

# Banditen!



## 1 INTRODUZIONE

- 1.1 Scala
- 1.2 Mappe

## 2 PEDINE DI GIOCO

- 2.1 Comandi
- 2.2 Unità di Combattimento
- 2.3 Segnalini Informativi

## 3 SEQUENZA DI GIOCO

- 3.1 Turno

## 4 PUNTI ATTIVAZIONE E INIZIATIVA

- 4.1 Punti Attivazione
- 4.2 Iniziativa nel turno

## 5 AZIONI

- 5.1 Azioni del giocatore Attivo
- 5.2 Azioni del giocatore Inattivo

## 6 UNITÀ IN COMANDO

- 6.1 Limiti

## 7 RAGGRUPPAMENTO (STACKING)



## 8 MOVIMENTO E TERRENO

- 8.1 Capacità di movimento
- 8.2 Tipi di terreno
- 8.3 Linea di vista

## 9 FUOCO

- 9.1 Procedura
- 9.2 Effetti
- 9.3 Segnalini Fuoco

## 10 MORALE

- 10.1 Procedura

## 11 ASSALTO IN CORPO A CORPO

- 11.1 Risoluzione

## 12 REAZIONE

- 12.1 Fuoco di Opportunità
- 12.2 Assalto di Opportunità

## 13 UNITÀ SPECIALI

- 13.1 Unità con armamento leggero
- 13.2 Armi pesanti
- 13.3 Autoblindo
- 13.4 Armi automatiche



## 14 RINFORZI

## 15 GRAVELLONA TOCE

- 15.1 Piazzamento Iniziale
- 15.2 PA
- 15.3 Rinforzi
- 15.4 Morale
- 15.5 Reparti partigiani
- 15.6 Unità tedesca
- 15.7 Munizioni
- 15.8 Condizioni di Vittoria

## 16 TARNOVA

- 16.1 Piazzamento Iniziale
- 16.2 PA
- 16.3 Rinforzi
- 16.4 Morale
- 16.5 Reparti partigiani
- 16.6 Temperatura e Notte
- 16.7 Munizioni
- 16.8 Artiglieria
- 16.9 Mine
- 16.10 Fortificazioni
- 16.11 Condizioni di Vittoria

## ABBREVIAZIONI

## BIBLIOGRAFIA

## CREDITI

## 1 INTRODUZIONE

**Banditen!** è un wargame tattico che intende simulare gli scontri avvenuti nel 1944-45 tra i Partigiani e le forze della Repubblica Sociale Italiana. Il gioco necessita di un dado a sei facce (1d6) non incluso.

**Attenzione: Banditen!** utilizza un regolamento simile, ma non uguale, a quello di *Unternehmen Rösselsprung - Caccia a Tito*. Consigliamo di leggere attentamente questo regolamento anche a coloro che hanno già giocato il precedente.

### 1.1 Scala

La scala di gioco è di circa 15-20 uomini per punto di Forza e ogni turno simula 2 ore di combattimento.

### 1.2 Mappe

Le due mappe (Tarnova e Gravellona Toce) rappresentano i luoghi dove sono avvenuti gli scontri e le zone limitrofe.

## 2 PEDINE DI GIOCO

In **Banditen!** sono presenti tre tipi di pedine:

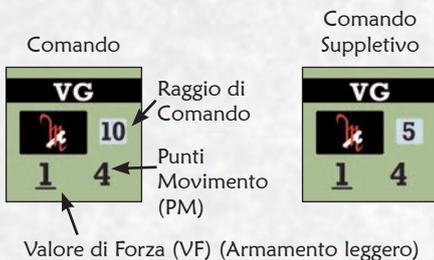
- Comandi,
- Unità di Combattimento,
- Segnalini Informativi.

### 2.1 Comandi

I Comandi rappresentano gli Ufficiali responsabili delle Unità di Combattimento.

**2.1.1** Il Comando ha una capacità di movimento di 4 Punti Movimento (PM) ed un Raggio di Comando indicato sulla pedina.

Le Unità di Combattimento amiche sono in Comando se entro un numero di esagoni dal Comando uguale o inferiore al suo Raggio di comando.



**2.1.2** I Comandi possono partecipare ad un Assalto effettuato da Unità di Combattimento amiche (questa è una eccezione a 13.1.1).

**2.1.3** In caso di eliminazione verrà creato un Comando Suppletivo nell'esagono di una Unità di Combattimento amica, girate la pedina Comando sul lato posteriore (con il Raggio Comando ridotto).

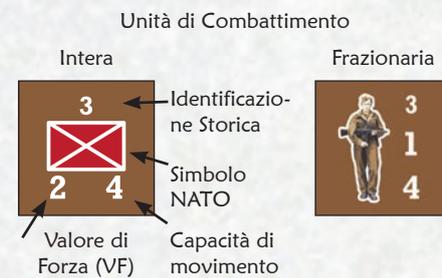
Nel caso che il Comando Suppletivo venga eliminato si toglie la pedina dal gioco.

**Eccezione:** Alcuni Comandi non hanno un valore sul retro, se eliminati non tornano in gioco.

### 2.2 Unità di Combattimento

Le Unità di Combattimento rappresentano i combattenti raggruppati per Unità operative.

Le Unità di Combattimento intere (con il valore di Forza pieno) sono definite da un colore di sfondo dello schieramento a cui appartengono e hanno indicate sulla pedina il simbolo, il simbolo NATO del tipo di Unità militare che rappresentano, il Valore di Forza (VF) e la capacità di movimento dell'Unità.



**2.2.1** Ogni volta che una Unità (intera o già frazionaria) riduce (volontariamente o meno) il suo Valore di Forza, la stessa Unità deve essere rimpiazzata da una Unità frazionaria con il valore attuale di Forza.



### 2.2.2 Tipi di Unità di Combattimento



### 2.3 Segnalini Informativi

I Segnalini Informativi sono Fuoco (1 e 2), Fuori Comando e A Terra.

Il loro uso è spiegato nelle regole.



## 3 SEQUENZA DI GIOCO

**Banditen!** si gioca in turni di 2 ore.

### 3.1 Turno

Ogni turno ha la seguente sequenza:

#### a. Determinare i Punti Attivazione e l'Iniziativa

Una volta stabilito il giocatore che ha l'Iniziativa (vedi 4.2) questo diventa il giocatore Attivo e sceglie quale Unità di Combattimento attivare e quale Azione effettuare (vedi 5), spendendo i Punti Attivazione necessari (vedi 5.1), oppure decide di non attivare nessuna Unità, passando.

Una volta terminata l'Azione scelta, toccherà all'avversario diventare Attivo e scegliere quale Unità di Combattimento attivare e quale azione effettuare, spendendo i Punti Attivazione necessari oppure decidere di non attivare nessuna Unità, passando.

Si continua con questa alternanza fino a quando:

- entrambi i giocatori decidono di passare di seguito (in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono aggiunti a quelli del turno successivo);
- dopo che un giocatore ha terminato i Punti Attivazione l'altro decide di passare (anche in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono conservati per il turno successivo);

entrambi i giocatori terminano i Punti Attivazione;

Quando uno di questi eventi ha luogo, il turno finisce e si passa alla Fase Amministrativa:

#### b. Controllo

Si controllano le Condizioni di Vittoria e eventuali violazioni al limite di Raggruppamento (vedi 7).

#### c. Turno

Vengono tolti tutti i Segnalini Informativi, la pedina Turno avanza lungo il Contatore dei Turni e si riparte dal punto a. della Sequenza di Gioco.

**3.1.1** Durante lo svolgimento del turno ogni giocatore diventerà attivo ed inattivo varie volte.

## 4 PUNTI ATTIVAZIONE E INIZIATIVA

Ogni turno i giocatori hanno a disposizione un certo numero di Punti Attivazione (PA), necessari per poter effettuare le Azioni delle Unità di Combattimento (vedi 5).

### 4.1 Punti Attivazione

I Punti Attivazione vengono determinati all'inizio del Turno, per calcolarli consultate le regole degli scenari (15.2 e 16.2), a questi vengono sommati anche gli eventuali PA rimasti dal turno precedente (fino ad un totale massimo di 12).

### 4.2 Iniziativa nel turno

Il giocatore con il numero totale maggiore di PA avrà l'Iniziativa nel turno; in caso di parità, l'Iniziativa sarà del giocatore che l'aveva nel turno precedente.

**4.2.1** Piazzate la pedina Turno dal lato con il simbolo del giocatore con l'iniziativa.



## 5 AZIONI

La Tabella delle Azioni (TdA) indica tutte le azioni che possono essere intraprese dalle Unità di Combattimento ed il loro costo in Punti Attivazione.

Il giocatore Attivo può scegliere una sola Azione, ma, al costo di una singola Azione, è possibile far compiere questa Azione a più Unità di Combattimento se raggruppate nello stesso esagono.

Se più Unità in un esagono effettuano una Azione devono muoversi e combattere come una sola Unità (non possono muoversi in direzioni diverse, sparare a bersagli diversi etc.).

Una Unità può essere attivata e compiere un numero infinito di Azioni durante un turno, il solo limite è il numero di PA disponibili.

### 5.1 Azioni del giocatore Attivo

Ci sono 8 Azioni possibili, di cui 6 possono essere fatte dal giocatore Attivo e 2 dal giocatore Inattivo (5.3). Tutte le azioni costano 1 PA tranne Fuoco di Opportunità (5.2.1) e Recupero (5.1.6).

**5.1.1 Movimento.** Questa azione permette a Unità e/o Comando di muoversi di tutta la propria capacità di movimento.

**5.1.2 Fuoco.** Questa azione permette alle Unità di fare Fuoco contro un

esagono occupato da nemici nel raggio delle proprie armi.

**5.1.3 Movimento e Fuoco.** Questa azione permette all'Unità di fare Fuoco con un modificatore di -1 e muovere della metà dei propri PM prima o dopo il Fuoco.

**5.1.4 Assalto.** Questa azione permette alle Unità di muovere di tutta la propria capacità di movimento per entrare in un esagono con Unità nemiche e effettuare un Corpo a corpo.

**5.1.5 Frazionare/riunire Unità.** Questa azione permette di sommare il Valore di Forza di più Unità per creare una Unità più grossa, oppure di frazionare una Unità per crearne altre più piccole.

*Esempio: Due Unità del reparto Redi nello stesso esagono e con un VF di 2 che ricevono un ordine di Frazionare/riunire Unità possono essere sostituite da una Unità da 3 (le Unità non possono mai avere più VF del loro valore iniziale) e una da 1.*

**5.1.6 Recupero.** Questa azione costa 2 PA e permette di rimuovere un segnalino "A terra" in un esagono dove è presente un Comando.

### 5.2 Azioni del giocatore Inattivo

Ci sono 2 Azioni che permettono alle Unità del giocatore Inattivo di reagire durante l'azione avversaria.

**5.2.1 Fuoco di Opportunità.** Questa azione non costa PA.

Questa azione permette all'Unità del giocatore Inattivo di fare Fuoco contro un esagono occupato da nemici in movimento nel raggio delle proprie armi.

**5.2.2 Assalto di Opportunità.** Questa azione permette all'Unità del giocatore Inattivo di entrare in un esagono adiacente contenente Unità nemiche in movimento e effettuare un Corpo a corpo.

## 6 UNITÀ IN COMANDO

Nel momento in cui si vuole attivare una Unità di Combattimento si deve verificare se questa è in comando.

Per essere in comando le Unità devono essere entro il Raggio di comando della propria pedina Comando. In caso contrario, le Unità di Combattimento sono considerate Fuori Comando (indicatele con un Segnalino "Fuori Comando").

### 6.1 Limiti

Le Unità fuori comando possono effettuare solo le seguenti Azioni: Movimento, Fuoco e Fuoco di



Opportunità, e il costo di PA per le Azioni è raddoppiato (0 rimane 0).

## 7 RAGGRUPPAMENTO (STACKING)

Il limite di Stacking per esagono è di sei (6) Punti di Valore di Forza (non importa il tipo di Unità) per nazionalità/giocatore. Tale limite non può mai essere superato.

I segnalini informativi non contano ai fini dello Stacking.

## 8 MOVIMENTO E TERRENO

In **Banditen!** sono presenti sette tipi di terreni. Ogni terreno ha un costo in PM e alcuni influenzano anche il combattimento.

Una Unità che si muove deve avere punti movimento sufficienti per poter entrare nel terreno presente nell'esagono; se non ha abbastanza PM, non può entrarvi.

### 8.1 Capacità di movimento

I Comandi, e tutti i tipi di Unità di Combattimento hanno una capacità di movimento di 4 Punti Movimento tranne le Unità blindate (12 PM) e l'artiglieria (1 PM).

**8.1.1** Le Unità con una capacità di movimento di 1, possono muoversi sempre di 1 esagono ignorando i relativi costi.

**8.1.2** È possibile il movimento attraverso un esagono contenente Unità amiche, purché questo esagono non sia adiacente a Unità nemiche.

**8.1.3** Se una Unità in movimento, a causa di un Fuoco di Opportunità, riceve un risultato di "A Terra" mentre si trova in un esagono dove sono presenti altre Unità amiche viene

piazzata (con il segnalino "A Terra") nell'esagono in cui si trovava prima di entrare in quello dove ha subito il Fuoco.

## 8.2 Tipi di terreno

Il costo in punti movimento dei vari tipi di terreno e i Modificatori per il Fuoco e l'Assalto si trovano nella Tabella degli Effetti del Terreno (TEC).

*Tutti gli esagoni numerati della mappa sono considerati giocabili.*

**8.2.1** Nel caso ci siano due terreni nell'esagono (es. Collina e Fortino) il difensore utilizzerà solo quello più favorevole.

**8.2.2** In caso di Assalto il bonus del Torrente si aggiunge ad eventuali altri bonus del terreno (questa è una eccezione a 8.2.1).



Abitato Collina Strada Foresta



Fiume Torrente Fortino Bunker

## 8.3 Linea di vista

Per poter effettuare un Fuoco a più di un esagono di distanza deve esserci una linea di vista (LOS) sgombra da ostacoli tra le Unità sparanti e gli obiettivi.

È possibile effettuare un Fuoco in un esagono con terreno che blocca la LOS, ma non attraverso di esso.

**8.3.1** La linea di vista è bloccata se passa attraverso un esagono che contiene altre Unità di combattimento o attraverso esagoni di terreno che blocca la LOS (vedi la TEC).

**8.3.2** La linea di vista è bloccata se passa lungo il lato di esagono tra due esagoni che contengono entrambi terreno che blocca la LOS.

**8.3.3** In **Banditen!** non c'è nebbia di guerra, è sempre possibile ispezionare le Unità nemiche.

## 9 FUOCO

Le Unità che vogliono effettuare una Azione di Fuoco devono avere una linea di vista libera, essere entro la portata di tiro dei loro obiettivi e non avere un segnalino Fuoco 2.

### 9.1 Procedura

Verificate il tipo di Terreno dove si trova l'Unità obiettivo e contate gli esagoni tra le Unità (contate l'esagono occupato dall'obiettivo ma non quello

dell'Unità che spara); il numero di tali esagoni deve essere uguale o inferiore alla portata di tiro di tutte le Unità che vogliono sparare.

Tirate tanti d6 quanti sono i VF delle Unità di Combattimento utilizzate nel Fuoco, applicate le varie modifiche e controllate quanti Colpi a Segno (hit) avete ottenuto.

### 9.2 Effetti

Se il nemico subisce 1 hit deve effettuare un test di morale (10.1).

Se subisce più di 1 hit, per ogni hit subito oltre al primo le forze nemiche perdono 1 VF (se nell'esagono sono presenti più Unità sceglie il proprietario a chi assegnare le perdite) e dopo avere eliminato i VF le Unità superstiti devono effettuare un test di morale.

**9.2.1** Una volta risolto il Fuoco, l'Unità attaccante riceve un segnalino Fuoco (Fuoco 2 se aveva già effettuato un Fuoco durante il turno).

Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa.

### 9.3 Segnalini Fuoco

Le Unità che durante il turno ricevono 2 Segnalini Fuoco (Fuoco 2) non possono effettuare ulteriori Fuochi nel turno e hanno un modificatore negativo nel Corpo a Corpo.

## 10 MORALE

Alcuni risultati del combattimento possono costringere una Unità a effettuare un test di Morale.

### 10.1 Procedura

L'Unità effettua un test di Morale tirando 1d6 contro il proprio Valore di Morale: se il risultato è uguale o inferiore al Valore di Morale, il test è passato; in caso contrario, l'Unità riceve il segnalino



A Terra.

Si tira un solo dado per esagono e il risultato si applica a tutte le Unità presenti.

**10.1.1** Una Unità con un segnalino A Terra non può muoversi ed ha un modificatore al tiro dei dadi di -1 in Fuoco e Assalto.

**10.1.2** Ogni volta che una Unità A Terra fallisce un altro Morale perde un punto di Valore di Forza.

**10.1.3** I segnalini A Terra possono essere rimossi da un Comando nell'esagono con una Azione Recupero, altrimenti vengono rimossi nella successiva fase Amministrativa.

**10.1.4** Il Valore di morale delle Unità è indicato nelle regole dello scenario.

## 11 ASSALTO IN CORPO A CORPO

Quando Unità amiche entrano in un esagono occupato da Unità avversarie a seguito di una Azione di Assalto, si ha un Corpo a corpo, che viene risolto immediatamente.

### 11.1 Risoluzione

Entrambi i giocatori calcolano il Valore Totale di Corpo a corpo delle rispettive Unità sommando il Valore di Forza delle Unità, il risultato di un tiro di dado (1d6) e eventuali modificatori al lancio di dado (cumulativi).

Il giocatore che ha ottenuto il risultato totale più alto sottrae dal suo risultato quello dell'altro giocatore:

**Stesso valore:** l'Unità del giocatore Attivo si ritira nell'esagono da cui era entrata.

**Differenza da 1 a 3:** la parte con il Valore inferiore effettua un test di Morale: se non lo supera si ritira di un esagono e riceve un segnalino A Terra; se lo supera l'Unità del giocatore Attivo si ritira nell'esagono da cui era entrata.

**Differenza da 4 fino al doppio dell'avversario:** l'Unità con il Valore inferiore perde un Punto di Valore di Forza, si ritira di un esagono ed effettua un Test di Morale.

**Differenza tra i Valori superiore a 4 e maggiore del doppio dell'avversario:** la parte con il Valore inferiore è eliminata.

**11.1.1** Ogni Unità impegnata in Corpo a corpo riceve un segnalino Fuoco.

Le Unità possono fare o subire una Azione di Assalto anche se hanno già un segnalino di Fuoco 2, ma in questo caso hanno un modificatore di -1 al tiro del dado.

## 12 REAZIONE

Una Unità Inattiva può attaccare qualsiasi Unità Attiva che si muove in un esagono adiacente o nel raggio delle sue armi.

Il giocatore Inattivo non può attendere di vedere dove terminerà il movimento prima di annunciare la sua intenzione.

### 12.1 Fuoco di Opportunità

Una Unità che si muove può essere attaccata in qualsiasi esagono attraversato posto entro la portata di tiro di Unità avversarie.

**12.1.1** Durante il movimento di una Unità, il giocatore Inattivo deve comunicare al giocatore Attivo di

interrompere il movimento, in modo da effettuare il Fuoco di Opportunità, che viene risolto come un normale Fuoco.

Tale Fuoco deve essere risolto prima che l'Unità entri in un altro esagono. Il giocatore che effettua il Fuoco di Opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'Unità prima di annunciare la sua intenzione.

Non è possibile effettuare un Fuoco di Opportunità su Unità che sono appena entrate in Corpo a corpo.

**12.1.2** Nel caso in cui vi siano più Unità di Combattimento in un esagono obiettivo di un Fuoco di Opportunità, il risultato del Fuoco verrà applicato solo alla Unità in movimento.

**12.1.3** Risolto il Fuoco il giocatore Attivo, se può, riprende la sua mossa.

## 12.2 Assalto di Opportunità.

Le Unità del giocatore Inattivo possono effettuare un Assalto di Opportunità contro Unità nemiche che si muovono in un esagono adiacente. Tale Assalto deve essere risolto come un normale Assalto prima che l'Unità entri in un altro esagono, ma il giocatore Attivo può utilizzare eventuali bonus del terreno.

**12.2.1** Non è possibile effettuare Fuoco o Assalto di Opportunità su Unità che sono appena entrate in Corpo a corpo.

## 13 UNITÀ SPECIALI

In **Banditen!** sono presenti alcuni tipi di Unità con delle regole particolari.

### 13.1 Unità con armamento leggero

Alcune Unità erano fornite solo di armi personali oppure erano composte da reparti non combattenti o senza addestramento. Queste Unità sono indicate da una linea sotto il loro Valore di Forza.

**13.1.1** Unità con armamento leggero non possono effettuare Azioni di Fuoco, Movimento e Fuoco, Assalto e Assalto di Opportunità.

### 13.2 Armi pesanti

Ci sono quattro tipi di Unità di armi pesanti: mitragliatrici, mortai, artiglieria leggera e armi anticarro.

**13.2.1 Le mitragliatrici** hanno +1 al dado quando sparano contro Unità nemiche in esagoni di Terreno aperto.

**13.2.2 I mortai** hanno +1 al dado quando sparano contro Fortini.



Bunker, edifici o contro Unità di fanteria in esagoni di Terreno aperto.

**13.2.3 Le Unità di artiglieria leggera** utilizzano le stesse regole delle altre Unità per azioni di Fuoco e Assalto, ma non possono fare azioni di Assalto o Assalto di Opportunità.

Le Unità di artiglieria hanno +1 al dado quando sparano contro Fortini, Bunker o edifici.

Se una Unità di artiglieria colpisce una Unità blindato nemica questa è automaticamente eliminata.

**13.2.4 Le Unità di armi anticarro** hanno +1 al dado, ma possono essere utilizzate solo contro Unità in edifici, Bunker o Fortini.



*Il Partrop era un'arma di concezione partigiana basata sui lanciarazzi portatili tedeschi. Il proiettile sferico carico d'esplosivo raggiungeva la distanza di circa 150 metri.*

### 13.3 Autoblindo

A Gravellona i partigiani disponevano di un autoblindo catturato, ma aveva grossi problemi meccanici e quando tentarono di utilizzarlo fu subito immobilizzato dal fuoco delle mitragliatrici e abbandonato.



**13.3.1** L'autoblindo ha una Capacità di Movimento di 12, ma ogni 6 PM o frazione utilizzati deve tirare un dado, con un risultato di 1-2 è eliminato (ha subito un guasto meccanico ed è stato abbandonato).

I blindati possono andare solo su strada o Terreno aperto.

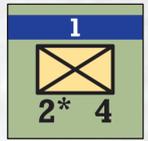
**13.3.2** Nel caso l'autoblindo subisca un hit è eliminato automaticamente.

### 13.4 Armi automatiche

Le Unità di fanteria Repubblicane avevano una buona dotazione di fucili mitragliatori, pertanto beneficiano di

un modificatore al tiro di dado per il Fuoco di +1.

Le Unità dotate di armi automatiche sono indicate da un asterisco dopo il loro VF.



## 14 RINFORZI

Le regole dello scenario indicano il turno e l'esagono in cui i rinforzi arrivano

Per entrare in gioco devono essere attivate durante il turno e effettuare una Azione di Movimento gratuita (costo 0 PA) pagando il costo del terreno dell'esagono di entrata. Il turno in cui entrano le Unità sono sempre considerate in comando.

Se l'esagono di ingresso è occupato da Unità nemiche il giocatore può decidere se entrare da un esagono adiacente libero o fare una Azione di Assalto.

## 15 GRAVELLONA TOCE

Gravellona Toce simula la battaglia avvenuta il 12-14 Dicembre 1944.

### 15.1 Piazzamento Iniziale

Vedi tabella a pag. 34.

**15.1.1** Il giocatore dell'Asse può iniziare con le sue Unità già frazionate ma non può eccedere il limite di pedine fornite dal gioco.

### 15.2 PA

Il Partigiano riceve 1d6 PA più uno per ognuno dei seguenti reparti se presenti sulla mappa: Redi, Romolo, Fanfulla, Cinquanta e Beltrami.

Il giocatore RSI riceve 1d6 PA dimezzato in eccesso fino al turno delle 11.00, 1d6 fino alle 19.00 e 1d6 +3 il 14 Dicembre.

**15.2.1** Il primo turno il partigiano non tira il dado e inizia con 9 PA.

### 15.3 Rinforzi

Per verificare se i rinforzi del primo giorno arrivano nel turno indicato si





deve tirare 1d6, con un risultato di 3-6 i rinforzi arrivano normalmente, con 1-2 arrivano il turno successivo.

**15.3.1** Il partigiano può decidere di non far entrare i suoi rinforzi.

**15.3.2** I rinforzi del primo turno (ore 5.00) e quelli del 14 Dicembre arrivano senza bisogno di tirare il dado e questi ultimi non sono soggetti alla regola 15.7.

#### 15.4 Morale

Il morale iniziale dei militi della RSI è sei, si riduce di uno per ogni obiettivo catturato dai Partigiani, ma non può mai essere inferiore a uno.

I Partigiani quando devono fare un test di morale si considera che lo abbiano fallito automaticamente.

*La maggior parte dei partigiani, pur non mancando di coraggio individuale, avevano un addestramento militare scarso o nullo e i reparti spesso non avevano delle strutture di comando adeguate, inoltre avevano ricevuto l'ordine di limitare le perdite se possibile.*

**15.4.1 (Opzionale).** I reparti della Redi e del Valtoce hanno un morale di tre.

*Nella Redi erano presenti molti Georgiani che si dimostrarono particolarmente combattivi durante gli scontri. La Valtoce era composta in gran parte da ex appartenenti al Regio Esercito.*

#### 15.5 Reparti partigiani

Le Unità delle varie fazioni (di colore diverso) non possono essere in stacking nello stesso esagono.

**15.5.1** Le Unità dei vari reparti garibaldini (Redi, Romolo e Fanfulla) possono essere in stacking nello stesso esagono solo se nel raggio del 32

Comando Garibaldino.

**15.5.2** I reparti non garibaldini (Cinquanta, Beltrami, Valtoce e Valdossola) sono sempre in comando, ma non possono effettuare azioni di Assalto o assalto di Opportunità.

*Queste Unità non mostrarono molto entusiasmo nell'aiutare le formazioni comuniste.*

#### 15.6 Unità tedesca

L'Unità tedesca è considerata con armamento leggero (13.1), fallisce automaticamente i test di morale e se subisce un Assalto, prima della risoluzione, il giocatore dell'Asse tira un dado, con un risultato di 1 o 2 l'Unità tedesca si arrende, altrimenti combatte normalmente.

*L'Unità tedesca praticamente non partecipò all'azione. Rimase di guarnigione all'interno di Gravellona, mostrando una certa predisposizione a cedere le armi.*

#### 15.7 Munizioni

Prima di determinare PA e Iniziativa, il giocatore Repubblicano tira un 1d6 per verificare se le scorte di munizioni sono ancora sufficienti. Se il risultato del dado più il numero di turni giocati è uguale o superiore a 9 le munizioni scarseggiano e le Unità di fanteria della RSI perdono il bonus di +1 delle armi automatiche.

#### 15.8 Condizioni di Vittoria

I partigiani devono occupare gli esagoni obiettivo di Gravellona. Il partigiano ottiene una vittoria automatica nel momento in cui conquista tutti gli obiettivi.

Un obiettivo si considera conquistato nel momento in cui una Unità partigiana ci entra, anche se in seguito viene abbandonato o rioccupato dal nemico.

**15.7.1** Se il partigiano non ottiene una vittoria automatica vince lo schieramento che ha più Punti Vittoria (PV). Ogni obiettivo vale 1PV. Lo schieramento che ha perso meno punti VF guadagna 1PV, per questo calcolo si considerano solo le perdite garibaldine e RSI (Tedeschi, Cinquanta, Beltrami, Valtoce e Valdossola non contano).

Il giocatore dell'Asse guadagna 1PV se il partigiano fa entrare i suoi rinforzi.

### 16 TARNOVA

Tarnova simula la battaglia avvenuta tra il 19 e il 21 gennaio 1945 a Tarnova della Selva presso Gorizia.

#### 16.1 Piazzamento Iniziale

Vedi tabella a pag. 34.

**16.1.1** Il giocatore dell'Asse può iniziare con le sue Unità già frazionate ma non può eccedere il limite di pedine fornite dal gioco.

#### 16.2 PA

Il Partigiano riceve 1d6 PA più due per ogni battaglione (1, 2 e 3) della 19ª brigata SNOB Srečko Kosovel attivo.

Il giocatore RSI riceve i PA in base al numero dei fortini occupati da Unità RSI, vedi la tabella.

**16.2.1** Il primo turno inizia direttamente dalla fase delle Attivazioni. Lo Jugoslavo ha l'iniziativa e 8 PA, l'Italiano parte con 3 PA.

#### 16.3 Rinforzi

Alcune Unità jugoslave non sono attive all'inizio del gioco.

**16.3.1** Il 3° Battaglione Partigiano durante la giornata del 19 gennaio non può muovere/attaccare oltre la linea che va da 01.13 a 16.20 e non conta nel calcolo dei PA jugoslavi (era in riserva con l'ordine di eliminare il solo caposaldo 1). Sarà libero di oltrepassare tale linea dal primo turno del giorno 20 e conterà nel calcolo dei PA jugoslavi.

**16.3.2 Attivazione anticipata 3° Battaglione Partigiano.**



Ad iniziare dal secondo turno del 19 il giocatore partigiano nei turni in cui ha l'iniziativa prima di

tirare per il gelo (16.6.1) può spendere 2 PA per cercare di accelerare la piena operatività del 3° battaglione. Il giocatore tira 1d6 e con un risultato di 5-6 sposta la pedina 3 Batt. di una casella nel Contatore dei Turni verso la pedina Turno.

**16.3.3** Le due Unità di partigiani italiani (ITA) entrano alle ore 6.00 del 20 gennaio da qualsiasi esagono del bordo mappa.

#### 16.4 Morale

Il morale iniziale dei militi della RSI è sei, si riduce di uno ogni due fortini non occupati da Unità della RSI, ma non può mai essere inferiore a uno.

I partigiani hanno un morale di 3 tranne le Unità della compagnia d'assalto (Ass) che hanno morale 4.

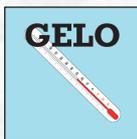
#### 16.5 Reparti partigiani

Unità di battaglioni diversi non possono mai essere in stacking nello stesso esagono. Le Unità Ass (ma non quelle ITA) possono essere in stacking con qualsiasi Unità amica.

**16.5.1** Le varie Unità sono in comando se nel raggio del proprio Comando di battaglione. Le Unità Ass e ITA si considerano in comando se nel raggio di comando di qualsiasi Comando iugoslavo.

### 16.6 Temperatura e Notte

Durante la battaglia la temperatura fu molto rigida, ciononostante ci furono scontri anche durante le ore notturne.



**16.6.1** Ogni turno, ad incominciare dal secondo, dopo avere calcolato i PA il giocatore partigiano tira 1d6, con un risultato di 5 o più la temperatura è ancora più rigida (piazze la pedina Gelo sul Contatore dei Turni come pro memoria).

Le Armi pesanti (13.2) a causa del freddo nei turni di Gelo non funzionano, queste Unità non possono effettuare azioni di Fuoco o Fuoco di Opportunità, inoltre tutti i tiri per entrare in un campo minato (16.9.1) hanno un modificatore di -1.

Nei turni di prima mattina, tardo serali e notturni (indicati in scuro nel Contatore dei Turni) si deve aggiungere 1 al tiro del dado per il gelo.

**16.6.2** Nei turni di notte (N nel Contatore dei Turni) solo le Unità in comando possono effettuare azioni e il raggio di tutte le armi è 1.

### 16.7 Munizioni

Durante la battaglia entrambi gli schieramenti ebbero problemi con le loro scorte di munizioni.

**16.7.1** Ogni battaglione iugoslavo ha un proprio comando che rappresenta anche la dotazione di munizioni per le proprie Unità Armi Pesanti; l'Unità Comando deve stare entro 5 esagoni dalle proprie Unità Armi Pesanti per permettere il Fuoco e il Fuoco di Opportunità.

Se l'Unità Comando è eliminata, le Unità Armi Pesanti del battaglione non potranno più effettuare Fuoco né Fuoco di Opportunità, in quanto senza munizioni.

**16.7.2** Il 20 gennaio il giocatore RSI deve tirare 1d6 ogni turno prima di determinare PA e Iniziativa. Se il risultato è inferiore al turno in corso (es. al turno delle 10.00 con 2 o meno) deve razionare le munizioni e le Unità di fanteria della RSI perdono il bonus di +1 delle armi automatiche.

### 16.8 Artiglieria

Ogni volta che una Unità di artiglieria quando spara tira un 1 non modificato perde 1 VF.



*Verso le ore 15.00 del 19 l'artiglieria iugoslava era quasi ridotta al silenzio: i due cannoni automatici ed uno dei pezzi da 47 si erano guastati in modo irreparabile, l'altro aveva ancora pochi colpi a disposizione.*

### 16.9 Mine

Il giocatore Repubblicano deve piazzare 7 pedine mine sul lato nascosto dove vuole sulla mappa (anche sopra proprie Unità), ma ad almeno tre esagoni (due vuoti) di distanza tra loro.

**16.9.1** Quando una Unità partigiana entra in un esagono con la mina o adiacente deve tirare 1d6, se il risultato è uguale o minore al numero di VF dell'Unità (o stack) si gira la pedina Mina e il giocatore RSI tira un numero di dadi pari al suo valore. Ogni 5 o 6 è un hit.



Quindi la Mina si toglie dal gioco.

Lo stack che ha subito l'attacco delle mine si ferma nell'esagono e per quella attivazione ha finito il movimento indipendentemente dall'esito dei tiri di dado.

**16.9.2** Se delle Unità entrando in un esagono per un Assalto incappano in un campo minato, dopo avere subito l'attacco della Mina devono tornare nell'esagono adiacente da dove provenivano indipendentemente dall'esito dell'attacco.

**16.9.3** È presente una pedina Mina di valore zero. Quando viene scoperta non ha nessun effetto e si toglie dal gioco.

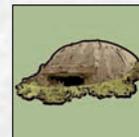
### 16.10 Fortificazioni

Il giocatore RSI deve piazzare le 5

pedine bunker su altrettanti esagoni sulla mappa con Fortino.

*Queste postazioni vennero definite bunker da entrambi i contendenti, ma in realtà, si trattava di ricoveri alzati con muratura e secco e sacchi di sabbia, col tetto di lamiera ed assi. I "bunker" erano solo cinque, le altre erano semplici posizioni protette.*

**16.10.1** Oltre alle modifiche indicate nella Tabella degli Effetti del Terreno le Unità RSI in Fortini e Bunker superano automaticamente eventuali test di morale.



**16.10.2** Se un Bunker viene colpito da Unità di artiglieria leggera, mortai o armi anticarro la pedina Bunker viene rimossa. Il colpo non ha effetto su eventuali Unità RSI nell'esagono con il bunker.

La pedina Bunker è rimossa anche se l'esagono viene occupato da Unità partigiane.

**16.10.3** I Fortini non sono mai rimossi e possono essere riutilizzati dal Repubblicano se li rioccupa.

### 16.11 Condizioni di Vittoria

I partigiani devono eliminare tutte le Unità nemiche per ottenere una vittoria automatica.

**16.11.1** Se il partigiano non ottiene una vittoria automatica vince lo schieramento che ha subito meno perdite.

Si contano tutti i VF persi dai due schieramenti tranne quelli degli HQ e delle artiglierie eliminate per 16.8.

**16.11.2** Il giocatore RSI all'inizio del gioco deve mettere la pedina Infermeria in un esagono sulla mappa dove c'è un abitato.

Se il giocatore partigiano ha una Unità nell'esagono con l'Infermeria durante una attivazione può spendere 1PA

per eliminare i feriti (girare la pedina Infermeria).

Quando si controllano le condizioni di vittoria alla fine della partita, se è avvenuto il massacro, il partigiano tira 1d6 e deve aggiungere la metà del risultato del tiro di dado (arrotondato per difetto) al totale di VF persi dal giocatore RSI.

*Durante la battaglia i Titini entrarono nell'infermeria, improvvisata all'interno di una abitazione, e massacrarono tutti i feriti e il personale medico.*

## ABBREVIAZIONI

**Ass:** Compagnia d'assalto

**C:** Comando

**GAR:** Brigata Garibaldi

**GNR:** Guardia Nazionale Repubblicana

**ITA:** Unità comuniste italiane

**VF:** Volontari di Francia

**VG:** Venezia Giulia

## BIBLIOGRAFIA

Paolo Casali, *Tarnova 1945*.

Edizioni Chillemi.

Ajmone Finestra, *Dal fronte jugoslavo alla val d'Ossola. Cronache di guerriglia e guerra civile 1941-1945*. Ugo Mursia Editore.

Bruno Francia, *I garibaldini nell'Ossola*. ISR Novara.

R. Maculan e M. Gamberini, *Battaglione Fulmine Xª Flottiglia MAS*. Edizioni Menin.

A. Massignani, J. Greene, *Il Principe Nero. Juno Valerio Borghese e la X MAS*. Mondadori.

E. Oliva, *Ragazza partigiana*.

La Nuova Italia.

Marino Perissinotto, *Duri a Morire*.

*Storia del Battaglione Barbarigo*.

Ermanno Albertelli Editore.

Altre fonti (sono in sloveno, ci siamo limitati a guardare mappe e fotografie): Jernej Alič, *9 korpus NOV-a Slovenije*.

*Od ustanovitve do osvoboditve Trsta*. Università di Lubiana.

Borivoj Lah-Boris, *Artilerija 9 Korpusa*. Università di Lubiana.

Sara Tercic, *Kratka Zgodovina Trnovega in Voglarjev*.

Università di Nova Gorica.

## CREDITI

**Autori:** Marco e Giovanni Campari

**Sviluppo:** Mauro Bornioli (Tarnova) e Piergennaro Federico (Gravellona)

**Mappa:** Dan Marcolini

**Grafica:** Giulia Tinti

**Playtest:** Luca Borelli, Marco Rossi, Mario Santoro, Alessandro Villa.

## PIAZZAMENTO INIZIALE

### GRAVELLONA TOCE

#### Asse

**Italiani:** GNR (1 mitraglieri da 2) nella sede GNR (16.09), VG (1 artiglieria da 2) nelle Scuole (15.08). Il comando VG, I (1 fanteria da 2) e IV (3 fanterie da 2) in qualunque esagono obiettivo (queste unità possono iniziare frazionate vedi 15.1.1).

II (1 fanteria da 2 e 1 mitraglieri da 2) entra come rinforzo il quarto turno (11.00 del 13) dall'esagono 20.05.

III (Comando e 4 fanterie da 2) entra come rinforzo il

nono turno (07.00 del 14) Si piazza entro 5 esagoni da 20.05, non in o adiacente a unità nemiche.

**Tedeschi:** Verbania (1 fanteria da 2) nella Stazione (14.04)

In tutti gli esagoni obiettivo ci deve essere almeno una Unità dell'Asse.

#### Partigiani

**Comunisti:** Comando GAR., Redi (3 fanterie da 3), Romolo (3 fanterie da 3), Fanfulla (3 fanterie da 3) e CV (1 blindato da 1).

Una Formazione (Redi, Romolo o Fanfulla) inizia a Corte Cerro negli esagoni 06.14, 06.15 o 06.16, tutte le altre unità entrano come rinforzo il primo turno (5.00 del 13) dall'esagono 10.20

**Autonomi:** Cinquanta (1 fanteria da 2 e 1 mitraglieri da 2) inizia a Corte Pitoni (17.15).

**Giustizia e Libertà:** Beltrami (2 fanteria da 4) entra come rinforzo il primo turno (5.00 del 13) dall'esagono 14.20. Valdossola (1 mitraglieri da 2) entra come rinforzo il quinto turno (13.00 del 13) dall'esagono 15.01.

**Monarchici:** Valtoce (1 fanteria da 2) entra come rinforzo il sesto turno (15.00 del 13) dall'esagono 11.01.

### TARNOVA DELLA SELVA

#### Italiani

Il Comando Fulmine e l'Infermeria vanno in un edificio, tutte le altre Unità della RSI si devono mettere in esagoni di edificio o Fortino (alcune Unità possono iniziare frazionate vedi 16.1.1).

Bunker e Mine seguono rispettivamente le regole 16.9 e 16.10.

In tutti gli esagoni Fortino (con o senza Bunker) ci deve essere almeno una Unità italiana.

#### Iugoslavi

1° Battaglione (Comando più 11 Unità) in qualsiasi esagono di foresta entro 12 esagoni da 01.01.

2° Battaglione (Comando più 8 Unità) in qualsiasi esagono della colonna 20.xx.

3° Battaglione (Comando più 5 Unità) in qualsiasi esagono di foresta entro 3 esagoni da 02.20 (vedi 16.3.1 e 16.3.2).

La Compagnia d'Assalto (3 Unità) deve essere assegnata dal giocatore comunista ad uno dei tre battaglioni e segue le regole di piazzamento di questo battaglione.

I Partigiani italiani (2 Unità) entrano come rinforzo (vedi 16.3.3).

