



Battle for Galicia, 1914

Battle for Galicia, 1914 è un gioco a scala operativa di semplice apprendimento, adatto a chi si avvicina all'hobby, e conserva buone caratteristiche di simulazione storica. Parla delle battaglie iniziali dell'Austria-Ungheria contro i Russi, periodo 23 Agosto - 15 Settembre, 1914. Unico problema: è un (DTP) game e bisogna farsi i counters (ma vale la pena). Può essere ordinato sul sito di Resch a 18 dollari + 2 di spese postali. Ogni turno di gioco rappresenta due giorni di tempo reale e le unità sono divisioni o brigate di fanteria, divisioni o corpi di artiglieria. La mappa è una A3 (11x17 pollici) ed ogni esagono rappresenta circa 12 km. In essa c'è il territorio tra la Vistola e i Carpazi, le fortezze di Przemysl (si dice Péremisl) e Lemberg (Leopoli). Il libretto delle regole è di sole 8 pagine, i counters sono 280, fronte e retro.



Tavolo di gioco: la Mappa

Il Wargame da tavolo (non con le miniature) di solito si gioca su una mappa stampata, che spesso è anche frutto di un'attenta ricerca storica.

Per facilitare lo spostamento delle pedine di gioco alla mappa viene sovrapposta una griglia di solito esagonale (ma ve ne sono anche a quadrati oppure ad aree irregolari o a punti stradali, dette point-to-point).

Galizia 1914 possiede una classissima mappa ad esagoni numerati (i numeri servono a riconoscere gli esagoni dove saranno poste le pedine di gioco).

Altre strutture di mappa

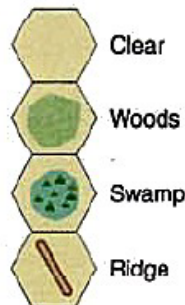
Ogni territorio rappresentato geograficamen-

te nella mappa possiede vari terreni: pianura, colline, montagne, foreste ecc. Possiede anche elementi naturali quali laghi e fiumi, e artificiali quali strade e ponti.

Tutte le variabili che l'impatto dei terreni e degli elementi si proiettano sulle azioni del gioco sono riassunte in una tabella che, accanto al tipo del terreno (ed al suo simbolo) allinea gli effetti sul movimento e spesso anche sui combattimenti. In questo caso parliamo di Tabella degli Effetti del Terreno o, in inglese, di **Terrain Effects Chart (TEC)**.

A volte invece c'è soltanto una semplice legenda dei vari tipi di elementi geografici.

Terrain Key



Una traccia che risiede quasi sempre sulla mappa è lo scorrere del tempo (Turni) di gioco. In inglese si chiama **Turns Record Track** ovvero traccia per la registrazione dei turni.

Aug 31	Sept 2	Game Turn
5	6	
Sept 12	Sept 14	Game Turn
11	12	

In qualche gioco, come nel nostro caso, esistono altre tracce segnapunti sulla mappa per indicare alcuni punteggi utili al gioco stesso (punti operativi, punti di vittoria ecc.)

3	4	VPs
8	9	

Per segnalare le progressioni o regressioni dei valori o semplicemente i turni di gioco esistono alcune pedine apposite dette Markers (segnalini) dei quali più avanti vi sono alcuni esempi. Esse saranno mosse sulla traccia man mano che la partita avanza nei turni o man mano che i valori da registrare cambiano.

Le Pedine del gioco

In inglese counters (in francese pions) sono rappresentazioni grafiche delle unità coinvolte nell'episodio storico da simulare. In genere sono quadrate, di varie misure, stampate su cartoncino di circa 2 mm di spessore e portano sulle due facce alcune simbologie.

I simboli rappresentano il tipo di unità in campo. A volte sono di facile riconoscimento perché sono piccoli soldatini o cannoni, come per la rivista francese Vae Victis, altre volte sono più complessi da intuire in quanto simboli militari usati nelle simulazioni. Il set più frequente in uso è quello della NATO, ed è il caso anche di Galizia 1914.

Unità austro-ungariche



Il **nome dell'unità** è in pratica la designazione storica della pedina (nel caso specifico la 23ª brigata di marcia = 23m). Il numero a lato rappresenta il numero dell'esagono di schieramento (oppure il turno di gioco in cui entra come rinforzo). Il **rango dell'unità** (a) dice le dimensioni militari della pedina (una X significa brigata, due XX significa divisione, tre XXX corpo d'armata). Nelle scale di gioco inferiori vi sono anche: I = compagnie; II = battaglioni; III = reggimenti.

Un simbolo grafico invece ci dice il **tipo** di soldati che ha quella unità, Nello schema sopra c'è una unità di fanteria (simbolo detto anche della "bustina"), sotto c'è una unità di cavalleria (banda trasversale). Ci sono anche simboli con un punto centrale (artiglieria) ed una miriade di altre unità che l'esperienza vi farà riconoscere. Come si nota dal disegno i counters sono anche colorati in modo da distinguere gli amici dai nemici. Nel nostro caso si nota come il designer abbia mantenuto i colori storici del 1914 (hechtgrau o grigio azzurro per la fanteria e lo stesso su base rossa, i pantaloni, per gli Ussari della cavalleria asburgica).



Markers di gioco

Valori dei counters

Per convenzione internazionale i valori tipici delle pedine occupano degli spazi fissi (a destra c'è il valore di **Movimento**, a sinistra c'è quello di **Combattimento**). Al centro si trova a volte un terzo valore allineato agli altri due che indica un diverso parametro. Nel nostro gioco indica il Valore **Difensivo** dell'unità.

Sui counters vi possono essere altri valori importanti per il gioco e segnati di lato alla pedina. Qui, a sinistra, c'è un valore di **Artigliera**.

Quasi sempre le pedine hanno una faccia alternativa (il retro) che indica varie situazioni nelle quali l'unità è coinvolta. In Galizia 1914 l'unità girata sul retro si dice essere a "metà forza".

Per cominciare

Prima d'iniziare una partita è necessario schierare sulla mappa tutte le unità, come descritto nelle regole. Tale operazione che in inglese viene chiamata **Set-Up** ha pure dato origine ad un neologismo tecnico (non elegantissimo) in italiano: il verbo **setappare**. Con questa procedura metteremo le nostre pedine sulla mappa ... basta leggere i numeri degli esagoni sui quali porre le unità.

Iniziamo a giocare

Ora i giocatori hanno tutte le pedine sulla mappa e possono dare un'occhiata alla situazione generale. Nonostante il neofita all'inizio abbia altri grattacapi cui pensare, è buona norma imparare innanzitutto quali sono le condizioni per poter vincere la partita, altrimenti si è già perso in partenza. In Galizia 1914 le **condizioni di Vittoria** sono le seguenti:

- si registreranno sulla traccia in mappa i Punti Vittoria ottenuti nel corso del gioco e chi ne avrà di più alla fine del turno 12, sarà il vincitore. Ma come si guadagnano?

1 - dal primo turno al nono turno per ogni attacco di **FANTERIA** guadagnerete 1 punto vittoria (VP).

2 - altri punti vittoria saranno guadagnati occupando importanti **CITTA'** e località in mappa: per gli Austriaci (Lublino, Krasnostaw (esagono 16.18), Chelm (18.17) e Hrubieszow (16.13); per i Russi (la fortissima Lemberg (7.09), Grodek (6.10), Sambor (2.11) e Jaworow (6.12).

Ora fermatevi un attimo e visualizzatele in mappa. Vi sarete fatti un'idea della strate-



gia da seguire.

Bene, i Russi quindi attaccheranno sul fiume Bug in direzione del Dnestr e dei Carpazi, gli Austriaci invece attaccheranno il fronte del fiume San allo scopo di collegarsi con le armate tedesche a nord (non in questo gioco).

La sequenza di gioco

Ogni Wargame ha una sua sequenza (lo svolgersi delle varie operazioni) che è opportuno seguire alla lettera quando s'impara un nuovo sistema di gioco, anche se semplice.

Battle for Galizia, 1914 si gioca a Turni ed ogni turno comprende una fase di gioco Russa seguita da una fase di gioco Austriaca.

Tuttavia il PRIMO turno è anomalo. All'inizio infatti gioca soltanto il giocatore Austriaco (in pratica saltate tutta la sequenza russa).

A. All'inizio del turno di un giocatore il marker del Turno, se la sequenza termina, avanza al turno successivo.

B. Turno del giocatore Russo

1. fase dei Rifornimenti (Supply in inglese)
2. fase dei Rinforzi
3. fase dei Movimenti
4. fase dei Combattimenti
5. registrazione dei Punti Vittoria (VP)

Finito il turno Russo ora tocca all'Austriaco (girare il marker sul lato asburgico).

C. Turno del giocatore Austro-ungarico.

che sarà identico a quello Russo sopra descritto. Si noti che il giocatore che sta conducendo il proprio turno è anche detto "giocatore in azione" (in inglese Phasing Player), mentre chi osserva l'altro agire sarà il giocatore inattivo (Non-Phasing).

Il Rifornimento

Ovvero date munizioni, cibo e vestiario ai vostri soldati, PRIMA di agire sul campo di battaglia. Le vostre pedine possono essere Rifornite (in Supply), avere scarsità di materiali (Low Supply) o essere senza rifornimenti

ed entrare in crisi logistica (Out of Supply). Questi gradi di sofferenza influenzeranno la forza di combattimento in attacco e le unità senza munizioni non avranno nemmeno i cannoni per sparare.

Ma dove sono i magazzini? Si trovano a bordo mappa, su esagoni speciali contrassegnati dal simbolo di **Deposito** (un cerchio diviso a metà e bicolore), in alto e a destra per i Russi (anche parte della sinistra mappa invero), in basso e a sinistra-fondo per gli Austriaci (nella foto il Deposito di Przemysl).



Non solo, ma a differenza di altri giochi che vanno per la maggiore, qui è possibile rifornirsi direttamente alle **STAZIONI FERROVIARIE**, collegate dalla ferrovia agli esagoni Deposito di bordo mappa.



Come rifornirsi alle Stazioni?

Basta che le pedine stiano ad almeno 12 esagoni di distanza da un capolinea ferroviario per disporre di un limitato rifornimento; almeno 8 per essere completamente riforniti. In pratica si deve tracciare una via dalla pedina alla stazione che non passi sopra unità nemiche, e che non passi nella zona di controllo di una unità nemica per più di un esagono.

Zona di Controllo? Che roba è.

Sono i sei esagoni che circondano una unità. In essi la pedina esercita un controllo diretto ed armato (Zone of Control o ZOC). Questo territorio è utile a limitare il movimento nemico e serve a controllare le vie di rifornimento. Da notare che una ZOC qui può essere anche annullata (negata) se è tenuta contemporaneamente anche da unità amiche. Ometto lo schema classico, ai più noto, newbies compresi.

Che succede se si resta senza rifornimenti?

Se una unità rimane NON rifornita per due consecutivi turni subisce un Logorio (non quello della vita moderna per il quale basta un bicchiere di carciofo). Il Logorio (Attrition) è un accidente che causa perdite da fame, malattie, diserzioni ecc.



È' come se si perdessero i pezzi per strada senza dar la colpa al nemico. Ed è così, la forza delle unità logore si riduce di 2 punti, proprio come se li avessero perduti in battaglia.

Fase dei Rinforzi

Ci sono unità che all'inizio del gioco non stanno già sulla mappa, ma che fanno il loro ingresso nei turni successivi, secondo una tabella indicata dalle regole: i Rinforzi.

Queste pedine saranno messe, durante il turno stabilito, sull'esagono indicato dalla tabella e potranno iniziare a giocare.

A volte non riusciranno ad entrare facilmente in gioco perché pressate da vicino da unità nemiche o perché attaccate da improvvisi raid di cavalleria (vedi avanti).

Come ci si muove in mappa ?

Nei Wargame il movimento si calcola utilizzando il valore (espresso in Punti movimento) delle unità. Ad esempio se una unità possiede 4 punti movimento (PM) può marciare attraverso 4 esagoni che valgono (costano) 1 punto per il passaggio (es. su strada). Ma i diversi terreni su cui si marcia o i diversi bordi di esagono che si attraversano possono essere più complicati da passare.

In questo caso si dice che il terreno ha un costo superiore. Ad esempio se si passa in un bosco il costo è 2 PM e se si attraversa il lato di un esagono con una ripida china da salire il costo è ancora 2 (anzi +2 sommati al costo del terreno oltre la china). Quindi se la nostra pedina con 4 PM deve salire una china oltre la quale c'è una foresta dovrà consumare (pagare) 2+2=4 PM, ovvero tutti i suoi punti per avanzare di un solo esagono.

Tutte queste variabili sono per l'appunto citate nella **Tabella degli effetti del terreno**, come già detto.

Inoltre anche entrare o uscire dalle ZOC nemiche avrà costi variabili, ma non preoccupatevi, sono variabili che s'imparano subito. In Galizia 1914 anche le unità a metà forza, che vogliono riprendere la forza originaria, sono costrette a "spendere" 4 PM e spesso per questo devono rimanere ferme per portare a termine l'operazione.

Qui non ci si muove per ferrovia e si rispetta l'antico assunto (citato in Liuzzi, Riflessioni di un Intendente d'armata) secondo il quale: "I fanti vanno a piedi e le cucine sui treni"

Questo detto nonostante la contestazione dei noti storici Ted Raicer e Ty Bomba!

Che ressa quaggiù!

Cosa fanno tante unità che si raggruppano in uno stesso esagono: si ammassano, si ammicchiano, si stringono e tirano porchi a raffica per avere spazi. Ma non tutti trovano posto all'interno dello stesso spazio.

Questo adunarsi assieme è, in inglese, detto **Stacking** voce che indica la capienza di un esagono, rispetto ai suoi occupanti.

Per calcolare la capienza i giochi ricorrono

spesso ad un artificio che misura la quantità di gente presente. Ogni unità viene divisa in parti di massa, secondo le proprie dimensioni (in inglese tali parti si chiamano **STEPS**). A volte il parametro di riferimento sarà la forza di combattimento, altre volte sarà proprio una misura a parte, come nel nostro caso. Una divisione, ad esempio, non era formata soltanto da soldati armati, ma anche di impiegati, fattorini, cuccinieri, staffette, addetti vari ecc.

Ed ecco come Galizia 1914 calcola le capienze:

Divisione di fanteria a piena forza = 2 parti o Steps

Corpo di cavalleria a piena forza = 2 parti o Steps

Brigata di fanteria = 1

Divisione di cavalleria = 1

Divisione di fanteria a forza ridotta = 1

Corpo di cavalleria a forza ridotta = 1

classico è abbastanza diffuso: l'unità o le unità muovono, entrano nella ZOC nemica, si arrestano e si preparano alla battaglia. In qualche gioco il combattimento è obbligatorio, in Galizia 1914 si può anche non attaccare se si vuole.

IMPORTANTE: Prima di scatenare l'offensiva bisogna dare un'occhiata alle forze che si vogliono lanciare all'assalto. Esse dovranno dipendere tutte dallo stesso corpo (è ammessa anche una unità indipendente) oppure dovranno essere due unità indipendenti.

Lo stesso dicasi per i difensori, anche loro dovranno verificare la dipendenza dai comandi.

Chi attacca dovrà tenere conto del proprio valore offensivo di ciascuna unità coinvolta (il valore sulla pedina meno eventuali penalità causate dallo stato di rifornimento non ottimale e dallo stato generale dell'unità (a piena forza o a metà). Se così operando il



Il limite di capienza (o Stacking Value) NON deve mai superare le 6 parti (6 STEPS) per esagono. Il superamento di tale limite genera drastiche penalità (si eliminano le unità in più). La presenza di più pedine in un esagono genera anche dei mucchietti di unità, uno sopra l'altro, che per comodità chiamiamo Stacks. Nel nostro gioco c'è un preciso ordine per "ammassarsi" insieme. Tutti i markers che segnalano, ad esempio lo stato di rifornimento, sono posti SOTTO le pedine, per impedire al nemico di sapere l'esatta situazione avversaria. Il vostro avversario, inoltre, potrà soltanto vedere la pedina messa in vetta allo Stack, allo scopo di simulare l'incertezza delle informazioni sul nemico che affliggeva gli eserciti di quel tempo (in Galizia non c'erano le radioline di Raicer).

Questi meccanismi di segretezza (in parte molto ovvii) in genere vanno sotto il nome di nebbia (incertezza) di guerra (**Fog of War**).

Ora all'attacco!

Nei Wargame la fase più emozionante è sicuramente il combattimento. Il meccanismo

valore offensivo totale risultante dovesse essere pari o inferiore a ZERO, quell'unità non potrà attaccare. Parimenti qualsiasi pedina in difesa con un valore difensivo pari o meno di zero, dovrà essere esonerata dall'attacco (nel caso estremo in cui tutte le unità in difesa fossero zero o meno, il gruppo dei difensori si difenderà con un valore di 1 assegnato d'ufficio).

Cosa sono gli Shifts di colonna ?

Per controllare i risultati degli attacchi un Wargame di solito usa un'apposita tabella (matrice) che porta su un asse i numeri random fatti tirando il dado, e sull'altra asse la Forza dell'attacco (espressa in numeri assoluti o, più frequentemente e nel nostro gioco, espressa come un RAPPORTO ottenuto dividendo il totale dei valori di chi attacca con il totale dei valori di chi difende (esempio: 16 totale attaccanti contro 16 totale difensori dà 16:16 = 1:1; se i valori degli attaccanti raddoppia 32:16 = 2:1, il rapporto sarà 2 contro 1 ecc.). Questi rapporti (in inglese Odds o Ratio) formeranno le colonne della tabella

citata, una delle istituzioni più classiche dei Wargames, ormai entrata nel linguaggio comune come CRT (Combat Results Table o tabella dei risultati del combattimento).

La lettura dei risultati in tabella si fa incrociando il tiro fatto con il dado e la colonna del rapporto ottenuto con la procedura descritta. In alcuni casi (ad esempio quando si attacca un esagono con più unità, provenienti da lati diversi, ovvero quando si fa un attacco sul fianco (Flank attack), tale situazione avvantaggerà chi assalta determinando uno spostamento della colonna da leggere a favore dell'attaccante. Un attacco condotto con un rapporto di 1:1, se portato sul fianco, determinerà uno spostamento (SHIFT) di lettura di DUE colonne (1,5:1 e 2:1) e diverrà di fatto un attacco di tipo 2:1.

Die Roll	1:3	1:2	1.5:2	1:1	1.5:1	2:1
2	+1/R1	-/R1	+1/R2	+1/R2	-/R2	-/R3
3	+1/-R1	+1/R1	-/R1	-/R1	+1/R2	-/R2
4	+1/-	+1/-R1	+1/R1	+1/R1	-/R1	+1/R2
5	+1/-1	+1/-	+2/-R1	+1/-R1	+1/R1	-/R1
6	-/2	+1/-1	+1/-	+1/-	+1/-R1	+1/R1
7	+1/-2	+1/-2	+1/-1	+1/-1	+1/-1	+1/-R1

Parte della CRT di Galicia 1914

Altri di questi shifts saranno garantiti da chi si troverà a difendere il territorio della fortezza di Przemysl.

Che vuol dire DRM ?

Die Roll Modifier (DRM) in italiano significa modificatore al risultato del dado. Quando si tirerà il dado (o meglio due dadi nel nostro caso) il risultato sarà aumentato (se i DRM sono + o positivi) o diminuito (se i DRM sono - o negativi). Nel gioco questi particolari DRM non sono applicati alla CRT bensì ad un'altra tabella di cui parleremo qui sotto.

Come detto, la lettura della casella in cui s'incrociano il tiro del dado con il rapporto finale del combattimento darà origine ad alcuni risultati espressi in numeri o lettere.

Un semplice segno meno (-) indicherà che l'attacco non ha prodotto alcun effetto, un + o un - seguito da un numero indicherà il DRM da applicare nel calcolo delle perdite, la lettera R indicherà il numero di esagoni di una ritirata eventuale.

I risultati del combattimento saranno applicati sia a chi attacca (valori a sinistra della barretta /) sia a chi difende (valori a destra della barretta /).

Calcolo delle perdite

Un'altra tabella detta questa volta LRT (Losses Results Table o tabella delle perdite subite) ci permette di calcolare quanto le unità perderanno in termini di Efficienza di Combattimento (CE o combat effectiveness).

Per usare questa tabella si tira un solo dado e si aggiungono alcuni DRM al tiro.

- il DRM uscito dalla consultazione della CRT;
- un DRM pari al numero di esagoni di ritirata emersi sempre dalla CRT.

- un DRM risultante dalla somma dei valori di artiglieria avversaria coinvolti nell'attacco.

- un DRM di +2 in caso di attacco sul fianco.

- un DRM in caso di ritirata impossibile

- un DRM in caso di attacchi a rapporti elevati tipo 4:1 o più.

modified die roll	MAGNITUDE		RESULTS
	Small (x<7 steps)	Large (x≥7 steps)	CE Reductions
	≤4	≤1	0
5, 6, 7	2, 3, 4	1	
8, 9, 10	5, 6, 7	2	
11+	8, 9, 10	3	
	11, 12, 13	4	
	14+	5	

Sulla LRT, una volta calcolato il nostro tiro di dado modificato dai DRM, andremo a guardare se si è trattato di una grande battaglia (coinvolti 7 o più Steps di unità) o di uno scontro localizzato (coinvolti meno di 7 Steps).

Quindi leggeremo il risultato nell'apposita colonna dei risultati (RESULTS) che fornirà l'esatto ammontare delle perdite.

Questo risultato tuttavia è espresso in gradi di perdita di Efficacia da combattimento (CE) e la riduzione di questa CE verrà contrassegnata con appositi segnalini markers.

Facciamo l'esempio di una divisione di fanteria: perdita di CE = 1 mette il marker CE -1; perdita di CE = 2 gira il marker sul lato CE -2; perdita di CE = 3 la pedina della divisione si gira sul retro a forza ridotta ovvero ha perso UNO Step intero; perdita di CE = 4 la pedina girata mette il marker CE -1; perdita di CE = 5 la pedina girata mette il marker CE -2, divisione ai mini termini, una ulteriore perdita causerà la sua eliminazione.

Naturalmente l'esempio parla soltanto di una unità isolata, mentre di solito nei combattimenti vi sono più unità coinvolte. In tal caso le perdite dovranno essere equamente distribuite.

L'efficacia di combattimento perduta andrà in seguito ad influenzare la forza di quell'unità, diminuendone il potenziale di attacco e di difesa e sarà buona norma portare quella pedina nelle retrovie per essere riorganizzata e ripristinare la sua efficienza di combattimento.

Questa riorganizzazione (qui trattata in modo particolare) nei Wargame è spesso una costante, a volte detta fase di Riordino (Rally) o fase dei Rimpiazzi (Replacements). Il concetto di base è il medesimo.

Un particolare unico di Galicia 1914 è la presenza di alcune unità di ripiego (unità di Riciamati e poco addestrate, Marsch brigaden e Landsturm) dette unità Ersatz. Queste pedine rischiano eliminazioni precoci, prima di perdere ancora lo Step, e non possono essere riorganizzate. La loro sorte è segnata, come la storia ci ha raccontato.

Conclusione

L'idea di partenza era quella che i Newbies imparassero un sistema semplice di gioco, dotato di buoni fondamenti storici e che soprattutto potessero orientarsi tra i concetti base comuni a tutti i giochi (ZOC, CRT ecc.). Non sono sicuro di essere riuscito nell'impresa, ma Galicia 1914 era adattissimo allo scopo prefisso. Soprattutto considerando un accorato invito per gli amanti delle simulazioni storico militari in genere: non imparate a giocare la Grande Guerra con i giochi di Raicer. Sono agili e divertenti ma non hanno nulla a che vedere con la storia.

Diamo atto del suo pentimento sulla via di Damasco (citazione dal battle book di Galicia Clash of Arms II con la preghiera di smettere la pessima usanza di alternare un improbabile Galicia al corretto Galicia, almeno questo dai): **"Unlike other battles in the CoG series, in Galicia railroads are used to trace supply."** ... ma va?

Grazie del bel regalo, Ted!



Raicer's State of the Art

"At the end of Turn 10, before determining victory, roll a single die if Przemysl is besieged (regardless of the presence of Austrian troops in the fort). On a die roll of 6, the fort surrenders and is counted as a Russian VP."

Commento: **"Historically the fortress complex at Przemysl was besieged in late September, and held out long enough to be briefly liberated by an Austro-German counteroffensive on October 11. A month later it was besieged again, finally surrendering to the Russians on March 22, 1915. I've chosen to give the Russian player the small possibility of an early surrender if he places the fortress under siege."**

Ovvero dove la storia è dura maestra di vita e noiosa da giocare in simulazione ... mettiamoci un po' di "culo" a ravvivare i fuochi.



Via tutti ! Hanno tirato un 6 !

Ergo, se volete istruire i neofiti al gioco, andate su www.consimgames.com e prendete Battle for Galicia, 1914 di Michael Resch e dimenticatevi di tutti i Giganti che fanno Clash, non cedete alle Grandi Illusioni e non percorrete disagiati Sentieri di Gloria.