



Nota: No Turkeys (niente tacchini!) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno “niente schifezze!” intese come Simulazioni noiose o in giocabili.

Valgame Club

n. 11-2007

speciale Napoleonico

I wargames e l'ascesa al potere di Bonaparte

Una panoramica sulla storia dei wargames napoleonici ambientati tra l'esordio della Rivoluzione Francese – 1789 – sino agli inizi del nuovo secolo (1801).

The leader System

Cosa doveva possedere un sistema di gioco ambientato nel periodo descritto per essere stimolante e coerente con le epoche descritte?

Effettivamente nessuno dei giochi prodotti ha mai dato l'impressione di essere tagliato sulle Guerre della Rivoluzione Francese; al contrario dei sistemi di gioco sulla Rivoluzione americana.

L'interesse dei giochi napoleonici si è sempre concentrato sulla presenza di Bonaparte sulla mappa. È un po' lo scotto che si paga al modello americano, più incline alla celebrazione degli eroi, che alla simulazione della storia. Per questo motivo nessun gioco ha mai trattato dettagliatamente le Campagne o le battaglie degli anni della Rivoluzione (ovvero del periodo precedente all'Impero quando Bonaparte divenne Napoleon I). Dave Jones pare stia rimediando al misfatto con un gioco sul 1799, in Italia, una delle campagne più appassionanti (e ahimé sanguinose) della storia, ricca di grandi battaglie come Magnano, l'Adda, Trebbia, Novi assieme a cento altri scontri, in cui furono coinvolti gli eserciti Italiani, Francesi, Polacchi, Austriaci e Russi, sul suolo nazionale.

Molti dei sistemi proposti sono collegati ad una famosa battaglia del tardo periodo (Marengo), capace di evocare in USA, immagini di gloria (a fianco di vari ammennicoli che divertono gli statunitensi a guisa di aneddoto: leggasi Pollo alla Marengo ecc.). Moltissimi giochi sono usciti in rivista, e in modo del tutto anonimo,



tanto da essere, da anni, finiti nel dimenticatoio. Il grosso merito di aver lasciato accesa la fiamma della Rivoluzione spetta agli amici Francesi, che, se non altro per orgoglio nazionale, hanno continuato a produrre giochi su episodi delle guerre rivoluzionarie, magari solo in rivista.

Vorrei ricordare qui soprattutto Frédéric (Fred) Bey, lo storico, e Pascal da Silva (il grafico) che da anni perpetuano e migliorano il sistema tattico-operativo Jours de Gloire, nato da un'idea di Richard Berg, ma, ormai, molto lontano dallo spirito del padre americano.

Anche JdG tuttavia non soddisfa lo storico. Nato sulle battaglie epiche dell'Impero, ha troppo spesso trasportato le tattiche e le strategie di quel periodo storico-militare, senza dattarle poi tanto alle guerre della rivoluzione. Chi se l'è cavata per il cosiddetto “rotto della cuffia”, invece, è il vecchio marpione Kevin Zucker, che ha sviluppato ed ampliato, nel tempo, un sistema di simulazione delle campagne eccezionale, tale da essere adattabile con facilità a tutti i periodi storici napoleonici e caratterizzato da un ottimo rigore storiografico. Peccato che non sempre i suoi giochi strategici siano apprezzati dal pubblico, quanto a giocabilità. Molti li ritengono, a torto, noiosi (beh qualcuno in effetti lo è per davvero) e preferiscono ricorrere allo Zucker ruspante della prima giovinezza: Napoleon's Last Battles (in versione rigo-

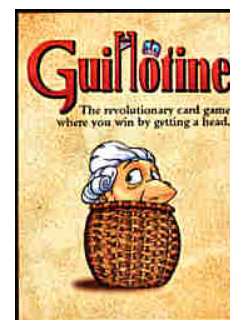
rosamente SPI. Le simulazioni tattiche ed operative, invece non convincono, dal punto di vista della storia, e spesso sono pure noiose.

Ma come dovrebbe essere un gioco operativo che narri le vicende dei campi di battaglia delle guerre della rivoluzione francese? È quello che cercheremo di valutare in questo numero speciale. Nel frattempo, però, è necessario ricordare che la Rivoluzione

Francese fu evento epocale di per se, armée Française a parte. Per questo motivo inizieremo la rassegna con alcuni giochi politico-diplomatici, che rievocano quel grande evento.

La Révolution Française

Apriamo la rassegna con un tocco di “storico” umorismo. In effetti non si tratta di un boardgame, né di un wargame, però è molto divertente da giocare tra amici, senza impegnarsi troppo.



Guillotine Wizards of the Coast

Questo gioco di carte irriverente e divertente si ambienta durante la rivoluzione francese. I giocatori rappresentano operatori della ghigliottina, rivali, che entrano in competizione per avere la migliore collezione di teste nobili, in tre rounds. Ogni turno, dodici nobili sono allineati per l'esecuzione, e i punteggi guadagnati variano secondo i nobili da “sistemare”, ovvero in funzione della loro

notorietà. Durante il proprio turno, un giocatore, attiva le proprie carte azione allo scopo di cambiare l'ordine della fila dei derelitti, in modo da poter portarsi a casa le teste migliori. Chi ha raccolto più punti alla fine del gioco, vince. La confezione contiene il Rulebook e 110 carte. Attualmente il gioco è esaurito e non in ristampa. Cercare su eBay.

Liberté

Warfrog

International Gamers Awards - Best Strategy Game Nominee 2002

Designer: Martin Wallace. Editore: Warfrog
No giocatori: 3 - 6 Playing Time: 120 Minuti
Categoria: Card Game - Politico.

Non è così facile da trovare, oggi, una copia



di Liberté, ma se ci riuscite, vi consigliamo vivamente di acquistarlo. Martin Wallace, il designer, è certamente uno dei progettisti più geniali della nostra epoca - e questo probabilmente è il suo lavoro migliore -



effettivamente sbalorditivo. Il tema è divertente e la strategia, pur sembrando inizialmente alquanto casuale, è invece piuttosto profonda e appassionante. Liberté possiede quasi un'anima da gioco di guerra, è un gioco politico e

un gioco di occupazione d'area - ma supera ciascun genere per creare un insieme unico, mai visto prima. Liberté è uno di quei pochi giochi che sarete SEMPRE nell'umore di voler giocare e non solo di avere nella vostra collezione.

Liberté riguarda il periodo della Rivoluzione Francese dal 1789, con la riunione degli Stati Generali, fino al Direttorio e il colpo di stato di Napoleone nel 1799. Il gioco si divide in Quattro turni. Ogni turno possiede un numero variabile di round, seguiti da un'elezione per vedere quale partito sale al governo.

I principali partiti sono tre: i radicali (rossi) Giacobini, i moderati (blu) e i monarchici

(bianchi). L'azione più ripetuta per ogni giocatore è quella di giocare una carta Personalità, per mettere un controllo di fazione in mappa (in pratica pone uno dei suoi segnalini in cima alla pila e così dimostra il controllo dello stack).

Le carte sono divise in due mazzi, A e B. Il mazzo A viene usato per primo e tende a favorire moderati e monarchici. Una volta terminato questo mazzo entra in gioco il mazzo B, che favorisce i radicali. L'elezione inizia quando i giocatori esauriscono tutti i controlli di almeno un tipo. I controlli di fazione determineranno quale partito forma il nuovo governo. I giocatori cercheranno di raccogliere punti vittoria guadagnandosi maggiore influenza al governo o all'opposizione. Si possono guadagnare punti, nel corso del gioco, anche se si fa il generale in capo, dopo una battaglia vittoriosa, e se si vincono le elezioni in specifiche province.

Alla fine chi possiede il maggior numero di punti vittoria viene dichiarato vincitore. Tuttavia, due condizioni di gioco fanno terminare la partita istantaneamente e ne cambiano il risultato. La prima è il verificarsi una forte maggioranza radicale, che avviene quando la fazione rossa guadagna 17 o più voti. La seconda è la contro-rivoluzione dei monarchici e si realizza quando i monarchici

controllano sette province controrivoluzionarie. In entrambi i casi la vittoria viene stabilita con criteri differenti, in cui i punti vittoria non contano. Il giocatore al comando deve sempre stare in campana, conscio del fatto che un suo errore, può portare alla sconfitta per mano dei Giacobini o dei Monarchici.

Se non si è mai giocato a un affare del genere, è possibile dubitare su quali strategie utilizzare. Non disperate! Una volta finita la prima partita, capirete che, nell'apparente caos del gioco, si nascondono infinite opportunità per una pianificazione a lungo termine.

Madame Guillotine

FGU

Fantasy Games Unlimited

Anno pubblicazione: 1976

Designer: Chris Ruffe

Negli anni 1793-1794, in Francia, migliaia di uomini furono brutalmente inviati all'esecuzione capitale dopo, nel migliore dei casi, un processo sommario, al tempo del periodo, noto alla storia, come "il Terrore". Madame Guillotine, è una simulazione multi-player della lotta brutale di potere, accaduta a Parigi in quel tempo. Questo gioco di azione veloce, richiede abilità, astuzia, conoscenza della psicologia

umana e, soprattutto, la capacità di non perdere la sua testa (discreto il calembour)! I giocatori (2 - 6) che rappresentano le personalità famose, del tempo, distribuiscono "punti influenza", con lo scopo di ottenere l'appoggio vitale di varie sezioni della società. Così facendo devono provare a manovrare in modo che i loro avversari siano costretti su posizioni non difendibili, devono trattare con la crisi militare e sociale e, nel frattempo, a rimanere anche buoni amici con il "popolaccio". Il gioco ha con 6 fogli di counters cartonati, (480 counters in tutto) e 2 fogli di cartoncino, che, una volta uniti assieme, formano la mappa del gioco.

Révolution

Abacusspiele

Reiner Knizia 1992. Un giochetto carino davvero. Anche questo possiede tre finali distinti. Il finale "regolare" e altri due a sorpresa contro i quali difendersi se si vuole mirare a vincere con un finale regolare. Sembra quasi che Martin Wallace avesse in mente proprio il guru del boardgame, Knizia, quanto pensò al suo Liberté. Un giocatore Monarchico occupa le piazze all'inizio, quando il Giacobino comincia la rivoluzione. L'esercito e le masse avanzano per circondare la Bastiglia e Versailles, mentre a Notre Dame vige la neutralità (c'è pure una penale se si combatte vicino alla Cattedrale). Catturando il Re di Francia o la Marianna (che non la va in campagna ... ma sta a Parigi) il gioco viene vinto dalla fazione avversaria; altri controlli sul territorio e sulle bandiere da battaglia possono determinare la vittoria o la sconfitta. Carino, ripetiamo, ma meglio Liberté.

C.S.N.C - il nostro FYEO

L'Empereur non disse mai di essere stato battuto dal freddo russo nel 1812. Il clima non c'entrava (scriverà lui nei suoi appunti a Sant'Elena), anche se i cronisti dell'epoca incolparono il Generale Inverno, ovvero il grande freddo al quale i francesi non erano preparati. Ma lo stesso Napoleone scrisse che quell'inverno russo fu tra i più miti.

La Révolution Française

Azure Wish Enterprise

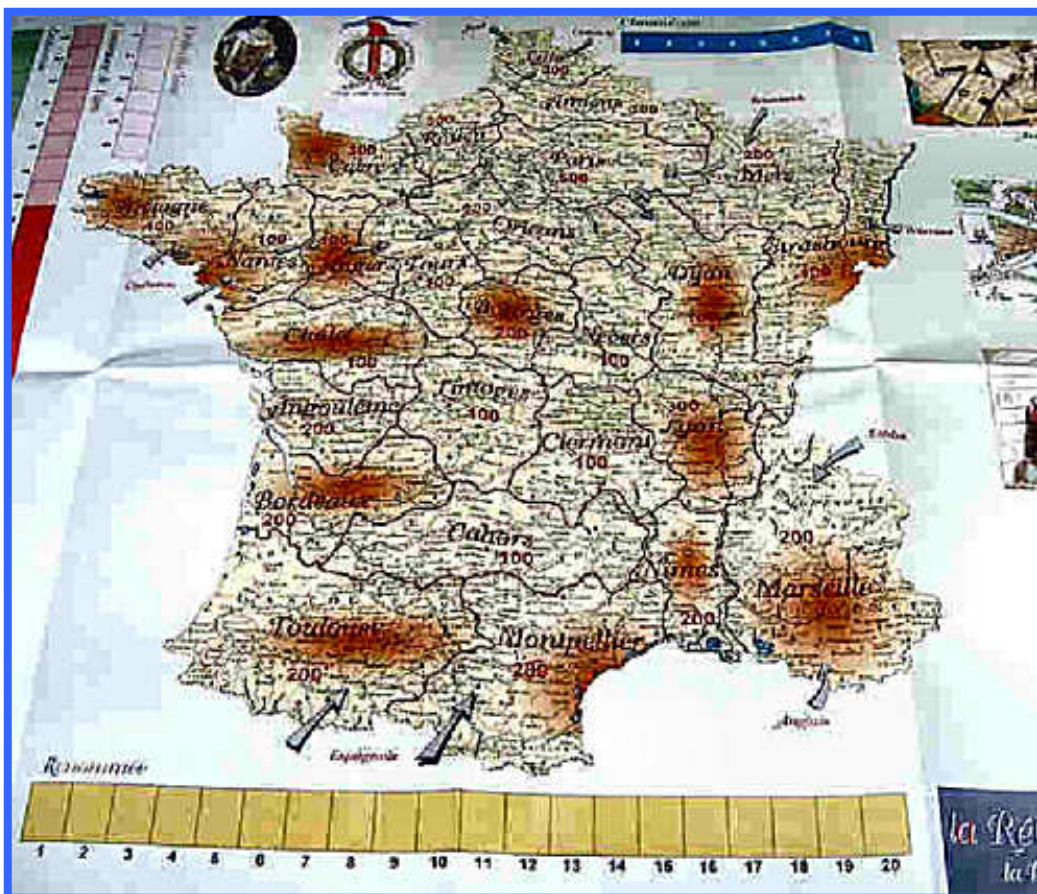
Designed By: Jean-Philippe Caillat - Olivier Marcé - Jean-Marie Roso - Lionel Ruelle - Charles-Jean Gérard - Robin Goyon - Jean-Pierre Coureil. Editore: Azure Wish Enterprise (AWE)

N. giocatori: 4 - 6 Playing Time: 180 Minuti

Categoria: Politico

Sistema: Movimento Area

I componenti del gioco sono su standard di alta qualità, come può testimoniare chiunque abbia comperato un prodotto AWE s. La scatola è di forma strana, a metà tra un contenitore anonimo e una "gamette", e tuttavia possiede alcune piacevoli illustrazioni "eroiche", del periodo, sulla parte anteriore, che risultano gradevoli. Il gioco arriva con tre coun-tersheets, con pedine oversized, e con qualche disappunto nella loro stampa. Alcuni counters sono stampati in modo non allineato, cosicché, nel tagliarli, alcune scritte periscono sotto la lama della taglierina. Non è che sia la fine del mondo, però rompe (dato il costo). Per il resto la grafica dei counters è veramente bella e vivace, pur con qualche problema fisico nel loro uso. Alcuni font di caratteri sono effettivamente microscopiche e dure da leggersi, tanto da doverli assoggettare al naso come unico check-point efficace. Il sistema di gioco presenta anche alcuni aspetti contorti: le condizioni di vittoria, ad esempio, sono scritte in maniera involuta, e s'intuisce che si basano sul concetto del personale Prestige. Bastava dire che il Royalist vince nel momento in cui la Révolution fallisce (Austriaci a Parigi, Francia in rivolta, bancarotta del Governo). In generale è un sistema di gioco molto variopinto e suggestivo, che marcia bene con sei giocatori. Le sue regole sono oscure come le nebbie di Mordor, complesse e scritte in maniera aberrante (come quando si elencano le rego-le, per fortuna, facoltative). Il gioco si sviluppa spesso in modo ca-otico, la Fortuna ha una parte eccessiva nel teatro e le condizioni di vittoria sono sbi-lanciate. La mappa invece è notevole (vedere qui a lato). Da non giocare per cercare lo sviluppo di una qualche strategia di gioco, ma, con una birra media accanto, solo per annusare un po' il profumo dell'epoca.



Pour Dieu et Pour le Roy

La Vendée

Designer: Nicolas Stratigos Jean-Philippe Imbach
Editore: Vae Victis 2005 – n. 60
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 180 Minutes - **Categoria:** Napoleonic
Sistema: secondo disponibilità punti d'Azione

Si tratta del primo gioco che simula le guerre della Vendée (Vandea), in Francia 1793, un periodo mai considerato nei giochi. Il turno di gioco è di un mese (da marzo 1793 a ottobre 1793). Un punto del combattimento rappresenta 500 - 1500 uomini. La mappa rappresenta la Vendée (litorale ovest della Francia, sotto la Loira) ed è diviso in zone approssimativamente di 10 x 10 km. Un giocatore controlla le truppe repubblicane, mentre l'altro controlla gli insorgenti della Vandea. Per Dio e per il Re è programmato per essere un sistema molto facile da imparare - specialmente se paragonato alla complessità degli eventi reali! Infatti, Nicolas Stratigos e Jean Philippe Imbach hanno scelto un regolamento semplice basato sul principio degli eventi e degli avvenimenti tattici, che permettono la simulazione di un certo numero di ac-cadimenti del perio-do, senza dovere ne-cessariamente inse-rire tutto nelle

re-gole base. Ad es-empio la cavalleria e l'artiglieria, storica-mente, il loro uso era estremamente li-mitato, ma in determinati casi l'effetto fu tutt'altro che trascurabile. Questa casistica, non essendo diffusa, si

realizzava in episodi casuali, con eccellenti risultati in qualche caso e in effetti nulli in altri, pur in circostanze esattamente uguali. Qui sono venuti in aiuto gli eventi casuali e il sistema ricrea il carattere imprevedibile dello scontro. Uno ha la

possibilità di preparare con attenzione tutto, ma il piano potrebbe essere improvvisamente reso inutile da qualche accidente ... tipo un counter "Sauve qui peut!,, (Let. "Si salvi chi può! ,,", cioè via, aria! Ognuno per sé). Ciò fornisce un sistema dinamico in cui ogni giocatore è comunque in balia degli eventi o degli avvenimenti e dove le bizze della fortuna sono sempre in agguato.

Storicamente, marce e contromarce non avvenivano ordinariamente: si alternavano fasi di attività intensa con periodi del tutto calmi, dove non avveniva nessun movimento, in questo o quel settore della Vandea militare. Il principio dei punti di azione sembrava, quindi, potesse riflettere bene questa realtà. Le zone di controllo sono un'altra particolarità del gioco: inizialmente, a colpo d'occhio, può sembrare anomalo, che un singolo presidio di

Il Vincitore della sezione politica
è:

Liberté

Impareggiabile !

Giochi Operativi
**Le Campagne della
Rivoluzione**



resistenza o di combattimento, che rappresenta a mala pena 500 uomini, possa controllare parecchie zone, ciascuna anche di dieci chilometri quadrati. Questo è vero, ma in Vandea, le manovre a vasto raggio erano molto limitate: ogni contendente non provava quasi mai ad attaccare sul fianco o a infiltrarsi tra le forze nemiche ma, una volta determinato un obiettivo, la tattica di base era di correre velocemente verso il nemico, con più uomini possibile, o, al contrario, di ritirarsi ed evitare il combattimento. Vale a dire che è ciò che il sistema consente di fare.

Per i counters sono state fatte alcune scelte. A causa delle scarse informazioni, riguardo i numeri delle forze disponibili, specialmente per i repubblicani, i cui rinforzi erano convocati da tutti i cantoni della Francia e che continuamente si riversavano in Vandea. D'altra parte, non essendo illimitato il counter-sheet, era necessario selezionare e scegliere i Generali da mettere in mappa, per non arrivare ad avere più counters di leaders che di unità (oltretutto la continua parata di generalità repubblicane, qui simulata in scala ridotta, non era leggenda, ma una triste realtà). In nome della playability sono state fatte scelte e sacrifici. Quindi, i primi Generali presenti in Vandea - Marcé, La Bourdonnaye o Verteuil – che non durarono neppure un mese, non sono stati inclusi nei counters.

Per quanto riguarda gli eserciti, sulla mappa ci sono soltanto due eserciti repubblicani, uno concentrato intorno a Nantes (nel nord-ovest), l'altro che deve controllare tutto il resto, da Sables sino a Angers, includendo Luçon, Fontenay, Thouars e Sau-mur. In prati-ca, queste due armate opera-vano in due teatri distinti (il sud per una, il nord per l'altra). Infine

due parole sul-lo spirito con cui le regole sono state concepite e scritte: la ricerca della massima precisione, senza cadere nella tentazione di metter in pen-tola un gran numero di particolari. Nessuna situazione contorta e troppo dettagliata (altrimenti le regole avrebbero superato le pagine della rivista). La tabella dei Voltaggabana, ad esempio (disertori e compagnia) non possiede modificatori in funzione delle stagioni (al momento della mietitura le diserzioni aumentavano) o in funzione delle zone agricole (la vendemmia in Louroux avviene a settembre), ma soltanto modificatori generici. Tratto dalle designer's notes di Jean-Philippe IMBACH

Sulla guerra di Vandea ricordiamo anche un vecchio gioco di Jean Jacques Petit del 1984, La Guerre de Vendée pubblicato sulla rivista Jeux & Strategie, che ebbe scarsissimo seguito.

1792 - La Patrie en Danger

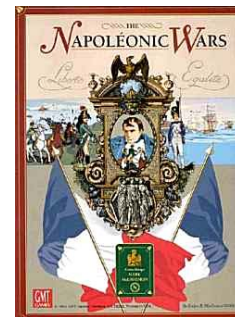
Designer: Marc Brandsma
Editore: Casus Belli n. 66 – 1991
No. giocatori: 2
Categoria: Napoleonico
Sistema: Hex-and-Counter

Un wargame da rivista, creato in occasione del Campionato nazionale francese di wargame 1992, in cui si simula, a livello operativo, la prima campagna dei Francesi contro la Coalizione nemica, la prima dallo scoppio della Rivoluzione. Il sistema di gioco è il classico "The Campaigns of Napoleon" di Kevin Zucker (Napoleon At Bay, 1809) con una mappa molto bella, stile OSG e un libretto di otto pagine di regole.

The Napoleonic Wars GMT games

Alan Emrich 1792 Variant

Designer: Alan Emrich, Thomas Prowell, Don Greenwood - Ben Knight - Mark McLaughlin
Editore: Alan Emrich & GMT Games
No. giocatori: 2 - 5
Playing Time: 240 Minutes
Categoria: Napoleonico
Sistema: Campaign/Battle Card Driven

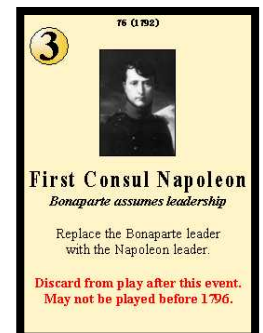


Disponibile "Gratis" sul sito http://www.alanemrich.com/Games_Archive_pages/TNW_1792.htm
 Come tutti i giochi card-driven, guidati dall'estrazione di carte, Napoleonic Wars ha il motore nel mazzo. Gio-

cando le carte come eventi strategici o come punteggi per attivare i leaders, gli eserciti o le flotte, il sistema avvia i counters sulla mappa. Questa variante permette ai giocatori di esplorare i 10 anni di guerra prima del Trattato di Amiens, iniziati con la fine della rivoluzione francese e terminati con l'avvento di Bonaparte alla ribalta militare. La

variante 1792 include un proprio insieme di counters per leaders dell'epoca, così come istruzioni per adattare gli altri counter del gioco principale (1805).

Nonostante qui non ci sia alcun Leaders in grado di comandare Corpi o gruppi esercito (stante l'aleatorietà del loro ingresso nel gioco), i giocatori possono comunque formare i gruppi esercito. Ci sono anche nuovi counters, in questa variante 1792, come i markers dei Ducati. L'utilizzo di eventi speciali, dedicati al periodo, e di alcune nuove carte, è dettagliato sul sito di Emrich.



C.S.N.C - il nostro FYEO

Giuseppe "Joseph" Bonaparte, fratello di Napoleone e Re, in Spagna era noto col soprannome di "Pepe Bottiglia", con riferimento al suo presunto alcolismo. Il popolo di Madrid lo chiamava il "Re piazzuolo", dal momento che fece abbattere molte chiese a Madrid per far posto alla costruzione di piazze pubbliche..

Bonaparte in Italy

Sistema: Napoleon at Bay (48 pagine con note) - Quick Set-up Tables: sei 8.5" x 11" Sheets & Displays. Scenari: Quattro (Luglio, Settembre, Novembre 1796 e Gennaio 1797. Mappa: una sezione da 22 x 34" di Joe Youst. Counters: 280 two-sided fatti da Youst e Yamazaki. Game Designer: Kevin Zucker OSG 1996 (2nd revised edition).

Bonaparte in Italy

Operational Studies Group, New York, NY, maggio 1980 (allora 24 \$ boxed)

Designer e progetto: Kevin Zucker, Tom Walczyk

Ambiente: le due campagne di Napoleone contro l'Austria nel nord Italia a livello operativo strategico.

Materiali: Tre 23"-x-15" sezioni di mappa e 300 counters

Scala: Operativa a livello di brigate-divisioni, due miglia per hex, due giorni per turno, 1,000 uomini per ogni punto forza.

Sistema: turni ad alternanza dei giocatori con fasi di comando, movimento e combattimento; enfasi sulle leaderships; sistema di riduzione delle perdite su fogli fuori mappa, logistica, intelligence limitata; otto scenari corti più un gioco campagna di 148 turni.

Complessità: Moderata

Giocabilità in solitario: Buona Adattabilità al gioco postale: da ottima a buona.



A quanto pare qualcuno possiede una copia del vecchio Bonaparte in Italia ..erk ... erk! Quali sono le differenze fra la vecchia copia e la nuova versione, grafica a parte? Lo si gioca meglio, più

aderentemente alla storia, o la differenza è minima? Pensate che quel qualcuno debba comperare la nuova stesura (certo che si ... domanda ridicola)?

Nel nuovo, tutto è stato riformulato. Ad esempio la Mantua di allora (adesso è Mantova) ora ha due esagoni, comprendendo la Cittadella ed i due sono divisi da un lago da parecchi hexsides (mancherebbe ancora San Giorgio per la perfezione). Le aree da foraggio sono completamente differenti, essendo basando sulle cadenze delle colture e dei raccolti, anziché sull'altitudine dei campi. Le pendici delle montagne sono stati ridefiniti. La rete stradale è stata corretta, con particolare rilievo per le piste da montagna, che conducono a Trento. Mi sfugge se la vecchia Arcola è diventata Arcole sulla mappa. Tutti i valori dei Leaders sono stati

rivalutati. Ci sono parecchie nuove unità e tutte le fortezze e postazioni sono state corrette. Generalmente, il nuovo è un gioco molto più corretto storicamente. Le attuali regole standard sono in una "botte di ferro".

In 20 anni hanno ricevuto almeno 30 correzioni ed upgrades, per cui poco resta da chiarire del sistema. Sia i libretti standard, che quelli esclusivi delle regole, ora contengono paragrafi numerati in modo sequenziale e so no molto meglio consultabili dei vecchi. Va tutto molto meglio, ma lo stato dell'arte della simulazione storica è ancora lontano. Recentemente ho rigiocato il gamette di Arcole e lo ho trovato ancora puro divertimento. La volontà, presente in Zucker, di rifare Arcola con il nuovo sistema, potrebbe essere il punto massimo della sintesi storica-ludica ... e il gioco dovrebbe essere rifatto da capo a piedi, a partire dall'ordine di battaglia.

I punti Cardine di Bonaparte in Italy

L'importanza del terreno (... the importance of terrain in supporting the operations of an army. From Bonaparte in Italy, Rules of Play, page 3.)

Le combinazioni dei colori della vecchia grafica erano, in qualche modo ironiche. Gli esagoni di montagna colorati di un verde scuro muschio, mentre le ubertose pianure avevano il colore del deserto. I toni delle nuove tinte oggi sono molto più aderenti ad una palette italiana. Il tipo del terreno, come da prassi, influiva sul movimento, il combattimento, il cosiddetto logorio ed il controllo dei comandi. La storia del logoramento (nelle vecchie traduzioni della Pacific Enterprise lo si chiamava logorio, cosa che mi rammentava il benemerito Calindri con il suo tavolo da bar, in mezzo alla statale trafficata, a bersi il Cynar ... i più giovani non sanno di che parlo) è uno degli storici pallini di Zucker. In Bonaparte in Italy, particolarmente, un esercito aveva come alternativa o il consumo dei propri rifornimenti (come finivano per fare generalmente gli Austriaci), o la requisizione e il saccheggio (pillage), vivendo di ciò che la campagna offriva (come i francesi principalmente). Il terreno povero rendeva poco nel senso di foraggio (qui il foraging non era un concetto ristretto a bestie e cavalli, ma in senso lato riguardava anche



gli umani) e, se uno non era in grado di muoversi rapidamente attraverso le montagne, sulle piste tracciate, si trovava fermo dove c'era assai poco da mangiare! Il terreno povero, inoltre, ostacolava le comunicazioni necessarie fra una forza e l'altra, costringendo il comandante isolato a far affidamento soltanto sulla propria

iniziativa.

Logoramento

I Francesi si adattarono meglio ai rigori della campagna. Anche se soffrivano molto per il logoramento delle forze, per gli Austriaci andava molto peggio; per due motivi essenzialmente. I Francesi avevano forze più piccole (era più facile rifornire 50 uomini che 500) e inoltre il sistema di gioco dava loro la capacità di muovere più rapidamente e più a lungo degli avversari (coerentemente con le dottrine Francesi dell'epoca). Gli Austriaci erano superiori di numero, ricevevano rinforzi in maniera più continua, ma dovevano fare i conti con la propria rete logistica e proteggerla in modo assiduo. Marciavano lenti, con bagagli al seguito, e se portati all'estremo della tolleranza fisica tendevano a sbandare e a disertare. In quei tempi la diserzione era una piaga assai diffusa, quasi fisiologica. In Bonaparte in Italy le unità perdevano progressivamente forza a causa del logoramento, in funzione di cinque variabili: disponibilità dei rifornimenti (punti amministrativi) o foraging (esagoni fertili adiacenti), lunghezza delle marce, fatigue (stanchezza psico-fisica) da battaglia, dimensione della forza e charisma del comandante. Solo queste valutazioni consentono oggi di assegnare a Zucker l'award per il sistema più storicamente "tagliato" sul periodo delle guerre della rivoluzione francese.

Comando

La leadership, inoltre, svolge un ruolo prominente in Bonaparte in Italy. Infatti, come tributo piuttosto intelligente all'importanza dei capi, soltanto i comandanti superiori al rango di divisione compaiono sulla mappa. Le formazioni da combattimento sono fuori-mappa, sopra una traccia organica di un leader che elenca le unità. Nel gioco l'attribuzione dei valori ai capi è abbastanza estemporanea; i capi Francesi, generalmente e Napoleone in particolare, hanno valori piuttosto superiori a quelli delle loro contro parti austriache. Anche qui la Storia non ha nulla da eccepire. L'abilità del comando è valutata in termini di distanza della comunicazione degli ordini,

iniziativa personale e quello che si potrebbe definire oggi come charisma (bonus per il gioco). Ciò che esprime meglio, in Bonaparte in Italy, la capacità di comando è la valutazione dell'iniziativa dei capi; quelli con valori elevati possono spostare meglio le loro forze degli altri. Il giocatore austriaco può aggirare questo problema, in parte, consumando i punti amministrativi per spostare le unità durante la fase normale del movimento. Tuttavia, le unità nelle marce forzate, possono muoversi soltanto per iniziativa del proprio leader e, solo per iniziativa, possono tentare di annullare la ZoC nemica.

Rari nantes in gurgite vasto ...

"Bonaparte in Italy is about a campaign in which, during two thirds of the weeks

examined, nothing happened! [From Bonaparte in Italy, Rules of Play, page 1]"

Nonostante la rispettosa anzianità del sistema, Bonaparte in Italy, brilla d'intensa luce, come simulazione storica, ma rischia la noia come gioco. La prima impressione della mappa del gioco è (come sovente accade a Zucker) quella di enormi spazi con poche pedine. Manca il pathos del fronte contiguo di truppe ammassate, manca un concetto qualsiasi di linea di fronte. Viene da fare un paragone con il

calcio: un grande campo con pochi attori sul terreno verde e continue interruzioni nelle azioni. La seconda impressione del gioco è un sentimento d'impotenza di fronte ad alcune meccaniche del sistema che interferiscono pesantemente con lo sviluppo dei piani dei giocatori. Molto spesso battaglie ben pianificate naufragano per l'impossibilità della copertura dei fianchi e per la scarsa durata della capacità di mantenere vivo un combattimento; spesso, dopo due rounds di scontri, tutte e due le parti sono costrette al ritiro, esauste. Il sistema rende gli Austriaci impacciati e solo i Francesi si divertono col poco che hanno. Una recensione del vecchio sistema concludeva dicendo che: "Bonaparte in Italy, in un'analisi definitiva, può essere un attrezzo didattico per insegnare la storia; insomma, Bonaparte in Italy appartiene all'aula piuttosto che al tavolo di gioco.

Le impressioni sin qui descritte si riferiscono essenzialmente al vecchio Bil (che possiedo), ma crediamo possano essere adattate anche al nuovo Bil (che ha Massignani).

Arcola

Designer: Kevin Zucker - Tom Walczyk
Other Names: (Avalon Hill) Battle for Italy

Editore: Avalon Hill - OSG (Operational Studies Group) 1979

No.giocatori: 2 - 2 Playing Time: 60 Minutes

Categoria: Napoleonico - Sistema: Hex-and-Counter

"The little Arcola game. You can play that game ten times in three hours."

Kevin Zucker

Come tutti sanno (credo) Arcola (si pronuncia Eir-coley) è la storpiatura anglo-sassone di Arcole, piccolo comune veronese sull'Alpone, 4 km a sud di San Bonifacio. La patogenesi della storpiatura è molto antica e risale ai lavori (ottimi tra l'altro) di Phipps, sulle campagne d'Italia.

Il Minigame utilizzava una versione semplificata di Bonaparte in Italy, dove era in primo piano il livello operativo rispetto a

quello logistico. Dal punto di vista storico il gioco sarebbe oggi da rifondare completamente ma, per concludere l'analisi dei sistemi zuckeriani, è utile descrivere un battle report su Arcole.

Un'oretta all'Adige

Giocando Arcola (la versione Avalon) abbiamo trovato il tutto divertente, corredato dalla necessità di assumere complicate decisioni in uno spazio (di mappa) angusto e muovendo meno counters possibili. Le condizioni di

vittoria della Friaul armée austriaca erano: fare uscire di mappa a sud 10 punti forza (per liberare Mantova o per aggirare Verona).

Davidovich o ... Dadovich

rappresentava l'unica forza Austriaca in grado di muovere in avanti (a sud). Dopo aver contattato i Francesi, il generale "esitante" ebbe un tiro di dado estremamente fortunato (per non dire proctologico) che, sommato ad un tiro disastroso da parte dell'avversario causava la sconfitta Francese a Rivoli (1796 però). Tale avversità apriva di fatto la mappa al bucodidado Davidovich (Dadovich) e consentiva la sua progressione a sud. Bonaparte fu costretto ad inviare Augereau dentro Peschiera, dove doveva rimanere sotto assedio per parecchi turni, e a ritirarsi verso Verona. Un successivo contrattacco Francese riportava in equilibrio la bassa Val Lagarina, con gli austriaci ricacciati sulla piana di Rivoli. Alvinczy, dopo una partenza lenta, era ormai arrivato alla distanza di una mossa da Verona.

Per tutta la sera cercammo Provera

Al terzo turno il FML Alvinczy, invece di premere con decisione contro Verona stessa, dopo aver incorporato la brigata Mittrowsky

nella divisione Quosdanovich, distaccava una forza al comando del Marchese Provera, con l'ordine di marciare a sud, in direzione di Mantova. Il generale Kilmayne, uno dei rinforzi, lasciava, a questo punto, Mantova per raccogliere alcune forze in grado di contrastare Provera lungo il suo cammino. Nel turno 4 il vecchio generale lombardo superava largamente Kilmayne e si avvicinava (una mossa) al bordo mappa sud (punto di raccolta dei punti vittoria). Bonaparte uscì di Verona, raggiunse Provera e lo colpì duramente sul fianco. Gli Austriaci, che si sentivano al sicuro dall'alto dei loro 14 punti forza, assistettero al tiro del dado con noncuranza. Solo un risultato avverso (2/5) poteva far perdere loro tanti punti quanti bastavano a portare la forza imperiale sotto i 10 PF necessari per vincere il gioco. Eppure accadde proprio questo. Provera non fu disorganizzato, ma con i suoi 9 PF rimanenti (tra l'altro ritirati su Arcole) non fu più in grado di garantire la vittoria.

Sfortunatamente l'uscita di Bonaparte aveva permesso Alvinczy di scivolare avanti, oltre Mantova, e di collegarsi alla linea di comunicazioni di Davidovich. La riunione delle forze austriache permetteva ora un grande attacco contro la fortezza di Verona, partente dai settori sud occidentali del campo fortificato (Villafranca). Schierate le ali con Davidovich e Quosdanovich, gli Austriaci marciarono contro Augereau, asserragliato nella Cittadella.

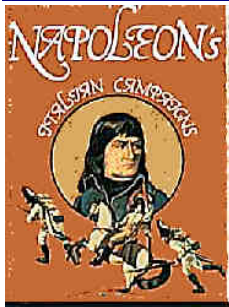
Verona aggredita L'assalto congiunto imperiale era destinato a fallire con un insignificante 2/2, che rimandò indietro le ali e il centro ad ovest, in completa disorganizzazione. Bonaparte intanto stava marciando indietro, verso Verona, seguito a distanza (di sicurezza) da Provera a oriente. Al turno 6, con Alvinczy ancora fermo per riorganizzare, Bonaparte aveva ricongiunto le forze con Augereau (s'ignora dove fosse Massena all'epoca) e tentava di disperdere completamente Davidovich da nordest. Anche questo attacco falliva, con il generale corso costretto a ripiegare su Peschiera. Era il momento decisivo per l'Austria con Bonaparte costretto a ritirarsi lontano dalle LoCs austriache (strade di comunicazione). Alvinczy, ormai riorganizzato iniziò a marciare sulla larga strada per Mantova, lasciando in retroguardia lo scosso Davidovich.

Epilogo grottesco A quel momento topico che fece Bonaparte? Non ti sbagliò l'unico tiro di iniziativa che non doveva sbagliare con l'armata in piena riorganizzazione. Una volta compreso che non avrebbe più potuto raggiungere il grosso degli Austriaci, Bonaparte, stette, immemore, ad attendere i dadi giallo-neri. C'era da domandarsi soltanto come gli Austriaci avrebbero gestito l'ultima marcia forzata per raggiungere Mantova (50% di probabilità). Alvinczy riuscì anche nell'ultimo tiro dei dadi uscendo dalla

mappa con l'ultimo punto movimento dell'ultima fase dell'ultimo turno. L'evento fu salutato in modo grottesco a Vienna. Nonostante Alvinczy avesse raggiunto Mantova, secondo le regole del gioco aveva perso!! Infatti le regole della vittoria non specificavano che bisognava raggiungere la città sul Mincio, né che bastava uscire di mappa sulla strada per Mantova. Le regole indicavano da quale esagono, sulla sinistra Adige, si doveva uscire per vincere .. mentre Alvinczy era uscito sull'altro lato, destro, dell'Adige, cosa che non gli sarebbe mai capitata nel 1796! Per questo motivo quella che avrebbe potuto essere storicamente un'incredibile vittoria Austriaca, si trasformò in una ridicola sconfitta zuckeriana (sul modello del celebre episodio della campagna NLB).

Napoleon's Italian campaigns

Designer: Joseph Angiolillo - Editore: GTD (Game Theory Design) - 1983 - No.giocatori: 2 - 2 Playing Time: 60 Minutes Categoria: Napoleonico - Sistema: Area Movement



It's the first game of a trilogy of two-player Napoleonic campaign games. Napoleon's Italian campaigns take place during the time of Napoleon's campaigns from 1796 thru 1800 in Italy. The game

contains the maps, 252 counters, charts and tables

Il Vincitore della sezione strategica e operativa è:

Bonaparte in Italy

In assoluto la simulazione più correlata al periodo storico

Giochi Operativo-tattici

Le battaglie della Rivoluzione

Napoleon's First Battles

Designer: Joseph Miranda - Editore: Decision Games 1993- No.giocatori: 2 - 2 - Playing Time: 180 Minuti - Categoria: Napoleonico - Sistema: Hex-and-Counter - Other Names: Arcola - Montenotte - Pyramids - Marengo

In questo confuso quadrigame esiste anche la possibilità di un gioco avanzato. La sua tabella dei combattimenti è la classica SPI, allargata alla Disruption. Un concetto originale del sistema di Joe Miranda era il valore di Elan, lo spirito (morale) rivoluzionario necessario a ingaggiare in nemico. Come in NLB anche qui le artiglierie sparano su una tabella a parte. Le battaglie proposte sono 4: Montenotte 1796, che possiede una delle mappe più squallide e deserte della storia dei wargame; Arcola 1796, che non ha nemmeno il feeling dell'omonimo zuckeriano; un giallo-sabbia Pyramids e Marengo, che merita una valutazione a se stante, trattando una battaglia ripetuta in vari sistemi di gioco.

Immaginate poi la nostra sorpresa quando leggemmo il glorioso Richard Berg, che definiva quella battaglia di NFB come:

Turkey Marengo !

TURKEY MARENGO - NAPOLEON'S FIRST BATTLES by Joseph Miranda - from Decision/Overlord Games - Two 33" x 22" mapsheets, 400 counters, 4 Rules Sheets, Player Aid Card, die; from Decision Games, POB 4049, Lancaster CA 93539. \$28. Reviewed by RICHARD BERG and ED WIMBLE.

"L'altro giorno ho ricevuto una chiamata accalorata da Ed Wimble che, con una voce alquanto alterata ed un tono acceso, sembrava proprio Yosemite Sam (personaggio cartoon dei Looney Tunes con grandi baffoni rossi) colto dal ballo di San Vito. Pensate che la causa di quella alterazione, in un individuo notoriamente pacato, era stata l'arrivo, al Castello Clash, di Napoleon's First Battles ... e così Ed, dopo aver esaminato il gioco ed i suoi componenti, era entrato letteralmente in D-Elim mentale. Non si poteva certo passare sopra e rimuovere una tale crisi psicologica. Pertanto abbiamo deciso di lasciare ai posteri la seguente recensione. Ed, ancora scosso e alquanto riluttante, alla fine ha acconsentito, ma solo al patto che io, DA SOLO, giocassi il quadrigame e che lui si limitasse all'analisi della storicità del sistema. Ed io, incosciente, l'ho giocato.

Prima di arrivare ad Ed, tuttavia, alcune parole di introduzione. NFB è il secondo articolo della linea di giochi della Decision/Overlord, una produzione che è costituita, a vario titolo, dai fondi monetari

di Larry Baggett, dalle capacità di pubblicazione della Decision Games e di un'insistente fissazione secondo la quale, qualunque sia il tema trattato, un gioco dovrebbe essere giocabile anche da un qualunque pre-teen ager obnubilato dalla Nintendo. La semplicità è la parola d'ordine della D/O. Purtroppo, il loro primo sforzo - Four Battles of the Ancient Quad - o, più adeguatamente, il vecchio quad in ziplock - ha confuso la semplicità con la scarsa capacità mentale ed il mettere i nomi sui counters con il rigore storico.

Fortunatamente - malgrado ciò che Ed agguincerà oltre - il risultato qui è meno drammatico. OK Ed, su con la vita... L'estate scorsa ho avuto il piacere di girare i campi di battaglia per turismo. Sono



stato su tre dei campi di battaglia descritti, quelli italiani, rappresentati in Napoleon's First Battles di Joe Miranda. A causa di ciò, ho subito acquistato una copia del gioco, non appena è stato disponibile, ma, ovviamente, era meglio se avessi cambiato idea.

La scatola. (Qualcuno realmente dovrebbe sedersi a un tavolo assieme alla gente della Decision e spiegare loro in cosa consistono le capacità dei grafici professionali; è roba di uno squallore unico). La cover sembra essere ispirata da una delle poche acquaforti conosciute sulla battaglia di Montenotte, il primo combattimento in grande scala del Console. Il dipinto presenta parecchi anacronismi (una massa di Garibaldini, un cannone del secondo impero da 12-pounds etc.) ma anche un'idea corretta di quello che fu il campo di battaglia: aspro, montano, ricco di boschi. Immaginate dunque la sorpresa quando, aperta la scatola, per dare un'occhiata allo scenario di Montenotte, rimasi di stucco nel veder che, sulla mappa, non c'era un albero. Se non fosse stato per qualche torrente erratico, avreste detto che questo era un paesaggio di Kasserine! Bah, forse li avevano tolti di mappa per risparmiare inchiostro verde, chissà? Ovviamente tutto ciò si tramutava in combattimenti su esagoni nudi, senza alcun valore militare, e in bombardamenti di artiglieria con Line of Sight sempre dritta e palese, in montagna!

Un'analisi più ravvicinata aumentava il mio crescente sconforto. La mappa era punteggiata di qualcosa che doveva rappresentare villaggi, i quali avrebbero dovuto dare considerevoli vantaggi nei combattimenti. Nulla di più lontano dalla realtà. Nel 1796, Montenotte Superiore consisteva di sette edifici di interesse



militare, ed ancor oggi è tale. Tutte le città precedute dalla lettera C, poi, come l'importante Casa Ferré, non erano città ma singole cascine. C stava per cascina o casa e l'unica importanza di queste strutture era quella di avere un nome, ovvero dei punti di riferimento topografici. Tatticamente erano del tutto insignificanti.

In effetti, ero anche abbastanza curioso circa l'inclusione di Montenotte nel quad; Certamente ammiro Joe Miranda per il tentativo di farci un gioco dato che, realmente, non ci fu molto da combattere, i due giorni (separati) di battaglia riguardarono al massimo alcune ore. Ma soprattutto, avrei potrei giurare che la divisione francese che funse da testa d'ariete a Montenotte, provenendo da sudest, fu quella di La Harpe, non quella di Cervoni. Per quanto riguarda gli Austriaci, la presenza di Colli era pura fantasia, poiché le sue truppe non andarono mai oltre la città di Dego, nell'angolo nordoccidentale superiore di mappa. Allora, se considerate che due terzi delle truppe disponibili per il gioco, non furono nemmeno coinvolte nella battaglia, voi avete davanti un What if ornato di toga della Musa della Storia. Curiosa poi la presenza di Bonaparte. È vero che quella era la sua campagna, ma lui non era fisicamente là a comandare, quella era la battaglia di La Harpe.

Da Montenotte, passiamo al luogo di una delle più grandi battaglie di Bonaparte: Marengo. Una delle cose più curiose e meravigliose, del campo di battaglia di Marengo, è che l'unico posto in cui la mappa è cambiata, durante 200 e più anni trascorsi, è nel gioco di Miranda. Di nuovo, insiste nel rappresentare paesi completi e organizzati per la difesa, che in realtà erano singole villette - è questo era Marengo nel 1800. Non penso che questa caratteristica possa falsare lo svolgersi del gioco o il suo relativo equilibrio, ma dimostra la validità della ricerca. [Ed. Veder le osservazioni sul gioco di Casus Belli – Marengo].

Per quanto riguarda Arcola, la rappresentazione della mappa non è male, anche se il ponte di Ronco non era un ponte, ma un traghetto (NdT. Sbaglia anche Berg. Il ponte era di barche) e varie strade attraverso le paludi non erano strade, ma argini sopraelevati circa 20 piedi sopra il terreno palustre. Purtroppo, non ho avuto occasione di valutare il campo di battaglia delle Piramidi – ma quanti errori si potrebbero fare nel rappresentare la sabbia

stesa? – anche se bisogna accennarlo perché la copertina della scatola offre una rappresentazione piuttosto interessante e poco comune di Bonaparte, che guarda lontano alle Piramidi. Possiamo capire come ha conquistato l'Egitto quando notiamo che sembra portare l'uniforme di un ufficiale della



Marina Unionista! Per noi, puristi - o per chiunque con un interesse personale nell'esattezza storica - il colpo finale viene dai counters. Sul lato Verso, quello della Fog of War, ci sono le bandierine nazionali. I counters francesi mostrano il celebre tricolore, così familiare per tutti. Tuttavia va detto che il tricolore non fu mai adottato dalla Francia, come sua bandiera, fino al 1808. La

bandiera da battaglia della Francia post-rivoluzionaria era un diamante bianco con angoli rossi e blu, alternati (NdT. Anche questo è vero solo in parte). E, per concludere, tutti lo sanno, il generale Buonaparte non divenne il capo Bonaparte fino alla conclusione della seconda campagna italiana. E il Napoleone esperto non compariva ufficialmente se non dopo la sua trasformazione in imperatore dal 1804. Ciò che è scritto sul counter è una pura proiezione di come avrebbe dovuto essere un Primo Console, prima di diventarlo davvero. Come detto da Ed, io aggiungerei che questo non è un gioco visivamente riuscito. Alla fine, la scatola del gioco sembra essere stata fatta con martello e scalpello; i counters di Rick Pavek, certamente chiari e leggibili, hanno colori rievocativi di giochi infantili per bambini di 5 anni. E se qualcuno desiderasse spiegare esattamente a cosa assomiglia l'icona del "guado", come Rick la rappresenta, potrebbe al massimo evocare un millepiedi ubriaco. Le mappe di Simonitch sono molto operaie, e lui sembra seguire troppo alla lettera Philip Glass nel suo approccio minimalista al design. Quanto al libretto delle regole, visto la sua scarsa importanza grafica, forse merita più attenzione. In esso si può intuire quello che la Decision aveva in mente di fare e, se lo sforzo comunque va sempre applaudito, la sua stesura pratica fa solo ridere da morire. Il documento D doveva contenere il core del sistema (regole di base, avanzate, scenari), tutto in un pieghevole di quattro pagine. Bello. Ma il risultato finale è che la pagina 1

è stampata alla pagina 4 e l'effetto finale è una lettura alla rovescia tipo Haggadah, o lettera dell'imperatore Hirohito, non Napoleone.

D'altra parte, nessuna grafica può impedire di giocare il gioco. Realmente, il gioco non è così malvagio, se vi avvicinate a lui dall'angolo, che il progettista ha voluto sottolineare: veloce e semplice. Se avesse aggiunto anche ... e un po' idiota ..., la Verità sfilerebbe gaudente tra le ali della pubblicità. Ho giocato due battaglie, Marengo e Montenotte. Non ho avuto interesse nel macello dei Mammalucchi, dato che per me le Piramidi hanno sempre avuto poco fascino e non ho avuto tempo di dare un'occhiata ad Arcola. Il gioco di Montenotte, naturalmente, è rimasto semplicemente nei desideri del progettista, tanto che pochissimo - POCHISSIMO - di ciò che accade nel gioco è realmente accaduto. Comunque, questa è roba d'assalto, con gli Austriaci che provano a tappare 35 buchi con solo 3 dita, prendendo disperatamente tempo fino all'ingresso del corpo di Beaulieu. Questo, invece, genera interessanti opzioni per il giocatore francese, che deve solitamente difendere due punti, tutt'e due vulnerabili al notevole influsso di malinconici asburgici. Marengo ha i suoi problemi, principalmente per il fatto che non esiste una regola ragionevole che simula la decisione austriaca di aver vinto la battaglia, mettendo le proprie unità in formazione di marcia per tornare a casa. Mancante quella, i Francesi arrancano per una mezza dozzina di turni, sperando che la divisione Desaix possa fornire il risultato voluto... e che lo chef fornisca una buona ricetta del pollo. In entrambi i giochi, lo si noterà, un giocatore cadrà all'indietro nella disperazione, mentre il suo avversario sta provando a (a) raggiungerlo e (b) a sistemarlo prima che alcuni nuovi rinforzi arrivino. Entrambi i giochi terminano, dopo circa 2 ore, persino usando il regolamento avanzato, le regole e entrambi possono pure divertire i giocatori hanno divertito, anche senza coinvolgerli.

È un sistema Igo-ugo, con una familiare sequenza Bombardo-Sposto-Combattimento-Raduno, in cui le regole avanzate proiettano alcuni articoli che nulla fanno per interrompere il flusso originale. Tutto è come il nostro vecchio cappello, abbastanza familiare, e così la maggior parte dei wargamers si troveranno a giocare dopo circa 10 minuti ... fino a che non troveranno la prima curva secca, il primo tiro mancino che Miranda scaglia loro contro: il sistema di combattimento. È un sistema molto curioso di combattimento. Le ZoC richiedono il combattimento obbligatorio e non esite la ritirata prima del combattimento. Ciò significa che tutte le unità da 1 punto (cavalleria leggera) vengono subito inghiottite piuttosto facilmente e che tutte le ritirate ordinate si trasformano in azzardi

prolungati, dove ogni tentativo di copertura viene facilmente spazzato via.

Nel gioco avanzato c'è pure la regola, ancor più curiosa, della "controcarica", nulla a che fare con la cavalleria. Al costo di 1 punto MP, per lasciare la ZoC nemica, l'unità si sgancia e può essere attaccata. Ma in pratica non funziona perché non conviene usarla. Rimanendo in ZoC, almeno, si potranno usare i valori di Elan per attaccare (regola gradevole e tipica di Miranda, che dà un discreto tocco).

La CRT arriva direttamente da Satana in persona. Non so cosa sia accaduto quando l'hanno progettata, ma è assurda ai fini del gioco. I risultati (ritirate, perdite, rotte e scambi) sembrano tutti coerenti, scambi a parte, che sono il problema. In pratica essi creano l'impossibilità della previsione di quale sia il risultato più penalizzante per l'attaccante. "X" o Exchange compare in tiri di dado più alti di DR (ritirata) o DL (perdite e ritirata); così chi attacca, che in genere somma vari bonus o DRM al tiro per migliorare il punteggio dei dadi, rischia di perdere la sua unità superfunzionale, mentre chi difende rischia al massimo la ritirata (si sente una forte puzza di errata!).

Joe Miranda's Revenge

Triumph & Glory

Battles of the Napoleonic Wars

1796-1809

Berg's CASTIGLIONE

... turkeys lurk everywhere.

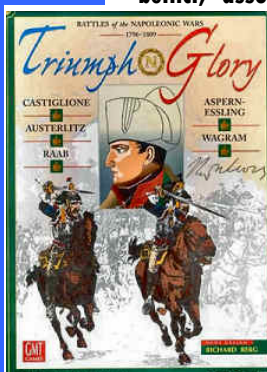
Designer: Richard H. Berg

Editore: GMT Games 2000

No. giocatori: 2 - 2 Playing Time: 360 Minuti

Categoria: Napoleonico

La scala di gioco è 75 minuti per turno. Ogni esagono è di 325 yarde. Ogni punto forza è circa 200 uomini per la fanteria, 150 per la cavalleria e 4 pezzi per l'artiglieria. Il gioco usa il meccanismo di attivazione a LIM, markers da estrarre a sorte per ricreare l'incertezza sull'iniziativa. Il gioco possiede 1200 counters e due mappe (retrostampate). Mark Simonitch, il tanto bistrattato designer di Montenotte (vedi sopra) fu il designers delle mappe di T&G, con risultati decisamente più professionali.



Il gioco è anche celebre per la scatola, la cui copertina possiede la faccia di Napoleone più oscena della storia del wargame ... un clamoroso infortunio del celebre cover-designer Rodger MacGowan. La serie Jours de Gloire nacque negli anni '90 da un'idea base di Richard Berg e dai suoi sistemi legati alla guerra civile americana (Glory). Frédéric Bey, per le parti storiche, Marc Brandsma per le regole e Pascal Da Silva per la grafica, ne estesero l'utilizzo alla

rivista francese Vae Victis, che, ad ogni uscita, pubblicava un gioco in versione semi-DTP (counters su cartoncino leggero non pretagliati). Dal 1998 la rivista decise di pubblicare, ogni anno, il Gioco del Bicentenario (di una celebre battaglia Napoleonica), utilizzando il sistema berghiano come base. Oggi Jours de Gloire è arrivato alla terza revisione e si discosta non poco dalla versione americana presente per i giochi Triumph & Glory (2000) e Borodino. Dal terzo millennio, a Vae Victis si affiancava la casa artigianale di Bey, Canons en Carton, che pubblicava giochi Jours de Gloire, colmando i vuoti lasciati da Vae Victis (per la pubblicazione della serie simil-zuckeriana JdG Campaigns). Di seguito l'elenco dei giochi sinora editi.

1998 – Rivoli 1797 – Vae Victis
 – Les Pyramids – Vae Victis
 1999 – Zürich 1799 – Vae Victis
 2000 – Triumph & Glory (GMT-Berg)
 Marengo - Vae Victis
 Montebello 1800 (Canons en Carton)
 2001 – Canope 1801 (Canons en Carton)
 2002 – Lonato C3i n. 14 (GMT Games)
 2004 – Borodino (GMT Games)
 – Austerlitz (sud) – Vae Victis
 2005 – Austerlitz (nord) – Vae Victis
 - Haslach – Elchingen (Canons/Carton)
 - Dürrenstein/Schöngraben (Canons eC)
 2006 – Maida-Castelnuovo (Canons/Carton)

Il sistema originato dalla GMT's Gameplayers' Series usa un meccanismo detto degli Activation Markers che ha come scopo la resa dell'aleatorietà degli eventi bellici, associato ad un semplice schema movi-mento/combattimento, a sua volta in grado di enfatizzare il divertimento del gioco, pur non cedendo alla tentazione di operare eccessivi tagli alla storicità di quanto descritto. Non fu un sistema originale napoleonico, ma rifletteva il pensiero di Berg sulla storia della tattica militare. Eppure si collocò comunque al termine di un lungo e tortuoso cammino, dopo una serie infinita di tentativi, molti falliti miseramente, di trovare l'anello di congiunzione tra i sistemi semplici alla Napoleon's Last Battles e i complessi schemi tattici simboleggiati dalle regole Marshall Enterprises/Clash of Arms sotto il nome La Bataille Series. Molto popolare in Francia, meno nel resto del mondo, JdG/T&G fu spiazzato soltanto dal fascino delle battaglie tattiche Clash of Arms e (meno) SimTac.

Triumph and Glory, in particolare, nacque già vecchio, preceduto dai giochi francesi e naufragò per aver voluto adattare il sistema a grandi battaglie come Wagram, mentre invece esso sembrava funzionare meglio per

combattimenti medio-piccoli. In USA, T&G fu giudicato un progetto troppo ambizioso e che, francamente, fece un buco nell'acqua. Il quinquigame (Wagram, Aspern-Essling, Austerlitz, Raab, Castiglione) avrebbe avuto maggior seguito se fosse stato suddiviso in almeno tre edizioni distinte, includendo magari i counters di grossa taglia cui la GMT aveva abituato. Molti giocatori che avevano giocato volentieri a Glory di Berg, non si ritrovarono più nelle regole napoleoniche (oggi sottoposte ad una profonda revisione ed arrivate alla versione 2.2 di Borodino). Nonostante T&G avesse avuto il merito di catturare lo spirito delle battaglie napoleoniche (in un livello definito come gran-tattico) senza impantanarsi nella gestione di miriadi di regolette accessorie, piaga dei sistemi tattici più diffusi, T&G non riuscì mai a dimostrarsi aderente alla storia dell'epoca. Per alcuni era e rimane un affare del tipo "estrai un colore/poi muovilo in mappa", senza alcun aggancio alla storia, trattata meglio dai sistemi OSG di Zucker (almeno fino all'avvento delle carte eventi). Dalla pioggia di critiche uscirono meglio i Francesi in forza di due caratteristiche importanti: le guerre della rivoluzione si adattavano meglio al caos e alla fortuna, simboleggiati dalla celebre scodella berghiana, mentre le battaglie imperiali napoleoniche erano storicamente meno lasciate al caso; secondo vantaggio la maggiore anzianità del sistema, emendato ed ampliato a più riprese da Bey e soci sino ad arrivare, ad oggi, a un regolamento divergente da quello berghiano, strocato all'uscita con giudizi del tipo: contorto, scritto male, disegnato male rispetto ad altri giochi di Berg tipo Glory, la bella grafica da sola non basta a fare un bel gioco. Insomma fu giudicato un vero Turkey, dando al povero Miranda l'indiretta occasione di riscuotere una sua vendetta per la stroncatura del suo sistema.

**Chi di Turkey ferisce,
 di Turkey perisce!**

"Il gioco è un modello scarso del combattimento napoleonico. Il suo sistema di comando è penoso. Piuttosto che una simulazione della confusione del campo di battaglia e del fatto che i meglio studiati piani di battaglia andassero a remengo, il gioco è una srie random di attivazioni. È da rifare." E ancora .. "Il disappunto sulla mappa raggiunge l'apice ... mi meraviglio che la GMT l'abbia pubblicato. Ci sono unità arbitrarie, identificate con sigle illeggibili di brigadieri sbagliati, alcune icone sono talmente infime da non essere leggibili. Un design talmente approssimativo ha prodotto tre tipi diversi di ritirata per gli Jägers e una srie di Ordini e Comandi ridondanti ed inutili. Le stesse Living Rules non sono riuscite a chiarire il caos delle prime stesure (probabilmente anche le Living Rules sono redatte attivando capitoli disgiunti con il sistema della scodella). Il gioco fu

pubblicizzato come dotato di regole testate ai tornei - ovvero quelli di Vae Victis - ma contrasta la sua approssimazione." E poi "Noioso. Gli Austriaci muovono in una sequela di attivazioni disgiunte. Molto più casuale di quanto sia confusa la guerra... il solito sistema frusto de l'estrazione casuale applicato all'ennesimo gioco. Aspetto di vedere Austerlitz 1805 (GMT) almeno quello è un sistema nuovo!"

I più carini aggiungevano: "il gioco sta sotto due cappe. Non è così semplice da diventare il gioco scuola per il gran tattico napoleonico e non è così dettagliato da essere un simulazione corretta dei campi di battaglia dell'epoca. Tutto ciò è aggravato da regole piene di omissioni e carenze. La grafica è ottima, storicamente ineccepibile e facile da usare. T&G è stato preceduto da quattro giochi di Vae Victis. Suggestivo di leggere quelle regole, prima di iniziare a giocare."

Lonato

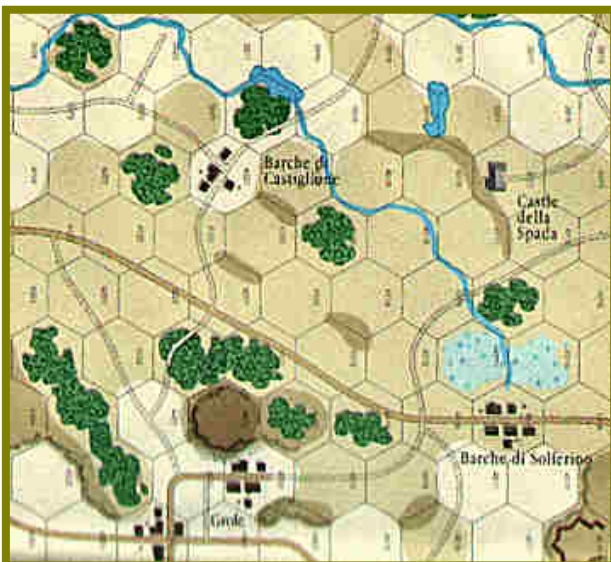


Designer: Frédéric Bey
Editore: GMT
Games C3i Magazine, n. 14
No. giocatori: 1 - 2
Playing Time: 60 Minuti
Categoria: Napoleonico

Lonato è un game-modulo, pubblicato sulla rivista C3i e riguardante le battaglie di Lonato, dal 31 luglio al 4 agosto, 1796, che si gioca con le regole di Triumph and Glory. La scala di gioco è la classica 75 minuti per turno, ogni esagono è di 325 yarde, ogni punto forza è di 200 fanti, 150 cavalieri e 4 cannoni. Un gioco che ha ricevuto pareri contrastanti.

L'americano: "Di solito mi piacciono i JdG, ma non costui. Ho giocato i due scenari introduttivi e poi l'ho messo a scaffale. La situazione non sembra interessante ... due sono le aree in cui combattere con poche unità in mappa, non collegate tra loro ... le opzioni strategiche sono misere."

Il francese: "Il Modulo ha una mappa di ottima fattura, colori vivaci e di formato A3. La rivista dà anche i 140 counters pretagliati su cartone. Di essi circa metà combattono (33 Francesi e 45 Austriaci). Per giocare a Lonato bisogna scaricare regole e tabella del terreno dal sito GMT. Naturalmente è possibile, per non dire consigliabile, giocare a Lonato con le regole JdG. Detto



francamente: è un gamette entusiasmante. Bey ci fornisce cinque scenari diversi, tutti giocabili in una breve serata (tre si giocano con meno di 20 counters)."

Zü rich 1799

Designer: Frédéric Bey - Pascal da Silva
Editore: Vae Victis n.29 - 1999
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 90 Minuti
Categoria: Napoleonico

Zurigo (Svizzera) 1799 è stato il terzo gioco della serie Jd G e comparve sul numero 29 di Vae Victis. Parla della grande battaglia che vide la vittoria del generale André Masséna.

Canope 1801

Designer: Frédéric Bey - Pascal da Silva - Editore: Canons en Carton - 2001 - No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 60 Minuti
Categoria: Napoleonico

Comprende: due libretti (regole e scenari) con note storiche, una mappa A3x2, 269 counters, un aid di gioco colorato. Parla dello sbarco alla baia di Abukir (8 marzo 1801) quando una forza di 14000 inglesi prendeva terra al comando del generale Sir Ralph Abercromby. I Britannici scesero lungo la penisola verso Alessandria, ad occidente. Il 21 di marzo lo Chef Menou, comandante di piazza, uscì dalla cittadella per attaccare la Expeditionary Force. La battaglia durò 4 ore e terminò con la sconfitta dei Francesi, costretti a rientrare in città.

Les Pyramids 1798

Designer: Frédéric Bey - Marc Brandsma
Editore: Vae Victis n. 23 - 1798
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 60 Minuti
Categoria: Napoleonico

Il secondo della serie JdG tratta della battaglia delle Piramidi contro i Mamelucchi. È una delle battaglie più piccole della serie e perciò è un ottimo gioco introduttivo.

Marengo 1800

Designer: Frédéric Bey
Editore: Vae Victis 2000 n. 35
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 120 Minuti
Categoria: Napoleonico

Si tratta di una delle migliori rievocazioni della grande battaglia del giugno 1800, dotato di una mappa con nomi corretti dei luoghi e giocabile anche con le regole semplificate del sistema JdG. Le molte variabili della battaglia sono analizzate negli scenari.

Montebello

Designer: Frédéric Bey - Pascal da Silva
Editore: Canons en Carton 2002
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 60 Minuti
Categoria: Napoleonico

Jean Lannes, il più ardito tra gli arditi, una carriera breve ed intensa (morirà dopo Wagram) fu nominato Duca di Montebello per questa battaglia che gli Austriaci si ostinano a chiamare Casteggio. Il 9 giugno 1800, il neo FML Ott, con circa 17 000 uomini e 35 pezzi, si trovò di fronte Lannes davanti a Casteggio. I Francesi, tre volte inferiori di numero, iniziarono a ripiegare verso Alessandria, ma l'arrivo della divisione Victor, 6000 uomini, girò le sorti della battaglia. Lannes ripartiva all'assalto travolgendo le colonne di Ott, che perse 4000 uomini. I Francesi persero circa 500 soldati. È la sesta battaglia della serie JdG e contiene il solito materiale di qualità della Canons en Carton, con la necessità di costruire i counters. Disponibile anche in Italiano.



Rivoli 1797

Designer: Frédéric Bey - Marc Brandsma

Editore: Vae Victis n. 18

No. giocatori: 2 - 2

Playing Time: 90 Minuti

Categoria: Napoleonico

Il capostipite della squadra di Bey, nato per le celebrazioni dei Bicentenni Napoleonici (anche se Rivoli uscì nel 1998) è forse il gioco che più si adatta alla storia delle guerre rivoluzionarie ad al sistema JdG.

Le unità erano attivate grazie all'estrazione random di un marker apposito, e questa era la filosofia che guidava il sistema. Un regolamento che, ad oggi, ha subito numerose riscritture tanto da segnalarsi per la chiarezza (dispone anche di una versione semplice delle regole) e che è stato affiancato dalle regole delle campagne napoleoniche, dove si gioca su mappe ad area. Le regole complete sono disponibili sul sito:

http://perso.orange.fr/jours.de.gloire/jours_de_gloire.htm

, a fianco delle singole battaglie simulate. La battaglia è arcinota ai nostri lettori, soprattutto a quelli che hanno calcato il campo di battaglia di Rivoli due anni fa. La confusione che colpì le due armate che si scontrarono sull'altopiano morenico dell'Adige ben si presta al sistema di estrazione casuale dei markers di attivazione. Il gioco presenta le sei colonne Austriache contro 4 formazioni Francesi (non si potrebbero definire Corpi), scorre rapido e presenta sino alla fine una situazione ricca di "suspence". Ci sono 13 turni di gioco, ma è probabile si possa finire prima grazie alle regole per la vittoria anticipata (in Inglese dette anche Sudden Death). La sequenza di gioco inizia con la fase di Comando (dove i due comandanti in capo, Bonaparte e Alvinczy, decidono quali unità riceveranno ordini in quel dato turno) ed è seguita dal tiro per l'iniziativa. La fase di attivazione, il core del sistema JdG, è preparata mettendo in una tazza (la famosa scodella berghiana) i due markers di attivazione che ogni Corpo possiede; quando un marker viene estratto, il Corpo corrispondente viene attivato. Se la formazione attivata si trova in stato di Comando, in quel turno, essa potrà muovere e combattere senza restrizioni; in tutti gli altri casi essa sarà sottoposta a movimenti limitati e a restrizioni nei combattimenti. C'è sempre la possibilità di fare un check dell'iniziativa dei leaders, che sono fuori

range di comando, ma è una pratica rischiosa in caso di fallimento del tiro con il dado; tutte le unità dipendenti dal Leader avranno così fallito il check assieme al loro capo.

La formazione attivata può utilizzare l'artiglieria (si tratta di un tiro con il dado a 10 facce – d10 – al cui risultato vanno sommati la forza dei cannoni e gli appropriati modificatori), può muoversi e/o combattere, tentare di riordinare le truppe in disordine o quelle in rotta. Il combattimento JdG è soltanto il corpo a corpo (e qui Rivoli è molto aderente alla storia), ma vi sono regole per le cariche di cavalleria (La Salle en avant!), per la formazione dei quadrati ed un sistema di combattere, per il quale è più importante

la coesione delle unità che la loro forza numerica. La tabella di combattimento (CRT) dà come risultati soprattutto il Disordine e la Rotta, con l'intenzione di spingere il nemico ad una prematura uscita di mappa, finendo così per autoeliminarsi. Tutto il sistema di combattimento si adatta alla perfezione al periodo storico delle guerre della rivoluzione.

Le condizioni di vittoria sono obiettivi geografici (per gli Austriaci) oppure un punteggio ricavato dal totale delle unità eliminate dal gioco o finite in rotta. I Francesi possono ottenere una vittoria anticipata eliminando dal gioco 3 colonne Austriache, mentre gli imperiali possono vincere in anticipo se fanno uscire due colonne dal lato sud della mappa (verso Verona e Mantova). A Rivoli la situazione iniziale è stimolante. I Francesi sembrano avere il vantaggio di possedere 2

formazioni da battaglia ben collegate tra loro, mentre gli avversari, pur avendo 3 colonne in avvicinamento, hanno qualche difficoltà a coordinare l'attacco. Il giocatore francese, se coraggioso e... fortunato ai dadi, potrebbe anche vincere la battaglia nei primi due o tre turni (come era accaduto nel novembre 1796), spingendo gli Austriaci fuori dalla mappa a nord. Se invece gli Austriaci riescono a resistere qualche turno, l'arrivo delle colonne di Quosdanovich li renderà nettamente superiori di numero, costringendo Bonaparte ad una progressiva ritirata, lottando e rischiando un accerchiamento da parte della colonna Lusignan. Siamo certi, tuttavia, che

Bonaparte non si farà certo spaventare da qualche divisa croata in più, tanto più che la "sua preferita posizione centrale" qui è ben simulata.

Conoscendo le regole bene, Rivoli può essere concluso in 3 o 4 ore di gioco. La sua adattabilità al gioco solitario è buona e la battaglia simulata, già incerta ed appassionante storicamente parlando, sarà anche un divertente "thrilling".

Intervista a Frédéric Bey Ideatore del sistema JdG

L'amico Frédéric Bey (Fred) (speriamo che la foto sia quella giusta) ci ha gentilmente concesso un'intervista esclusiva sul suo sistema di gioco, che ormai è diventato leader nel settore, nonostante la concorrenza di Kevin Zucker (la cui scala di gioco tuttavia è abbastanza diversa, circa mezzo Km per esagono). Le sigle: NT (sta per NoTurkey) – FB (sta per Fred Bey).

NT: Anche se l'idea originale del sistema era il vecchio Glory (guerra civile americana) di Richard H. Berg, i primi giochi pubblicati furono francesi. Di chi è, dunque, la paternità delle regole JdG o T&G?

FB: "Nel momento in cui decisi di pubblicare una serie napoleonica per Vae Victis, avevo una scarsa esperienza del design dei giochi, che si limitava a Bellum Gallicum, progettato per Casus Belli nel 1992. Non sentendomi in grado di fare meglio del sistema "The Three Days of Waterloo" di Richard H. Berg, gli chiesi se mi autorizzava ad utilizzare il mio regolamento. Lui mi propose, invece, di lavorare insieme sul sistema di Glory, che stava per essere completato. Quindi, per questo motivo, io mi sento compartecipe della versione napoleonica di Glory, che allora si chiamava "Victory", per la creazione di "Jours de Gloire". Richard H. Berg è, quindi, il vero padre naturale della serie Jours de Gloire. È divertente notare come, Berg ed io, partendo dallo stesso materiale di base (Victory), arrivammo, alla fine del cammino della progettazione, a risultati sensibilmente diversi per Triumph & Glory e Jours de Gloire!

In tutta questa materia, a me sembra importante, c'è sempre stato il rispetto reciproco delle idee personali di uno e dell'altro. Richard Berg è l'inventore dei MA (markers d'attivazione o LIM) e dello spirito del sistema. Piuttosto di copiare le sue regole, io feci un contratto formale con lui. Ognuno di noi avrebbe portato a termine il proprio lavoro creativo, ciascuno alla sua maniera. E quel contratto aveva una valenza non solo di regola commerciale, ma soprattutto era un segno di ammirazione, riassunto in un concetto che dovrebbe essere più diffuso nel mondo dei giochi di



simulazione storici: il rispetto della proprietà intellettuale.”

NT: Quando Triumph & Glory uscì (nel 2000) fu accolto da una scarica di critiche. Come mai questo è potuto accadere, se il sistema era stato testato con i giochi di Vae Victis già pubblicati? Forse qualcuno negli USA aspettava con ansia di poter “sparare a zero” su Berg, considerato da molti presuntuoso e supponente, dato il tono di qualche sua Review sui giochi e parecchie stroncature?

FB: “Triumph & Glory e Jours de Gloire sono stati progettati e testati separatamente, dopo la partenza con le regole Glory/Victory. Tra il 1997 ed il 2000 non ci fu alcuno scambio d'informazioni tra noi. Tra l'altro sia Rivoli sia les Pyramides avevano ancora parecchi problemi, che noi sistemammo a partire da Zurich e Marengo, usciti dopo la presentazione della prima versione di Triumph & Glory. Berg, come tutti i designers prolifici e geniali è estremamente criticato. Anche se non tutto quello che ha fatto può dirsi perfetto, io sono del parere, che le critiche, che subisce, dipendono più da gelosie che da grandi difetti delle sue regole.”

NT: Come mai lo sviluppo delle regole dei due sistemi (JdG e T&G) oggi sembrano in qualche modo divergere? L'impressione è corretta?

FB: “Il sistema Jours de Gloire si è avvantaggiato grazie ai tests fatti nei tornei annuali detti “Trophée du Bicentenaire”. Dopo 10 anni, noi abbiamo giocato 1401 partite, durante le competizioni, con le regole Jours de Gloire, il che ha permesso di cancellare quasi tutti i punti oscuri delle regole. Triumph and Glory non ha mai beneficiato di questo « playtest » industriale.”

NT: Come mai il gioco celebrativo del Bicentenario 2003 è assente dal catalogo Vae Victis o Canons en Carton?

FB: “Ci siamo trovati a fare i conti con il periodo della pace di Amiens. Nel 1802, 1803 e 1804 non ci furono grandi battaglie. Pertanto abbiamo tappato i buchi progettando un'altra battaglia del 1800 (Montebello 1800), una battaglia pre Rivoli (Lonato 1796) e anticipato l'anniversario di Austerlitz (Austerlitz Sud 1805). Austerlitz, in particolare, è stato utilizzato due volte per il Trofeo del Bicentenario: una volta per la ricorrenza del 1804 ed un'altra per quello ufficiale del 1805, nel 2005.”

NT: Hai mai pensato di aggiungere le regole navali o gli sbarchi a JdG?

FB: “Finora ci sono solo dei counters che rappresentato alcuni vascelli (e la loro artiglieria) in tre dei nostri giochi: Pyramides 1798, con la flottiglia del Nilo; Zurich 1799, con la flottiglia che navigava sul lago e Castelnovo 1806, con due counters che rappresentano la flotta russa. Nelle regole speciali di Castelnovo potete leggere:

Regole specifiche per Castelnovo 1806

0.3 – Unità da combattimento

Flotta. I due counters « battelli » costituiscono parte della flotta russa dell'Adriatico. Questi due counters rappresentano vascelli da guerra ed hanno le stesse caratteristiche di unità d'artiglieria. Si possono schierare

NT: Pensi che il sistema dei markers d'attivazione (MA o LIM) di Berg abbia qualche pertinenza con la storia? O è solo divertente da giocare?

FB: “In effetti io non avrei mai pensato a questo per Jours de Gloire. Bisognerebbe interpretare il concetto astratto che è subordinato ai LIM (scomposizione della medesima fase temporale in successive frazioni di tempo), e comunque il sistema mi sembrava più realistico e più funzionale del classico IgoUgo.”

NT: Che fine ha fatto Marc Brandsma?

FB: “Ci siamo persi di vista dopo Marengo 1800 (nel 2000). Eravamo molto amici, ma la vita riserva spesso sorprese e inattesi contrasti. Le nostre storie si sono separate fondamentalmente per ragioni private. Io mi sono trovato davanti Marc Brandsma, per caso e per strada, a Parigi, nel 2006. Adesso lui lavora nel campo delle nuove tecnologie ed è il cofondatore di un sito Web Internet molto innovativo: NetVibes. Per quanto ne

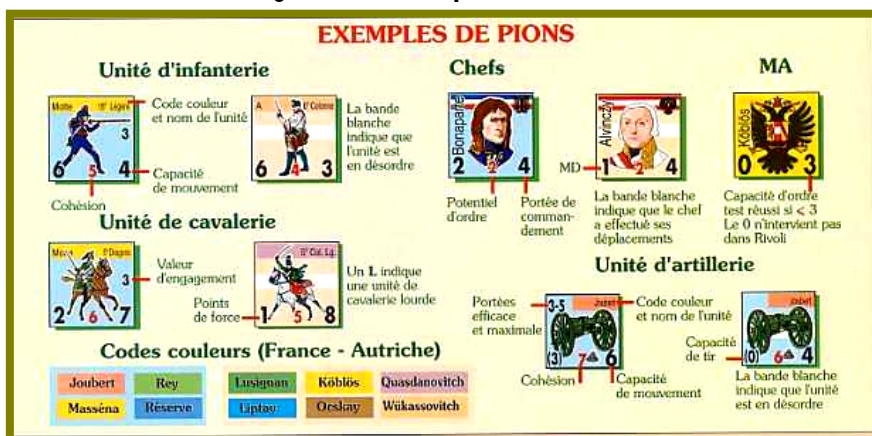
so, ha abbandonato il mondo dei giochi di simulazione. Adesso io lavoro stabilmente con Pascal Dasilva, che conobbi nel 1981 come Marc Brandsma; infatti eravamo tutti e tre nella stessa scuola, l'Istituto Commerciale di Rouen. Pascal è, prima di tutto, un grafico, e noi due siamo molto più complementari della vecchia coppia Bey / Brandsma. Pascal Dasilva adesso lavora, in pratica, per Histoire et Collections (Vae Victis), come direttore del Marketing. Per quanto mi riguarda io lavoro ancora in Banca, come direttore informatico...”

NT: E che fine ha fatto il gran papà francese dei wargames: Jean Jacques Petit?

FB: “Ho visto regolarmente Jean-Jacques Petit. Lui era il professore di musica (soffeggio) dei miei ragazzi. Lo scoprii per caso. Incredibile, no? Non ha più fatto giochi di simulazione dagli anni 80', per dedicarsi completamente ai tridimensionali (regolamenti per le Scaramucce, epoca XVIII secolo). La sua carriera è stata coronata dalla soddisfazione di diventare il direttore di un Conservatorio musicale.”

NT: Come mai la Francia è diventata la nazione leader europea dei wargames, mentre la Germania lo è per i boardgames?

FB: “La Francia dispone di una delle più vaste storie militari del mondo. Incomincia con le guerre Galliche, poi continua con le Crociate, la guerra dei Cent'Anni, Luigi XIV e Napoleone, sino ad arrivare all'Indocina. Noi abbiamo avuto dei Leader di risonanza



unicamente su esagoni di mare (blu) dove un esagono costa 2 PM. Non possono essere messi in stack. Essi possono lasciate volontariamente la mappa, attraverso un qualsiasi esagono del lato sud, senza essere considerati come eliminati; tuttavia, in questo caso, non possono più rientrare in mappa. Essi possono venire a contatto con unità nemiche senza alcun obbligo, dato che non esercitano alcuna ZOC sugli esagoni di mare, né proiettano alcuna ZOC su esagoni di terra.

Castelnovo è uscito assieme al modulo di Maida 1806. In questo gioco, a Maida, non ci sono counters per le navi britanniche, perché la carte è centrata su una zona interna, distante dal mare.”

NT: Pensi che JdG si adatti bene al periodo delle guerre repubblicane (dal 1792 sino al 1800) o pensi (come noi) che il sistema sia perfetto per le battaglie dell'Impero (soprattutto di taglia medio-piccola)?

FB: “Jours de Gloire ha tenuto bene “la rotta” del periodo rivoluzionario con le battaglie di Lonato, Rivoli, Pyramides e Zürich. Per quei giochi la scala era la demi-brigade. Per l'Impero, a parte Austerlitz che è stato progettato come monstergame (80 MA !!!), sono stato costretto a passare alla scala di brigata, volendo far pubblicare le battaglie su un solo numero di Vae Victis (infatti per Austerlitz ce ne sono voluti due). Tutte le piccole battaglie del periodo imperiale (Elchingen, Schönggraben e Maida) sono paragonabili, per regolamento e gioco, alle battaglie dell'epoca rivoluzionaria.”

mondiale: Giovanna d'Arco, Turenne, Napoléon !

De Gaulle scrisse che : «La France s'est faite à coup d'épée » (la Francia è stata creata a colpi di spada). È tutto vero, e il nostro patrimonio militare è fonte inesauribile per i giochi di simulazione. La Germania, dopo la Seconda Guerra Mondiale, ha sofferto di alcuni complessi nell'affrontare la storia. Non ama molto parlare del suo passato. Quindi è normale che il tedesco si rivolga soprattutto ai giochi da tavolo (Brettspiele. Ndt). Nonostante tutto, in Francia, numerose buon'anime denunciano i giochi di simulazione come frutto di malsani militaristi. Nessuna celebrazione ufficiale ha ricordato il Bicentenario di Austerlitz. Per fortuna qui esiste una rivista come Vae Victis, che porta lo standard delle "glorie di Francia", evitando che tutto cada irrimediabilmente nell'oblio.

L'Italia si trova in una posizione analoga a quella francese. Io trovo che da voi c'è molto dinamismo ed ho apprezzato il lavoro fatto, ad esempio, soprattutto, in All Lost Save Honour. Francia e Italia, inoltre, condividono le stesse passioni per le battaglie di Napoleone I e di Napoleone III, che ci accomunano. Io fatto i miei studi, alla Sorbona, sull'Impero Romano e non su Napoleone! L'Italia, a livello mondiale, è la nazione, Francia a parte, dove noi vendiamo più giochi Canons en Carton, superando gli USA (grande mercato) ed il Belgio (francofono). Io dico sempre che se mai dovessi lasciare la Francia, andrei a vivere in Italia. Il mio amico Riccardo Rinaldi mi ha fatto conoscere Mantova e visitare tutti i campi di battaglia della regione (Lonato, Castiglione, Solferino). Che bel paese!"

Come dire, Frédéric, ... grazie delle belle parole finali e un grosso "in bocca al lupo" per l'attività futura.

C.S.N.C il nostro FYEO

Se, per strada, guidiamo a destra, la colpa è di Napoleone. Prima dell'Empereur tutta l'Europa continentale teneva la sinistra sulle strade. Era una vecchia abitudine dei cavalieri erranti che volevano avere la destra libera, la parte dove tenevano la spada, per manovrare in caso d'attacco. Tra l'altro, nelle battaglie settecentesche, era sempre l'ala sinistra che sferrava il primo assalto. Ma Napoleone, giudicando l'usanza troppo "cristiana e monarchica", decise d'invertire l'ordine d'attacco, per sorprendere gli avversari. Solo la Gran Bretagna rimase fedele all'antica maniera di combattere per ali sinistre ... e ancor oggi guidano a sinistra!

HOHENLINDEN 1800

Designer: Laurent Garbe
Editore: Délires 1995

Una piccola casa francese, la Délires, dopo aver fatto Bouvines nel 1994, realizzava Hohenlinden 1800, disegnato da Laurent Garbe del Club ACPW. La confezione in cartone era artigianale, ma la qualità della grafica era più che passabile. La battaglia invernale di Hohenlinden (dicembre 1800) vide lo scontro tra l'armée di Moreau ed il celebre Arciduca Carlo d'Asburgo. La scala della mappa (82x59cm) era la classica di NLB (500 m per esagono), con game-turns di un'ora, per unità a livello di reggimento /battaglione.

Il libretto delle regole era costituito da una decina di pagine per un classico IGOUGO attivato spendendo punti iniziativa. La cosa era un po' complicata, dovendo gestire oltre 50 IP per armata; forse una suddivisione dei punti per sottounità avrebbe reso il sistema più fluido. Un'altra caratteristica, del tutto anacronistica per il tempo, era il vantaggio ottenuto creando dei gruppi da battaglia ad armi combinate (fanteria + cavalleria + artiglieria). Altra rottura di scatole era l'uso dei "pollard markers" per segnalare le perdite, numeri da porre sotto le unità ridotte, in grado di far lievitare il volume degli stacks e di ridurre la fluidità del gioco. Per il resto era un gioco semplice, una mappa e 200 pedine, con possibilità di solitario. Non ha lasciato grandi ricordi.

FLEURUS

Designer: Jean-Jacques Petit;
Editore: Jeux Descartes;
No.giocatori: 2-2,
Playing Time: 240 Minuti
Categoria: Napoleonico

In gioco di J-J Petit per la Descartes, che utilizzava il classico sistema di Napoleon Last Battles (NLB) - 500 m per hex di scala - unità a livello di brigata e turni di due ore ciascuno. Simulava la grande battaglia di Fleurus (26 giugno 1794) tra il generale Jourdan il feldmaresciallo di Sachsen-Coburg.

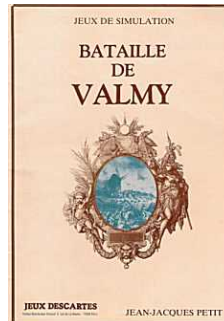
La bataille de VALMY

Designer: Jean-Jacques Petit
Editore: Jeux Descartes 1981
No.giocatori: 2 - 2 Playing Time: 180 Minuti
Categoria: Napoleonico

Anche questo gioco di Petit era una variante al modello NLB, con una bella mappa di 78 x 56 cm, molto colorata con le stesse tinte di Last Battles. La battaglia era lo scontro Franco-Prussiano all'inizio delle guerre della Rivoluzione il 20 settembre 1792.

La scala era di 400 m per hex e aveva counters stampati recto/verso a livello di reggimenti e battaglioni.

Rispetto al precedente le regole avevano un abbozzo di tattica di formazione, però molto semplice e senza il facing. Il libretto delle regole, 19 pagine, aveva un commento storico, l'ordine di battaglia, esempi di gioco e soltanto 8 pagine di regole. Nessuna regola, invece, tentava di simulare il celebre bombardamento francese e prussiano, che si spararono contro, come vascelli sul mare.



Simulazioni operative su

MARENGO (giugno 1800)

Il periodo repubblicano qui è già quasi terminato. Bonaparte è diventato Primo Console e la Francia ha un nuovo esercito fatto per metà di veterani e per il resto di coscritti reclutati con la legge Jourdan.

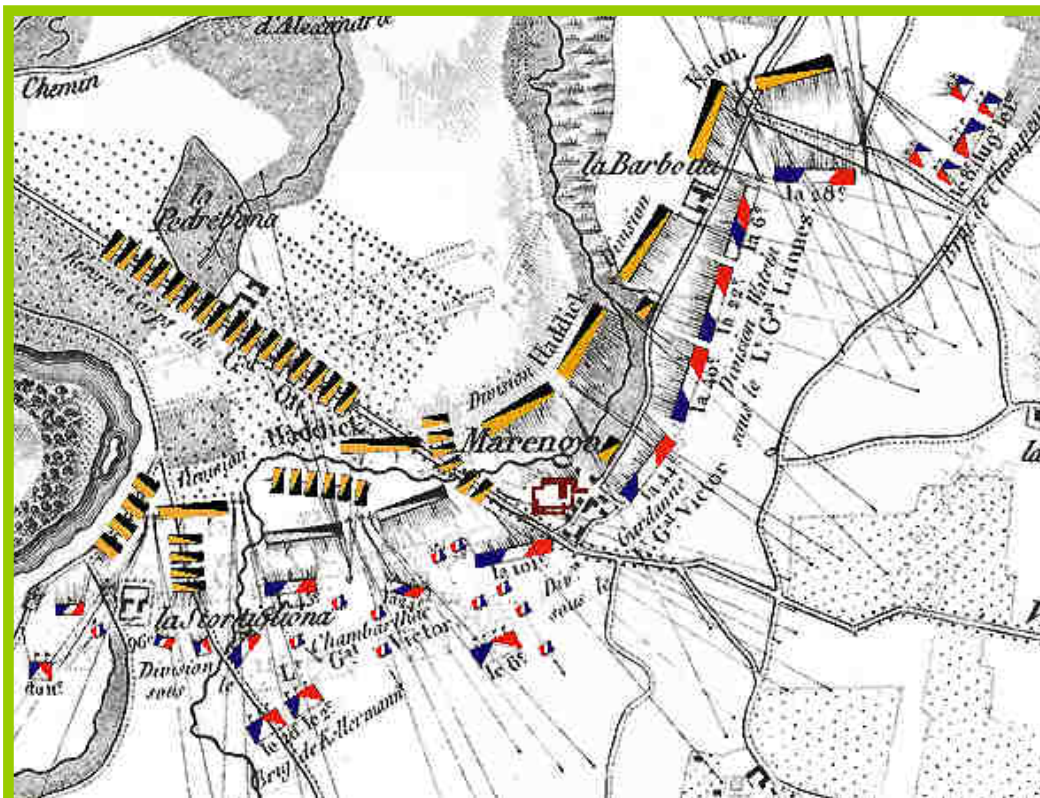
Tutte le avversità del 1799 sembrano ormai un lontano ricordo e, nell'800, le armate tricolori inizieranno nuovamente le proprie marce trionfali.

Eppure l'anno non si era aperto in modo incoraggiante: Genova, devastata dalla fame e dalle epidemie, era sotto assedio; le armate francesi erano in fase di ricostruzione dopo il precedente annus horribilis. Il Console Bonaparte, tornato dall'Egitto, aveva raccolto una armata di Riserva e con essa partiva alla riconquista dell'Italia.

Valicate le Alpi tra le nevi, aperto un pas-saggio in Val d'Aosta, Napoleone non affrontava subito gli eterni nemici Austriaci, ma li aggirava, ne bloccava le retrovie ed i passaggi al Tirolo, spingendoli in direzione di quella Genova, che per mesi avevano tentato di prendere.

E finalmente, a giugno, il Console portava le sue armate là dove Moreau aveva fallito l'anno prima, Alessandria o, meglio, la piana del Tanaro ... Marengo.





Grandpa' Marengo

Napoleon in Italy
14 June 1800

Designer: David C. Isby
Editore: SPI (Simulations Publications Inc.)
1975
No. giocatori: 2 - 2
Playing Time: 120 Minuti
Categoria: Napoleonico

Era uno dei quattro giochi del quadrigame SPI "Napoleon At War" un sistema IgoUgo con zone di controllo rigide. Le regole erano solo 4 pagine più una di regole specifiche. "Marengo" diceva la presentazione "è una simulazione a livello operativo della battaglia tra l'armata francese di Napoleone e l'armata austriaca di Mélas, il 14 giugno 1800, in Piemonte. Fu una delle vittorie più importanti di Napoleone, decisa dall'arrivo pomeridiano dei rinforzi che tolsero a Mélas il successo che aveva guadagnato al mattino e che pensava fosse definitivo."

La complessità rasentava i minimi storici ... la sua assenza era la principale caratteristica di quel progetto. La scala era banale, un counter per ogni 1000 uomini, un esagono variava tra 1/2 e 1/4 di miglio (erano quattro mappe diverse) ed un turno era circa 1 ora e mezza. Tutto lo spirito delle grandi battaglie napoleoniche era ridotto ad un meccanismo infantile dove prima si risolvevano i singoli combattimenti (tentando sempre le avanzate dopo il combattimento per circondare il nemico) e poi si valutava dove muovere per fare altre scaramucce. Era un sistema che divertiva i

neofiti, ma che era abbandonato presto dai giocatori più esperti, in quanto idiota. Il perpetuarsi poi di facili giochini sulle battaglie napoleoniche era anche causato da una lettura errata delle statistiche provenienti dai feed-back della rivista Strategy&Tactics. Da questa si estrapolava che "i giocatori che amano i giochi complessi non amano i napoleonici" ... e si continuava a pubblicare grandi defecate per chi amava i napoleonici. In realtà il giudizio dei feed-back, probabilmente arrivava con il metro di quanto pubblicato sino ad allora e andava correttamente letto così "i giocatori che amano i giochi complessi non amano le boiate fatte dalla SPI sinora" ... ciò non significava che le battaglie di Napoleone fossero "boring". Se in quel periodo la SPI avesse prodotto Wellington's Victory, probabilmente sarebbe rimasta molto sorpresa.

Quanto all'accuratezza storica, Marengo, era senza dubbio il più debole del quadrigame. La vera battaglia era stata, al tempo, una incredibile sequela di improvvisazioni, con Bonaparte sorpreso dall'attacco austriaco del mattino. Grazie anche al povero Desaix e alla brigata di cavalleria di Kellermann, il Console riguadagnava il controllo nel tardo pomeriggio. Tutto questo era ulteriormente riassunto in un

paio di regole speciali: una che impediva ai Francesi di attaccare qualsiasi cosa si muovesse nel primo turno; l'altra che raddoppiava la forza attaccante francese per tre turni (scelti a piacere del giocatore francese) della fase finale del gioco. Beh le due regolette potevano in effetti portare ad una altalena dell'iniziativa, ma non bastava. Era meglio affidare la linea difensiva al Tanaro, che alle regolette ed al tiro con i dadi. Marengo infine era uno di quei giochi che potrebbero essere definiti ad "apertura obbligata", in quanto le prime mosse e la creazione dei primi stack da battaglia tendevano a ripetersi sempre uguali, evolvendo in maniere diverse, soltanto quando i risultati di dado fossero i più divergenti possibile. Un classico esempio di apertura "obbligata" era les Quatre Bras (NLB della SPI) dove l'attacco combinato francese del primo turno doveva sempre essere tentato.

Il Vincitore della sezione
tattico/operativa è:

Jours de Gloire

Il sistema che meglio si adatta
Alle guerre della Rivoluzione

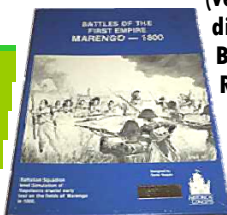
C.S.N.C il nostro FYE O

I Francesi avevano un fucile, il modello 1777, lungo 1 metro e 529 cm, che pesava 4,400 kg. Il tiro era preciso sino a 150 m, efficace fino a 200, 250 metri. Per distanze superiori non garantiva nessuna efficacia. Per la cadenza, era considerato ottimo tirare quattro palle in tre minuti.



Battles of the First Empire Marengo

Designer: David Naquin
Editore: Historical Concepts 1984
No. giocatori: 2 – 2
Playing Time: 4 Minuti
Categoria: Napoleonico



L'unica curiosità del sistema della HC è la scala del gioco (bat-taglione/squadrona cavalleria) ed il fatto che Marengo sia definita una battaglia del Primo Impero.

Marengo Napoleon's Battles

Designer: S. Craig Taylor - Robert Coggins
Editore: Avalon Hill 1989
No. giocatori: 2 – 10
Playing Time: 360 Minuti
Categoria: Wargame Napoleonico Miniature

Citiamo questo antico sistema della Avalon Hill anche se non si tratta di un vero e proprio wargame. Infatti era un tentativo di giocare con le regole per le miniature con i counters al posto dei soldatini. Ma senza l'appeal di questi ultimi, la cosa non ebbe molti seguaci.

La bataille de Marengo

Designer: Marc Brandsma
Editore: Casus Belli n. 7 Special Issue 1993
No. giocatori: 2
Playing Time: 180 Minuti
Categoria: Napoleonico

Marc Brandsma, citato nell'intervista a Fred Bey, nel 1993 pubblicava questa rievocazione della battaglia di Marengo.



Di fatto era una semplice variante di Napoleon's Last Battles, con qualche regola opzionale per il facing, che simulava l'evento del 14 giugno 1800. La mappa era molto carina, una 39x30 cm con 70 counters, da montare come un DTP. Il libretto delle regole in Francese aveva 6 pagine. Fu pubblicato in un numero speciale di Casus Belli, lo Hors-Série n. 7 (Aprile 1993).

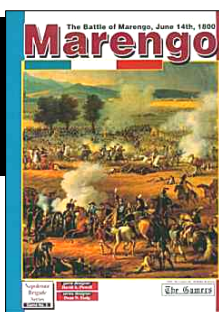
I counter erano anche leggermente più grandi degli esagoni di mappa, complicando la fluidità del gioco. All'epoca la mappa era sicuramente la più bella su Marengo ... molto più dettagliata delle precedenti

edizioni sul tema. Provando il sistema, ci si accorgeva che non differiva molto da NFB (vedi sopra) – ma con una significativa differenza: la CRT progettata da Marc Brandsma era fatta tutta di Ritirate e Rotte. Nessun morto!

Le unità potevano essere eliminate (prese prigioniere) soltanto in caso di ritirata impossibile (vie di fuga bloccate da ZoC nemiche). Era un interessante contestazione della CRT di Jo Miranda nel suo "Turkey Marengo". Tutti e due i giochi erano curiosamente simili (ad esempio non ammettevano rifiuti del combattimento da parte della cavalleria, anche se Brandsma faceva fare qualcosa in più a Dragoni e cavalleria pesante). Altrettanto curiosamente si proponeva l'atteggiamento della rivista della Jeux Descartes, teso a non "irritare" troppo i propri abbonati. Infatti, nell'editoriale, Laurent Henninger, precisava che la pubblicazione del gioco era stata una sorta di azzardo, dal momento che Casus Belli considerava il wargaming come la parte debole dell'hobby, inteso come Miniatures games ed RPG. Vae Victis li avrebbe clamorosamente smentiti, costringendo la storica rivista apripista francese a dedicarsi a Dunegeons & Dragons e all'Appel de Chtulu.

MARENGO The Gamers

Designer: Dean Essig - David A. Powell
Series Design: Dean N. Essig
Napoleonic Concepts: David A. Powell
NBS 3.0 Design & Progetto: Elias Nord-ling & Anders Fager
Editore: The Gamers 1995
No. giocatori: 1 - 2
Playing Time: 3 Minuti
Categoria: Napoleonico



Marengo fu il secondo gioco della serie The Gamer's Napoleonic Brigade, con 280 counters ed una mappa bella e molto colorata, 22 x 34". Particolare curioso: il gioco aveva il Counter della Guardia Consolare. Il turno di gioco rappresenta mezz'ora di tempo reale e un esagono vale circa 200 yarde. La serie aveva (ed ha) il suo punto caratteristico nella gestione

del Comando, che è anche il suo punto più debole. Marengo, nel 1995 fu nominato per le Charles S. Roberts awards per il migliore Pre-World-War-II wargame. Il sistema oggi è stato tramandato direttamente alla Multiman Publishing. Le regole, che avevano la pretesa di essere lo Stato dell'Arte della simulazione a livello di brigata/reggimento, sia per il napoleonico, sia per la guerra civile americana (CWBS), enfatizzava l'uso di ordini scritti nella gestione e nel controllo del comando. Ciò conferiva, inizialmente, un grado elevato di complessità, tale da scoraggiare i neofiti. Adesso, con la terza riscrittura del regolamento nella nuova versione (passato dalla versione 2.1 del 1999 alla NBS 3.0 del 2006 v.71), le cose sono decisamente migliorate. Purtroppo nel momento in cui le regole riscuotivano, moriva la casa madre The Gamers...amen!

La seconda versione del regolamento era stata redatta dopo l'analisi delle domande/risposte collegate ad Austerlitz (1993). I temi erano vari e molteplici. Si partiva, quasi obbligatoriamente, dalle prime regole (molto contorte) sulle cariche e controcariche di cavalleria, giudicate da tutti ingombranti ed inusabili, si passava attraverso alcuni che suggerivano un maggiore dettaglio nelle unità di cavalleria (differenziazione tra cavalleria leggera e pesante) e si arrivava al dispersivo metodo di combattimento. Il combattimento di fucileria, ad esempio, poteva essere molto semplificato, dato che il regolamento era afflitto da eccessiva verbosità e dato che numerose procedure potevano essere cancellate dal gioco. E ancora non si sapeva da dove iniziare per riformare al meglio il sistema.

Curiosamente, il Comando, pur se complesso, sembrava funzionare. Si faceva più o meno così: il comandante d'armata utilizzava i suoi Command Points per attivare alcuni ordini; il giocatore scriveva gli ordini su foglietti di carta e li copiava sul Registro degli ordini (una sana burocrazia austriaca); i foglietti impiegavano un certo tempo per arrivare agli HQ dei Corpi. Al loro arrivo il giocatore eseguiva un check per vedere se venivano accettati (!??). Mi spiego: gli ordini potevano essere accettati così com'erano scritti, ritardati o distorti nei loro contenuti.

Una volta accettati, gli ordini dovevano essere eseguiti, con tutta la buona fede possibile, anche se le condizioni del gioco erano, nel frattempo, mutate. Tuttavia a livello di Corpo o Divisione, i leaders potevano, facendo un check della pro-



pria iniziativa, auto ordinarsi qualche mano-vra, ma l'abuso dell'iniziativa era scoraggiato dalla possibilità di andare incontro a qualche disastro ("loose cannon" rule). In definitiva l'NBS non ha avuto grandi masse di seguaci, mantenendo una certa diffidenza da parte dei giocatori. Sicuramente il sistema NON è adatto alla simulazione delle guerre della Rivoluzione, dove il concetto di Comando era ben diverso da quello espresso da Essig. L'NBS, nel 2006, ha partorito un interessante figlio, del tutto gratis (scaricabile dal Web).

L'arte del Comando nelle guerre della Rivoluzione francese

L'arte militare conobbe un importante sviluppo con le guerre della Rivoluzione francese. Dopo che la Révolution aveva permesso alla Francia di riorganizzare l'esercito sul principio dell'Egalité, consentendo la condivisione dei destini e degli onori militari anche a chi non era nobile per natali, la strategia e la tattica si evolsero, quasi naturalmente. Di fronte a questa sfida, alcuni paesi tardarono ad aggiornare le proprie istituzioni militari; fra questi, il caso austriaco è uno dei più chiari, caratterizzandosi per l'estrema difficoltà ad allontanarsi dal modello settecentesco. Napoleone ebbe a dire che Vienna era sempre in ritardo di un anno, di un'armata e di... un'idea. Nel decennio rivoluzionario, tuttavia, il confine tra vecchio e nuovo modo di combattere era ancora molto sottile.

Nel "Secolo dei Lumi" i sovrani, una volta mobilitate le Armate, le ripartivano (divisioni) tra i Luogotenenti ai quali erano affidati gli ordini "di campagna". L'unità fondamentale del periodo era il reggimento, di proprietà di un nobile, chiamato Inhaber (proprietario) e da questi organizzato e mantenuto: il comando effettivo sul campo era tuttavia spesso delegato ad un colonnello. Non furono rari i casi in cui un reggimento girò le spalle al campo di battaglia solo perché il proprietario non gradiva ordini superiori che potessero mettere in pericolo la sua "azienda". Ad un certo punto si tentò di risolvere il problema creando unità intermedie tra divisioni e reggimenti, che potessero limitare la libera iniziativa dei colonnelli o dei proprietari, raggruppando due o più reggimenti e che meglio trasmettevano la catena del comando dagli organi superiori: le brigate. L'evoluzione del sistema raggiunse anche epiloghi grotteschi. Si assisteva al moltiplicarsi delle brigate che spesso finivano per essere formate da un solo reggimento e con al comando un brigadiere che altri non era se non lo stesso colonnello dell'unico reggimento presente.

Per quanto riguarda l'esercito francese, nel quale pure avvennero grandi fenomeni di rottura col passato (si pensi solo all'Amalgama), assistiamo anche all'introduzione di nuovi termini, senza che tuttavia sempre vi sia stata un reale cambiamento nell'organizzazione militare. Il reggimento, odiato simbolo del potere feudale, divenne la mezza-brigata (*Demi-Brigade*) ed il colonnello divenne semplicemente il *Chef de brigade* (e non *Chef de demi-brigade*, come forse ci saremmo aspettati), ma non per questo vi fu una reale intenzione o volontà di conferire una nuova dignità ed un nuovo ruolo all'unità detta "brigata". La grande unità militare francese rimase l'*Armée*: anche qui, non pensiamo ad un esercito "unico"; in realtà durante le guerre della Rivoluzione operarono contemporaneamente fino ad 11 armate contemporaneamente! L'unità di manovra fondamentale rimase la divisione, dotata di tutti i servizi logistici e di tutti i materiali atti a renderla indipendente durante le varie situazioni belliche: essa aveva così un proprio Stato Maggiore, proprie unità di zappatori, pontieri, artiglieria, qualcosa che assomigliava alla Sanità, il Commissariato ecc., propri quartiermestri che si occupavano dell'approvvigionamento e dell'amministrazione, propri ufficiali subalterni (*généraux de brigade*), i futuri "apprendisti" generali (*adjutants-généraux*) assieme ad una discreta squadra di staffette, addetti militari e ufficiali di collegamento (*Aides de camp*).

Al suo comando c'era un *Général-de-division*, grado che poteva essere conferito anche "a titre provisoire". La denominazione delle divisioni poteva essere fissa (ovviamente anche numerica; es. 2ª divisione dell'Armata X), oppure poteva assumere nomi temporanei tratti dalle particolari situazioni, con coloriture geografiche (*Division du Tyrol*) o tattiche (*Division de droite*), ma più spesso prendevano il nome del generale che le comandava (*Division Masséna*). Il generale divisionario prima della battaglia o della campagna riuniva il suo Staff nel consiglio di guerra, distribuiva i comandi subalterni assegnando battaglioni e demi-brigades, dava disposizioni per cavalleria e artiglieria e spesso tutto rimaneva in ambito verbale. Conseguenza: le Brigate erano entità militari del tutto "volatili", possedevano soltanto una dimensione tattica ed erano suscettibili di cambiare la propria composizione interna, nonché il comandante, in modo assai repentino.

Enrico Acerbi

Montebello The Gamers

Designer: François Vander Meulen
Editore: The Gamers - Multi-Man Publishing (MMP) 2006
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 120 Minuti
Categoria: Napoleonico

Montebello è un gioco completo "free", cioè gratis, creato per fungere da introduzione alle nuove regole NBS (Napoleonic Brigade Series). Ha pochi counters e l'intera partita non dura più di due ore. Ovviamente evoca la battaglia di Montebello/Casteggio, 9 giugno 1800, ed è scaricabile al seguente indirizzo web:

<http://www.gamersarchive.net/theGamers/archive/montebello.htm>

L'ordine di battaglia è abbastanza uniforme: gli Austriaci hanno tre divisioni, due grande ed una piccola, senza nessuna struttura di Corpo, proprio come per Marengo della stessa casa. I Francesi hanno un'eccellente divisione (Chambarlhac's division), 1 divisione di medio valore (Watrin), e qualche brigata indipendente. La catena di comando Francese è abbastanza singolare (invece era molto comune nelle guerre rivoluzionarie. NdT) poiché Lannes è considerato come un comandante di Corpo (L Corps HQ) e funziona come un HQ d'armata (Army HQ). I Francesi dispongono di 4 diversi comandi: il V Corpo, la divisione Watrin, la 28ª brigata (demi-brigade, ovvero reggimenti. NdT) e la 12ª brigata. La batteria di cannoni, L Corps, è considerata in comando sia se si piazza entro 4 esagoni da Watrin sia che si posizioni entro 8 esagoni dall'L Corps (i comandi possono alternare senza necessità di ulteriori ordini). I Francesi hanno pochi



cannoni e nessuno dei due avversari possiede gran che di cavalleria. Il vantaggio

numerico è austriaco, e l'imperiale dispone di qualche pezzo d'artiglieria utile, ma i Francesi hanno unità qualitativamente superiori. Ambedue gli avversari dispongono delle proprie forze solo nel momento in cui esse fanno il loro ingresso sulla mappa. Questa "suspence", in effetti, è il bello del gioco; più che una battaglia, un combattimento d'incontro per colonne.

Ma, per un miglior trattamento della battaglia, si consiglia il Montebello di Canons en Cartons (dove almeno si devono costruire solo i counters e non anche la mappa)..

Una vera novità Bonaparte at Marengo

Designer: Bowen Simmons

Editore: Simmons Games 2005

No.giocatori: 2 - 2

Playing Time: 120 Minuti

Categoria: Napoleonico

Sistema: Action Point Allowance System -

Area Movement - Secret Unit Deployment

Vincitore: 2005 Charles S. Roberts Award

per il miglior Pre-World War II Boardgame

Nomina: 2005 Charles S. Roberts Award per

Outstanding Achievement (James F.

Dunnigan Award)

Finalista: 2006 International Gamers

Award, Categoria Historical Simulations

Nomina: 2006 Games Magazine Best

Historical Simulation

Nomina: 2006 Golden Geek Award for Best

Wargame



Chi avrebbe mai pensato, nel terzo millennio, che si sarebbe finito per giocare con i legnetti al posto dei gloriosi counters?

Merito di Bowen Simmons (il

cui sito, tra l'altro, merita una visita approfondita, per la notevole ricerca storica alla base del sistema). Vedere per credere.

www.simmonsgames.com

Lo spirito del suo design, fortemente "miniaturogenico", ha colto una delle fondamentali peculiarità di molte battaglie repubblicane: l'assenza del facing (almeno come inteso in tutti i giochi sinora descritti). In particolare i teatri di guerra italiani (chi li ha visitati se ne rende conto ancor oggi) erano caratterizzati da un terreno, che difficilmente poteva dirsi CLEAR. Aree coltivate, vigneti (tanti), rogge, fossi e canali intersecavano i pochi campi d'erba, tenuti a foraggio (forse i cavalli di Zucker

mangiavano le foglie di vite). Di qui la NON necessità di utilizzare esagoni regolari, a meno che non si disponesse di veri e propri "stadi da battaglia" dove schierare le truppe sull'erba (es. Rivoli, il Mincio e Novi).

Le unità potevano essere schierate in linea soltanto fronte a due o tre posizioni, spesso seguendo il decorso delle rogge da irrigazione, la "cavalleria, più che d'utilità, era d'impaccio" per dirla con un cronista dell'epoca, l'artiglieria doveva per forza appoggiarsi a viottoli, sentieri e villaggi. Questi concetti sono tutti stati tradotti da Simmons nella sua bellissima

mappa di Bonaparte a Marengo. Chiaramente il gioco colpisce, alle prime occhiate, per la sua "diversità"; questo genera parecchia diffidenza nei wargamers abituati ai counters. Questo Marengo è un "block" game, un gioco a legnetti.

I "Block games" hanno avuto di recente una fase di rinascita, dopo alcuni sconcertanti aborti della Columbia Games (essa stessa ha migliorato la qualità). Il loro vantaggio, le dimensioni maggiori, permettono un maggiore controllo del gioco ed una più rapida ricerca delle unità in mappa. Hanno anche il vantaggio ulteriore della tridimensionalità, il che permette di nascondere il lato "informazioni" all'avversario e di rivelarlo solo quando necessario. In Bonaparte at Marengo, i legnetti sono lunghi e sottili per indicarne la posizione spaziale in mappa. Invece di esagoni, essi occupano aree. Possono essere semplicemente dentro un'area (disporli al centro dello spazio) o possono difenderne un lato (disporli lungo una delle linee traccia dello spazio stesso, lungo uno dei lati irregolari). Questi ultimi sono da considerarsi anche in grado di minacciare il lato di fronte dello spazio adiacente.

Il gioco presenta anche un particolare tipo di ZoC detto "straight-forward area control", ovvero il controllo dello spazio occupato soltanto. Significa che non si possono fare stacks (a meno che non vogliate giocare a Shanghai) se non durante i combattimenti. [L'artiglieria ha un effetto trascurabile. Ogni armata possiede un'unità cannoni di scarso impatto]. Straight-forward significa che per giocare a Marengo dovrete soltanto pensare a muovere e combattere, senza far fronte a problemi logistici. Il design è talmente diverso ed innovativo che necessita estrema attenzione nei dettagli di schieramento. C'è il rischio che, una volta imparato bene come occupare la mappa, si perda la visione

generale della strategia utile alla vittoria, come spesso avviene per le miniature.

Il lato debole del sistema sembra essere il combattimento. Sono state tentate, qui, alcune innovazioni, per restare più aderenti



al periodo storico, ma il risultato finale è poco divertente; talora non lascia nemmeno spazio all'intuizione delle norme. Se possedete un grande vantaggio numerico dovrebbe essere abbastanza scontato il travolgimento di una posizione debolmente difesa. Prima dovrete minacciare la posizione schierando la truppa sul lato da attaccare, utilizzando la vostra migliore unità (contro la migliore unità nemica); poi andrete a confrontare il risultato. Contrariamente a quanto di più ovvio, anche le postazioni molto deboli presenteranno tenaci resistenze, perdendo terreno e forza solo gradualmente. Un sistema poco appagante per chi vuol vedere unità in rotta e catoste di feriti. La mappa poi complica ancor di più le cose, con i suoi simboletti indicanti come il terreno influisce sul combattimento, non il terreno dello spazio aggredito, ma quello attraversato sul lato attaccato. Non è una cattiva idea in assoluto, ma incasina parecchio la vita e forse l'applicazione di una classica vecchia TEC avrebbe maggiormente giovato allo scorrere del gioco. La mappa, molto bella, però è abbastanza monotona (nel senso che ha un solo tono di colore) ed ha i simboletti stampati proprio sotto alle unità che muovete – per farla breve si deve continuamente alzare i legnetti per vedere cosa c'è sotto. Senza contare che molte pedine letteralmente non ci stanno negli spazi che occupano, generando una visione d'insieme poco estetica (tra l'altro, sempre estetizzando, l'uso del colore rosso, generalmente britannico, non rende giustizia alle K.k. Truppen. Sembra scelto per non dover ripitturare il legname volendo far seguire l'ovvio Waterloo a questo Marengo. Prima, però, faranno l'altrettanto ovvio Austerlitz, così tanto per usare i legnetti verdi, i Russi).

Il gioco, una volta vinto l'impatto visivo, si

dimostra molto (troppo) semplice ed è tagliato a misura di chi vuole passare un pomeriggio a valutare le varianti tattiche di una mossa rispetto all'altra. Manca del feeling di battaglia pu rappresentando molto bene alcuni concetti della tattica pre-imperiale. Alla fine, essendo molto bilanciato, può pur riuscire divertente. Personalmente preferisco i counters ... magari già montati e, ove possibile, con le quattro "orecchie" smussate al taglianghie.

Gran finale tattico SIMTAC Bonanza La Révolution d'ailleurs à la Ed Wimple la Bataille de ...

RIVOLI 1797

Designer: Jose Luis Arcon Dominguez
Editore: Simulations Tacticals (SIMTAC)
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 240 Minuti
Categoria: Napoleonico

Il gioco fa parte della serie SimTac "Battles of the Revolution and the Empire", presenta un livello di battaglione/reggimento e contiene 648 counters, una mappa 38" x 27", 3 libretti di regole, Aid Charts e Tabelle, 2 dadi a dieci facce.

La serie è Spagnola ed è stata progettata per rispondere alle richieste dei molti appassionati del tattico napoleonico, quando le ristampe Clash of Arms sembravano essere in fase di stanca. Presenta due libretti darsi di regole, uno dei quali più complesso ed avanzato, così accontentando anche chi non vuole dedicare troppo tempo allo studio dei dettagli tattici. Le regole SIMTAC ottennero molte lodi per la chiarezza e per la presentazione professionale. In realtà erano nate per chiarire e rendere meno intricate le regole de La Bataille System (ex Marschall Ent. Ora Clash of Arms). In effetti sono assai chiare. Il

libretto, che chiama il regolamento come Shadow of the Eagle, è facile da leggere e da interpretare. Le regole della serie La Bataille hanno avuto sinora talmente tante riedizioni e versioni, sia ufficiali sia fatte in casa, che ci vuole tempo, tra giocatori, per decidere con quali giocare. Ognuno ha i suoi pallini. Il loro maggiore problema è che, con il passare degli anni, il livello di complessità è aumentato sino a raggiungere la V3.

Per Rivoli va detto innanzitutto che il gioco si avvale di una profonda ricerca storica su fonti prevalentemente austriache e con il concorso di un lavoro inedito del Maggiore Herbert Zima, noto storico militare. Lo stesso designer José Luis Arcon è un famoso storico della guerra d'Indipendenza spagnola. La grafica colpisce subito per la bellezza dei counters, molto superiori a quelli della CoA, anche se non è tutto oro ciò che luccica: le scritte sul retro, infatti, sono talmente infime da rendere necessaria una lente per ingrandirle. I counters rappresentano le divise dell'epoca; anche qui la ricerca storica è stata approfondita.

La mappa. Si nota come la mappa sia stata tratta da un originale, forse, del XVII secolo. Infatti parecchi toponimi sono errati (Trombalore per Trambasore, Zuanne per Zuane ecc.). La nota stonata è proprio Rivoli, qui detto Veronese, aggettivo comparso dopo l'Unità d'Italia per distinguerlo da Rivoli Reale o Torinese. All'epoca, tra l'altro, Rivoli molto probabilmente era parte del territorio Garda lombardo. Altro toponimo grottesco è la contrade delle Sarpelle, qui rinominata Serpalle ... forse un baronetto inglese dotato di attributi. Il disegno bucolico dell'insieme, poi, è molto carino, ma non rende assolutamente l'asprezza del terreno né gli strapiombi sulla Val d'Adige. Non esisteva, inoltre, alcun ponticello sull'Adige vicino a Ceraino (Mulino), se mai forse quello era il pontone gettato da Vukassovich a metà battaglia.

Le regole. Rivoli possiede un libretto di regole semplici ed uno avanzato (la 2a edizione delle regole per le Battaglie della guerra Peninsulare). Sulla loro chiarezza abbiamo già detto. Va aggiunto che il terzo libretto, le regole speciali per Rivoli, adatta ulteriormente il sistema al modo di combattere nel periodo rivoluzionario. Gli HQ sono solo divisionali (quelli Austriaci si chiamano Kolonnen) e non esistono brigate che non abbiano costituzione variabile. Le unità di cavalleria austriache sono qui rappresentate da divisioni di due squadroni e non dal counter di reggimento, come

avveniva in realtà; i Pionieri austriaci sono qui collegati all'artiglieria e ne aumentano l'efficienza, come storicamente avvenne; ci sono i pontonieri di Vukassovich, le trincee fisse della Dogana e gli HQ francesi collegati alle postazioni fortificate (tipo San Marco). Infine, per chi ama il dettaglio tattico, il gioco è imperdibile!



ALEXANDRIA 1801

Designer: Jose Luis Arcon Dominguez
Editore: Simulations Tacticals (SIMTAC)
No.giocatori: 2 - 2
Playing Time: 240 Minuti
Categoria: Napoleonico

Alexandria, 1801 è il primo tentativo SimTac per la serie citata, "Battles of the Revolution & the Empire", quasi stessa scala di Rivoli, (battaglione, squadrone, batteria) e complessità medio/bassa. Nella scatola troverete due battaglie: Mandara, combattuta il 13 marzo, e Canope, combattuta il 21 marzo 1801 tra l'armée d'Orient francese e la forza d'invasione britannica, al comando di Sir Ralph Abercromby. Le regole base di questo gioco sono le più semplici in assoluto del Sistema e le più rapide da imparare. Le regole delle "Battles of the Peninsular War" già sono più complesse e dettagliate, anche se, a scelta, si potranno giocare tutti i giochi SimTac con le regole preferite. Possedendo Los Arapiles o Saguntum si potrà usare il loro regolamento. La scatola contiene:

- una mappa montata su cartone 24" x 20"
- 216 counters
- 1 libretto regole base e uno regole speciali.
- due ordini di battaglia, la player-aid card, la tabella del morale level.
- due dadi a dieci facce.

