

LA BATTAGLIA DI GRAVELLONA TOCE



LUMACA Games @2013

0. Introduzione
1. Pedine di gioco
2. Sequenza del turno
3. Punti attivazione e iniziativa
4. Giocatore attivo ed inattivo
5. Azioni
6. Unità in comando
7. Movimento e Terreno
8. Attacco: tipologia Attacco ed obiettivo, risultati della Tabella di Attacco
9. Assalto e corpo a corpo
10. Raggruppamento
11. Veicoli
12. Unità Speciali
13. Condizioni di vittoria
14. Cenni Storici
15. Crediti
16. Ordine di battaglia

0. Introduzione

La Battaglia di Gravellona Toce è un wargame tattico che intende simulare la battaglia avvenuta il 13 Dicembre 1944 a Gravellona Toce (VB) tra le forze partigiane e unità dell'esercito della Repubblica Sociale Italiana (RSI).

La scala di gioco è di circa 10 uomini per punto di Valore di Forza e il turno è di 2 ore circa.

1. Pedine di gioco.

In La battaglia di Gravellona Toce sono presenti tre tipi di pedine: Comandi, Unità di Combattimento e Segnalini Informativi.

1.1 Comandi

I **Comandi** rappresentano gli Ufficiali responsabili delle Unità di Combattimento; non possono effettuare Attacco ma possono essere soggetti ad Attacco avversario; possono partecipare al Corpo a Corpo solo se accompagnati da Unità di Combattimento amiche, altrimenti se una unità di combattimento nemica entra o è presente nell'esagono ove è presente solo un Comando avversario, questo viene eliminato direttamente.

Hanno una capacità di movimento di 4 Punti Movimento ed hanno un Raggio di Comando di 10 esagoni, entro cui le Unità di Combattimento amiche sono in Comando (vedi 6).

In caso di eliminazione verrà creato un Comando Suppletivo presso una Unità di Combattimento amica, che avrà alcune limitazioni (Raggio Comando di soli 5 esagoni).



1.2 Unità di Combattimento

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

Le Unità di Combattimento hanno una rappresentazione grafica del tipo di unità militare che rappresentano (fanteria, paracadutisti, mitraglieri, veicoli), un Valore di Forza, che indica l'efficacia in attacco e

corpo a corpo dell'unità, un distintivo in modo da essere identificate per Compagnia oppure Battaglione o Reggimento, un simbolo che rappresenta il tipo di Attacco (Fanteria, Carri o Artiglieria) ed un simbolo che rappresenta il tipo di Obiettivo di Attacco (Fanteria o Carri).

Hanno una capacità di movimento definita a secondo del tipo di unità militare rappresentata (vedi Schema unità di combattimento).

Le Unità sono stampate su un solo lato e sono definite da un colore di sfondo e di stampa a secondo della nazionalità a cui appartengono (Bianco/Nero per i fascisti repubblicani, Rosso/Nero per i partigiani comunisti, Verde/Nero per i partigiani di Giustizia e Libertà; Azzurro/Nero per i partigiani di ispirazione monarchica; Arancio/Nero per i partigiani autonomi).

Un tipo particolare di Unità di Combattimento sono i Veicoli (vedi 11).

Vi sono unità intere standard (con il valore di Forza pieno, possono variare a secondo della nazionalità; in La Battaglia di Gravellona sono 4 per il giocatore RSI e 3 per il giocatore partigiano) e unità frazionarie, con valori di Forza inferiori.

Intera Frazionaria Intera Frazionaria



Ogni volta che una unità perde un punto di Valore di Forza, la stessa unità deve essere rimpiazzata dall'unità con il valore corretto di Forza; nel caso non ve ne fossero, utilizzare più unità frazionarie (senza spendere Punti Azione).

Schema Unità di Combattimento (con capacità di movimento MP)

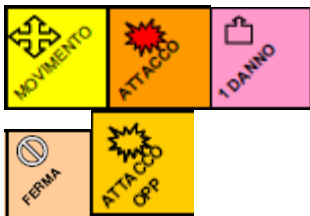
	Fanteria 4		Carri(Veicoli)5
	Paracadutisti 4		Artiglieria 1
	Mitraglieri 4		Supporto 4
	Genio 4		Comando 4

1.3 Segnalini Informativi

I **Segnalini Informativi** sono i segnalini per il Movimento, Attacco, Danno, Fuori Comando, Ferma e Attacco di Opportunità.

Le unità con cui sono impilati sono influenzate dall'eventuale modificatore di lancio di dado indicato sul segnalino.

Il loro uso è spiegato nelle regole.



1.4 COME SI INIZIA.

Il giocatore partigiano dispone le unità in mappa; il giocatore fascista repubblicano fa lo stesso; il contatore temporale è posto sulle ore 05.00.

Nel primo turno l'Iniziativa è del giocatore partigiano; il livello di PA del giocatore partigiano è dato dal valore di un $d6+3$; il livello di PA del giocatore fascista repubblicano è dato dal valore di un $d6+1$. Porre i Rinforzi fascisti repubblicani sulla casella delle ore 11.00 e delle ore 07.00 del contatore temporale e gli altri rinforzi nelle caselle corrispondenti (vedi 16).

2. Sequenza del Turno

La Battaglia di Gravellona si gioca in 12 turni da 2 ore, dalle 05.00 del 12 Dicembre 1944 alle 12.00 del 13 Dicembre 1944.

Ogni turno ha la seguente sequenza:

1. Determinazione dei Punti Attivazione e dell'Iniziativa.
2. Verifica del Raggio di Comando e segnalazione delle Unità di Combattimento non in Comando;
3. Il giocatore che ha l'Iniziativa (vedi 3) diventa Attivo (vedi 4) e sceglie quale Unità di Combattimento attivare e quale Azione effettuare (vedi 5), spendendo i Punti Attivazione necessari (vedi 3), oppure decide di non attivare nessuna Unità, passando il turno.

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 il turno.

Possono entrare in gioco eventuali Rinforzi (vedi 12.5).

Si continua con questa alternanza fino a quando:

- entrambi i giocatori decidono di passare il turno (in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono riportati nel turno successivo);
- un giocatore ha terminato i Punti Attivazione e l'altro ha deciso di passare il turno (in questo caso eventuali Punti Attivazione non utilizzati vengono riportati nel turno successivo);
- entrambi i giocatori terminano i Punti Attivazione;

Se uno di questi eventi ha luogo, il turno finisce e si passa al punto 4;

4. Fase Amministrativa: si verificano le Condizioni di Vittoria, si verificano eventuali violazioni al limite di Raggruppamento (vedi 10), vengono ritirati tutti i Segnalini Informativi, la pedina TURNO avanza lungo il Contatore dei Turni e si riparte dal punto 1 della Sequenza del Turno.

3. Punti Attivazione (PA) e Iniziativa

Ogni giocatore ha a disposizione un certo numero di Punti Attivazione, necessari per poter effettuare le Azioni delle Unità di Combattimento (vedi 5).

I PA vengono determinati all'inizio della Sequenza del Turno; ogni giocatore somma il totale dei Valori di Forza schierati in mappa; il risultato viene diviso per il valore dell'unità intera standard della nazionalità a cui appartiene, indicato nello scenario, poi ogni giocatore somma anche il valore PA degli obiettivi controllati.

La somma dei due valori è il numero di PA disponibili per quel turno, a cui vengono

aggiunti anche gli eventuali PA rimasti dal turno precedente.

Attenzione: fino all'arrivo dei primi rinforzi alle ore 11.00, il giocatore fascista repubblicano dimezza il totale dei PA conteggiati.

Il giocatore con il numero più alto di PA avrà l'Iniziativa nel turno; in caso di parità, l'Iniziativa sarà del giocatore che l'aveva nel turno appena terminato.

L'iniziativa è indicata dalla bandiera della pedina TURNO.

3.1 Valore PA degli obiettivi

Ogni obiettivo controllato (ultima unità che l'ha occupato) ha un valore in PA per il conteggio degli stessi (sulla mappa in rosso Partigiani; in nero Fascisti Repubblicani):

- Santa Maria 2 2
- Stabilimento Furter 1 2
- Centrale 2 1
- Ponte 3 3
- Dopolavoro 2 2
- Sede GNR 1 1
- Scuole 1 1
- Stazione 1 1
- Pedemonte 1 1

4. Giocatore Attivo ed Inattivo

Ogni giocatore durante lo svolgimento del turno diventerà attivo ed inattivo e potrà quindi scegliere, quando attivo, quale Unità di Combattimento attivare e quale Azione (vedi 5) effettuare, spendendo i Punti Attivazione necessari (vedi 3), oppure decide di non attivare nessuna Unità, passando il turno (vedi 2).

5. Azioni

La griglia allegata indica tutte le azioni che possono essere intraprese dalle Unità di Combattimento ed il loro costo in Punti Attivazione (PA). E' possibile far intraprendere la stessa Azione a più Unità di Combattimento al costo indicato, se raggruppate nello stesso esagono (vedi 10).

Le Azioni possibili sono:

- Ritirata in esagono libero (vedi 9.7)
- Movimento Pedina Comando
- Attacco di Opportunità (vedi 8.7)

- Ingresso Rinforzi (vedi anche 12.5)
- Frazionare Unità
- Movimento (vedi 7)
- Riunire Unità
- Corpo a Corpo se già nello stesso esagono dell'avversario (vedi 9)
- Attacco (vedi 8)
- Movimento fino a metà dei PM e Assalto
- Attacco e Movimento fino a metà dei PM
- Movimento fino a metà dei PM e Attacco
- Assalto di Opportunità (vedi 9.9)
- Recupera

La spiegazione di ogni Azione ed il relativo costo si trova nella Tabella Azioni.

6. Unità in comando

Ogni giocatore deve verificare se le proprie Unità di Combattimento sono in comando rispetto alla propria pedina Comando, cioè se si trovano entro 10 esagoni dalla stessa (oppure 5 nel caso di Comando Suppletivo).

In caso contrario, le Unità di Combattimento riceveranno il Segnalino Fuori Comando; in tal caso tali unità potranno effettuare solo alcune Azioni (vedi 5), al costo raddoppiato in termini di PA per Azione.



Per misurare la distanza, contare l'esagono occupato dall'unità ma non quello dell'unità Comando.

7. Movimento e Terreno

Il costo in punti movimento (MP) dipende dal tipo di terreno; confrontare la Carta degli Effetti del Terreno (TEC) e i terreni specifici di ogni scenario. Una unità che si muove deve avere ancora punti movimento sufficienti per poter entrare nel terreno presente nell'esagono; se non ne ha abbastanza, non può entrarvi, salvo le unità con una capacità di movimento di 1, che possono muoversi sempre di 1 esagono ignorando i relativi costi.

La Carta degli Effetti del Terreno (TEC) con i Modificatori al lancio del dado per l'Attacco si trova nelle Tabelle, come la Carta della

capacità di Movimento delle Unità di Combattimento.

8. Attacco: tipologia fuoco ed obiettivo, risultati della Tabella di Attacco

Le Unità di Combattimento hanno un simbolo che rappresenta il tipo di Attacco (Fanteria, Carri o Artiglieria) ed un simbolo che rappresenta il tipo di Obiettivo di Attacco (Fanteria o Carri); questi sono i dati che servono, insieme alla distanza, a incrociare i dati sulla Tabella di Attacco e a verificare sia la possibilità o meno di colpire l'avversario, sia la probabilità e l'intensità dell'Attacco.

8.1 Procedura

Le unità che vogliono effettuare un Attacco devono essere entro la portata di tiro dei loro obiettivi per poter effettuare l'attacco stesso.

Verificare il tipo di Attacco dell'unità che intende effettuare l'Attacco ed il tipo di Obiettivo di Attacco dell'unità obiettivo.

Contare 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 a quanto indicato nella Tabella di Attacco, ove è indicata la portata di tiro di tutte le unità di combattimento.

Spendere quindi i PA necessari per l'Azione Attacco (o Attacco di Opportunità).

Calcolare gli eventuali modificatori al tiro di dado, sommando algebricamente MAGNITUDO, ARMI, TERRENO, DANNI, SEGNALINI e tirare il d6, applicare i modificatori e verificare se è stato tirato il numero più basso che si deve tirare per poter far effettuare un test di Morale (MORALE) o far perdere un punto di Valore di Forza (COLPITO) all'unità obiettivo.

Applicare l'eventuale risultato (MORALE o COLPITO) all'unità obiettivo.

Una volta risolto l'Attacco, l'unità riceverà un segnalino Attacco (questo per ogni Attacco effettuato nel turno); Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa.

In caso in cui vi siano più unità di combattimento obiettivo di Attacco in un esagono, il risultato dell'Attacco verrà

applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

8.2 Segnalini Attacco e Attacco di Opportunità

Questi segnalini non hanno nessun modificatore al lancio di dado, ma le unità che durante lo stesso turno ricevono 3 Segnalini Attacco e/o Attacco di Opportunità non possono effettuare ulteriori Attacchi nel turno (mancanza di munizioni), né Assalti e Corpo a Corpo come unità attiva.



8.3 Turno di Notte:

Durante i turni di notte (grigi nel Contatore dei Turni) la portata di tiro di ogni tipo di Attacco è ridotta di 2 (fanteria attacca al massimo a 1 esagoni, carri a 3, artiglieria tira al massimo a 3).

8.4 Tabella di Attacco

La Tabella di Attacco si trova nelle Tabelle, con i relativi modificatori al tiro del dado.

Risultati della Tabella di Attacco

MORALE

L'unità obiettivo deve effettuare un test di Morale tirando un d6 contro il proprio Valore di Forza, applicando come modificatore al tiro di dado la eventuale differenza negativa di Magnitudo.

Se il risultato è uguale od inferiore al Valore di Forza, il test è passato; in caso contrario, l'unità diventa FERMA e riceve il segnalino appropriato.



Fino alla prossima fase Amministrativa o all'Azione Recupera da parte della propria unità Comando (vedi 1.1), non potrà muoversi ed avrà un modificatore al tiro di dado di -2 per ogni Attacco.

L'unità che subisce due risultati di Ferma perderà un punto di Valore di Forza; così anche nel caso di ulteriori risultati nello stesso turno.

COLPITO:

L'unità obiettivo perde un punto di Valore di Forza e riceve un Danno se veicolo.

Modificatori di tiro di dado per le armi

Mitragliatrici +2 contro F

Mortai +1 contro F, A e C.

Armi controcarro portatili +2 contro A alla distanza di 1

Artiglieria leggera: -1 contro tutti

Artiglieria pesante: +1 contro tutti a partire da una distanza di 3 inclusa.

8.5 Magnitudo nell'Attacco e nel Corpo a Corpo

La Magnitudo nell'Attacco è la differenza tra i valori di Forza della unità che effettua l'Attacco e l'unità obiettivo. Se la differenza è uguale o superiore a 3, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni (vedi 9).

La Magnitudo nel Corpo a Corpo è il totale dei PF coinvolti nel Corpo a Corpo; fino ad un totale di 5 PF, i risultati del Corpo a Corpo sono quelli indicati nella Tabella; se il totale dei PF coinvolti è superiore a 6, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni (vedi 9).

Quindi ricapitolando:

Per calcolare il modificatore finale al tiro di Attacco bisogna sommare algebricamente:

MAGNITUDO (no se valore negativo, che viene utilizzato solo per il Test di Morale (vedi 8.4)), ARMI, TERRENO, DANNI, SEGNALINI.

8.6 Linea di vista

Ci deve essere una linea di vista (LOS) sgombra da ostacoli tra le unità sparanti e gli obiettivi.

La linea di vista è bloccata se passa:

- attraverso un esagono che contiene altre unità di combattimento; la LOS non è bloccata da altre unità di combattimento se lo sparante è in un esagono ad elevazione superiore rispetto a quello che contiene l'obiettivo;

- Attraverso esagoni di terreno che blocca la LOS, come case, pendii e colline; verificare la TEC e le regole specifiche di ogni scenario;

- Lungo il lato di esagono tra due esagoni che entrambi contengono terreno che blocca la LOS;

- o attraverso esagoni ad elevazione superiore rispetto le unità obiettivo;

Un Linea di vista può entrare in un esagono con terreno che la blocca, ma non può passarci attraverso.

8.7 Attacco di Opportunità

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

Durante il movimento di una unità, il giocatore Inattivo deve comunicare al giocatore Attivo di interrompere il movimento, in modo da effettuare l'Attacco di Opportunità, pagando i PA necessari (vedi 5). Tale attacco deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono. Il giocatore che effettua l'attacco di opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione. Non è possibile effettuare attacco di opportunità su unità che sono in Corpo a corpo o che sono appena entrate in Corpo a corpo. Se l'unità in movimento viene colpita, deve fermarsi immediatamente e ricevere un segnalino Movimento. L'unità che ha effettuato l'attacco riceverà un segnalino Attacco di Opportunità e potrà ancora effettuare attacchi durante il turno, spendendo i PA necessari all'Azione.

In caso in cui vi siano più unità di combattimento obiettivo di Attacco di Opportunità in un esagono, il risultato dell'Attacco verrà applicato alla unità in movimento. In caso in cui vi siano più unità di combattimento in un esagono, il risultato verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

8.8 Il segnalino Movimento.

Questo segnalino indica che una unità di combattimento ha completato una Azione per cui ha utilizzato tutti o parte dei suoi punti movimento e quindi non potrà nel turno effettuare ulteriori Azioni che contemplano

Movimento. Il segnalino verrà rimosso durante la successiva Fase Amministrativa.



9. Assalto e Corpo a corpo

Quando una unità in movimento entra in un esagono occupato da una unità avversaria a seguito di una Azione che contempla Assalto o Corpo a Corpo (vedi 5), si ha un Corpo a corpo, che viene risolto immediatamente.

9.1 Procedura

Ogni giocatore calcola il Valore Totale di Corpo a corpo (MCC) delle rispettive unità sommando:

- 1 – il valore di Mischia dell'unità
- 2- i modificatori al lancio di dado (cumulativo)
- 3- il risultato del lancio di un dado.

9.2 Comandi

Le Unità Comando se sole nell'esagono in cui si svolge il Corpo a corpo, sono immediatamente eliminati e in questo caso il movimento dell'unità attiva non viene interrotto.

9.3 Artiglieria

Le unità di artiglieria effettuano un normale Corpo a corpo.

9.4 Risultati del Corpo a Corpo

Comparete i Valori Totali di Corpo a corpo delle due parti e applicate i risultati:

- 1 – Stesso valore: la parte del giocatore attivo si ritira nel suo esagono di partenza;
- 2 - MCV maggiore di 1 o 2: la parte con il MCV inferiore effettua un test di Morale (vedi 8.4);
- 3 - MCV maggiore di 3 fino al doppio dell'avversario: l'unità con il MCV inferiore effettua un Test di Morale (vedi 8.4) e riceve un colpo, perdendo un Punto di Valore di Forza (e se Veicolo, riceve anche un Danno);
- 4 – Differenza tra gli MCV maggiore del doppio: la parte con il MCV inferiore è eliminata.

9.5 Magnitudo:

La Magnitudo nel Corpo a Corpo è il totale dei PF coinvolti nel Corpo a Corpo; fino ad un totale di 5 PF, i risultati del Corpo a Corpo sono quelli indicati nella Tabella; se il totale dei PF coinvolti è superiore a 6, i PF persi sono raddoppiati, così come gli eventuali Danni.

9.6 Segnalini:

Ogni unità impegnata in Corpo a corpo riceve un segnalino Attacco, che indica il consumo di munizioni nell'azione (vedi 8.2).



Una unità di combattimento non può comunque mai ricevere più di 3 segnalini Attacco o Attacco di Opportunità; nel caso ricevesse più di 3 segnalini, i suoi punti di Valore di Forza scenderanno a zero e non potrà effettuare Attacchi (fino alla prossima Fase Amministrativa).

9.7 Ritirata

Se una parte decide di ritirarsi da un esagono di mischia scegliendo l'Azione gratuita Ritirata (vedi 5), la parte del giocatore attivo si ritirerà in un esagono a scelta, subendo eventualmente anche l'Attacco di Opportunità.

9.8 Avanzata:

Solo dopo aver eliminato tutte le unità avversarie in corpo a corpo, l'unità del giocatore attivo, che ha ancora punti movimento da utilizzare come da Azione intrapresa, può continuare a muovere, rimanendo soggetta ad eventuale attacco di opportunità o mischia.

9.9 Assalto di Opportunità

Una unità che si muove può essere assaltata in qualsiasi esagono attraversato se adiacente ad unità avversarie. Durante il movimento di una unità, il giocatore Inattivo deve comunicare al giocatore Attivo di interrompere il movimento, in modo da effettuare l'Assalto di Opportunità, pagando i PA necessari (vedi 5). Tale assalto deve essere risolto prima che l'unità entri in un altro esagono come un normale Corpo a corpo (vedi 9). Il giocatore

che effettua l'assalto di opportunità non può attendere di vedere dove terminerà il movimento dell'unità prima di annunciare la sua intenzione. Non è possibile effettuare assalto di opportunità su unità che sono in Corpo a corpo o che sono appena entrate in Corpo a corpo. Se l'unità in movimento viene colpita, deve fermarsi immediatamente e ricevere un segnalino Movimento. L'unità che ha effettuato l'assalto riceverà un segnalino Movimento e potrà ancora effettuare attacchi durante il turno, spendendo i PA necessari all'Azione.

In caso in cui vi siano più unità di combattimento obiettivo di Assalto di Opportunità in un esagono, il risultato dell'Assalto verrà applicato alla unità in movimento. In caso in cui vi siano più unità di combattimento in un esagono, il risultato verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

10. Raggruppamento

Il limite di raggruppamento è di 8 Punti di Valore Forza (non importa il tipo di unità) per esagono per nazionalità/giocatore. Tale limite non può essere superato alla fine della propria fase di movimento (o durante la Mischia).

I Punti di Valore Forza in eccesso sono eliminati durante la Fase Amministrativa.

I comandi e i segnalini informativi non contano ai fini del raggruppamento. Le unità in movimento o in ritirata possono entrare liberamente in esagoni già occupati da unità amiche, ma non vi possono fermarsi.

Ricorda: vi è Corpo a Corpo o Attacco SOLO se viene intrapresa la relativa Azione (e spesi i PA necessari). In caso in cui vi siano più unità di combattimento in un esagono, il risultato verrà applicato alla unità in cima al Raggruppamento.

11. Veicoli

Le unità Veicoli hanno la rappresentazione grafica del tipo di unità militare che rappresentano (carri, camion, altri veicoli), un Valore di Forza, che indica l'efficacia in attacco e corpo a corpo dell'unità, un distintivo in modo da essere identificate per Compagnia oppure Battaglione o

Reggimento, un simbolo che rappresenta il tipo di Attacco (Fanteria, Carri o Artiglieria) ed un simbolo che rappresenta il tipo di Obiettivo di Attacco (Fanteria o Carri).

Hanno una capacità di movimento definita a secondo del tipo di unità militare rappresentata (vedi 1.2) .

Sulle unità Veicoli è anche presente un valore dei Danni, che rappresenta la corazzatura e la robustezza del veicolo stesso.

11.1 Danni

I Danni rappresentano il danno subito dal veicolo in caso di attacco; sono rappresentati da Segnalini Informativi che hanno stampati i modificatori al lancio del dado che devono essere applicati in caso di attacco al veicolo che li ha.

Di seguito la griglia dei Segnalini danni:

1 Danno: + 1 all'Attacco da parte di un C

2 Danni: + 1 all'Attacco da parte di un F
+ 1 all'Attacco da parte di un ART
+ 2 all'Attacco da parte di un C

3 Danni: + 2 all'Attacco da parte di un F
+ 2 all'Attacco da parte di un ART
+ 3 all'Attacco da parte di un C



In caso di due risultati FERMA (vedi 8.4), i veicoli oltre a perdere un punto di Valore di Forza, ricevono anche un Danno.

12. Unità Speciali

12.1 UNITA' TEDESCHE

Le unità tedesche non parteciparono praticamente all'azione. Dopo avere perso due autoblindo nell'azione del 12 Dicembre 1944 verso Omegna rimasero di guarnigione all'interno di Gravellona, mostrando la predisposizione a cedere le armi.

Pertanto il costo dei PA per attivare le unità tedesche da parte del giocatore fascista repubblicano è triplicato rispetto al costo indicato nelle regole (vedi 5), mentre le Azione gratuite hanno comunque un costo di 2 PA.

12.2 RINFORZI

Il giocatore fascista repubblicano riceve rinforzi intorno alle ore 11,00 del 13 Dicembre 1944 ed alle ore 07,00 del 14 Dicembre 1944; vedere l'Ordine di Battaglia (vedi 17) per l'elenco delle unità da schierare. Il giocatore partigiano può ricevere rinforzi da parte delle Brigate partigiane "Valtoce" e "Valdossola" a partire dalle ore 13,00. Per permettere l'ingresso di tali unità, il giocatore partigiano deve avere occupato gli obiettivi Santa Maria, Stabilimento Furter e il Ponte sul fiume Strona. Vedere l'Ordine di Battaglia (vedi 17) per l'elenco delle unità da schierare.

12.3 ARTIGLIERIA

L'unità di artiglieria fascista repubblicana non può muoversi e può effettuare un solo Attacco per turno, che può essere anche di Opportunità. L'unità di artiglieria non può essere frazionata volontariamente dal giocatore fascista repubblicano.

12.4 FUCILI MITRAGLIATORI

Le unità di fanteria fasciste repubblicane sono armate con diversi fucili mitragliatori, per tanto beneficiano di un modificatore al tiro di dado per l'Attacco di +1 contro obiettivi di Fanteria (F).

12.5 COMPAGNIA OP

La compagnia OP è equipaggiata con armi controcarro portatili e pertanto beneficia di un modificatore al tiro di dado per l'Attacco di +2 contro obiettivi di tipo A fino alla massima distanza di 1 esagono incluso.

12.6 MITRAGLIATRICI PESANTI

L'unità partigiana Cinquanta ha in dotazione delle mitragliatrici pesanti, per tanto beneficia di un modificatore al tiro di dado per l'Attacco di +1 contro obiettivi di tipo F e C fino alla massima distanza di 1 esagono incluso.

13. CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore partigiano riceve Punti di Vittoria (PV):
Per ogni PF avversario eliminato: +2 PV

Per ogni obiettivo: + 5 PV

Il giocatore fascista repubblicano riceve Punti di Vittoria (PV):

Per ogni obiettivo : + 7 PV

Per ogni PF avversario eliminato: +1 PV

Il giocatore che ha conteggiato più PV vince.

14. CENNI STORICI

Parole di Aldo Aniasi (Ivo) in occasione della celebrazione ufficiale del 1994.

La Battaglia di Gravellona Toce, durata tre giorni (12-15 Settembre 1944) e combattuta con grande accanimento dai patrioti e dai loro nemici (più di venti partigiani caduti, tra cui un georgiano, un greco ed un inglese e numerosi feriti), fu certamente uno dei momenti più esaltanti della Guerra di Liberazione. Vi parteciparono tutti i gruppi di patrioti della Provincia di Novara e della Valsesia. Per poco i partigiani, malgrado l'inferiorità di mezzi e munizioni, non riuscirono a conquistare il unitissimo caposaldo del sistema difensivo tedesco. Per scongiurare questo pericolo, il Comando Germanico il 13 Settembre 1944 dislocò a Gravellona ingenti forze con l'ordine "Resistere a Gravellona ad ogni costo!". Tuttavia quella battaglia, non vinta, fu la prova generale del 25 Aprile. I patrioti scesi a Gravellona furono gli stessi che liberarono Milano prima dell'arrivo degli Alleati. Dunque rimanga nelle generazioni a venire il ricordo di quelle giornate gravellonesi e sia gloria perenne a tutti quelli che si batterono in questi giorni, ai morti ed ai vivi.

15. CREDITI

Ideazione: Giovanni

Regole: Marco

Mappa e Unità: Marco

Playtest: Lucrezia, Cristina, Giovanni

LUMACA Games @ 2013

16. Ordine di Battaglia:

Partigiani (entrano da Valstrona, Basso Cusio e Omegna):

Comunisti:

4 da 2 Fanfulla

4 da 2 Romolo

4 da 2 Redi

1 automezzo

Autonomi (arancioni)

2 Cinquanta (entrano da Oltre Strona) (1 mitraglieri da 2 e 1 da 2)

Giustizia e Libertà (verdi)

3 da 2 Beltrami

1 da 1 Valdossola (rinforzi, entrano da Ornavasso ore 13,00)

Monarchici (azzurri)

1 da 1 Valtoce (rinforzi, entrano da Villadossola ore 13,00)

Fascisti Repubblicani:

IV compagnia Venezia Giulia (divisa in 5 plotoni da 1 per presidio negli obiettivi a scelta da parte del giocatore e 1 comando, che è al Comando GNR)

1 da 1 Plotone I compagnia Venezia Giulia per presidio negli obiettivi

1 da 2 Artiglieria alle Scuole

1 da 2 compagnia mitraglieri OP alla Sede GNR

1 da 1 plotone tedesco (D) alla Stazione

Rinforzi:

II (1 da 2 e 1 da 1 mitraglieri) compagnia Venezia Giulia entrano da Intra (ore 12,00)

2 da 2 e 1 comando della X Mas (entrano da Intra ore 07,00 del 14 Dicembre 1944)