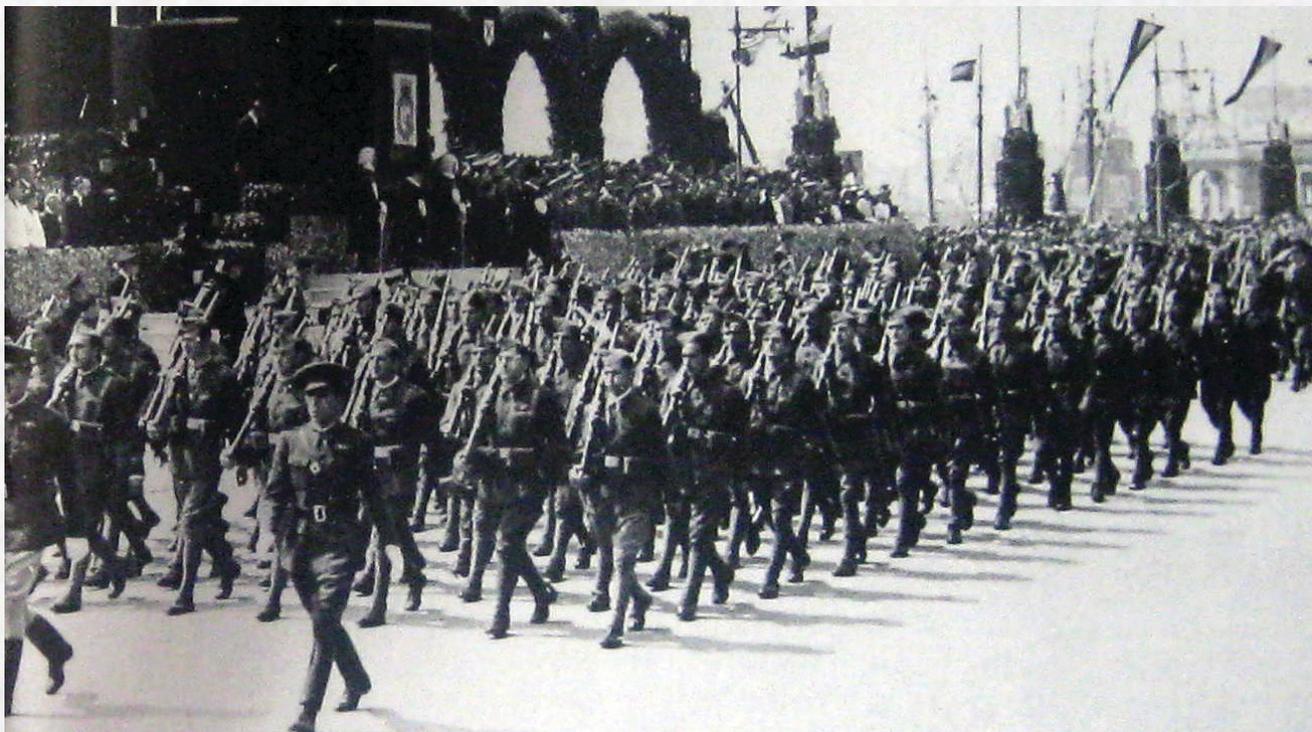


Santander, 1937

# Corpo Truppe Volontarie



## 1 INTRODUZIONE

- 1.1 Componenti del Gioco
- 1.2 Scala
- 1.3 Mappa
- 1.4 Arrotondamenti

## 2 PEDINE

- 2.1 Unità da Combattimento
- 2.2 Tipi di Unità
- 2.3 Schema colori
- 2.4 Abbreviazioni

## 3 SEQUENZA DI GIOCO

- A. Tempo atmosferico
- B. Fase Nationalista
- C. Fase Repubblicana
- D. Fine del Turno

## 4 PIAZZAMENTO INIZIALE

- 4.1 Priorità
- 4.2 Piazzamento Repubblicano
- 4.3 Piazzamento Nazionalista
- 4.4 Primo turno di gioco

## 5 ACCUMULO (STACKING)

- 5.1 Overstacking
- 5.2 Nazionalisti
- 5.3 Nebbia di Guerra

## 6 RIFORMIMENTO

- 6.1 Principio Generale
- 6.2 Fonti di Rifornimento

- 6.3 Unità Fuori Rifornimento

- 6.4 Quando si controlla il Rifornimento

## 7 ZONA DI CONTROLLO

- 7.1 Regola Generale
- 7.2 ZoC e Movimento

## 8 MOVIMENTO

- 8.1 Regola Generale
- 8.2 Movimento su Strada

## 9 BOMBARDAMENTO

- 9.1 Unità aeree
- 9.2 HQ
- 9.3 Colonne di Rifornimento
- 9.4 Bombardamento
- 9.5 Disorganizzazione (DSG)

## 10 COMBATTIMENTO

- 10.1 Principio Generale
- 10.2 Risoluzione dei Combattimenti
- 10.3 Effetti del Combattimento
- 10.4 Avanzata dopo il Combattimento
- 10.5 Ritirata dopo il Combattimento
- 10.6 Morale Repubblicano
- 10.7 Fortificazioni
- 10.8 Controllo

## 11 CLIMA

- 11.1 In Generale
- 11.2 Determinare il tempo
- 11.3 Effetti del tempo

## 12 OFFENSIVA REPUBBLICANA

- 12.1 Nota storica
- 12.2 Procedura
- 12.3 Effetto dell'Offensiva Repubblicana

## 13 RESA BASCA

- 13.1 Nota Storica
- 13.2 Procedura
- 13.3 Effetti

## 14 COME SI VINCE

- 14.1 Condizioni di Vittoria
- 14.2 Il complesso Industriale di Reinosa

## 15 REGOLE OPZIONALI

- 15.1 Combattimento Aereo
- 15.2 Piazzamento Iniziale Storico
- 15.3 Riduzione dei DSG

## FONTI

## CREDITI

## 1 INTRODUZIONE

*Corpo Truppe Volontarie* è una simulazione dell'offensiva Italo-nazionalista su Santander nell'agosto 1937, nella quale il Corpo Truppe Volontarie italiano (il C.T.V.) giocò un ruolo decisivo.

### 1.1 Componenti del Gioco

*Corpo Truppe Volontarie* contiene:

- Una mappa A2 (42x60 cm.),
- 140 pedine fustellate,
- Questo fascicolo di regole,
- Una tabella di gioco.

Per giocare è necessario un dado a sei facce (non incluso nel gioco).

### 1.2 Scala

Le unità di fanteria rappresentano reggimenti o brigate (con qualche battaglione). Ogni pedina aerea rappresenta circa 20-30 aerei.

Un turno di gioco simula due giorni. In totale ci sono sette turni di gioco.

### 1.3 Mappa

La mappa di gioco copre l'area nella quale fu combattuta la campagna di Santander. Ogni esagono ha all'interno un codice numerico.

Intorno alla mappa di gioco sono presenti una serie di riquadri utili per giocare a *Corpo Truppe Volontarie*.

Un esagono (es.) riproduce circa 6 km. Tutti i tipi di terreno che hanno influenza sul gioco sono indicati nella Tabella degli Effetti del Terreno.

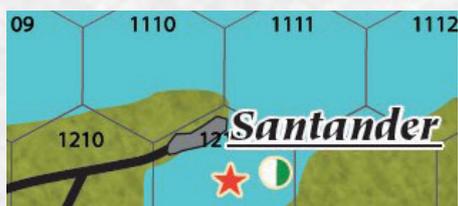
**1.3.1** Se in un esagono ci sono più tipi di terreno si considera quello più presente.

*Esempio. Gli esagoni 1603 e 1618 sono considerati esagoni di montagna.*

**1.3.2** Il lato di esagono tra 1314 e 1215 è intransitabile.

Santander (es. 1211) è attaccabile solo dagli esagoni 1110 e 1210.

Gli esagono interamente di mare sono intransitabili.



### 1.4 Arrotondamenti

Quando non specificato dalle regole gli arrotondamenti sono sempre fatti al numero intero più alto.

Nel caso di più unità nell'esagono prima si sommano tutti i valori e poi si arrotonda.

## 2 PEDINE

### 2.1 Unità da Combattimento

Le unità hanno diversi valori:

**Fattore di Attacco:** il valore di attacco utilizzato in combattimento in attacco.

**Fattore di Difesa:** il valore di difesa utilizzato in combattimento in difesa.

**Capacità di Movimento:** Il numero di Punti di Movimento (MP) che una unità può usare per muovere. Un cerchio intorno alla Capacità di Movimento indica che l'unità è motorizzata (mot.).

**Accumulo (Stacking Points):** Il valore di accumulo (SP) dell'unità.

**Identificazione (ID):** la designazione storica dell'unità.

Identificazione (CLXVI brigata 52a divisione)

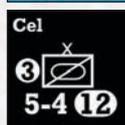


Le unità con due step hanno sul retro i valori ridotti.

### 2.2 Tipi di Unità



Fanteria,



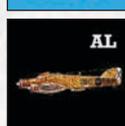
Meccanizzati,



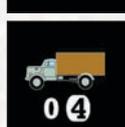
Unità Corazzate,



Quartier Generale (HQ),



Unità Aeree,



Colonne di Rifornimento (SC)

### 2.3 Schema colori

#### Nazionalisti



Spagnoli Nazionalisti,



Italiani (CTV),



Italo-Spagnoli,



Tedeschi.

#### Repubblicani



Unità di Santander,



Unità dei Paesi Baschi,



Unità delle Asturie.

**2.3.1** Se non indicato diversamente nel regolamento il termine "Nazionalisti" indica Italiani, Italo-Spagnoli, Tedeschi e Spagnoli Nazionalisti.

### 2.4 Abbreviazioni

**CTV:** Corpo Truppe Volontarie

**LIT:** Littorio

**FIN:** Fiamme Nere

**FN:** Frece Nere - Flechas Negras

**XXIII M:** XXIII Marzo

**AL:** Aviazione Legionaria

**Ar:** Arditi

**Cel:** Celere

**R9M:** Raggruppamento 9 Maggio

**C:** Castilla

**N:** Navarra

**FAN:** Fuerza Aérea Nacional

**LK:** Legion Condor

## 3 SEQUENZA DI GIOCO

### A. Tempo atmosferico

Vedi 11.2 Determinare il tempo. Non si tira nel turno 1.

### B. Fase Nationalista

1. *Offensiva Repubblicana:* Ad iniziare dal Turno di Gioco 3 tirate per l'offensiva Repubblicana. Vedi regola 12.

2. *Movimento:* Il giocatore Nazionalista può muovere tutte, alcune, o nessuna delle sue unità come ritiene opportuno. Se il giocatore Nazionalista desidera spostare uno, alcuni o tutti i suoi SC, gira queste unità sul loro lato "movimento" e le muove sulla mappa.

3. *Combattimento.* Le unità del

giocatore Nazionalista possono attaccare unità nemiche adiacenti. HQ e Aerei possono bombardare durante questa fase.

### C. Fase Repubblicana

1. *Resa Basca*. Se ci sono le condizioni si tira per la Resa dei Baschi (regola 13).  
2. *Movimento*: Il giocatore Repubblicano può muovere tutte, alcune, o nessuna delle sue unità come ritiene opportuno.

Se il giocatore Repubblicano desidera spostare il suo SC, gira questa unità sul lato "movimento" e la muove sulla mappa.

3. *Combattimento*. Le unità del giocatore Repubblicano possono attaccare unità nemiche adiacenti. HQ e Aerei possono bombardare durante questa fase.

### D. Fine del Turno

Togliete le pedine "DSG" dalle unità sulla mappa, spostate le unità aeree dal box "utilizzati" a quello "disponibili", rigirate gli HQ sul lato operativo (quello con la bandiera). La pedina Turno viene avanzata di uno spazio. Se si tratta dell'ultimo turno determinate il vincitore.

## 4 PIAZZAMENTO INIZIALE

### 4.1 Priorità

Il giocatore Repubblicano piazza per primo tutte le sue divisioni (le unità di prima linea) tranne le unità delle 50, 55 e 57 (indicate da un cerchio giallo intorno allo SP).

Tirate un dado per ciascuna delle divisioni 50, 55 e 57. Con un tiro di dado di 1-4, la divisione viene piazzata normalmente come una unità di prima linea. Con un tiro di dado di 5-6, la Divisione verrà piazzata successivamente come forza di riserva. Quindi, il giocatore Nazionalista piazza le sue forze come meglio crede. Infine, il giocatore Repubblicano schiera quelle tra le 50, 55 e /o 57 che hanno tirato un 5 o un 6 durante il fase precedente.

### 4.2 Piazzamento Repubblicano

Mettete da parte i battaglioni Baschi (vedi 13.3 Resa Basca).

Le unità di prima linea si devono schierare negli esagoni a nord della linea del fronte (la linea rossa sulla mappa) adiacenti ad essa, in modo che tutti gli esagoni di fronte siano occupati da unità da combattimento o dalla loro ZoC.

Tutte le unità Repubblicane Basche



(quelle con il centro in rosso), tranne due brigate, **devono** essere piazzate entro un massimo di tre esagoni dalla fila di esagoni XX18. Le rimanenti due brigate Basche possono essere schierare in qualsiasi esagono controllato dal Repubblicani.

Le unità corazzate Repubblicane e le brigate indipendenti (le Brigate DC e CLXXVII) possono essere piazzate in qualsiasi esagono controllato dal Repubblicano.

Il giocatore Repubblicano riceve quattro pedine di fortificazioni (Trincher). Possono essere piazzate con qualsiasi unità Repubblicana sulla mappa (non più di una per esagono).

Il giocatore Repubblicano riceve un SC che deve essere messo assieme o adiacente a un HQ Repubblicano.

### 4.3 Piazzamento Nazionalista

Dopo che il giocatore Repubblicano ha piazzato le sue unità, il Nazionalista può schierare le sue unità in qualsiasi esagono controllato (a est e sud della linea del fronte), ma deve fare in modo che tutta la linea del fronte sia occupato da proprie unità o dalla loro ZoC.

Il giocatore nazionalista tira un dado per vedere di quante unità corazzate dispone: 1-2 riceve la 3Pz1, 3-4 riceve la 3Pz1 e il 4T-26 spagnolo, 5-6 riceve le prime due e l'L3/35 italiano.

Il giocatore Nazionalista riceve quattro SC. Devono essere messi con o adiacenti a un qualsiasi HQ Nazionalista.

**4.3.1** Ora il giocatore Repubblicano può schierare in qualsiasi esagono controllato (anche in ZoC nemica) le unità appartenenti alle forze di riserva (le brigate appartenenti alle

Divisioni 50, 55 o 57 che hanno precedentemente tirato un 5-6).

**4.3.2** Infine, mettete le pedine aeree LK, AL e FAN nel box "disponibili" della sezione aerea Nazionalista sulla mappa e le unità aeree Repubblicane nel box "disponibili" della sezione aerea Repubblicana sulla mappa.

Posizionate la pedina del tempo nella casella "Bello" della sezione Clima sulla mappa.

Posizionate la pedina del turno nella casella 1 (14-15 agosto) sulla mappa.

### 4.4 Primo turno di gioco

Il Primo turno di gioco tutti gli attacchi nazionalisti nel raggio dell'HQ CTV (2 esagoni) ricevono un modificatore di una colonna a destra.

## 5 ACCUMULO (STACKING)

In esagoni di Pianura e Città possono ammassarsi fino a 6 SP. In esagoni di Collina e Montagna possono ammassarsi fino a 4 SP.

Il numero di SP di ogni unità è indicato sulla pedina.

HQ, SC e unità corazzate non contano per lo stacking, ma non può essercene più di una per tipo in un esagono.

### 5.1 Overstacking

Tutte le unità che si trovano in un esagono in cui si eccede il limite di stacking hanno i loro fattori di attacco e difesa dimezzati.

**5.1.1** Ulteriori unità presenti in un esagono dove ci sono già unità il cui valore di stacking è il doppio di quello permesso (per esempio in collina 8 SP) sono immediatamente eliminate.

### 5.2 Nazionalisti

Non ci sono limitazioni allo stacking di

unità Italiane, Italo-spagnole, Tedesche e Spagnole Nazionaliste tra loro nello stesso esagono.

### 5.3 Nebbia di Guerra

Non si può mai esaminare uno stack nemico.

## 6 RIFORNIMENTO

### 6.1 Principio Generale

Una unità è considerata rifornita se è in grado di tracciare una linea di rifornimento, di qualsiasi lunghezza, a un esagono di fonte di rifornimento amica.

### 6.2 Fonti di Rifornimento

Le fonti di rifornimento di uno schieramento sono gli esagoni di strada che escono dalla mappa sui lati controllati da quello schieramento.

Le fonti di rifornimento Nazionalista sono le strade lungo i lati orientale e meridionale della mappa.

Le fonti di rifornimento Repubblicano sono la strada lungo il lato occidentale della mappa e la città di Santander (1211).

**6.2.1 Limiti della Linea di Rifornimento.** Una linea di rifornimento non può passare in un esagono occupato dal nemico o in ZoC nemica a meno che l'esagono in questione non sia occupato da una unità amica.

### 6.3 Unità Fuori Rifornimento



Una unità fuori Rifornimento (OOS) ha le seguenti limitazioni: Il fattore di attacco è dimezzato, arrotondato per difetto (ad esempio 5 diventerebbe 2); il fattore di difesa e di movimento sono dimezzati per eccesso (ad esempio, 5 diventerebbe 3).

**6.3.1 HQ Fuori Rifornimento** non possono usare il loro valore di bombardamento.

**Importante:** quando una unità è dimezzata a causa della mancanza di rifornimento, non può essere dimezzata di nuovo se subisce un risultato "DSG" a causa del bombardamento. In questo caso riceve un ulteriore livello di DSG.

*Esempio. Una unità OOS che subisce un risultato DSG riceve invece una pedina DSG 1.*

### 6.4 Quando si controlla il Rifornimento

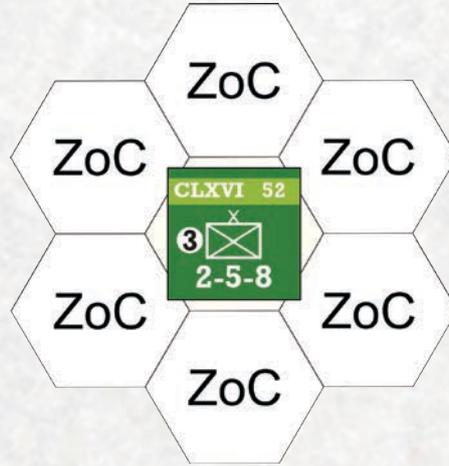
Il rifornimento si controlla per tutte le unità coinvolte prima del movimento e prima del combattimento.

## 7 ZONA DI CONTROLLO

### 7.1 Regola Generale

I sei esagoni che circondano una unità da combattimento costituiscono la Zona di Controllo (ZoC) di quella unità. La ZoC influenza movimento e rifornimenti. Tutte le unità da combattimento esercitano una ZoC.

**7.1.1 Unità OOS non** esercitano ZoC.



### 7.2 ZoC e Movimento

Una unità che entra in un esagono in ZoC nemica deve fermarsi e non può muoversi ulteriormente per il resto del turno. Una unità che inizia il suo movimento in una ZoC nemica deve pagare 1 MP aggiuntivo per lasciarla.

## 8 MOVIMENTO

### 8.1 Regola Generale

Durante il segmento di movimento, il giocatore in fase può muovere tutte, alcune o nessuna delle sue unità. Una unità di terra si muove sulla mappa esagonata spendendo punti movimento (MP). Entrare in un esagono e attraversare determinati lati d'esagono ha un costo in MP (vedi la Tabella degli Effetti del Terreno).

Una unità non è obbligata a usare tutti i suoi MP durante un segmento di movimento, ma non può trasferire eventuali MP inutilizzati ad un'altra unità.

**8.1.1** Nessuna unità può entrare in un esagono nel quale si troverebbe OOS in quel momento, neanche durante l'avanzata dopo il combattimento.

### 8.2 Movimento su Strada

Il movimento lungo una strada costa 1/2 MP per le unità con capacità di movimento motorizzato. Una unità non può utilizzare il movimento su strada in esagoni in ZoC nemica.

Una unità nello stesso turno può alternare movimento su strada e movimento normale.

## 9 BOMBARDAMENTO

### 9.1 Unità aeree



Le unità aeree non devono spostarsi sulla mappa, sono semplicemente piazzate nell'esagono che si vuole Bombardare.

Entrambe le parti possono utilizzare unità aeree per supportare le loro operazioni difensive e offensive.

Le unità aeree dei Nazionalisti Spagnoli possono fornire supporto solo ai combattimenti che coinvolgono forze di terra Nazionaliste Spagnole.

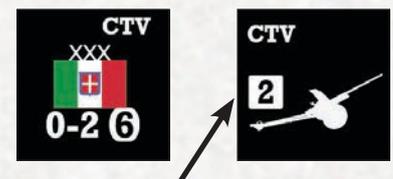
Le unità aeree Italiane e Tedesche possono fornire supporto a tutte le forze Nazionaliste.

**9.1.1 Attrito Aereo.** Dopo aver risolto il combattimento, tirate un dado per ogni unità aerea utilizzata. Con un tiro di dado di 1, l'unità aerea viene ritirata dal gioco e torna dopo due turni. Collocate l'unità aerea nella casella del turno di gioco in questione.

*Esempio. Una unità aerea viene ritirata durante la fase di combattimento del terzo turno. Sarà di nuovo disponibile durante il turno 5. All'inizio del turno 5 spostate l'unità dalla casella del turno di gioco al box "disponibili" della sezione aerea.*

### 9.2 HQ

Gli HQ rappresentano le unità a livello divisionale o di corpo: artiglieria, genio, ecc.



Punti Bombardamento (PB)

Gli HQ non hanno SP, ma non più di uno può stare in un singolo esagono.

Entrambe le parti possono utilizzare HQ per supportare le loro operazioni difensive e offensive.

Gli HQ muovono sulla mappa come normali unità.

Possono muovere e Bombardare nello stesso turno.

Gli HQ hanno un valore di difesa che viene aggiunto al valore delle altre unità nell'esagono.

Gli HQ possono Bombardare in attacco o in difesa entro due esagoni dalla loro posizione (si considera sempre l'esagono attaccato per calcolare la distanza).

HQ Nazionalisti Spagnoli possono fornire supporto solo ai combattimenti



che coinvolgono forze di terra Nazionaliste Spagnole. HQ Italiani possono fornire supporto a tutte le forze Nazionaliste.

HQ Divisionali possono fornire supporto solo a combattimenti che coinvolgono unità della loro divisione.

*Esempio. L'HQ della divisione Littorio (LIT) può fornire supporto (Bombardare) solo nei combattimenti in cui è coinvolta almeno una unità LIT.*

Gli HQ non possono essere utilizzati per assorbire le perdite e sono eliminati quando l'ultimo step di unità amiche nell'esagono è eliminato oppure quando le altre unità nell'esagono si ritirano.

Gli HQ non possono effettuare ritirate o avanzate dopo il combattimento.

### 9.3 Colonne di Rifornimento

Entrambi i giocatori ricevono all'inizio della partita un certo numero di Colonne di Rifornimento (SC). Queste rappresentano sostanzialmente grandi quantità di munizioni da artiglieria.

Il Nazionalista riceve quattro SC all'inizio del gioco. Riceve 1 SC addizionale per turno nei turni 2-6, ma non può mai averne più di otto sulla mappa.

Il Repubblicano riceve 1 SC all'inizio del gioco e non riceve SC addizionali durante il gioco.

Una SC è eliminata se una unità nemica entra nell'esagono in cui si trova.

**9.3.1 Utilizzo.** Una Colonna di Rifornimento conta come 1 Punto

Bombardamento (PB) sulla tabella di Bombardamento. Per essere utilizzata, la SC deve essere in stack o adiacente all'HQ che effettua il bombardamento. Un HQ può utilizzare fino a sette SC in un Bombardamento.

Una volta utilizzata, la SC è tolta dalla mappa.

**9.3.2 Movimento.** Le pedine rappresentanti le Colonne di Rifornimento hanno due lati: movimento (il camion) e combattimento (le munizioni). SC che muovono durante il segmento di movimento di un turno non possono essere utilizzate nel Bombardamento in quel turno.

### 9.4 Bombardamento

Durante la fase di combattimento, entrambi i giocatori possono usare unità aeree e HQ per fornire supporto alle loro operazioni difensive o offensive. HQ e unità aeree possono effettuare un bombardamento sull'esagono attaccato prima della risoluzione dell'attacco.

HQ e unità aeree possono essere usati una sola volta per turno, o in attacco o in difesa.

**9.4.1** I giocatori devono dichiarare quanti aerei e HQ intendono usare per bombardare un dato esagono (l'attaccante dichiara per primo). Poi dichiarano se e quante Colonne di Rifornimento (9.3.1) intendono usare (l'attaccante dichiara sempre per primo).

Se entrambi utilizzano unità aeree e viene utilizzata la regola opzionale 15.1, tirate i dadi per il combattimento aereo.

Unità aeree eliminate non partecipano al successivo Bombardamento.

**9.4.2** Ogni unità aerea, HQ di divisione e SC utilizzato valgono 1 Punto Bombardamento (PB), un HQ di Corpo vale due PB.

Sottraete al totale dei Punti Bombardamento dell'attaccante il totale dei Punti Bombardamento del difensore. Il giocatore con più PB tira sulla Tabella di Bombardamento nella colonna pari alla differenza ottenuta e applica il risultato.

*Esempio. Il giocatore Nazionalista supporta un attacco con 2 aerei (1PB ognuno), un HQ divisionale (PB 1) e consuma un SC (PB 1), per un totale di 4PB.*

*Il Repubblicano risponde con un HQ di corpo (PB 2).*

*Il Nazionalista tirerà un dado sulla colonna 2 della Tabella di Bombardamento.*

Se ci fossero unità aeree coinvolte, tirate per l'attrito degli aerei (9.1.1).

Quindi risolvete l'attacco normalmente come spiegato nella sezione di combattimento (regola 10).

**9.4.3** Nel caso che unità attaccanti da più esagoni subiscano un risultato di DSG, questo affligge tutte le unità coinvolte.

### 9.5 Disorganizzazione (DSG)

Un risultato di DSG dimezza i fattori di combattimento e movimento di una unità:

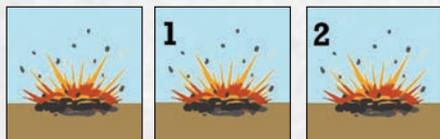
il fattore di attacco è dimezzato, arrotondato per difetto (ad esempio 3 diventerebbe 1);

il fattore di difesa e di movimento sono dimezzati per eccesso (ad esempio, 3 diventerebbe 2).

**9.5.1** I risultati di DSG sono cumulativi, una unità con un segnalino di DSG che riceve un altro DSG sostituisce il segnalino con uno DSG 1.

Una unità con un segnalino DSG 2 che riceve un altro DSG è eliminata.

Una unità DSG 2 si arrende (è eliminata) se anche OOS.



## 10 COMBATTIMENTO

### 10.1 Principio Generale

Un combattimento avviene tra unità nemiche adiacenti. Non è mai obbligatorio attaccare. Una unità può attaccare solo una volta per segmento di combattimento.

Una unità non è obbligata ad attaccare tutte le unità nemiche nella sua ZoC, ma se attacca un esagono deve attaccare tutte le unità in quell'esagono.

Un esagono può essere attaccato da unità in diversi esagoni adiacenti. Queste unità possono appartenere a diverse divisioni.

Il giocatore non è obbligato a dichiarare tutti gli attacchi prima di iniziare ad effettuarli.

Il numero massimo di SP che possono attaccare **da ciascun esagono** è uguale al limite di stacking dell'esagono attaccato.

*Esempio.* Da ciascun esagono adiacente ad un esagono di montagna possono attaccare unità il cui SP totale sia 4 o meno

### 10.2 Risoluzione dei Combattimenti

L'attaccante designa l'esagono attaccato e indica quali unità amiche, tra quelli adiacenti all'esagono attaccato, prenderanno parte all'attacco.

**Δ1** Si verifica il rifornimento delle unità coinvolte.

**Δ2** L'attaccante e il difensore decidono se intendono usare aerei o HQ per il Bombardamento, quindi se consumeranno SC. L'attaccante rivela per primo cosa intende fare, seguito dal difensore. Se entrambi i giocatori decidono di usare unità aeree, e si usa la regola opzionale del combattimento aereo (15.1), risolvete il combattimento aereo prima di determinare il numero totale di unità aeree che bombardano l'esagono bersaglio.

Risolvete il Bombardamento (9.4). Tirate per l'attrito aereo (9.1.1). Rimuovete eventuali SC usati.

Dopo aver risolto il Bombardamento e assegnato eventuali risultati DSG, calcolate il rapporto di forza.

**Δ3** Il valore di combattimento di tutte le unità coinvolte viene calcolato. Si somma la forza di attacco di tutte le unità attaccanti, analogamente si somma la forza di difesa delle unità difendenti (considerando le modifiche alla forza dovute a DSG, Rifornimenti e terreno), quindi si procede a

dividere i due numeri, ottenendo così un rapporto di forza (attaccante / difensore).

Arrotondate sempre in favore del difensore, fino al più vicino rapporto riportato sulla Tabella dei Risultati di Combattimento.

Combattimenti con un rapporto di forze definitivo inferiore a 1:2 sono risolti sulla colonna 1:2, con una modifica di -1 al lancio del dado. Combattimenti con un rapporto di forze definitivo superiore a 7:1 sono risolti sulla colonna 7:1, con una modifica di +1 al lancio del dado.

**Δ4** L'attaccante tira di 1d6 sulla Tabella dei risultati di combattimento corrispondente alla colonna in questione e applica il risultato del combattimento.

**Δ5** Ritirata dopo il combattimento: il difensore può decidere di subire uno step (e solo uno) di perdita in meno ritirandosi di un esagono (vedi 10.5).

**10.2.1 Attacco Concentrico.** Se cinque dei sei esagoni adiacenti al difensore sono occupati da una unità nemica, o dalla ZoC di una unità nemica attaccante, e nessuno di questi cinque esagoni è occupato da unità amiche, si tratta di un Attacco Concentrico.

L'Attacco Concentrico permette di attaccare con una modifica di +1 al lancio del dado.

*Esempio di Attacco Concentrico.*  
Un attacco contro l'esagono 2006 (Reinosa) effettuato da unità negli



esagoni 2007 e 2105 è considerato un attacco concentrato se non ci sono unità nemiche negli esagoni 1906, 2005 o 2106.

### 10.3 Effetti del Combattimento

Il risultato del tiro di dado sulla Tabella dei Risultati di Combattimento indica numero il numero di step persi. A sinistra quelli persi dall'attaccante, a destra dal difensore.

Quando una unità da combattimento subisce uno step di perdita, viene ridotta (girata sul lato opposto). Se era già ridotta o non possiede un lato ridotto è eliminata.



Fronte



Retro

Le perdite devono essere suddivise tra le unità.

Nessuna unità può subire una perdita se c'è almeno un'altra unità amica che abbia perso meno step.

### 10.4 Avanzata dopo il Combattimento

Se un esagono attaccato rimane vuoto, le unità attaccanti vittoriose possono avanzare nell'esagono, soggette ai limiti di stacking dell'esagono.

Unità che avanzano dopo il combattimento possono ignorare le ZoC nemiche.

**10.4.1 Sfondamento.** Con un risultato di B sulla Tabella dei Risultati di Combattimento avviene uno Sfondamento. Le unità difendenti sono eliminate e l'attaccante può avanzare fino a tre esagoni.

### 10.5 Ritirata dopo il Combattimento

Una unità o stack in difesa che subiscono perdite possono sostituire uno step di perdita (e solo uno) con un esagono di ritirata.

*Esempio, una unità o stack che subisce uno step di perdita può ritirarsi di un esagono e non subire perdite, oppure può perdere 1 step e rimanere sul posto.*

**10.5.1 Restrizioni.** Uno stack che decide di ritirarsi deve farlo come stack, verso lo stesso esagono.

Una unità o stack che si ritira in un esagono già occupato da una o più unità amiche può causare overstacking (vedi 5.1). Tutte le unità che si ritirano diventano DSG.

Una unità si può ritirare in ZoC nemica solo se nell'esagono è presente una unità amica.

### 10.6 Morale Repubblicano

A causa dello scarso morale dell'Esercito del Nord, quando una unità Repubblicana subisce perdite, il giocatore Repubblicano tira 1 dado e controlla la Tabella del Morale Repubblicano prima di scegliere se ritirarsi o meno.

Al tiro di dado si deve aggiungere il modificatore al Morale Repubblicano sulla mappa (10.6.1), inoltre le unità delle Asturie (57ª divisione) hanno sempre un modificatore di -2 al dado e le unità dei Paesi Baschi hanno sempre un modificatore di -1 al dado.

**10.6.1 Tabella del morale.** Piazzate all'inizio del gioco la pedina "Morale" nel riquadro 0 del Modificatore al



Morale Repubblicano sulla mappa. La pedina sale di uno ogni volta che i Nazionalisti conquistano un esagono obiettivo e diminuisce di uno ogni volta che i Repubblicani riconquistano un esagono obiettivo oppure conquistano un esagono al nemico dopo un attacco vittorioso (cioè dopo un attacco entrano nell'esagono dove erano le unità nemiche).

Il morale non può mai andare sotto lo 0 o sopra il +5.

### 10.7 Fortificazioni

Le pedine di fortificazioni ("trinchera") sono assegnate al Repubblicano all'inizio della partita.

Le unità che difendono in un esagono di fortificazione ottengono un -1 drm al tiro di dado sulla Tabella del Bombardamento e sulla Tabella della Risoluzione dei Combattimenti (TRC). Le pedine di fortificazioni vengono rimosse quando una unità Nazionalista entra nel loro esagono.

### 10.8 Controllo

Un giocatore controlla un esagono se una delle sue unità lo occupa o è stata l'ultima ad occuparlo.



## 11 CLIMA

### 11.1 In Generale

Le condizioni climatiche possono influenzare le operazioni terrestri e aeree.

### 11.2 Determinare il tempo



Durante la fase di determinazione del tempo di ogni turno di gioco (escluso il primo), si tira un dado: con un tiro da 1 a 5 il tempo è bello, con 6 piove. Se il turno precedente era di Pioggia aggiungete +1 al tiro del dado. Mettete il segnalino del Tempo nella casella corrispondente sulla mappa.

### 11.3 Effetti del tempo

Il maltempo (pioggia) influenza i movimenti terrestri e le operazioni aeree.

Nei turni di "pioggia", non è possibile effettuare operazioni aeree.

Entrare in un esagono di montagna costa +1 MF durante i turni di pioggia.

## 12 OFFENSIVA REPUBBLICANA

### 12.1 Nota storica

Il comando centrale Repubblicano promise che avrebbero lanciato una grossa offensiva per allentare la pressione su Santander e costringere Franco a spostare forze dal Nord.

L'offensiva avvenne in Aragona e mirava alla conquista di Saragozza. L'assalto iniziale Repubblicano riuscì a circondare la città fortificata di

Belchite, ma sebbene Franco abbia inviato parte dell'aviazione e delle truppe per liberare la città assediata, questa offensiva fece ben poco per impedire la caduta di Santander.

## 12.2 Procedura

A partire dal terzo turno tirate un dado per vedere se l'Offensiva Repubblicana ha luogo. Con un tiro di 5-6, l'Offensiva scatta il turno 3. In caso contrario il turno successivo l'Offensiva avviene con un tiro di 4-6.

Se l'offensiva non ha ancora avuto luogo, avviene automaticamente all'inizio del turno 5.

## 12.3 Effetto dell'Offensiva Repubblicana

Posizionate la pedina "Offensiva Repubblicana" nel riquadro del turno di gioco in cui avviene come promemoria.



Nel turno successivo, il giocatore Nazionalista tira un dado all'inizio del suo turno per determinare il livello di successo dell'Offensiva Repubblicana.

Con un tiro di dado di 1-4, il Nazionalista ritira dal gioco due unità di fanteria e due unità aeree a sua scelta tra quelle disponibili nel suo schieramento.

Con un tiro di 5-6, ritira dal gioco quattro unità di fanteria e tre unità aeree.

## 13 RESA BASCA

### 13.1 Nota Storica

Una volta persi gli ultimi lembi del territorio basco, i nazionalisti baschi (i battaglioni formati dai partiti nazionalisti baschi PNV e ANV) persero ogni interesse nella guerra e si accordarono con il comando locale italiano per arrendersi. Si tratta del cosiddetto Patto di Santoña. La resa basca affrettò il crollo del fronte di Santander, con risultati disastrosi a lungo termine per la causa Repubblicana.

### 13.2 Procedura

Se la fase Repubblicana inizia senza almeno una unità basca rifornita (unità con il centro rosso e l'ikurrina sul retro) entro 4 esagoni dalla fila di esagoni XX18, oppure più di metà delle unità basche sulla mappa sono OOS, tirate un dado.

Con un risultato di 1, 2, 3 o 4, le unità nazionaliste basche raggiungono un accordo con il comandante locale

italiano e cessano i combattimenti. Con un tiro di dado di 5 o 6, continuano a combattere per un altro turno. In questo caso tirate di nuovo ogni turno fino a quando le condizioni sussistono o le unità basche si arrendono.

### 13.3 Effetti

Quando le forze basche cessano di combattere, ritirate immediatamente dal gioco tutte le brigate basche in gioco e sostituitele, fino a un massimo di 5, con i battaglioni baschi (indicati con una "R"). Piazzate un battaglione nello stesso esagono occupato dalla brigata ritirata.

Si tratta dei battaglioni formati dalle forze basche socialiste e anarchiche che continuarono a combattere nonostante la resa dei nazionalisti baschi.

## 14 COME SI VINCE

### 14.1 Condizioni di Vittoria

★ Alcuni esagoni valgono Punti vittoria (VP). Per vincere è necessario raggiungere un certo numero di VP.

Gli esagoni con VP sono indicate sulla mappa con una stella rossa. Santander vale 3 VP. Tutti gli altri esagoni VP valgono 1 VP.

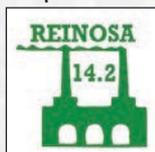
Se il giocatore Nazionalista elimina almeno 10 Brigate Repubblicane (le brigate basche arrese non contano) guadagna 1 VP.

Il giocatore Nazionalista vince se conquista almeno 6 VP entro la fine del turno 7.

### 14.2 Il complesso Industriale di Reinosa

Il complesso Industriale di Reinosa (es. 2006) era una struttura militare chiave. Storicamente, la fabbrica di Reinosa cadde intatta nelle mani dei Nazionalisti perché i suoi operai si rifiutarono di demolirla e l'avanzata Nazionalista fu abbastanza veloce da impedire alle forze repubblicane di distruggere la fabbrica.

A partire dalla fase Repubblicana del turno di gioco 4, se Reinosa è controllata dal Repubblicano, si tira un dado. Con un risultato di 4, 5 o 6, la fabbrica viene distrutta e il giocatore Nazionalista non guadagna nessun VP per la conquista di quell'esagono. Mettete la pedina "fabbrica distrutta" come promemoria.



## 15 REGOLE OPZIONALI

### 15.1 Combattimento Aereo

Se si usa questa regola, quando sono presenti unità aeree di entrambe le parti in appoggio ad un combattimento, i giocatori devono effettuare un combattimento aereo prima di risolvere i Bombardamenti. Tirate un dado per ogni propria unità aerea coinvolta. Ogni 6 elimina una unità aerea nemica. L'unità aerea eliminata viene rimossa dal gioco. I tiri sono simultanei.

### 15.2 Piazzamento Iniziale Storico

Il giocatore Nazionalista deve schierare tutte le unità del CTV tra le colonne XX10 e XX15. Il resto del piazzamento segue la regola 4.

### 15.3 Riduzione dei DSG

Nella fase di Fine Turno invece di rimuovere tutte le pedine di DSG sulla mappa, togliete solo quelle DSG e riducete le altre di un livello.

*Esempio. Le unità con un DSG 2 lo sostituiscono con DSG 1.*

## FONTI

- AA.VV., *España 1936. La guerra militar* (5 vols). Madrid 1996.
- Alcofar Nassaes, José Luis, *CTV. Los legionarios italianos en la guerra civil española*. 1936-1939. Barcelona 1972.
- Ciutat, Francisco, *Relatos y reflexiones de la Guerra de España 1936-1939*. Madrid 1978.
- Martínez Bande, Col. J. M., *El final del Frente Norte*. Madrid 1972.
- Salas Larrazábal, Ramón, *Historia del Ejército Popular de la República*. Vol. III. Madrid 2006 (1st Ed. 1973).
- Salas Larrazábal, Jesús, *La guerra de España desde el aire*. Barcelona 1972.
- Segarra, P., González, O., Molina, L., *Grandes Batallas de la Guerra Civil Española*. Madrid 2016.
- Tarazona, Francisco, *Yo fui piloto de caza rojo*. Madrid 1974.
- Desperta Ferro* magazine. Vari numeri.
- El Miliciano* magazine. Vari numeri.

## CREDITI

- Design:** Javier Romero
- Development:** Piernennaro Federico
- Mappa:** Dan Marcolini
- Grafica:** Giulia Tinti
- Playtesting:** Fabio Ciochi, Marco Ferrari, Damián Giménez, Enric Martí, Javier Romero, Marco Rossi