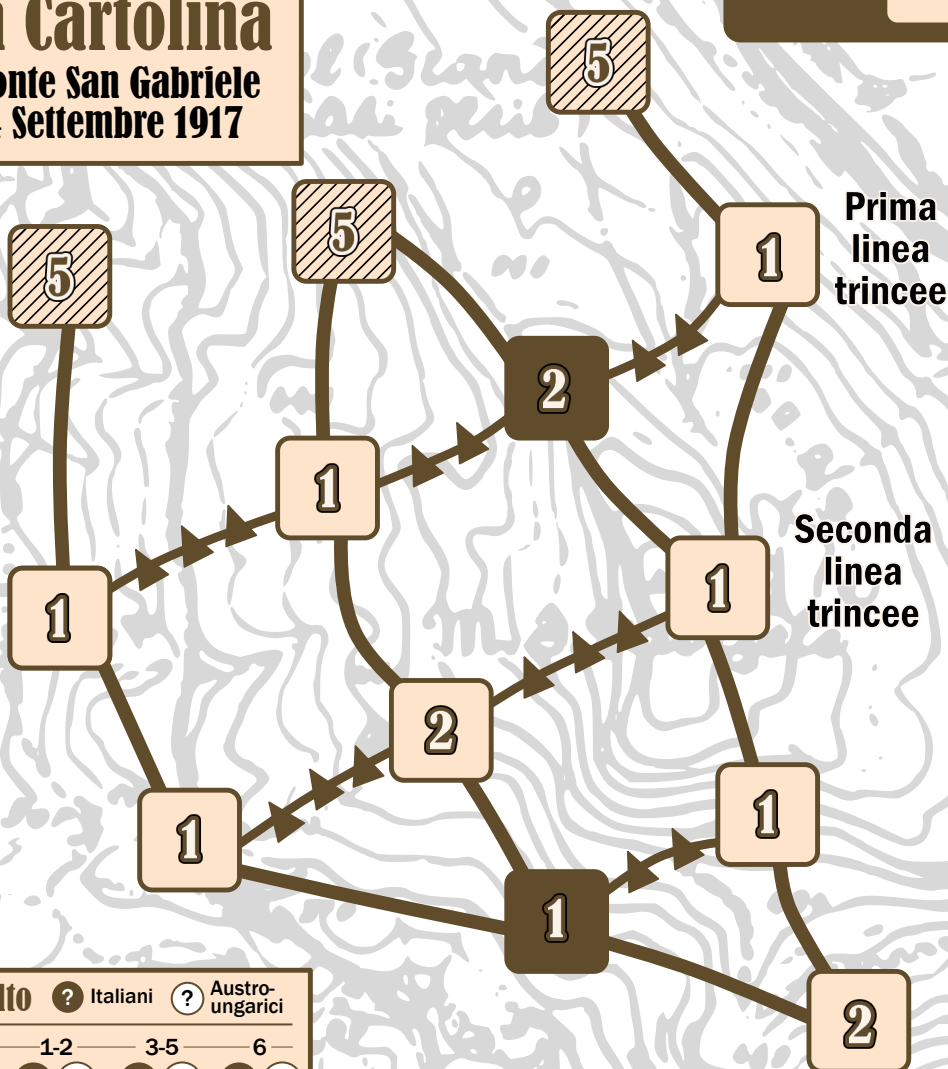


Battaglie in Cartolina

Monte San Gabriele
4 Settembre 1917

Turno



Prima
linea
trincee

Seconda
linea
trincee

Assalto

? Italiani ? Austro-
ungarici

dado 1-2 3-5 6
perdite 1 0 1 1 0 1

Modificatori

+2 Lanciافiamme
-2 contro FORTINO
-1 se FORZA italiano ≤ FORZA nemico

Lanciافiamme

+2 al dado di Assalto

3

Bombe Extra

+1 alla FORZA
(max +2)

5

Eventi

- 1 Rinforzi nemici nella Prima Linea di trincee
- 2 Rinforzi nemici nella Seconda Linea di trincee
- 3 *Cannone da trincea*. Una unità Italiana a caso subisce un punto di perdita
- 4-5 *Mitragliatrici*. Una unità Italiana a caso non potrà agire nel prossimo turno.
- 6 *Rinforzi Italiani*. Aggiungi un punto ad una unità a caso (max 5 punti di FORZA per unità)

Cima S. Gabriele
quota 646

STUDIUM
CMLXV

www.zak965.it

Battaglie in Cartolina

Monte San Gabriele
4 Settembre 1917

Un gioco in solitario di
Gottardo Zancani

La Battaglia

Il 4 settembre 1917 gli Arditi italiani guidarono l'attacco notturno contro le forti posizioni austro-ungariche sul Monte San Gabriele. La loro azione fulminea, basata su tattiche di infiltrazione e assalto con pugnali e bombe a mano, fu determinante per la successiva e cruciale conquista della vetta. Non supportati dal grosso delle truppe, dovettero ritirarsi, ma la loro audace azione dimostrò l'efficacia delle truppe d'assalto.

Componenti di gioco

In aggiunta alla mappa presente sul retro di questa cartolina occorre preparare una decina di dadi a sei facce. Sei dadi dovrebbero essere di colore diverso.

La Mappa

La mappa è costituita da una serie di Settori (quadrati arrotondati) collegati tra loro da una linea. I tre Settori tratteggiati indicano le posizioni iniziali delle truppe Italiane. Le sezioni numerate rappresentano le truppe austro-ungariche. Il numero indica la FORZA delle unità nemiche. I settori con sfondo marrone scuro rappresentano i FORTINI.

Due linee di Settori sono collegate dal simbolo di trincea:



Il primo gruppo di quattro Settori rappresenta la Prima Linea di Trincee, mentre il secondo gruppo rappresenta la Seconda Linea di Trincee.

Condizioni di vittoria

Il giocatore vince se al termine del turno 6 non ci sono unità nemiche sul Settore della Cima S. Gabriele.

Preparazione

Collocare tre dadi colorati sui settori tratteggiati con il numero "5" in alto. Questi dadi rappresentano le Unità Italiane. Il valore del dado indica la FORZA dell'unità.

Collocare un dado con la faccia "3" in alto sulla zona "Lanciafiamme". Collocare un dado con la faccia "5" in alto sulla zona "Bombe Extra".

Turno di gioco

Dopo la preparazione, il gioco prosegue per un massimo di sei turni; la sequenza dei turni di gioco è la seguente:

- Avanzata
- Assalto
- Eventi
- Avanzamento turno

Avanzata

Una unità Italiana adiacente ad un settore vuoto può spostarsi verso di esso. Se si sposta l'intera unità muovere il dado nel nuovo settore, altrimenti si può dividere il valore della FORZA attuale su due dadi, e muovere ciascuno in modo indipendente.

In alternativa, una unità (o parte di essa) può muovere su un settore occupato da un'altra unità Italiana: in questo caso il punti di FORZA mossi si aggiungono a quelli dell'unità che li riceve.

Assalto

Le unità Italiane possono ora effettuare un attacco contro un Settore nemico adiacente. Per ciascuna unità effettuare un attacco separato come segue.

La FORZA del Settore nemico è data dalla somma della FORZA di tutte le unità nemiche adiacenti. Aggiungere a questo valore la FORZA di unità nemiche adiacenti all'unità attaccante ma non al settore attaccato.

La FORZA dell'attaccante è data dal valore del dado: spendendo uno o due punti "BOMBE EXTRA" è possibile aumentare la FORZA di un punto per ogni bomba usata. Aggiornare il dado "BOMBE EXTRA" o "LANCIAFIAMME" ogni volta che vengono utilizzati.

Si tira ora un dado e si consulta la tabella nel riquadro "Assalto", applicando i possibili modificatori al tiro di dado.

Il risultato del dado modificato indica le perdite per l'Italiano e l'Austro-ungarico.

Se le perdite per il nemico sono uguali o superiori alla FORZA presente nel Settore (numero stampato o dado), l'unità attaccante viene spostata nel Settore attaccato. Tale settore è considerato "liberato" (anche nel caso in cui sia attaccante che difensore siano eliminati).

Se le perdite del nemico sono inferiori alla FORZA indicata nel Settore, collocare un dado con la faccia in alto corrispondente alla FORZA attuale del nemico ridotta del risultato dell'assalto.

Per le perdite Italiane, ridurre il dado dell'unità attaccante del valore del risultato di attacco. Se il dado viene ridotto a zero o meno rimuoverlo dalla mappa.

Eventi

Tirare un dado e consultare la tabella Eventi, applicando il risultato ottenuto.

Rinforzi nemici: selezionare a caso un Settore nella linea di trincea indicata che risulti:

- non occupato da unità Italiana
- adiacente ad una unità Italiana

Ignorate l'evento se non esiste un Settore che soddisfi questi requisiti. Se il Settore selezionato è un Settore liberato, collocare su di esso un dado con il lato "1" in alto. Se il Settore selezionato è un settore nemico non ancora liberato, collocare nel Settore un dado con la FORZA nemica attuale aumentata di uno.

Avanzamento del turno

Se non ci sono dadi nella zona Turno, collocare un dado con la faccia "1" in alto, altrimenti si controlla il valore del dado:

- Se il dado posto nella zona Turno indica il valore "6" si controllano le condizioni di vittoria e il gioco termina.
- Negli altri casi si aumenta di uno il valore del dado e si inizia un nuovo turno di gioco.