



NO TURKEYS

1

Feb. 2008

COMPLETE GAME INSIDE

AN III - N. 1

FEBBRAIO 2008

Nota: No Turkey's (niente tacchini!) è un modo di dire statunitense come No Bozos! Il suo significato è più o meno "niente schizzate!" intesa come Simulazioni noiose o ingiocabili.

VALCON 2008



Analisi
new game

DOSSIER
Report

The Master
Gamette

Brusati's
Strafexpedition

la Grande Guerra sui tavoli
Great War in Europe

Dean Essig History

Caldiero 1796



EUROPA Simulazioni

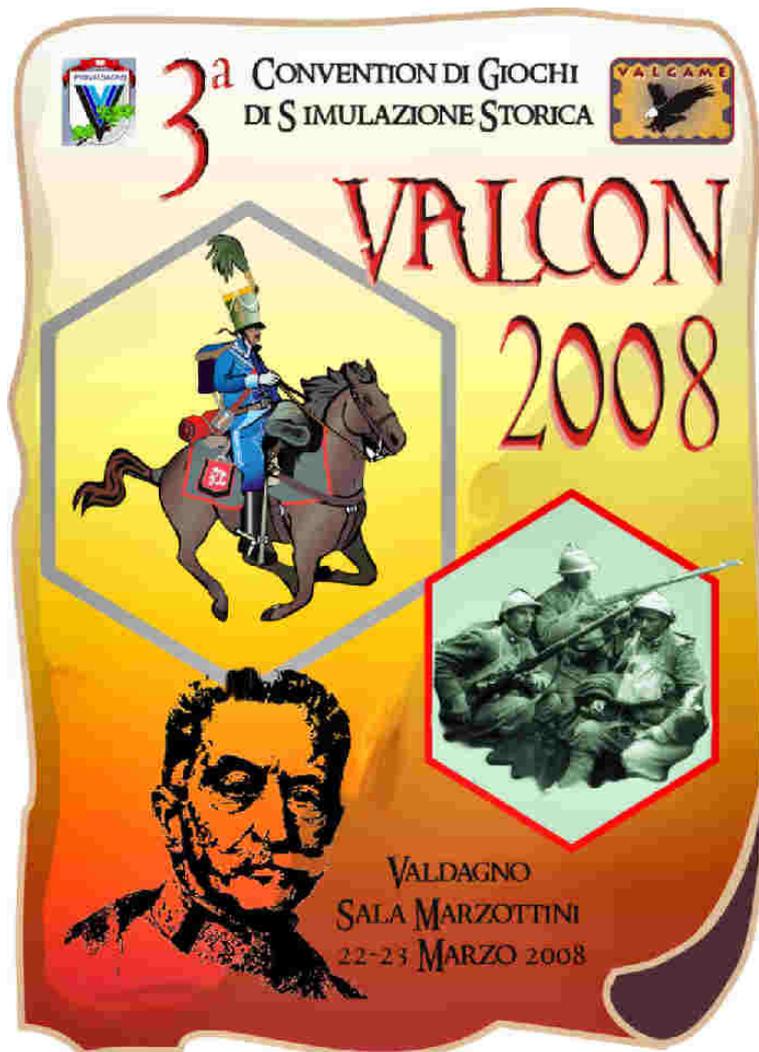
STRAFEXPEDITION



IL CIRCOLO CULTURALE - SIMULAZIONI STORICHE

VI DÀ APPUNTAMENTO ALLA

VALCON 2008

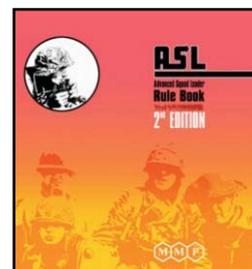


Valdagno - Sala Marzottini
22-23 MARZO 2008

QUEST'ANNO LA VALCON E' LIETA DI OSPITARE

SPAZIO ASL

(Advanced Squad Leader)



PROGRAMMA DELLA MANIFESTAZIONE

VENERDÌ 14 MARZO 2008

ore 20.30	Inaugurazione della Convention
ore 21.00	Inizio attività preparatoria Proiezione del film francese sulla Grande Guerra, "Le Pantalon"
ore 23.00	Chiusura

SABATO 15 MARZO 2008

ore 08.00	Apertura della manifestazione – free gaming
ore 10.30	Presentazione gioco "Strafexpedition" – Andrea B.
ore 16.30	Spazio ASL Italia – intervento di Paolo Cariolato
ore 17.00	"La bataille" – intervento di Luca Abbati
ore 20.00	Cena amichevole (optional)
ore 23.00	Chiusura manifestazione (salvo overnights)

DOMENICA 16 MARZO 2008

ore 08.00	Apertura della manifestazione – free gaming
ore 10.30	La storia del Wargame in Italia – Nando Ferrari
ore 19.30	Chiusura della manifestazione.

QUANDO E ORARI

14 marzo la sera e 15-16 marzo 2008 dalle 8,00 del mattino alle 23 di sera, ma sono orari elastici che potranno essere stiracchiati per consentire di continuare a giocare anche in overnight, volendo. Chi lo desidera può preparare il tavolo il giorno 14 sera, quando vi sarà anche una inaugurazione ufficiale con piccolo buffet.

COME ARRIVARE

percorrendo la A4, uscita Montecchio Maggiore, direzione Recoaro – Valdagno, diritti per 20 km, a Valdagno all'entrata dopo il cartello della città nella grande rotonda indicazioni per centro – municipio si prosegue per la statale e al TERZO semaforo si gira a sinistra, si sale un breve tratto di strada e si gira a sinistra, villa Marzottini è il primo edificio sulla destra, la sala è al primo piano (indicazioni).
Arrivando da Venezia o dalla provincia di Treviso è possibile arrivare a Schio (uscita sull'autostrada A31 Valdastico) e da Schio per il tunnel a Valdagno (si pagano 2 Euro di pedaggio SOLO con carta di Credito o Bancomat – o con TELEPASS; dall'uscita del tunnel **dirigere per il centro**).



QUOTE PARTECIPAZIONE:

nessuna, l'entrata è libera.

PARCHEGGI:

davanti alla villa sia lungo la strada che dall'altro lato vi è ampio spazio

EVENTI:

Non sono previsti tornei, ma i tavoli sono in via di organizzazione con accordi tra giocatori. Alcuni giochi sono già stati proposti (vedi modulo) ma altri si possono proporre e organizzare.

In particolare vi sarà uno SPAZIO ASL dedicato alla più vivace comunità del wargame, con la presenza della SCUOLA ELEMENTARE VENETA DI ASL di Lorian Rampazzo. Nel pomeriggio di sabato PAOLO CARIOLATO ci delizierà con la sua prolusione su ASL, assistito da immagini da Powerpoint. Altri eventi che dobbiamo segnalare sono: il primo è la dimostrazione di CASE BLUE (MMP/The Gamers), uno dei più grandi wargame mai prodotti che occuperà il centro della sala, in un certo modo come lo scorso anno War in the Pacific. Inoltre vi sarà la presentazione del gioco STRAFEXPEDITION 1916 in fase di avanzato playtest e di prossima pubblicazione da parte di Europa Simulazioni. Seguirà un intervento di Gian Luca Abbati, il maggior esperto della serie "Le Bataille dans l'Age del l'Empereur" sullo stato dell'arte nella produzione della serie e sui regolamenti.

INFORMAZIONI

info@valgame.eu

Inoltre consigliamo di consultare il nostro sito www.valgame.eu
"Diario di Guerra" di Fabio Rizzo: <http://digilander.iol.it/kcwgnr>
e infine il nuovo sito di Stefano Toffano <http://folcon.altervista.org/>

ALBERGHI**LOCANDA PERINELLA**

Strada Bregonza
36070 Brogliano (VI)
Tel. 0445947688 Fax 0445947688
55 Singola
75 doppia
Colazione 6 euro

HOTEL DUE PLATANI

Via Campagnola 16
36073 Cornedo Vicentino (VI)
0445947007 Fax 0445440509
63 Singola
82 doppia
ogni camera diversa dall'altra con idromassaggio

ALBERGO ROMA

Via Garibaldi 12 - 36078 Valdagno (VI)
Tel. 0445-402173
40 singola con colazione
60 doppia - 80 tripla
Meno elegante ma buono e comunque a in centro e a 10 minuti a piedi dalla CON

Una spedizione poco punitiva !

ehi ... is an Andy Brusati's game !

Alle 6 del mattino del 15 maggio 1916 l'uragano dell'artiglieria di tre corpi d'armata austro-ungarici si scatenò da Rovereto fino all'Altopiano di Folgaria, contro le deboli prime linee italiane, appiattite parte nei ricoveri e parte sacrificate negli avamposti, seguito dalle prime ondate di fanteria che, dopo due giorni di accanite mischie, sfondarono il fronte.

Dopo un anno di guerra e cinque inutili offensive contro l'Isonzo, gli italiani furono messi a durissima prova dall'offensiva austriaca a lungo preparata dal Capo di Stato Maggiore Austriaco Franz Conrad von Hötzendorf, e lanciata con 16 divisioni e attraverso gli alti-piani Valle dell'A-dige e la



Dopo gli inebrianti successi iniziali, il

rapido arrivo dei rinforzi italiani frenò l'offensiva che dopo un mese di combattimenti si spense. Si combatté in terreni impervi, e in condizioni climatiche proibitive, su cime dai nomi tristemente noti come Pasubio, Cimone d'Arserio, Cengio, Novegno e le cime attorno all'Altopiano di Asiago.

Spesso ignorata dalla storia, questa offensiva e il suo fallimento segnò invece la fine della autonomia militare e politica dell'Austria Ungheria nei confronti del più potente alleato tedesco.

Strafexpedition 1916 The Spring Offensive

si propone di simulare, e far conoscere, l'epica lotta che costò migliaia di morti in un mese di combattimenti, tra inettitudini dei comandi ed eroismi individuali.

La simulazione, con pedine a livello di battaglione, si avvale di un sistema ad impulsi, che permette ai giocatori di interagire tra loro. La manovra avviene per brigate, talvolta dipendente dall'iniziativa dei singoli comandi.

Avere delle unità in riserva diventa molto importante, sia in attacco che in difesa.

Importanza parti-colore è data al morale delle unità, e al suo logoramento, che oltre ad influire sulla loro efficienza, può portarle anche alla resa.

Lo sforzo logistico viene simulato con l'utilizzo di punti logistici, che sono il "carburante" di qualsiasi attività, dagli attacchi, al bombardamento di artiglieria, alla costruzione di trincee.



STRAFEXPEDITION 1916

Assalti alla baionetta, fuoco di mitragliatrici, trincee e forti, terrificanti bombardamenti di artiglieria, contrattacchi immediati, neve in alta quota, combattimenti in montagna oltre 2000 metri, dirupi che delimitano le valli (e le linee di avanzata), i grossi calibri austriaci (come *Gudrum* e *Barbara* ed il *Lange Georg*, i mortai da 42 e 30,5 cm), Kaiserjäger e Alpini, Landeschützen e Bersaglieri...

Sono alcune caratteristiche di questo gioco, che riscopre una delle vicende più importanti del fronte italiano nella Grande Guerra.

Il Raicer del Monticano Chi è Andrea ...

Nessun grado di parentela, nonostante il cognome con il comandante della I Armata italiana, silurato da Cadorna propri alla vigilia dell'offensiva sugli altipiani.

Di lontane origini genovesi (ma ha tradito la tradizionale vena spargnina locale piantando pali e tende stabilmente su Ebay), Andrea da anni (secoli) è un vero appassionato di simulazioni storiche. Vero nel senso che oltre a collezionarli li gioca pure e ... spesso. non essendo dotato di moglie rompiscatole alle calcagna.

Lavora ad Oderzo (Treviso) in una nota industria nor-dica che produce i migliori paraurti d'Europa ... aggeggi che quando sono sottoposti a colpi violenti riprendono subito l'originale forma. da quest'arte del paraurti, Andrea ha imparato a gestire gli stacks di counters che .. per quanti gliene ammazzi, tornano subito grassi come prima. Nella sezione thermoforming dell'impresa, il Brusati ha imparato come tenere a caldo il cervello, messo a rischio dalle imponenti manifestazioni di ... piazza, dei pochi capelli che allietano la sua forfora. Nella sezione Cubic della fabbrica ha imparato a tirare i dadi ... aaargh con effetti devastanti, tanto che il celebre "culo di Sacchi", a confronto, sembra un misero ano artificiale.

Da qualche tempo, nella sua piena maturità, si è dedicato alla creazione di wargames, assemblando interessanti proposte come nel caso di questa Strafexpedition. Nel corso dell'iter creativo si è potuto ammirare la pervicace tenacia con la quale ha difeso le sue scelte, nonostante gli ululati del lupo di Conegliano. Un esempio di carattere che è possibile leggere in questo scambio di Questions & Answer con Enrico, detto papà Strafe ... da Sandro:

Brigate o Divisioni ?

Enrico: Perché i comandi di brigata? Se usavi le divisioni era più storico e c'erano meno counters. Le divisioni suddividono i punti logistici e le artiglierie. Alcune brigate erano autonome solo formalmente. Quelle da montagna.

Andrea: Usare le divisioni come unità di manovra costringerebbe a introdurre una regola sull'assegnazione delle brigate alle singole divisioni, infatti mi insegni che le brigate di una divisione non vennero impiegate organicamente, ma spesso inviate una di qua e una di là. La semplicità è uno dei punti cardine del gioco. Comunque niente è immutabile. Prova a fare una partita con Sandro. :-p (la pernacchiata a fine periodo è la firma distintiva di Andrea, come i salami di Jacovitti).

Enrico: A dire il vero esattamente il contrario. Lo schema rimase fisso a parte qualche unità della III armata inviata in appoggio su Asiago. Con la divisione attivi la sua artiglieria e quattro reggimenti. Oppure due brigate da montagna fatte da battaglioni singoli.

Andrea: Vorrei cominciare il play test così, senza complicare troppo le regole, provare per credere.

Misunderstanding the No Man's Land



Enrico: Manca la sezione delle ZOC. Secondo me non è scontato il fatto che se tu ti difendi in trincea sei nella ZOC nemica di chi attacca.

Andrea: Vedo di specificare la cosa

Enrico: OK tieni conto che se si chiamava "terra di nessuno" c'era un motivo.

Andrea: La ZOC viene definita tra i termini del gioco, e richiamata dove serve. Aggiungere una sezione di regole per

riassumere la sua funzione mi sembrava ridondante, ma si può fare. Invece non ho capito la tua osservazione sulla Terra di Nessuno... niente le impedisce di esistere.
 Enrico: Se metti la ZOC è ... terra di qualcuno.

Gestione delle trincee catturate

Enrico: In alternativa, durante la Fase di Riforimenti e Rinforzi, ogni giocatore può ridurre di un livello le trincee occupate da proprie unità non di artiglieria. Perché mai dovrebbe farlo ?

Andrea: Non lo so, ma può...

Enrico: Embé allora può anche uscire di mappa e andare a combattere in Svizzera se per quello. Se mai le riatta girando il fronte e perde un livello per il riattamento.

Andrea: Parlavo delle proprie trincee...

Enrico: Ed io parlavo di quelle catturate al nemico che puoi riattare, perdendone un livello, con una fronte opposta (per usarle) oppure puoi distruggere se rompono le balle (es. sbarramenti stradali).

Andrea: Se le catturi non sono più del nemico, ma tue :P . E poi se le catturi durante un assalto perdono un livello...

Enrico: Qfesta esserrre grrrossa errresia !

Canons... de carton!

Regola: Una Linea di Osservazione non può essere più lunga di SEI esagoni, e può essere interrotta da un livello di terreno che sia più alto di quello del bersaglio o dell'osservatore.

Enrico: Con buona pace di obici e mortai pesanti a tiro curvo.

Andrea: Per semplificare non abbiamo differenziato le artiglierie per tipo

Enrico: Volevo dire che in questi giochi NON DOVREBBE esserci la LOS (così semplifichi di più) ma basterebbe un range di comando tra l'HQ e un punto elevato del terreno che fa da osservatorio (idea del mio gioco a zone). Con la LOS poi dove spara il Lang Georg ? Sul Brenta?

Andrea: Infatti è come dici tu, le regole citano: "Un esagono è sotto osservazione se è possibile tracciare una Linea di Osservazione ininterrotta da un qualsiasi esagono amico entro il Raggio di Comando della Brigata Attivata, fino all'esagono bersaglio"

Enrico: Il bersaglio di ogni unità deve essere sotto osservazione, ed entro la linea di tiro dell'unità di artiglieria. Una volta osservato

rimane sempre a tiro o bisogna rifare tutto a ogni turno come ai tempi di Napoleone?

Andrea: Napoleone docet. Sempre per semplificare.

Enrico: Assolutamente NEIN. Si faceva la forcella e poi i dati di tiro rimanevano immutati per mesi. Si ricominciava solo quando spostavi la batteria, ovviamente. Ci sono troppe regole ottocentesche per l'epoca del telefono, telegrafo e radio.

Andrea: Suggestivi ? L'unica influenza negativa sull'andamento del gioco, rispetto a quanto dici tu, è data dalle condizioni meteorologiche, che influenzano la LOS. Come si potrebbe fare ? Comunque intanto

prova a fare qualche turno.

Enrico: Per ogni esagono di unità all'Assalto soggetto al Fuoco Difensivo, sommare il fattore di mitragliatrici di tutte le unità adiacenti che fanno Fuoco Difensivo con 1/4 del Fattore di Bombardamento delle unità di artiglieria che fanno Fuoco Difensivo contro quell'esagono.

Significa che se ho 2+2=4 MG ed 8 cannoni (8:4=2) otterrò

un 4+2=6 o ho capito male? Cosa vuol dire un'unità che fa Fuoco Difensivo con fattore di mitragliatrici 1 può solo ricevere l'aiuto di 4 Fattori di Bombardamento di artiglieria, che equivalgono a 1 punto di Fuoco Difensivo.

Andrea: Esatto

Enrico: Vuoi dire che se ho uno sbarramento con un enorme raggruppamento campale ed ho solo uno sfigato con MG +1 in trincea posso appoggiarlo solo con 1 punto di artiglieria al massimo?

Andrea: Esatto

Enrico: Ma va là. Quando farai gli scenari del 1917 1918 e sparerei granate a gas, cosa tiri 1/4 di gas = una scoreggia?

Insomma il nostro designer, oltre ad essere oltremodo bravo ha idee chiare ed è un tipo ... tosto anzichèno.

I concetti del sistema

Fattore di Combattimento: indica la capacità dell'unità in combattimento. Dipende principalmente dal numero di uomini che la compongono. Diminuisce in conseguenza delle perdite, girando la pedina sul suo lato ridotto.

Fattore di Mitragliatrici: indica la quantità di mitragliatrici in dotazione all'unità. E' fattore determinante del fuoco difensivo.

Fattore Morale: dipende principalmente dal livello di addestramento e di esperienza dell'unità. Rappresenta la capacità dell'unità di affrontare il nemico e le avversità della vita di trincea.

Fattore di Movimento: indica la capacità di un'unità di muoversi sul campo di battaglia.

Fattore di Bombardamento: è indice della quantità e del calibro dei cannoni di un'unità di artiglieria.

Portata: indica la distanza massima in esagoni a cui un'unità di artiglieria può eseguire un bombardamento.

Zona di Controllo: per zona di controllo si intendono i sei esagoni adiacenti a ogni unità combattente. La Zona di Controllo non si estende in esagoni in cui all'unità che esercita la zona di controllo è proibito entrare da dove si trova.

Disorganizzazione: è il "metro" con cui si misura il logoramento di un'unità sul campo di battaglia. Può aumentare in conseguenza a bombardamenti, mancanza di cibo e munizioni, fatica da combattimento, ecc. Viene espressa in Punti o in Livello di Disorganizzazione.

Brigata Attivata: è una brigata che ha ricevuto il sostegno logistico e di comando necessari per intraprendere operazioni offensive.

Azione: Per Azione si intende l'attività svolta da tutte le unità sotto il comando di una Brigata Attivata, secondo la sequenza prevista per tale fase.

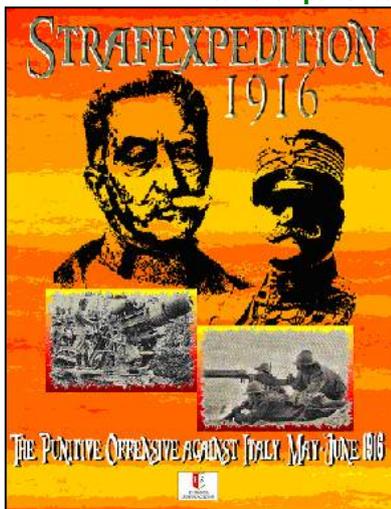
Unità in Riserva: La condizione di riserva permette alle proprie unità di intervenire rapidamente per salvare situazioni critiche. La condizione di Riserva, però, può esistere solo se non a contatto con il nemico.

Comando di Brigata: Ogni brigata ha una pedina di comando, con un determinato Valore di Iniziativa. Viene usato per determinare la capacità della brigata di reagire alle azioni del nemico. Inoltre il comando di brigata è la sorgente da cui si calcolano le linee di comando delle unità a lei sottoposta.

Punti Vittoria: Sono punti guadagnati o persi da ciascuno dei due giocatori sulla base dell'utilizzo (o spreco) di punti logistici, del raggiungimento di obiettivi territoriali, e delle perdite subite. Sulla base dei Punti Vittoria viene determinata la vittoria e la sua entità da parte di uno dei due giocatori.

La Sequenza

1. Fase di Iniziativa: Ogni giocatore stabilisce segretamente quanti Punti Logistici impiegherà durante questo turno. Ogni giocatore lancia due dadi e somma il risultato al numero di Punti Logistici utilizzati. Il giocatore con il totale più alto avrà l'iniziativa. In caso di parità, lanciare di nuovo i dadi per ogni giocatore.



2. Fase Meteorologica: Il giocatore con iniziativa lancia un dado e verifica sulla Tabella delle Condizioni Meteorologiche le condizioni per il turno in corso.

3. Fase di rifornimenti e rinforzi: Ogni giocatore verifica lo stato di rifornimento delle sue unità. Le unità senza rifornimento aumentano di uno la Disorganizzazione e vengono contrassegnate con un segnalino "Senza Rifornimenti". Le unità di rinforzo vengono piazzate sulla mappa come indicato dalle istruzioni dello scenario. Ogni giocatore raccoglie dalla mappa le proprie unità di comando, per poi usarle nella seguente Fase di Comando.



4. Fase di Comando: Ogni giocatore decide segretamente quali saranno le brigate Attivate, tenendo in disparte e nascoste le unità comando delle brigate attivate. L'attivazione di una brigata, o dell'artiglieria assegnata a una brigata, richiede il consumo di un punto logistico. Di conseguenza, una brigata con artiglieria assegnata spenderà 2 Punti Logistici. I punti logistici dichiarati durante la Fase di Iniziativa, e non utilizzati durante la Fase di

6. I Fase di Azione del Giocatore con Iniziativa:

Il Giocatore con Iniziativa indica una sua Brigata Attivata perché svolga la sua azione, e pone sulla mappa la relativa pedina di comando:

- A. Movimento Tattico;
- B. Dichiarazione degli Assalti
- C. Bombardamento Offensivo
- D. Fuoco Difensivo
- E. Assalto
- F. Dichiarazione di Contro Assalto
- G. Fuoco Difensivo del giocatore Attivo
- H. Contro Assalto
- I. Contrassegno di Attivazione Completata
- J. Reazione del Giocatore avversario

Al termine del punto J, si svolge un'altra Fase di Azione per il Giocatore con Iniziativa, ripetendo la Fase 5, finché questi non dichiara di "passare".

7. Il Fase di Azione del Giocatore senza Iniziativa:

Il Giocatore senza Iniziativa indica una sua Brigata Attivata perché svolga la sua azione, e pone sulla mappa la relativa pedina di comando:

La fase è analoga a quella descritta sopra.

8. Fase di Movimento di Unità Non Attivate:

9. Fase di Rimpiazzo e Recupero dalla Disorganizzazione:

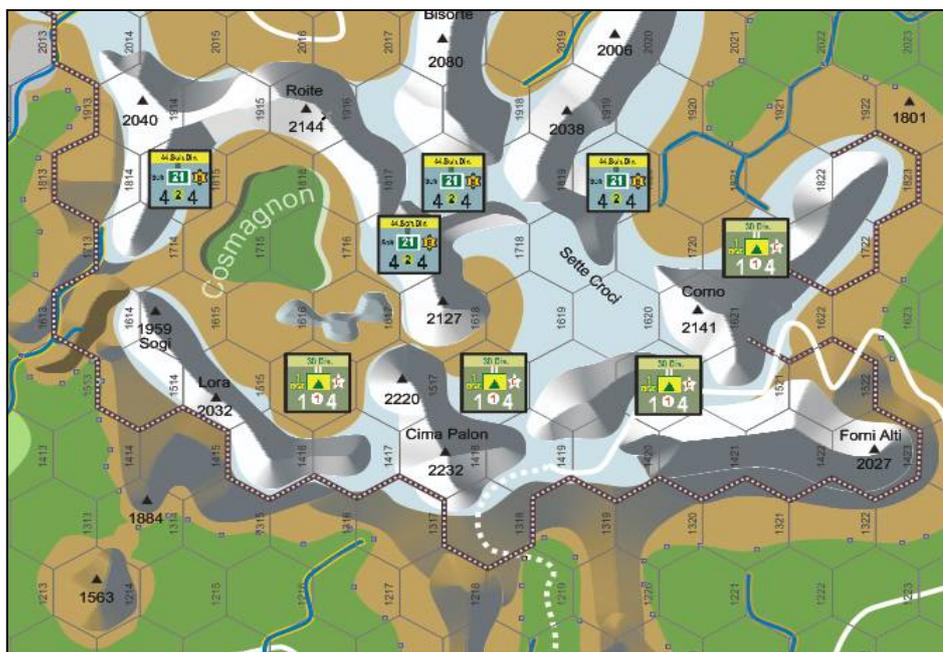
Le unità in questo momento rifornite di entrambi i giocatori che non siano adiacenti a un'unità nemica diminuiscono di un punto la Disorganizzazione. Ogni brigata che abbia subito perdite può recuperare un livello. Tutti i segnalini di comando di brigata vengono tolti dalla mappa.

10. Fase di Verifica delle Condizioni di Vittoria:

Si verificano se le condizioni per decretare la vittoria di uno dei due giocatori sono raggiunte. In caso di raggiungimento delle condizioni di vittoria, il gioco termina con la vittoria di uno dei due giocatori, altrimenti continua con il turno successivo.

A tutti grazie per l'attenzione

Appuntamento alla
ValCon!
Arrivederci



Uno dei prototipi da play-test - il Pasubio

Comando, sono perduti. Le unità di artiglieria vengono assegnate a una brigata il cui comando è entro il raggio di comando (6 esagoni) nel momento dell'attivazione.

5. Fase degli Eventi: Il giocatore con Iniziativa lancia un dado, aggiungendo la modifica indicata sul calendario nel turno in corso, e si applica il risultato.

Il giocatore con Iniziativa muove le unità di artiglieria e delle brigate Non Attivate, secondo le limitazioni del Movimento Non Attivato.

Il giocatore senza Iniziativa muove le unità di artiglieria e delle brigate non Attivate secondo le limitazioni del Movimento Non Attivato.



The Wild Bunch

Che c'è di nuovo
sul fronte
occidentale
**la Grande Guerra sui
tavoli di gioco**

gli ultimi giochi sul mercato !



il piano Schlieffen è andato a farsi benedire, mentre il Tedesco attacca i Vosgi

Il Westfront a Thiene 5.1.08



Il gioco qui è paragonato a Twilight in the East della GMT, l'altro grande evento recente del mercato (qualcuno è riuscito ad averli entrambi ad 80 Euro grazie alle offerte della GMT (P500).

Il recensore ha giocato due partite alla convention di Lione in Francia. Entrambi i giocatori non conoscevano né regole, né sistema. Le hanno lette al volo trovandole semplici e ben scritte. Il primo match ha fatto intuire i pericoli di facile accerchiamento, con nefaste conseguenze ove mancassero i Supply. Nel secondo gioco gli errori iniziali sono stati corretti e si è giocata la Grande Guerra come si doveva: con un fronte continuo e contiguo.

Giocabilità = 8

C'è la possibilità di giocare la guerra intera in un pomeriggio di intensa dedizione ma, soprattutto, la vera trovata del sistema è l'iniziativa alterna tra fronte ovest e fronte est, che permette di giocare in simultanea senza perdita di tempo. E' il primo gioco in cui non ci sono tempi morti o attese .. che l'avversario completi la mossa.

Il sistema dei rifornimenti è altrettanto versatile. Non c'è alcuna necessità di calcoli complessi ... o siete vicino ad una fonte (città



ed HQ) o non lo siete. Tutto quello che appesantisce gli altri strategici sulla Grande Guerra qui è trattato in modo semplice ... per alcuni potrebbe sembrare troppo leggero ma in fondo ciò ricalca quello che vuole essere il vero spirito del gioco: semplicità e giocabilità.

Storicità = 4

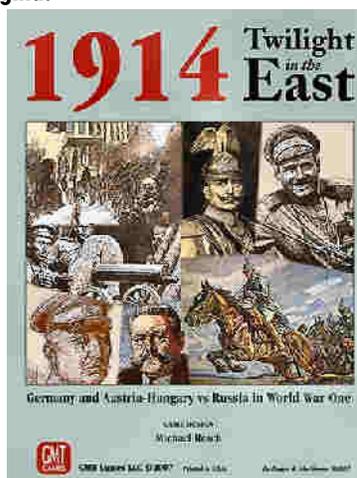
Per alcuni la discreta estensione degli ordini di battaglia, la necessità di un fronte continuo, le grandi perdite e un pizzico di trincee virtuali basterebbero a giustificare il gioco di fronte alla storia ..

In realtà non è così. L'ordine di battaglia è buono ma la distribuzione delle forze è del tutto arbitraria,

fatta per bilanciare il gioco. Il fronte è continuo solo in apparenza perché possono comparire bolle di "pile" di counters che concentrano intere armate in 10 miglia di terreno. Le perdite non sono grandi sono disumane (fino a più di 10 divisioni in 15 giorni), anche se non sono definitive grazie al meccanismo dei rimpiazzati. I rimpiazzati sono utili all'economia del gioco ma sono "razzisti": le unità più deboli, infatti, tendono ad essere geneticamente eliminate e non saranno rimpiazzate quasi mai.

Giudizio finale = 6

Nulla di eccezionale ma si gioca volentieri in compagnia.



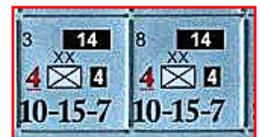
ed HQ) o non lo siete. Tutto quello che appesantisce gli altri strategici sulla Grande Guerra qui è trattato in modo semplice ... per alcuni potrebbe sembrare troppo leggero ma in fondo ciò ricalca quello che vuole essere il vero spirito del gioco: semplicità e giocabilità.



Booooo! Is a Monster Game.

Natali antichi. Deriva dal vecchio The Cossacks are Coming (Jack Radey-People Wargames) e dal gemello Home before Leaves Fall (David Bolt-Clash of Arms), circa 2000 counters per la battaglia della Marna 1914.

Il sistema fu assorbito da un gruppo di wargamers americani che diedero alla luce, non senza sofferenza, il nuovo Cossacks are Coming sotto l'etichetta BroGames (sempre di David Bolt) . Il vecchio gioco sulla Galizia della Bro-Games fu ceduto alla GMT e riformato da Michael Resch con il nome Twilight in the East. La BroGames si sciolse originando, con i soldi della cessione di parte dei diritti, la Oregon ConSim Games, di cui Resch è anima.



le gloriose divisioni del Corpo del Tirolo

Particolarità della casa è la grande adesione alla storia: vedere sul sito la Bibliografia sulla Grande Guerra fornita. www.consimgames.com/bibliography/

Giocabilità = 5

TwitE non è gioco che si mette subito sul tavolo (se non altro dovrete avere tempo per tagliare i counters). Le regole sono ben scritte ma sono tante!

Ci sono anche notevoli quantità di markers da gestire (perdite, livelli d'efficacia ecc.) Ad una prima lettura tutto appare chiaro, senza necessità di analisi approfondite. Bisogna avere il coraggio di "se-tappare" il tutto su tavolo adeguato e poi provare.

Il voto preso è perché è un mostro, non perché è stato giocato dal sottoscritto. Può essere migliorato quindi.

Storicità = 10

Impressionante! L'aggettivo che viene a mente leggendo le regole è quello. Si vede che il designer conosce bene la storia (non i fumetti che legge Raicer). Esempi?:

-esiste una naturale usura delle truppe al fronte che nel tempo fa scemare il livello di efficacia. Di conseguenza diventa naturale avvicendare le truppe in trincee con altre fresche (il concetto della Riserva nella Grande Guerra). Grande sul serio!

- i rifornimenti sono gestiti avendo come base i trasporti ferroviari per il sostegno delle armate. Sono le nuove Intendenze d'Armata tipiche di quel conflitto.

- c'è un sistema di zone di competenza d'Armata che sumula la rigidità del comando dell'epoca.

I counters sono molto carini e colorati, più fini di quelli standard GMT ma più spessi di quelli di Cossacks are Coming.. ma non ci sono leaders.

In definitiva il sistema è meno complesso del gemello Cossacks are coming ma molto più complesso del semplice SPW.



Differenze tra TwitE ed il sistema SPW der Weltkrieg di Schröder

Raccolte da uno che ha solo letto le regole

Ambedue i sistemi si propongono di simulare l'inizio del conflitto ad Est, sui carpazi e il Baltico, in una scala per Divisioni ed una scala di tempo pressoché uguale (più giorni per un turno di gioco). Ambedue si basano su un sistema di rinforzi fissi e fonfano le condizioni di vittoria sulla conquista di obiettivi geografici. Ma tutto finisce qua.

Il sistema SPW sembra essere più generico, in grado di simulare sia il fronte ovest come quello est. Molto semplice, esso mette l'accento sulla giocabilità. Per simulare

quanto di peculiare accadeva nella Prima Guerra Mondiale, l'SPW propone una serie di astrazioni (gestione di supply points che tendono a dare un "tempo" al livello di of-fensiva ecc.) che devono essere comuni a tutte le epoche e a tutti i fronti. TwitE riprende invece il sistema Death of the Empires (Home before the leaves fall, Cossacks are coming) ad un livello superiore di complessità.

TwitE simula cose che SPW non propone come:
- utilizzo dei depositi d'armata e dei treni di corpo d'armata per simulare il rifornimento (e il trasporto degli obici).

- simula e differenzia le artiglierie divisionali.
- simula diversi livelli di costruzioni e fortificazioni campali.

- simula la zona di competenza d'armata ovvero obbliga i giocatori a delimitare le "zone di operazioni" per ciascuna armata, imponendo il limite al numero delle divisioni che possono cambiare dipendenza nel corso del gioco. L'elemento è storicamente probante e realistico nel corso di una campagna, nonché sottolinea l'importanza della cavalleria per coprire gli intervalli tra zone di operazioni.

- permette alle truppe a cavallo di eseguire azioni (scendere da un treno, costruire fortificazioni, radunarsi ...) in due fasi di gioco contabilizzando il numero di punti movimento rimasti per l'azione successiva.

- combina assieme fase di movimento, fase di reazione nemica e fase di combattimento nella medesima sequenza di turno.



1st Ypres e Galizia 1914

Un altro masterwork di Ted Raicer che segue il fratello CoG I (Tannenberg e la Marna 1914). È un gioco della GMT del 2006 sviluppato assieme a Andy Lewis. La scala di gioco è di 1-3 giorni per turno per divisioni e brigate. Le mappe, nello stile di Raicer, hanno scala diversa: 3.3 miglia ad Ypres e 8.8 miglia in Galizia.

Giocabilità = 7

Il gioco ha la sua forza nel simulare un periodo storico in cui ancora esisteva la guerra di movimento e permette di giocare quasi una partita intera in una serata, grazie anche ad un libretto di regole semplici e abbastanza chiaro (anche se la consueta paginetta di

errata dell'autore non manca) Negli States figura tra i Wargames in grado di durare meno di tre ore (con-sigliate almeno 5 ore). Adatto ai tavoli da cucina!

Nel gioco si apprezzano anche i turni rapidi, gli stacks non elevati e l'alternanza del ruolo di attaccante. È il solo gioco che ha avuto recensioni concordi sia in USA sia in Europa.



Storicità = 6

L'originalità del sistema CoG consiste nella sequenza attivazione – movimento e combattimento. In questo gioco tutte le unità sono alle dipendenza d'armata, rappresentata da un counter di HQ. Il sistema di comando non si sviluppa con i classici ranges contati in esagoni dall'HQ. Vi sono, invece, zone d'operazione d'armata (storico) delimitate sulla carta entro le quali si schierano le divisioni della stessa dipendenza.

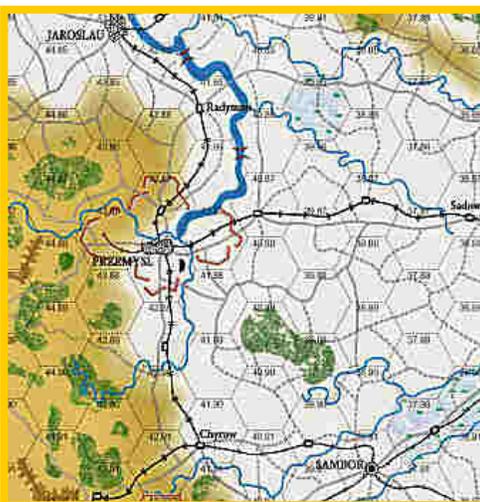
L'armata è attivata pescando il corrispondente marker (non storico) e l'attivazione serve a tutte le truppe entro il perimetro della zona di operazioni attivata (storico).

Il movimento poi è del tutto innovativo. I counter non hanno alcuna capacità di movimento segnata. Semplicemente quando l'armata è attivata si tira il dado (d6) e si consulta una tabella. Se ad Ypres le tabelle sono comuni, in Galizia variano a seconda dell'armata e del turno di gioco.

Ovviamente ci sono ordini di battaglia puntuali e perfetti, così come l'attribuzione delle forze. Sarebbe curioso vedere come potrebbero essere trattati gli Italiani

Giudizio finale = 7,5

TwitE ha tre grandi mappe del formato di quelle di Cossacks are Coming + due piccole mappe che coprono Breslavia e Czernowitz. Ci sono 8 fogli di counters (di cui 4 sono di markers, 2 Russi, 1 ciascuno per Austria e Germania). I counters sono differenziati in base al fronte in cui operano. I supporti di gioco cartonati (per l'aggregazione alle armate) riguardano la Germania (3), la Russia (5), l'Austria (3). I supporti cartonati di tabelle stagionali sono 2 (estate e autunno/inverno). Il gioco possiede due libretti di regole: regolamento e playbook (scenari). Sul playbook è possibile notare la passione a la competenza di Michael Resch. Infatti c'è incluso la storia della campagna di Galizia di Golovin ed un replay di Tanneberg. Gli scenari sono 5: Laghi Masuri, Tannenberg, Lublino



(molto simile ad un DTP fatto da Resch), campagna di Galizia e gran campagna totale.

Ora s'intuisce l'intenzione del designer di simulare la "pigrizia" di certe truppe russe o austro-ungariche, ma s'introduce una variante impazzita nel gioco. In parole povere qui uno può avere sfiga con i dadi non solo nei combattimenti, ma anche nei movimenti. In una simulazione della guerra di movimento, il non muovere risulta deleterio. Infine il combattimento è alquanto originale. Infatti

di leggerezza e ... se siete stanchi, prima di alzarvi dalla sedia, tirate un d6!



Michael Resch, per la Oregon ConSim, ha messo in commercio (15 euro) un semplice DTP

Battle for Galicia 1914
OREGON CONSIM

(Desktop Publishing game ovvero un gioco dove i counters non sono già pronti. La signa può essere anche letta come DTP – Dio Ti Punisca! Inviata al designer che costringe a fare le pedine a mano). Il gioco è uscito nel 2006 e simula gli scontri del 1914 in Galizia tra Russi ed Austro-ungarici. Ogni turno è di 2 giorni e la scala della mappa è di 12 Km per esagono. Le unità sono divisioni

con la partecipazione di Corpi e brigate.

Giochi a livello di divisione
che simulano l'intera Grande Guerra

The Great War In Europe: Deluxe (GMT)	44%	19
La Grande Guerre 14-18 (AWE)	25%	11
March to Victory/Over There (GRD)	9%	4
Distant Foreign Fields (Grenier Games)	6%	3
Altri	6%	3
Storm of Steel (DG)	4%	2
Fatal Alliances (Canadian Wargamers)	2%	1
Guns of August (AH)	0%	0

Gradimento in Francia - Totale dei voti : 43

Giocabilità = 8

Qui siamo molto distanti dagli altri prodotti di Michael Resch. Nessuna Fog of War, nessuna regola di artiglieria (complessa) o strade differenti sulle quali muovere. BoG 1914 è semplice, giocabile in solitario, ed in qualche modo introduttivo ai design più complicati. La mappa è un A3 ma lo scarso numero di pedine non causa sovrappollamento. È un ottimo gioco per introdurre i principianti all'hobby.

Storicità = 6/7

Il sistema è talmente lineare che sorge il dubbio se sia anche storicamente accettabile. In ogni caso, a sprazzi, lo spirito di ricercatore di Resch emerge. L'attacco e la difesa sono limitati a due unità dello stesso corpo più una unità non dipendente (a aggregata da altri corpi). Tutte le unità eccedenti non si contano nell'attacco, agendo

come una riserva tattica. Le unità di cavalleria non possono dare battaglia assieme alla fanteria (sono dunque da usare come collegamento). Altre piccole varianti definiscono meglio l'anima del gioco.

Ci sono unità di rimpiazzo, attacchi sul fianco, cioè l'abbozzo del concetto della "magnitudo" dell'attacco (caratteristico dei sistemi più complessi, l'attacco può essere piccolo o grosso secondo il numero di livelli di forza impiegati in attacco e in difesa), vi sono i livelli di artiglieria che servono a quantificare le perdite (ogni unità ha un suo valore d'artiglieria che può utilizzare nei combattimenti).

Le ZOCs qui sono semi rigide (ovvero sono potenzialmente transitabili pagando costi in punti movimento). Le unità che subiscono perdite (ridotte) possono rimanere in trincea rimpiazzando sul posto le perdite entro determinate condizioni. La cavalleria muove di reazione quando la sua ZOC vede l'ingresso del nemico.

Giudizio finale = 7,5

Gioco semplice e, pare, divertente. Il sistema sembra anche avere sviluppi futuri dato che, nelle more della pubblicazione di TwitE, Resch stava già lavorando al seguito: The Battles of Lodz and Krakau, 1914 che utilizza le regole di Battle for Galicia, 1914. La battaglia era già stata trattata da David Bolt sul n. 29 della rivista Wargamer (3W) come "Lodz 1914 : First Blitzkrieg" (riedita da Moment in History nel 1998).



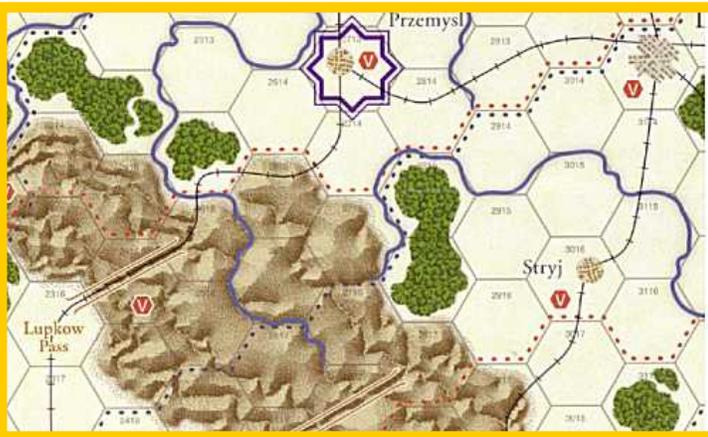
Aneddoto di Jim Dunningan

Jim Dunningan era a Los Angeles per una visita promo al tempo del rilascio di Next War (un mostro da tavolo). Jim aveva dato una copia del gioco ad un militare amico suo che gestiva un club di Wargamers in una base e che gli serviva da test per giocare i nuovi prodotti.

Aveva chiesto all'amico di dare un'occhiata alle regole (molto complesse) durante un week-end e di cercare errata su mappe e counters. Il lunedì mattina, Jim chiamò al telefono l'amico e chiese se aveva dato un'occhiata al gioco:

"Ma certo" rispose l'amico entusiasta "Gran Gioco! Eccellente. Un gruppetto lo ha schierato e giocato nel week-end".
"Lo ha giocato?" chiese incredulo Dunningan "quale scenario?".
"Tutto. L'intera campagna. Bel gioco!"
"Avete fatto la campagna?" rispose Jim sempre più incredulo.

"Sì, tre o quattro volte di fila"
"Ma dai, e avete letto tutte le regole?"
"Oh ma noi NON abbiamo letto le regole"
"Cosa? E come avete fatto a ..."
"Abbiamo usato le regole di Blitzkrieg della Avalon Hill. Jim sei grande, ci siamo divertiti un sacco!"
E Dunningan non sapeva se ridere o piangere.



Przemysl vista da Ted Raicer in Clash of Giants

non si fa in un punto preciso della sequenza di gioco, ma alla fine di una qualche attivazione e diventa una fase di combattimento generale (storico). Il giocatore può decidere di combattere, se ha attivato qualche armata. Allora tutte le sue unità possono combattere (anche quelle non attivate). Può anche scegliere se scatenare l'offensiva all'inizio o alla fine del turno (anche nel mezzo). Ovviamente ne deriva un'incertezza non comune, visto che anche l'avversario avrà gli stessi dubbi (Aspetto rinforzi o attacco di sorpresa subito? E se non attacco e l'altro mi ritira le truppe dal fronte? ecc.). Gli attacchi si risolvono con una classica tabella che possiede i modificatori solo in particolari rapporti di combattimento (es. con il 3:1). Alcune unità possono appellarsi al morale check per evitare di subire perdite. Altra interessante simulazione storica è la "colonna delle munizioni" sulla quale un marker segna il consumo progressivo durante l'offensiva. La non-infinita capacità di rifornimento costringe a ponderare bene la durata degli attacchi su una fronte estesa. Molto bella, poi, la simulazione della battaglia di avvicinamento di Ypres, dove gli avversari entrano in gioco da fuori mappa e dove cercano di stabilire un fronte continuo nelle posizioni più vantaggiose. Alcune regole speciali (ma anch'esse semplici) simulano alcune particolarità del fronte ... sono i soliti eventi di Raicer, travestiti da regole ... un vero logo di fabbrica!

Giudizio finale = 7,5

Detto un gioco semplice che piace al debuttante e non dispiace al Grogard in vena



Jutland della Avalanche Press è una versione arricchita del volume II della serie: The North and Baltic Seas.

A ben vedere l'upgrade è talmente evidente che si può considerare Jutland quasi come un nuovo gioco della serie Great War at Sea. Senza dubbio la ricchezza di materiali, il numero degli scenari

parlano a suo favore, relegando sugli scaffali l'omonimo antenato del 1998. Qui si parla ovviamente del Mar Baltico e del Mare del Nord durante la Grande Guerra, della Royal Navy e della flotta imperiale tedesca.



Giudizio finale = 6,5

Il gioco, assieme alla ristampa del volume Mediterranean, rappresenta il punto di partenza di chi desidera avvicinarsi alla serie. Il lavoro di Mike Bennighof, edito nel 2006, non si è limitato a ristampare il precedente Jutland, non aggiungendo qualche scenario, ma ha completamente rifatto quasi tutti gli scenari già editi, inglobando variazioni ed errata.

Hexasim è una nuova editrice francese, uscita sul mercato nel 2006 con un titolo di Nicolas Rident e Thomas Pouchin, sviluppato con l'aiuto di Christophe Gentil-Perret.

Giocabilità = 5

Il gioco ha ben 5 fogli di pedine (490 rettangolari e 420 quadrati) con le marine tedesca ed inglese, ma anche con la flotta russa del Baltico, navi olandesi, scandinave, australiane, francesi e americane. I numerosi scenari permettono di gestire anche aerei, palloni e dirigibili. La mappa di 82 x 57 cm è diventata il doppio di quella del 1998 aumentando così la facilità di gioco. Per il resto il solito, dettagliato, kit di fogli e foglietti utili alla gestione delle navi, quattro dadi a sei facce (ma procuratevene un dozzina per evitare tiri a ripetizione).

Le regole sono invariate dal 2000, ben note agli appassionati di guerra navale. Pur essendo uno dei volumi più semplici da gestire per l'elevato numero di scenari tattici, Jutland non è un gioco da neofiti. L'elevato numero di registrazioni di cui tenere conto durante la partita non ne rendono fluido lo scorrere.



Storicità = 8

I 44 scenari del gioco sono un'ottima garanzia del livello di simulazione del topic, la battaglia dello Jutland, ma di tutto il sistema Great War at Sea ormai approdato alla bellezza di 241 scenari operativi e 65 da battaglia.



Marne 1918 racconta le ultime offensive tedesche sulla Marna con protagonisti francesi, tedeschi e americani. Il sistema evidenzia la parziale ripresa della guerra di movimento dovuta alle nuove tattiche d'infiltrazione tedesche ed all'uso dei carri.

Per quest'anno gli autori hanno previsto la Somme, un gioco da non perdere.

Giocabilità = 6

Un regolamento di 24 pagine assieme ad un libretto di regole avanzate e note storiche di 32 pagine non fanno presagire un sistema semplice. La mappa è la standard francese 84 x 60 cm, sulla quale muovono 560 counters, discretamente chiara anche se dai toni cupi.

Le regole sono abbastanza classiche, tuttavia alcune innovazioni le rendono intriganti. Sono infine chiare e ben illustrate

Storicità = 7

Forse la maggiore innovazione del sistema è rappresentata dalla necessità di gestire il territorio dopo la battaglia, sia per chi attacca sia per i difensori in trincea. Questa « maîtrise tactique » di terreno prevede alcuni controlli aggiuntivi in funzione del risultato ottenuto in

battaglia, che possono essere ulteriormente favorevoli o penalizzanti (ordini sbagliati).

Il concetto è ottimo nella teoria, ma stando alle prime impressioni sembra reggere bene anche nella pratica. Nel sistema sono importanti le cosiddette unità di supporto (artiglieria, Stosstruppen, carri ecc.).

Qui, a differenza di altri sistemi, l'artiglieria si prende tutto lo spazio necessario nella preparazione e nell'appoggio dell'attacco delle fanterie. Regole speciali gestiscono anche le due aviazioni. Il gioco ha una scala operativa ma spesso sconfinata nel dettaglio tattico, soprattutto quando esamina mezzi e tecnologie come i carri.

Interessante è la gestione delle Riserve. Nella campagna ogni giocatore possiede una track per il recupero delle unità ed un box per la riserva strategica. Ogni giocatore nasconde i contenitori all'avversario.

Le Riserve strategiche possono essere inviate in mappa con le ferrovie o quando è dichiarata un'offensiva. Le unità possono anche essere rimosse dalla mappa per fungere da Riserve strategiche. Queste masse che muovono all'improvviso, la cui forza è sconosciuta all'avversario, possono creare sorprese davvero sgradite. Ciascun giocatore dovrà prestare molta attenzione a gestire le sue Riserve, Strategiche nel box o Tattiche sulla mappa.



Giudizio finale = 6

E' un gioco che incuriosisce, con regole scritte in modo chiaro (sebbene in qualche paragrafo sia necessario fermarsi un attimo a ruminare) e che si lascia giocare senza grossi intoppi. Non è un sistema da debuttanti ma è un gioco che tranquillamente può essere affrontato anche da giocatori non esperti. Naturalmente le cose diventano più difficili se si vuole tentare tutta la campagna, invece di testare il sistema con gli scenari.

The Great War in ERRATA The Great War in Europe: ~~Deluxe Edition~~??? Culinary Edition

Davvero ha vinto ... Winner of the 1995 Charles S. Roberts awards for Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards). Ma soprattutto ha ricevuto l'award per il Best-Pre-Fagioli-and-Pasta Minestrone of the Year 2007.



Abbiamo provato diversi minestrone pronti. Il migliore ci sembra il The Great War in Europe della Raicer.

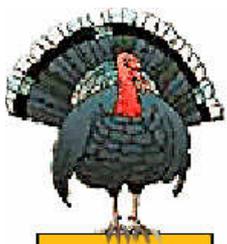
Privo di additivi e di glutammati, è composto da:

Stosstruppen, Gallipoli, Kaiserjäger, fanteria tedesca e russa, tanks, artiglieria, headquarters, cavalry, eventi, what-if, turchi, bulgari, perversi, ogni luogo comune americano sulla Grande Guerra, Oliver Hardy, Stan Laurel.

Si cuoce in un "lulluungo week-end ludico". Nessuno aspetta di muovere più di 15 minuti. Per una dieta ipocalorica può essere utilizzato sia il pomeriggio sia la sera. Per prepararlo si versa sopra un tavolo di discrete dimensioni munito di birra e salatini.

Si può aggiungere del fronte mediorientale e farlo andare per altri 15-20 giorni. Ovviamente nel caso di dieta prolungata, il minestrone deve essere integrato da un secondo, da un frutto, un panino e da eventualmente un gioco serio.

Perché GW in the Errata? Lo spiegano alcune E-mail captate dal web e tradotte. "Errata? Ho appena comperato il gioco grazie all'offerta al 50 % assieme ad



RECOMMENDED

Europe Engulfed. Ho letto buoni commenti su alcune Geeklists anche se l'unica recensione di questo Forum è negativa.

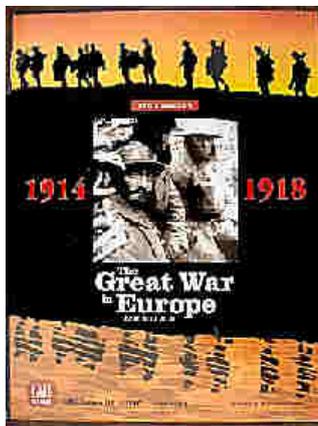
Poi ho trovate grandi masse di Errata, sulla mappa, nei counters e nelle regole. Non saranno troppe? Che impatto hanno

sul gioco in se? Dovrei forse appiccicare pezzi di carta in mappa ignorando il libretto delle regole fornito con il gioco? Forse dovrebbe chiamarsi "Great War in Europe: Cacca Edition"?

Grazie in anticipo. Rodrigo.

Risponde un warghemmaro creativo del forum:

"Penso sia più un problema ideologico che del gioco citato. Ci sono parecchi giochi strategici sulla Grande Guerra in Europa e TUTTI hanno subito critiche per la loro incompletezza. Anche "Paths of Glory" è stato criticato per avere Errata (non dubitava mo di questo NdT) pur avendo dato alle stampe ben tre "revised editions". Poi è arrivato "Distant Foreign Fields" con le sue regole relativamente semplici ma che erano troppo scollegate tra loro per dare consistenza al gioco. In Francia c'era "La Guerre 14-18" della Azure, con il suo prezzo pompato (Brusati l'ha preso a soli 50 euro !!) e la sua ingiocabilità fatta eccezione per alcuni eletti che hanno osato. Le regole in Inglese sono ancora in via di traduzione ... ben cinque anni dopo la sua comparsa sul mercato ... che mi suggerisce il fatto che ci siano serie difficoltà con le regole stesse.



(qui però ci vuole una nota tecnica. Molto complesso ... è vero, ma che LGG sia in-giocabile è tutto da dimostrare. Molti in Europa l'hanno giocato ... con difficoltà, ma l'hanno fatto. Noi europei abbiamo il cattivo vizio di provare a conoscere più lingue e non di aspettare solo la traduzione in Inglese per giocare o recensire un sistema di regole.)

"Storm of Steel" della Decision Games si gioca bene sino al momento in cui le regole abbandonano lo stato artigianale. E poi c'è "First World War" di Ted Racier, così astratto da essere risibile. Ciò che accomuna tutti questi sistemi è il soggetto stesso, estremamente com-

plesso ma ben documentato. Soprattutto il problema risiede in una adeguata rappresentazione della storicità del periodo, quando è necessario generalizzare per fare un regolamento.

Ma i giocatori statunitensi amano molto analizzare le regole e sviluppare errata al gioco, tanto quanto giocare. Le errata, quindi, non determinano una generica non giocabilità di un sistema, ma piuttosto ne aumentano la giocabilità stessa. Don Cooper

Grande risposta di Rodrigo:

"Grazie dell'idea. Dal momento che ora sono soltanto un "Grognaard in fieri", cercherò di preoccuparmi soltanto delle istanze di giocabilità. Buon anno 😊 Rodrigo.

L'impressione che si ha nel giocare per la prima volta GwiE è quella di un "minestrone" all'americana, dove si vuol simulare di tutto e di più. Il gioco, intendiamoci, è divertente anche se cede più volentieri al mondo mitologico dei luoghi comuni, piuttosto che alla storia.

Nato dall'unione di due giochi per rivista (Command), uno sul fronte occidentale ed uno su quello orientale, presenta alcuni problemi di interazione tra i due giochi originari (le due mappe principali). A questi si aggiungono i problemi del Medio Oriente con una terza mappa.

La prima difficoltà che si trova giocando è la letalità della CRT. Perdere 8-10 divisioni di fanteria o cavalleria nel 1914 qui è possibile in soli 15 giorni di battaglie. Oltretutto, sui rimpiazzi, ci sono almeno 100 counters che hanno errori svariati sulla pedina. Sono talmente tanti che la GMT beneficia gli ultimi acquirenti con mezzo foglio



aggiuntivo di counters rimpiazzati. Tutto potrebbe essere anche comprensibile in un sistema nuovo, alla prima stampa; risulta difficile da capire in una ristampa delle esperienze in rivista.

C'è poi la difficoltà, con i counters stampati male, di capire con quali nuovi counters si devono sostituire. Una mezza paginetta di errata identifica alcuni dei rimpiazzi più ovvii, ma spesso è necessario riflettere e indovinare. Questo porta via molto tempo, anche se è un problema soprattutto per il possessore del gioco, piuttosto che dei invitati al tavolo.

Il tutto si accoppia con un grasso set di Errata per mappa e regolamento che rende l'apprendimento del sistema lento e frustrante (Nota: per fortuna noi avevamo Brusatoff che sapeva tutte le regole ... anche se dimenticava di dire che dal quinto turno si potevano fare le



designer Ted Raicer presents his new game to the President

trincee). Insomma il gioco sembra stranamente mancare di playtest, cosa non credibile visto il gran numero di partite giocate con i giochi della rivista Command.



Una delle maggiori stranezze del sistema è rappresentata dalla diversa scala geografica sui fronti di battaglia. Il gioco si basa sulle divisioni ed è suddiviso in tre mappe: il fronte Est, il fronte Ovest ed il medio Oriente.

Se le divisioni rimangono ed i punti movimento conseguenti restano inalterati, la scala degli esagoni è diversa: in una mappa vi sono 9,5 miglia per esagono, nell'altra 22,5. Il tutto restituisce un senso di realtà virtuale. Lo stesso aspetto grafico delle mappe non è uniforme. La mappa del Medio Oriente presenta alcune sezioni con il nord orientato in direzioni divergenti, come fosse un puzzle i cui pezzi non s'incastano a perfezione.

Ma una volta settappato e iniziato, il gioco scorre fluido e diverte (diverte se si gioca in due, nel senso che le componenti passive masochistiche del pensiero Raiceriano sono equamente suddivise. Ma se si gioca in tre o quattro e a qualcuno toccano Francesi ed Austroungarici, allora ci si diverte di meno). Molte regole sembrano essere state studiate per migliorare l'equilibrio del gioco (le unità che muovono doppio sul fronte Ovest solo per i primi turni, gli shifts di colonna per Francesi e Russi ecc.) Dal punto di vista storico, poi, sono esilaranti le regole sul rifornimento. La necessità di "trarre risorse da' terreni occupati", alla piratesca, o di girotondare i pochi HQ d'armata, generano inquietanti danze di pedine sulla mappa. Le ZOCs non esistono e nemmeno l'obbligo di attaccare tutti i nemici a contatto. Questo genera il lievitare di immani stacks di pedine sul fronte, con la creazione di "bolle" alternanti in prima linea, facendo

assomigliare l'assetto di un fronte ad un magma lavico che erutti di qua e di là a seconda della convenienza. Le grosse falle, che questi mega stacks divisionali generano, sono raramente sfruttabili a meno che non si avanzi girotondando la mamma HQ nel mezzo.

Le pedine quindi "danzano" su tutti i prati della mappa, alcune attaccano, altre stanno dietro di rincorsa (sled-attacks) per sfruttare i buchi nelle linee e tentare di carpire i rifornimenti al nemico. La Grande Guerra in effetti non era così, questa è l'immagine onirica di Ted Raicer. Questo designer super specializzato e americano, due epiteti a volte inscindibili, ha dimostrato al mondo l'eccezione sublime alla regola diffusa secondo la quale "sbagliando s'impara".

Dopo qualche mese, sul fronte Ovest, come in effetti accadde, arrivano le trincee. Purtroppo l'aggancio storico termina qui. Le regole del combattimento ricreano una situazione dove un capo della linea diventa super carico di pedine, allo scopo di abbattere la difesa trincerata, mentre il capo opposto (di solito quello sud) viene totalmente dimenticato, in quanto privo di alcuna possibilità di attacchi favorevoli. La causa maggiore di questa stagnazione è sicuramente la tabella di combattimento. Ci sono due tabelle di combattimento, una per i difensore con al massimo tre pedine in stack, la seconda se ce ne sono di più e fa perdere più unità in caso sfavorevole. Questo spesso costringe chi difende a creare piccoli stack in punti chiave, per evitare perdite massive. Se poi si considera che abbastanza spesso il risultato diventa un 0 per chi attacca e un "all" per chi difende, si ha una rappresentazione della Grande Guerra alla rovescia, dove chi attaccava perdeva più uomini di chi difendeva.

E dire che il gioco si descrive come un sistema a step-losses, mentre non lo è per nulla. Qui si perdono intere divisioni che escono dalla porta, per eventualmente rientrare dalla finestra come rimpiazzati. Solo il 5% delle unità possiedono step-losses (gli Inglesi), il resto sono unità a singolo step. Anche qui c'è tutto il mistero raiceriano di un'Albione ferrea che resiste in trincea mentre tutto il resto del mondo fugge o si dà prigioniero ... Ma non si diceva "filare all'Inglese"?

Una delle maggiori delusioni del gioco è la mappa del Medio-Oriente. È una delle tre mappe del gioco ed in questo terzo di sistema non accade una beata mazza. Nel resto della mappa c'è così poco d'interessante che tutto ha il vago sapore di uno sforzo di rappresentare il tutto e il futile. Spazio sul tavolo negato

ad altre più utili attività, come posare birra e salatini.

Infine una delle curiosità che attrae di più, in questo sistema, è la gestione degli eventi casuali, ovvero l'equivante della carte di Path of Glory (il tutto uscito dalla stessa fervida mente). Alla fine tutto si risolve in una delusione. Il primo set di pedine evento è del tutto irrilevante. Aggiunge o toglie qua e là qualcosa, allo scopo di destabilizzare il sistema delle trincee in qualche punto, ma alla fine non cambia nulla. Il set successivo è più interessante ma entra in gioco quando ormai la partita è definitivamente orientata.

Se volete, dunque, il gioco è anche divertente ed ha spunti d'interesse. Non sembra lasciare però esperienze rilevanti o desiderio di rigiocare di nuovo (parere del tutto personale). Un sistema di gioco divisionale sulla Grande Guerra, negli anni, si è sempre rivelato deludente, per un verso o per l'altro. Qui c'è un tentativo di rendere i fronti più mobili di quanto in realtà storicamente furono. E se a qualcuno piace solo giocare, magari facendo imbracciare un Kalashnikov a Napoleone nel what-if più estremo, non ha che accomodarsi al tavolo multicolore di Raicer.

Se uno però vuol anche simulare la Grande Guerra, magari pilotando il tempo con eventi, chits e carte, allora ha cannato di brutto, lavorando duro a costruire un palazzo di ghiaccio all'Equatore. Ne intuimmo l'intrinseca

bellezza, ma tutto si scioglie troppo presto tra rammarico e "porchi" di vario genere.

Ad onor del "genio", tanto per non finire in gloria con un classico "Raicer .. a lavorare", va detto che Path of Glory si difende molto meglio, tagliato sui Corpi d'armata e non sulle divisioni e che ... le carte sono più attraenti e costruttive dei chits&fish di

GwiE. Raicer è un designer intrigante. Capace di creare potenti lassativi da tavolo, come The Great War, ma anche di rendere meno tetro un piovoso mattino-pomeriggio thienese.



Ted Raicer

C.S.N.C il nostro FYEO

L'unità reggimentale 442 US fu il più meritevole e decorato tra i regiment-size della II GM. L'unità non ebbe nemmeno un singolo caso di diserzione durante tutto il conflitto, un record mai uguagliato da nessun'altra unità americana. Si meritò anche il nomignolo di "Purple Heart Battalion" e come motto aveva "Go for Broke". Durante la campagna d'Italia il 442° ottenne: 1 medaglia d'Onore, 52 croci di Servizio emerito, 1 medaglia di Servizio emerito, 560 Stelle d'Argento (28 con foglie di Quercia), 22 Legioni al Merito, 4000 stelle di bronzo (1200 con foglie di Quercia), 15 medaglie del Soldato, 12 Croix de Guerre francesi e due medaglie italiane al valor militare

un Divertente Battle-report dal Web

Va comunque detto che TGWiE Deluxe è divertente da giocare (dopo il setup) ed, in ogni caso, come afferma un cortese omaggio transalpino alla nostra tavola:

“Les meilleurs jeux sont ceux accompagnés d'une bonne pizza et de bières à profusion”

Alors, s'en va ...



Prussia orientale

Il tedesco, da solo a 1 contro 3, è un po' nella ca.... Stringete le chiappe ragazzi, forse non ce la faranno a rientrare. L'VIII armata tedesca, comandata dal generale Hindenburg, col generale Ludendorff come capo di stato maggiore e il colonnello Max Hoffmann come capo delle operazioni, schiera circa 151.000 uomini, divisi in 6 divisioni di fanteria di linea, 3 divisioni di fanteria della riserva, 3 divisioni di territoriali (Landwehr), una divisione di cavalleria e 774 cannoni.

La II armata russa (Armata del Narew), comandata dal generale Samsonov, schiera circa 193.000 uomini, divisi in 9 divisioni e mezza di fanteria, 3 divisioni di cavalleria e 738 cannoni. Bonaparte: strategia della posizione centrale,



... come quando si è inferiori di numero. La Battaglia di Tannenberg sarà una delle prime battaglie della Prima guerra mondiale; 17 agosto - 2 settembre 1914, permettendo all'ottava armata tedesca di fermare l'avanzata verso ovest della seconda armata russa del generale Aleksandr Samsonov. Questa vittoria



consentirà all'esercito tedesco di potere concentrare i propri sforzi contro la prima armata russa e, quindi, batterla ai laghi Masuri (combattuta fra il 7 settembre ed il 14 settembre 1914), dove l'esercito tedesco, guidato dal generale Paul von Hindenburg, sconfiggerà quello russo, guidato dal generale Pavel von Rennenkampf).

La Galizia

Il punto di vista russo: nei primi due turni ha un malus nel combattimento (come i Francesi). Si spera che gli Austriaci se ne stiano buoni senza essere troppo audaci. Si vedrà ! Storicamente durante lo stesso periodo, i russi fermarono un'offensiva austriaca e si spinsero all'interno della Galizia orientale (battaglia di Leopoli (26 - 30 agosto) dell'Impero Austro-Ungarico.

La Serbia ...

Scegliere un piano anti-serbo ?? ... l'Austria ha la seconda armata pronta a saltare allo gola del lupo slavo.

Notate che qui si dubita molto della presunta tenaglia che



schiaccerà Belgrado al primo turno. Mmmh non è così certo!

Primo turno : prima quindicina d'agosto 1914

Quelle nelle foto di seguito sono le posizioni alla fine del primo turno. Sul fronte orientale muovono per primi il Russo ed il Serbo, su quello occidentale muove per primo il Tedesco.

Prussia orientale

Il Russo tenta l'aggiramento di Königsberg e getta la sua seconda armata su Lodz, che cade. La prima

armata Russa è pronta ad inseguire e ad approfittare degli eventuali errori tedeschi. Il Tedesco cerca di mantenere un corridoio aperto su Königsberg e cerca di assumere la posizione centrale.

Galizia.

Pur con uno shift di colonna a sfavore, gli Austriaci hanno attaccato. Due stacks zaristi si sono volatilizzati. Non è una grande idea di fare stacks da due unità per difendersi. Gli Austro-ungarici contrattaccano, nel loro turno, una delle punte avanzate nemiche e la volatilizzano (una colonna stavolta a favore, questo aiuta!). Nel frattempo Conrad



prepara già il suo piano (gli HQ della prima e terza armata che ripiegano). Sulla sinistra imperialregia una piccola manovra di aggiramento ... non si sa mai....

Serbia

L'accomodante Serbo non vuole insistere eccessivamente e prudentemente abbandona Belgrado senza combattere. Subisce pure qualche perdita il tapino .. soprattutto ... ovviamente ... Montenegrini. Il rapporto delle forze, già a favore degli Austriaci, cresce ancor più. Forse per loro è il momento di trasferire truppe in Galizia ?

Vosgi e Lorena

Con uno shift di colonna a mio sfavore, certamente i Francesi non pensano all'attacco (a meno che non siano impazziti!). Il Tedesco, invece, non si fa alcun problema e "atomizza" due stack dei bluette (ognuno a 3 unità ... queste sono cose che fanno male!). Per altro i Tedeschi non sfondano il fronte (la fida del contrattacco eh eh). Il Francese ha un'idea geniale. Dal momento che in



e più a sud ancora. Insieme scegliamo la direzione sud ed occupiamo tutte le città in grado di rifornire il Tedesco avanzante. Che mai farà ora l'infa-me teutonico?

Westfront

Verrebbe da dire "Nulla di nuovo sul fronte occidentale". L'abbandono di Anversa fa rischiare la catastrofe al Belgio, mentre all'Inglese va un po' meglio e sacrifica solo una divisione di cavalleria.

Fronte Est

La situazione in Serbia è critica. Decido di evacuare Belgrado con la speranza che l'Austriaco si spaccherà i denti contro le montagne. La situazione di questa prima

quindicina di giorni non è stata così deleteria, anche i possenti attacchi nemici iniziano a preoccupare.

La Russia se la passa discretamente bene, con perdite equilibrate. Il Tedesco è in crisi. Lui sì che ha perdite imponenti e, con mia sorpresa, non si sono ancora visti gli Austriaci in ripiegamento!

Turno 2

2ª quindicina di Agosto

Memento: Russi e Serbi hanno iniziativa sul fronte orientale, il Tedesco su quello occidentale. Francesi e Russi "soffrono" ancora del loro malus in attacco come in difesa, ma sarà l'ultima volta

...

Prussia orientale

La Russia raduna la sua prima armata a contatto dei Tedeschi, pronti per il colpo di grazia. Qualcuno si ricorda vagamente di una pedina Ober-Kommando Ost e si rilegge le regole per veder a cosa potrebbe servire in pratica quel truccetto. Dall'espressione del viso si deduce che l'effetto è terribile: due attacchi consecutivi con le stesse truppe. La prova sul campo sarà subito dalla seconda armata russa. Colpita da un attacco frontale, l'armata si spaccherà a pezzi come in una nuova Tannenberg. Così la Prussia Orientale è salva ed i tedeschi sono alle porte di Varsavia.

Galizia

Ora la Russia modera i suoi ardori. Avendo ancora uno shift di colonna

contro, attende tempi migliori. Qualcuno si ritira e segue il consiglio di piazzare la cavalleria in testa. Se i Russi attaccano senza cavalleria, l'Austriaco può ripiegare senza problemi. Se la tattica funziona si vedrà nel turno successivo..

Serbia

Per i Serbi ritirata generale sul Niš e, dopo aver subito ancora perdite, gli slavi dovranno scegliere un'ulteriore ritirata, pena l'annientamento.

Vosgi e Lorena

I Francesi, tutto sommato, non hanno avuto grosse perdite, ma ora il trend muta ed i cimiteri ingrossano.

Comunque sia il fronte non muta gran che... i bluettes scrutano la carta per trovare un punto di contatto dove "rodere" il nemico. Il Lussemburgo è perduto e la Francia si schiera a difesa del fronte nord, sopra Parigi. Qualcuno parte anche verso ovest.

Francia del nord

Il Tedesco finisce i Belgi circondandoli ad Ostenda... l'errore di lasciare Anversa ormai è stato fatto. A sud, il Tedesco passa a tappeto tutte le città dalla costa sino alla Manche, con la sua cavalleria, mentre l'Intesa si rafforza attorno a St. Quentin. Gli alleati ripiegano sull'Oise e sulla Senna inferiore, ricorrendo a qualche rinforzi dalla Lorena.

Fine del turno 2

Fase dei rinforzi A

Prussia orientale

Le prime minacciose pile di rinforzi russi compaiono in mappa. Questo è il grosso vantaggio russo agli inizi del conflitto.

effetti non ha alcuna possibilità di fare resistenza, allora tanto vale presidiare tutti gli esagoni minacciati con una sola unità. Così invece di perdere 6 unità al massimo ne perderà due!

Cosa deve fare il Francese? L'unica sua azione offensiva è accaduta sull'estrema sinistra del fronte, dove ha catturato la città di Lussemburgo. Si studia un piano per prendere sul fianco il nemico a settembre.

Belgio

Il tedesco avanza come un razzo e distrugge i Belgi a Namurs. Anversa è completamente circondata. Sorge una discussione sul fatto se i Belgi in Anversa possono considerarsi riforniti.



La diatriba ha termine nel momento in cui il Belga decide di lasciare Anversa. Poiché il Belga fa anche l'Inglese, inizia una seconda discussione su quando e dove ripiegare con il BEF: ad ovest, mantenendo la costa sotto controllo, ma con palese rischio di accerchiamento, oppure a sud, abbandonando la Manche



Può subire tante perdite, quante (e più) ne rimpiazza in mappa. Lo stesso annientamento della seconda armata russa non sarà che un breve attimo di respiro.

Francia del nord

Tutti i rinforzi francesi sono "committed" attorno alla capitale. E' fondamentale che Rouen, Parigi, Soissons, Reims, Epernay e Chalons vedano affluire i



ragazzi in "blue horizon". "Les Boches ne passeront pas"... così si dice!

3 Turno

prima quindicina di settembre

Memento: Russo/Serbi con iniziativa ad est, Tedeschi ad ovest. Francesi e Russi non hanno più il malus sulla tabella dei combattimenti.

Prussia orientale

Le prime masse russe attaccano frontalmente a sud di Königsberg. Sfortunatamente i dadi non sono dalla loro parte (serie di 1 e 2 sfigatissima!). L'attacco è un fiasco totale, ma ne arriveranno ancora. Il Tedesco occupa Lodz e riorganizza le fila. Nella foto, in alto a sinistra, la pila delle perdite austriache dopo il ripiegamento sui Carpazi.

Galizia

Il truccheto austriache della cavalleria in retroguardia non ha avuto successo. I Russi hanno adunato la cavalleria e hanno raggiunto e distrutto due unità di cavalleria asburgiche. Esse si sono sacrificate per salvare il resto dell'ar-

mata. L'Austriaco rinforza Przemysl e Cracovia ma la ritirata continua. Piccole pile austriache e grosse pile russe all'orizzonte!

Serbia

La seconda ritirata dei Serbi è accaduta. Il rapporto di forze è ancora a favore del giocatore austro-ungherese che, forse, dovrebbe ora trasferire qualche unità in Galizia.

Vosgi e Lorena

Il momento tanto atteso per la "revanche" francese. La storia insegna che i contrattacchi transalpini iniziarono a settembre nei Vosgi. Così è.

Due o tre attacchi ben assestati (a suon di 4, 5 e 6 col dado) permettono al francese di fare due grosse falle nel fronte dei Vosgi. Una breccia è a nord di Mulhouse ed una davanti a Strasburgo (vedi foto). In Lorena il Francese ha attaccato ovunque vi fosse terreno piatto e ha fatto un massacro. Ma il Tedesco è lungi dal perdersi d'animo.

Francia del nord

Povero Belgio così lontano. L'attacco tedesco è possente ma è un fiasco (1 col dado) e i Belgi tengono Ostenda. Ci dovranno sicuramente fare un museo a guerra finita. Maubeuge invece è perduta. Il Tedesco procede verso sud, conscio della propria forza, ma il destino potrebbe essere ancora amaro per lui. Sulla sua estrema ala destra, sino alla Manche, ha quattro corpi di cavalleria. Là si scatena l'attacco decisivo che sarà ricordato dai posteri come:

Il "miracolo della Bresle".

Il nome è quello del fiume che corre da Aumale alla Manche, è meno difficile della Marna come ostacolo, ma lo stesso valido. Il Francese raduna tre divisioni di cavalleria e le mette in stack (sotto) altrettante divisioni di fanteria. A questi si aggiungono gli Inglesi sbarcati a Le Havre nel turno precedente, anch'essi con cavalleria. Tre su quattro unità di cavalleria tedesche svaniscono nell'aria, con effetto devastante sul morale germanico, la cui ala destra è del tutto scomparsa.... storicamente l'ala destra non ha mai portato molta fortuna ai Tedeschi.

Il Francese si comporta bene sul resto del fronte mietendo abbondanti masse di biondini con gli occhi azzurri. Ora il Kaiser è nel dubbio se proseguire o

attendere il turno 5 (quando avrà le trincee).

4 Turno seconda quindicina di settembre

Memento: iniziativa invariata. Ultimo turno prima dell'avvento delle trincee.

Prussia orientale

Davanti a Königsberg l'attacco russo è violento. Ma il dado è ancora nemico (Sfigatoff). Il giocatore Russo chiede che qualcuno getti il dado per lui!

Ciononostante le perdite delle Potenze Centrali sono terribili e si avvicina il momento in cui le forze per tenere il fronte potrebbero essere insufficienti. I rinforzi russi si annunciano pleorici.

Galizia

I Russi attaccano Przemysl (si pronuncia Péremisl) ma gli austro-ungarici non si fanno intimorire e ribattono rafforzando la fortezza e Cracovia.

Ci vorrà del tempo prima di vederle cadere!

Serbia

Verrebbe da dire che era prevedibile. In



un turno di attacchi tutto il fianco destro serbo si volatilizza .. metà della sua armata. Skopje rimane serba perché difesa da tre unità (due delle quali sono distrutte) e perché il superbo austriaco ha attaccato attraverso il fiume, invece di circondare la capitale macedone.

Il Serbo attende con ansia dalla batosta. L'Austriaco non trasferisce ancora unità in Galizia, a parte una sfigatissima unità Landwehr a Cluj (Koloszvár)

Vosgi e Lorena

Il Tedesco riorganizza il fronte mettendo in ordine i suoi stacks .. per non soffrire. Ripiega su Mulhouse, ma il Francese attacca al confine svizzero ed a nord di Colmar. Sono due falle che costringono il Tedesco ad abbandonare la città ai Francesi. Ora la piana alsaziana è davanti ai Bleus .. piccoli attacchi in Lorena con buoni risultati solo a sud di Metz. Anche quella città ora è sotto diretta minaccia e la prudenza imporrebbe al Tedesco di ritirarsi. Ma quella parole non esiste nel suo vocabolario.



Francia del nord

Il violento attacco a Ostenda contro i Belgi fallisce ancora e poi ... il Tedesco si RITIRA! Il miracolo della Bresle !!

La gente esce per strada e si abbraccia, si suonano le trombette delle auto a tutto volume ... che bella una nazione che vince. Infine non bisogna lasciare al Tedesco nemmeno un attimo per respirare. Lui ha scelto una buona posizione tra la Somme e St. Quentin, ma oltre è un po' campato in aria. Il Francese attacca sull'abbrivio e riesce ad aprire due teste di ponte a nord della Somme, una 3-4 a sud di Albert e una 1-2-3 a sud di Cateau. Gli Inglesi davanti hanno contribuito parzialmente alla vittoria, ma con gravi perdite. Il Tedesco può solo aspettare l'arrivo delle trincee.

Fronte Ovest

Il Belga ha sudato, e molto! Avrebbe desiderato di proseguire la ritirata ma qualcuno rammenta la regola della resa del Belgio. Cosa resta dei Belgi? Una sola misera divisione sopravvissuta all'attacco tedesco. Il Francese ha parecchie falle sul fronte, ma sono breccie fittizie. Tra poco arriveranno rinforzi.

Fronte Est

Il Serbo rivede i suoi errori! L'aver ripiegato sotto l'urto austriaco non ha portato fortuna. Solo i rinforzi salveranno la Patria. L'attacco Russo su Przemysl fallisce. Niente altro di notevole e si attendono i rinforzi: un po' di Francesi, Inglesi ed Austriaci, una "motta" di Russi e Tedeschi. Sorge il dilemma di dove mandare i rinforzi serbi: città o QG? Il QG è stato da tempo perduto, così pure l'unica città serba: Belgrado. Un bel puzzle. Le regole non precisano cosa si deve fare e cosa fare dei rinforzi serbi, una volta caduta la nazione. Nessuna regola parla di Resa della Serbia.

5 Turno Ottobre 1914

Memento : stessa iniziativa sui due teatri di guerra. Trincee di livello 1 per Tedeschi ed Anglo-Belgi. Il tempo è piovoso in tutta Europa ma, un fortunato tiro del dado ad Ovest evoca l'anticiclone delle Azzorre: sole.

Prussia orientale

Si piazzano i rinforzi. Il Russo concentra le sue "pile" di fronte a Königsberg e a Varsavia, il Tedesco davanti a Königsberg. Nessun attacco di sorpresa, dunque. Come d'abitudine gli assalti si fanno violenti a Königsberg, senza alcun risultato eccetto cumuli di morti. Da Varsavia i Russi puntano a nord

distruggendo due divisioni tedesche sul Narew, mentre il Tedesco riorganizza le sue truppe sul fronte occidentale inviando alcuni rinforzi. A Lodz si forma



un grosso concentrazione tedesco ... ciò avrà la sua rilevanza più avanti.

Galizia (molto interna ... quasi Carpazi)

Przemysl è circondata ed attaccata con successo ... alla fine. Il Russo ora minaccia Cracovia dove un ragazzino, venuto da lontano, dà l'allarme, se conoscesse il suo futuro destino avrebbe meno timore delle cannonate. Gli Austriaci "rosicchiano" qualche unità nemica e si ritirano sui Carpazi. Con due shifts di colonna a sfavore del Russo, se attacca, si sta bene anche sui gelidi monti.

Serbia

Piccola discussione: "I Serbi possono piazzare i loro rinforzi avendo perso Belgrado? Secondo le regole parrebbe di no. Così il destino degli Slavi è segnato; l'unica unità serba rimasta è fatalmente accerchiata ed eliminata. Finalmente Conrad può inviare rinforzi sui Carpazi.

Francia del Nord

Il caos si fa persona; pessima sorpresa. Il Tedesco si è riletto la regola della devastazione, che il Francese aveva interpretato come un dettaglio fonte di qualche preoccupazione. Improvvisamente i Boches passano all'azione e devastano il corso inferiore della Somme, ripiegando dietro il fiume.

Tanta barbarie stringe il cuore. Un attacco francese su Amiens non ha successo ... intanto i rinforzi "poilus" sono stati piazzati a Rethel e Verdun, consci della maggior vulnerabilità di quella parte di fronte.

Tuttavia, dato che il fine giustifica i mezzi e grazie al dannato marker (lo stesso usato d'estate a Tannenberg .. un trucchetto non da poco) il Tedesco lancia un attacco che sarà fatale. L'obiettivo è Rethel dove, con una manovra abile, otto divisioni francesi sono accerchiate e s'arrendono in massa. Lo slancio dioltralpe subisce qui un durissimo contraccolpo.

I Francesi tentano di riorganizzare il fronte, cercando di appoggiare le Ardenne ... il Tedesco può inviare truppe in Prussia.

Vosgi e Lorena

Che dire ? Invece di poter cantare a Natale "petit papa Noël", gli Alzaziani dovranno continuare a cantare "fröhliche Nacht, heilige Nacht" nel prossimo turno. Peccato ! Con quanto accade all'Ovest, nei Vosgi il Francese rientra alle posizioni di partenza rinforzando il più possibile la debole fronte delle

Ardenne.

Ostenda

Gli Inglesi sbarcano ad Ostenda mentre i Belgi, ridotti ad una misera divisione guardano a quelle truppe come chi riceve un Una piccola divisione di cavalleria britannica occupa Dunkerque. Non saranno destinati ad invecchiare là ! Questa è una delle poche azioni alleate sul fronte Ovest ... poi le trincee calmano i bolenti spiriti.



6 Turno

Novembre/Dicembre 1914

Memento: l'iniziativa ad Est è russo-serba, ad ovest tedesca. Trincee di livello 1 per Tedeschi ed Anglo-Belgi. Ad Est inizia a nevicare con violenza e ad est piove che Dio la manda.

Prussia orientale

Ancora un violento (inutile) attacco russo contro la fortezza di Königsberg. Un'armata russa avanza in direzione di Tannenberg e accerchia le unità tedesche. Una bella manovra, ma imprudente. I Tedeschi contrattaccano con ostinazione.

Da Lodz, i Boches sfondano le linee russe e le tagliano fuori dalle comunicazioni con Varsavia. Da Thorn altri Teutoni li accerchiano e li forzano alla resa. In ambedue i grandi fronti di guerra lo slancio alleato sembra essere ridotto al classico lumicino.



Carpazi

“Quando fummo sui monti Scarpazi ...” cantano i Trentini al soldo imperiale. Il Russo scivola via cauto un po' a sud di Cracovia, pronto per l'attacco di dicembre. Ma l'Austria non rimane a guardare, anzi sfruttando i bonus di terreno reagisce alla pressione e determina un rimaneggiamento del fronte russo. Poche speranze, per gli zaristi, di attaccare in pieno inverno con la neve e sui monti.

Quanto alla piccola e coraggiosa Serbia ... è andata. Minuto di silenzio ed omaggio alla Ciorna Rukà.



Vosgi e Lorena

Là la situazione è dura! Meglio soppresdere.

Francia del Nord

Nelle due foto del fronte francese si può osservare la ripresa di Amiens da parte transalpina. Nelle Ardenne il francese non osa attaccare, visti i disastri del turno precedente. Il fronte è tranquillo con scambio canonico di tabacco ed alimentari tra le trincee.



Ostenda

La cavalleria di Sua Maestà britannica è andata a popolare i cimiteri valloni, i loro cavalli probabilmente sono passati direttamente alle marmitte tedesche. La situazione è d'assedio, ma è troppo calma ...

Les cavaliers anglaise sont allés peupler les cimetières, leurs chevaux les gamelles allemandes. Les deux adversaires se regardent dans le blanc des yeux. C'est un peu trop calme par ici. Jean-Claude se fait du souci.

Edificante riassuntino

Sul fronte Ovest c'è ben poco da dire. Un attacco eseguito per ingrandire la sacca di Ostenda fallisce .

Al fronte Est, come prevedibile, la Serbia è scomparsa (ma torneranno un giorno!) e tutto il peso della lotta ora è sulle spalle dei Russi. L'Austriaco rinfrancato dalla neve abbondante riesce a scendere dai Carpazi e, con tre attacchi riusciti, rigetta indietro gli Zaristi. Turno triste per gli alleati dell'Intesa.

7 Turno

gennaio/febbraio 1915

Memento: la Russia e la fu-Serbia hanno l'iniziativa ad est e, di conseguenza, il Tedesco ad ovest. Trincee di livello 1 per tutte le truppe tedesche del conflitto e per l'Intesa intera ad ovest. Solo Russi ed Austriaci restano fuor di trincea. Neveva dappertutto come da cartolina natalizia. I chit degli eventi speciali non danno alcun risultato apprezzabile.

Prussia orientale

Stavolta i Russi NON attaccano, il Tedesco si. Ivangorod è catturata e a sud i Russi desistono dal portare avanti la manovra di Cracovia.

Carpazi (ma più che altro, di nuovo in Galizia)

Anche qui i attaccano le Potenze Centrali. L'Austria rientra in Tarnow travolgendo le ipotetiche trincee russe. Lovecraft a abandonné sa manœuvre autour de Cracovie. Nouvelles attaques de ma part. Je reprend Tarnov. Pour rappel, les tranchées russes, c'est pour octobre 1915 !

Francia del Nord

Qui il fronte rimane globalmente stabile. Il Francese tenta un attacco a nord di St.Quentin, giusto per stuzzicare il nemico tranquillo. A Ostenda nulla.

8 Turno Marzo 1915

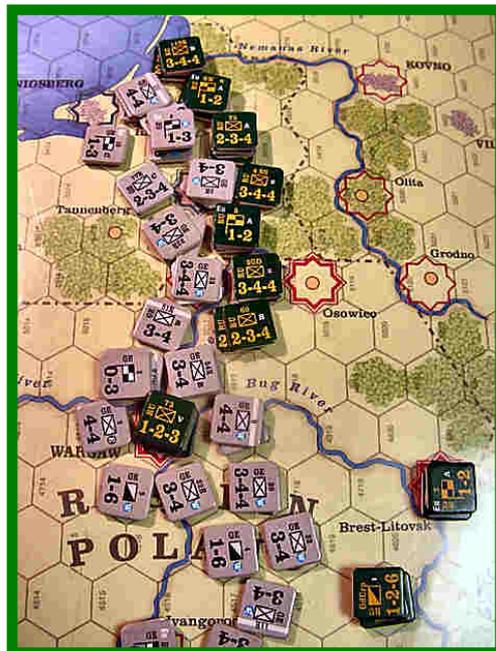
Memento: l'iniziativa ha gli stessi protagonisti dell'inverno passato, così come inalterati sono i livelli di trincea. Il tempo è ora piovoso ad Est, mentre ricompare il sole in Francia. L'Intesa estrae il chit "l'Italia entra in guerra" mentre gli avversari estraggono l'ingresso della Bulgaria tra i belligeranti.

Prussia orientale

Finiti i tempi delle vacche grasse, terribili perdite nell'ultimo turno, il Russo ripiega. Il Tedesco ha l'obbligo di approfittare della situazione. Sfonfa il fronte sul Bug e circonda Varsavia. Per la Russia il solido fronte del 1914 inizia a vacillare.

Galizia

La prematura entrata in guerra dell'Italia sconvolge definitivamente i piani austriaci. Poco tempo dopo aver trovate importanti riserve da gettare nella mischia nei Carpazi, si vedono costretti ad inviare truppe in Italia. I Russi sono mollemente inseguiti tanto per tenrli impegnati e per appoggiare l'attacco tedesco a nord.



Il Piave mormorava...

L'iniziativa rimarrà, fino a fine guerra al Tedesco sul fronte Est. La Bulgaria non servirà a nulla, essendo sparita la Serbia. Il nemico addirittura consiglia di studiare il terreno per parare uno sbarco a Salonico e nello stesso tempo difendere il confine bulgaro da un eventuale attacco romeno.

Francia del Nord

I Francesi continuano la tattica dei piccoli assalti ed una misera divisioncina Landwehr si volatilizza al cospetto della 6eme Armée (sud di Mézières). Torna, col sole, anche la fede dei "poilus".

Italia

La nuova belligerante piazza le sue truppe seguita dall'ondata dei trasferimenti austriaci.

L'Italiano al primo turno non attacca e questo lascia all'Austria il tempo di



un Divertente Battle-report da Thiene- Wasserwerkhaus

Va comunque detto che TGWIE Deluxe è divertente da giocare (se non tieni solo Austriaci o Francesi e se la gente non si collega a E-Bay) ed, in ogni caso, come afferma un cortese omaggio valdagne-se alla nostra tavola:

"Les meilleurs jeux sont ceux accompagnés d'une bon salame con l'aglio et de fromage à profusion"

Alora, tocca a noi ...

Giornata uggiosa, fredda, umida e



ma quella era un'altra Europa.

Primo turno : prima quindicina d'agosto 1914

Prussia orientale

Daniele ha rinfrescato le regole del Rifornimento consul-tando la Brusatopedia clas-sica. Si schiera in modo curioso. Invece di con-centrare le

truppe in mezzo alle armate russe per colpirle una alla volta, a turno, prima che si rinforzino troppo, esegue un classico velo alternato sino quasi alla Slesia austriaca, come se esistessero le ZOC (nota: è vero che qui le ZOC non esistono, ma è altrettanto vero che se sfondi e non sei rifornito finisci per crearle da solo). Davanti a cotanta audacia strepitano gli strilloni dei giornali Novosti ... e Brusatoff ghigna.

Galizia

EnriConrad, completamente edotto dal fatto di possedere quattro armate di scarsa autonomia, costrette a difendere un fronte per otto armate, ha elaborato un piano non storico: l'ope-razione "Ich sorge mich von jenen Schiff-Überbringern nicht". Tradotto in Triestino sarebbe più o meno "chi se ne ciavi de quei peggiori". La Serbia non sarà punita col sangue, ma col disprezzo, ignorandola con cori di pfui ... Già un'armata dell'aquila bicipite è pronta a rinforzare la debole Galizia.

Serbia

Qui il fratello del Russo, generale Andrej Koirussy difenderà la capitale Belgrado dietro il grande fiume della patria serba.

Fronte occidentale

Il Tedesco (nella foto ...?) ha deciso di non mettere in atto il piano Schlieffen, bensì di utilizzare la variante Skiffen: attacco sui terreni difficili, Vosgi e

Lorena, rapida spazzolata ai Belgi e penetrazione a Sud. Non è un piano malvagio di per se, basta non fare 1 o 2 con i dadi. Il Francese, ancora inesperto ed ignaro che perderà sempre e comunque (ha pure lo shift negativo!) monta qualche pila di troppo, ma, in modo geniale, lascia un sacco di gente ad Anversa. Questa fatalità salverà il Belgio.

Frontiera turca

L'esercito Ottomano si schiera a difesa del confine. Si gratterà i maroni per tutta la giornata ... il chit del Sultano rimarrà nella tazza.



avvicinare ed occupare il fronte.

Nella foto la massa delle "scadenti" divisioni italiane (sono 2-2-4) certo non destinate a brillanti ed immediate glorie. Anche in questo gioco facciamo la figura dei pecoroni. Questo, assieme al fiume Bracchiglione, è una nota stonata di un concerto gradevole.

La partita di Strasburgo continuerà ancora a lungo, ma a noi piace terminare qui l'esempio di gioco, quando l'Italia entra in guerra ... oppure immaginando qualcuno dei giocatori convocato minacciosamente da moglie e figlia, a casa per la cena. Un arivederci al tavolo ... come capita spesso.



piovosa. I due dis-graziati dalla sorte Sandro, il Francese ed Enrico, l'Austro-ungarico, raggiungono per primi la sede per finire taglio e set-up. Si aspettano i primattori della guerra Russi e Tedeschi.

Daniele von Paravant, il Tedesco, arriva poco dopo. Andrea, la madre Russia, arriva carico di giochi da vendere e da mostrare ... "via le mani onte de salame da Killing Ground!!", è il suo grido. Per ultimo arriva il generale Mimmo Pascià, che doveva fare il Turco, se non che, dandosi che il chit Ottomano non è mai stato "pescato", si ridurrà a studiare Age of Napoleon ...



Turno 2 2ª quindicina di Agosto

Memento: Russi e Serbi hanno iniziativa sul fronte orientale, il Tedesco su quello occidentale. Francesi e Russi “soffrono” ancora del loro malus in attacco come in difesa, ma sarà l’ultima volta.

Fronte dell’Est

Si traccheggia ed il numero delle perdite



aumenta a vista d’occhio. Come prevedibile la situazione in Prussia entra in difficoltà. In Galizia, l’arrivo dei rinforzi dal fronte serbo compatta l’ala destra Austriaca. L’Austria non attacca ed ha poche perdite.

Fronte dell’Ovest

Il “mucchio selvaggio” ad Anversa resiste, ma i Tedeschi avanzano oltre. Violenti combattimenti nella parte centro-meridionale. Impressiona il cumulo dei morti Francesi.



3 Turno

prima quindicina di settembre Fronte dell’Est

All’orizzonte compaiono le grosse “pile” degli stacks russi. “Mala tempora currunt” ... ma Königsberg resiste integerrima. L’Austria esegue un timido attacco per liberare la Bucovina. La nobile città di Czernowitz è liberata dalle orde cosacche. Sarà un fuoco di paglia! Il Russo ghignante prepara l’offensiva autunnale. A sud, i Serbi, eseguono un’avanzata dimostrativa occupando

Sarajevo. Serve soltanto alla propaganda nazionalista con tanto di foto omaggio alla tomba di Gavrilo Princip.

Fronte dell’Ovest

Radio E-Bay distrae l’alto comando tedesco che non riesce a dare chiare direttive per spingere i Francesi sulla Marna.

Nota importante: abbiamo superato il turno dei “setappatori” ... prrrrr a Toffano in Web! Sul campo consueto massacro di Francesi. Sorge il dubbio che anche qualche Inglese sia della partita.

4 Turno seconda quindicina di settembre

Fronte dell’Est

Sia nella Prussia orientale, sia in Galizia le Potenze Centrali entrano in crisi di effettivi. Di fronte alla possente pressione russa, un’onda metodica che avanza a suon di 5 e 6 con il dado (le armate di Samsonov e Rennenkampf coordinate dal Granduca Culoff), i Prussiani retrocedono passo dopo passo sulla linea del Bug (nota: il Bug è il maggiore affluente della Vistola, il maggior fiume polacco là noto come Wisla. In mappa la Vistola non c’è

ed il Bug fa la figura di un super fiume. Ted Raicer è anche bravo, ma in geografia è un gran somaro ... studia!). Il fronte delle potenze centrali è irrimediabilmente tagliato in due. La stessa città di Varsavia è completamente in mano ai Russi. Königsberg resiste ancora (come Anversa di là) ... ambedue le fortezze assiedate si approvigionano a casse di pesce.

Gli Austriaci seguono i libri di storia e arretrano anche loro verso i Carpazi sacrificando Leopoli (Lemberg) tra gli urli e gli strepiti della numerosa comunità ebraica locale. Sul piano le armate di Francesco Giuseppe fanno perno su Cracovia e Przemysl (gli Austriaci la pronunciavano Péremisl). Anche in questa epica partita si fa affidamento sulle montagne e sulla prossima neve.

Nel frattempo i Serbi sono tornati nel proprio territorio dopo la razzia in Bosnia.

Fronte dell’Ovest

Dopo aver perduto circa tre aste su E-Bay il generale Hindenburg si è ripreso annusando una fetta di panettone magicamente comparsa nella stanza attigua ... Forza l’attacco a sud e, dopo il consueto massacro di Francesi, genera una grossa falla nel fronte dei “Poilus” più o meno tra Epinal e Nancy. Il “buco” sarà chiuso nella fase dei rinforzi anche se il fronte francese rimarrà precario in questo settore.



5 Turno Ottobre 1914

E’ il turno in cui “dovrebbero” comparire le trincee, il condizionale è d’obbligo in quanto la Brusatopedia tace ... e chi si difende “s’oo pijia in der c....”

Fronte dell’Est

La ritirata tedesca è adesso completa ed assume le caratteristiche di una quasi-disfatta. I nuovi rinforzi Russi hanno vieppiù accresciuto il dramma delle Potenze Centrali. Andrej Brusatoff è scatenato, avanza silos di pedine a pinzette, spara 5 e 6 con i dadi come un cammello in piena crisi colica e procede ... diritto.

In Galizia l’Austria resiste come può (non ha alcun beneficio di rinforzi). Przemysl è investita da un forte attacco ma resiste. Al centro il Russo trova la via libera per invadere la Slesia (Slask).

Fronte dell’Ovest

Le necessità familiari che impongono al cronista di lasciare i fronti fanno sì che questo capitolo rimanga orfano, così come i successivi turni giocati dalla gang residua.

Impressioni finali

... e personali. The Great War in Europe Deluxe edition (GMT) è un gioco graficamente piacevole, per alcuni versi divertente ed ... esilarante da giocare. Si basa su una discreta ricerca storica ma non simula la storia. Parafrasando un concetto alla rovescia: “E’ un gioco che si maschera da simulazione ... ma quella ragazzi NON è la Grande Guerra!”

**Le interviste
di
"Balena" Jones**



DEAN ESSIG

MISTER OCS

Dean Essig, che per una curiosa coincidenza etimologica ad incrocio, anglo-alemana, significa "Vorsitzende vinegar" ovvero tradotto "Capitan Aceto" è persona tutt'altro che aspra "come l'azeo", direi molto amabile. Lui è il papà del sistema OCS. Dicono che come hobby facesse il re-enactor della Civil War, ... ama l'astronomia e leggere.

In breve Dean fu cresciuto da genitori della middle-class inferiore, nei dintorni di Chicago, e, siccome non c'era abbastanza denaro per la frequenza del College, si arruolava nell'US Army nel 1979 e prese servizio al 2° Ranger Btn di Ft. Lewis, WA.

Riusciva ad iscriversi all'USMA (West Point). Dava le dimissioni da Cadetto nel 1982 (come cadetto a ferma annuale) dopo aver incontrato la sua futura moglie, Sara Hunter.

Dopo ave abbandonato il servizio attivo nel 1983, Dean e Sara si sposarono e si trasferirono a Champaign, Illinois, dove Dean avrebbe potuto terminare gli studi per il diploma in Cartografia. Dean iniziò a frequentare il ROTC (Reserve Officer Training Corps) all'Università dell'Illinois e fu riassegnato alla fanteria nel 1986. Tornò a servire in varie circostanze, come comandante di plotone di fanteria o di mortai.

BJ: Dean

(scusa ma per me suona meglio chiamarti così piuttosto che Mister Essig ... chiedo perdono ...)

Dean: Assolutamente nessun problema, ti avrei detto che così era OK.

BJ: io sono Enrico Acerbi, 55enne (old grognard – Faccio il medico ospedaliero, scrivo di storia per hobby, ma mi diverto anche a fare grafica. Come Wargamer mi sono dedicato più alla ricerca storica ed al design dei giochi, anche se in Italia,

diversamente dagli USA, pubblicare un gioco è molto difficile.

Dean: Piacere !

BJ: Scusa se il mio Inglese zoppica...

Dean: Credimi ... vai meglio tu che io con l'italiano. ☺

BJ: Ho pensato di dividere l'intervista in due parti; la prima, più personale, con la massima libertà di rispondere o no.

Parte 1

Q.1 – Essig sembrerebbe un cognome tedesco, anche se potrebbe anche avere un'origine sudeuropea (Essig o Esseg oggi è Osijek in Croazia). Che mi dici delle origini della tua famiglia?

Dean: Da parte di mio padre erano tutti tedeschi. Mia mamma è un mix di Creola Francese con qualunque tipo di razza indiana che ha vissuto in Louisiana.

Q.2 – Tu sei stato Cadetto e poi Ufficiale dell'esercito. La tua esperienza e carriera militare ti hanno guidato verso il mondo dei Wargames?

Dean: è tantissimo tempo che non lo faccio più (penso di aver raggiunto il colmo della sopportazione di quell'ambiente quando andammo ad una ricostruzione in un paese un po' a sud del campo di battaglia di Gettysburg e quando la "gente che comandava" si formalizzò perché filammo fuori dal campo per andare a visitare i luoghi). Ad ogni modo io facevo il soldato semplice oppure il Sottotenente del Sesto reggimento di fanteria Unionista del Wisconsin.

Q.4 – Il gossip sul Net dice anche che tu pratici il Tae Kwon Do, il baseball e fai il pilota di aerei. Un altro passatempo riferito è l'astronomia. Giusto ? Se così fosse che cerchi tra le stelle? E cosa pensi della Scienza in generale?

Dean: prima di rendermi conto che non avrei avuto abbastanza soldi per andare al College, dopo il diploma della High School, io volli provare a diplomarmi in Astrofisica. Allora i miei grandi interessi scientifici erano per la Matematica, la Fisica e l'Astronomia. Mi costruii addirittura due telescopi fatti in casa (con tanto di installazione degli specchi a terra e quant'altro).



the CASE BLUE team at Homercon

Dean: Veramente non c'entrava niente. Io ero già un Wargamer prima di entrare in servizio attivo.

Q3: Ho letto che uno dei tuoi hobbies è il re-enactment della Guerra Civile Americana. Quando sei sul campo di battaglia virtuale sei Blu o Grigio ?

Riguardo le osservazioni mi piacevano soprattutto i pianeti e, in quanto a studi, ero affascinato dall'evoluzione delle stelle, di cui mi piaceva approfondire i dettagli. Tutto questo fu però messo da parte quando la vita richiese altre scelte e quando, a 18 anni, entravi nell'Esercito.

Q.5 – Adesso vivi ad Homer, IL o a Schaumburg, IL (quello della Motorola) ?

Dean: adesso sto ad Homer, IL. Sono cresciuto a Schaumburg ... esatto la stessa Schaumburg che fa da quartier generale della Motorola.

Q.6 – Domanda curiosa. Da Homer giungono strane storie di fantasmi. Le conoscevi? Quanto conta per te la spiritualità?

"lo spettro di una giovane ragazza vestita da adolescente è stata avvistata spesso mentre beveva benzina da una pompa del benzinaio di Homer. Lo spettro non si preoccupava se intorno aveva altre persone." oppure *"Lo spettro di un uomo con un'ascia insanguinata è stato avvistato in parecchie occasioni, mentre portava a spasso il cane lungo le strade più buie di Homer".* *"una ragazzina dai vestiti insanguinati è spesso vista mentre spia dalle finestre delle case, a tarda notte."* E ancora ...

"il fantasma di un vecchio con una lunga barba bianca è spesso localizzato mentre sembra stia parlando con qualcuno di inesistente."

"lo spettro di una guardia giurata con un buco di pallottola in fronte è sovente visto in una casa, seduto davanti alla TV accesa ..."

Dean: davvero, non avevo mai sentito storie di fantasmi ad Homer. Ma ci sono invece alcune storie vere (non di fantasmi) su Homer. Il primo agglomerato della cittadina era qualche miglio a nord di quella attuale, che fu letteralmente spostata di circa 5 km, tirando le case con i buoi sulla neve, sino alle attuali posizioni. Tutto questo per far sì che la cittadina fosse sul tracciato della ferrovia. Alla città vecchia rimasero alcune miniere dove si usava la dinamite. I maiali selvatici divorarono parecchie cartucce di dinamite e resero necessaria una caccia agli animali per proteggere le riserve. Uno dei maiali, colpito da una fucilata, saltò in aria. In più il padre dell'American Powerlifting (J.C.Hise) era di Homer e visse sempre qua... si dice fu la prima persona al mondo a sollevare 500 libbre in palestra.

Q.7 – Tu hai anche imparato bene la Cartografia. Agli inizi della carriera di designer preferivi fare la grafica o le regole?

Dean: la grafica diverte ma le regole sono dure da fare. ☺

Q.8 – Ma qual è stato il gioco che ti ha iniziato all'hobby?

Dean: acquistai una copia di Luftwaffe della Avalon Hill, per sbaglio, in una bottega. All'inizio non avevo capito che fosse un gioco, ma pensavo fosse un cofanetto di libri. Dopo quello presi una copia di Battle of the Bulge, sempre della Avalon Hill, che in effetti giocai come wargame (allora non avevo giocato nè giocai mai Luftwaffe) ... pensa, seppi che era un gioco solo aprendo la scatola....

Q.9–Cosa pensi dei wargames sul computer?



Dean: a dire il vero non li ho mai molto amati. La loro "architettura nascosta" fa sì che non posso giudicare il lavoro del Designer e se lui ha a disposizione qualche elemento vero sulla vita reale. Così non riesco ad aver fiducia su quanto hanno prodotto.

Q.10 – Qual è il gioco che in assoluto giochi più volentieri?

Dean: qualsiasi nuovo progetto che sto sviluppando ... faccio fatica a trovare il tempo per i revival e per giocare qualcosa che è già uscito (indipendentemente di quanto quello mi fosse piaciuto a suo tempo). Così i miei favoriti cambiano sempre dopo qualche mese, dipende dal progetto al quale sto lavorando.

Part 2 Games

Q1 - 500 W. 4th Street, Homer, IL 61849, per noi quell'indirizzo divenne un mito. Noi italiani immaginavamo un plotone di tecnici e ingegneri grafici che producevano giochi. Di recente ho capito invece che la The Gamers Inc. era essenzialmente fatta dal suo Presidente ed alcuni amici. Ma allora cosa accadde veramente in quel lontano 1988?

Dean: in effetti io partii con la ditta nel 1986. A quel tempo registrai la nuova attività con il nome "The Gamers" ed ero fortemente impegnato nel mio primo design (la serie detta Civil War Brigade Series) che, allora, aveva tre giochi in sviluppo (Antietam, Gettysburg e Chickamauga), utilizzati come campione di prova. Stavo anche lavorando alla mappa di ITQF (In their quiet fields. NdT) che volevo portare al College in qualità di mia tesi finale (fu infatti la prima mappa in produzione). Nel marzo 1988, la ditta si aprì al mercato con il suo primo gioco, grazie ad una pubblicità sulla rivista Fire & Movement.

Q2 – al tempo della The Gamers ti eri spesso in coppia con Dave Powell (così spesso da diventare un logo di fabbrica, tipo Laurel & Hardy, scusa se scherzo un po'). Ma Powell era un tuo amico o solo un prezioso collaboratore?

Dean: Dave era un mio amico sin dai tempi della High School ... e poi siamo diventati wargamers insieme.

Q3 - The Gamers passarono alla MMP nel 2001 o 2002, ufficialmente perché: "... Dean

stava ormai per avere un esaurimento nervoso in seguito alla pressione dovuta alla necessità di gestire la ditta e allo stesso tempo a causa della supervisione sulla ricerca e lo sviluppo dei nuovi prodotti" tratto dallo MMP Insider di febbraio 2003. C'è dell'altro che qui in Europa non abbiamo saputo?

Dean: no .. accadde proprio così. Il dover fare tutto l'artwork, il design delle serie, la gestione degli affari e altro ormai era veramente troppo. Una volta un tizio mi chiese quante ore lavoravo alla settimana. Rise quando gli risposi 70, pensando che scherzassi. Non scherzavo affatto!

Q4 – quale gioco ti ha dato la più grande soddisfazione durante quei mitici 14 anni?

Dean: DAK, oltre ogni dubbio, fu il culmine di uno dei miei sogni.

Q5 – e quale fu la peggiore delusione ?

Dean: Delusione? Interessante scelta lessicale. Non lo so. non so che rispondere.

Q6 – The Gamers (lo sai) è sempre stata una ditta che promuoveva i giochi di serie. Questo aspetto può essere letto con una brillante ottica di praticità, ma potrebbe essere stato anche un vincolo in grado di frenare la fantasia e l'innovazione dei wargame designers (la rivista ATO potrebbe

rapresentare la parte opposta del punto di vista). Cosa avevi in mente quando progettavi i giochi in Serie?

Dean: non riesco assolutamente a concepire il fatto di avere un mucchio di giochi, che trattavano diverse battaglie dello stesso periodo storico, ognuno dei quali avesse le sue regole personali per lo Stacking o altro di simile. La fantasia poteva comunque correre nelle regole specifiche del gioco, ma non c'era alcun bisogno di regole pensate singolarmente e indipendenti le une dalle altre riguardo il modo di combattere in se (le Series).

Se il loro designer (io) poteva sviluppare una simulazione comprensibile del modo di combattere a quel livello e in modo omogeneo, era molto meglio.

In tal modo preferivo dare a chi giocava la possibilità di apprendere il modo di combattere standard del periodo trattato (senza urletti e wow di sorpresa di fronte

a qualche meccanismo perverso), un set di regole base che si potevano adattare a più battaglie e così via.

Q7 – In Europa molti giocatori amano il genere Napoleonico (la Francia soprattutto). Le Serie di Kevin Zucker e quelle di Berg-Bey (Jours de Gloire) sono apprezzate e giocate. Come mai il tuo sistema NBS (molto bello, da parte mia) ha fatto progressi così lenti rispetto agli altri citati, in questi anni?

Dean: Sino a quando Anders non finì di rielaborare le regole per meglio simulare l'epoca napoleonica, il sistema soffriva del fatto che era un set di regole per la Civil War che era stato adattato al napoleonico. Questo poteva bastare soltanto a giocatori veramente appassionati del periodo, così l'interesse fu tiepido ed il numero di prenotazioni e di fans non raggiunse mai il livello delle altre Serie.

Q8 – Molti italiani amano l'OCS e sperano che tu estenderai il sistema non solo alla Sicilia, ma anche a Salerno, Anzio, Cassino e via di seguito. Ma poi .. non potevo non chiedertelo scusa ... Cosa fu quella polemica sulla Italian Pasta Rule ?

Dean: quella è stata una "botta" data al gioco di Richard Berg, Campaign for North Africa, (quel disastro che fu la prima molla che fece scattare il mio desiderio di fare DAK). Nel gioco di Berg c'era una regola che, letteralmente, costringeva il giocatore italiano ad usare più acqua (che invece doveva centellinare e tenere di scorta) perché le sue truppe si "nutrivano" con razioni

chance di fuga fanno questo. Quello che dovrebbero fare, invece, è attaccare ovunque sia possibile, considerandolo come parte della tattica difensiva. Certo così hai molte perdite, ma sono tutte perdite subite da unità comunque destinate a soccombere se tentano la fuga. Questo richiede un vero e proprio salto di qualità mentale.

Q10 – quale sarà il tuo prossimo gioco OCS per la MMP? E quale sarà il prossimo pubblicato?

Dean: il prossimo OCS sarà la ristampa di GB II, seguirà Baltic Gap. I giochi che saranno pubblicati a breve invece sono:

South Mountain (in produzione), Burma (in produzione), Rock of the Marne (in produzione), Ba-stogne (che sta uscendo in pre-order), Salamanca e Bailen (ambidue stanno uscendo in pre-order).

Nell'ordine, i titoli citati appartengono alle Serie RSS, OCS (ristampe), SCS, SCS, e i due finali sono NBS.

Thanks Dean



L'arte canadese di comporre i tavoli in un Case Blue

alimentari che avevano necessità di essere cotte in acqua bollente (pasta). Roba da matti!

E dire che noi la chiamiamo Pasta asciutta (dry pasta) ah ah.

Q9 – c'è qualcosa che può essere perfezionato nelle regole OCS (ora alla versione 4.0)? Qualche giocatore pensa che chi manovra a velocità elevata ottiene, dalle regole, un vantaggio eccessivo? E poi altri pensano che sia difficile sviluppare diverse opzioni difensive a causa di queste penetrazioni rapide.

Dean: ma gli Attaccanti che manovrano in velocità DEVONO avere grossi vantaggi! ☺

Quanto alle difese, molti pensano che difendersi significhi mettere unità di traverso sulla strada del nemico e sedersi sull'esagono.

L'OCS presuppone l'utilizzo delle difese in profondità grazie anche ad un ampio uso dei contrattacchi. Per esempio, tanti giocatori che fanno i Russi in Guderian Blitzkrieg II (GBII) o Case Blue (CB) pensano che la loro mission sia quella di scappare il più lontano possibile e tentare di restare vivi sulla mappa ... pure le unità che non hanno alcuna

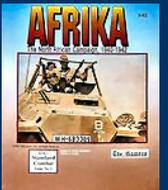
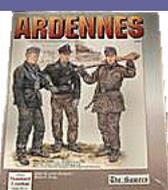
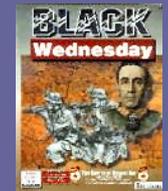
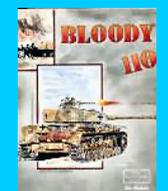
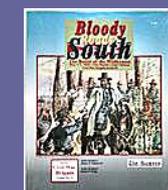
(ristampe), SCS, SCS, e i due finali sono NBS.

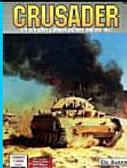
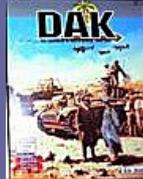


CSNC - IL NOSTRO FIEO

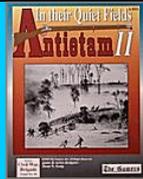
"Dopo Pearl Harbour, l'Ungheria si sentì in obbligo di dichiarare guerra agli USA. L'Ambasciatore ungherese arrivò, fece il suo discorso e... così l'Ungheria è una repubblica?

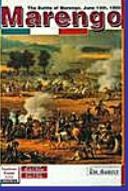
- No, è un regno.
- Ah e chi è il re d'Ungheria? Non abbiamo un re, abbiamo un governatore, l'Ammiraglio Nicolaus Horthy.
- Oh, un Ammiraglio, davvero? Così avete una forte flotta, vero?
- No, ahimé, non abbiamo il mare
- Che avete allora?
- Abbiamo richieste territoriali.
- Contro chi?
- Contro Romania, Slovacchia e Jugoslavia.
- E allora perché non dichiarate guerra a loro invece che a noi?
- Non possiamo! Sono nostri alleati!"

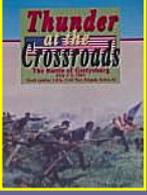
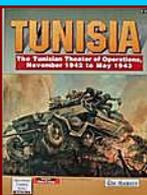
Title	Year	BGG Rating	BGG Rank	DEAN ESSIG Games	
Afrika	1993	6.03	1172	<p>Afrika è il secondo gioco della serie Standard Combat Series (SCS-The Gamers'). Riguarda il periodo 1940-1942.</p> <p>Possiede: 2 Maps 280 Counters 8 page Series Rulebook Afrika rulebook con 7 scenari</p>	
Afrika 2nd Edition	2006	6.42	553	<p>La riedizione del gioco Standard Combat Series riguarda la campagna del Nordafrica dal 1940 al 1942. È la seconda edizione del premiato (Charles S. Roberts Best World War II game) Afrika del 1993 pubblicato dalla Multi-Man Publishing (MMP). La 2ª Edizione è un gioco dalle fasi rapide sulla guerra motorizzata a livello operativo. Il cuore del sistema è il rifornimento (supply) che sottolinea gli aspetti logistici della guerra nel deserto.</p> <p>Il gioco ha una mappa 22*34", un'altra 22*17" e 280 counters. Ha 2 scenari campagna e 5 scenari corti (tre turni, una mappa). Afrika II si avvicina più al sistema "standard" SCS series. Sono sparite qui molte delle varianti leggere OCS, che erano apparse nel gioco quando Essig stava lavorando su Guderian's Blitzkrieg e all'inizio delle OCS series. Nomination per il Best World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards - 2006).</p>	
Ardennes	1994	6.12	998	<p>Gioco n. 3 delle The Gamers Standard Combat Series. Il gioco simula l'attacco tedesco nelle foreste delle Ardenne nel 1944, meglio nota come la Battaglia del Bulge.</p>	
Austerlitz	1993	5.67	2450	<p>Austerlitz è il primo delle The Gamer's <i>Napoleonic Brigade Series</i> dove la scala di gioco è di mezzora per turno con esagoni di 200 yarde. Il gioco aveva regole speciali per il solitario. Nel 1993 ebbe la nomination come Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards). Disegnato da David A. Powell.</p> <p>Napoleon Brigade Series (NBS) - scala = 180-200 m/hex (197-219 yrd/hex); - turni = 30 min/GT (60 min/Night-GT); - forze = 150 fant. (100 cav.)/SP</p>	
Black Wednesday	1995	5.97	1320	<p>Designers Dean Essig e Dave Friedrichs. È il settimo episodio delle Tactical Combat Series. Black Wednesday simula la battaglia di Krasnij Bor in febbraio 1943. La divisione spagnola blu contro l'armata rossa a sud di Leningrado.</p>	
Bloody 110	1989	N/A	0	<p>Bloody 110 fu il primo episodio della serie ideata e disegnata da Essig, le <i>Tactical Combat Series</i> (TCS). Simulava i due giorni di ritardo decisivi della 2ª divisione Panzer bloccata da elementi della US 28ª Divisione di fanteria lungo la strada per Bastogne il 16 e 17 Dicembre 1944.</p>	
Bloody Roads South	1992	N/A	0	<p>Essig con James F. Epperson disegnò Bloody Roads South, il quinto della serie CWB ed il primo ad utilizzare la 2a revisione del regolamento delle Civil War, Brigade Series. Il gioco ricostruisce l'appassionante battaglia detta della Wilderness, dal 5 maggio al 7 maggio 1864.</p>	

Burma	1999	6.12	1006	<p>Designers Dean Essig e Dave Friedrichs. È l'episodio n. 6 della popolarissima serie OCS e simula la campagna in Birmania nel 1944 iniziando dall'offensiva nipponica U-Go e terminando con la cosiddetta battaglia di Imphal-Kohima, forse la sconfitta più drammatica mai inflitta nella storia ad un'armata giapponese. Burma è il più peculiare dei giochi OCS, presenta un'assoluta varietà di pedine, mentre il terreno ricco di vegetazione e scarso in strade crea notevoli difficoltà al procedere delle azioni.</p> <p>A differenza di altri giochi della serie, Burma possiede un'eccellente varietà di scenari da quelli cortissimi (1-2 ore) sino a quelli più lunghi (6 ore) sino a finire in ben tre monster-campaigns della presunta durata di 30-60 ore. Ebbe la nomination nel 2000 sia dalla Gamer's Choice sia dal classico Charles S. Roberts (Best WWII Game) awards.</p>	
Case Blue	2007	N/A	0	<p>Case Blue è il gioco che simula sia l'avanzata dell'Asse (1941 e 1942) sia la controffensiva sovietica (nov. 1942 sino a Gen. 1943) e la controffensiva tedesca di Kharkov (Feb-Mar 1943) che terminava la campagna al sud. Case Blue di fatto sostituisce il vincitore del premio per il 1994, il glorioso Enemy at the Gates. È il decimo della serie OCS ed è anche il risultato di sei anni di estese ricerche storiche. Può essere giocato da solo o connesso al gioco Guderian's Blitzkrieg II del 2001. Il "mostro" di mappe che ne deriva va a simulare tutta la guerra sul fronte Est (tranne Leningrado) dall'autunno 1941 sino a metà 1943.</p> <p>Multiple scenarios (one map to very large) allow play to be picked up at various key points in the campaign.</p> <p>Qui le Operational Combat Series hanno toccato il "cielo", è un gioco gigantesco che contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 9 mappe a colori 22"x34" - 1 mappa a colori 14"x22" - 10 fogli di pedine (280 counters x foglio) - 3 fogli di markers (280 counters x foglio) - Un libretto di regole OCS Series di 56-pagine - Un libretto di regole specifiche per Case Blue di 24-pagine - Un libretto delle nazionalità (tedesco) di 24-pagine - Un libretto delle nazionalità (russo) di 24-pagine - Due libretti scenari di 80-pagine - 2 carte a colori e un libretto di tabelle - e, per finire in gloria, due dadi. 	
Champion Hill	1996	5.80	1845	<p>Gioco disegnato da Ken Jacobsen con Dean Essig. È il decimo delle Civil War Brigade Series. Come da titolo simula la battaglia di Champion Hill, 16 maggio 1863. Ebbe la nomination nel 1996 per il miglior gioco Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards).</p>	
Circus Minimus	2000	5.76	2038	<p>Il gioco prende spunto e regole dal vecchio Avalon Hill, Circus Maximus. Le nuove regole sono poche e semplici. I giocatori devono correre nell'anello del Colosseo dopo aver formato il proprio team con il budget di sesterzi assegnato all'inizio. Poi è come Ben-Hur the Movie. Ebbe la nomination come Turkey del Mese otto anni fa. Ogni grande famiglia ha un figlio diversamente abile.</p>	
Crusader	1997	6.3	2018	<p>Gioco numero 5 delle Standard Combat Series. La simulazione riguarda l'offensiva invernale britannica contro l'Afrika Korps.</p>	
DAK	1997	7,9	933	<p>Gioco numero 5 dell'OCS <i>Operational Combat System</i>, il più monster di quelli editi sino ad allora, con l'intera campagna del Nordafrica a livello reggimentale, da Compass a El Alamein e oltre. Era il più specialistico della serie con regole speciali (brigate del Commonwealth, organizzazioni atipiche, campi minati, campagna di Grecia e varie altre, tra cui l'umoristico accenno a Richard H. Berg con la regola <i>Italian Pasta rule</i>)</p>	
DAK 2	2004	8,4	455	<p>L'attesissima ristampa del precedente con varie upgrades: Cinque mappe (!) 22"x34" - 1540 counters - 17 scenari Scala di gioco da battaglione a divisione con esagoni di 5 miglia ed un elevato livello di complessità. Unit Scale: Battalion through Division</p>	

Title	Year	BGG Rating	BGG Rank	DEAN ESSIG Games	
Drive on Paris	2000	7.2	1308	La campagna mobile del 1914 sul fronte occidentale nata dall'applicazione del piano Schlieffen tedesco. Il sistema usa un doppio meccanismo per la Vittoria: da una parte il classico modo di sopraffare il nemico con l'iniziativa, dall'altra la necessità di arrestare le sue mosse. Ambedue possono anche vincere anche con un pareggio tecnico. Progettato con Alan Wambold. Drive on Paris è il settimo episodio delle Standard Combat Series. Ha vinto le International Gamers Award del 2001 e nel 2000 fu il Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards).	
Embrace an Angry Wind	1992	6.6	2257	Embrace an Angry Wind' simula la campagna confederata del Tennessee da Spring Hill a Franklin. Le due mappe non sono collegabili e questo lascia al giocatore un po' di libertà di manovra, permettendogli di riscattare eventuali errori fatti in precedenza. EaAW è il settimo gioco delle 'Civil War Brigade Series' in The Gamers. Nella serie è un dei più rapidi a giocarsi ed è anche un buon sistema per introdurre la serie. Ha 4 scenari. La sua durata va da 4 a 16 ore per 2 o + giocatori; la scala è 200 Yards/hex, 30 min per turno, con ovvio livello di brigata.	
Enemy at the Gates	1994	7.8	615	Il gioco OCS sulla controffensiva Uranus, fatta per circondare Stalingrado, e sul conseguente "Backhand Blow" di von Manstein durante la quarta battaglia di Kharkov. Dalle sue 4 mappe origina il recente Case Blue.	
Espinosa	2002	5.7	NA	Dalla cooperazione di Dean Essig con Anders Fager, David A. Powell e Stefan Ekström nasce questo sperimentale E-game per le Napoleonic Brigade Series. In effetti è un playtest kit, messo in rete, sulla battaglia di Espinosa de los Monteros del 10 ed 11 Novembre 1808.	
Fallschirmjaeger	2001	7.7	863	Designers Dean Essig e Alan Wambold. Simula l'attacco aviotrasportato tedesco al territorio olandese che doveva tagliare le vie di comunicazione con la Gran Bretagna nel 1940. Fallschirmjaeger è l'ottavo capitolo delle Standard Combat Series. Un gioco olandese molto apprezzato dai giocatori Dutch!	
Force Eagle's War	1990	6,9	NA	Force Eagle's War racconta la formazione di un nuovo Stato Palestinese nella metà degli anni '90 con USA e URSS sul posto come Peacekeepers. Ovviamente tra i due Big scoppiano le ostilità. Il gioco appartiene al sistema Tactical Combat Series (TCS) e si gioca su due mappe con 840 counters e nove scenari.	
A Frozen Hell	2002	6,7	NA	A parte il titolo, che ricorda la celebre barzelletta dell'Inferno Gay, che invece di essere fiammeggiante era Frozen perché nessun diavolo aveva il coraggio di piegarsi a 90° per accendere il fuoco, A Frozen Hell, gioco delle serie Tactical Combat, parla della battaglia di Tolvajärvi, della guerra Russo-Finnica del 1939. Anche qui c'è un tapino (l'anno prima toccò agli olandesi) contro la grande armata Rossa. Designers Dean Essig e Alan Wambold.	
Gaines Mill	1997	7,6	NA	Designers Dean Essig e Dave Powell, la coppia degli anni d'oro. Undicesimo gioco delle Civil War Brigade Series, simula le battaglie di Gaines Mill e della Savage Station, 27-29 giugno 1862. In particolare fa parte della mini serie della campagna dei Sette Giorni (Seven Day's campaign); il primo era Seven Pines e l'ultimo fu Malvern Hill. I tre giochi possono essere collegati assieme per fare la campagna. Ebbe la nomination nel 1997 come Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards).	
Gazala	1998	6,4	2166	Sesto episodio della saga (The Gamers) Standard Combat Series. Il gioco riguarda la campagna del 1942 con l'Afrika Korps di Rommel impegnata nell'offensiva di primavera che mise in rotta i britannici, facendoli scappare dalla Libia.	

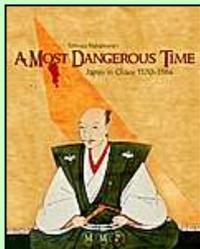
GD' 40	1993	7,1	1447	Gioco disegnato da Wig Graves con Dean Essig. Nato come primo di una mini serie che celebrava i fasti del reggimento tedesco Grossdeutschland (GD) fu il quinto episodio delle Tactical Combat Series. GD '40 simula la battaglia di Stonne, in Francia nel 1940. Dean Essig lo ricorda come il suo gioco preferito come giocatore.	
GD' 41	1996	7,3	1585	Il numero 9 delle Tactical Combat Series, GD '41 è il secondo della miniserie sul regg. Grossdeutschland qui analizzato nelle sue operazioni in Russia (marcia su Mosca e Tula).	
GD '42 NEW	2008	NA	NA	Il gioco uscirà quest'anno per la MMP. Essig, Wig Graves e Lee Forester hanno creato il terzo episodio della saga del Grossdeutschland. GD '42 simula la disperata battaglia fatta dalla divisione Grossdeutschland per resistere all'intero 3° Corpo meccanizzato sovietico (più di 200 tanks). Wig Graves qui ha fatta una grande ricerca anche su archivi russi per ricreare un ordine di battaglia aderente alla realtà. GD '42 utilizza il nuovo set di regole delle Tactical Combat Series, le 4.0. Principali novità saranno: aumento delle fasi d'impiego dei tanks grazie ad impulsi per i mezzi meccanizzati, Introduzione delle distanze d'avvistamento, regole d'assalto speciali, tabelle interattive per il fuoco su area o su bersaglio, morale per i veicoli (?), aumento dell'effetto se si combinano le armi, miglioramento del sottosistema artiglieria.	
Guderian Blitzkrieg	1992	6,8	1543	L'unica volta che lo scrittore acquistò un gioco sulla WW2 fu in occasione dell'uscita di GBK, motivo scatenante la grafica stupenda. Fu il primo gioco del sistema OCS e le regole risentivano di tale primogenitura. 1260 counters, due mappe e otto scenari per simulare l'attacco a Mosca del 1941. Non era un monster game ma era piuttosto difficile da digerire a quel tempo.	
Guderian Blitzkrieg II	2001	7,8	1175	Questo gioco idealmente continua la storia simulata dal suo predecessore. Sei mappe di cui tre di metà dimensioni - 2800 counters più 140 aggiuntivi in regalo. La campagna del 1941 è arricchita dalle azioni del lago Ilmen a sud di Voronezh in ottobre 1941 sino alle ultime azioni della Barbarossa per arrivare a primavera 1943, la preparazione di Kursk. Molti sono gli scenari per questa rievocazione storica delle azioni dell'Army Group Center.	
Hunters from the Sky	1994	6,5	NA	Probabilmente fu il battesimo del fuoco per Wig Graves. Il gioco simula l'assalto aviotrasportato del Luftlande-Sturm-Regiment all'aeroporto di Maleme (Malta) contro la 5ª brigata Neozelandese. Fa parte delle Tactical Combat Series (TCS).	
In their quiet Fields II	1995	7,1	1331	La prima versione del gioco (esaurita) ha dato origine a questa ristampa storica. Era il primo gioco delle serie CWBS e simula la battaglia di Antietam.	
Korea: The Forgotten War	2003	8,0	624	Gioco della serie OCS altamente apprezzato. Disegnato assieme a Rod Miller rappresenta il nono episodio della serie OCS. Il tema è la guerra di Corea tra giugno 1950 e giugno 1951.	
Leros	1996	7,0	1673	In autunno 1943, Churchill tentò di agganciare la Turchia per farla schierare contro la Germania. I britannici sbarcarono su alcune isole del Dodecaneso (possedimenti italiani) come Kos e Leros. Hitler, temendo bombardamenti sui pozzi petroliferi rumeni di Ploesti, attaccò Leros con truppe aviotrasportate e mezzi navali. Il gioco fa parte delle Tactical Combat Series (TCS).	

Title	Year	BGG Rating	BGG Rank	DEAN ESSIG Games	
Malvern Hill	1999	7,4	NA	Il tredicesimo gioco delle Civil War Brigade Series simula le battaglie di Glendale e Malvern Hill, 30 giugno – 1 luglio 1862. Come detto è il terzo episodio della saga Seven Day's campaign (il secondo era Gaines Mill e il primo Seven Pines). Ebbe la nomination come Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards) 1999.	
Marengo	1995	7,0	NA	Gioco della coppia Essig & Powell. Simula la battaglia di giugno 1800 dove chi credeva di aver perso, vinse. Fu il secondo tentativo, dopo il goffo Austerlitz, delle Napoleonic Brigade Series, con 280 counters e una mappa standard. Il turno di gioco qui è di mezzora con esagoni di 200 yarde. Ebbe la nomination 1995 come Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards).	
Matanikau	1993	6,6	2103	Guadalcanal 1942. Matanikau ricrea gli scontri del 5° e del 7° reggimento Marines lungo il fiume omonimo in sett./ott. 1942. Usa il set 3.0 delle regole delle Tactical Combat Series (TCS).	
Omaha	1991	7,4	NA	Il terzo gioco delle 'Tactical Combat Series' simula lo sbarco D-Day ad Omaha Beach (metà sbarco) della U.S. 1ª divisione di fanteria e qualcuno della 29ª. La scala è 125 yarde/hex, ogni turno sono 20 minuti e le unità sono plotoni. Il gioco include la versione 2.0 delle regole che tuttavia possono essere adattate alla versione 3.1 scaricandole dalla rete (o possedendo la rivista Operations n. 21). Con le 3.1 il gioco è discretamente fluido, tenendo conto di 4 mappe e più di 1600 counters. Designers Essig e Powell.	
Operation Michael	2002	6,6	NA	Designers Dean Essig e John Best. Sottotitolato per i non dementi: 'Ludendorff's Last Chance' fa parte delle Standard Combat Series di cui era il volume 9, narrando dell'offensiva di marzo (21) 1918, ultima spinta tedesca sul fronte francese della Grande Guerra. Ha una mappa, 420 counters e dieci scenari. La scala è 1,2 miglia per esagono sui quali ci sono reggimenti e divisioni. Ha solo un pregio: si gioca bene in solitario (tenendo i tedeschi).	
Perryville	1992	7,3	NA	Perryville: The battle for Kentucky, 7-9 Ottobre 1862 edito dalla coppia Essig & Powell è il sesto volume delle Civil War Brigade series. Narra la storia della seconda colonna confederata d'invasione (la prima finì male ad Antietam) sino alla battaglia di Perryville. Il gioco è fluido e si presta ad introdurre i newbies al sistema.	
Rock of the Marne MMP	2008	NA	NA	Rock of the Marne dovrebbe uscire quest'anno per la MMP. Rappresenta la continuazione ideale di Operation Michael e simulerà l'offensiva tedesca di luglio 1918 insieme alla controffensiva alleata che prese il nome di seconda battaglia della Marna. Rock of the Marne non è il nome della particolare bistecca di toro del luogo, ma l'appellativo della 3ª div. di fanteria americana (te pareva). Mappa e 280 counters tra cui dovrebbero esserci i nostri italianuzzi.	
Semper Fi!	1997	7,1	NA	Designers Dean Essig e Lee Forester, il gioco ha un nome ambiguo per un latino. Sempre fi ...! Sia sempre la benvenuta. È gioco delle Tactical Combat Series che simula le azioni degli US Marines durante i loro primi mesi in Corea, nel perimetro di Pusan, con la lotta finale contro i Cinesi del IX Gruppo d'armate.	
Seven Pines	1998	7,7	NA	Primo episodio della saga (The Gamers) della campagna dei Sette Giorni. Il gioco riguarda le battaglie di Seven Pines e Mechanicsville, 25-26 giugno 1862. Si può giocare con Malvern e Gaines Mill.	

Sicily Triumph and Folly	2000	7,6	1158	Sicilia ... Trionfo (Fabio) e Follia (Stefano) diventato celebre per la polemica tra i due amiconi (come Spongebob e Patrick Star) con Toffano che E-sbraitava "Miii ! Che ggioco di mm....". il settimo episodio della saga OCS ricrea l'atmosfera dell'Operazione Husky. Il gioco è sicuramente il più ricco di regole del sistema OCS grazie alla presenza di aerei, navi, portaerei, parà e trasporti. Nomination del 2000 per Best WWII Game).	
Stalingrad Pocket 2nd Edition	1996	7,3	983	Fu l'award winner del 1992. Simula la controffensiva sovietica contro la sacca di Stalingrado del 1942. Il gioco è arrivato ad una seconda edizione (MMP) alle cui regole si sono aggiunte le Riserve, la fase aerea, i barrage di artiglieria e altro. Ha una mappa e 560 pedine e fa parte delle Standard Combat Series.	
This Hallowed Ground	1998	8,3	946	Essig e Dave Powell hanno creato questo gioco di elevato gradimento con ben 13 scenari sulla celebre battaglia di Gettysburg. Ebbe la nomination 1998 per il Best Pre-World War II Boardgame (Charles S. Roberts Awards). É il primo titolo della serie RSS (The Gamers Regimental Sub Series - American Civil War Games) e possiede 5 mappe con la bellezza di 2240 counters!	
This terrible Sound	2000	8,5	NA	Il titolo evoca un dopocena di Sandro dopo aver ingurgitato verze e salsicce e vino rosso, tuttavia Essig e Powell qui hanno soltanto voluto richiamare le cannonate di Chikamauga (Cicamarugola in veneto). Il secondo monster reggimentale della RSS ha sei mappe, 1960 counters, una scala di 100 yarde per esagono, turni di un quarto d'ora. Ebbe ovviamente la nomination 2000 alle CRA.	
Three Battles of Manassas	2004	8,2	858	Questo gioco vede l'esordio di Thomas Prowell assieme ad Essig e Powell. É la riedizione di August Fury, un gioco di David A. Powell, il terzo delle CWB series. Oltre alla seconda battaglia di Bull Run, qui c'è pure la prima, come un'ipotetica terza battaglia di Bull Run nel tardo 1863, dopo Gettysburg. Ha tre mappe, due set di counters e le regole 3.0 del sistema.	
Thunder at the Crossroads	1988	7,6	802	Gettysburg a livello di brigata (CWB Series) che fece esordire Essig e Powell sul mercato. Una riedizione del 1992, del tutto invariata viene talora riferita come Thunder at the Crossroads II.	
Tunisia	1995	7,6	514	Forse il gioco di Essig più gradito al pubblico americano. Qui l'OCS ci porta all'inizio della campagna di Tunisia (novembre 1942) sino alla resa delle forze dell'Asse d'Africa, in maggio 1943.	
Yom Kippur	1995	6,3	1894	Gioco di Essig ed Al Sandrick di recente (2005) ripubblicato sul Command giapponese n. 65. Si tratta del 6 ottobre 1973, sei anni dopo la guerra dei sei giorni, quando l'Egitto reclamava il canale di Suez. Il gioco deve svolgersi in modo rapido onde evitare il cessate il fuoco imposto dall'ONU. Usa le regole delle Standard Combat Series	



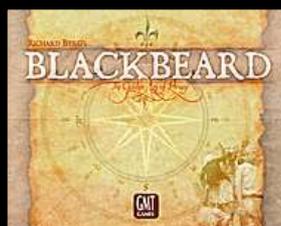
1805. SEA OF GLORY GMT
L'immagine non deve trarre in inganno. Ha i blocchetti di legno, le carte ecc. ma è un wargame sull'anno di Trafalgar. Le flotte possono fare battaglie tattiche a parte con le singole navi.



A MOST DANGEROUS TIME: JAPAN IN CHAOS. 1570-1584
Il Giappone nel chaos dal 1570 al 1584. Si commenta da solo... samurai a raffica!



AGE OF PIRACY
Gioco complesso sulla pirateria dei Caraibi. Con aspetti da RPG.



BLACKBEARD GMT
Altro gioco sulla pirateria, fatto da Richard Berg e con ottima grafica. Rifà il vecchio Barbarera della Avalon Hill.



COMBAT COMMANDER: PACIFIC GMT
Amplia la Serie CC della GMT. Il sistema non gode di molto prestigio ma piace ai neofiti per la semplicità.

COSA PROPONE IL PROSSIMO 2008 ?



CONFLICT OF HEROES L2 DESIGN

Anche la L2 di Art Lupinacci si cimenta in un sistema tattico sulla WW2 alla maniera di ASL, a livello di squadre. Disegnato da Uwe Eckert.



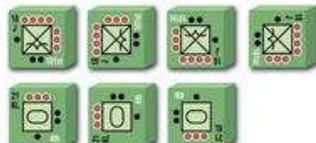
DELUXE S.P.Q.R. GMT

Riedizione Deluxe del best-seller sulla Roma antica. Ristampa nel 2008. Nessun commento sull'ottimo e testato sistema di Berg per simulare le battaglie antiche.



DEVIL'S CAULDRON MMP

Le battaglie di Arnhem e Nimega. Un gioco a livello di compagnia con lanci di parà sulle città. Basato sul vecchio Panzer Command della Victory games. Non molto adatto per i neofiti.



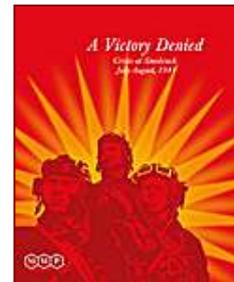
FR3 - THE BULGE GMT

La battaglia del Bulge a livello tattico con i blocchetti di legno di Rick Young, il designer di Europe Engulfed. Il gioco ha un rating di gradimento elevato (8.6) ... bah ..

Washington	1-2	1-2	1-2
4-0-6	3-4	3-4	3-4
2nd MD Bgt	1-2	1-2	1-2
3-1-6	3-4	3-4	3-4

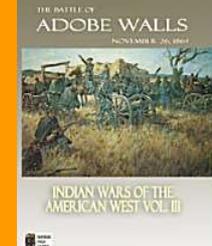
BATTLE OF GERMANTOWN 1777 KHIBER PASS GAMES

Gioco di Paul Rohrbaugh (ATO magazine) sulla battaglia della guerra d'indipendenza americana



A VICTORY DENIED MMP

Parla del luglio 1941 e della crisi a Smolensk in Russia. Si avvale della notorietà del gemello A Victory Lost, gioco semplice sulla WW2 fronte russo.



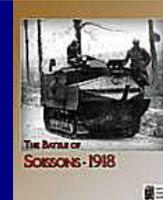
ADOBE WALLS KHIBER PASS GAMES

Gioco sulle guerre indiane ambientato nel 1864. Volume III con la battaglia di Adobe Walls. Il volume I era Little Big Horn, il volume II era Rosebud.



BARBAROSSA KIEV TO ROSTOV

Gioco della GMT sul fronte Russo WW2, un mostro con 1142 pedine.



BATTLE OF SOISSONS 1918 KHIBER PASS

Analisi dei comandi nella Grande Guerra.

CALDIERO

1796





NO TURKEYS



COMPLETE GAMETTE

CALDIERO 1796

1796
Nov. 12th



0900-1000	1000-1100	1100-1200	1200-1300	1300-1400	1400-1500	1500-1600	1600-1700
FRJR	TURN	RECORD TRACK		STORM			

CALDIERO 1796

INTRODUCTION

After the defeat at Castiglione (5th August), the Austrian FML Wurmser began a quick retreat along the Tyrol's mountain roads. In order to defend its positions, Bonaparte fought, still, with the strategy, which had enabled him to overcome the Austrians at Castiglione. While blocking an Austrian column with weak troops, he went under the other column and beat it with the main French Army. Being sure of the first Austrian column's retreat to the mountains, Bonaparte threw his men on the second column and beat it too. With this procedure Bonaparte defeated again Wurmser and Quosdanovich in the combats of Bassano and Roveredo (September). Hardly pursued into the mountains, Wurmser found safety only while being locked up in Mantua where he remained with his battered army. Indeed, the Austrian army of Italy was again rebuilt with powerful reinforcements brought from Germany by the Emperor and recruited in the Frontier lands. Wurmser being wedged in Mantua, it was necessary to find a new General to command the Austrian army in Italy. The Hofkriegsrat choice was General Alvinczy, leader of the new Friaul Armée, who was entrusted with the high command. Alvinczy set up a new offensive plan. This one had two objectives:

1. release the Austrian army of Wurmser, locked up in Mantua.
2. take again all the Italian territories the French Army of Bonaparte had seized in Italy.

Once again, General Bonaparte found himself in the necessity to fight an Austrian army twice higher in number of troops. To tell the truth, he was practically in numerical inferiority for eight months (from April to November 1796). If compared to the two plans missed by Wurmser, the offensive plan of Alvinczy was partially more detailed on tactics. This light improvements, moreover of the numerical superiority of the Austrians, allowed Alvinczy to inflict to Bonaparte his first historical reverse in the battle of Caldiero (November 12, 1796).

ALVINCZY'S "FRIAUL ARMÉE" stopped at Caldiero, Nov. 12th

Late in October 1796, Austrians were completing activities for their third offensive. A new commander, FML Jozséf Alvinczy, was given the mission of relieving his antecedent (Wurmser) in Mantua. Austria tried to assemble some 60,000 soldiers, a hypothetical superiority of about 20,000 over the Armée d'Italie, which now included 160 Chasseurs of the "Légion Lombarde". At the beginning of November Alvinczy crossed the Piave with two columns, the right under Quosdanovich and the left under Marquis de Provera, while Davidovich threatened the Vaubois' division in the Adige Valley, east of Lake Garda. Following his verified principle of "central position", Bonaparte decided to stop Davidovich's advance before concentrating against the main Austrian force: the Army of Friaul. Bonaparte sent Berthier to Vaubois with orders to attack, while Masséna slowly withdrew before Alvinczy. On this occasion the plan produced conflicting results; Vaubois, badly beaten on 6 November; retreated onto the Rivoli's Plateau while at the same time, Masséna seized a chance to inflict a reverse on Alvinczy's advance guard. Bonaparte's irritation at the first defeat in Tyrol went out in an open censure of Vaubois' division behaviour:

"Soldiers, I am not satisfied with you; you have shown neither discipline, nor perseverance, nor bravery; no position could rally you; you abandoned yourselves to panic; you let yourselves be driven from positions where a handful of brave men might have stopped an army. Soldiers of the 39th and 85th [demi-brigades], you are not French soldiers. "Then, turning to the chef d'état-major, he said: "Let their colours be inscribed: 'They no longer form part of the Army of Italy'."

(Correspondance de Napoleon I^{er}, II 131 - No. 1170).

The two wings of the Army of Italy were forced back near Verona, but still placed between the Austrians and Mantua. Bonaparte was in a very difficult situation. If Davidovich had kept up the energy of his advance, after defeating Vaubois, and had achieved a link with the Alvinczy's Army, the French condition would have been desperate. In all probability this could have ended the siege of Mantua with Bonaparte facing an overwhelming force.

On 10 November Alvinczy, informed of Davidovich's successes, decided to attack Verona in hopes of linking up with Davidovich at the same time. On 11 November he reached Villanova (26 km east of Verona) and sent out a strong advance guard to the hills running from Caldiero north through Colognola ai Colli.

From the Caldiero area, the Vedettes of the Austrian advance guard pushed forward to within two miles of Verona at San Michele Extra, where stationed 1500 French soldiers. Two Austrian battalions and two Hussars' squadrons got in touch with the S. Michele outposts and convinced the Advance Guard Command it should be possible to attack Verona on 12th, in the morning. Alvinczy, carefully, ordered an Intelligence mission to be performed by large patrols of Cavalry, the quickest riders of the Empire: the Hussars. He went personally up to Vago to recognize the situation, while, at the same moment, the French Arrière Garde withdrew until the eastern city's access "Porta Vescovo".

General Bonaparte was informed about the sudden advance of the Austrians and probably saw the opportunity to destroy Alvinczy's advance guard in its forward position and to build much needed morale. The French moved out at three P.M. of 11 November, drove in the enemy outposts of San Michele, and camped at San Martino Buonalbergo, some 8 km east of Verona. At 16.00 hrs. Major General Prince Frederick Hohenzollern, the Austrian Advance Guard Commander, retreated to Vago taking a defensive position along the left bank of a water channel (Canal de Vago) where a stone bridge let cross the main road to Verona. Other two support battalion of General Sticker's brigade converged with artillery in this point at dusk. By the same time the Avantgarde of French General Augereau engaged the bridge. The defenders, led by Hohenzollern himself and Major Siegenfeld, commander of the 7th Croat Grenzer battalion (Carlstadt Banalisten) lasted until 22.00 hours when the cold night stopped the attacks. The Austrian lost 47 dead (1 was an Officer), 108 wounded (2 Officers), 249 fugitives or prisoners (4 Officers); a whole count of 404 soldiers.

That short clash was a bell that alarmed both the opponents giving the signal to be ready to arms. At midnight Alvinczy had notice of a French units' march to monte Giacomo, between

Vago and Lavagno, and, worrying for his right flank, ordered to Hohenzollern to withdraw into the village of Caldiero where he wanted to deploy the new batte-order.

The Austrian front line was then organized with its centre at Strà, a village or probably only about ten houses scattered along the main road which led from Verona to Vicenza. The left wing was in a strong position on the two Caldiero's Heights (mount San Mattia and La Rocca [the Castle]). The right was on the Heights of mount Zovo and mount Oliveto reaching the village of Colognola. The attack against these positions seemed to be very difficult. The French troops had to march in open plains, under artillery fire, mounting the bayonets during an uphill rush in skirmish-formation.

However the risky Bonaparte's attack was launched early on 12 November with Augereau advancing south of the main road against Caldiero. Masséna advanced to the north to attack Colognola and the adjacent hills. The day before Major General Hohenzollern had reported his impressions on the French units referring that: "Seem they are all beginning to retreat off Verona in the attempt to support their general Vaubois, troubled in Tyrol". So bad as forecast.

NOVEMBER 12, 1796

(22e Brumaire an V) Defeat at Caldiero

Austrian Friaul Armée, arrived in sight of Verona, woke up in a solid line on the two hills of Caldiero, 18 km east of the city, where deployed its strong Advance Guard while the main body (the Hauptkolonne) was in Villanova. Hohenzollern had just merged, during the night, his Advance Guard's troops with the brigade of Colonel Sticker von Haymingthal, Commander of the Imperial regiment n. 57 "Graf Joseph Colloredo-Waldsee" also known as "Alt-Colloredo" (Old Colloredo). The Order of battle was powerful: about 8000 soldiers and 26 guns, (8 battalions, 9 Hussar Sqns and 2 light Infantry Coys of Jägers, the Mahoney or Mahony. In effect the first Austrian line was more similar to a Division than to an Advance Guard formation. The outer defence at Strà was assigned to the Siegenfeld's battalion (7th Carlstädter) which had an horse artillery piece on both flanks and two heavy 12 pdrs guns behind the infantry. At the two sides of the main road and behind the Carlstädter were a Combined Hungarian Battalion (rights) and the Croat Grenzer battalion Mizich or 3rd Combined Croat Grenzer Banal battalion (3rd Komp. Banalisten) from Sticker's Bde (left). Three squadrons of Erdödy Hussars, placed behind the hills, in the left side of the main road had the mission to support Strà whenever attacked. Other three Erdödy Sqns. Were on the left side of the main road, behind and under the m. Zovo. Caldiero's village was defended by a battalion of the Callenberg Rgt. scattered among the houses and up until the La Rocca strongpoint. A Gyulai's Rgt battalion occupied the area of the San Mattia and La Rocca Heights. Two 6 pdrs. Guns were on La Rocca, and other two same calibers on S.Mattia. The village of Colognola was defended by the Babogredacz Croat battalion or 2nd Combined Banal Grenzer while the area from that town until m. Zovo was secured by the Sticker's Bde.: two heavy 12 pdrs. Guns and the 4th Croat Banal Grenzer battalion where on m. Zovo; Colonel Sticker with his Colloredo battalion, two Wurmser Hussars sqns. and one 2nd Hussar Sqn. were between Colognola and the village of Lorgnan (Orgnano).

Suddenly at 8.00 O'clock a message reached Alvinczy at Villanova: "Der Feind in mehrerer Kolonnen zum Angriff nahe" (Enemy coming close to attack by several Columns). Also if Jomini's numbers (about the French strength) could seem

exaggerated (Augereau division with 8340 men and Massena with 9540) the slow advance of the "Blue" columns had to be a very impressive sight, viewing it from the hill above. Massena had split his division in two columns: the right, directly engaged in a frontal attack against Colognola, the Zovo and the Strà's Flank; the left, committed to perform a march to the right Austrian side, outflanking it from Lavagno to Illasi. Augereau began the day trying to back the Croats of the 7th, broadening the front of the attack, later in the morning, on his right against Caldiero and Gombion.

08.30 hrs. The first Massena's Column was blocked by a strong artillery fire against its flank. In the meanwhile General Augereau Advance Guard had attacked Strà more times, always repulsed by the 7th Grenzer's rifle fire. The wind began to enforce from North East, then arrived rain mixed to snow and finally, around 9.00 hrs. a true snow storm with powerful cold wind blasts. In some moments the rain seemed to win against snow and for ten minutes streams of water descended from the sky. Then ice and snow returned to master the clouds. In these conditions all guns and howitzer were pinned in their positions. Infantry had many problems to advance too. Second Massena's Column attacked the Colognola Ridge and mount Zovo launching the elite Carabiniers against a wall of ice and wind. Here, unluckily, general Launay was captured with 40 men of that elite companies (besides someone referred Launay as caught prisoner at Strà like if he should have been operating in the Augereau's Av.Gd).

During the morning General Alvinczy had ordered to move forward the Villanova's Reserve in order to reinforce Hohenzollern. The first Austrian column to start was the General Brabeck brigade (4 Btns.) putting in the main road its 4000 men with the order to reach Caldiero. The snowstorm hardly slowed the forward march causing a lot of stops (many for attempts to push forward the guns) and the Austrian employed about 6 hrs and 30 minutes for a 7 km march. This could have become a decisive detail for a French victory but their troops were too numerically inferior to hope so. As was impossible to put all Austrian column in road march in the same large main way, the second formation, Major General Schubirz brigade (5 btns., around 5000 men), started on the right side of the road, directed to Soave and then to Colognola and San Zeno. The third, last, column (Marquis de Provera and Lieut.Col. Gavassini with 4 btns. And 1 sqn. hussars; around 3500 men) started on the left main road's side, marching in the storm over Castelletto until Gombion and La Rotta. During the late morning, actually, General Augereau had extended his front rights until the Adige's bank: a movement Hohenzollern tried to stop before with three, after with all six Erdödy Hussars squadrons.

At midday the situation slowly evolved in a Austrian right wing crisis. Colonel (or Chef-de-Brigade) Dupuy launched his "invincible" 32nd Demi Brigade against Colognola and the Zovo. The French line half-brigade "en Tirailleurs ordre" (all deployed as skirmishers) occupied the slope and the Zovo's hilltop while the last Augereau's attempt to control Strà was a new failure. The storm went by; the sky became cloudy, the air foggy and the ice, mud. All troops were so exhausted that no new attack could have begun without fresh reinforcements. The time stopped in long, heavy pause until the 15.00 hrs. Now Austrian reinforcements had to arrive.

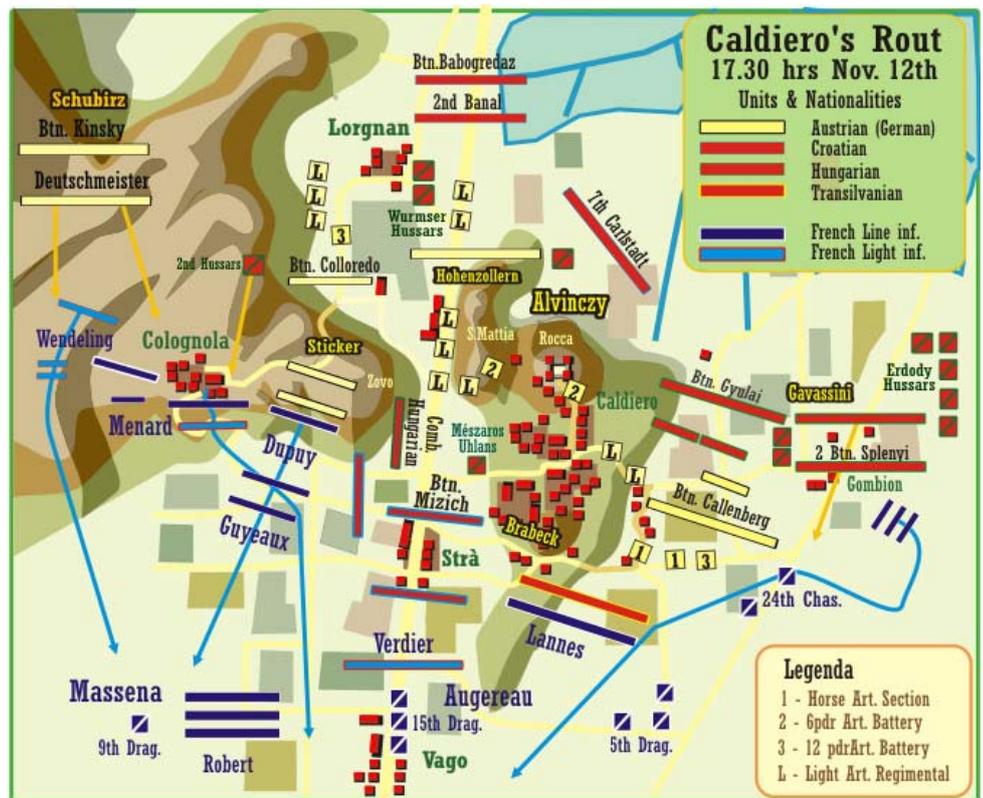
General Brabeck's brigade entered in Caldiero at 16.30, coming from east, with the Commander in Chief Alvinczy.

Hohenzollern deployed 2 Btns. and ½ in column on the Road, while the rest of Brabeck's Brigade (1 Btn. and ½) on the main road's left side, supporting them with three of his original units. Firstly the combined force attack against Strà was successful; then, in a second time the 1 Btn. and half climbed the Zovo's slope supporting the Sticker's attack. The two advances were completed by 17 hrs; however the French remained into Colognola. At half past 17.00 the Advance Guard of the Schubirz Brigade appeared eastwards. They were two strong and trained units: a combined battalion of the 4th regiment (the Deutschmeister from Wien) and one battalion of the Ulrich Kinsky regiment. They advanced slowly with music and drums and French had no guns in position that could stop the march. At 17.45 they accelerated the march and engaged with the bayonets in front of Colognola. Simultaneously Sticker launched a 2nd Hussar squadron in a flank attack. The Hungarian riders, spread among the Colognola's Houses, caused the French to defend without any support on the right; then came fear and finally panic. Storm of blue soldiers ran down from Colognola towards Vago. Here the Generals Massena and Robert

had deployed the whole 75th Demi Brigade. In order to stop, gather and reorganize the fugitives. There were hard fights in the plain where Austrian were repulsed with some worries and with the great help of the Reg. Dragoons 9th and 15th. The Cavalry raids forced the Austrians to regain their line westwards of Colognola and rights from Strà. Around the 18.00 hrs. all the outpost in Gombion, put there by General Lannes, began to run away, ineffectively helped by the riders of 24th Reg. Chasseurs. In effect they found themselves engaged with the left wing of the Austrian Corps: generals Provera and Gavasini with a Hussar squadron and two Hungarian battalions in their Advance Guard (1st and 2nd Btn. Reg. Splenyi). The rest of Gavassini's Brigade converged to the Colombara and Caldiero deploying ready to attack the Augereau's flank. General Augereau who had witnessed the Massena's Rout at Colognola, deployed a thin curtain of infantry to protect the road, but was harassed by Hussars when evening became darker. The last French attack against Strà was finally repulsed. The cold night, the great fatigue and the weather again become bad made the French persuade the best thing to do was a retreat to Verona leaving small guards at Vago and San Martino. After 22.00 hrs. began the French ordered withdrawal into the walls of the City.

After the battle Bonaparte said: "Alvinczy was master of Tyrol and of the entire country between Brenta and Adige. I knew that Vaubois could only hold for a few days against Davidovich, and it was vital to beat Alvinczy quickly. On the 11th, I broke through from Verona, and on the 12th, Massena seized the Heights of Caldiero, but could not hold them. The brave General Launay was taken prisoner with the greater part of his

battalions. It rained in torrents and the road soon became impossible for our artillery while we were being pounded by the enemy's own guns. I had to withdraw to Verona. Our situation



had become critical."

The battle caused heavy losses. Austrian lost 132 men dead (of whom 4 the Officers), 799 wounded (comprising 15 Officers and 1 Staff Officer), 313 prisoners (with one Officer); in total the Alvinczy Corps lost 1223 men, 1 Staff Officer, 20 Officers and 20 horses. The French lost about 1800 men (813 of whom were prisoners with some important names as Launay or Delaunay and Colonel Dupuy, who will be exchanged in December with other Austrian Officers re-taking his Command at Rivoli in January. Both they were taken prisoners being wounded). When he had spoken of a critical situation, Bonaparte was employing a euphemism. In fact, the situation was desperate. He had been beaten, and he only had 13,000 discouraged men left, pinned down in Verona. On November 14, at nightfall, when troops marched out of Verona the French soldiers were all persuaded to retreat as quickly as possible toward Milan and the Alps. The people of Verona watched the French depart for Milano and prepared to receive the unknown Austrians. But the march went in other direction. Bonaparte had a daring plan to regain the initiative. He quickly reached the Adige's right bank at Ronco (35 km south-east of Verona) where a bridgehead was just geared up by Andreossy Pontonniers. The idea was to cross the river at dawn, on 15 November, and to maintain an aggressive but defensive position, threatening the Austrian rear communications to Vicenza. The topography of the area, in particular the Arcole marshes, helped the defence. Thus Alvinczy should have been compelled to attack without being able to deploy his full strength. The following Battle of Arcole lasted three days, beginning on 15 November, and was tenaciously contested by both sides.

First Battle of Caldiero

0.1 Napoleon's first Defeat - Introduction

0.11 Duration: Nov 12th: 09.00 AM - 17.00 PM hrs.

0.12 Historical Weather: 09.00-12.00 Fair - 13.00-17.00 Snow Storm. As in the Turn Record Track.

0.13 Forts: Caldiero's Rocca.

0.2 Initial Set Up

0.21 Austrian Set Up (First):

Stack limits must be respected. Place overstack units in an adjacent hex if needed.

Lorgnan village: Avant Garde Hohenzollern (Commander till Alvinczy entry) with 2nd Hussar Sq. (Erz. Jozsef) - Sticker (Leader) - Wurmser Hussars.

Austrian GP A: Combined Banal Grenz.

Austrian GP B: Colloredo Line Btn – Sticker 3 pdr Foot Art .

Austrian GP F (Stra): 7th Carlstadt Combined Grenz Btn - Comb. Hungarian Btn. - Horse Art. Sect.

On Road (between Mt Zovo and Mt S.Mattia) Piacsek - Erdödy Hussars (two units).

Austrian GP C: Comb. Gyulai Line Btn - AvGuard Foot 3 pdr Bty.

Austrian GP D: Callenberg Line Btn. - Foot Art. 6 pdr Reserve Sect.

Reinforcements: enter in Road March at first border map hex next Supply point B.

Nov 12th (10.00 hrs.): Mahoney Jägers - Stab Dragoner - Weyrother (Staff Officer - Leader).

Nov 12th (11.00 hrs.): Alvinczy (Cmdr in Chief)– 2nd Banater Combined Btn. – Train Baggage (AvGuard) - Pontoon Equip. - Foot Art. Reserve. 12 Pdr Sect x 2.

Nov 12th (13.00): Brabeck (Leader) - Uhlans Mészáros - Combined Line Inf. Btn Brechainville - 8th Combined Grenz Btn. Carlstadt.- 6th Banater Combined Btn. – Brabeck Foot Art. Bty.

Nov 12th (14.00) - Schubirz (Leader) - Uhlans Mészáros II- Comb. Deutsche Meister Line Inf. Btn. – Combined Line Inf. Btn 36 Ulrich Kinsky – 2nd Wallach Grenz Btn - Schubirz Foot Art. Bty.

Nov 12th (15.00): Provera (Leader - Commander) - Train Baggage (Provera) - Gavassini (Leader) – IR 51 Splenyi – 4th Banater Combined Grenz Btn.– Gavassini Foot Art. Bty.

0.22 French Set Up (Second):

Even If French Set Up follows the Austrian one, the French Player goes first during the Game sequence.

French Gather Point (GP) D: Launay (Leader), Massena 4th Art.Pied 8 pdr, 9th Drag. Rgt. Sqn., 18th Light DB (DB = Half Brigade) Carabiniers Btn., 18th DB Light.

French Gather Point (GP) C: Massena (Commander); Ménard (Leader); 18th Line DB.; 40th Line DB, Massena 5th Art.Cheval.

French Gather Point (GP) B: Guyeux (Leader); Massena 4th Art.Pied 6 pdr – 32nd Line DB.

French Gather Point (GP) A: Augereau (Commander) – Verdier (Leader); Augereau 5th Art.Cheval, Augereau 5th Art.Pied 6 pdr, Comb. Grenadiers 1st Btn.; 5th Light DB.

Reinforcements: enter in Road March at first border map hex next Supply point A.

Nov 12th (11.00 hrs.): 5th Drag. Rgt. Sqn.; 15th Drag. Rgt.; 7th Hussars Bis Rgt.; 10th Rgt. Chasseurs. Augereau 5th Art.Pied 8 pdr

Nov 12th (12.00 hrs.): Lannes (Leader); 4th Line DB; Reserve 5th Art.Pied 12 pdr - Reserve 4th Art.Pied 12 pdr.

Nov 12th (13.00 hrs.): Bonaparte (CiC); Robert (Leader); 75th Line DB; 25th Line DB.

Nov 12th (14.00 hrs.): Gardanne (Leader), 24th Rgt. Chasseurs

(must be attached to Augereau division); 1st Cavalry Rgt. (must be attached to Masséna division), 51st Line DB (must be attached to Augereau division), 12th Light Inf. DB.

Nov 12th (15.00 hrs.): 45th Line DB (must be attached to Masséna division); 39th Line DB.

0.23 Chains of Command

Masséna Division chain of command: Launay, Ménard, Guyeux.

Augereau Division chain of command: Verdier, Robert, Lannes.

Staff officer(s): Gardanne. Commander in Chief: Bonaparte.

Avantgarde Hohenzollern Div. chain of command: Sticker, Piacsek Provera Division chain of command: Schubirz, Brabeck, Gavassini.

Staff officer(s): Weyrother. Commander in Chief: Alvinczy.

0.40 Caldiero Victory Point Conditions

0.41 Enemy Units Eliminated: count points for each:

a – Enemy Combat SPs eliminated = 1 point

Let the opponent do the same and confront the two totals (subtract the smaller from the larger total). If the difference is:

0-4 points the higher total gets no VP;

5-9 points the higher total gets 1 VP;

10-14 points the higher total gets 2 VPs;

15-19 points the higher total gets 3 VPs;

20-24 points the higher total gets 4 VPs;

25-30 points or more the higher total gets 5 VPs.

0.42 Logistic Targets

a -- Captured/Destroyed Enemy Pontoon Trains = 5 points

b – Captured/Destroyed Enemy Baggage Trains = 5 points

c – Enemy Supply hexes controlled = 10 points

0.43 Geographical Targets

Each player receives at the end of game:

a-- 5 Victory Point for control of Caldiero Fortress Hilltop.

b-- 3 Victory Point for control of Towns Colognola, Caldiero (for each hex controlled), Strà and Vago.

c-- 3 Victory Point for each counters (trains and Leaders included) which exit the map at a enemy Supply source along the main road.

Starting from 12.00 hrs. French and Austrian Player may choose to exit his units as part of the Victory. Units may only exit the map at the enemy Supply Source hex (A for Austria B for France). Either Player may choose to exit his units as part of the Victory Conditions. Units which voluntarily exit the map cannot be returned to play, but are not considered eliminated for victory point purposes.

0.44 Victory penalties

The French player suffers a – 15 VPs penalty if Bonaparte comes into play.

0.45 Levels of Victory

At the end of the Battle subtract the lower VPs total from the higher and confront the difference with Victory Levels table.

Victory Levels Table:

7 + Vps differential is a Strategic Victory.

3 to 6 Vps differential is a Tactical Victory;

0 to 2 Vps differential is a Stalemate ;

0.46 Automatic Victories: If Bonaparte or Alvinczy go out of the Game there is an automatic Victory. Capturing enemy Commanders causes the game immediately ended in an automatic Victory for the capturing side.

A Napoleon's Last Battles System variant

Copyright © 2008, KEVIN ZUCKER

Operational Studies Group

Baltimore, Maryland, U.S.A

Design & Development: ENRICO ACERBI 2008

CALDIERO 1796 GAME RULES

1.1 Game Components

Caldiero 1796 contains the following components (you will need one six-sided die—not included).

One A4 map - One Rulebook - One sheet of 280 playing pieces

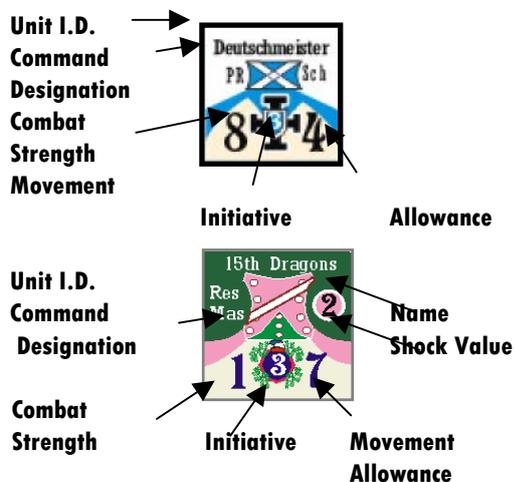
1.2 The Map

The map scale is about 1:30,000. Each 16 mm hex is 480 meters from side to side (525 yards), 0.3 square mi. (57 acres). Each hex has a four-digit code printed on it, used for setting up the units prior to play (see Initial Set Up in the Scenario Information for the actual locations). On the map, Slope hexsides represent a steep rise of 50 to 200 feet.

1.3 The Playing Pieces

The playing pieces are of four types: Combat Units, Leaders, Trains, and Markers.

1.31 Combat Units: These are color-coded to represent the troops of the two nations involved. The color patterns follow the uniform's colors of the period (basically white for Austria and Blue for France). The multi-national Austria includes forces of Hungary and Croatia (blue bottom). French units are deep-light blue. The numbers and symbols printed on the units indicate their Combat Strength, Initiative Rating, Movement Allowance, Unit Type, Size, Unit I.D. Most units have one Full Strength and one Reduced Strength RSU counter.



Combat Unit Type Symbols



Combat Unit Size:

II Battalion, III Regiment/Demi Brigade.

1.32 Leaders: Also color-coded for nationality, a Leader displays his Name, Command Designation, Movement Allowance, and Initiative Rating or Command Rating. Leaders come in two types: Commanders and Officers. The different capabilities of Commanders and Officers are explained under "Command".

Commanders



Command Init.
Name
Movement Initiat.

Leaders (Officers)



Name
Movement

1.33 Trains: Pontoon Trains and Baggage Trains are important for the Victory conditions only. Trains move paying cavalry costs with the crew MP s , and have no ZOC.



PONTOON
TRAIN



BAGGAGE
TRAIN

1.34 Markers: Markers are placed on the map to indicate status of units or bridges; they are depicted in the rules where their use is explained.

1.4 Glossary

Cavalry Charge: most of the Cavalry may make a cavalry charge, (resolved on the Cavalry Charge Table). Optional rule.

Combat Strength: The total manpower of a Combat Unit quantified in Combat Strength Points (SPs). One SP equals between 100 and 500 men.

NOTE: *Infantry and cavalry were evaluated on a sliding scale, from 150 men per point for the ChasseursGuides, to 500 men per point for the Landwehr and trained Volunteers; the "good" infantry were around 250. Anything 400 or above would be poor quality. Cavalry are all rated between 150 and 300 to the strength point. Artillery are all rated between 100 and 200 to the strength point (type and size of guns).*

Combat Units: All playing pieces except Leaders, Pontoon and Bridge Trains (counter side) and Markers. Only Combat Units may attack or defend against enemy Combat Units.

Combined Arms: An attacking force with infantry, cavalry and artillery gains an own combat CRT. Combined Arms Attacks are not possible when :

- (a) the bombarding artillery had previously fired;
- (b) the bombarding artillery (which had not previously fired) has no Line of Sight to the target.

Commanders: Leaders at the highest level who may place their subordinates (Officers and Combat Units) "In Command" so that they may move automatically during their turn.

Command Designation: The designation shared by an Officer and the units of his command (usually a Letter/Abbreviation for Units). An Officer commands all Combat Units that share his Command Designation.

Command Range: The "radius of command," distance beyond which a Leader cannot place forces "In Command".

Engage: The act of entering an Enemy Zone of Control—this requires an attack upon the adjacent Enemy unit. Artillery when bombarding are not considered "Engaged."

"Flagger" Leader: Some Leaders had the capacity to upraise Morale of their own Units by taking literally the national "Flag in the hands" and so leading the attack. This gives a Bonus for that typical Attack Combat.

Gather Points or GPs: hexes around which units deploy in Battle Order (infantry in center with artillery in the middle, cavalry on wings) during the initial Set-up.

In Command: Within the Command Range of a Commander, or of an Officer who is in turn In Command.

Initiative Rating: Used to determine whether or not Officers and Units may move when they are not In Command. Used also for Shock Combats and Rout determination.

Movement Allowance: The total of Movement Points a unit may

expend during each friendly Movement Phase. Each clear terrain hex costs one Movement Point to enter.

Phasing Player: The Player whose Player-Turn is in progress.

Reorganization: To return units previously eliminated in combat back into play. Commanders and Staff Officers may Reorganize any Combat Unit.

Road March: In order to benefit from road (not tracks) terrain costs a unit must be in "Road March." This can be declared freely by the player, but units in Road March may not stack and have other limits on their movement.

Staff Officer: a particular Leader with all Officer's skills (not a Commander) but who can reorganize all own Army's Units. Staff Officers (SO) are designated by the Scenario's Rules. (here only Weyrother)

Supply Line: A Line of connected hexes from a Combat Unit to a Baggage Train or a Supply source hex, along any terrain, roads or track hexes to a printed supply source.

Train Units: Artillery, Pontoon Trains and Baggage Trains, which pay cavalry costs. Train units (only) pay double the normal terrain movement costs during Thunderstorm and Mud.

Unit Type: The combat arm, either infantry, cavalry, or artillery. Cavalry have separate terrain costs for some types of terrain (see Terrain Effects Chart.) Artillery units pay cavalry costs for movement purposes.

Woods hexes: in Caldiero 1796 there are NO wood hexes. The trees are only a graphic feature.

Zone of Control: (ZOC) All six hexes adjacent to a Combat Unit. A River on the hexside blocks ZOCs— units exert no ZOC across River hexsides (bridged or unbridged).

1.5 Hidden Forces (optional)

At the beginning each player may choose to place on the map his units as Hidden Forces, (with the Flag side of a leader counter on the top or an appropriate marker owning to one of the stack's units), this is optional. The owning player may examine his own forces at any time. All forces remain hidden until revealed.

1.51 Revealing Hidden Forces: A Hidden Force is revealed:

1-- At the beginning of any Movement Phase if in an enemy ZOC—Both players reveal their own Hidden Forces involved.

2-- if the weather is not snowstorm.

1.53 Obscuring Hidden Forces: A Force remains revealed as long as it stays in an EZOC. As soon as units are no longer in EZOCs they are once again hidden.

1.6 Initial Set-up

The First Initiative Player always sets up his units (also with Hidden Forces if the option is chosen) on the map before the Second Player. At Caldiero the Austrian Player is the First Player.

1.61 Reinforcements: Leaders and Combat Units that are not set up in the scenario may arrive later as reinforcements.

1.62 Eliminated Units: Eliminated units at start must be kept apart and separated from other units off-map.

1.63 Marker Placement: Once all units have been set up, the Game-Turn marker is placed on the turn in which the scenario starts.

1.64 Weather: see Scenario Rules.

2.0 SEQUENCE OF PLAY

The game is played in a series of sequenced Game-Turns, each of which represents 1 hour of daylight.

2.1 Game-Turns

Each Day Game-Turn is divided into two Player Turns subdivided into four Phases. The First Player resolves all four Phases of his Player Turn, then the Second Player does the same. After the Second Player Turn, the Game-Turn is complete and a new Game-Turn begins.

2.11 First Player Turn: Each of the following Phases must be resolved in the exact order given. Any action that is out of sequence is in violation of the rules. "

A. Command Phase: The new status of the Command is verified. The Phasing Player removes all "Out of Command" markers from his forces as appropriate. If an Officer is placed In Command by the Commander then any combat units of his Formation (within his Command Range) are "In Command."

B. Operations Phase

This phase is resolved in two segments as outlined below.

1. Reorganization Segment. The Phasing Player may use eligible Leaders to recover units from the Disorganization/Rout status. The units, which are placed in the hex or adjacent to with the Leader, who is reorganizing them, may change their status. Leaders that reorganize combat units are not part of the "chain of command" during the immediately following Operational Segment (they may not put units In Command).

2. Operative command Segment:

The player allocates his Command Points, placing Officers and Combat Units (within the Commander's Command Range) "In Command."

1-- The Phasing Player may attempt to place each formation that was not in the Command range, in the beginning of the turn, to an "In Command" by rolling against the formation Officer's Initiative Rating. If the die-roll is less than or equal to the Officer's Rating, the Officer and his units (within Command Range) are In Command for the remainder of the Player Turn (see "Initiative Modifier" below).

2—Then "Out of Command" markers are placed on all forces remained not In Command.

B. Movement Phase:

1. Command Movement Segment: The Phasing Player may move all of his forces that are In Command up to the limit of their Movement Allowance. Reinforcements that enter the map at this time are automatically In Command for their whole turn of entry.

2. Individual Unit Movement Segment: The Phasing Player can attempt to move Combat units that are marked "Out of Command." For each Out of Command unit he wishes to move he rolls against its Initiative Rating, then moves it if it get a good check. A die-roll equal to or less than this rating permits the unit to move up to its full Movement Allowance. If the die roll is greater than its Initiative Rating, the unit may not move.

The Sound of Guns: If within [4] hexes of any engaged units, subtract one from the Initiative Die roll. The unit that succeeds using this modifier must march by the quickest route possible to engage in the nearest battle or draw to within two hexes (if possible) of the nearest engaged enemy unit.

!! CLARIFICATION: A player may choose to roll against an Officer initiative or to roll for each his own (commanded) units, as individual units within the Command Radius of their Officers, whose officer previously this turn failed his Initiative check, may not roll for initiative. If the units-



options is chosen and if some units move away from the Leader, i.e. to reach a battle, the Officer MUST roll against his initiative. If failed the units move, if he had success the units stay blocked and Disorganize (insubordination repression). So is very risky to roll for single units, which are in their command range!

EXAMPLE: *Two combat units are in range of their Officer who failed in his Initiative die roll. These combat units may not roll for Initiative. If the Player did not roll for the Officer, he could have tried with the individual units in the Individual Unit Movement Segment. Then your Officers had to roll his Initiative and won. All the units which were allowed to move stop and become Disorganized.*

NOTE: *Officers which successfully roll for Initiative get the In Command status – individual units which successfully roll for Initiative remain Out of Command until the next Command Phase.*

D. Combat Phase: Combat is resolved in a series of segments as outlined below:

1. Reveal the Stack (if hidden). Both players simultaneously reveal all their Combat Units and Leaders that are in a ZOC of the enemy.

2. Cavalry option. Defending cavalry may refuse combat and retreats ONE hex, as desired by the owning player. Attacking cavalry may also retreat before combat.

3. Bombardment. The Player executes any Artillery Bombardment procedure using the Bombardment table.

4. Cavalry Charge (optional). During this Segment the Player executes the cavalry charge procedure, which allows cavalry to enter and possibly remain in enemy-occupied hexes.

5. Combat Segment. The Phasing Player conducts his fire and mêlée attacks. He must attack all enemy Combat Units in whose Zones of Control his units find themselves, and every Friendly unit in an enemy ZOC must attack.

EXCEPTION: *Bombardments.*

5. If opposing forces remain engaged after the combat, they remain revealed—otherwise forces are again hidden.

2.12 Second Player Turn: The Second Player Turn is identical to the First Player Turn.

E. Game-Turn Marker Advancement Phase The Game-Turn Marker is moved into the next space on the Turn Record Track, and a new Game-Turn begins.

3.0 STACKING

Players may Stack more than one friendly Combat unit in a hex at the end of the Movement Phase. It costs no Movement Point to stack one combat unit with another. You can move through a unit's hex at no extra cost.

EXCEPTION: *Road March.*

3.1 Stacking Limits

The number of Units permitted in a hex is limited:

3.11 Leader in Hex: A hex with a Leader may contain up to [2] infantry units, plus one cavalry and/or artillery units. These units **need not belong to the same formation**. Max [4] units (2 inf, 1 cav, 1 art).

3.12 No Leader in Hex: If no Leader is in the hex, any [2] Combat Units may stack, regardless of their size or type. They may be part of any formation, and may include artillery.

3.13 Free Stacking Units: Leaders and all other Markers do not count against the stacking limit, do not pay the stacking MP, and other units do not have to pay to stack with them.

3.14 Trains: Pontoon and baggage trains may stack as per one artillery unit. If they must be displaced more than one hex in order to fulfill the stacking limits, they are eliminated from play.

3.2 Road March. Units in Road March may not stack. Units not in Road March may move through other Friendly units not in Road March. There is no extra MP cost to move through a friendly-occupied hex.

4.0 ZONES OF CONTROL

4.0 The six hexes immediately surrounding a Combat Unit are its Zone of Control.

EXCEPTION: *a River hexside intervening (bridged or unbridged, the hex is not in a unit's ZOC).*

All combat units exert a ZOC at all times regardless of the Phase or Player Turn, even if the hex is occupied by an enemy unit, or in an Enemy unit's ZOC (EZOC).

4.01 Pontoon and Baggage Train Units have no ZOCs.

4.02 Each ZOC hex represents a detachment of infantry/cavalry detached to harass the approaching enemy. If a Friendly Combat Unit is in an EZOC, the opposing units are equally and mutually affected by the other's ZOC. The presence of a Friendly unit in an EZOC does not negate the EZOC effect.

4.1 Engagement

Entering an EZOC is termed "Engagement."

4.11 Combat Units may freely enter EZOCs but may not continue moving until

- (1) they Retreat Before or After Combat,
- (2) the enemy retreats or is eliminated.

4.12 Leaders [and Trains] may not enter EZOCs voluntarily unless a Friendly Combat Unit also occupies the hex.

4.2 ZOCs in the Combat Phase

4.21 Engaged Units Must Attack: During the Combat Phase every Phasing Combat Unit that is in an enemy ZOC must attack. Every enemy Combat Unit that is in a Phasing Combat Unit's ZOC must be attacked.

EXCEPTION: *Attacking or Defending Cavalry may retreat before combat, as long as they are not in the ZOC of an enemy cavalry unit.*

4.32 Retreat and Advance into ZOCs: upon a Combat result of "Dr" (or Dr2, Ar etc.) Combat Units must retreat out of an enemy ZOC. However, they may never retreat into another EZOC (even if there is a Friendly unit occupying the hex). They are ROUTED if no hex free of EZOCs is available for their retreat. Victorious Combat Units may advance into the vacated enemy hex even if they advance from one EZOC to another.

5.0 LEADERS

Each Leader represents the named person as well as his accompanying staff and escort. Leaders perform some important functions:

- *They place Combat Units In Command so that they may be moved in a battle order and not individually.*
- *They Reorganize disorganized/routed Units*
- *They facilitate the Advance After Combat of more than one victorious Combat Unit.*
- *They facilitate Stacking and some Attacks*

5.1 Types of Leaders

Leaders are of two types: Commanders and Officers (some of them can be Staff Officers).

5.11 Commanders: Commanders stand at the top of the "chain of command." A Commander may reorganize or place In Command

any friendly Officers and Combat Units regardless of Formation.

5.12 Command Rating. The Leader's Initiative value is also the Command Rating. Each Commander has a Command Rating which is the number of subordinate Leaders and attached units he may command in a given Command Phase.

EXAMPLE: *Provera, with a Command Rating of [2], may place two Officers and two Combat Units In Command each turn.*

5.13 Officers: Officers are the second link in the "chain of command." They are in charge of specific Formations (divisions or brigades). An Officer commands all Combat Units that share his Command Designation.

5.14 Cavalry Officers: Some Officers are particularly trained to lead Cavalry. They have an higher Movement allowance. They otherwise can lead also infantry and mixed Forces.

EXAMPLE: *Verdier commands the French Av. Guard. All Combat Units that bear the AG designation are part of Verdier's Formation, and may be placed In Command only by him or by a Commander. No other Corps Officer may place these Combat Units In Command except by choosing the Attachment Procedure.*

5.15 Officer Initiative: Each Officer has his own Initiative Rating which is used to determine if he will move if not linked to the "chain of command." If the Officer obtains a die roll equal to or less than his Initiative Rating, he is In Command (see 2.11A2).

5.16 Officers does not have a Command range. They simply put in command their units only if these units are stacked or adjacent to the Leader's counter.

NOTE: *Many Leaders have (historically had) poor Initiative Ratings. So it would be more easy to move single units by Initiative than by the Leaders' one. But this is a risky option (see the Clarification above) Many French Chef-de-Brigade and Austrian Obristen/Majore gave proofs to be really even more skilled in Revolutionary Campaigns than their Commanders.*

5.17 Staff Officers (Austrian Weyrother). A Staff Officer may reorganize any friendly combat units regardless of Formation. He acts also like a normal Officer if commanded to a Force.

5.18 Flexible Leaders: in Caldiero 1796 the divisional Leaders may act also as Commanders and vice versa (generally they can be Staff Officers too). The Scenario Set Up states which is the Chain of Command. When acting as Commanders they may command:

- (1) only their own division as a normal Officer
- (2) other Officer(s) with his (their) own Force (if the Scenario rules allow it) and
- (3) any single combat unit of another formation.
- (4) They can reorganize any kind of friendly unit.

In the event the Commander in Chief enters the play they must return to the subordinate status.

5.19 Unfit Commanders. If they are wounded, as Commanders, they can be replaced by a replacement Officer but lose the Commander Status.

5.20 ZOCs: A Leader may not enter an EZOC but a Leader may move and retreat after combat from EZOC to EZOC if each hex is occupied by Friendly Combat Units.

5.21 Leader Losses: After an elimination result or during a retreat after combat, a leader may be wounded or captured, if he remains alone in the attacked hex.

5.22 Leader's Elimination Check procedure: the Leader's owning Player rolls a dice, if he gets a 5 or a 6 the leader (and his escort) is recognized and engaged by the Enemy. On a 1-4 the leader

may retreat. With 5 and 6 results a second check is needed: if the result is 1 – 2 the Leader escapes the capture; if the result is 3 or 4 the Leader is wounded and removed from play, reaching the next HQ, for TWO complete turns; if the result is 5 or 6 the Leader is captured and removed from Play (in the hands of the Enemy Player).

5.24 Commanders in Chief In Caldiero 1796 there two Commanders in Chief. The Austrian FZM Alvinczy who enters as a reinforcement and acts as the Supreme Commander and the French Bonaparte, who is part of the game only under particular conditions.

5.25 Eliminating Commanders in Chief: if CiC (Bonaparte or Alvinczy) are wounded/captured/eliminated the Play immediately stops and the CiC eliminated loses the match.

5.26 Advance after combat. Leaders stacked with friendly combat units can always engage and advance with their stack. (see also **Flaggers**) except in the snowstorm turns.

5.27 Leaders and Retreat after combat: (see 5.21).

5.28 Attachment procedure: units which end their movement in stack or adjacent to a different Leader from their own commander may be ATTACHED to new Leader if:

(a) the new Leader will be In Command (of a Superior Officer) in the next Command Phase.

(b) the new Leader is the Chief Commander or the direct Superior Commander of the unit involved in the procedure.

If the conditions are met the unit will change its Chain of Command.

6.0 FLAG BEARERS

During the French Revolutionary Wars period troops tended to perform well under good officers and badly under poor officers. In 1796, the French Demi-brigades fought well if placed under their own Officers (former Chef-de-Brigade or Colonels). When placed under other Officers they performed in very bad ways, often routing in the Field. By the Austrians things went in a different way, as troops performed well under Officers of the same Nationality (speaking their language). This was particularly true for Croats (Frontier Battalions) whenever existed Croat Officers present in the Battlefield.

6.1 Flag-bearers Leaders ("Flaggers")

6.11 Revolutionary "Elan":



Comment: *One of the French secrets to master Revolutionary Campaigns surely was the "Morale" given by Revolutionary motivations. This self-confident "elan" gradually transformed poor trained and equipped men in tough Veterans.*

So in the game the French Player has the opportunity of attacking with high motivated troops providing them the "correct" Leadership. Austrians preferred instead to keep the solid 18th Century Combat Patterns (Line formations) also if some reported actions told about similar "heroic" assaults (i.e. see the Major Siegenfeld attack at Caldiero). For the reasons stated above only the French Player may utilize the following Special Rules.

6.12 "Flaggers" Leaders: some French Leaders have the skill to uprise Morale of their own Soldiers (i.ex. part of the half-brigade in which an Officer mastered the Art of Command). Some counters bring (upwards) the number of the units which can be "flagged" (to flag here means to get the Flag in the hand and lead the attacker's column against the Enemy). These Leaders cannot

“flag” combined forces (only the own troops listed):

Bonaparte: Contrarily to the most reasonable expectations the little Caporal didn't yet have the personality to stir up soldiers (someone told that nobody followed him on the Arcole's Bridge while “flagging” as shown in a traditional picture). So the CiC is not a “Flagger” here.

Massena: not a man so brave in November 1796.

Augereau: an other brave of the bridges! He may flag the 5th Light Demi Brigade.

Lannes: probably the bravest. He may flag two Line Infantry Demi Brigades 4th and 51th. This caused him a lot of damage.

Gardanne: yet young Commander, may flag 32 th Line Infantry Demi Brigade.

Robert: not so lucky, may flag the 75 th Line Infantry Demi Brigade.

Ménard: may flag the 18th Line Infantry Demi Brigade.

Launay or **Delaunay:** noble and brave is the “flagger” of the 18th Light Infantry Demi Brigade.

16.33 effects of “Flagging”: if the designed Officer is stacked with the attacking Force and if in the Force there are the proper units, the French player may declare the “flagging” attack, putting the marker on the stack.

16.34 A unit cannot be “flagged” for more than two consecutive Combat Phases. On the third turn it must return to normal combat. No more than three [3] “flagging” attack can be declared by the French Player in the game (so 3 markers only are provided).

16.35 a “Flagger” attack:

- (a) Causes the shift of the Die Roll Results Column by 2 columns in favor of the Player who owns the “Flagger”. After the attack all attacker units become Disorganized.
- (b) Increases Attacker's Initiative by one in the Shock Combat Table.
- (c) Can move and advance the whole stack when advancing after a good combat
- (d) Increases the possibility of the Leader engagement in combat (see Leader casualties) after a retreat.

16.36 Flagging Combat Results: After the attack all attacker units become Disorganized. In the case of an unfavorable result of this heroic attack (Ae, Ar) the Leader must check a Die Roll: with 6 he is considered lost in Combat and eliminated; with 1-2-3-4-5 he's save.

7.0 COMMAND

Each army has a chain of command that represents how orders are passed down through the headquarters echelons. The lowest links in the chain are the individual Combat Units. The middle links in the chain are the Officers. At the top are the Commanders and the Commanders in Chief. During the Command Phase, the Phasing Player determines which of his forces are within the chain of command and which are Out of Command. Out of Command Units have to check for Initiative before they can move, and cannot Advance After Combat.

7.00 Historical Note. Since the recent past Wars, Army Commanders tended to create Command-Forces based on tactical tasks they wanted to develop in battle. Generally, but not always, good Officers got the better troops. Austrians grouped these Command-Forces under the name of *Feldbrigaden* (Field Brigades) giving the leadership to military Noblemen not always fit for strategic/tactical management (often they were German High Officers

*pushed up in the Ranks by the Imperial Court – Hofburg – of Vienna). When needed (illnesses, wounds and so on) they were substituted in Field by good Officers often of inferior Rank (Obristen or Colonels). This Brigades were regrouped in divisional Formations called Columns (Divisions) with a numeral identification or with a position identifier (in respect to the so called *Ordre de Bataille*; i.e *Avant Garde Kolonne*; *Rechts [right] Kolonne*; *Haupt [Center] Kolonne* a.s.o). By the Frenchmen the general organization was almost the same; the French Brigades however had numbers more similar to a Regiment (or Half Brigade – Demi Brigade – how were called). Young Bonaparte was particularly busy in the task of continually passing troops back and forth between commands, depending on the tactics chosen during and after 1796.*

7.1 Command Sequence

During the friendly Command Phase, the Phasing Player uses the following procedure to determine which of his Officers (and units) are In Command.

7.11 Command Allocation: commanders have a Command rating equal to their Initiative Rating. The Command Rating is the number of subordinate Officers and individual units the Commander may place In Command. The Phasing Player allocates these to forces (Officers and individual units) within the Command Range of the Commanders.

7.12 Individual Unit In Command: Each commander may use his Command Rating to place individual units In Command. In order to be placed In Command a unit must be within the Command Range of the Commander.

7.13 Officer Initiative Checks: The Phasing Player conducts an Initiative check for each of his Officers not yet in Command: Roll the die and compare the result to the Officer's Initiative Rating. If the die is equal to or less than this rating, the Officer is In Command. Any Combat Units in his formation that are stacked or adjacent, so are In Command. If the die roll was greater than the Initiative Rating place an Out of Command marker on the Officer.

7.14 Out of Command Markers: After all Commands have been allocated, the Phasing Player places Out of Command (OOC) markers on top of each Officer (or stack) not In Command. If an entire force is out of command, place the OOC marker on the corps officer who has failed his Initiative roll. If individual units of a Force are in command, while the rest of the Force is OOC, place In Command Markers on the units in command, and place the OOC marker on the Force officer.

7.15 Combat Unit Initiative Checks: During the Individual Movement Segment Initiative checks may be performed for all Out of Command Units (except those within the command range of their Officer who has failed his Initiative die roll). If the OOC Combat Unit passes this check it may move, but it may wait for its Leader Initiative check and the Insubordination procedure (see below). Its Out of Command marker is not removed and, therefore, it may not advance after combat.

!! CLARIFICATION: A player may choose to roll against an Officer initiative or to roll for each his own (commanded) units, as individual units within the Command Radius of their Officers, whose officer previously this turn failed his Initiative check, may not roll for initiative. If the units-options is chosen and if some units move away from the Leader, i.e. to reach a battle, the Officer MUST roll against his initiative. If failed the units move, if he had success the units stay blocked and Disorganize (insubordination repression). So is very risky to roll for single units, which are in their command range!

7.16 The Sound of Guns: If within [4] hexes of any engaged units, subtract one from the Initiative Die roll. The unit that succeeds using this modifier must march by the quickest route possible to engage in the nearest battle or draw to within two hexes (if possible) of the nearest engaged enemy unit.

7.17 Command Groups (CG) Forces or Command Groups are stated in the Scenario's Rules. They can vary from Brigades to smaller Forces like simple stacks. The Scenario designates who commands a Command Group (CG).

7.2 Command Range

An Officer or Combat Unit may be placed In Command by a Commander within Command Range. Command Ranges varies depending on whether it is traced by an Officer or a Commander. An Officer is in command if within the Command Range of a Friendly Commander whom Command Capacity is not exceeded. A unit is in command if it is within the #-hex "Command Range" of a Commander whose Command Capacity is not exceeded, or if it is adjacent or stacked with its own Officer, who is also in command.

7.21 Road March Command Range: Units of a single formation in a Road March column are considered In Command if:

- A. in Road March and
- B. within [1] hex of another unit of its formation, on a connected road or trail, that is itself already in command.

7.22 Command Range Restrictions: The range in hexes is counted exclusive of the Commander's hex into the hex occupied by the Officer or Combat Unit being commanded. When counting ranges all hexes count as "one" regardless of terrain.

Otherwise Command Range may not be traced into or through

- 1) an Enemy controlled hex which is unoccupied by Friendly Combat Units,
- 2) Enemy occupied hexes or
- 3) terrain prohibited to cavalry (such as an unbridged River Hexside). Command Range may not originate or terminate in terrain prohibited to cavalry.

7.23 Tracing Command Along Roads: When counting radius, all hexes except roads count as one. Commanders and Officers alike count one-half per road hex when tracing command radius.

7.3 Out of Command

If an Officer or Combat Unit is Out of Command at the end of a Friendly Command Phase, it remains so until the next Friendly Command Phase, also if during the **Individual Unit Movement Segment** some Out of Command units may operate by Initiative. An Officer or Combat Unit In Command at the end of the Friendly Command Phase is In Command until the next Command Segment.

7.31 Out of Command Effects on Movement: Combat Units that are Out of Command may spend their full Movement Allowance during the Individual Movement Segment, only if they pass an individual Initiative check.

7.32 Out of Command Effects on Combat: Combat Units that are Out of Command may not Advance After Combat. Combat Units do not have to be In Command in order to attack. (Any unit in an enemy ZOC at the start of the Combat Phase must attack.)

7.4 Reinforcements and road march

7.41 Reinforcements: A Reinforcement Force may only be placed under a March Order (move along roads only) on the turn of its map entry, though its arrival may be delayed indefinitely by the Player. The number of reinforcement units or reinforcement formations that may be placed under a March Order on any given turn is limited only by the forces arriving on that turn.

7.42 Road march: Any one on-map force may be placed under a March Order during the movement segment, being in Command as per 7.21.

8.0 MOVEMENT

During the Movement Phase, the Phasing Player may move all, some, or none of his Units, Trains and Leaders up to their full Movement Allowance in any direction, subject to their Command status, Initiative, terrain restrictions, and the presence of Enemy units and EZOCs. A unit must be In Command, or must pass an Initiative check, to be able to move.

8.1 Movement Procedure

The Phasing Player may move units individually or as a stack (**EXCEPTION:** see Road March). Whether moving individually or by stack, the move must be completed prior to moving the next individual unit or stack. Units may only move from hex to contiguous hex paying MPs for each hex along the way.

8.11 Terrain and Movement: Each hex costs a number of Movement Points. This number of Movement Points varies depending on the terrain in the hex and on the hexside crossed to enter the hex.

8.12 Movement Point Costs: (See the Terrain Effects Chart). The MP costs are deducted from the Movement Allowance of the unit as it moves from hex to hex. All Movement Point costs are cumulative. When the unit has insufficient Movement Points left to pay the cost of the next hex, that unit must cease moving.

8.13 Cavalry Costs: For purposes of computing movement point costs all Artillery, Horse Artillery, Trains, Leaders, Cavalry and Vedettes pay the cavalry costs for all terrain types.

8.14 Movement Restrictions:

A. A unit may never expend more Movement Points than its Movement Allowance in a single Movement Phase.

EXCEPTION: *If the cost of terrain in the hex and hexside exceeds the printed Movement Allowance of the unit, the unit may move one hex per turn.*

B. Unused Movement Points may not be saved up from turn to turn. When a unit ceases movement, all unused Movement Points are forfeit. Movement Points may not be given or loaned to other units that have not yet moved.

C. Once the Phasing Player has removed his hand from the playing piece he is moving he may not return to moving that piece without the consent of his opponent.

D. A maximum of [4] Combat Units may end a Movement Phase stacked in a single hex, if a Leader is present (see Stacks).

E. A Combat Unit must stop the moment it enters an EZOC.

F. A Unit cannot enter a hex occupied by an opposing combat unit.

EXCEPTION: *Cavalry Charge.*

A train may enter an enemy ZOC only if the hex is also occupied by a Friendly Combat Unit. A Leader (but not a unit) may move from enemy ZOC to enemy ZOC if each of these hexes are occupied by Friendly Combat Units.

G. Units must be In Command, or under a March Order), or pass an Initiative check to be able to move.

8.2 Road March

In order to benefit fully from the road, a unit would have to make a long narrow column: trains in the middle, infantrymen marching off to either side.

8.21 Road March Procedure: All units (including Trains) may use Road March. As the Phasing Player begins to move a unit on the road, he declares that it will use the road advantage. Such a unit remain in "In Road March" until declared otherwise.

The player may declare the unit in Road March at any point in the unit's movement, but does not pay Road March movement rates until it is declared. Each hex from Road to contiguous Road (not

track) costs one-half (1/2) Movement Point in Road March, and there is no extra cost for bridges (a cavalry unit with 6 Movement Points could move a maximum of 12 hexes along a road). A unit in Road March needs not to remain on road hexes, but is in Road March only until it is on a road.

8.22 Restrictions: The restrictions (A-J below) apply to combat units and trains. A unit which has just moved in Road March:

- A. May not make a regular attack nor bombard during the Combat Phase.
- B. May not stack or move as part of a stack.
- C. May not move through a hex containing other units in Road March.
- D. May not enter a hex connected by road to an adjacent Friendly unit which is in Road March.
- E. May end the Movement Phase adjacent to Friendly units which are not in Road March.
- F. May move through units that are not in Road March; however, the latter may not move through a unit in Road March
- G. Is In Command if within two hexes of another unit of its formation that is already In Command (see 7.21).

9.0 TRAINS & PONTOONS

9.1 Train Units

There are two kind of Train units: Pontoon and Baggage Trains. Pontoon Trains have the unique ability to build Bridges - Baggage Trains are important for Supply. Baggage and Pontoon Trains may not stack. For movement purposes (but not for stacking) Artillery are considered trains for Movement Purposes. Train Units have restrictions on their movement.

9.11 Movement: Pontoon and Baggage trains have the Movement Allowance of their crew (other side). Train units pay cavalry costs for movement. They may use Road March like any other unit. During Snowstorm turns, their Movement Costs are doubled for all types of terrain.

9.12 Restricted Terrain: Trains may not enter Slope hexes or cross streams except via roads and trails.

9.13 Trains and EZOCs: Trains may not enter an enemy ZOC even if the hex is occupied by a Friendly Combat Unit.

9.14 Combat Restrictions: Trains do have a Combat Strength on the verso side and can defend (not attack). They may not make a retreat before combat.

9.15 Eliminated Trains: If a Train is placed in an EZOC it is immediately abandoned and the counter is flipped on the crew side. Pontoons and Baggage Trains are automatically captured if their crews are beaten in combat (treat Dr results as De), but at the same time they (baggages only) can assist the supply status of the adjacent enemy unit. Destroyed Pontoons are removed from play). Ten [10] Victory Point are awarded to the side that captures or destroys a Pontoon/Baggage Train.

9.16 Trains and Displacement: Trains may not be displaced to make way for retreating friendly units. If the train unit's hex is the only one available for displacement the retreating units can move in the hex, but the train is destroyed and goes out of play. The choice to retreat or not is an owning player decision.

9.17 Initiative of Trains: Trains move automatically without requiring command, nor do they have to roll for Initiative. Their Movement Allowance is 3 (three MPs).

9.2 Pontoon Bridges

In Caldiero 1796 there no use of Pontoons. The counter is there only to count against victory conditions.

10.0 COMBATS

All Combat between opposing units occurs during the Combat segments. Only adjacent Combat Units may be attacked (Exc.: bombardment). The attacker conducts a series of Attacks in the order he desires. Attacks are resolved one at a time, and their results fully applied before proceeding with the next attack.

10.1 Combat Sequence

Each Combat is resolved in a series of steps which must be played through in their exact order. The Phasing Player is referred to as the Attacker, the non-Phasing Player is the Defender.

1. **Reveal Hidden Forces:** Both the attacker and defender reveal their Hidden Forces which are in enemy ZOC.
2. **Retreat Before Combat** If the defending stack is composed entirely of cavalry, the defender may make a Retreat Before Combat with all of his cavalry in the hex. The attacker also may have all of his cavalry make a Retreat Before Combat. If stacked with other combat units, they may not Retreat Before Combat.
3. **Bombardment:** the Player executes the Artillery Bombardment Procedure (only 6" and 12" guns and in fair weather may bombard at two hexes range) using the Bombardment Table.
4. **Charge (optional):** the Player executes the Charge Procedure using the Charges Table.
5. **Define Attack:** Define which units will attack which defenders and what kind of engagement it will be. All enemy units that project a ZOC into the attacker Force hex MUST be attacked and ALL Friendly units in an enemy ZOC MUST attack.
6. **Odds:** Determine the odds including effects of Terrain.
7. **Results:** Roll the die and apply the results)

After all attacks are resolved, all stacks that are not in EZOCs once again can be hidden. This ends the Combat Phase.

NOTE: *there are two CRT Tables for resolve combats. The first one is a classic CRT Table to be used in regular battle order and only in Fair weather; the second is a shock table which is to be used in Snowstorm weather turns and when triggered by a Sh result on other CRTs. This reflects the great chaos of the Revolutionary battles which were fought in good order only for limited times, becoming bloody and confused clash s if the battle lasted too much time or if the weather was very bad, transforming lines in masses of disordered skirmishers.*

10.2 Defining Combats

The Phasing Player must define all his attacks before resolving them.

10.21 All Engaged Units Must Attack: The attacker may define his attacks freely - provided all enemy units in his ZOCs are attacked, and all of his engaged Combat Units attack. All of the defending Combat Units in a stack must be attacked as a single combined combat strength. They may not be attacked separately. All attacking Combat Units in a single stack must attack as one combined Combat strength.

NOTE: *Phasing Cavalry that retreats before combat does not count as attacking that unit.*

10.22 Adjacent units not in ZOCs: Adjacent units that are not in a Zone of Control (because of River) may be attacked, except across an unbridged River hexside. However, all of the enemy units that exert a ZOC into the attacking unit's hex must be attacked in the same Combat Phase by this unit or some other unit.

10.23 Multi-Hex Attack: An attacking stack may attack up to six adjacent stacks (assuming it is surrounded). If an attacking stack is located in the ZOC of several enemy stacks, and no other

Friendly stack is adjacent to the enemy stacks, it must attack all of the enemy stacks as one attack (and the defender may choose the one applicable terrain modifier that is most beneficial to him).

10.3 Determining Combat Odds

To resolve each attack the attacking Player divides the total Combat Strength of his Combat Units by the total Combat Strength of the defending stack. This is expressed as an odds ratio.

EXAMPLE: *14 Attacking Strength Points divided by 6 defending Strength Points reduces to two and one-third to one (2.33:1). The remaining fraction is rounded off in the favor of the defender, to two-to-one (2:1). 15 SPs attacking 10 would be resolved at 1.5:1 odds.*

Having calculated the combat odds ratio, the attacking player locates the appropriate column on the Combat Results Table and rolls the die. Cross referencing the die roll with the odds column gives the Combat Result, which is applied immediately (before another combat may be resolved).

NOTE. *The combat odds column may be modified by terrain and other factors.*

10.31 Terrain Effects on Combat: The terrain in the defending force's hex, or the hexside separating the defending force from the attacker, may affect their respective Combat Strengths.

A. Towns: Defending Combat Units have their Combat Strengths increased by 50 % (rounding up the number). Change "Dr" results to "Shock".

B. Slopes, Streams & Stream Bridges: If all of the attacking stacks are attacking across Streams, and/or uphill across Slope hexsides, the defending force has its combat strength increased by 50 %. A defender only gets the slope benefit if attacked exclusively across the slope hexside (see Terrain Effects Chart).

C. Woods hexes: Cavalry attacking or defending in a woods hex has its combat value halved. For units defending in Woods, change "Dr*" results to "Shock".

Note: *Artillery Shock Value is always "1" even if many Austrian light artillery units have a "0". In Caldiero 1796 there are no woods.*

D. Bridges: If all Combat Units are attacking across a bridged river hexside, the defender is doubled. *In Caldiero 1796 there are no bridges.*

F. Marshes. All units in Marsh hexes attack and defend halved. No Combined Armies attacks are allowed.

G. Fortresses: Fortresses are fortified Towns, Castles, Farms, Road Towers, Redoubts and Entrenchments. Many are easily identified on map. The Scenario instructions list all Fortress-hexes in play.

Fortified Towns, Road Towers and Castles: maximum combat odd allowed is 2:1 - no Combined Arms odds shift. All Dr and Dr2 results are ignored. Sh results are treated as No Effect (NE).

Farms, Redoubts and Entrenchments: Defender doubled. Combined Arms not allowed into Redoubt Hex

NOTE: *Combat modifiers for one side are not cumulative. Always use the one best modifier available to the defender.*

10.32 Weather Effects on Combat: During Thunder/Snowstorm Game Turns, Change Ar results to "Shock". Thunder/Snowstorm and Rain does not allow all Advances After Combat.

10.33 "Flagger" Leaders: Some Leaders had the capacity to upraise Morale of their own Units. This gives a Bonus for that typical Attack Combat shifting the Die Roll Results Column by 2 in favor of the Player who owns the "Flagger". After the attack all attacker units become Disorganized.

10.4 Applying Combat Results

Combat Results are applied as follows:

Ae (De): All attacking (defending) Combat Units are eliminated.

Ar (Ar2): All attacking Combat Units must retreat 1 (2) hexes.

Ar*: During Snowstorm, or if attacking through Slope or into Woods or Town hex, treat as Shock Result.

Dr (Dr2): All Defending Units must retreat 1 (2) hexes.

Sh (Shocked): the unit is affected by heavy losses and flip its side.

Dis: The unit checks well or become disorganized in the hex.

RT: Routed the units rout without checks and retreat 3 hexes.

Dem: demoralization due to heavy losses causes the flip over of the counter side and a **Disorganized** status (additional).

NE = No Effects.

10.41 Retreat After Combat: On a Result of "Retreat," the owning Player must move his units 1 or 2 hexes (as specified by the result) from the hex they occupied at the moment of combat. A retreating Combat Unit may not cross a prohibited hexside, enter an enemy ZOC, enter hexes occupied by enemy Combat Units, or exceed stacking limits. A leader that is stacked with Combat Units that are forced to retreat must roll for capture.

10.42 Units Unable to a fully Retreat: Units which are forced to retreat off the map are eliminated. If a Combat Unit can retreat only part of the way because of a prohibited hexside, EZOC and/or enemy Combat Units, it is eliminated.

10.43 Displacement: If the only path available to a retreating force would cause it to exceed the stacking limits for the hex, then one or more Combat Units (not trains) in the hex must be displaced to make room for it. Displaced Combat Units retreat one hex, observing all restrictions governing retreat after combat. However, if the Combat Units to be Displaced cannot themselves retreat, the originally retreated force is eliminated instead.

10.44 Advance After Combat: Whenever an enemy stack is eliminated or forced to retreat after combat, one or more friendly units that participated in the combat - whether as attacker or defender - may advance and occupy the vacated hex.

A. One (1) infantry or cavalry Unit in a given attack may advance if no leader is present, (or he doesn't advance).

B. All Combat Units in a hex may advance if a "Flagger" leader is in the stack and advances along with them (this also if it was not a "Flagger"'s attack. The presence of the appropriate Leader and unit is sufficient to advance with the whole stack).

EXCEPTIONS: *No Demoralized or Out of Command units may advance after Combat. During Snowstorm no units may advance. Artillery may never advance after combat.*

10.45 A unit may never be attacked, or attack again, after it has Advanced After Combat (even if it advances into an EZOC that has yet to have its Combat resolved).

10.46 Disorganization or Disorder: Disorder is a kind of chaotic retreat common also to well-trained troops (dog-tired veterans too). When the CRTs indicates a DIS result the unit(s) called to check for Disorder rolls a Die and subtracts the eventual Leader Initiative Value (if one is stacked or adjacent). With results of 0/less - 1, 2 and 3 the Unit retains control and remains in place, with 4 - 5 or 6 the Unit retreats in Disorder by another hex and is consequently marked.

10.46.1 Units in Disorder Mode: Units in Disorder Mode retreat [1] more hex toward roads/track leading to their Supply Sources. During the reorganization segments the units.

(a) automatically recover the good order status if reached and in stack with their last Officer or Commander;

(b) may try another Disorder check (if failed they retreat another hex with the same procedure as above).

If this wandering across the map arrives at a distance of 5 or more hexes from their own Leader, the unit demoralizes and the counter is turned on its weak side.

10.47 Rout. when the CRT calls out the Rout results the unit(s) directly enter in Rout mode without any check.

10.47.1 Units in Rout Mode fall in great confusion and retreat by [3] hexes. The subsequent phase are similar to those of the Disordered units, but they retreat always [3] hexes away.

During the reorganization segments the units.

(a) automatically recover the Disorganized status if reached and in stack with their last Officer or Commander;

(b) may try another Disorder check (if failed they retreat other 3 hexes with the same procedure as above).

If this wandering across the map arrives at a distance of 12 or more hexes from their own Leader, the unit demoralizes and the counter is turned on its weak side.

10.47.2 Routing Direction. Unlike disorder retreat which is a common retreat after combat, Rout's retreat is a scattered direction rush. The scatter's clock assume that the Supply source direction is the die result of 1; then moving clockwise each hexside will sign a die result, progressive from 2 to 6, indicating the scatter direction. There are no limits to the routing unit movements (only prohibited Terrain: in this case choose the more obvious way → i.e. the next village), no EZOCs stop, getting through Friends possible. Units which become Routed and Isolated must surrender or desert the ranks.

10.50 Shock Combat

COMMENT: *The Shock Table is based on a situation where the men on both sides are able to see each others' faces. Here is where the look of fear on one side could swing the balance. Troops with high Initiative are good troops with an experienced cadre. Everyone is watching the older troops in the front ranks. These close combats occur more frequently in woods and across crests.*

How to use the Shock CRT: Compare the Initiative Ratings of the two best infantry or cavalry units on either side on the Matrix below, and apply the Combat Result as above stated.

All NOT Combined Arms Combats are resolved directly on the Shock CRT.

10.6 Artillery Units

Artillery units are treated as Train units for movement purposes but not for stacking or combat. In addition to their regular attack ability against adjacent enemy units, artillery units may make bombardment attacks.

10.61 Artillery Losses: Artillery that have not attacked or bombarded, but are stacked with infantry or cavalry that have been forced to retreat, are eliminated as a result of combat, must conform to the result suffered by those friendly units stacked with them.

10.62 Adjacent Attacks: Artillery cannot use the regular Combat Results Tables when attacking adjacent enemy units. It uses always the Bombardment Table.

Artillery may combine its strength with cavalry and infantry units (Combines Arms Attacks) providing it has not fired during the Bombardment segment. When alone in an EZOC, artillery units must attack and bombard.

Artillery units attacking an adjacent hex suffer all Combat Results of their attacks and may attack as many units as they are adjacent to. Artillery units don't need a LOS to make Adjacent Attacks.

10.63 Snowstorm: During these Game-Turns, artillery units may not bombard hexes not adjacent. Artillery units **attack and defend at one-half their normal strength** during Storms.

10.64 Defense: Defending artillery uses its Combat Value and adds its Combat Value to the defender stack if attacked. When Artillery units are attacked they suffer all Combat Results in the

same manner as other units, even when bombarded by Enemy artillery.

Note: *Artillery Shock Value is always "1" even if many Austrian light artillery units have a "0".*

10.65 Villages. If attacked, and as defender, Artillery units increase their SPs by 50 % also in Villages.

10.66 Movement: Artillery, Horse Artillery like Trains, Leaders, Cavalry and Vedettes pay the cavalry costs for all terrain types.

10.67 Bombardment Segment and Procedure

Bombardment attacks are permitted for Heavy Artillery Units (only 6 pdr guns or higher calibers). The range of the bombardment is two hexes. Artillery units may bombard, if within range of a target they can see, regardless of command status, but they cannot participate in regular combat in the same turn, and combine with infantry and cavalry to take part in a Combined Arms attack.

(a) Designate the Bombarding Hex

(b) Designate the Target Hex

(c) Determine the Line of Sight - if blocked, bombardment is prohibited.

(d) Determine the Bombarding Strength (modified for range)

(e) Determine the Target Hex Strength (modified for Troop Density).

(f) Calculate the Combat Odds .

(g) Resolve like regular combat.

(h) Execute the Combat Results)

10.68 Bombarding Units: only 6 pdr, 8 pdr or 12 pdr guns/howitzer may bombard at two hexes. Austrian Bns Artillery (light) or 3 pdrs guns may not bombard.

10.68.1 Designate the Bombarding Hex:

A. Artillery may Bombard or it may make a Canister Attack in a given Combat Phase. It may not do both.

B. Any number of artillery units may bombard a single hex as long as all artillery units are within range of the target hex.

C. If stacked with a friendly infantry or cavalry combat unit the artillery unit may bombard a hex different from the one the other units attack. Artillery units need not attack adjacent enemy units as long as some other friendly unit does so. Artillery stacked together that bombard, may bombard different target hexes.

D. An Artillery unit may not bombard several enemy occupied hexes. It may not split its strength. An artillery unit may attack more than a single hex only if making an adjacent attack.

E. Artillery units in a Wood hex may bombard across hexside with free LOS.

10.68.2 Designate the Target Hex: The Target hex must be within two hexes of a bombarding artillery unit (one hex intervening between bombarding artillery and target) with an unblocked Line of Sight on the target.

A. All enemy units in a hex under bombardment are bombarded as one target. All bombardment of a hex must occur as one bombardment attack (a hex may not be subject to bombardment more than once in a combat phase).

B. Enemy Combat Units on the opposite side of a bridged or unbridged river hexside may be bombarded.

C. When an Artillery unit conducts a bombardment upon an enemy Target Unit adjacent to friendly units, the bombardment satisfies the obligation of all units in an EZOC to attack. Bombarding artillery, far more than one hex from target, are not considered "Engaged."

NOTE: *These bombardments may save the Phasing Player the risk of attacking at very low odds, in that Bombardments do not incur any loss to the bombarding unit regardless of the combat result.*

D. An enemy force may be the target of a bombardment and a regular attack during the same Combat Phase. The bombardment must be resolved and results applied prior to the regular attack.

E. Artillery units in a Wood hex may bombard across hexside with free LOS. They cannot bombard targets in a Wood hex.

F. Artillery units may never add their strength to another's hex defensive value by bombardment. It can if adjacent (Canister fire).

10.68.3 Determine the Line of Sight:

A. Blocking Hexes: Blocking terrain consists of Woods, Towns, Crest Hexsides, Occupied hexes (friendly or enemy), Slope Hexes and Slope Hexsides.

EXCEPTION: *Artillery bombarding from a Hilltop Hex is not blocked by the adjacent Slope. If any hex or hexside between the bombarding artillery and the target is Blocking terrain, the Line of Sight is blocked and the target may not be bombarded by that artillery unit. Artillery may not bombard a unit in a woods hex.*

B. Blocking Hexsides: Blocking hexsides block all bombardment attacks, even if the blocking hexside forms part of the bombarding or target units' hex. The Line of Sight is blocked if:

- a straight line between the centers of the bombarding and target hexes crosses a Crest.

C. Hilltop Hexes and Slope Hexsides: A Slope hex intervening between a bombarding artillery unit and its target blocks the Line of Sight, unless the artillery unit is on the hilltop and firing downslope through the Slope hexside - artillery units on a Slope Hex may fire through the adjacent slope hexside.

D. Vertical LOS. If an artillery unit on a hilltop has a straight Line of Sight to an enemy unit in a slope hex at the same height (in feet- aka the same color) it can bombard.

10.68.4 Determine the Bombarding Strength. Artillery Strength is reduced by 1/3 (rounding up the fractions) if bombarding at two hex range. Artillery with Combat values of 1 or 2 may NOT bombard at two hexes range.

10.68.5 Determine the Target Hex Strength. Target Hex Strength provides a bombardment die roll modifier (see Bombardment table). If the Target hex contains 1 to 2 SPs of all types, the die roll for Bombardment (only) is reduced by ONE. If the Target hex contains 4 or more SPs of all types, the die roll for Bombardment (only) is added by ONE.

10.68.6 Calculate the Odds: they are calculated in the same manner as described under combats except the terrain effects, as follows:

A. Towns: defending units have their Combat Values increased by 50 % (no Shock results).

B. Slopes, Rivers, Bridges, Stream / Stream Bridges = no effect;

C. Woods hexes: may not be bombarded into.

D. Crests: block LOS except if adjacent to artillery bombarding;

10.68.7 Resolve on the Bombardment Table: Bombardment Attacks may result in 1,2 or 3 units eliminated from the target hex or a Dr (all Dr result must be checked for Disorder/Rout).

10.68.8 Execute the Combat Results: Combat Results are applied in the same way as explained in Combats. There is no De result. One, two or three units in the target stack must be eliminated (their selection must consider first other artillery units in fixed position, then infantry units and the cavalry. In doubt select losses randomly (with the dice). Ar result can be executed if desired.

11.0 REORGANIZATION

Reorganization allows combat units that have been battered in combat to return to play. Officers can reorganize units of their own Formation. Coammanders and Staff Officers can reorganized any unit.

11.1 Disorganized units

Leaders are charged of Rallying units and of their reorganization in the battlefield during the Reorganization Phase.

11.11 Disorganization or Disorder: Disorder is a kind of chaotic retreat common also to well-trained troops (dog-tired veterans too). When the CRTs indicates a DIS result the unit(s) called to check for Disorder rolls a Die and subtracts the eventual Leader Initiative Value (if one is stacked or adjacent). With results of 0/less – 1, 2 and 3 the Unit retains control and remains in place, with 4 – 5 or 6 the Unit retreats in Disorder by another hex and is consequently marked.

11.12 Units in Disorder Mode: Units in Disorder Mode retreat [1] more hex toward roads/track leading to their Supply Sources. During the reorganization segments the units.

(a) automatically recover the good order status if reached and in stack with they last Officer or Commander;

(b) may try another Disorder check (if failed they retreat another hex with the same procedure as above).

If this wandering across the map arrives at a distance of 5 or more hexes from their own Leader, the unit demoralizes and the counter is turned on its weak side.

11.2 Rout

11.21 Rout. when the CRT calls out the Rout results the unit(s) directly enter in Rout mode without any check.

11.22 Units in Rout Mode fall in great confusion and retreat by [3] hexes. The subsequent phase are similar to those of the Disordered units, but they retreat always [3] hexes away.

During the reorganization segments the units.

(a) automatically recover the Disorganized status if reached and in stack with they last Officer or Commander;

(b) may try another Disorder check (if failed they retreat other 3 hexes with the same procedure as above).

If this wandering across the map arrives at a distance of 12 or more hexes from their own Leader, the unit demoralizes and the counter is turned on its weak side.

11.23 Routing Direction. Unlike disorder retreat which is a common retreat after combat, Rout's retreat is a scattered direction rush. The scatter's clock assume that the Supply source direction is the die result of 1; then moving clockwise each hexside will sign a die result, progressive from 2 to 6, indicating the scatter direction. There are no limits to the routing unit movements (only prohibited Terrain: in this case choose the more obvious way → i.e. the next village), no MADNESS, getting through Friends possible. Units which become Routed and Isolated must surrender or desert the ranks.

11.3 Demoralization

Units can become demoralized if they Disorder or Rout (or directly) as combat result. Demoralized units may not Advance After Combat and operate flipped on their weak side.

11.31 Rallying From Demoralization: having no replacements available, in Caldiero 1796, is not possible to recover from Demoralization. Demoralized units are flipped on their weak side.

11.32 Unit single-sided. Small units have only one side and cannot demoralize. If demoralized they are eliminated from play.

11.33 Demoralization Effects :

a-- Road March: Demoralized Combat Units may Road March normally.

b-- Advance After Combat: Demoralized Combat Units may not Advance after Combat.

12.0 SUPPLY

Comment: *the 1796-97 Fields of Battles were mostly in the territory of the Serenissima Dogal Republic of Venice which granted free passage and supplies to Austrians and French. This was a matter treated by Wien and Paris as a Res Nullius (empty things) land affair (in other terms Venetians were forced to do so because of their poor military apparatus). While Venice was claiming her Neutrality, French and Austrian treated the lands like military occupations of an enemy soil.*

12.1 Supply Source Hexes

12.11 Baggage Trains. Austrian Columns or Divisions have their own baggage train. Baggage Trains belong to specific formations as shown by their Command Designation. A Baggage Train serves to extend a unit's supply line. Each Baggage Train can provide supply to all units in its Corps surrounding it (adjacent) or in stack. A unit may only trace to the Baggage Train of its own Corps.

12.12 Supply Sources. Each side has Supply Sources hexes which are indicated on the map by the Supply symbol (a white-red circle) in the areas of Verona/French (letter A) and Montebello [Vicenza] for Austria (letter B).

12.13 Tracing Supply. a Line of connected hexes from a Combat Unit to a Baggage Train or a Supply source hex, along any terrain, roads or track hexes traced to a printed supply source is the Line of Army Supplies.

12.14 a Supply Line cannot be traced through enemy ZOCs also if these are controlled also by friendly units. A Supply Line cannot be traced through terrain which is impassable for Trains.

12.2 Isolated Units

12.21 Combat Units that are Out of Supply (Isolated) suffer the effects of Demoralization. The out-of-supply Combat Unit(s) receive an Isolation Marker, but may rally from Demoralization during the Reorganization Phase if their Supply Line is re-established. They cannot:

- a — move
- b — attack
- c — can only defend on the Demoralized side.

12.22 Demoralized Units already Out of Supply (Isolated): Demoralized units that are already out of supply (or vice-versa) suffer a two-column shift of Combat Odds against them on the CRT. They cannot:

- a — move
- b — attack
- c — can only defend on the Demoralized side
- d -- suffer a two-column shift of Combat Odds against them on the CRT.

13.0 REINFORCEMENTS

Reinforcements enter play on the turn specified on the Initial Set Up and Reinforcement Schedule, in Road march. Reinforcements always enter during the Friendly Command Movement Segment of the indicated Game-Turn (unless delayed).

13.1 How Reinforcements Enter the Map

Reinforcements may move (In Command) and engage freely on their turn of entry. Reinforcements may be placed under a "Road

March" status on the turn of entry at the Player's discretion.

15.11 Stacking: When more than one Combat Unit is scheduled to arrive at the same entry hex in the same turn, they may arrive stacked as long as they do not violate the stacking limits.

15.12 Additional Stacks: Reinforcements pay the Movement Point cost for the first hex entered on the map. If that hex has a road leading off the map the Force pays the road cost for the hex entered. Each subsequent stack to enter at the same hex that turn pays one more Movement Point.

EXAMPLE: *The second stack to enter will pay one extra Movement Point; the third stack enters at two additional Movement Points. Those without sufficient MPs to enter (excess stacks) may enter on the following turn.*

15.13 Road March: Reinforcements may enter the map using Road March (unstacked). In this case the first unit pays only the road value of the first hex, and each subsequent unit to enter pays one additional MP.

15.2 Changing Reinforcement Entry

15.21 Blocked Entry Hexes: If the entry hex is occupied by an enemy combat unit, or EZOC, the Reinforcement may instead enter along that map-edge in the nearest hex to the entry hex clear of enemy units and EZOC on either side.

15.22 Delayed Entry: Players may voluntarily delay the entry of Reinforcements indefinitely. However, no other scheduled Reinforcement may enter at this entry hex until the delayed Reinforcements have been brought onto the map (the follow-on reinforcements may enter in the same or subsequent turns). No one portion of a Reinforcement force may be delayed. Either all the units scheduled to arrive at that hex are brought onto the map, or none.

15.3 Bonaparte intervention

The intervention of the French CiC may be delayed or even deleted, if the French player decides. If Bonaparte will take the army command the French player suffer a **-15 penalty** upon his ending Victory Points total.

14.0 SPECIAL RULES

14.1 Cavalry Retreat Before Combat

Attacking or Defending Cavalry (plus any accompanying leaders, Horse artillery stacked with cavalry) may elect to retreat one hex out of an EZOC prior to combat. During this retreat units may not enter an EZOC. The enemy units may not advance into the hex vacated by cavalry retreating before combat. A unit can take only one retreat before combat per turn.

NOTE: *Cavalry may not retreat before combat if stacked with infantry or other non-retreating Cavalry, or if they are surrounded.*

14.12 Supply and Morale: Supply and Morale do not affect a cavalry unit's ability to retreat before combat.

14.13 Leaders: Leaders retreating before combat do not roll for capture.

14.2 Cavalry harassing Charges (optional)

Much of the French Cavalry in 1796 and 1797 was composed of chasseurs and dragoons, not all so skilled to perform a controlled Charge. Otherwise Austrian Cavalry was better and often performed quick light Cavalry charges more similar to raids than to a classical Napoleonic Charge.

In a successful harassing Cavalry charge, the cavalry unit(s) move into the enemy-occupied hex, thereby cutting the retreat route of the overrun unit in the following Combat Phase.

14.21 Which Units May harass the Enemy: All Austrian Cavalry except Squadrons (1 PF single sided units) and only French Cavalerie and Dragoon Regiments except Squadrons (1 PF single sided units) may make charges, resolved on the Special Cavalry Charge CRT during the Cavalry Charge Segment. If a cavalry unit has moved during the previous Movement Phase, it may not charge. If a cavalry unit has not moved during the previous Movement Phase, it may now expend its full Movement Allowance in the charge.

14.22 A cavalry unit may not make charge and conventional attacks during the same Player-Turn. During the Movement Phase, a charging Cavalry unit may move through an Enemy ZOC directly into an Enemy-occupied hex it wishes to charge. (Do not count enemy units for stacking purposes.)

14.23 The Cavalry Charge CRT:

During the Charge Segment the cavalry charge combat is resolved using the Charge CRT (only). Simply subtract the Cavalry Combat Strength plus its Initiative Rating from the strength (plus their Initiative Ratings) of the units being charged—the difference resulting is the Differential found on the Cavalry Charge CRT. Cavalry Charges against a given hex may be made only during the same Player-Turn as conventional attacks on the same hex by other units.

14.24 Charge Limitations: Only one charge may be made against a given hex in one Combat Phase. Cavalry may not charge units in woods, marsch or town hexes or through river, stream, slope hexsides. They otherwise can charge in hills if they do not cross a slope/crest.

14.25 Charge MP Cost: It costs one extra MP to enter the Enemy unit's hex. This MP cost reflects the shorter range of cavalry when at charge speeds.

14.26 Units Not Allowed To Charge: Infantry and artillery may never participate in charges. Cavalry may charge other cavalry. **Demoralized, Disorganized and Routed cavalry may not charge.**

14.3 Cavalry harassing Charge Results

The results of Charge are Overrun, Demoralization, Rout, Disorder, Sh (Shock) or Ar/Dr (Attacker/Defender retreat).

14.31 Overrun: In an Overrun, the cavalry unit(s) move into the enemy-occupied hex. No ZOCs extend into a hex being charged, though the charging unit's ZOC extends out into all surrounding hexes. On an **Overrun** result the cavalry units involved are placed in the hex with the Enemy unit being charged. The cavalry units making the charge may not add their Attack Strength to a subsequent combat.

14.31.1 Defender Overrun: The defender must check their Initiative in order to resist in the hex. Units which fail the control become Demoralized, Disorganized and stay (or are eliminated if with a single step).

Units which pass the check may retreat up to [2] hexes away also if in the charging cavalry ZOC, as Disorganized and Demoralized. Single step units are always eliminated. Leaders must check for capture. In the upcoming conventional attack during the Combat Phase, the retreat route of the unit being overrun is cut off.

14.31.2 Attacker Overrun: If the result of a subsequent combat or bombardment against the charged hex is Dr or De, all enemy units are removed from the charged hex, and the charging cavalry unit(s) remain in the hex (no advance). In addition, one of the other attacking units may advance into the hex as usual.

If the result of the subsequent combat is other than Dr, De the cavalry unit(s) must check for Initiative (**Austrian Hussars have a -2 DRM in this check**). If failed they are Disorganized. Then they must retreat two hexes following the inverse path of the previous Charge and remain in Disorganization status.

The same procedure applies if no combat/bombardment occurs in the following combat segment. (

14.31.3 Opposing units may never end the Combat Phase stacked together. The subsequent attack is credited with cavalry for purposes of Combined Arms.

14.32 Cavalry Rout result: Defenders rout as per Rout rules ignoring charging cavalry ZOC for purpose of retreat. No check is made. If the hex is vacated the charging cavalry must stay there in Disorganized status. **French Cavalry** units and **Austrian Hussars** may check their Initiative in order to avoid disorder. Subsequent attacks are not credited with former charging cavalry for purposes of Combined Arms.

14.33 Cavalry Disorder results: Defenders check their Initiative. If failed they must retreat [2] hexes away ignoring the incoming cavalry ZOC and Disorganize. The hex becomes vacated.

If the hex is vacated the charging cavalry must stay there in Disorganized status. **French Cavalry** units and **Austrian Hussars** avoid Disorganization. Subsequent attacks are not credited with former charging cavalry for purposes of Combined Arms.

If the check is passed the defenders must stay in Disorganized status. In this case (only) the charging cavalry units must retreat two hexes following the inverse path of the previous Charge and check for Initiative (**Austrian Hussars have a -2 DRM in this check**). If failed they remain in Disorganization status. If passed they remain operative.

14.34 Cavalry charge retreat results: if Defender must retreat, the defenders retreat and free the hex ignoring charging cavalry ZOC for purpose of retreat. The charging cavalry check for Initiative and if fails remain in the hex Disorganized. If the attacker (charging) must retreat they go back two hexes following the inverse path of the previous Charge and check for Initiative (**Austrian Hussars have a -2 DRM in this check**). If failed they remain in Disorganization status. If passed they remain operative. The defenders check for Initiative and if fail remain in the hex Disorganized.

14.35 Cavalry Charge Shock result: the charging unit makes a second attack with the Shock CRT and results are applied, treating the Shock result in the same manner as above.

14.36 Subsequent attacks Shock Results: If the subsequent Combat against the hex charged (made by infantry or others) results in a Sh, the charging Cavalry unit is considered the leading unit. If the Result on the appropriate CRT is other than Dr or De, the Cavalry unit is eliminated.

CHARTS AND TABLES

BATTLE - COMBAT RESULTS TABLE

Probability Ratio (Odds) Attacker:Defender													Die	Roll
Die	1:5 ⁺	1:4	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6 ⁺ :1	Die	Roll
1	Ar	Ar*	NE	NE	Sh	Sh	Dr	Dr2	Dr2	De	De	De	1	
2	Ar2	Ar	Ar*	NE	NE	Sh	Sh	Dr	Dr2	Dr2	De	De	2	
3	Ar2	Ar2	Ar	Ar*	NE	NE	Sh	Sh	Dr	Dr2	Dr2	De	3	
4	Ae	Ar2	Ar2	Ar	Ar*	NE	NE	Sh	Sh	Dr	Dr2	Dr2	4	
5	Ae	Ae	Ar2	Ar2	Ar	Ar*	NE	NE	Sh	Sh	Dr	Dr2	5	
6	Ae	Ae	Ae	Ar2	Ar2	Ar	Ar*	NE	NE	Sh	Sh	Dr	6	

To be used with fair weather and Combined arms attacks.

Attacks at greater than 6:1 are treated as 6:1; Attacks at worse than 1:5 are treated as 1:5. Ar* may mean Shock. If you obtain a "Sh" (Shocked) Result, proceed on the Shock Combat Table, and apply the Combat Result

EXPLANATION OF COMBAT RESULTS

10.4 Applying Combat Results. Combat Results are applied as follows:

Ae (De): All attacking (defending) Combat Units are eliminated.

Ar (Ar2): All attacking Combat Units must retreat 1 (2) hexes.

Dr (Dr2): All Defending Units must retreat 1 (2) hexes.

Sh (Shock): triggers the Shock CRT.

NE: No effects.

COMBAT RATIO SHIFTS and DIE ROLL MODIFIERS

"Flagger" Officer: If a Flagger Leader is stacked with an attacking or defending force the odds column for the ensuing combat is shifted two columns in his favor. After the combat all attacking units become Disorganized.

Combined Arms: bombarding artillery (from 2 hexes) can add its strenght to a COMBINED ATTACK providing it had not fired in the Bombardment phase.

Cavalry Charges Table

Charging units Disorganized after advances											
Die	Differential (Attacker-Defender)										Die
Roll	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7+	Roll
1	Ar	Ar	Sh	Sh	Sh	Dr	Dis	Dis	Dis	RT	1
2	Ar	Sh	Sh	Sh	Dr	Dis	Dis	Dis	RT	Dem	2
3	Sh	Sh	Sh	Dr	Dis	Dis	Dis	RT	Dem	Dem	3
4	Sh	Sh	Dr	Dis	Dis	Dis	RT	Dem	Dem	OV	4
5	Sh	Dr	Dis	Dis	Dis	RT	Dem	Dem	OV	OV	5
6	Dr	Dis	Dis	Dis	RT	Dem	Dem	OV	OV	OV	6

Differential=strenght plus initiative of Att - Def

OV = Overrun; Ar = Attacker retreat; Dis = Disorder; RT = Rout

Dr = Defender retreat; Dem = Def. Demoralized (flipped); Sh = -->

Differential better than 7 is treated as 7; worse than -2 as -2

Austrian Hussars have a -2 DRM in Disorder check

Shock Combat Table

Highest Initiative:	Attacker			
	1	2	3	4+
Defender	1 Dis/Dis	RT/Dis	Dem/Dis	Dem/NE
	2 Dis/RT	Dis/Dis	RT/Dis	Dem/Dis
	3 Dis/Dem	Dis/RT	Dis/Dis	RT/Dis
	4 NE/Dem	Dis/Dem	Dis/RT	Dis/Dis

Utilize when triggered by Battle CRT, Charge or in Snowstorms

Results: defender/attacker

MODIFIER: Increase Attacker's Initiative by one if

1-- combat was resolved at 3:1 odds or more on Battle CRT.

2-- a Flagger Leader leads the attack

3-- Heavy cavalry charging

4 -- Is a Combined Arms Attack (also in Snowstorms)

BOMBARDMENT TABLE

Bombardment Strength : Target Strength						
Die	3:1	2:1	1:1	1:2	1:3	1:4
1	DIS	Dr	•	•	•	•
2	1R	DIS	Dr	•	•	•
3	1R	1R	DIS	Dr	•	•
4	2R	1R	1R	DIS	Dr	•
5	DEM*	2R	1R	1R	DIS	Dr
6	DEM*	DEM*	2R	1R	1R	DIS

KEY: 1E, 2E = number of target units Routed. • = no effect DEM* = demoralized + check for Disorder

Artillery Strenght is reduced by 1/3 (rounding up the fractions) if bombarding at two hex range. Artillery with Combat values of 1 or 2 may NOT bombard at two hexes range. If the Target hex contains 3 or 4 SPs (or minus) of all types, the die roll for Bombardment (only) is reduced by ONE. If the Target hex contains 7 or 8 (more) SPs of all types, the die roll for Bombardment (only) is added by ONE.

LCT (Leaders Casualty Tables)

First Die Roll	
1-2-3-4	Leader Escapes (only 1-2-3 in case of Flagging)
5-6	Leader Engaged
Second Die Roll	
1 - 2	Leader Escapes
3 - 4	Leader Wounded (Out for x 2 turns)
5 - 6	Leader Captured (give to Enemy)

		Terrain effects: MOVEMENT	Terrain effects: COMBAT
		<p>The basic cost to enter a Hex is one Movement Point (MP). The actual cost to enter a given Hex may be more or less, depending upon the terrain in the Hex, on the Hexside being crossed, and the unit type. For units in Road March the cost of connected Road hexes is one-half Movement Point.</p>	<p>Defending units may have their strength doubled, increased by 50% or halved, depending on the character of the terrain. Attacking units may have their strength halved, depending on the terrain of the Hex under attack or of the Hexside through which they are attacking - when halving strengths, round fractions up.</p>
Terrain Type		MPS to Enter or Cross	Effect on Combat
	Clear Hex	1MP	No Effect **
	Hill (Slope) Hex	No additional MPs to enter. Trains may enter Hill Hexes only via Roads or Trails	No Effect.
	Slope Hexside †	1 additional MP to cross moving up hill.	Defender's strength increased by 50% when attacked exclusively through Slope Hexsides (upwards).
	Marsh Hex Woods hex (none)	Cavalry * : 3 MPs Infantry: 2 MPs Light Infantry: 1.5 MPs * Artillery, Horse Artillery, Trains, Leaders, Cavalry pay the cavalry costs for all terrain types.	Units attack/defend halved in Marsh hex. Combined Arms not allowed into Marsh Hex. Attack from/into Marsh are resolved on Shock Table
	Road Hex	1/2 MP if entered through road Hexside in Road March; otherwise same as Tracks	Depends on other terrain in Hex.
	Track Hex	1 MP if entered through track Hexside.	Depends on other terrain in Hex.
	Town Hex † (2 or more hexes)	1MP	Defender increased by 50 %. Change Dr into Sh.
	Village (single hex)	No additional MPs to enter.	Defender increased by 50 % only if Artillery.
	Redoubts - Castles Entrenchments - Farms	1MP	Defender doubled. Combined Arms not allowed into Redoubt Hex
	Fortified Towns †	1MP	The combat odds may not be higher than 2 to 1 - All Dr and Dr2 results are ignored. Sh results are No Effect
	River Hexside	Prohibited. May only cross at Bridges.	May only be attacked across Bridges.

Terrain Effects are cumulative for Movement. Combat modifiers for one side are not cumulative. Always use the one best modifier available to the defender.

* Defender is NOT doubled when attacked exclusively by bombarding Artillery

** **Charge MP Cost:** It costs one extra MP to enter the Enemy unit's hex.

† A darkest color shade over the hexside indicates slope. The different gradations of brown indicate only the UPHILL direction (from light to dark). If all of the attacking stacks are attacking across Streams, and/or uphill across Slope hexsides, the defending force has its combat strength increased by 50 %. A defender only gets the slope benefit if attacked exclusively across the slope hexside Terrain blocking the LOS: Town, Woods, Slope (uphill). Slope blocks if Artillery bombards and is not on the hilltop.

Trains: All Trains, Leaders, and Vedettes pay cavalry costs for Woods and Marsh. Trains may not enter Slope hexes or cross rivers or streams except via roads and tracks (bridges)

Woods hexes: in Caldiero 1796 there are NO wood hexes. The trees are only a graphic feature.

