

UNA VITTORIA IMPOSSIBILE

Le barricate di Parma del 1922



Regolamento di gioco

Nel luglio del 1922 la popolazione dei quartieri popolari di Parma aderisce massicciamente allo sciopero legalitario nazionale proclamato per protestare contro le violenze squadriste. I gerarchi fascisti decidono di dare una lezione esemplare alla città: i primi giorni di agosto calano su Parma migliaia di camicie nere da tutta Italia, che stringeranno d'assedio la città sotto la guida di Italo Balbo.

I cittadini - riuniti in unico fronte antifascista e guidati dal deputato Guido Picelli - si preparano a resistere con l'aiuto di alcuni manipoli di "Arditi del popolo", barricandosi all'interno dei quartieri popolari: l'Oltretorrente e il Naviglio.

Questo gioco ripercorre la storia di quei giorni di resistenza. Durante la partita guiderete la popolazione della città nel respingere l'attacco delle squadre fasciste.

Solo collaborando tra voi, provvedendo alle necessità della difesa e costruendo barricate per respingere gli assalti squadristi potrete ottenere una 'vittoria impossibile', da consegnare alla storia e alla leggenda.

Autori: Paolo Mori, Simone Serrao, Francesco Sirocchi

Illustrazioni: Karyna Maleieva

Progetto editoriale: Paolo Mori

Produzione: Orso Ludo

Ringraziamo i playtester: Guido Albini, Tommaso Alisonno, Roberto Benedetti, Danilo Bersani, Simone Berti, Martino Chiacchiera, Luca Chiapponi, Carlo Chericoni, Remo Conzadori, Christian Costanzo, Marco Delmiglio, Michele Dossena, Andrea Gastoldi, Maurizio Giacometti, Ivano Labroca, Giovanni Melandri, Marco Mengoli, Andrea Mezzotero, Daniele Molinari, Giorgia Pandolfo, Leonardo Palumbo, Federico Pierlorenzi, Carlo A. Rossi, Mauro Samarati, Matteo Sassi, Andrea Sbragia, Elisa Seri, Silvano Sorrentino, Domenico Stellato, Giovanni Taverna, Emiliano Venturini, Tommaso Vezzali, Matteo Volpi, Bruno Zanotti, Alessandro Zucchini.



Partita introduttiva e partita per esperti

La prima volta che giocate - o quando preferite un'esperienza di gioco più semplice - vi potete seguire le regole per la partita introduttiva. Sono molto simili alle regole complete, ma tralasciano alcuni elementi che aggiungono complessità alla partita.

Nelle partite successive potete decidere di utilizzare invece le "regole per esperti" spiegate in dettaglio al termine del regolamento, che introducono le abilità speciali dei personaggi, le carte Incarico e le regole complete per l'ultimo assalto squadrista.

Dentro la scatola



Preparazione

- ♦ Aprite la **plancia di gioco** [A] al centro del tavolo.
- ♦ Posizionate la **plancia di supporto** [B] a fianco di essa.
- ♦ Posizionate l'**indicatore della Difesa della città** sullo spazio più a sinistra del tracciato corrispondente [C].
- ♦ Tirate 2 dadi e disponete due **segnalini Vettovaglia** sulle zone corrispondenti ai tiri di dado. Posizionate i quattro restanti segnalini Vettovaglia nella riserva sulla plancia di gioco [D].
- ♦ Ripetete questa operazione anche per i **segnalini Munizione** [E] e i **segnalini Cittadino** [F].
- ♦ Tirate 2 dadi e disponete altrettanti **segnalini Squadrista** [G] negli spazi esterni delle zone corrispondenti. Posizionate il resto dei segnalini Squadrista nella riserva [H], sulla plancia di supporto.
- ♦ Posizionate i **segnalini Barricata** [I] sulle caselle indicate sul tracciato della Difesa della città, sulla plancia di supporto.
- ♦ Ogni giocatore sceglie - o pesca casualmente - **un personaggio** dei 6 disponibili e mette la relativa **carta** [L] davanti a sé, a mostrare il lato senza testo dell'abilità speciale. Le carte personaggio non utilizzate possono essere rimesse nella scatola.
- ♦ Ogni giocatore prende la corrispon-

dente **pedina personaggio** [M], tira un dado e posiziona la pedina nella zona corrispondente. Nella stessa zona può essere presente più di un personaggio. Le pedine personaggio non utilizzate possono essere rimesse nella scatola.

- ♦ Mescolate il mazzo di **carte azione** e distribuite a ogni giocatore un numero di carte scoperte, a seconda dei giocatori in partita:

- ♦ 6 carte in una partita con 1 giocatore;
- ♦ 5 carte in una partita con 2 giocatori;
- ♦ 4 carte in una partita con 3 o 4 giocatori;
- ♦ 3 carte in una partita con 5 giocatori.

- ♦ Ogni giocatore tiene le carte davanti a sé [N], in modo che siano visibili a tutti i giocatori.

- ♦ Aggiungete al resto del mazzo **3 carte Squadristi**, mescolate nuovamente il mazzo e posizionate a faccia in giù a fianco della plancia di gioco [O]. Anche le carte Squadristi non utilizzate [P] vengono posizionate a fianco della plancia, per essere utilizzate nei giorni successivi.

- ♦ Posizionate la carta "**Giornata corrente**" [Q] sul spazio del 4 agosto, sulla plancia di supporto.

- ♦ Il giocatore (o uno dei giocatori, a scelta) il cui personaggio si trova nella zona con il numero più basso sarà il primo giocatore della partita.

Nota: nelle regole per la partita introduttiva, le carte Incarico non vengono utilizzate e possono essere lasciate nella scatola.



Il gioco in breve

“Una vittoria impossibile” è un gioco collaborativo. Questo significa che tutti i giocatori cercheranno di raggiungere insieme la vittoria.

Lo scopo del gioco è **difendere Parma per quattro giorni** dalle squadre fasciste, evitando che l'indicatore della Difesa della città avanzi oltre l'ultima casella libera del tracciato corrispondente. Se questo avviene, perderete la partita.

Durante la partita giocherete le vostre carte per costruire barricate, mobilitare cittadini, trovare le vettovaglie e le munizioni necessarie, e scacciare le squadre fasciste.

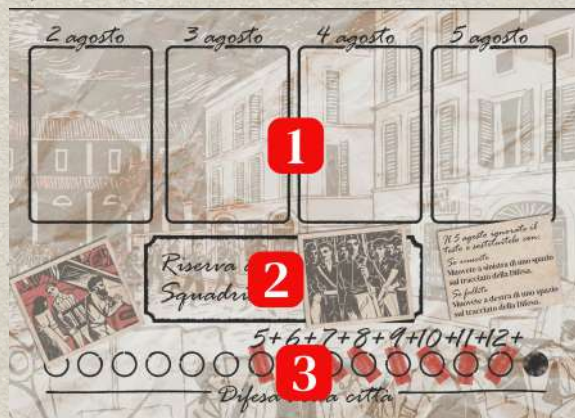
I giocatori presenti in una stessa zona potranno giocare carte per migliorare le possibilità di successo delle azioni. Alla fine di ogni turno - pescando nuove carte dal mazzo - potrebbe essere provocato un attacco squadrato, che razzierà tutto quanto è presente nella zona e metterà alla prova la resistenza della città. Per questo motivo, è importante che i giocatori scelgano con attenzione il momento e il luogo in cui compiere le loro azioni!

Le planche



La **plancia di gioco** raffigura la mappa di Parma nel 1922. La mappa è divisa in due **quartieri** [1], l'**Oltretorrente** e il **Naviglio**. Ogni quartiere è a sua volta diviso in **zone** [2], numerate da 1 a 6. In queste zone i giocatori muoveranno le loro pedine e collocheranno i segnalini delle Barri-

cate sui **simboli corrispondenti** [3], delle Munizioni, Vettovaglie e Cittadini. All'esterno di ogni zona c'è uno spazio [4] in cui verranno posizionate invece le **pedine degli Squadristi** durante la partita. Gli Squadristi non vengono mai posizionati o spostati all'interno delle zone dei due quartieri.



La **plancia di supporto** serve invece ad ospitare altri materiali di gioco. In particolare nella parte alta [1] verrà posizionata la carta **“Giornata corrente”** per indicare il progresso delle giornate di gioco (nella *partita introduttiva*) o le **carte “Incarico”** che dovranno essere portate a termine durante le giornate (nella *partita per esperti*). Nella parte centrale [2] saranno posizionate le pedine degli Squadristi che verranno poi collocate sulla mappa durante la partita. Nella parte inferiore [3] è presente il tracciato della **“Difesa della città”**, parzialmente occupato a inizio partita dai segnalini Barricata. Quandola città subisce un’incursione squadrista, la difesa viene messa alla prova e l’indicatore avanzerà su questo tracciato.

Il turno di gioco

I giocatori effettuano il loro turno di gioco in senso orario, a partire dal giocatore iniziale.

Nel tuo turno:

- ♦ esegui un'azione;
- ♦ prima o dopo avere eseguito l'azione, se vuoi, effettua **un movimento**;
- ♦ al termine del tuo turno **pesca carte** fino ad averne il numero indicato e risol-

vi gli eventuali **attacchi squadristi**;

♦ **infine, passa il turno** al giocatore o alla giocatrice alla tua sinistra.

Eseguire un'azione

Nel gioco è possibile compiere cinque tipi di azione:

- ♦ Cercare Vettovaglie
- ♦ Cercare Munizioni
- ♦ Mobilitare i Cittadini
- ♦ Scacciare gli Squadristi
- ♦ Erigere una Barricata

Tutte le azioni hanno alla base regole simili. Per effettuare un qualsiasi tipo di azione nel tuo turno, procedi come segue:

- ♦ Gioca **almeno una carta azione** del tipo corrispondente all'azione che intendi compiere;
- ♦ Chiedi agli **altri giocatori o giocatrici presenti nella tua stessa zona** se intendono giocare **altre carte dello stesso tipo**, da quelle in loro possesso. Il numero massimo di carte che possono essere giocate complessivamente per compiere un'azione è pari a 4;
- ♦ Tira **un dado per ogni carta** giocata, ed effettua la somma dei dadi tirati;
- ♦ Segui poi i passaggi successivi indicati nel **paragrafo dell'azione corrispondente**.

Cercare Vettovaglie

Le Vettovaglie servono per **migliorare la possibilità di successo delle azioni** dei giocatori nella zona (v. paragrafo "Utilizzare le Vettovaglie").

- ♦ Dopo aver tirato i dadi, **dividi la somma dei dadi tirati per 5**. Il risultato è il numero di **segnalini Vettovaglia che puoi posizionare** nella zona in cui ti trovi.

Esempio. Bianca ed Enore si trovano nella stessa zona. Bianca gioca una carta



"Cercare Vettovaglie" dalla propria mano, e anche Enore aggiunge una carta dello stesso tipo dalla sua mano. Bianca tira due dadi (uno per ogni carta giocata) e ottiene $5+3=6$. Dividendolo per 5 si ottiene 1 (il resto è ignorato), e quindi Bianca posiziona 1 segnalino Vettovaglia preso dalla riserva nella zona in cui si trova.

Cercare Munizioni

Le munizioni sono necessarie per **rimuovere gli squadristi** dalla mappa (v. paragrafo "Scacciare gli Squadristi").

- ♦ Dopo aver tirato i dadi, dividi la somma dei dadi tirati per 5. Il risultato è il numero di segnalini Munizione che puoi posizionare nella zona in cui ti trovi.

Esempio. Wilma gioca 3 carte "Cercare Munizioni" e tira quindi 3 dadi, ottenendo $2+4+4=10$. Dividendo per 5 si ottiene 2, e Wilma posiziona quindi 2 segnalini Munizione nella sua zona.



Mobilitare i Cittadini

I cittadini rappresentano il cuore della difesa **dei quartieri contro gli attacchi** delle squadre fasciste: reclutarli è più facile che costruire barricate, ma - diversamente da queste ultime - saranno rimossi dalla plancia quando sono utilizzati per respingere gli assalti (v. paragrafo "Risolvere un attacco squadrista").

- ♦ Dopo aver tirato i dadi, dividi la somma dei dadi tirati per 5. Il risultato è il numero di segnalini Cittadino che puoi posizionare nella zona in cui ti trovi.

Esempio. Padre Nino gioca una carta e tira un dado, ottenendo un 4. Il risultato diviso per 5 è 0, e quindi può posizionare nessun Cittadino con la sua azione.



Scacciare gli Squadristi

Rimuovere tutti gli squadristi dalla città sarà praticamente impossibile, ma effettuare questa azione è necessario per **allentare la pressione dei fascisti sulla città**, per evitare gli attacchi più pericolosi.



♦ Prima di compiere questa azione, devi rimettere nella riserva un segnalino Munizione dalla zona in cui ti trovi (se non è presente un segnalino Munizione, non puoi effettuare l'azione "Scacciare gli squadristi")

♦ Dopo aver tirato i dadi, dividi la somma dei dadi tirati per 5. Il risultato è il numero di Squadristi che puoi rimuovere dallo spazio esterno della zona in cui ti trovi, spostandoli nella loro riserva sulla plancia di supporto.

Esempio. Cecilia si trova, con Alcide, in una zona con 2 Squadristi. Gioca un totale di 2 carte "Scacciare gli Squadristi". Prima di tirare i dadi rimuove un segnalino Munizione. Con i dadi ottiene un totale di $2+5=7$, e rimuove quindi 1 segnalino Squadrista dalla sua zona.

Costruire una Barricata

Costruire barricate è un elemento essenziale per riuscire a resistere: esse **rimangono sulla plancia** durante la partita e permettono inoltre di liberare **nuove caselle sul tracciato della Difesa** della città, lasciando più respiro ai giocatori.



♦ Dopo aver tirato i dadi, confronta il totale dei dadi tirati con il valore indicato sulla casella occupata da una Barricata più a sinistra sul tracciato della Difesa della città.

♦ Se il totale dei dadi è uguale o superiore al valore indicato, prendi il segnalino Barricata da quella casella (uno solo, an-

che se il risultato dei dadi sarebbe sufficiente per due o più barricate) e posizionalo sulla zona in cui ti trovi, su uno dei simboli "Barricata" presenti (se nessun simbolo "Barricata" è libero, non è possibile costruire una nuova Barricata nella zona).

Costruire le barricate successive diventerà **sempre più difficile**, come indicato dai numeri crescenti sul tracciato.

Esempio. Alcide, con l'aiuto di Bianca, gioca 3 carte "Costruire una barricata", tira 3 dadi e ottiene $1+2+6=9$. La barricata da costruire più a destra sul tracciato richiede un $7+$ per essere costruita, quindi Alcide la prende e la posiziona nella zona in cui si trova.

Utilizzare le Vettovaglie

♦ Dopo un tiro di dado eseguito per un'azione qualsiasi, **puoi scartare (rimettendoli nella riserva) uno o più segnalini Vettovaglia** nella zona in cui ti trovi per **aggiungere +3 al risultato** totale dei dadi tirati per ogni segnalino Vettovaglia scartato.

Esempio. Padre Nino gioca 2 carte e tira 2 dadi per "Cercare Munizioni", ottenendo $3+5=8$. Decide di scartare un segnalino Vettovaglia dalla sua zona per portare il totale a $8+3=11$, e posizionare quindi 2 segnalini ($11/5=2$) Munizione nella sua zona.

Riserva esaurita

Se il risultato di un'azione ti permette di posizionare nella zona più segnalini (Vettovaglie, Munizioni o Cittadini) di quelli presenti attualmente nella riserva, puoi rimuovere se lo desideri **quelli mancanti da altre zone** della plancia per posizionarli nella zona in cui stai effettuando l'azione.

Non giocare carte nel proprio turno

Se nel tuo turno non puoi o non vuoi eseguire **nessuna azione** (perché ad esempio non hai carte in mano, o hai solo carte azione "Scacciare gli Squadristi" e non ci sono munizioni utilizzabili, o per qual-

siasi altro motivo) dovrai **scartare almeno una carta** (se ne hai), in sostituzione dell'azione che non effettui nel turno.

Esempio. Enore inizia il turno con solo una carta "Costruire una Barricata", ma la prossima Barricata richiede un 8+, e nessun altro giocatore ha carte per aiutarlo. Per questo motivo scarta la sua carta, invece di compiere un'azione.

Effettuare un movimento

Prima o dopo l'azione del tuo turno puoi **spostare la tua pedina** sulla plancia, dalla zona in cui ti trovi a una qualsiasi altra zona (anche non adiacente).

Se ti sposti **all'interno dello stesso quartiere** (cioè da una zona ad un'altra dell'Oltretorrente, o da una zona ad un'altra del Naviglio), puoi portare assieme alla tua pedina **un singolo segnalino Vettovaglia, Munizione o Cittadino**. Se invece ti sposti **da un quartiere all'altro** (dall'Oltretorrente al Naviglio, o viceversa), e quindi attraversi la Parma, non potrai portare con te **nessun segnalino**.

Non c'è limite al numero di pedine dei giocatori e di segnalini che possono essere presenti in un'unica zona.

Spostare la propria pedina non è obbligatorio: è possibile lasciarla nella zona in cui si trovava all'inizio del turno.



Esempio. Wilma dopo avere effettuato un'azione si sposta dalla zona 3 alla zona 4 dell'Oltretorrente, portando con sé un Cittadino per aiutare a difendere la zona.

Pescare carte e fine del turno

Al termine del turno, dopo avere effettuato un'azione ed eventualmente compiuto un movimento (in qualsiasi ordine), **pesca una carta alla volta** dal mazzo fino ad averne di fronte a te il numero stabilito a inizio partita (6 se stai giocando da solo, 5 se siete in due giocatori, 4 se siete in tre o quattro giocatori, 3 se siete in cinque giocatori).

Se peschi una **carta Squadristi**, **risolvi immediatamente il suo effetto** (v. paragrafo "Risolvere un attacco squadrista"), dopodiché posizionala accanto alla plancia di gioco (in modo che sia sempre visibile il numero di carte Squadristi già pescate durante la giornata in corso), e pesca **una nuova carta** dal mazzo (le carte Squadristi non vengono conteggiate tra le carte dei giocatori).



Dopo avere pescato le carte necessarie, il turno di gioco passa al giocatore o alla giocatrice **alla tua sinistra**.

Esempio. In una partita a 3 giocatori, Cecilia termina il turno con 2 carte Azione davanti a sé. Per questo pesca 2 carte per tornare a 4 carte. La seconda di queste carte è una carta Squadristi, quindi la risolve immediatamente, la mette da parte e poi procede a pescare una nuova carta.

Risolvere un attacco squadrista

Quando peschi una carta Squadristi al termine del turno, i fascisti si rinforzano e tentano di attaccare la città.

Per risolvere l'effetto della carta procedi come segue:

♦ **tira un dado**, e aggiungi **un segnalino**

Squadrista nello spazio esterno alla zona corrispondente al risultato del dado (se non è possibile, **avete perso la partita!** v. paragrafo “Riserva degli squadristi esaurita”).

♦ Dopo avere aggiunto lo Squadrista, risolvi ora **un attacco nella stessa zona**, verificando se ci sono Squadristi in grado di effettuare una razzia nella zona:

♦ ogni **Barricata** presente in una zona ferma **uno Squadrista**. La barricata non viene rimossa;

♦ ogni **Cittadino** ferma **uno Squadrista**. I Cittadini utilizzati a questo scopo vengono rimossi e rimessi nella riserva;

♦ Se ci sono **ulteriori Squadristi** nella zona non fermati da Barricate o da Cittadini, questi effettuano **una razzia nella zona**. Se questo accade:

♦ **rimuovete tutti i segnalini** Vettovaglia e Munizione (ma non le Barricate) presenti nella zona;

♦ **avanzate di uno spazio** l'indicatore sul tracciato della Difesa della città **per ogni Squadrista** non fermato da Barricate o da Cittadini.

Attenzione! Quando viene risolto un attacco squadrista, **nessuno Squadrista viene in effetti rimosso** dalla plancia (le Barricate e i Cittadini servono ad impedire una razzia). Gli Squadristi possono essere rimossi dai giocatori solo con l'azione “Scacciare gli Squadristi”.



Esempio. Cecilia risolve la carta Squadristi pescata. Tira un dado e ottiene un 3, quindi posiziona uno Squadrista [1] all'esterno della zona 3. Nello stesso spazio non erano presenti altri Squadristi. Lo Squadrista appena posizionato viene fermato dalla Barricata presente [2], e quindi non avviene nessuna incursione.



Esempio. Bianca ha appena posizionato uno Squadrista nella zona 4, dove erano già presenti altri 2 Squadristi. Uno dei tre Squadristi [1] viene fermato da una Barricata [2], un altro [3] dal Cittadino presente [4] (che viene rimosso nella riserva), ma l'ultimo [5] non viene fermato, quindi effettua una razzia. Vengono rimossi dalla zona i due segnalini Munizione presenti [6], e l'indicatore della Difesa della città avanza di uno spazio (per lo Squadrista non fermato).

Riserva degli squadristi esaurita

Se in qualsiasi momento del gioco vi viene chiesto di aggiungere squadristi sulla plancia di gioco, ma questo non è possibile perché **la riserva è vuota**, la partita è **persa immediatamente!** Le forze fasciste hanno soverchiato i giocatori e la città cede all'assedio.

Termine della giornata

Se pescando carte al termine del turno viene pescata l'**ultima carta** del mazzo, la giornata ha termine. Procedete come segue:

♦ Se è appena terminata la giornata del **5 agosto**, la vostra partita è quasi terminata. Dovrete però risolvere un **ultimo assalto squadrista**: saltate i passaggi successivi di questo paragrafo e passate al paragrafo successivo (“Ultimo assalto squadrista”).

♦ Se la giornata appena terminata non è quella del 5 agosto, **aggiungete una car-**

ta Squadrista, assieme a quelle già presenti nella giornata appena conclusa, al mazzo degli scarti e rimiscolatelo per formare un **nuovo mazzo di pesca**, che posizionerete a faccia in giù nell'apposito spazio sulla plancia di gioco. Spostate quindi la carta "Giornata Corrente" sullo spazio successivo della plancia di supporto.

♦ Dopo avere creato il nuovo mazzo di pesca, il giocatore o la giocatrice di turno pesca le altre carte eventualmente necessarie per arrivare al numero necessario (v. paragrafo "Pescare carte e fine del turno"), dopodiché il turno passa al giocatore o alla giocatrice alla tua sinistra.

Ultimo assalto squadrista

Al termine della giornata del 5 agosto, prima del termine della partita, dovrete risolvere un ultimo assalto squadrista.

Tirate due dadi, aggiungete **due Squadristi** all'esterno delle zone indicate dal tiro di dado, e risolvete **un attacco squadrista** nelle due zone.

Vittoria e sconfitta

Se in un qualsiasi momento della partita l'indicatore della Difesa della città deve avanzare su una **casella occupata da una Barricata**, o sull'ultima casella del tracciato (se tutte le barricate sono state costruite), la città capitola sotto gli attacchi fascisti, che mettono a ferro e fuoco i quartieri che hanno osato resistere. **Ave-te perso la partita!**



A seguito di un attacco squadrista avviene una razzia da parte di 2 Squadristi, non fermati da Barricate o Cittadini. L'indicatore della Difesa della città deve dunque avanzare di 2 spazi, finendo sullo spazio occupato da una Barricata. La partita è persa.

La partita viene persa anche se in un qualsiasi momento deve essere posizionato uno Squadrista, ma **tutti gli Squadristi sono già posizionati** sulla plancia.

Se invece, dopo avere risolto l'ultimo assalto squadrista al termine della quarta giornata, nessuna di queste due condizioni si è verificata, **avete vinto la partita!** La città ha resistito con successo agli assalti fascisti, e gli squadristi se ne tornano con la coda tra le gambe da dove sono arrivati.

Il 6 agosto il controllo della città passerà al Prefetto, e la popolazione festante cederà le armi al Regio Esercito.

Il sogno di una città libera dal fascismo durerà ancora pochi mesi. Nell'ottobre dello stesso anno i fascisti organizzeranno la famigerata Marcia su Roma, che darà inizio a venti anni di dittatura. Ma le "Barricate di Parma" sono ormai consegnate alla storia. Come scriverà il poeta Attilio Bertolucci anni dopo ricordando le "notti afose" dell'agosto 1922:

Vincenti per qualche giorno,

Vincenti per tutta la vita.

Partita per esperti

Dopo le prime partite con la modalità introduttiva, potete decidere di giocare utilizzando le regole per esperti, ossia le **abilità dei personaggi**, le **carte Incarico** e le regole complete per l'**ultimo assalto**.

Abilità dei personaggi

Le abilità speciali indicano alcune **eccezioni o aggiunte alle normali regole** che renderanno diverso il modo di giocare di ogni partecipante alla partita, e ogni partita diversa dalla precedente.



Durante la fase di preparazione, al momento di scegliere il personaggio con cui giocare, ogni giocatore e giocatrice gira la carta corrispondente sul **lato che mostra il testo della sua abilità speciale**, e lo legge ad alta voce.

Carte Incarico

Le carte Incarico rappresentano dei compiti delicati e spesso complessi assegnati da Guido Picelli - alla guida della resistenza della città - ai giocatori, che dovranno cercare di portarli a termine durante la giornata in corso.

Durante la **fase di preparazione**, - anziché posizionare la carta "Giornata corrente" (che non viene utilizzata) mescolate il mazzo di carte Incarico e - posizionatele quattro, a faccia in giù, negli **spazi delle singole giornate**.

All'**inizio di ogni giornata** rivelate la carta presente sullo spazio corrispondente, e leggetene il testo. Questo rappresenta un incarico particolare assegnato ai giocatori, che dovranno portare a termine nel corso della giornata stessa, per ottenere alcuni **benefici**, evitare **effetti negativi** sulla partita e per indebolire l'**ultimo assalto** dei fascisti alla città.

Al termine della giornata (v. paragrafo "Termine della giornata") prima di rimiscolare le carte e creare il nuovo mazzo di pesca, verificate se l'incarico indicato sulla carta è stato **portato a termine**. In caso affermativo, risolvete l'effetto indicato sulla carta stessa, alla voce "Se riuscite". In caso contrario, risolvete l'effetto indicato alla voce "Se fallite", e inoltre girate la carta di 180°, a mostrare in alto il testo "+1 all'ultimo assalto".

Le carte incarico il cui testo inizia con "Rimuovete", richiedono ai giocatori di spostare al termine della giornata i segnalini specificati dalla zona indicata alle rispettive riserve. Per le carte incarico che richiedono la "presenza" non necessitano invece di rimuovere nessun segnalino dalla zona.

Un Cittadino presente in ciascuna zona dell'Oltretorrente.

Se riuscite
Nella prossima giornata, ignorate una carta "Squadristi" a vostra scelta.

Se fallite
Rimettete nella scatola una Barricata presa da una zona a vostra scelta. Girate questa carta.

+1 all'ultimo assalto

Attenzione: durante l'**ultima giornata di gioco**, il testo indicato alle voci "Se riuscite" e "Se fallite" è ignorato e sostituito dal **testo indicato sulla plancia**.

Nuove regole per l'ultimo assalto

Durante la fase dell'ultimo assalto degli squadristi, anziché tirare due dadi per effettuare un attacco come indicato nelle regole per la partita introduttiva, **tirate un dado** e effettuate un attacco separato per ogni incarico fallito durante le quattro giornate di gioco (come mostrato sulle carte capovolte degli incarichi falliti).

Se dunque tutti e quattro gli incarichi sono stati portati a termine con successo, non avverrà nessun attacco squadrista al termine dell'ultima giornata.

Si erano vestiti della festa

Si erano vestiti della festa
per una vittoria impossibile
nel corso fangoso della Storia.

Stavano di vedetta armati
con vecchi fucili novantuno
a difesa della libertà conquistata
da loro per la piccola patria
tenendosi svegli nelle notti afose
dell'agosto con i cori
della nostra musica
con il vino fosco
della nostra terra.

Vincenti per qualche giorno
vincenti per tutta la vita.

- Attilio Bertolucci -