. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari, Marco Mantini, Paolo Pozzato – “Generali nella Nebbia”. Gaspari Ed.
- Paolo Gaspari – “La Verità su Caporetto”. Gaspari Ed.
- Guido Alliney – “Caporetto sul Mrzli”. Gaspari Ed.
- Giuseppe Boriani – “L'Ultima Retroguardia”. Gaspari Ed.
- Gian Luca Badoglio – “Il Memoriale di Pietro Badoglio su Caporetto”. Gaspari Ed.
- Alberto Cavaciocchi – “Un Anno al Comando del IV Corpo d'Armata”. Gaspari Ed.
- Marco Pascoli – “La Battaglia Dimenticata della Val Resia”. Gaspari Ed.
- Basilio Di Martino – “L'Aviazione Italiana a Caporetto”. Gaspari Ed.
- Angelo Gatti - “Caporetto”. Il Mulino.
- Alberto Monticone – “La Battaglia di Caporetto”. Gaspari Ed.
- Filippo Cappellani, Basilio Di Martino - “Un'Esercito Forgiato nelle Trincee”. Gaspari Ed.
- Alessandro Massignani - “Le Truppe d'Assalto Austro-Ungariche nella Grande Guerra”. Gino Rossato Ed.
- Enrico Acerbi - “Le Truppe da Montagna dell'Esercito Austro-Ungarico nella Grande Guerra”. Gino Rossato Ed.
- Mario Silvestri – “Caporetto”. BUR Rizzoli
- Mario Silvestri – “Isonzo 1917”. BUR Rizzoli
- Tiliaventum Quaderni, nr 2 – “Tagliamento 1914-1919”
- Tiliaventum Quaderni, nr 5 – “Mit Der XIV Armee Nach Italien”
- Roberto Bencivenga – “La Sorpresa Strategica di Caporetto”. Gaspari Ed.
- Andrea Vazzaz – “La Caduta del Monte Maggiore”. Gaspari Ed.
- Enrico Caviglia – “La Dodicesima Battaglia (Caporetto)”.

RICONOSCIMENTI

Progetto: Andrea Brusati

Sviluppo: Nicola Contardi, Luigi Parmigiani, Michael Resch

Playtest: Michael Resch, Rian van Meeteren, Hanno Meier, Fabian Rohde, Gregg Kilbourne, Filippo Chiari, Marco Ferrari, Andrea Mozzati, Enrico Bertocchi

Revisione regolamento: Paul Hederer, Michael Resch

Assistenza alla traduzione: Paul Hederer, Michael Resch

Scatola: Nicola Contardi

Mappa: Dan Marcolini

Pedine: Andrea Brusati, Enrico Acerbi

Ringraziamenti speciali: Michael Resch, Paul Hederer, Fabian Rohde

Sequenza abbreviata di gioco

1. **Fase di rinforzo (5.0):** le unità di rinforzo vengono posizionate sulla mappa, seguendo le istruzioni dello scenario (6.0). Gli LP vengono aggiunti alla Traccia dei Punti Logistici (LPT) per il giocatore IT.
2. **Fase di comando (6.0, 7.0):** ogni giocatore decide segretamente quale delle sue Formazioni attiverà durante questo turno.
3. **Fase di iniziativa:** in *Caporetto 1917*, il giocatore AHG ha l'iniziativa in ogni scenario per tutta la durata della partita.
4. **Fase Meteo:** il Meteo è determinato storicamente. Controlla il GTRT per vedere quale condizione Meteo è in vigore per il Turno di Gioco corrente.
5. **Fase di ingegneria:**
 - 5.1 I giocatori completano la riparazione delle trincee (17.3)
 - 5.2 I giocatori iniziano nuove riparazioni di trincea (17.3)
 - 5.3 I giocatori possono far saltare i ponti (19.2)
 - 5.4 Le unità di genieri con capacità di costruzione di ponti (vedere 21.1) possono posizionare segnalini "Costruzione di ponti" o completare la costruzione di ponti (vedere 19.3).
6. **Fase di artiglieria:** ogni giocatore posiziona le proprie unità di artiglieria sul lato "movimento" o "fuoco" (vedere 18.0).
 - 6.1 I giocatori piazzano le loro unità di artiglieria sul lato "movimento" o "fuoco" (vedere 18.0). Vedere anche 18.2 per il piazzamento dell'artiglieria.
 - 6.2 I giocatori possono effettuare l'interdizione d'artiglieria (12.1.6)
 - 6.3 Il giocatore AHG può condurre un bombardamento preparatorio (24.12)
 - 6.4 Il giocatore AHG può condurre attacchi con gas/mine (24.13)
7. **Fase di azione AHG:**
 - A. Movimento tattico e dichiarazione di assalto
 - B. Bombardamento
 - C. Fuoco difensivo (IT)
 - D. Risoluzione degli Assalti
 - E. Dichiarazione di Contrassalto (IT)
 - F. Fuoco difensivo di Contrassalto

G. Risoluzione del Contrassalto (IT)

H. Azione completata

I. Reazione dell'avversario

Al termine dell'ultimo passo, il Giocatore AHG ripete la Fase 7 con un'altra Formazione o passaggi.

8. **Fase di azione IT:** uguale alla fase 7

I due giocatori continuano a ripetere le Fasi 7 e 8 finché entrambi non hanno più Formazioni da attivare, oppure entrambi passano in sequenza senza attivare alcuna Formazione.

9. **Fase di movimento delle unità di artiglieria:**
 - A. Il giocatore AHG muove le sue unità di artiglieria (10.3). Le unità di artiglieria possono impiegare il movimento strategico.
 - B. Il giocatore IT muove le sue unità di artiglieria (10.3). Le unità di artiglieria possono impiegare il movimento strategico
10. **Fase di movimento delle unità non attivate:**
 - A. Il giocatore AHG muove le Unità Non Attivate (10.3). Le unità possono impiegare il Movimento Strategico.
 - B. Il giocatore IT muove le Unità Non Attivate (10.3). Le unità possono impiegare il Movimento Strategico.
11. **Fase di rifornimento:**

Ogni giocatore controlla lo stato di rifornimento delle proprie unità. Le unità che risultano fuori rifornimento aumentano il loro Livello di Disorganizzazione di uno (1) (vedi 9.0).
12. **Fase di recupero:**

Le unità che sono in Rifornimento, non hanno effettuato Marcia Forzata, non sono contrassegnate come Fuori Comando e non sono in ZoC nemica possono ridurre il loro Livello di Disorganizzazione di un (1) punto (20.6). Tutti i segnalini HQ di Formazione vengono spostati fuori dalle Caselle. Rimuovere tutti i segnalini "Attivato", "Barrage di Interdizione", "Marcia Forzata" e "Fuori Comando".
13. **Fase di controllo delle condizioni di vittoria:**

Vedere la regola 23.0 e le istruzioni dello scenario.

DEDICA:

“La mancanza di resistenza delle unità della 2a Armata, ritiratesi vigliaccamente senza combattere o arrese ignominiosamente al nemico, permise alle forze austro-germaniche di spezzare la nostra ala sinistra sul fronte giuliano.”

Con questo bollettino del 28 ottobre il generale Cadorna attribuì ingiustamente ai suoi soldati la responsabilità della disfatta di Caporetto.

Questa simulazione, attraverso il gaming, vuole mostrare come si sono realmente svolti gli eventi e riabilitare la memoria dei soldati che persero la vita, anche in prigionia, a causa della battaglia di Caporetto.