



NO TURKEYS



3

Feb. 2009

AN III - N.3
FEBBRAIO 2009

COMPLETE SCENARIO INSIDE

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

VALCON 2009



Editoriale

Histories

Intervista

Dossier

Analisi

Sistema

Gamette

Perle di saggezza

Dramatis personae
the Two Gentlemen of Cambria

La Storia sui dadi - Michael Resch

Impariamo a giocare in Galizia

Simulazioni e movimento

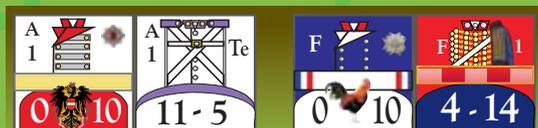
le Vol de l'Aigle

Au pont de Lodi 1796

AU PONT DE LODI

a game by Les Nosworthy
la Bataille Sy stem

© by Clash of Arms Games





IL CIRCOLO CULTURALE - SIMULAZIONI STORICHE

Vi dà appuntamento alla

VAL CON 2009



Valdagno - Sala Marzottini - 14-15 MARZO 2009

QUEST'ANNO LA VALCON E' LIETA DI OSPITARE

Spazio Playtest



PROGRAMMA del I a MANIFESTAZIONE

Venerdì 13 marzo 2009

| | |
|-----------|--------------------------------|
| ore 20.30 | Inaugurazione della Convention |
| ore 21.00 | Inizio attività preparatoria |
| ore 23.00 | Chiusura |

Sabato 14 marzo 2009

| | |
|-----------|--|
| ore 08.00 | Apertura della manifestazione – free gaming non stop |
| ore 20.00 | Cena amichevole (optional) |
| ore 23.00 | Chiusura manifestazione |

Domenica 16 marzo 2008

| | |
|-----------|---|
| ore 08.00 | Apertura della manifestazione – free gaming |
| ore 19.00 | Chiusura della manifestazione. |

Contributi

Nel corso della manifestazione alcuni amici interverranno con contributi personali: Ale Massignani parlerà di **“Monstergames .. animali in via d’estinzione”** - Federico Piergennaro presenterà il suo **“Guelphs & Ghibellines”** in fase di pubblicazione per la Europa Simulazioni dell’amico Nicola Contardi; Livio Simone parlerà di **“Wargame e rievocazioni storiche”** – Speriamo anche di poter avere i contributi, sempre interessanti, di Luca Abbati, Paolo Cariolato e Fabio Rizzo.

COME ARRIVARE

percorrendo la A4, uscita Montecchio Maggiore, direzione Recoaro – Valdagno, dritti 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 PLAYTEST dedicato alla vivace comunità del wargame OCS, con la presenza di PAOLO CARIOLATO. Altri eventi che dobbiamo segnalare sono: il primo è la dimostrazione di KIEV TO ROSTOV (GMT), uno dei più grandi wargame mai prodotti che occuperà il centro della sala. Inoltre vi sarà la presentazione del gioco GUELPHS and GHIBELLINES in fase di pubblicazione per Europa Simulazioni. Seguiranno interventi tematici di Gian Luca Abbati, il maggior esperto della serie "Le Bataille", Alessandro Massignani, Fabio Rizzo e Livio Simone (Assoc. Napoleonica d'Italia) sullo stato della rievocazione storica.

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

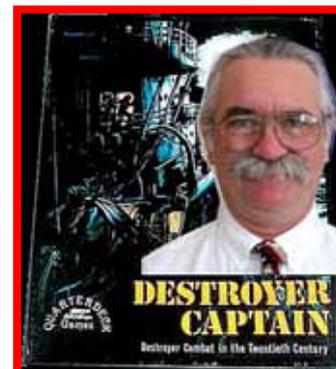
Honour Award – Designer's Corner

Jack Greene

Giochi disegnati: Bismarck 2^a Ed. (Avalon Hill),
Ironbottom Sound (Quarterdeck Games - QD 1981)
Norway 1940 (QD 1982), Destroyer Captain (QD 1983),
The Royal Navy (QD 1985), MacArthur (3W 1986),
Tsushima (3W, 1989), Fleet Admiral (QD 1990).

Carriera: SDC/Conflict Magazine 1973-76, Europa
Magazine 1973-76, Battleline 1978, fondatore e
presidente della Quarterdeck Games 1980-88,
editore di "The Broadside", 1987-1991. Numerosi libri
pubblicati tra cui alcuni con Alessandro Massignani.

Membro: Naval Institute, INRO, Society of Military
History. Sposato con Beth Queman celebre grafica di wargames.





**Detti divenuti celebri
o in attesa di diventarlo**

Il lessico del giocatore dei giochi di simulazione, che recentemente in un tardivo soprassalto di orgoglio italico è stato ribattezzato con il neologismo di warghemaro (e boarghemaro nella sua versione meno militarresca) ha mutuato moltissimo dalla lingua della patria del wargame commerciale, in una situazione di già acquisita dipendenza culturale dai paesi anglofoni la cui cultura è già stata veicolata dalla letteratura come dalla musica e dallo spettacolo dopo la vittoria della seconda guerra mondiale.

zione verso cui è rivolta una unità schierata in linea?
Ebbene la pratica della terminologia e simbologia militare ha portato ad altre curiose espressioni, a cominciare dalla critica alla pratica dell'attacco mandatorio (!! Da mandatorio) cioè obbligatorio verso "tutti i confinanti" cioè i nemici negli esagoni adiacenti; del resto nella trappola lessicale è caduto Stefano che originando dalla marca che ha espresso il ministro dell'Agricoltura non poteva non sentire urgenti le esigenze del latifondo, coniando così anche involontariamente il termine boar-game, (il gioco delle boarie?). Tutto ciò ci porta a grandiose risate senza che i protagonisti se ne dalgano spero, altrimenti mi troverò sotto tiro di "boasse" o escrementi bovini che dir si voglia. Si allaccia al tema allevatorio anche il Diario di Guerra di Fabio Rizzo: la famosa rivista online propone infatti l'accostamento tra il bucolico e pacifico mungitore di vacche e la figura dell'asserito guerrafondaio warghemaro, sottolineando la fondamentale compatibilità tra queste pacifiche attività. Mai però eravamo caduti così nel buio noi

(<http://noturkeys.devil.it>), dobbiamo prendere nota che una volta tanto Dunnigan aveva ragione (per il resto, non parla più tanto di Iraq....) quando affermava che il wargame è un hobby per "overeducated people" in cerca di affaticamento mentale più ancora che di divertimento. Esempiare la frase che un tempo non si sentiva ma che credo resterà famosa: quella di Sharpe che accostandosi ai wargames e apprendendo i rudimenti delle regole e dei simboli militari NATO sulle pedine chiese indicando un reggimento di fanteria: "Cosa significa la bustina?"...Ma ancora più vedendo la mappa setappata (a proposito di termini angloitalianizzati...): "quando vedo gli alveari..!"



Notizia dell'ultima (quasi) ora:
Vae Victis getta la spugna !

La crisi economica ha colpito la celebre rivista francese che ha deciso di ristrutturare le sue edizioni togliendo le copertine di Rava (bellissime), vari ammennicoli e .. udite .. udite .. il gioco incluso in ogni numero. Con questo numero la nostra piccola NoTurkeys! raggiunge due primati senza volerlo: 1 – è una delle poche fanzines che non è più una "one-man band" dato che ospita articoli redatti anche da penne diverse dal sottoscritto vecchio taccchino.

2 – insieme alle Fuori-Serie (Hors Series) dell'amico Jonas (Errata Magazine) sarà l'unica web-fanzine a proporre il gioco incluso. Di fatto siamo stati promossi a rivista d'avanguardia ereditando i "pions et cartes" dagli amici transalpini.

Il nostro Forum è sempre più fonte di argomenti ed ispirazioni sul mondo (declinante?) dei wargames. Siamo ora gemellati con il vivace "l'Estafette", forum francese, ed abbiamo acquisito uno dei più celebri critici del web-gaming, l'amico franco-canadese Desaix, il cui Avatar è senz'altro notissimo ai tanti frequentatori di Boardgamegeek.



Ergo ... nella speranza che la crisi economica non affondi anche i nostri (pochi) sponsor ...

EVVIVA NOTURKEYS !

Senza inoltrarci in questo sentiero che merita una più ampia e profonda analisi, ci accontentiamo di cogliere nel nostro mondo ludico alcune espressioni di questo lessico che assai meno di altri settori, ad esempio quello dell'informatica, ha mutuato espressioni dall'inglese, vuoi per vezzo ma assai più per concretezza e comodità, come stack o preordinare o anche suppli (non i romani suppli). Come tradurre infatti stack se si va da "ammucchiamento" con sospetti di pratiche devianti collettive a "ammassamento" se on con questo semplice vocabolo? E provate a tradurre correttamente "facing": orientamento? Affacciamento? O che altro per indicare rapidamente e semplicemente la dire

warghemari fino a quando i nostri giochi preferiti sono stati lapidati verbalmente con un neologismo improbabile come "esagonetati", sembra originato dal Club Overlord di Padova, e specificatamente dai giocatori estranei alla simulazione dei conflitti armati che non siano tra orchi, vampiri e altre creature che si sono mangiate Sheboygan. Pronatamente utilizzato come una clava nel fiorito dibattito a suon di mail tra giocatori "sugli esagoni" e patiti della "zona" o del "P2P", è apparso come quasi una malattia, una forma di stereotipia segnata più dalla necessità nostalgica che dal gioco in se stesso. In attesa di poter rilanciare questo dibattito in termini pacati, magari sul nostro forum



Uno dei padri fondatori del wargaming, un Charles Robert Award, sarà l'Honour Guest del nostro Designer's Corner alla Valcon

Jack Greene, una vita in California passata traslocando da un paese all'altro, in località meravigliose, nasce come appassionato di storia militare navale.

Inizia la carriera alla Avalon Hill seguendo lo sviluppo del celebre Vintage game "Bismarck". Il lavoro ha qualche difficoltà e presto entra in collisione con il Commodoro capo, abbandonando il progetto.

Quelli della collina del falco, dopo aver invano cercato un altro esperto di miniature navali, lo richiamano e lo mettono a contratto. Il gioco, (si giocava sul pavimento, ricordate) un vero sistema di miniature navali, è finito nel 1977 grazie alla collaborazione di Mick Uhl. Dopo due anni di playtest Bismarck arriva sugli scaffali nel 1979, arrivando ad un discreto successo (due edizioni – quando una stampa arrivava a 25000 copie, 10000 per il lancio, 10000 di scorta e 5000 da assemblare al momento). Nasce così la stella di Jack Greene.

Jack, all'epoca un vero figlio dei fiori, hippy, torna al suo ex college di Isla Vista, dove si canta, si suona e si fuma l'erba-pipa di Tolkieniana memoria. Di là continua a seguire l'hobby con recensioni ed articoli su fanzines.; celebre il suo "the View from Isla Vista" che pubblicava regolarmente sulla vecchia rivista EUROPA.

Steve Peek e Craig Taylor lo chiamano in Georgia alla Battleline, in un gruppo di designers il cui vero scopo era quello di far baldoria e ridere assieme. Li divide la stanza assieme a Steve Peek, con un ragazzone dall'aria conviviale destinato alla celebrità: Richard Berg. Con loro progetta giochi e frequenta le conventions, oltre ovviamente a fare il road-runner (e con Berg lo sciupafemmine, immaginiamo).

Torna poi a Isla Vista, per la terza volta, dopo che la ditta per cui lavorava era fallita e dopo la tragica morte di un caro amico. Ma di lì si muove verso la contea di San Luis Obispo, per lavorare in un'altra ditta più o meno uguale alla precedente (nel senso che anche questa fallirà nel 1981). È il 1979, l'anno di Bismarck, e nel 1980 conosce Beth Queman, una ragazza cui piace disegnare.

Jack mette (quasi) la testa a posto!

Durante quel periodo inizia a progettare quello che sarà il suo "best" game: Ironbot

tom Sound" ovvero la campagna navale di Guadalcanal. Quello che incuriosisce Jack di quella storia sono le azioni rapide e costanti e gli scontri navali notturni del 1942. Una simulazione sull'Isola della Morte" manca sul mercato. Purtroppo

dopo i giochi terrestri e quelli aerei, le simulazioni navali sono all'ultimo posto del gradimento e nessuna ditta si propone per stamparlo. Nasce allora l'idea di pubblicare i giochi in casa, idea arditata anche all'epoca. Grazie all'aiuto di un vecchio amico della Avalon Hill, Rodger MacGowan, nasce il logo ed il design della nuova casa editrice di Jack. Il nome sarà ovviamente navale: Quarterdeck Games.

Nel capitale iniziale ci sono gli scarsi risparmi di Jack, alcuni dollari d'argento, un credito con Dana Lombardy dei tempi di San Diego con la Conflict magazine (1972-73), la collezione di monete della nonna, un piccolo prestito dei parenti ed un discreto prestito fatto da due sconosciuti cui Jack sarà sempre grato: Peter e Darwin Bromley, di Chicago che fonderanno la Mayfair Games.

Ironbottom Sound è pronto nel 1981, è stampato in 500 copie complete e altre 1500 da montare in parti. L'anno successivo, gareggiando ironicamente contro i quattro primi giochi della Mayfair, IBS vince il Charles Roberts Award. "Io non mi considero un designer originale" dice Jack " Ho giocato un sacco di giochi navali ed il mio preferito era Midway (AH) e prendo spunti qua e là cercando di montare qualcosa di divertente e con basi storiche. I veri designer sono gente come Charles Roberts, Mark Herman, John Prados, Randy Reed, quelli che creano un'idea. Io mi limito a "saccheggiare" le esperienze altrui, però non sono un 3-book Willy, un semplice copione, ma leggo e rileggo sino a catturare il feeling del gioco (e i dettagli navali). L'idea più originale in IBS è stata quella di scindere la velocità di crociera in tre impulsi (una nave da 30 nodi è una 5-5-5, una da 34 nodi una 6-6-5). Il sistema funzionava e l'ho esportato anche in The Royal Navy e in Destroyer Captain. In Tsushima e Fleet Admiral invece l'ho modificato in due impulsi.

Invece il vero flop è stata la regola sui siluri. Ma solo visivamente però, perché in pratica con quella regola si possono ottenere le stesse percentuali di efficacia della storia. Il fatto è che gli esagoni non funzionano con le traiettorie diritte dei siluri e ne esce una progressione ridicola in mappa. Ho provato a superare il problema in IBS II della Moment in History, ma senza riuscirci."

Ironbottom Sound è il gioco che lancia Jack nel mondo. In Italia il gioco arriva a Giovanni Ingellis a Milano (è il path che porta a

Sandro e a Valdarno). Ma il colpo di fortuna Jack lo fa con i "nemici" giapponesi. La Hobby Japan stanca di importare giochi AH (costosi al cambio corrente) accetta la licenza di produrre Norway 1940 (1982) e Ironbottom Sound II direttamente in Giappone. Il sodalizio tra Jack e Mr. Sato della Hobby durerà anni e sarà il periodo d'oro del designer. Per un anno Royal Navy va in testa alle preferenze dei gamers e IBS con Destroyer Captain nei top 10 dei primi 50 wargames. Nel frattempo emerge la stella di Beth Queman, la moglie, (nella foto con la piccola Leilani), che s'impone come grafica di wargames. Firmerà anche, nel 1995, il gioco The Hundred Years War per Strategy & Tactics magazine n. 177.



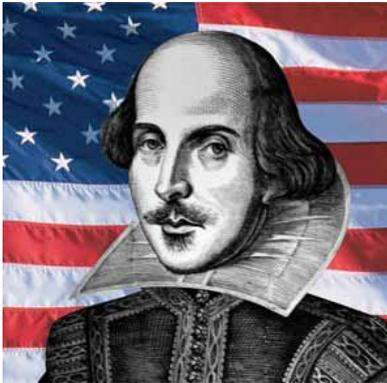
I risparmi "giapponesi" consentono alla coppia di creare la Admiralty House Publications, che promuove negli USA la Moment in History (MiH) una nuova ditta nata da due tedeschi (uno dei quali vero) Uli Blennemann e John Kranz. Jack & Beth producono il gioco di David Bolt, "Lodz", un mostro sul 1914 di cui ancora si ricordano le errate a pacchi.

Il secondo revival come produttore USA di giochi dura poco e presto svanisce come la MiH. Beth continua il suo lavoro di grafica, mentre Jack, un po' appesantito dagli anni e meno hippy di un tempo inizia a scrivere libri di storia militare, insieme ad Alessandro Massignani (il nostro Blucher). Escono, non nell'ordine: War at Sea: Pearl Harbor to Midway, The Naval War in the Mediterranean : 1940-1943, Ironclads at War : The Origin and Development of the Armored Battleship, 1854-1891, Rommel's North Africa Campaign: September 1940-November 1942, The Black Prince and the Seal Devils: The Story of Prince Valerio Borghese and the Elite Unites of the Decima MAS questo tradotto in italiano come Il Principe Nero : Junio Valerio Borghese e la X Mas .

Ora Jack è diventato un tranquillo signore di provincia, gioca a card-drivers, vende molto della sua collezione e scrive (anche le sue memorie di wargamer). Ma siamo sicuri che quando contempla il sole che rosseggia sul Pacifico, in quegli appassionanti tramonti indiani, com'erano quelli di Cambria, .. siamo sicuri che ricorda qualcosa del suo passato, magari anche di aver abitato a Recoaro ... Ma soprattutto sicuramente ricorda con nostalgia il suo "California dreamin' " .

E, a proposito dei tramonti, dell'oceano e altro, voi sapete cos'è stata un tempo la piccola cittadina di Cambria? Beh leggete oltre.

Dramatis Personae



The Two "Gentlemen" of Cambria

I due gentiluomini di Verona (The Two Gentlemen of Verona) è il titolo di una commedia di William Shakespeare, tra le prime scritte dal Bardo inglese.

I due gentiluomini del titolo sono Valentino e Proteo. Valentino lascia Verona per recarsi a Milano, il contesto spesso non è chiaro), dove scopre ben presto di essersi innamorato di Silvia, una dama aristocratica che non è per nulla contraria ai suoi favori. Proteo più tardi visita Valentino, lasciando la sua fidanzata, Giulia, a Verona, e anche lui si innamora di Silvia.

Il classico triangolo amoroso si complica quando Giulia, travestita da uomo, giunge inaspettatamente. La commedia si conclude con un teso confronto in una foresta, dove Proteo cerca di rapire Silvia. Valentino la salva, ma poi la 'concede' a Proteo in nome della loro amicizia. Proteo rifiuta e torna da Giulia, da cui il lieto fine, almeno in apparenza.



Nella trama comica secondaria, anche il servo refofo trova l'amore, in una ragazza di umili origini della quale, come espose in un comico panegirico, "i difetti superano di numero i capelli".

La città in cui Silvia attende il suo Valentino, non è Padova, bensì Milano, una città che Shakespeare immagina bagnata dalle acque

marine, come già del resto alluso ne La tempesta.

Nel nostro caso la cittadina dove si svolge la commedia è Cambria in California ovvero dove le pinete incontrano il mare. Cambria sta un poco a sud del celebre parco naturale statale di San Simeon ed è fatta da tre villaggi, alcuni con case molto antiche (1870) dal classico stile vittoriano. In questa piccola città (circa 7000 abitanti) della contea di San Luis Obispo, al tempo che fu, si concentrarono alcune delle menti più fervide dell'hobby del wargame, tanto che Cambria fu considerata da qualcuno la seconda capitale del wargaming dopo Baltimora (Avalon Hill).



Il nostro Valentino è un inglese, si diceva ex appartenente ai Servizi Segreti di Sua Maestà la Regina, e giocatore di wargames. Nel 1977, in Inghilterra, Valentino (Keith Poulter) fondava una rivista di nome UKW (UK Wargamers) con l'intenzione di controbattere lo strapotere grafico di Strategy & Tactics. Poi, si sa come fu, Valentino lasciò i lidi britannici per approdare in California.

"Veder le meraviglie d'un mondo lontano, invece che restarcene qui a poltrir nel tedio e a consumare gli anni migliori in una inerzia senza costruito."

Come fu che Valentino giunse a Cambria ce lo racconta Jack Greene (il Duca di Milano nella commedia):

"Questa è la vera storia di come Keith arrivò a Cambria. Io avevo conosciuto Keith Poulter in Inghilterra nel 1977 ed ero in contatto con lui. Jeff Tibbetts, altro contatto di Keith negli USA, viveva invece a Oakland, e così quando Keith decise di trasferirsi qui da noi aveva la possibilità di andare a vivere vicino a Jeff o di avvicinarsi a me ... a Cambria.

Se nessuno ha mai visto Oakland può capire come la scelta fosse facile .. quasi come dover scegliere tra Catania ed Amalfi.

Cambria era già una bellissima cittadina e ricca di artisti. Là, ad esempio, Jack Scruby aveva un negozio di giochi e modellismo a, e vendeva le sue artistiche miniature. Lui era arrivato da Visalia nella Great Valley di California. Visalia però non era così carina com'è Cambria. Anche Larry Hoffman visse per anni a 7 miglia da Cambria sulla costa californiana, e Larry ed io c'incontrammo nei primi anni '70'. Io avevo trovato un impiego alla Contea e, dopo aver firmato il contratto con i giapponesi e con Beth incinta di Leilani, ci trasferimmo a Cambria dalla parte meridionale della Contea, circa a 50 miglia di distanza.

Così quando io traslocai a Cambria ci trovammo io (Quarterdeck Games), Keith (3W) e Scruby nello stesso paese: tre indivisui che avevano vinto le Charles Roberts Awards in un paese di 7000 anime! Era allora che ero solito dire che NYC, Baltimora e Cambria erano le tre capitali del wargame del mondo."

Larry Hoffmann (Schizzo nella commedia) era il secondo di Poulter alla 3W. Così ricordava il suo padrone:

"Tanto per mettere un po' di pepe alla discussione posso aggiungere (ho lavorato per lui così a lungo) che era un personaggio affascinante, parla molto in modo "polite" ed aveva un eccellente "sense of humour"; un vero britannico insomma. L'uomo mi piaceva molto anche se il suo modo di gestire il commercio mi lasciava perplesso".

SCHIZZO: "Il pastore cerca il montone, e non il montone il pastore; ora io cerco il mio padrone, e il mio padrone non cerca me"



Oh Valentino, Valentino eri così, come dire, avido, quasi gretto? E' vero che non pagavi i designers dei giochi?

Questo almeno si mormorava sul web. La gestione della rivista The Wargamer imponeva dei tempi molti ristretti: vale a dire giochi poco playtestati e ricchi di errata, tanto che alcuni erano del tutto ingiocabili. Gossips? Rumours? Chissà.

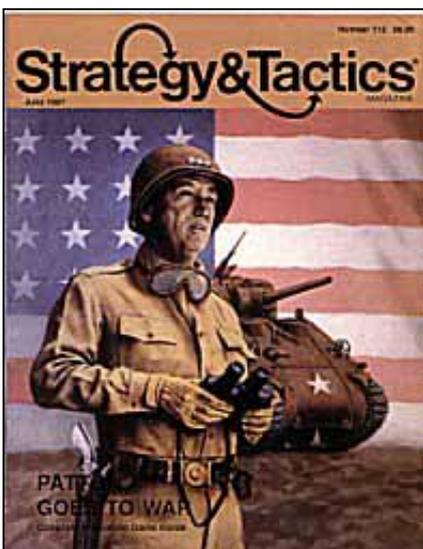
“Valentino era un ragazzo molto abile, ma era un po’ avido. Al suo matrimonio si alzò in piedi ad annunciare che sua moglie aveva sposato un uomo ricco: lui !

Non si può affermare che fosse un pirata del marketing dato che aveva un buon successo. Purtroppo produceva giochi che non erano playtestati abbastanza. Soprattutto oggi che si possono paragonare allo standard di qualche ditta attuale (la GMT ad esempio). Ci fu un periodo poi in cui lui comperava tutto quanto era pubblicato in quel tempo, ma è un peccato che la maggioranza dei suoi giochi fossero un quasi-fiasco. Alla fine era soltanto un confusionario in buona fede, ma con un alta considerazione di sé.”

The Wargamer era uscita nel 1977. In maggio/giugno 1988 Poulter annunciava che la 3W aveva acquisito la Diverse Talents Inc., editore di Fire & Movement, Battleplan e Space Gamer/Fantasy Gamer. Un piano editoriale prevedeva che la 3W avrebbe pubblicato tutte e tre le riviste, insieme anche a Strategy & Tactics. Fu allora che la prima serie di The Wargamer fu inglobato in Strategy & Tactics e cessò momentaneamente di esistere. Un vero monopolio wargame-mediatico, un Valentino quasi Silvio!

Poulter tuttavia aveva bisogno di una rivista che appoggiasse S&T (con wargame reviews e novità generiche sull’hobby assieme ad informazioni). Christopher (Chris) Cummins, sapendo che la 3W aveva acquisito anche Moves, manifestò il proprio interesse per il ritorno della rivista alla distribuzione.

Il nostro Tycoon, Poulter, non si fece pregare, nominò Cummins assistant-editor, coordinando tutti gli articoli di strategia e di analisi dei giochi. Tuttavia Cummins si accorse che i lettori di The Wargamer preferivano la loro rivista, e, sempre nel 1988, proseguiva con la nuova serie di The Wargamer, arricchita da nuove rubriche ma senza giochi inclusi.



Alla fine dell’anno Poulter offriva anche Fire & Movement a Cummins, al tempo la maggior concorrente per le riviste del ramo.

Cummins accettò e riportò la gloriosa F&M nelle edicole a partire dal 1989.

Moves tornava alle stampe nel 1990, anno in cui The Wargamer cessava di nuovo le pubblicazioni con il n. 62.

Nel frattempo, alla fine degli anni ’80, Poulter aveva acquisito Strategy & Tactics, ormai lontana dalle ambiziose tirature di 50.000 copie (al tempo se si vendevano 10.000 copie era tanto, 20.000 poi era feomenale!). La 3W pubblicava i numeri da 112 a 139 di S&T (Keith Poulter personalmente curò i numeri 112 - 119, Ty Bomba prese le redini dei numeri 120-129, e addirittura tornò James Dunnigan a dirigere i numeri 130 - 139). Sebbene le tirature cominciarono nuovamente a salire, la risposta degli abbonati fu molto tiepida. Il dover vendere attraverso i negozi e non con abbonamenti significava evidentemente l’ingresso di terzi incomodi nella catena della distribuzione e minori introiti. Così la gloriosa S&T passò nuovamente di mano e finì alla Decision Games dal n. 140 in poi.

II Atto

Entra PROIEO: Iroppe pecore per un pascolo così ristretto!

Proteo, l’amico di Valentino e poi suo rivale, nella nostra storia si chiama Tyrone S. Bomba (un nome, un programma!). È lui il secondo Gentleman di Cambria, colui che prenderà il testimone della staffetta iniziata da Poulter.

Tyrone (Ty) Bomba veniva da un college della Pennsylvania e poi si arruolò nella U.S. Air Force sino ad arrivare al rango di U.S. Army veteran. Possedeva una doppia laurea in Storia (Master) ed un Master in Comunicazione. La sua propensione lo aveva portato a far parte delle sezioni Intelligence, grazie alle quali aveva imparato l’Arabo ed il Russo alla DLI. Così ricorda i primi tempi il Duca di Milano:

“Ty venne a frequentare la DLI due volte. (Defense Language School di Monterey, CA.) Mentre là imparava il Russo e l’Arabo era in servizio nel Mediterraneo quando gli USA bombardarono la Libia (vi ricordate, quando l’Italia ammonì la Libia avvertendola dell’imminente attacco aereo) e raccontava tragicomiche storie sui piloti libici che letteralmente se la facevano addosso quando ricevevano l’ordine di attaccare la portaerei. Sapevano di andare a morire.”

Dopo aver imparato l’Arabo ed il Russo al Defense Language Institute, Ty passò i successivi quattro anni nell’Intelligence, prestando servizio a Creta e a Washington DC. Qui prese il secondo Master e per breve tempo lavorò nella California del Sud. Indi riprese la carriera militare e fu inviato in Germania.

Bomba, dopo aver lasciato la carriera militare, divenne l’editore di Strategy &

Tactics, da Poulter. Un anno dopo fondava la sua rivista, Command, dove fu editore e titolare.

Bomba era in temibile accentratore. Disegnò una serie infinita di wargame soprattutto sulla Seconda Guerra Mondiale, fronte Russo, e si specializzò sia nella guerra moderna, sia nei suoi celebri “what if”, alcuni dei quali decisamente grotteschi.



Ty Bomba - Proteo

In pratica sviluppava personalmente tutti i giochi della rivista Command e più tardi fu il co-fondatore della XTR (Crossing the Rubicon) corporation. Nel tempo diventò anche il “Padrino” protettore di Ted Raicer, aiutandolo anche direttamente a sviluppare il design del celebre Paths of Glory.

Era un personaggio estremamente abile e “godereccio”:

“Ty è una delle persone più scaltre che io mai ho conosciuto. Ad un certo punto però, dopo aver consumato un sacco di pasti gratis a casa mia e dopo aver tentato di “allungare le mani su mia figlia”, decise di interrompere i nostri rapporti. A Ty piacevano le donne, specialmente quelle sotto i 26 anni e godeva della vita. Mia figlia ne conserva ancora un bruttissimo ricordo.”

*Nasconditi, Valentino !:
chi è che viene?*

I due gentiluomini di Cambria prima uniti e poi concorrenti sul mercato avevano ormai gettato la loro maschera.

“La Quarterdeck Games e la 3W a Cambria, però, era completamente separate ed indipendenti. Io non potevo perdonare a lui il fatto che mi aveva denigrato con Giovanni (Ingellis) a Milano quando stavo vendendo il vecchio stock di S&T di Giovanni. Gli disse che io non ero onesto ! E Giovanni decise di non rapportarsi più con me, anche se in seguito se ne dispiacque molto. Avremmo potuto vendere tutto lo stock a circa 12.000 dollari, nel 1987-88, ma lui non mi spedì i giochi e questi non furono venduti da me.

L’unica volta che Keith pensò di farmi parte di un affare fu quando io firmai un contratto da 50.000 dollari con la Hobby Japan (1983). Solo il pensiero di quella massa di dollari lo attirava in modo evidente e mi chiese di associarci. Ma il più grande problema di Poulter furono le relazioni con i

designers, molti dei quali non furono nemmeno pagati!"

Lo stesso Vance Van Borries (nella foto) pare ebbe da contestare Poulter per cui aveva sviluppato alcuni dei suoi giochi. Infine poi, pare, che le cose si componessero, in un modo o nell'altro.



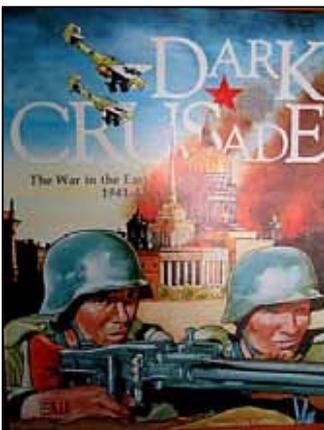
TURIO: *"Un camaleonte che ha più voglia di nutrirsi del vostro sangue che di vivere nella vostra aria."*

Sentite cosa accadde al designer Lou Coatney (nella nostra commedia è Turio, rivale sciocco di Valentino).

"Di Poulter ho ricordi contrastanti. Al tempo di Sturm nach Osten ! (I Shturm na Zapad! – 1980) l'equipe di The Wargamer fece un lavoro eccezionale. Andy Bagley, inglese, in pratica risistemò tutto il gioco e alla fine Keith lo pubblicò. Fu veramente un lavoro World Wide Wargamers (WWW o 3W) con il designer (io) al tempo in Alaska, lo sviluppo e la casa editrice in Inghilterra e la stamperia a Honk Kong. "

Diverso fu invece l'iter di Dark Crusade (1983).

"Era un sistema molto promettente ma fu un dramma. La mappa era una point-to-point a scala di corpi d'armata, semplice come concezione. Lo sviluppatore era nientemeno che Ty Bomba, appena uscito dall'esercito. Io allora ero ancora in Alaska e lui in California; così i tentativi da darci alcune deadlines fallirono e la pubblicazione del gioco fu confusa ... innumerevoli errata!



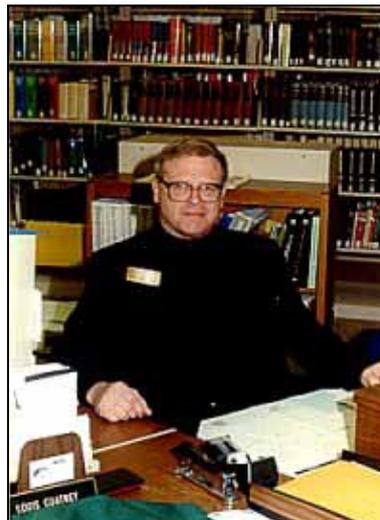
Keith dovette fare persino un kit di revisione per poterlo giocare. Nel 1991 quando il gioco uscì di produzione, Poulter rispettò gli accordi e mi restituì il copyright."

Fin qui tutto bene, ma sentite come fu complessa la vicenda di Coatney (nella foto seguente).

"Keith Poulter/3W voleva pubblicare il gioco immediatamente e questo fu un mio errore. MAI avvicinare un editore con una semplice idea di gioco o una outline generica. Appena la sistemi un po' meglio te la ritrovia pubblicata, magari in fotocopia. Per fortuna mantenni il copyright del mio gioco.

Keith ordinò a Ty Bomba di sviluppare il "mio" gioco. A quel tempo, penso, Ty era più un designer che un editore ed aveva le sue idee di come dovesse funzionare un gioco. Poiché io stavo in Alaska e loro due in California, non c'era alcuna possibilità di consultarci spesso. Iniziai a sentire che stavo perdendo il controllo del gioco. Non ce l'ho tanto con Ty, le cose andavano strane anche per lui credo.

Infine gli mandai per Espresso le regole riviste del sistema e lui mi chiamò (di sabato) per dirmi che non erano arrivate e che doveva averle in tempo prima di partire per un viaggio.



Io avevo lavorato alle Poste e così gli suggerii di recarsi al centro di smistamento del suo ufficio postale (Venice, CA) e di chiedere ad uno dei commessi che gli trovasse la lettera. Un paio d'ore più tardi ricevetti una telefonata traumatizzante da parte di un Bomba molto irato che riferiva di essere stato minacciato dagli impiegati postali. Dicevano che avrebbero chiamato la Polizia o che gli avrebbero sparato a vista se non se ne fosse andato. In pratica diceva che non avrebbe fatto a tempo a rivedere il gioco.

Keith aveva una dannata fretta di finire il gioco in tempo per Origins 1984 in Dallas, Texas, quell'anno. Il risultato fu che non ebbi il tempo di vedere i componenti e, quando finalmente vidi il gioco a Dallas, quasi caddi a terra dalla delusione ... più arrabbiato dei malcapitati giocatori che lo avevano comperato.

Gli errori sulla mappa, sui counters e nelle regole erano innumerevoli, ma ... fortunatamente a Dallas Ty Bomba non c'era!"

La farsa di Dark Crusade doveva proseguire nel tempo.

"Immaginate quanto tempo dovetti perdere a rispondere alle domande dei giocatori frustrati che non capivano le regole di Bomba. Io stesso non le capivo!

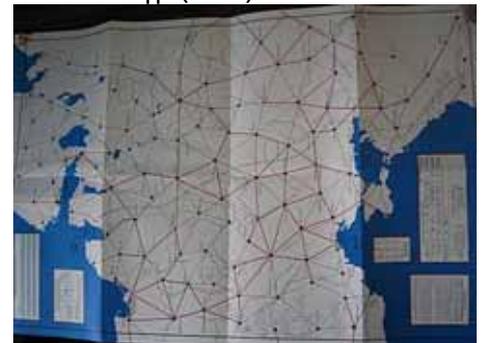
A scusante di Keith devo dire che fece una seconda edizione del gioco grazie al lavoro imponente di Bill Carnes, un appassionato, che s'incaricò di rifare tutte le regole. Anche lui però, quando mi inviò il regolamento rifatto, dimostrò di non aver capito i meccanismi base del gioco.

Allora con molta pazienza riscrissi gran parte di quanto mi aveva mandato e lo rinviati a lui. Il risultato fu che non fui pagato un centesimo da Poulter per la Seconda Edizione del gioco (mentre per la prima, ad onor del vero, Keith rispettò scrupolosamente le royalties sulle vendite. Alla fine però i diritti sul gioco tornarono a me.

Chicca finale:

"Su Consim chiesi a Ty Bomba se aveva interesse a ripubblicare il gioco facendolo come si doveva fare al terzo tentativo ma... come di consueto, non mi rispose neanche."

Nella foto la mappa (orribile) di Dark Crusade



Dark Crusade (3W)

The War in the East 1941-45 (1984)

User Rating: ★★★★★

3.33 !! Designed By: Lou Coatney

The State of the Art of the ERRATA !!

I Due gentiluomini si separano (1989)

"Ty Bomba è una persona molto gradevole, dotata di buon umore e bene istruita. Per me con lui S&T è migliorata (a parte Beirut 82!). Io penso che lui merita una citazione. Comunque, credo anche ci siano persone più meritevoli di Bomba. Il mio primo candidato è Joe Balkowski."

Così parlava Ulrich (Uli) Blennemann di Hattingen, Germania in un dibattito su Consim. A lui si rispondeva così:

"Ulrich ha detto al sua e forse io sono stato troppo ingiusto su qualcuno che io non conosco bene, ma io non posso esimermi dal notare che Ty certamente ha contribuito all'hobby con buoni disegni, innovazione ma la longevità è altra cosa. Sapete che lui ha

anche una grande raccolta di francobolli. Quotare l'uomo alla pari con Dunnigan, Greenwood, Berg o Chadwick ed escludere Balkowski (anche per me, prima scelta) o Herman, per far solo due esempi, è semplicemente sbagliato."

Ulrich aggiungeva anche che Ty Bomba stava lasciando la 3W, senza dubbio prendendosi i suoi album di francobolli, insieme con i suoi elementi artistici (nessuna grande perdita qui) e che era in procinto di creare una sua rivista personale con il 'gioco nel periodico' detta Command, o qualcosa del genere. Ma l'hobby riuscirà a gestirne un'altra? Apparentemente Ty si è dispiaciuto per la gestione di Keith Poulter e il suo modo di ripartire i proventi; era convinto che avrebbe fatto di meglio altrove.

"Io sospetto che il vero problema siano i fondi. Ma vedremo. La notizia che sorprende maggiormente è il ritorno al timone di S&T di James F. Dunnigan, cosa che io, personalmente, considero buona. Bene perché Dunnigan non potrà essere peggiore del Sig. Bomba e perché lui sembra conoscere bene "le sue cipolle" e come andrà realmente il futuro dei computer games.

È sottinteso che alla 3W le cose stanno peggiorando come fu per la SPI; le voci indicano grafici terribili di vendita sulle loro nuove proposte ad Origins, il che significa "la fine è vicina", secondo i cinici. Non ho idea di quello che accadrà alla produzione di giochi di S&T. Aspettiamo e vediamo. "

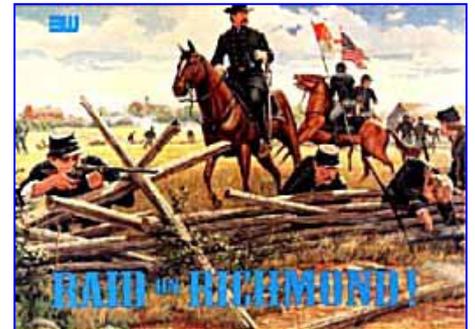
grande "estate" a Cambria, costosissima da mantenere). Qualcuno però ancora amava Keith Poulter:

"Sapete, non sarebbe da me parlare di questo, ma qualcuno sta ridendo alle spalle di Keith Poulter. Io non faccio parte del coro. Ohh certo spesso ho preso in giro parecchie delle cose più strampalate o sciocche che lui ha fatto, alcune che hanno creato addirittura leggende. Io non parlo come uno deluso dal suo strettamente controllato, altamente organizzato, genio degli affari.

Quello che non mi sento di fare è sottostimarli, perché, a differenza di molta gente di questa industria, Keith ama veramente i wargames e la storia. Lui è anche un uomo ricco di conoscenze, osservante, arguto e piacevole. Solo non prestategli mai dei soldi.

Dopo che Keith ha affidato la sua, piena-di-debiti, "Strategy & Tactics" nelle mani di Clan Cummins (un accordo tale da far diventare verde d'invidia chiunque si sia definito gestore di S&L), invece di scemare nell'oblio, lentamente, Poulter ha deciso di ritirarsi nella sua tenuta Hearst a San Simeon e ha deciso di proseguire la scrittura del suo romanzo sulla Civil War (una storia epica di 375 volumi) che credo abbia iniziato a scrivere appena una settimana dopo Appomatox. Ma il mito del wargaming – e le sue vendite – era come la Voce delle Sirene. Non appena lui usciva di scena come editore di riviste, subito riappariva sul palcoscenico come editore di giochi in scatola.

"Raid on Richmond è un gioco che deve essere avvicinato con una certa qual dose di umorismo. Trasuda elevati livelli di



creatività demenziale e ardita. Inoltre non ha beneficiato di alcun (nemmeno remoto) "development"; in altre parole un prodotto di classico marchio Poulter.....

Era da anni che non ridevo tanto di gusto o per lo meno fin da quando la Decision Games mi propose l'ultimo contratto."

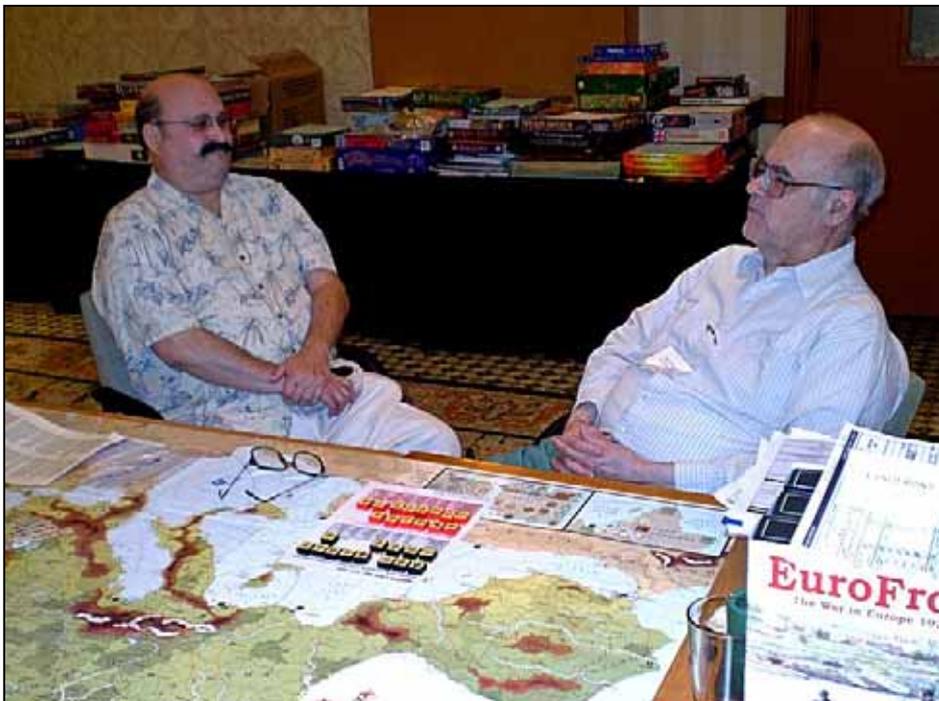
Valentino Sudista

Ty Bomba (Proteo) è ancora in attività insieme (ahimè) al suo protetto Ted Raicer. Keith Poulter invece si è dato all'editoria storica con la rivista "North & South".

Per altro nemmeno qui mancano le "grane". Sentite cosa scrive una specie di Adiconsum americana, la "Grievance Commitee":

"For the reasons described below, the Grievance Committee advises all writers to take care in dealing with Keith Poulter and/or his magazines, including but not limited to Civil War Magazine, North & South, or any other publication with which Mr. Poulter is or becomes associated."

Queste, assieme ad altre dispute alquanto cattedratiche, ricerche di scoop storici come i negri che combatterono per il Sud ed altre amenità, rappresentano ora la vita del nostro Valentino, cui comunque mandiamo un sentito grazie per quanto ha fatto per il nostro hobby.



Due Santoni dell'Hobby: Richard H. Berg e Tom Oleson (Anzio-AH)

Poultergeist di Richard Berg

Valentino ora è solo in preda ai dubbi del mercato ed ai debiti contratti per le sue manie di grandezza (aveva acquistato una

Valentino, Keith Poulter lasciava la produzione dei giochi per dedicarsi alla storia scritta. I suoi ultimi giochi possedevano ancora il loro fascino caotico di sempre; una firma del loro editore. Ecco ancora il grande Richard H. Berg in un suo commento:

I Due Gentili uomini di Cambria

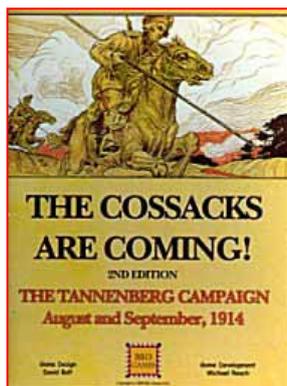
Protagonisti:

I gentiluomini veronesi
 Valentino – Keith Poulter (Valentine)
 Proteo – Ty Bomba (Proteus).
 Il Duca di Milano – Jack Greene (the Duke)
 Turio – Louis Coatney (Thurio),
 rivale sciocco di Valentino
 Schizzo – Larry Hoffmann (Speed),
 servo buffone di Valentino
 Ciriola (Launce) – Ted Raicer,
 servo buffone di Proteo
 Banditi con Valentino
 Figlia del Duca - amata da Proteo
 3W - amata da Valentino
 Servi, Musicanti



Michael Resch un austriaco dell'Oregon LA STORIA SUI DADI

Michael Resch inizia come aiutante sviluppatore dei giochi di David Bolt (aveva acquistato nel 1982 *The Cossacks are Coming!* edizione People Wargames), anzi per la precisione come playtester alla *Moment in History games (MiH)*. Il gioco in playtest era *Lodz* che trovò estremamente contorto, anche se piacevole storicamente. Quel gioco ebbe la sfortuna di subire alcuni cambiamenti nelle regole al momento della pubblicazione ed uscì pertanto quasi non playtestato. Michael apprese la lezione e decise che eventuali suoi giochi futuri dovevano godere di adeguati tempi di playtest. Michael, solo giocatore e playtester sino al 2004, inizia a sviluppare i suoi progetti nell'ambito della *Bro Games*, una ditta amatoriale dell'Oregon. Il primo gioco ad uscire è la seconda edizione di *Cossacks are Coming!*, risistemato da Resch su input di David Bolt, con nuova grafica e regole semplificate. Getta anche le basi del suo gioco: *Clash of Eagles: The Battle for Galicia and Poland, 1914*, con un sistema analogo.



Il 28 marzo 2006 annuncia che la *Bro Games* cambia ragione sociale e diventa *Oregon ConSim Games*, spiegando che il nome deriva dalla volontà di produrre giochi storicamente fondati e dalla sede dell'azienda, Eugene in Oregon, vicina al Campus della celebre *University of Oregon*. Il suo design è moderno e rigorosamente attento alla simulazione storica, un progettista che si potrebbe definire di terza generazione (la prima è l'era dei giochi *Avalon* e *SPI*, la seconda è sotto lo scettro di

Re Richard Berg). Nel frattempo Michael diventa anche socio della *Society for Military History* e acquisisce l'interesse della *GMT games* al suo progetto. L'accordo è raggiunto in breve termine e il suo progetto *Clash of Eagles*, esce con il titolo *Twilight in the East*. Alla *Oregon ConSim Games LLC* nascono anche alcune iniziative collaterali: un gioco semplice ed introduttivo all'hobby in *DTP*, *Battle for Galicia, 1914 (BfG)* e una rivista di supporto, *Dispatches, the Oregon ConSim Journal*, in cui si trovano articoli di storia e scenari aggiuntivi per i giochi. Ha anche il suo sito web che invito a consultare: <http://www.consimgames.com>.

Per il futuro Michael ha in previsione ulteriori progetti:

- *1914: Offensive à outrance, The Western Front in WWI* è la campagna da Agosto a Novembre 1914 in Francia (prima battaglia della Marna) con gli scenari *Battle of the Marne, The Marne Campaign* e *Grand Campaign Game*. La mappa comprenderà l'intero Western Front dalla Manica sino alla frontiera svizzera. Il sistema sarà quello di *TITE* adattato.

- *Conrad's Gamble, the Battle of Lublin 1914* sarà un modello reggimentale dell'invasione Austro-ungarica in Polonia (agosto-settembre 1914) e sarà un sistema nuovo, più tattico, che approfondirà i diversi aspetti delle unità del 1914.

- *The Battle of Lodz, 1914* invece parlerà di novembre-dicembre 1914 e sarà un sistema semplice basato su quello di *Battle for Galicia, 1914*. Stessa scala e mappetta singola, *Lodz* potrebbe essere anche un *DTP*.

Intervista del tacchino, parte 1

NOTURKEYS – Resch è un cognome tedesco e so che la tua famiglia è viennese. Ci racconti qualcosa sulle tue origini e quando eventualmente hai lasciato l'Austria per l'Oregon?

MICHAEL : no, io sono nato in California nel 1963 (ho 45 anni). Fu mio padre ad emigrare negli Stati Uniti negli anni 1956-

58, grazie ad una *Borsa di studio Fulbright*. Fece ritorno ancora negli USA nel 1960 e ci rimase sino al 1995 quando fece ritorno a Vienna, dove adesso vive. Anche mia mamma (1940-2004), alla quale ho dedicato il mio gioco, era viennese.

NOTURKEYS – sei un designer della terza (moderna) generazione. Molti game designers provenivano dalla carriera militare o da ambienti connessi all'esercito. La tua storia è diversa? Come hai iniziato ad interessarti ai wargames?

MICHAEL : Fin da ragazzo mi piacevano la storia militare e la geografia. I *Wargames* storici combinano bene i due temi. Il mio amore per questi soggetti, in definitiva, nacque anche a causa dei miei numerosi viaggi in Europa, a Vienna ed in Carinzia in particolare. Mio padre e mio nonno (con i loro amici) spesso dibattevano di storia in mia presenza. Tutto questo mi affascinava. Ovviamente, per il background culturale della mia famiglia, i miei interessi storici e le mie conoscenze sono rimasti Euro-centrici.



In mezzo Michael Resch

NOTURKEYS – non conosco nulla di cosa fai nella vita e dei tuoi hobbies. Ci racconti qualcosa, dai ?

MICHAEL: dal 1986 sino al 2000 ho lavorato alla *Pacific Stock Exchange* (dal 1986 al 1989 come semplice impiegato, poi dal maggio 1989 sino a Luglio 2000 come investitore. Nel 2000 ho lasciato le operazioni finanziarie e mi sono quasi ritirato in pensione. Quasi perché ora gestisco un piccolo portfolio e a fine carriera sto portando avanti la mia piccola ditta d'investimenti finanziari, *DRZ Derivatives*.

I miei hobbies sono il wargaming, camminare in mezzo alla natura e lo sport (per il 35% il calcio, per il 40% il basket e per il resto allenare i calciatori). Tuttavia passo la maggior parte del tempo con i miei figli, anziché con le mie due figlie, Hana di 9 anni e Chloe di 6. Sono molto vivaci e indaffarate!

NOTURKEYS – il Net racconta che tu vivi ad Eugene, "la capitale anarchica degli USA", una cittadina davvero "open mind", come si dice. Io l'ho conosciuta per via del film (1978) "National Lampoon's Animal House" e so che Eugene è forse ancor più nota per la sua "inventiva di comunità" (oltre agli Hippies, pace e fiori). Tutta questa gente non considera il tuo design come troppo bellicoso?

MICHAEL: "Animal House" è il mio film preferito. Quanto a Eugene e ai suoi abitanti, quello che dici è vero solo in parte (anzi la parte più grande delle chiacchiere sono tutte balle). Ho visto di recente una t-shirt che aveva scritto: "Eugene, we're all here because we're not all there". (siamo qui perché non siamo tutti di là) dove il "tutti di là" significa letteralmente "fuori" ovvero poco intelligenti o con qualche carenza in testa.

NOTURKEYS – sono venuto a sapere che volevi giocare Napoleon at Bay di Kevin Zucker (Monstercon 2001) e, siccome qui da noi si pensa che ci vuole una mente acuta ed intellettualmente pronta, assieme ad un discreto background culturale, per apprezzare quel gioco OSG, siamo anche curiosi di sapere quale fu il gioco che ti ha fatto scoprire l'hobby.

MICHAEL: il mio primo gioco fu Tactics II, che ricevetti come regalo di Natale, penso nel 1975. Dopo di che ho giocato un sacco di partite a Russian Campaign, Napoleon at Leipzig, Conquistador, Terrible Swift Sword, Napoleon at Bay, molti giochi del sistema La Bataille, Squad Leader, Ukraine '43 e Killing Ground. Di recente ho giocato il vecchio Caesar (Alesia) parecchie volte. Divertentissimo, semplice e veloce (ma non troppo veloce!) Poi, per forza, ho giocato a Home Before the Leaves Fall e ho playtestato The Cossacks Are Coming! (troppe volte).

NOTURKEYS – ma alla fine, quale ti piace giocare più spesso degli altri?

MICHAEL: beh adesso mi sto godendo il mio 1914, Twilight in the East. Più lo gioco e più imparo cose nuove sul sistema.

NOTURKEYS – Nel 1982 ho comperato il Cossacks are Coming! di David Bolt (People Wargames) (su consiglio di Sandro. NdA). A mio avviso quello fu il mio primo (ed unico)

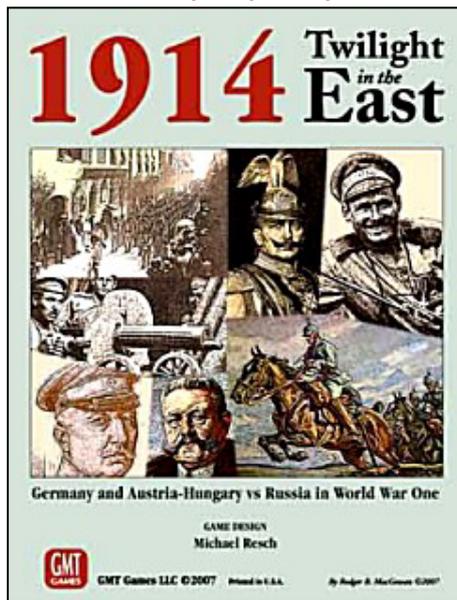
monstergame. Tu hai detto di essere stato un assiduo playtester del sistema di David, ma, a quel tempo, noi avevamo qualche difficoltà nel digerire le sue regole ed il modo con cui erano espresse. Ora quale fu il vero motivo che portò al rifacimento del gioco?



MICHAEL: quando vidi per la prima volta Home Before the Leaves Fall ne fui affascinato. Il gioco era stupendo e la storia descritta era interessante. Il designer, David Bolt, mi invitò ad aggregarmi al suo gruppo di giocatori e a playtestare i nuovi progetti assieme a lui. David voleva trasferire il suo sistema di HbLFF sul fronte orientale. Così lo aiutai, come si può anche leggere nelle note iniziali del designer (paragrafo di Cossacks) a pag. 45 del libretto di 1914:TitE.

NOTURKEYS – Bene, allora ci puoi dire quale percentuali tu assegni alla storicità di un gioco e quale alla sua giocabilità? Pensi sia possibile ottenere un gioco rapido e divertente senza fare a pugni con la Storia?

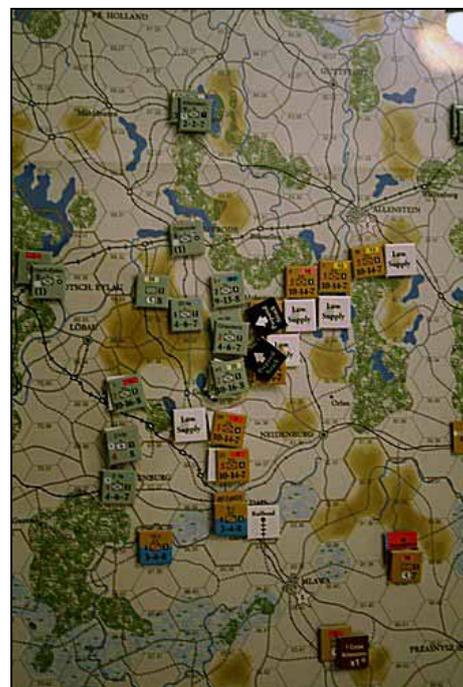
MICHAEL: la storicità di un sistema è la cosa più importante. Detto questo, un gioco deve anche piacere ed essere semplice da fare. Bisogna trovare l'equilibrio. Ma è veramente difficile trovare quel tipo di equilibrio.



NOTURKEYS – una curiosità da Consim. Che volevi dire con "Clash of Giants è una mela, mentre TitE è per forza un'arancia? Te lo ricordi? Eh .. eh. (Nota dell'intervistatore:

avevo fatto un patto con Michael, cioè di non parlare di Ted Raicer, ma a volte chi esce dalla porta rientra dalla finestra...!).

MICHAEL: La risposta è: "i due giochi sono così nettamente diversi che non possono essere messi a confronto." La differenza principale è che CoG non è affatto una simulazione storica. Non c'è nulla della Grande Guerra in quel sistema. È soltanto un esercizio di base per imparare a tirare i dadi. (Può anche essere un bel gioco, ma se lo prendete a modello storico della campagna, allora è un pessimo modello.) Al tempo ritenevo che il gioco Galicia di Ted era così brutto che era necessario fornire ai giocatori una alternativa semplice. Così disegnai il mio DTP game, Battle for Galicia, 1914; per permettere un paragone e per far capire ai giocatori l'assurdità del gioco di Ted.



Intermezzo

Quando scelsi di intervistare Resch, lo ammetto, fu proprio per il fastidio che personalmente mi dava (e dà) il continuo pom-paggio dei giochi di Raicer (il quale per altro è tutt'altro che stupido, possiede una buona cultura e sembra una persona piacevole con la quale rapportarsi. Tuttavia, sarà perché allievo di Ty Bomba, sarà perché lui disegna per lavoro e non per hobby, quel continuo cedere al luogo comune, al "chrome" come dicono in America, per fare giochetti divertenti, commercialmente vendibili alle masse wikipediane, addirittura cercando di giustificare le regole (idiote) manipolando la storia a modo proprio, era ormai insostenibile. Sono convinto che gran parte degli Europei la pensa così. L'esempio è in Tannenberg (CoG I) dove l'impossibilità di dare ai Tedeschi il

riformimento ferroviario era giustificato non dagli Atti di un Congresso di storici sulla campagna, bensì da una chiacchierata con Ty Bomba. Ambedue i candidati designer avevano concluso che in Prussia nel 1914, a loro parere, i treni portavano solo passeggeri e non vettovaglie e munizioni. Michael è di un'altro pianeta, come lo sono i ragazzi dell'Hexasym in Francia e altri amici americani. Il Resch-pensiero appariva anche in alcuni suoi interventi in Consim. L'assunto base era (spiego) che la mela e l'arancia sono ambedue frutti buoni, ma totalmente diversi nel gusto e nel profumo.



"L'unica cosa che TitE e Clash of Giants Tannenbergh di Raicer hanno in comune è che le mappe sono in qualche modo simili a come era la Prussia nel 1914 e che qualche strength point portava la stessa designazione di unità che fecero quella campagna. Tempo fa giocai con un mio amico CoG parecchie volte e mi ero prefisso di non criticare il gioco prima di averlo giocato almeno due volte. Dopo di che, il mio amico (gran giocatore di Squad Leader) disse qualcosa del tipo: "Bene ora ci siamo fatti un'idea sulla campagna di Tannenbergh!" Io rimasi di stucco. Non riuscii a tenerlo per me e sbottai: "Ma no! Questo è tutto fuorché Tannenbergh. È stato un Napoleon at Waterloo giocato sulla mappa della Prussia". Vero Philipp, ora che hai giocato TitE, ti sei fatto un'idea migliore di come fu Tannenbergh?"

La sparata di Michael sul Forum suscitava una sdegnata reazione di qualche fan raiceriano costringendo il nostro designer a giustificarsi e a cercare di chiudere la falla. In realtà Michael affermava che non era sua intenzione di criticare il lavoro di un collega affermato, anzi gli dava credito dicendo che l'aver creato una serie di giochi di successo sulla Grande Guerra aveva rilanciato l'interesse su quel periodo storico e che sarebbe stato fiero che i propri giochi fossero paragonati in termini di "giocabilità e divertimento", a quelli di Raicer. Semplicemente Raicer non giocava con la storia come modello, mentre TitE sì. Poi

dipendeva dai gusti personali; a qualcuno piacevano più le mele, nessun problema! L'arancia ha senza dubbio più vitamine. Ora andiamo avanti.

Parte seconda: progetti e giochi.

NOTURKEYS – la grafica dei tuoi giochi è notevole. Per quali motivi ti sei orientato verso questa (felice) scelta e chi fa la grafica di fatto?

MICHAEL: sono orgoglioso di dire che la grafica è quasi tutta mia. Ho soltanto arruolato uno studente "indigente" della Università dell'Oregon che ha messo tutto nel computer. Come ho già detto ho la passione per la geografia (e quindi per le mappe). Prima di diventare un investitore di Stock Options pensavo di fare l'architetto. Ho sempre amato disegnare e sto facendo del mio meglio per il mio prossimo disegno sul 1914 e spero sarà piacevole come per TitE.

NOTURKEYS – quale fu la comune sorte (se ci fu) per la quale la GMT arruolò te e Raicer sotto la stessa tenda? Questo ci sembra strano.

MICHAEL: nessun comune destino. Uio decisi di sentire la GMT perché pensavo fosse la miglior strada per distribuire in giro per il mondo il mio gioco. Ero fiducioso nel fatto che una volta che i giocatori avessero toccato con mano il mio lavoro, sarei stato ancor più in grado di interessarli ulteriormente.

NOTURKEYS – fino ad ora tu hai fatto progetti sul 1914, un'epoca in cui le armate marciavano e si montava anche a cavallo. Ho letto di un progetto sulla Marna 1914 (attenzione ai forum Francesi). Vero?

MICHAEL: verissimo. Sono a metà del progetto del mio gioco sul 1914 (Western Front). da quello che vedo sinora nessuno ha prodotto un buon modello di quella campagna. Spero di essere il primo. (Ma di questo potremo parlare in un'intervista a parte, magari più avanti).

NOTURKEYS – ti cito due riflessioni da Consim: "Michael: per favore considera il fronte italiano! Se c'è un fronte dimenticato come la Galizia è proprio quello italiano." E poi "Penso che il problema del fronte italiano sia quello della staticità. Il mio sistema mette in evidenza soprattutto le fasi mobili delle campagne." Caporetto, tuttavia, fu un affare anche troppo mobile. Ma è così impor-

tante perpetuare questo mito della mobilità (assieme all'altro mito: quello delle Stosstruppen).

MICHAEL : il fronte italiano causa grosse difficoltà a un designer. Come hai puntualizzato i giochi necessitano di movimento (anche se in realtà è una parvenza di movimento). La creazione del movimento sul fronte italiano abbisogna di una scala molto particolare e dedicata. Penso che, a parte forse Caporetto, il mio sistema 1914 divenga poco interessante da giocare sui fronti italiani.

NOTURKEYS – il tuo sistema è il primo nel quale ho trovato il concetto di "Area of attachment" (dipendenza tattica) che fu la base delle operazioni della Prima Guerra Mondiale. Questo ha cancellato (e bacchettami le dita se dico una stupidaggine) le regole, obsolete e stupide, della Leadership e dei Comandi con i loro "ranges" in esagoni, in tempi di telefoni, telegrafi e poi radio. Ci dici qualcosa in merito e ... dicci anche se si può trovare un'alternativa alle striscioline di carta poste sulla mappa per delimitare le aree di competenza dei Corpi.

MICHAEL: l'idea dell'"Area of Attachment" mi venne a mente guardando gli atlanti militari. Se tu hai presente si vedono sempre linee che delimitano i settori di competenza delle Grandi Unità (armate o corpi). Quella regola fu di gran beneficio e permise di eliminare quegli stupidi regolamenti di "command control", spesso arbitrari, e permise anche di eliminare gli inutili counters di HQ.



NOTURKEYS – ciò che ha fatto Zucker (OSG) con Napoleone (giochi + storia) appare anche nei tuoi giochi sulla Grande Guerra. Ci sai dire qualcosa sulla rivista Dispatches ? Non ha un passo troppo lento ?

MICHAEL: lo scopo della mia Dispatches magazine sarà quello di aggiungere nuova storia e nuovi scenari ipotetici, assieme ad articoli che migliorarono la conoscenza del 1914 tra i giocatori. Ovviamente anche negli scenari ipotetici sarà particolarmente curata l'aderenza alla storia, vale a dire che questi "what if" saranno del tutto storicamente plausibili (nessun scenario con free set up, li considero stupidi.)

NOTURKEYS – parliamo di assets di artiglieria. Tu hai scelto di rappresentare le artiglierie in mappa ed è una scelta possibile

per le operazioni mobili del 1914. Ovviamente questo genera molti più counters da maneggiare. Perché hai scelto di fare così invece di (ad esempio) mettere valri di artiglieria su counters tipo HQ-Supplies, disegnando un sottosistema di markers di artiglieria? Nota che anche questo produce più counters in mappa, ma consente di gestire anche le artiglierie non mobili (guerra di trincea).

MICHAEL: la maggioranza degli assets di artiglieria pesante, a livello di corpo, sono distribuiti alle divisioni. Tuttavia ci sono assets d'artiglieria che arrivano come rinforzi o che sovente cambiano di aggregazione. Ho fatto counters separati per questi tipi di assets. Separando l'artiglieria dagli HQ, si poteva eliminare i counters HQ (assieme a tutte le regole pertinenti agli HQ) e separando l'artiglieria dai Supply mi hanno consentito di usare i counters Supply (e le regole annesse) soltanto per la sezione del rifornimento. Ho anche pensato ad eliminare i counters di artiglieria dalla mappa, ma notavo che piacevano ai playtesters e che in



stro-tedesca (idee chiare e nessun compromesso) con un solo rammarrico: per ogni gioc brillantemente prodotto da Michael Resch ci sarà sempre un Raicer che ne farà altri 10. Così va la vita. Quanto a noi, caro Michel, siamo stati felici di ospitarti sulla nostra fanzine e speriamo comunque di entrare in gioco anche con la Oregon Sims. Il fatto è che, Michael, nel 1914 noi italiani eravamo "neutrali" ...



fondo si potevano fare regole specifiche senza alterare troppo il fluire del gioco.

NOTURKEYS – come andrà con l'attuale crisi economica ? (io penso ci sarà una drastica riduzione delle pubblicazioni) Ma se credi sarà diverso quale potrebbe essere il prossimo gioco che pubblicherai (a parte la Marina 1914 e il semplice Lodz)?

MICHAEL: facciamo un passo alla volta: prima il n. 1 di Dispatches, poi 1914: Offensive à outrance o Dispatches 2. Poi ??? Dispatches 3 o Serbia o un gioco a livello reggimentale sulla Grande Guerra, chissà. Grazie per le domande e se ce ne saranno ancora sarò felice di rispondere?

Bene, salutiamo il nostro amico dell'Oregon, la cui determinazione sul 1914 è molto au-

1914: Twilight in the East

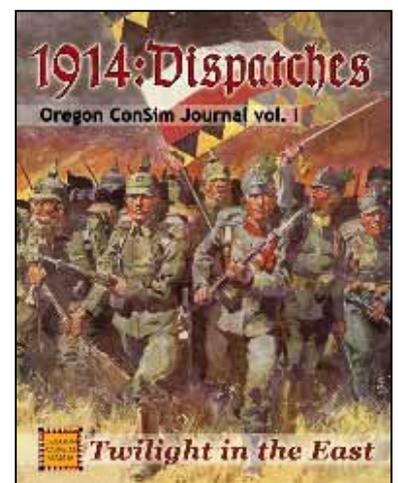
The Eastern Front in World War One

Scala: le unità sono soprattutto divisioni o brigate. Le supply units rappresentano HQ di corpo o armata. Ogni turno rappresentano dai 2 ai 3 giorni di campagna. Esagoni sono di 5 miglia. Tempo medio : 4-8 ore per gli scenari piccoli e più di 25 ore per la campagna.

Materiale di gioco : 8 Counter Sheets - 5 mappe - 2 Player Aid Cards (x2) - 9 Army Organizational Charts - 1 Game Turn Record Track- Regolamento - libretto del Giocatore - 4 dadi da sei facce.

Dispatches n. 1

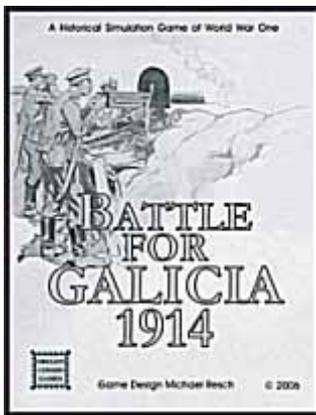
Austria-Hungary's Botched Deployment in 1914
Austro-Hungarian Deployment Plan as of Winter 1913/14 Scenario Special Rules & Set-Up
Oberst Dragoni's Hypothetical Solution for Austria-Hungary's Mobilization and Deployment debacle in 1914
Oberst Dragoni's Hypothetical Deployment and Operational Plan for Victory in 1914 Scenario Special Rules & Set-Up
The Battle of Ivangorod
The Battle of Ivangorod Scenario Special Rules & Set-Up
The Battles of Lodz & Krakau: Hindenburg and Ludendorff seek the Operational Initiative
The Lodz Campaign Scenario Special Rules & Set-Up
Player's Notes
Game System Analysis
½ Counter Sheet (140 counters)
2 Player's Aid Charts (Summer and Autumn)





Battle for Galicia, 1914

Battle for Galicia, 1914 è un gioco a scala operativa di semplice apprendimento, adatto a chi si avvicina all'hobby, e conserva buone caratteristiche di simulazione storica. Parla delle battaglie iniziali dell'Austria-Ungheria contro i Russi, periodo 23 Agosto - 15 Settembre, 1914. Unico problema: è un (DTP) game e bisogna farsi i counters (ma vale la pena). Può essere ordinato sul sito di Resch a 18 dollari + 2 di spese postali. Ogni turno di gioco rappresenta due giorni di tempo reale e le unità sono divisioni o brigate di fanteria, divisioni o corpi di artiglieria. La mappa è una A3 (11x17 pollici) ed ogni esagono rappresenta circa 12 km. In essa c'è il territorio tra la Vistola e i Carpazi, le fortezze di Przemysl (si dice Péremisl) e Lemberg (Leopoli). Il libretto delle regole è di sole 8 pagine, i counters sono 280, fronte e retro.



Tavolo di gioco: la Mappa

Il Wargame da tavolo (non con le miniature) di solito si gioca su una mappa stampata, che spesso è anche frutto di un'attenta ricerca storica.

Per facilitare lo spostamento delle pedine di gioco alla mappa viene sovrapposta una griglia di solito esagonale (ma ve ne sono anche a quadrati oppure ad aree irregolari o a punti stradali, dette point-to-point).

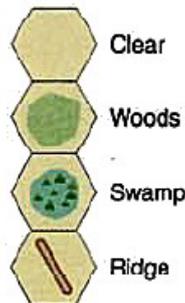
Galizia 1914 possiede una classissima mappa ad esagoni numerati (i numeri servono a riconoscere gli esagoni dove saranno poste le pedine di gioco).

Altre strutture di mappa

Ogni territorio rappresentato geograficamen-

te nella mappa possiede vari terreni: pianura, colline, montagne, foreste ecc. Possiede anche elementi naturali quali laghi e fiumi, e artificiali quali strade e ponti. Tutte le variabili che l'impatto dei terreni e degli elementi si proiettano sulle azioni del gioco sono riassunte in una tabella che, accanto al tipo del terreno (ed al suo simbolo) allinea gli effetti sul movimento e spesso anche sui combattimenti. In questo caso parliamo di Tabella degli Effetti del Terreno o, in inglese, di **Terrain Effects Chart (TEC)**. A volte invece c'è soltanto una semplice legenda dei vari tipi di elementi geografici.

Terrain Key



Una traccia che risiede quasi sempre sulla mappa è lo scorrere del tempo (Turni) di gioco. In inglese si chiama **Turns Record Track** ovvero traccia per la registrazione dei turni.

| | | |
|---------|---------|-----------|
| Aug 31 | Sept 2 | Game Turn |
| 5 | 6 | |
| Sept 12 | Sept 14 | Game Turn |
| 11 | 12 | |

In qualche gioco, come nel nostro caso, esistono altre tracce segnapunti sulla mappa per indicare alcuni punteggi utili al gioco stesso (punti operativi, punti di vittoria ecc.)

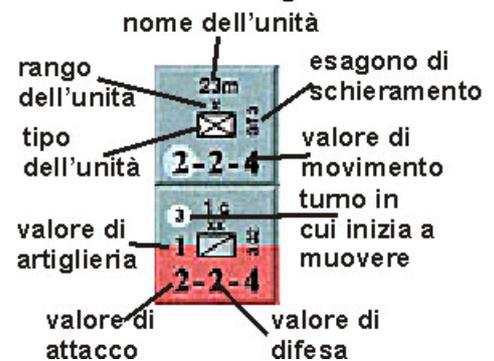
| | | |
|---|---|-----|
| 3 | 4 | Vps |
| 8 | 9 | |

Per segnalare le progressioni o regressioni dei valori o semplicemente i turni di gioco esistono alcune pedine apposite dette Markers (segnalini) dei quali più avanti vi sono alcuni esempi. Esse saranno mosse sulla traccia man mano che la partita avanza nei turni o man mano che i valori da registrare cambiano.

Le Pedine del gioco

In inglese counters (in francese pions) sono rappresentazioni grafiche delle unità coinvolte nell'episodio storico da simulare. In genere sono quadrate, di varie misure, stampate su cartoncino di circa 2 mm di spessore e portano sulle due facce alcune simbologie. I simboli rappresentano il tipo di unità in campo. A volte sono di facile riconoscimento perché sono piccoli soldatini o cannoni, come per la rivista francese Vae Victis, altre volte sono più complessi da intuire in quanto simboli militari usati nelle simulazioni. Il set più frequente in uso è quello della NATO, ed è il caso anche di Galizia 1914.

Unità austro-ungariche



Il **nome dell'unità** è in pratica la designazione storica della pedina (nel caso specifico la 23ª brigata di marcia = 23m). Il numero a lato rappresenta il numero dell'esagono di schieramento (oppure il turno di gioco in cui entra come rinforzo). Il **rango dell'unità** (ci dice le dimensioni militari della pedina (una X significa brigata, due XX significa divisione, tre XXX corpo d'armata). Nelle scale di gioco inferiori vi sono anche: I = compagnie; II = battaglioni; III = reggimenti.

Un simbolo grafico invece ci dice il **tipo** di soldati che ha quella unità, Nello schema sopra c'è una unità di fanteria (simbolo detto anche della "bustina"), sotto c'è una unità di cavalleria (banda trasversale). Ci sono anche simboli con un punto centrale (artiglieria) ed una miriade di altre unità che l'esperienza vi farà riconoscere. Come si nota dal disegno i counters sono anche colorati in modo da distinguere gli amici dai nemici. Nel nostro caso si nota come il designer abbia mantenuto i colori storici del 1914 (hechtgrau o grigio azzurro per la fanteria e lo stesso su base rossa, i pantaloni, per gli Ussari della cavalleria asburgica).



Markers di gioco

Valori dei counters

Per convenzione internazionale i valori tipici delle pedine occupano degli spazi fissi (a destra c'è il valore di **Movimento**, a sinistra c'è quello di **Combattimento**). Al centro si trova a volte un terzo valore allineato agli altri due che indica un diverso parametro. Nel nostro gioco indica il Valore **Difensivo** dell'unità.

Sui counters vi possono essere altri valori importanti per il gioco e segnati di lato alla pedina. Qui, a sinistra, c'è un valore di **Artigliera**.

Quasi sempre le pedine hanno una faccia alternativa (il retro) che indica varie situazioni nelle quali l'unità è coinvolta. In Galizia 1914 l'unità girata sul retro si dice essere a "metà forza".

Per cominciare

Prima d'iniziare una partita è necessario schierare sulla mappa tutte le unità, come descritto nelle regole. Tale operazione che in inglese viene chiamata **Set-Up** ha pure dato origine ad un neologismo tecnico (non elegantissimo) in italiano: il verbo **setappare**. Con questa procedura metteremo le nostre pedine sulla mappa ... basta leggere i numeri degli esagoni sui quali porre le unità.

Iniziamo a giocare

Ora i giocatori hanno tutte le pedine sulla mappa e possono dare un'occhiata alla situazione generale. Nonostante il neofita all'inizio abbia altri grattacapi cui pensare, è buona norma imparare innanzitutto quali sono le condizioni per poter vincere la partita, altrimenti si è già perso in partenza. In Galizia 1914 le **condizioni di Vittoria** sono le seguenti:

- si registreranno sulla traccia in mappa i Punti Vittoria ottenuti nel corso del gioco e chi ne avrà di più alla fine del turno 12, sarà il vincitore. Ma come si guadagnano?

1 - dal primo turno al nono turno per ogni attacco di **FANTERIA** guadagnerete 1 punto vittoria (VP).

2 - altri punti vittoria saranno guadagnati occupando importanti **CITTA'** e località in mappa: per gli Austriaci (Lublino, Krasnostaw (esagono 16.18), Chelm (18.17) e Hrubieszow (16.13); per i Russi (la fortissima Lemberg (7.09), Grodek (6.10), Sambor (2.11) e Jaworow (6.12).

Ora fermatevi un attimo e visualizzatele in mappa. Vi sarete fatti un'idea della strate-



gia da seguire.

Bene, i Russi quindi attaccheranno sul fiume Bug in direzione del Dnestr e dei Carpazi, gli Austriaci invece attaccheranno il fronte del fiume San allo scopo di collegarsi con le armate tedesche a nord (non in questo gioco).

La sequenza di gioco

Ogni Wargame ha una sua sequenza (lo svolgersi delle varie operazioni) che è opportuno seguire alla lettera quando s'impara un nuovo sistema di gioco, anche se semplice.

Battle for Galizia, 1914 si gioca a Turni ed ogni turno comprende una fase di gioco Russa seguita da una fase di gioco Austriaca.

Tuttavia il PRIMO turno è anomalo. All'inizio infatti gioca soltanto il giocatore Austriaco (in pratica saltate tutta la sequenza russa).

A. All'inizio del turno di un giocatore il marker del Turno, se la sequenza termina, avanza al turno successivo.

B. Turno del giocatore Russo

1. fase dei Rifornimenti (Supply in inglese)
2. fase dei Rinforzi
3. fase dei Movimenti
4. fase dei Combattimenti
5. registrazione dei Punti Vittoria (VP)

Finito il turno Russo ora tocca all'Austriaco (girare il marker sul lato asburgico).

C. Turno del giocatore Austro-ungarico.

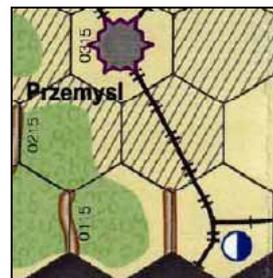
che sarà identico a quello Russo sopra descritto. Si noti che il giocatore che sta conducendo il proprio turno è anche detto "giocatore in azione" (in inglese Phasing Player), mentre chi osserva l'altro agire sarà il giocatore inattivo (Non-Phasing).

Il Rifornimento

Ovvero date munizioni, cibo e vestiario ai vostri soldati, PRIMA di agire sul campo di battaglia. Le vostre pedine possono essere Rifornite (in Supply), avere scarsità di materiali (Low Supply) o essere senza rifornimenti

ed entrare in crisi logistica (Out of Supply). Questi gradi di sofferenza influenzeranno la forza di combattimento in attacco e le unità senza munizioni non avranno nemmeno i cannoni per sparare.

Ma dove sono i magazzini? Si trovano a bordo mappa, su esagoni speciali contrassegnati dal simbolo di **Deposito** (un cerchio diviso a metà e bicolore), in alto e a destra per i Russi (anche parte della sinistra mappa invero), in basso e a sinistra-fondo per gli Austriaci (nella foto il Deposito di Przemysl).



Non solo, ma a differenza di altri giochi che vanno per la maggiore, qui è possibile rifornirsi direttamente alle **STAZIONI FERROVIARIE**, collegate dalla ferrovia agli esagoni Deposito di bordo mappa.



Come rifornirsi alle Stazioni?

Basta che le pedine stiano ad almeno 12 esagoni di distanza da un capolinea ferroviario per disporre di un limitato rifornimento; almeno 8 per essere completamente riforniti. In pratica si deve tracciare una via dalla pedina alla stazione che non passi sopra unità nemiche, e che non passi nella zona di controllo di una unità nemica per più di un esagono.

Zona di Controllo? Che roba è.

Sono i sei esagoni che circondano una unità. In essi la pedina esercita un controllo diretto ed armato (Zone of Control o ZOC). Questo territorio è utile a limitare il movimento nemico e serve a controllare le vie di rifornimento. Da notare che una ZOC qui può essere anche annullata (negata) se è tenuta contemporaneamente anche da unità amiche. Ometto lo schema classico, ai più noto, newbies compresi.

Che succede se si resta senza rifornimenti?

Se una unità rimane NON rifornita per due consecutivi turni subisce un Logorio (non quello della vita moderna per il quale basta un bicchiere di carciofo). Il Logorio (Attrition) è un accidente che causa perdite da fame, malattie, diserzioni ecc.



È' come se si perdessero i pezzi per strada senza dar la colpa al nemico. Ed è così, la forza delle unità logore si riduce di 2 punti, proprio come se li avessero perduti in battaglia.

Fase dei Rinforzi

Ci sono unità che all'inizio del gioco non stanno già sulla mappa, ma che fanno il loro ingresso nei turni successivi, secondo una tabella indicata dalle regole: i Rinforzi.

Queste pedine saranno messe, durante il turno stabilito, sull'esagono indicato dalla tabella e potranno iniziare a giocare.

A volte non riusciranno ad entrare facilmente in gioco perché pressate da vicino da unità nemiche o perché attaccate da improvvisi raid di cavalleria (vedi avanti).

Come ci si muove in mappa ?

Nei Wargame il movimento si calcola utilizzando il valore (espresso in Punti movimento) delle unità. Ad esempio se una unità possiede 4 punti movimento (PM) può marciare attraverso 4 esagoni che valgono (costano) 1 punto per il passaggio (es. su strada). Ma i diversi terreni su cui si marcia o i diversi bordi di esagono che si attraversano possono essere più complicati da passare.

In questo caso si dice che il terreno ha un costo superiore. Ad esempio se si passa in un bosco il costo è 2 PM e se si attraversa il lato di un esagono con una ripida china da salire il costo è ancora 2 (anzi +2 sommati al costo del terreno oltre la china). Quindi se la nostra pedina con 4 PM deve salire una china oltre la quale c'è una foresta dovrà consumare (pagare) 2+2=4 PM, ovvero tutti i suoi punti per avanzare di un solo esagono.

Tutte queste variabili sono per l'appunto citate nella **Tabella degli effetti del terreno**, come già detto.

Inoltre anche entrare o uscire dalle ZOC nemiche avrà costi variabili, ma non preoccupatevi, sono variabili che s'imparano subito. In Galizia 1914 anche le unità a metà forza, che vogliono riprendere la forza originaria, sono costrette a "spendere" 4 PM e spesso per questo devono rimanere ferme per portare a termine l'operazione.

Qui non ci si muove per ferrovia e si rispetta l'antico assunto (citato in Liuzzi, Riflessioni di un Intendente d'armata) secondo il quale: "I fanti vanno a piedi e le cucine sui treni"

Questo detto nonostante la contestazione dei noti storici Ted Raicer e Ty Bomba!

Che ressa quaggiù!

Cosa fanno tante unità che si raggruppano in uno stesso esagono: si ammassano, si ammicchiano, si stringono e tirano porchi a raffica per avere spazi. Ma non tutti trovano posto all'interno dello stesso spazio.

Questo adunarsi assieme è, in inglese, detto **Stacking** voce che indica la capienza di un esagono, rispetto ai suoi occupanti.

Per calcolare la capienza i giochi ricorrono

spesso ad un artificio che misura la quantità di gente presente. Ogni unità viene divisa in parti di massa, secondo le proprie dimensioni (in inglese tali parti si chiamano **STEPS**). A volte il parametro di riferimento sarà la forza di combattimento, altre volte sarà proprio una misura a parte, come nel nostro caso. Una divisione, ad esempio, non era formata soltanto da soldati armati, ma anche di impiegati, fattorini, cuccinieri, staffette, addetti vari ecc.

Ed ecco come Galizia 1914 calcola le capienze:

Divisione di fanteria a piena forza = 2 parti o Steps

Corpo di cavalleria a piena forza = 2 parti o Steps

Brigata di fanteria = 1

Divisione di cavalleria = 1

Divisione di fanteria a forza ridotta = 1

Corpo di cavalleria a forza ridotta = 1

classico è abbastanza diffuso: l'unità o le unità muovono, entrano nella ZOC nemica, si arrestano e si preparano alla battaglia. In qualche gioco il combattimento è obbligatorio, in Galizia 1914 si può anche non attaccare se si vuole.

IMPORTANTE: Prima di scatenare l'offensiva bisogna dare un'occhiata alle forze che si vogliono lanciare all'assalto. Esse dovranno dipendere tutte dallo stesso corpo (è ammessa anche una unità indipendente) oppure dovranno essere due unità indipendenti.

Lo stesso dicasi per i difensori, anche loro dovranno verificare la dipendenza dai comandi.

Chi attacca dovrà tenere conto del proprio valore offensivo di ciascuna unità coinvolta (il valore sulla pedina meno eventuali penalità causate dallo stato di rifornimento non ottimale e dallo stato generale dell'unità (a piena forza o a metà). Se così operando il



Il limite di capienza (o Stacking Value) NON deve mai superare le 6 parti (6 STEPS) per esagono. Il superamento di tale limite genera drastiche penalità (si eliminano le unità in più). La presenza di più pedine in un esagono genera anche dei mucchietti di unità, uno sopra l'altro, che per comodità chiamiamo Stacks. Nel nostro gioco c'è un preciso ordine per "ammassarsi" insieme. Tutti i markers che segnalano, ad esempio lo stato di rifornimento, sono posti SOTTO le pedine, per impedire al nemico di sapere l'esatta situazione avversaria. Il vostro avversario, inoltre, potrà soltanto vedere la pedina messa in vetta allo Stack, allo scopo di simulare l'incertezza delle informazioni sul nemico che affliggeva gli eserciti di quel tempo (in Galizia non c'erano le radioline di Raicer).

Questi meccanismi di segretezza (in parte molto ovvii) in genere vanno sotto il nome di nebbia (incertezza) di guerra (**Fog of War**).

Ora all'attacco!

Nei Wargame la fase più emozionante è sicuramente il combattimento. Il meccanismo

valore offensivo totale risultante dovesse essere pari o inferiore a ZERO, quell'unità non potrà attaccare. Parimenti qualsiasi pedina in difesa con un valore difensivo pari o meno di zero, dovrà essere esonerata dall'attacco (nel caso estremo in cui tutte le unità in difesa fossero zero o meno, il gruppo dei difensori si difenderà con un valore di 1 assegnato d'ufficio).

Cosa sono gli Shifts di colonna ?

Per controllare i risultati degli attacchi un Wargame di solito usa un'apposita tabella (matrice) che porta su un asse i numeri random fatti tirando il dado, e sull'altra asse la Forza dell'attacco (espressa in numeri assoluti o, più frequentemente e nel nostro gioco, espressa come un RAPPORTO ottenuto dividendo il totale dei valori di chi attacca con il totale dei valori di chi difende (esempio: 16 totale attaccanti contro 16 totale difensori dà 16:16 = 1:1; se i valori degli attaccanti raddoppia 32:16 = 2:1, il rapporto sarà 2 contro 1 ecc.). Questi rapporti (in inglese Odds o Ratio) formeranno le colonne della tabella

citata, una delle istituzioni più classiche dei Wargames, ormai entrata nel linguaggio comune come CRT (Combat Results Table o tabella dei risultati del combattimento).

La lettura dei risultati in tabella si fa incrociando il tiro fatto con il dado e la colonna del rapporto ottenuto con la procedura descritta. In alcuni casi (ad esempio quando si attacca un esagono con più unità, provenienti da lati diversi, ovvero quando si fa un attacco sul fianco (Flank attack), tale situazione avvantaggerà chi assalta determinando uno spostamento della colonna da leggere a favore dell'attaccante. Un attacco condotto con un rapporto di 1:1, se portato sul fianco, determinerà uno spostamento (SHIFT) di lettura di DUE colonne (1,5:1 e 2:1) e diverrà di fatto un attacco di tipo 2:1.

| Die Roll | 1:3 | 1:2 | 1.5:2 | 1:1 | 1.5:1 | 2:1 |
|----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 2 | +1/R1 | -/R1 | +1/R2 | +1/R2 | -/R2 | -/R3 |
| 3 | +1/-R1 | +1/R1 | -/R1 | -/R1 | +1/R2 | -/R2 |
| 4 | +1/- | +1/-R1 | +1/R1 | +1/R1 | -/R1 | +1/R2 |
| 5 | +1/-1 | +1/- | +2/-R1 | +1/-R1 | +1/R1 | -/R1 |
| 6 | -/2 | +1/-1 | +1/- | +1/- | +1/-R1 | +1/R1 |
| 7 | +1/-2 | +1/-2 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-1 | +1/-R1 |

Parte della CRT di Galicia 1914

Altri di questi shifts saranno garantiti da chi si troverà a difendere il territorio della fortezza di Przemysl.

Che vuol dire DRM ?

Die Roll Modifier (DRM) in italiano significa modificatore al risultato del dado. Quando si tirerà il dado (o meglio due dadi nel nostro caso) il risultato sarà aumentato (se i DRM sono + o positivi) o diminuito (se i DRM sono - o negativi). Nel gioco questi particolari DRM non sono applicati alla CRT bensì ad un'altra tabella di cui parleremo qui sotto.

Come detto, la lettura della casella in cui s'incrociano il tiro del dado con il rapporto finale del combattimento darà origine ad alcuni risultati espressi in numeri o lettere.

Un semplice segno meno (-) indicherà che l'attacco non ha prodotto alcun effetto, un + o un - seguito da un numero indicherà il DRM da applicare nel calcolo delle perdite, la lettera R indicherà il numero di esagoni di una ritirata eventuale.

I risultati del combattimento saranno applicati sia a chi attacca (valori a sinistra della barretta /) sia a chi difende (valori a destra della barretta /).

Calcolo delle perdite

Un'altra tabella detta questa volta LRT (Losses Results Table o tabella delle perdite subite) ci permette di calcolare quanto le unità perderanno in termini di Efficienza di Combattimento (CE o combat effectiveness).

Per usare questa tabella si tira un solo dado e si aggiungono alcuni DRM al tiro.

- il DRM uscito dalla consultazione della CRT;
- un DRM pari al numero di esagoni di ritirata emersi sempre dalla CRT.

- un DRM risultante dalla somma dei valori di artiglieria avversaria coinvolti nell'attacco.

- un DRM di +2 in caso di attacco sul fianco.

- un DRM in caso di ritirata impossibile

- un DRM in caso di attacchi a rapporti elevati tipo 4:1 o più.

| modified die roll | MAGNITUDE | | RESULTS |
|-------------------|-------------------|-------------------|---------------|
| | Small (x<7 steps) | Large (x≥7 steps) | CE Reductions |
| | ≤4 | ≤1 | 0 |
| | 5, 6, 7 | 2, 3, 4 | 1 |
| | 8, 9, 10 | 5, 6, 7 | 2 |
| | 11+ | 8, 9, 10 | 3 |
| | | 11, 12, 13 | 4 |
| | | 14+ | 5 |

Sulla LRT, una volta calcolato il nostro tiro di dado modificato dai DRM, andremo a guardare se si è trattato di una grande battaglia (coinvolti 7 o più Steps di unità) o di uno scontro localizzato (coinvolti meno di 7 Steps).

Quindi leggeremo il risultato nell'apposita colonna dei risultati (RESULTS) che fornirà l'esatto ammontare delle perdite.

Questo risultato tuttavia è espresso in gradi di perdita di Efficacia da combattimento (CE) e la riduzione di questa CE verrà contrassegnata con appositi segnalini markers.

Facciamo l'esempio di una divisione di fanteria: perdita di CE = 1 mette il marker CE -1; perdita di CE = 2 gira il marker sul lato CE -2; perdita di CE = 3 la pedina della divisione si gira sul retro a forza ridotta ovvero ha perso UNO Step intero; perdita di CE = 4 la pedina girata mette il marker CE -1; perdita di CE = 5 la pedina girata mette il marker CE -2, divisione ai mini termini, una ulteriore perdita causerà la sua eliminazione.

Naturalmente l'esempio parla soltanto di una unità isolata, mentre di solito nei combattimenti vi sono più unità coinvolte. In tal caso le perdite dovranno essere equamente distribuite.

L'efficacia di combattimento perduta andrà in seguito ad influenzare la forza di quell'unità, diminuendone il potenziale di attacco e di difesa e sarà buona norma portare quella pedina nelle retrovie per essere riorganizzata e ripristinare la sua efficienza di combattimento.

Questa riorganizzazione (qui trattata in modo particolare) nei Wargame è spesso una costante, a volte detta fase di Riordino (Rally) o fase dei Rimpiazzi (Replacements). Il concetto di base è il medesimo.

Un particolare unico di Galicia 1914 è la presenza di alcune unità di ripiego (unità di Riciamati e poco addestrate, Marsch brigaden e Landsturm) dette unità Ersatz. Queste pedine rischiano eliminazioni precoci, prima di perdere ancora lo Step, e non possono essere riorganizzate. La loro sorte è segnata, come la storia ci ha raccontato.

Conclusione

L'idea di partenza era quella che i Newbies imparassero un sistema semplice di gioco, dotato di buoni fondamenti storici e che soprattutto potessero orientarsi tra i concetti base comuni a tutti i giochi (ZOC, CRT ecc.). Non sono sicuro di essere riuscito nell'impresa, ma Galicia 1914 era adattissimo allo scopo prefisso. Soprattutto considerando un accorato invito per gli amanti delle simulazioni storico militari in genere: non imparate a giocare la Grande Guerra con i giochi di Raicer. Sono agili e divertenti ma non hanno nulla a che vedere con la storia.

Diamo atto del suo pentimento sulla via di Damasco (citazione dal battle book di Galicia Clash of Arms II con la preghiera di smettere la pessima usanza di alternare un improbabile Galicia al corretto Galicia, almeno questo dai): **"Unlike other battles in the CoG series, in Galicia railroads are used to trace supply."** ... ma va?

Grazie del bel regalo, Ted!



Raicer's State of the Art

"At the end of Turn 10, before determining victory, roll a single die if Przemysl is besieged (regardless of the presence of Austrian troops in the fort). On a die roll of 6, the fort surrenders and is counted as a Russian VP."

Commento: **"Historically the fortress complex at Przemysl was besieged in late September, and held out long enough to be briefly liberated by an Austro-German counteroffensive on October 11. A month later it was besieged again, finally surrendering to the Russians on March 22, 1915. I've chosen to give the Russian player the small possibility of an early surrender if he places the fortress under siege."**

Ovvero dove la storia è dura maestra di vita e noiosa da giocare in simulazione ... mettiamoci un po' di "culo" a ravvivare i fuochi.



Via tutti ! Hanno tirato un 6 !

Ergo, se volete istruire i neofiti al gioco, andate su www.consimgames.com e prendete Battle for Galicia, 1914 di Michael Resch e dimenticatevi di tutti i Giganti che fanno Clash, non cedete alle Grandi Illusioni e non percorrete disagiati Sentieri di Gloria.



L'antenato della rappresentazione del terreno è Alexander von Humboldt, un geografo tedesco (vedi foto). I suoi lavori risalgono al 19° secolo e sono seguiti dai geografi anche attualmente. Il termine Modello Numerico del Terreno (MNT) invece è da attribuire a due ingegneri americani, Miller e La Flamme nel 1958. Stabilivano che: "Il modello numerico del terreno (MNT) è semplicemente una rappresentazione statistica della superficie continua del suolo, scelti un gran numero di punti, e avendo note le X, Y e Z, in un sistema di coordinate arbitrarie." I lavori di Miller e La Flamme erano soprattutto dediti all'utilizzo di sezioni per definire il terreno. Da allora altre definizioni sono state create per descrivere i modelli numerici dell'elevazione e lo stesso modello numerico del terreno.



La cartografia assistita dai computer trae origini nel 1959, grazie ad un ricercatore dell'Università di Washington, Waldo Tobler.

Lui pubblicò un articolo dal titolo: " Automation and Cartography ". I computers hanno donato la velocità alla cartografia .. negli anni '40 ci volevano 5 anni per approntare una mappa da 7 pollici e mezzo, oggi ne bastano 2.

L'avvento dei sistemi di traguardo tramite satellite (GPS) hanno fatto il passo successivo. Oggi è possibile sapere la longitudine, la latitudine e l'elevazione con un errore di 10 mm. La nuova tecnologia ci permette di posizionare gli oggetti con nuovi livelli di precisione. Ad esempio, le isole del Pacifico, che non sono visibili dai continenti, potevano essere localizzate solo grazie a calcoli astronomici. Con il GPS si sono scoperti errori anche di 10 Km !

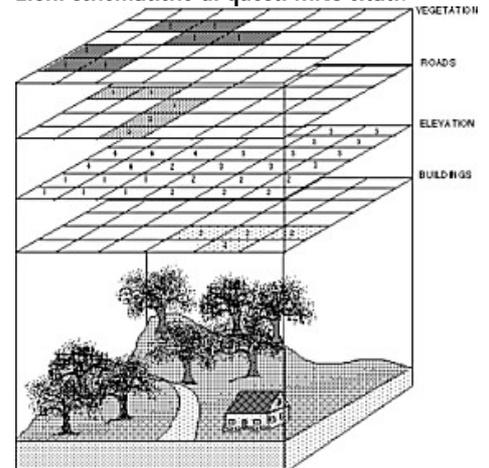
Cosa s'intende per terreno ?

Il terreno è lo spazio della terra considerato dal punto di vista della sua natura, della sua struttura e del suo rilievo. È la superficie solida di tutta la terra o di parte di essa. I Modelli Numerici del Terreno (MNT) sono concetti più complessi che non trattano solamente delle elevazioni ma anche di altri elementi geografici e di altre caratteristiche naturali quali i fiumi, le creste ecc. Nel senso più stretto della sua accezione un MNT rappresenta solamente il rilievo del terreno. Nella sua accezione più generale invece, un MNT contiene dati di planimetria e di rilievo.

I Modelli Numerici di Superficie (MNS) sono invece griglie regolari che in tutti i punti hanno un'elevazione. Sono generalmente usati per i contesti urbani e tengono conto anche delle strutture artificiali (edifici, strade, alberi, ponti ecc.).

Questi ultimi sono ovviamente i più utilizzati nella moderna topografia militare per rappresentare territori sui quali progettare operazioni. Le Tabelle degli effetti del terreno

(TEC) sono semplicemente delle rappresentazioni schematiche di questi MNS citati.



Il problema connesso con le simulazioni militari non in ambiente tridimensionale (computer) è senza dubbio quello di trasferire gli MNS su una superficie piatta bidimensionale (la mappa). Il più noto di questi problemi rappresenta ciò che si definisce Linea di Avvistamento (LOS o Line of Sight). Tutti hanno sperimentato quanto sia difficile a volte rappresentare con esattezza se un bersaglio sia visibile o meno, data una serie di ostacoli interposti.

Cartografia e guerre

Durante i secoli i comandi militari impararono a far sempre più uso di carte e mappe che rappresentavano il terreno delle operazioni. Tuttavia il loro utilizzo era soprattutto cognitivo e statico (ovvero serviva a conoscere il terreno in cui si operava e a riconoscere i punti in cui si sarebbero trovate le unità in campagna).

La rappresentazione classica e schematica di queste necessità era la **GRIGLIA QUADRATA**.

Ogni mappa era ripartita a quadrati o rettangoli, seguendo le coordinate di latitudine e longitudine, ogni area ricavata era contrassegnata da un codice numerico e quello fungeva da riferimento per ordini e piani operativi. Nei secoli più antichi, invero, i riferimenti erano soltanto nominali (città, fiumi, strade, ponti e montagne) e di conseguenza ordini e piani avevano ampi margini d'errore causati dalle diverse interpretazioni. L'uso di riferimenti geografici, invece che di codici d'area numerici, per altro, facilitava la rappresentazione del movimento, che era calcolato in tempo necessario per andare dalla località x .. alla località y.

Questo tipo di rappresentazione arcaica è tuttora vivibile giocando a Vol de l'Aigle dove ci si muove (con i counters delle unità e dei Leaders - vedi immagine sotto) su reali mappe d'epoca e dove la confusione regna sovrana, come avveniva storicamente.

| | | |
|---|--|--|
|  Masséna |  Bagration |  Blücher |
| Cinquième c (1807) Quatrième c (1809) | Avang-Garde | |
| Stratégique 1-4 div : 0 dé >6 div : -1 dé | Stratégique 1-4 div : 0 dé >4 div : -1 dé | Stratégique 1-4 div : 0 dé >4 div : -1 dé |
| Tactique +1 dé | Tactique +1 dé | Tactique +1 dé |
| 1807-1809 | 1807-Friedland | 1806 |

Modelli geometrici e Kriegspiel

Tecnicamente la simulazione del movimento su una mappa fu subito pensata "a caselle" e la grafica iniziale fu traslata pari pari dalla simbologia militare, che divideva in aree regolari la superficie piana. Diversamente dal wargame con miniature, dove la superficie su cui giocare poteva essere anche continua, nel wargame da tavolo Charles Roberts adottò la Griglia a Quadrati. Jim Dunnigan ci ha detto che il primo gioco di C. Roberts risale al 1953 e si chiamava Tactics. In realtà, nel 1941, una casa editrice svedese aveva stampato Manover, un generico gioco di guerra a mappa con quadrati. Charles Roberts dava alle stampe la nuova versione del suo gioco (ora Tactics II) nel 1958 ed iniziava l'era dei Wargames.



Altro gioco di Charles Roberts, Gettysburg (1958) era basilariamente un gioco di miniature senza soldatini e fatto su una mappa a griglia quadrata. Per muovere le pedine (ma anche per sparare) si usava una specie di

righello detto Range Card e le unità potevano ruotare su se stesse prima di usare la riga. Roberts rifece il gioco nel 1961 con una strana mappa ad esagoni regolari ma, sebbene fosse presto esaurito, non era ancora convinto del cambio di modello di superficie e, nel 1964, lo rifece a quadrati di nuovo.



Va detto che il 1961 fu probabilmente il vero anno d'inizio dell'hobby del Wargaming, in quanto tutto coincise con il centenario dello scoppio della Guerra Civile americana. Roberts e pochi altri designers colsero la palla al balzo delle celebrazioni per far uscire alcuni giochi a tema (oltre alla recente nata Avalon Hill, entrarono in campo gli oldies del gioco, Perker Brothers e Milton & Bradley); Campaign!: The American Go Game, Civil War Game 1863, Battle of Atlanta-- War Centennial Game e Battle-Cry furono alcuni dei titoli prodotti. (Nello schizzo qui sopra un curioso 1863 della Parkers and Bros. con una griglia ottenuta sovrapponendo una classica scacchiera a caselle bianche e nere). Charles Roberts quindi non era stato il solo a produrre i primi Wargames, ma fu quello che rimase nel ricordo della storia dell'hobby. La leggenda narra che la prima mappa non a quadrati uscisse proprio in quel fatidico 1961 sotto il nome di Chancellorsville, fatto da Roberts dopo aver "copiato" l'idea da un prototipo della Rand Games.

In realtà la prima mappa a **GRIGLIA ESAGONALE** fu probabilmente la seconda edizione di Gettysburg, quella che non soddisfece Roberts. In seguito quel tipo di presentazione grafica divenne uno standard e per qualche anno le regole stampate dalla Avalon Hill parlarono di quadrati riferendosi in realtà ad esagoni.

L'avvento degli esagoni

Il problema di ricoprire una superficie piana usando un solo tipo di tessera (vale anche per le piastrelle dei pavimenti), senza lasciarne scoperta alcuna parte è stato sempre oggetto di studio da parte sia di artisti sia di matematici. All'inizio si trattò soltanto di una questione di arredo architettonico, poi ci si accorse che il problema conteneva profonde implicazioni matematiche. Si può dire però che solo in questi ultimi decenni questa branca della geometria ha raggiunto il suo culmine con la teorizzazione e la classificazione pressochè completa di tutta la materia divenuta ormai sterminata. Una tassellatura piana o a rete è dunque, in senso matematico,

un aggregato di poligoni, combacianti a due a due, che ricoprono tutto il piano infinito una sola volta, in modo che ogni lato di ciascun poligono appartenga anche ad un altro, e a un solo altro poligono.

Le mappe, come una comune pavimentazione di una sala, con tessere quadrate o esagonali, è un esempio di porzione finita di una tassellatura piana. Le tassellature fondamentali sono quelle costituite da un solo tipo di poligono, per di più regolare: si può dimostrare che di tali reti ne possono esistere soltanto tre, quelle formate da triangoli, quadrati o esagoni.

Si ammettono anche tassellature formate da due tipi di poligoni regolari, come per esempio quella di quadrati e di ottagoni e quella di triangoli e dodecagoni, il loro numero cresce sensibilmente. È notevole che i cinque poligoni regolari nominati restino i soli con cui si possono formare reti piane. Fu l'italiana IT (International Team) a fantasticare su una tassellatura mista di quadri e ottagoni, ma non fu idea brillante.



L'**ottagono** pareva prestarsi in modo perfetto alla simulazione della Manovra in formazione (particolare aspetto del movimento che cambiava assetto tattico alle unità schierate senza che necessariamente avanzassero o retrocedessero). Il poligono riassume gli otto comandi tattici militari di direzione (fronte, fronte a destra e a sinistra, fianco destro, fianco sinistro), dietrofront, a destra indietro e a sinistra indietro). Erano perfetti ma non riuscivano da soli a ricoprire una superficie piana e dovevano intercalare dei quadrati (ciò fu la causa del precoce abbandono). Se possiamo dare atto della fantasia dei designers IT, dobbiamo anche sottolineare che la nostra ditta fu la prima a intuire che epoche storiche diverse potessero avere diverse interpretazioni della copertura della superficie di gioco, in modo da essere più aderenti alla simulazione del movimento tipico dell'epoca.

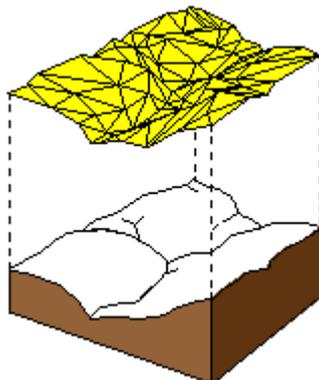
Scartato quindi il triangolo, impossibile da gestire con le pedine, come alternativa al quadrato rimase soltanto l'**esagono regolare**, il poligono con il maggior numero di lati in grado di coprire totalmente un piano. Quel maggior numero di lati fu la sua fortuna.

Il vantaggio delle griglie esagonali era il seguente: **in esse la distanza tra il centro di ciascuna tessera o cella ed il centro di tutte le sei celle adiacenti rimane costante.**

Nelle griglie quadrate invece la distanza dal centro di ogni quadrato (che indichiamo di lunghezza x) al centro delle quattro celle adiacenti e diagonali è maggiore della distanza dal centro delle altre quattro celle cardinali adiacenti ($x\sqrt{2}$ invece di x). Per altro un vantaggio delle griglie quadrate era che (se si consideravano le diagonali), un quadrato aveva OTTO celle adiacenti contro le SEI dell'esagono. L'altro **vantaggio dei quadrati era che il movimento verso i 4 punti cardinali era completamente garantito**, mentre il movimento a partire da un Esagono riusciva perfetto solo con 2 dei quattro punti cardinali (ad esempio: se i lati erano orientati a nord - e a sud sotto - a est ed ovest aveva vertici, costringendo a muovere per nordest, sudest, nordovest e sudovest soltanto).

Il problema dei modelli verticali

La partitura dello spazio 2D con poligoni regolari (triangoli equilateri o esagoni) si definisce anche come **Mosaico**. Un'altra rappresentazione spaziale può essere prodotta utilizzando invece triangoli irregolari, in tal caso avremo un TIN o Triangulated Irregular Network. Quest'ultima struttura sta diventando di moda. Nel 1975, tale Mark annunciava che i TIN erano più aderenti alla geometria del terreno, più precisi ed in grado di utilizzare spazi minori di qualsiasi altra struttura usata in topografia. Nel 1980, McCullagh e Ross dimostrarono che i TIN potevano essere generati a partire da singoli punti, in modo estremamente più rapido di tutte le restanti strutture atte a modellare il terreno. Infatti poiché è più semplice aggiungere, togliere o spostare punti i TIM hanno ormai preso il sopravvento nel disegno computerizzato, soprattutto nella creazione di mappe catastali, mappe del genio e analisi dei terreni.



Dato che i punti in rilievo sul terreno sono i più importanti da analizzare, come le vette delle montagne, i fondovalle, le depressioni, i punti di passo (selle montane) e i punti di cambio di dislivello, si passò dalle semplici coordinate X - Y alla graduale introduzione della coordinata spaziale Z (elevazioni), con l'interpolazione dei punti intermedi a partire da quelli più importanti. La maniera più semplice per arrivare al modello delle inter-

polazioni era quella di dare per scontato che i punti importanti fossero sulla stessa superficie piana: il principio base dei TIN. Le coordinate tridimensionali allora formeranno una **GRIGLIA DI TRIANGOLI IRREGOLARI** la quale andrà a rappresentare l'intera superficie.

Per consentire la migliore triangolazione possibile si usano due approcci: il primo è un metodo iterativo che parte da una triangolazione iniziale e che si sviluppa a cascata, affinandosi man mano che il disegno incontra i cosiddetti criteri di Delaunay (sono algoritmi per l'aggiunta di tetraedri); il secondo approccio è globale, ossia calcola (il computer ovvio) tutte le migliori triangolazioni nello stesso momento.

Abbiamo già detto come sia impossibile disegnare mappe a triangoli (a meno che anche le pedine non siano triangolari) o a meno di qualche esperimento (poco gradevole alla vista) come i disegni di Dave Schroeder, dove ogni esagono era formato di sei triangoli regolari con terreni diversi.



Tuttavia le triangolazioni operate tramite TIM consentono di simulare meglio i terreni con forti dislivelli (valli e montagne) assemblando assieme i diversi triangoli in **GRIGLIE AD AREA**.

Come s'è visto tutte le rappresentazioni grafiche della superficie (che andranno a regolare il movimento delle pedine sulle mappe, presentano aspetti peculiari ma pari dignità.

Parliamo di wargames

Qui è necessario fare una doverosa premessa, anzi più d'una. Parleremo in effetti di giochi ... particolari. Allo scrivente infatti non interessa disquisire soltanto della cosiddetta giocabilità o fluidità di un sistema di regole applicato alla grafica (ovvio che se il gioco non è anche divertente non è più tale, ma diventa solo un'analisi accademica).

Il Wargame da tavolo, a differenza del Wargame a miniature (detto tridimensionale), deve soprattutto essere un'analisi storica applicata con metodo immediato, comprensibile e, perché no, divertente (ludico). Dirò più tardi dei limiti storici delle miniature ... arrabiatevi dopo, grazie!

Seconda premessa. Vi ricordate la polemica di tempo addietro tra i cultori della musica classica e il rock? Vi viene a mente chi, con una certa puzza sotto il naso, definiva la musica classica come vera musica (seria) e il resto era solo rumore organizzato?

Ecco anche tra gli appassionati di Wargame da tavolo ci sono i cultori della "musica classica", quelli che ritengono "serio" e qualifi-

cante giocare SOLO su mappe esagonali, senza spiegare poi il perché, a parte citare una generica miglior simulazione dell'ambito spazio-movimento. Sono brave persone che amano spesso l'azione piuttosto che l'analisi, ottimi giocatori incuriositi ed estasiati dalle quantità (in spazi, mappe e pedine) e che (talora, ma non sempre) scambiano la complessità del dettaglio per la qualità, inconsci miniaturisti. Avete presente quando il bimbo rifiuta il latte della scodella perché da quando è nato è stato abituato al biberon? Stesse reazioni. Ma signori il latte è sempre quello, e se è buono che importa come lo si beve, o no?

Finisco il pistolotto concludendo che, come esiste la buona musica e la cattiva musica, a mio modo di vedere esistono le buone simulazioni e i Turkeys. E le buone non sono necessariamente tutte a mappe esagonali.

L'esagono simula meglio il movimento?

Esattamente l'esagono simula meglio le distanze dei quadrati, ma la simulazione del movimento rimane una questione di Scala di gioco (durata della simulazione temporale dei turni e tipi di unità che si spostano).

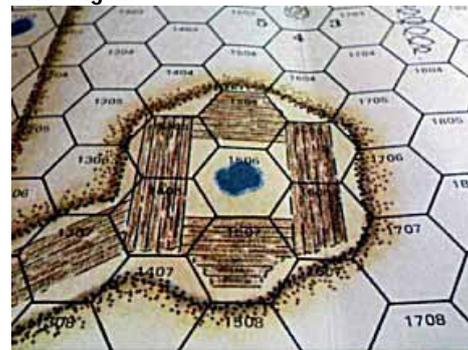
Naturalmente il movimento può anche essere simulato in maniera diversa prendendo in esame altre variabili come: i diversi periodi storici, il tipo di conflitto, il tipo di terreno ecc. Cercherò di chiarire, passo dopo passo, ognuna di queste varianti, se posso.

Il tutto ovviamente non è da prendere come lezione accademica, ma rimane strettamente opinione personale, come dicono in USA, è IMO.

Ora entriamo nel dettaglio.

Scale di gioco

Evito di affrontare il tema delle simulazioni per **singolo soldato**, evento di utilizzo prettamente militare ed addestrativo, ma scarsamente giocato sui tavoli, se non in solitario. Il sistema ha avuto anche esempi interessanti nella storia del gaming (es. Trenchfoot, nell'immagine) e si è sempre giovato dell'esagono.

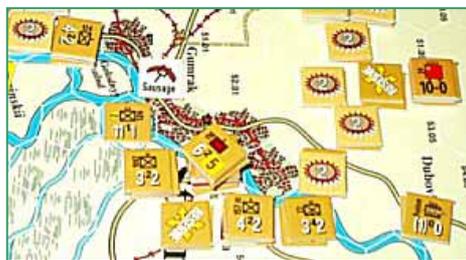


Scale Tattiche: le unità vanno da veicoli individuali e singoli uomini fino a plotoni o compagnie, e sono valutate in base al tipo e gittata delle armi individuali. La simulazione quasi sempre copre una singola battaglia o

parte di una grande battaglia. Sono assimilabili alle scale tattiche terrestri anche molti giochi navali e di combattimento aereo (della Grande Guerra). Questi giochi, di notevole successo, come nel Wargame a Miniature, simulano spesso più i manuali di addestramento dei vari eserciti, che quanto avveniva in realtà. Io li considero Wargames tridimensionali senza la spesa dei soldatini. La loro anima è la focalizzazione del dettaglio, che genera un potenziamento dell'elemento casualità piuttosto di (come si crede) un abbattimento del fattore "c". L'impatto del random, infatti, che è direttamente proporzionale, statisticamente, al numero di tabelle e di tiri di dadi da eseguire, anche se un tiro casuale su una variabile unica può essere molto più devastante, se uno gioca per vincere. Per questi giochi vanno benissimo le griglie esagonali, anche se lo sviluppo delle regole della LOS potrebbero giovare della triangolazione irregolare (TIM).



Scale Operazionali — le unità vanno tipicamente da battaglioni a divisioni e sono valutate in base alla loro forza. Di solito coprono singole battaglie o una singola Campagna militare. Sono i giochi più diffusi ed in qualche modo i più veri Wargame da tavolo. All'interno di essi si possono differenziare le variabili citate sopra (es. era storica) ed in genere si avvalgono di ogni possibile scelta grafica, purché motivata ed intelligente. Sono sistemi aperti ad ogni tipo di fantasia ed



anche a rappresentazioni miste (non ricordo esattamente quale gioco, era sulla Prima Guerra Mondiale, simulava il movimento ad aree (macro-hex) o da città a città, quando si era nelle retrovie, mentre passava agli esagoni quando si operava in presenza del nemico). Alcuni di questi giochi trovano anche la definizione di **sistemi gran-tattici** perché dotati di scala inferiore (battaglioni e compagnie) e, in qualche caso, notevole dettaglio. In realtà questi ultimi sono sistemi operazionali incasinati, alcuni dotati di grande fascino. Molti giochi di scala gran-tattica sono invece discretamente semplici, talvolta

disegnati da ottime basi storiche e bibliografiche e non sempre necessariamente con mappe esagonali (nella foto l'ottimo Not War but Murder di Michael Rinella).



Scale Strategiche — le unità militari sono tipicamente divisioni, Corpi d'Armata o eserciti e sono valutati in base alla forza militare ed economico-politica. A questo livello di scala la produzione economica e la diplomazia sono significative. La simulazione tipicamente coinvolge tutte le branche dell'esercito e spesso l'intera forza delle nazioni coinvolte (con unità terrestri, navali ed aeree) e copre intere guerre o lunghe campagne militari, nonché l'intera storia dell'Umanità.

Questi sono i giochi in cui l'esagono diventa ininfluente ai fini della simulazione del movimento e che spesso si avvalgono di superfici a zone (aree) o a tappe (point-to-point o P2P). Nei sistemi in cui è anche importante l'elemento strettamente militare e che assumono tali scale per la vastità del territorio da simulare (es. la Russia) l'esagono rappresenta ancora una prima scelta. Nei giochi in cui si preferisce analizzare le componenti economiche, politiche e diplomatiche, spesso si gioca ad aree d'influenza.

Aarrgh ! .. Le carte

Facciamo subito chiarezza. I sistemi di gioco che utilizzano le carte per guidare la simulazione, anche se tentano di mascherare l'aspetto ludico forzando la storia con mazzi diversificati secondo i diversi periodi, i **CARD DRIVEN GAMES (CDG)** insomma ... sono troppo aleatori per essere simulazioni. Li potete considerare come giochi divertenti a sfondo storico, così come un agente immobiliare troverebbe storico il Monopoli. Si sta in compagnia, ci si diverte e a volte s'impara anche qualcosa. Nulla più.

Va detto, ad onore del vero, che i sistemi più recenti hanno tentato di approfondire la tensione storica, diminuendo la casualità della mano di carte. Ma siamo ancora lontani dai Wargames.

Per questi sistemi a doppio "deretano" (carte e dadi) bastano le mappe a tracks (caselle) come il Monopoli, a tappe (P2P), a zone ecc. Nessuno potrebbe mai pensare di utilizzare esagoni per tradurre in movimento eventi casuali e fortunati. Nemmeno Raicer. Diversamente la rappresentazione del movimento attraverso momenti casuali merita un approfondimento maggiore.

Certo non bisognerebbe arrivare agli estremi in cui un intero esercito muove a capriccio del dado, per voler simulare l'incertezza dei comandi (eppure accade in Clash of Giants I). Tuttavia la possibilità che eventi esterni, settoriali e casuali interferiscono con la capacità di spostarsi della truppa non è da eliminare del tutto. L'escamotage delle carte di Mark Herman, all'interno del solido Habit of Victory di Kevin Zucker, sembra effettivamente rendere più fluido il gioco (ricordo che una delle basi dei sistemi zuckeriani è il calcolo del Logorio da marcia) e sembra dare una certa "rigiocabilità" a simulazioni storiche talora troppo sovrapponibili e quindi noiose.

MARCH 3/4 (6)

18. Feint

Recipient* may enter an EZOC and stay "in contact" - it does not attack during the Friendly Combat Phase. (Exception to: Standard ¶122)

*No event if played as OPINT



| | SP | 2-5 | 6-9 | 10-14 | 15-24 | 25+ |
|-----------|----|-----|-----|-------|-------|-----|
| 5+ cards | 0 | 0+ | 0+ | 1+ | 3+ | |
| 1-4 cards | 0+ | 0+ | 1+ | 2+ | 4+ | |
| 0 cards | 1+ | 1+ | 1+ | 3+ | 5+ | |

The Habit of Victory
24
© 2007, OSG

Questa tipologia di **CARTE TATTICHE**, un semplice mezzo grafico per proporre eventi che stanno sui counters in modo più leggibile (Le Grand Empire) o per fornire estemporanee varianti tattiche senza ricorrere a dadi e tabelle, sono del tutto accettabili.

Riassumendo

| | |
|--------------------|------------------------|
| Scala Tattica | movimento su esagoni |
| Scala Operazionale | soluzioni varie |
| Scala Strategica | movimento zone o tappe |

Movimento ed epoche storiche

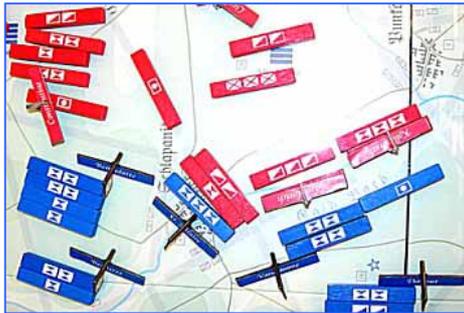
Bisogna qui premettere una distinzione tra movimenti strategici (a lunga percorrenza) e tattici (Manovre). Per i secondi, non potendo disporre degli ottagonali, gli esagoni sono ottimali. Soltanto con gli esagoni, infatti, si riesce a simulare uno dei cardini della capacità di manovra di un esercito, il suo mettersi alla fronte o "facing" all'inglese.

Per tutte le epoche e le scale in cui sono previste manovre sul campo di battaglia non si può rinunciare all'esagono. In particolare questo vale per tutte le epoche storiche in cui si simula l'impiego della cavalleria (almeno sino al momento in cui non si arriva a brigate, divisioni e corpi di cavalleria).

Fino alla Grande Guerra, quindi, l'esagono resta la prima scelta, a meno che non si voglia rinunciare alla simulazione del movimento tattico e optare soltanto per gli spo-

stamenti in mappa. In questi casi, considerata che ci si spostava quasi esclusivamente per strade, piste, ponti ecc. si possono anche utilizzare le aree o il point-to-point. Kevin Zucker quindi avrebbe potuto benissimo evitare le mappe ad esagoni nelle sue serie "Campagna", ma evidentemente il suo gusto personale lo portava verso l'esagono .. oltre che verso i fiori di Bach.

Un interessante esperimento è stato fatto da Bowen Simmons nella sua serie di giochi (annunciato un Gettysburg a legnetti per il 2009).



La mappa è ad aree, divisa in poligoni, che sono chiamati zone. I lati dei poligoni sono chiamati vie d'accesso (linee grigie), e al centro di ogni poligono si trova l'area della riserva. Il movimento strategico si fa su strada. Un pezzo che si sposta su strada può spostarsi più velocemente. Lungo una strada principale un pezzo può spostarsi di tre zone. Il movimento tattico si fa per Zone. Durante il loro movimento TATTICO, i pezzi possono tentare di spostarsi anche entro una zona occupata dal nemico; questo è considerato un attacco.

Un pezzo che all'inizio del turno si trova in riserva (e che non si sposta su strada), ha le seguenti possibilità di movimento:

- verso l'area di riserva di una zona adiacente.
- per bloccare una via d'accesso della zona che sta occupando.

Se ci pensate era esattamente quello che accadeva all'epoca e senza ricorrere ad artifici tattici come il "facing". Ovviamente qui siamo al cospetto di una simulazione non troppo complessa, mancante di tutti gli elementi tattici che piacciono ai giocatori delle guerre napoleoniche. Ma non si tratta di un gioco privo di storicità, come si capisce dallo studio bibliografico dell'autore. Ha i legnetti colorati ma è un Wargame di diritto.

Un caso a se stante: Grande Guerra

In questo periodo storico non si parla più di manovre campali, ma semplicemente di movimento strategico (ora comprendente a tutti gli effetti anche le ferrovie, già in uso dalla seconda metà del XIX secolo). La principale difficoltà del periodo 1914-1918 è la simulazione della guerra del 1915-1918. Non a caso tutti i più celebri designers si sono cimentati soprattutto a simulare l'anno 1914, dove ci si muoveva molto e dove ancora o

perava la cavalleria. Il problema qui risiede che ci troviamo di fronte non più ad una **GUERRA di MOVIMENTO**, ma ad una guerra di trincea (una **GUERRA d'ASSEDIO**). È quindi il tipo di conflitto a creare le differenze.

Se volete simulare le rapide avanzate (e ritirate) del primo mezzo anno di guerra, il ricorso alla mappa esagonale è una scelta possibile e funzionale, anche se a scala operativa era difficile trovare divisioni che non muovessero su strada o ferrovia. Le prime unità motorizzate della storia in giro a campi e boschi stridono un po'. Se volete, invece, simulare la guerra di trincea, dove il movimento d'assalto era obbligatoriamente unidirezionale (e così era il suo contrario: il ripiegamento), l'esagono può anche essere sostituito da **ZONE TATTICHE** (al tempo note come Settori e Sottosettori di fronte). Qui bisognerà fare molta attenzione alle triangolazioni in mappa per creare settori omogenei per tipo di terreno, con particolare attenzione ai dislivelli (in montagna), in modo da consentire la formazione di eventuali nuovi fronti su quelle linee che la storia (e la geografia) in pratica imponevano.

Come nella Prima Guerra Mondiale qui sarà anche il terreno ad avere un valore difensivo intrinseco, interagendo non solo con il movimento (le TEC) ma anche con gli scontri a fuoco. Possono anche coesistere rappresentazioni miste (con esagoni in pianura), ma sui terreni difficili sono meglio le zone (a meno che non si riesca a creare esagoni verticali di parete o pendio).

mero degli esagoni da percorrere (se la mappa fosse stata ad esagoni). Ma come calcolare le distanze usando strade e zone?

La seguente tabella, tratta da varie istruzioni dell'epoca, ma soprattutto da un manuale tedesco, ci viene in aiuto:

"Il passo di marcia (a piedi) dipende molto dalle condizioni climatiche e dallo stato delle strade, tuttavia il passo medio per la fanteria si aggira sulle 2 miglia e ½ all'ora (4 Km all'ora). Questo permette anche un riposo di 10 minuti ogni ora. La distanza totale da coprire dipende inoltre dalle dimensioni dell'unità: unità di grosse dimensioni arrivano a fare circa 10 miglia al giorno, mentre unità più piccole possono facilmente raddoppiare tale distanza.

Le divisioni di fanteria possono arrivare facilmente alle 20 miglia al giorno; in condizioni avverse di tempo e di strade il passo di marcia può cadere ancora sulle 10 miglia al giorno. (Nella Seconda Guerra Mondiale una divisione motorizzata poteva mantenere una media giornaliera di marcia su strada, che andava da 90 a 150 miglia; le divisioni corazzate da 60 a 90 miglia al giorno. Nelle aree vicine al fronte la media di movimento stradale scendeva a 10-15 miglia al giorno per la fanteria e a 30 miglia al giorno per unità motorizzate.)"

Ecco la tabella di marcia (le parti che interessano le unità della Grande Guerra sono nelle caselle a sfondo verde). Tra la Grande Guerra e la successiva Seconda Guerra Mondiale si possono notare differenze solo per le unità a

| 6TH CANADIAN INFANTRY BRIGADE ORDER NO.108. | | | |
|---|--|-------|------------|
| 6/9/1916. | | | |
| (Ref. Map 1/100,000 - LENS.) | | | |
| 1. | The 6th Canadian Infantry Brigade Group will move tomorrow to the BRICKFIELDS at 9.00 a.m., maintaining 500 yards between Units. | | |
| 2. | Route: WARLOY - SENLIS. | | |
| 3. | Units will march complete with their own Transport. | | |
| 4. | Starting Point will be 500 yards East of VADENCOURT, on main CONTAY-WARLOY Road, and Units will arrange to leave their billets so as to pass Starting Point as follows:- | | |
| | Brigade Headquarters |) | |
| | Bde. Machine Gun Coy. |) | 9.00 a.m. |
| | Bde. Trench Mortar Bty.) | | |
| | 27th Battalion | - - - | 9.10 a.m. |
| | 28th Battalion | - - - | 9.22 a.m. |
| | 29th Battalion | - - - | 9.34 a.m. |
| | 31st Battalion | - - - | 9.46 a.m. |
| | 7 Coy. Divl. Train | - - - | 10.08 a.m. |
| | 6th Field Ambulance | - - - | 10.18 a.m. |
| | 6th Field Coy. C.E. | - - - | 10.28 a.m. |
| | (6th Field Coy. will march to SENLIS only.) | | |

Dal documento qui sopra si vede come muovevano le unità della Grande Guerra: su strada o treno, talora su propri autocarri. Le partenze erano scaglionate in modo da evitare ingorghi stradali. In una simulazione ad AREE si potrà quindi muovere lungo la rete stradale, facendo attenzione più agli ammassamenti di truppa (Stacking) che al nu-

motore, ma per il resto la tabella è sovrapponibile.

| Velocità di marcia media (miglia per ora) | | |
|---|--------|-------|
| Unità | Giorno | Notte |
| Div.fanteria | 3 | 3 |
| Div. Motorizzata | 16 | 10 |
| Div. Corazzata | 12 | 7 |

| Velocità media di colonne di marcia (migliaia per ora) | |
|--|----|
| Unità | |
| Div. fanteria (marce lunghe) | 3 |
| Div. fanteria (marce corte) | 4 |
| Truppe a cavallo | 6 |
| Ciclisti | 8 |
| Motocicli e auto | 22 |
| Camion | 22 |
| Camion con traini | 16 |
| veicoli Half-Track | 16 |
| Tanks | 12 |

Basterà quindi calcolare punti equidistanti dei vari settori e trasformare le distanze medie in punti movimento. Per concludere diciamo anche che alcuni episodi della guerra (Brussilov 1916, Caporetto e le offensive in Francia del 1918) furono in effetti battaglie di movimento, per cui l'uso dell'esagono è del tutto plausibile.

Per tutti i periodi successivi alla Grande Guerra, l'avvento delle motorizzazioni, l'ampiamiento delle reti stradali ecc. sono condizioni tali da giustificare del tutto il ricorso alle superfici esagonali, limitando particolari rappresentazioni a conflitti localizzati molto peculiari come le battaglie combattute all'interno dei centri abitati, dove il modello della Guerra d'Assedio può essere ancora funzionale (come a Stalingrado).



Riassumendo le scelte.

| Per periodo storico Scale operazionali e gran tattiche | |
|---|---------|
| antico | esagoni |
| medievale | esagoni |
| moderno del carro | esagoni |
| moderno della ferrovia | esagoni |
| Grande guerra - 1914 | esagoni |
| Grande guerra - trincee | zone |
| Motorizzato (WW2) | esagoni |
| Contemporaneo | esagoni |

Storia militare della marcia a piedi

Gli antichi Romani marciavano a passi di 75 cm (passo = step o schritt in tedesco) facendo circa 100 passi al minuto (75 m) vale a dire 4,5 Km all'ora. Ai tempi della Rivoluzione americana, l'armata britannica marciava meno veloce (60 passi al minuto). Fu il Barone Von Steuben, direttore dell'addestramento per l'armata continentale, ad incrementare il passo dei posati britannici portandolo a 75 al minuto (con passi da 61 cm

però). Il passo veloce allora fu deciso per 120 al minuto. Nel 1813 il numero dei passi prescritto era di 76 (e 90 il veloce). La fanteria francese marciava a circa 4,8 Km all'ora, ma nelle marce forzate Napoleone faceva fare loro anche cadenze doppie o triple.

Gli inglesi aumentarono il passo a 71 cm nel 1825 portando la marcia normale a 90 passi al minuto. Nel 1867 Upton, nel suo nuovo manuale, aumentava ancora il passo a 91 cm portando la cadenza a 165-180 al minuto, utile per scappare dalle lance dei negri Zulu. La fanteria italiana del 1913 marciava a 4 Km all'ora, mentre i Bersaglieri si muovevano a 5 Km all'ora, raggiungendo anche il passo di 7 Km all'ora.

Tutte queste variazioni furono giustificate ovviamente dall'evoluzione dell'addestramento e dall'avvento di nuovi armamenti.



I Records

La marcia più rapida è considerata quella della British Light Brigade in Spagna nel 1809, quando i suoi soldati furono comandati di accorrere in aiuto di Wellington, e durò 26 ore per un totale di 67 Km.

Tuttavia il record (napoleonico) dello stress da tappe forzate spetterebbe alla 32e demi-brigade di Masséna che nel 1797 percorse 93 Km in 6 giorni, tre dei quali passati combattendo tra Rivoli e Mantova.

In Sicilia (1943) un battaglione americano percorse 87 Km in 33 ore, mentre nel 1818 una batteria di artiglieria inglese percorse 155 Km in 36 ore.



Per quanto riguarda il movimento delle Grandi unità ricordo che nel 1805 un corpo d'armata francese, chiamato ad Austerlitz, percorse 112 Km in poco più di 48 ore. Annibale marciò dalla Spagna all'Italia attraverso le Alpi percorrendo circa 1550 Km con 90000 fanti, 12000 cavalieri e 37 elefanti; arrivò in Italia con 20000 fanti, 6000 cavalieri e ... forse ... qualche elefante. Stonewall Jackson, durante la Valley Campaign del 1862, marciò combattendo per

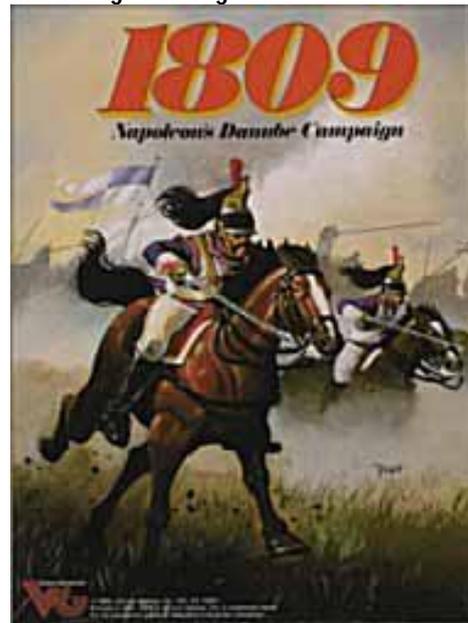
1085 Km, con una media di circa 22 Km e mezzo al giorno. Ma naturalmente il record assoluto spetta alla Lunga Marcia di Mao Tse Dong che tra il 1934 ed il 1935 percorse 9660 Km in 268 giorni; partirono in 90000 ma ne arrivarono solo 22000.



Un gioco tutto movimento

1809 Napoleon's Danube Campaign (Victory Games) di Kevin Zucker è il gioco che assolutamente più di altri evidenzia l'importanza del movimento strategico. Qui il giocatore francese vince se riesce a spostare le proprie truppe in fretta, evitando eccessive perdite da Logorio di marcia.

Ogni Game Turn rappresenta due giorni di campagna e si gioca su mappa esagonale con hex di 3500 m (side by side). La campagna, durissima parte dalle battaglie di Abensberg ed Eckmühl sino a giungere ad Aspern ed alla battaglia di Wagram.



- 28 pagine di regole
- due display Organizzativi
- 16 pagine di tabelle
- due mappe (32"x22")
- 260 counters



**Le Vol de l'Aigle non è solo un gioco
... è un'emozione !**

di Mauro Bornioli (Chabert)

Nel leggere i libri nei quali vengono descritte le campagne militari napoleoniche mi sono sempre chiesto quali sensazioni e stati d'animo provassero chi vi partecipava e come fosse possibile per un comandante d'armata poter gestire e coordinare il movimento di 100 / 150 mila uomini; o quali delle unità numericamente importanti rimanessero fuori dai giochi nei momenti cruciali, eclatante l'esempio di Grouchy e dei suoi 33.000 soldati mancati all'appuntamento di Waterloo.

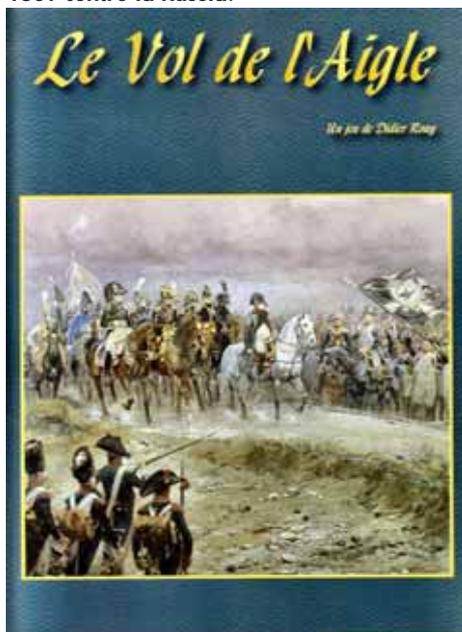
E mentalmente cercavo di immedesimarmi nei panni di un comandante d'armata o di corpo e di come mi sarei comportato o di come avrei reagito davanti a certe situazioni.

Il gioco Le Vol de l'Aigle, prodotto da Didier Rouy nel 2005 per la ditta Pratz Editions da lui stesso diretta, permette di immergersi nell'epopea militare Napoleonica e ricrea tutti gli aspetti sopradescritti. Di recente è stato pubblicato il secondo volume che arricchisce ulteriormente i concetti di base per affrontare le campagne più lunghe del periodo (lo sto aspettando con ansia).

La scatola si presenta con un bel dipinto di Detaille in copertina rappresentante Napoleone a cavallo che passa in rassegna le truppe dopo la vittoriosa battaglia di Jena.

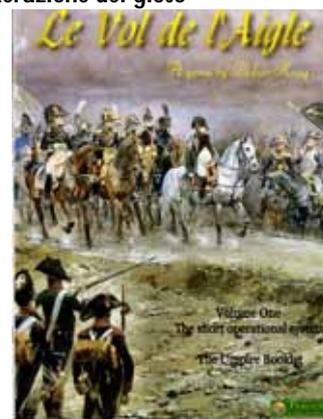
All'interno si trovano un Regolamento, tre mappe d'epoca in bianco e nero in formato A4 una per ogni campagna, 15 fogli di pedine rappresentanti i comandanti fino a livello di corpo con tanto di ritratto a colori, un valore tattico e uno strategico, le unità militari a livello di divisione con i valori di effettivi, morale ed esperienza e 12 schede di aiuto per i giocatori.

Il gioco necessita di un arbitro e di minimo 2 giocatori, fino ad un numero pari ai comandanti di corpo presenti nella campagna presa in esame; è una via di mezzo tra un gestionale, un wargame e un gioco di ruolo; e si presta al gioco in postale (internet). I turni sono giornalieri, le campagne prese in esame, in ordine di difficoltà, sono quella del 1806 contro la Prussia, le fasi iniziali della campagna contro l'Austria del 1809 e del 1807 contro la Russia.



La figura dell'arbitro è fondamentale ed è quella che va incontro alle maggiori difficoltà in quanto deve gestire la messaggistica tra i vari comandanti e i movimenti di tutte le unità militari sulla mappa. Fare l'arbitro non è semplicissimo, e, come in un gioco di ruolo, bisogna avere il giusto equilibrio per giudicare le varie situazioni che si possono presentare, quindi deve essere ben motivato

e dedicare parecchio del suo prezioso tempo all'interazione del gioco



Al momento è in corso una partita sulla campagna del 1806 con 11 giocatori partecipanti e l'arbitro.

Non posso dire molto di più in quanto dopo un'accesa discussione si è deciso di optare per una partita All Blind, infatti il sistema permette di essere affrontato in due modi: all blind or all public.

I due sistemi sono davvero molto diversi tra loro e implicano un approccio diverso al gioco.

Nel metodo All Blind non conosco i giocatori nemici e amici (buio a mezzogiorno!) e mi ritrovo a dover eseguire gli ordini (o a darli) senza nessuna certezza di quanto mi accada intorno (ritengo che nella realtà fosse proprio così).

Nel metodo All Public conosco i giocatori alleati e discuto con loro (via sms, tel, email, ecc) della strategia da adottare o delle situazioni che vengono a crearsi durante il corso della partita, rendendo la partita più briosa... ma meno nebbiosa.

Nel prossimo numero di Noturkeys Vi dettigheremo dell'andamento della partita.

| | | | |
|----------------|----------|-------|--|
| I : Bernadotte | | Moral | |
| 1 div: Dupont | | 35 | |
| | | +1 | |
| 1806 | Effectif | 7 | |
| III : Davout | | Moral | |
| 1 div: Morand | | 35 | |
| | | +1 | |
| 1806 | Effectif | 10 | |

All'inizio della partita tutti i comandanti della fazione possono partecipare alla pianificazione della strategia da adottare, anche se sarà il comandante d'armata a scegliere quella che riterrà migliore assumendosi tutte le responsabilità del ruolo.

Nel corso della partita i comandanti di corpo comunicano al comandante d'armata tramite l'arbitro, che calcolerà i tempi di arrivo dei

messaggi (come nelle Civil War Brigade Series della The Gamers per intenderci), eventuali avvistamenti di unità nemiche e loro consistenza, e possono anche prendere iniziative a loro rischio e pericolo.

I comandanti d'armata in base alle informazioni ricevute dai sottoposti possono reagire di conseguenza e impartire nuovi ordini, ma sempre tramite l'arbitro.

| | |
|--|---|
|  Napoleon Stratégique Toujours 0 Tactique Spécial 1806 1807 1809 |  Bernadotte Premier corps Stratégique 1-4 div : 0 dé >4 div : -1 dé. Tactique 0 dé 1806 1807 |
|  Bessières Garde Impériale Stratégique 1-4 div : 0 dé >4 div : -1 dé Tactique +1 dé 1806 1807 |  Murat Rés. Cavalerie Stratégique 1-4 div : 0 dé >4 div : -1 dé (cav compte 1/2) Tactique +1 dé 1806 1807 |

La gestione del corpo è abbastanza semplice, si deve eseguire materialmente l'ordine ricevuto dal proprio comandante d'armata e gestire le unità sotto il comando in base a pochi concetti di base: movimento e combattimento.

Il movimento è misurato in km/h e muovendo su strada si va più veloci (vedi tabella); più le unità si muovono più subiscono punti fatica, il cui aumento porta a diminuire il livello di morale e degli effettivi. Pertanto strapazzare troppo le truppe può portare alla perdita (per Fatigue) di parecchi punti di effettivi.

Un altro concetto importante è dato dalle pattuglie esploranti, le quali permettono alle unità di fanteria di "vedere" automaticamente fino a 2 km, mentre le unità di cavalleria "vedono" automaticamente fino ad una distanza di km 5; su esplicita richiesta all'arbitro le si può indirizzare verso qualche località che si vuole esplorare.

Il combattimento avviene quando entrambe le parti decidono di concedere battaglia, e quindi tutte le unità nel raggio di 2 km possono combattere; uno alla volta i giocatori piazzano le unità a faccia in giù nel battle board, che non è in dotazione al gioco e rappresenta idealmente il campo di battaglia, diviso in 6 settori, 3 per parte, centro, est e ovest; si designa il comandante della battaglia che fornirà il suo valore strategico e gli eventuali comandanti di settore il loro valore

tattico; si possono tenere delle unità in riserva fuori dal battle board.

A questo punto si girano le pedine ed inizia il primo combat round che rappresenta due ore di battaglia; ogni settore combatte contro il suo opposto: centro contro centro etc.; il combattimento avviene con il lancio di una serie di dadi per parte dati dalle unità presenti nel settore; più dadi si lanciano e meglio è. Infatti vince chi ottiene il valore più alto. La differenza dei due valori ottenuti rappresenta il valore di morale perso dalle unità presenti nel settore, mentre le unità vincenti il combat round ne perdono la metà. Nel round successivo si possono portare in battaglia le riserve o unità sopraggiungenti che entrano nel raggio della battaglia, e ritirarne altre dal battle board, oppure disingaggiare le unità dalla battaglia.

Quando il morale arriva a zero una unità va in rotta, e il morale delle restanti unità del settore scende di 10 punti, mentre l'arrivo di una unità fresca aggiunge 5 punti di morale per quel round.



Il numero dei dadi da utilizzare nelle battaglie è minimo di tre ed aumenta in base ai comandanti, cavallerie, unità della guardia, artiglierie presenti.

La battaglia può avere al massimo 8 combat round. Solo alla fine si calcolano le perdite degli effettivi.

Movement speeds in Km/h

| | France | Gt Britain Prussia | Russia Austria |
|--------------|--------|--------------------|----------------|
| Inf and Art | 4 | 3 | 2 |
| Cav. HQs | 5 | 4 | 3 |
| Patrols | 5 | 5 | 6(cossacks) |
| Liaison off. | 10 | 10 | 10 |

Terrain effects on movement :

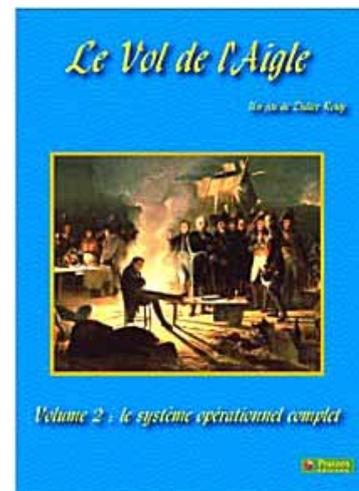
- Normal road : x 1
- Very large road : x 1 but length 1/2
- Overland : x 0,66
(fields, small tracks)
- Difficult ground : x 0,5
(hills, light woods)
- Very difficult ground : x 0,33
(Heavy woods, mountains)
- Secondary river : 1 hour per unit
- Primary river : only at bridges (see below)

Per la mia esperienza di gioco posso dire che il gioco è bello e avvincente, e le situazioni che si vengono a creare non devono essere molto dissimili da quanto avveniva nella realtà. Un piccolo esempio: una mia unità in colonna di marcia su strada incrocia una unità amica gestita da un altro giocatore anch'essa in marcia. Ne è nata una diatriba su chi avesse la precedenza per passare per primo; sono seguiti una serie di messaggi di protesta verso il comandante d'armata che ha mal gestito la logistica dei movimenti. Quindi il comandante d'armata deve prevenire tali accadimenti analizzando preventivamente la priorità degli spostamenti delle unità lungo le strade, che so le divisioni del Maresciallo Soult avranno la precedenza su tutte le altre, ecc.

| | | | |
|---|----------|---|----------|
| IV : Soult 1 div: St Hilaire 1806 Effectif 8 | Moral 35 | IV : Soult 2 div: Leval 1806 Effectif 11 | Moral 35 |
| V: Lannes 1 div: Suchet 1806 Effectif 11 | Moral 35 | V: Lannes 2 div: Gazan 1806 Effectif 11 | Moral 35 |

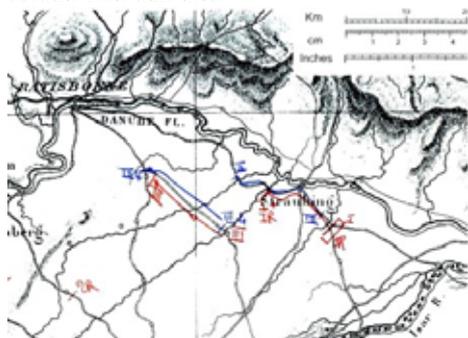
Un altro esempio: le avanguardie del mio corpo arrivano a fine giornata nei pressi di un paesino controllato da unità nemiche delle quali non conosco la consistenza, che fare? Tentare una sortita oppure aspettare l'alba e dare battaglia se non si sono ritirati?

Per prima cosa ho sguinzagliato le mie cavallerie in cerca di informazioni sulla consistenza nemica e una volta ottenuta tale informazione ho optato per aspettare l'alba e dare successivamente l'ordine di avanzata generale verso le posizioni nemiche, le quali, ho scoperto con disappunto, erano in fase di ritirata e ne è nata una scaramuccia tra le mie avanguardie e le sue retroguardie con un nulla di fatto.



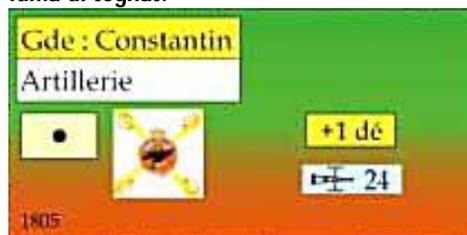
Altro fattore interessante è che ci si rende conto di quanto si allungavano i corpi lungo le strade, per esempio un corpo formato da tre divisioni di fanteria e uno di cavalleria, in formazione di colonna di marcia su strada si allunga di 23 km ... impressionante! Come dicevo più sopra con l'uscita del secondo volume si potranno gestire delle campagne più lunghe e quindi ci sarà da tenere in considerazione la variabilità del tempo e i suoi effetti sul movimento e combattimento, il rifornimento, le munizioni, il recupero delle perdite dopo i combattimenti e i prigionieri di guerra.

Nel terzo e ancora più ambizioso volume della serie sono contemplati anche la coscrizione, la preparazione e l'equipaggiamento delle armate, la politica e la diplomazia, la finanza ed l'economia, e un sistema per svolgere le battaglie con il gioco Le Combat de l'Aigle, tridimensionale della Pratz Editions, dove al posto delle miniature si possono usare le belle pedine con la silhouette dei soldati visti dall'alto.



Nella partita che stiamo giocando ho notato che anche quei giocatori che non sono wargamers attendono con ansia la "mossa successiva", vale a dire che le atmosfere ricreate coinvolgono a prescindere dalla passione per il wargame o per il periodo storico; immaginate poi chi invece è davvero appassionato! In definitiva un gran bel gioco, molto diverso dai wargame classici, ma non per questo meno avvincente, anzi penso che possa aprire la strada a un modo alternativo di giocare i wargame, molto interessante per le opzioni offerte e che offrirà con l'uscita dei prossimi due volumi.

Inoltre si presta magnificamente al gioco postale, le mosse si possono ponderare stando seduti nella poltrona di casa, Beethoven in sottofondo e un bicchiere nella mano che profuma di cognac.



Le deuxième Vol

Vol de l'Aigle II arriva in ziplock e non in box con 62 pagine di regole (più del doppio

del precedente vol. I), ben 10 mappe, 33 sheets di unità e tre play aids. In più la ziplock alloggerà comodamente nella scatola del primo volume.

Non ci sono grosse differenze tra le regole del 2° e quelle del 1°. La velocità di marcia

fermarsi e rifornirsi. Insomma c'è da fare! Le mappe sono in due formati: una scala maggiore strategica ed una più dettagliata; la campagna del 1812, ad esempio, ha due grandi mappe strategiche e due altre a scala minore sulle zone di Mosca e di Minsk. Ogni

Fatigue

Fatigue points linked to movement :

| Hours of movement | 0-4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | >13 |
|-------------------|-----|---|---|---|---|---|----|----|----|------|------|
| Infantry | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | +2/h |
| Cavalry | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | +2>h | |

Modifiers :

- Night movement : +1 point per hour of night march
- Experience : 12 column shift to the right per negative point, to the left for positive point.
- Depending on special rules; for example in Russia and Spain

Recovery : 20 points per entire day of rest

cambia per i francesi da 4 km/h a 3,5 Km/h mentre i Prussiani migliorano le "scarpe" da 2,5 a 3 Km/h.

Ora vi sono regole per il rifornimento, depositi, vivande e munizioni, feriti, ospedali, convalescenze, prigionieri, partigiani, oltre ad un sistema di combattimento avanzato ed alcune regole opzionali. Insomma più carne al fuoco!

Le pagine di vere regole sono circa 34 (contro le 16 della prima edizione) ed in più ci sono molti esempi di gioco.

Il libretto delle regole contiene soprattutto molto "background" e suggerimenti per gli arbitri, note del designatore e le carte per il briefing finale. Ora vi sono 3 play aids con le tracks per le munizioni ed i viveri.

Per quanto riguarda le regole va notato che i fuggitivi scompaiono per il 10 % dei casi (morti o disertori), mentre un 20 % rientra come feriti. Pertanto non forzate mai la marcia sino a portare le divisioni al 20-30 % degli effettivi. Bisogna riposare e ripartire al massimo degli effettivi o ne pagherete il prezzo alla prossima battaglia.

Le unità hanno dotazioni di artiglieria e, in battaglia, si conteranno anche le bocche da fuoco. Chi ne ha di più potrà tirare di nuovo i due dadi che hanno fatto i numeri più scendenti.

Le regole del combattimento non sono cambiate, ma si possono usare quelle Advanced. I rounds sono lunghi un'ora e durano sino a 2 ore. Si deve scegliere quale pressione (di dado) esercitare in ciascun settore del campo di battaglia: 1 corrisponde a scaramucce di skirmishers, 3 invece corrisponde ad una battaglia generale. Si punta il numero dei dadi da usare (da 1 a 3, dove 3 sta per il massimo e più letale possibile).

Si dividono i risultati per 2 (morale) e per 4 (perdite), in tal modo rendendo la lotta meno sanguinosa. Se tirate tre 6 allora si controlla la possibilità che un Leader (vostro!) muoia. Un'altra ragione in più per non puntare sempre tre tiri con il dado.

I rifornimenti non sono illimitati ma durano circa 10 ore. Così diventa saggio, ogni tanto,

mappa possiede il regolo di scala in cm e pollici, cosicché le distanze si possono calcolare con estrema precisione.

Nel vol. 2 l'impianto base del gioco è immutato ma cambiano i turni. Per campagne grandi come la Russia il turno può variare da alcuni giorni sino a settimane intere. Ora si può giocare anche con 5-12 giocatori più uno o due arbitri. Con corpi che possono essere lontani anche centinaia chilometri vale la pena di essere in molti a giocare.



Avere due arbitri, uno per ogni armata avversaria, è anche una cosa previdente (nel caso un arbitro improvvisamente debba disertare il gioco) purché siano persone qualificate ed imparziali.

Come ha detto Mauro, l'arbitro deve essere in gamba, conoscere storia e geografia e le strade percorribili. L'arbitro (o gli arbitri) hanno tutta la responsabilità della partita e dello svolgersi del gioco in modo organico e divertente. Un po' come faceva il vecchio Dungeonmaster degli antichi Role Playing. Se tocca l'arbitro, si va a casa brontolando non poco.

Questo è il punto critico del sistema: la professionalità degli arbitri. Magari suggeriamo a Didier Rouy di pubblicare un Manuale dell'Arbitro come si faceva in D&D ... così a scopo didattico.

Segnalo inoltre il momento più emozionante del gioco: il debriefing finale, quando si scoprono le posizioni e si commentano le soluzioni operative adottate.

Infine, per chi non lo sapesse, ricordo che esiste uno scenario sulla **campagna del 1800 in Italia (Marengo)** pubblicato su **Vae Victis Hors Serie n. 10** (quello con il gioco su Malta della Seconda Guerra Mondiale).

A tutti grazie per l'attenzione
Appuntamento alla ValCon!
Arrivederci

| | | | |
|------------------------------|---|-------------------|---|
| Alessandro Massignani |  | Blücher |  |
| Enrico Acerbi |  | NoTurkeys |  |
| Andrea Brusati |  | Centauro |  |
| Dan Marcolini |  | Paravant |  |
| Marco Pajaro |  | Marcuzzo |  |
| Mimmo I Marangoni |  | VonMax |  |
| Mimmo II Berselli |  | Balanzone |  |
| Riccardo Danda |  | Sharpe |  |
| Miky e Lorenzo | | senza foto | |

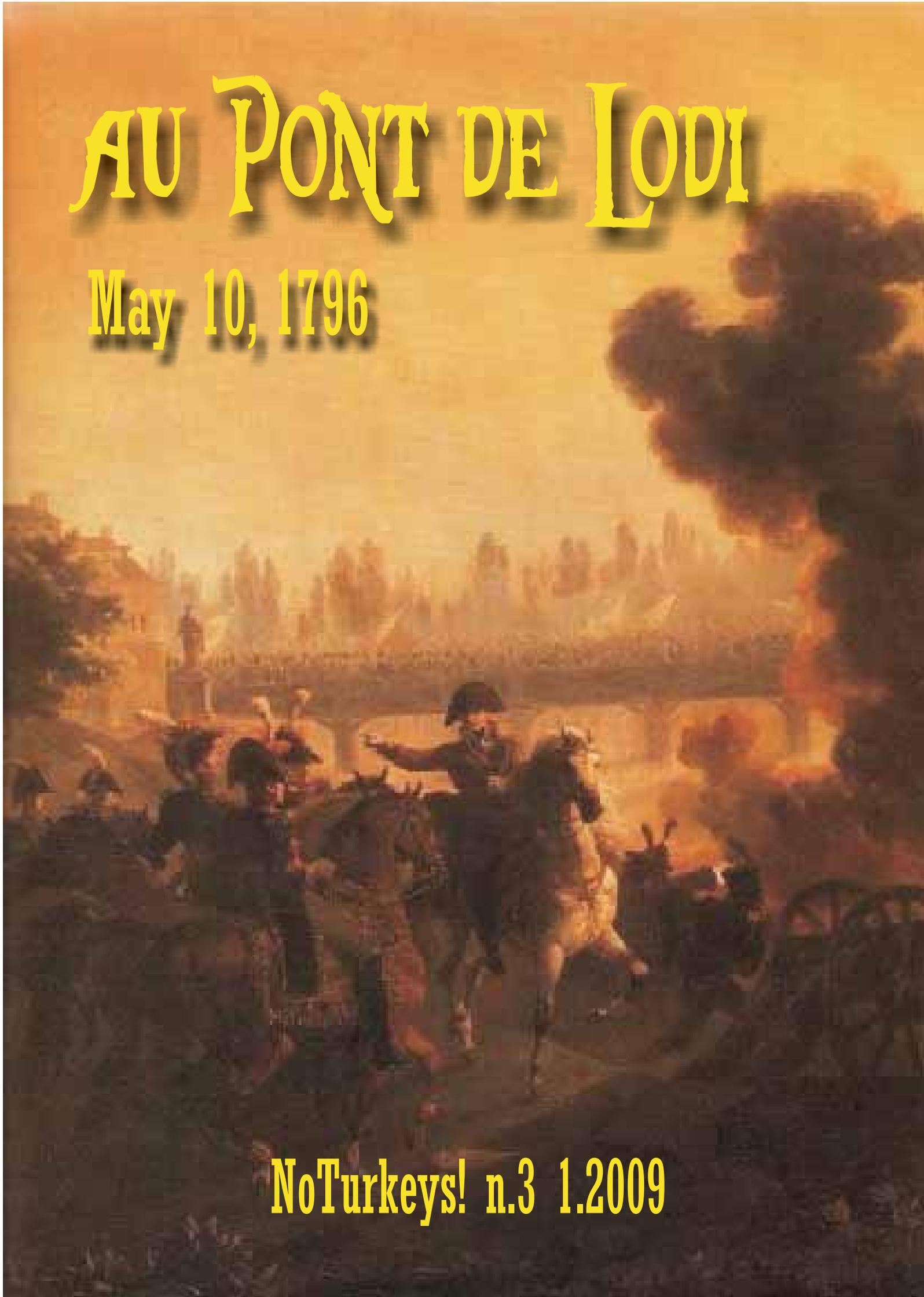
ed ... in Esilio ad Oporto

| | | | |
|------------------------|---|------------------|---|
| Stefano Ioffano |  | El Tromba |  |
|------------------------|---|------------------|---|

AU PONT DE LODI

May 10, 1796

NoTurkeys! n.3 1.2009



au Pont de Lodi

*“A 1796 battle scenario to be played with the Regulations of the Year XXII
La Bataille Fourth Edition Rule Set – Clash of Arms Games”*

Strategic hazards

of the First Italy Campaign 1796 - 1797
from Montenotte up to Castiglione

The **First Italy Campaign** (1796-1797) was actually the most brilliant military expedition of the French Revolutionary Wars. In addition it put in evidence a great military mind, a young corsican General, Napoleone Buonaparte (then Bonaparte). Many events were really driven to the success directly by the brilliant chief. Others, however, happened under a mix of unlucky and misdemeanor circumstances which mainly affected the coalized Austro-Sardinian troops and which were quickly guessed by Bonaparte who managed the situations with risky gambles.



During the first part of the Campaign, the main military and political event occurred was surely the Piedmont's (Sardinian Kingdom) disappearing after four years of strong resistance against the French menace. This, having eliminated the small shock-absorber Kingdom,

caused the complete exposure of the Austrian Italy (Lombardy) to the French aggressive plans, effect which lasted till 1814.

This Campaign also opened the way which led to the wide and productive Italian plains and hills, a country which, otherwise had to be conquered by sea, providing Britain could allow it.

This military effort, initially rather seen as “with no hope of success” also by French government (Directory), and which, in case of misfortune, would have exited in the re-constitution of the old, historical and static balance over the Alps, between Paris and Turin, was a true risk for the French Italy's army (really a poor and secondary force), but with not so much to lose whenever defeated.

Actors

This campaign, apart of being the first official Bonaparte's campaign, was surely the first Revolutionary campaign performed along with totally new military doctrines. The most important factor was giving to the corsican general a complete freedom in command. Some new military ideas, however, were already present; i.e. the tactical hill guerrilla which granted the victory at Loano, 1795, thanks to General André Masséna. On the other hand we must consider the campaign main protagonist was, in bad and good matters, the brave soldier of Sardinian Kingdom (which we call also Piedmontese).

The Piedmont's army was a contradictory mass of troopers. Near the well trained and reliable regular infantry, with the elite grenadiers, near the well trained and disciplined mercenaries (read as Swiss troops) and the brave cavalry, coexisted a large bunch of poorly armed militia (Provinces), feebly motivated under the army, but strong and tough when transformed into territorial insurgents. The Piedmontese soldier, who all went in battle with a personal nickname, had not a great reputation among allies and enemies. The French called them “beavers”, referring to their habit to hide in terrain holes, while fighting in the mountain passes, under musketries and bombardments. So, their king, Vittorio Amedeo III, was referred by Bonaparte as the Beavers' King (Roi des marmottes), this accomplishing with his quiet and pre-meditated personality.

During the Revolutionary wars, the king's staff had completely changed its strategy, passing from the old in depth-defence to a frontal chain of small detachments (**the cordon defence**), supported by the “buttonhole flower” of all the branch of Piedmontese army: the Sardinian artillery, considered as one of the best in Europe. This had been recommended either for the need to defend the natural mountain border with France (Alps), either under punctual suggestions from Vienna, where Hofkriegsrat (the War Council) cared more to protect its Milan than Turin. This rather rigid defence had obtained good results before Bonaparte's arrival.

Their allied, the Austrians, had sent in Italy the worst contingent among their often battered army: a mix of reluctant Italian infantry (the Lombardy regiments), frontier soldiers from Croatia (grenzers) and Serbia (volunteers), few good soldiers from the hereditary lands and only one elite battalion of grenadiers (Strassoldo). There were insignificant amounts of cavalry and guns, which were difficult to manage on mountain tracks. Apart of the Provera division, which was, in facts, a loan for the Sardinian king, the higher Austrian command (they always pretended a total and exclusive command), was changing from the gout-sick FMZ Devins to the more “mobile” FZM Beaulieu.



In other terms the cream of the Austrian army was intended to stay on the Rhine front, fearing no serious threats from the little *armée d'Italie*. Politics then produced the worst weak point in the coalition's defensive system, with the Piedmontese scattered along the mountain passes and their main army in plain, near the fortified camps of Mondovì/Coni (today Cuneo) and Turin, while the Austrians concentrated their troops between Asti and Alessandria, ready to defend their own Lombardy's border. In the middle was a hole in the defence structure: the higher river Bormida valley. In fact, the French could have divided the two coalized allies by hitting that point, using the good road from Savona to Carcare, with two powerful columns, one directed against the Piedmontese towards Ceva – cmdr. in chief Michelangelo Alessandro Colli Marchini (1738-1808), the other against the Austrians towards Acqui, cmdr. in chief Jean Pierre de Beaulieu (1725-1819). This was truly a gamble for the danger of being crushed in the middle during a concentric Coalition's attack, but the Allies had no commanding resources able to organize such an opportunity. The Carcare's start point was well known in the Bonaparte's attack plan of 1794, approved by Directory whenever the problem of the Genoa's republic neutrality could have been solved.

Geography and the art of war

When Directory gave Bonaparte the unique, supreme command (abandoning the idea to reorganize the flank

king army of Alps of Kellermann), in Paris was released a “lightning” (*une foudre*). Napoleon quickly began to apply his personal concepts of campaigning based on the perfect knowledge of the battlefield and the land resources. He utilized so:

Quick and forced marches

as Colin said “*the quickness was the fundamental element of Napoleon's strategy*”, per mountains and valleys above all. Bonaparte said also: “*Strategy is the art to make a good use of time and distance. I am less parsimonious with the second than the first; distance, in fact, could be retrieved, time never! I could lose a battle, but I will not lose any minute!*”.

To be quick and effective it was necessary to know geography in details (correct selection of roads, roadblocks, secondary tracks and bridges). We also can add, here, the particular care Bonaparte had in the bridging affairs, during the whole campaign. A good example of this element was the Augereau's march towards Castiglione: 85 km in 36 hours, just in time to engage a new Austrian army.

In April, Bonaparte, “quickly” defeated the Piedmontese at Montenotte, Millesimo, Dego and Mondovì, avoiding losses of time such sieges (Ceva fortress), forcing king Vittorio Amedeo III to capitulate at Cherasco and leaving the stunned Beaulieu in great worries (he had initially advanced against the French Montenotte's column, but then retreated to Alessandria fearing for the Lombardy's border).

Mediatic relationships

Bonaparte had an imborn capacity to raise the troops morale. With the Piedmont out of the conflict, he followed an unusual geographical approach to Lombardy (and the Austrian insiders). Instead of attacking the Piedmont/Lombardy border frontally across the Ticino river (Ticino, at the well guarded Boffalora bridge), he went south, passed the Po at Piacenza (Plaisance) and drove towards the Adda and Lodi. Here there was only a thing to do: attack the city bridge over the river Adda in very difficult conditions. The Italy's army had its weakness in logistic and supplies. This was partially due to the far distance with France (Nice) and mainly due to the feeble French economy of the period. So Bonaparte motivated his soldiers with some practical “dreams”: materials and emotionals. The hope to catch the enemy supplies in the rich Lombardy lands, was raised up with an accomodative tolerance of pillages (formally requisitions). The hope to be part of History was raised up by his direct skill to speak at the soldiers, many of whom could really also die for defend their beloved commander, who seemed all but a general “*petit, maigre, fort pâle, avec de grands yeux et les joues creuses, des cheveux longs tombant des tempes jusqu'aux épaules et formant, comme on disait, des oreilles de chien*”.

General Dommartin so described all those quick successes: “*Vous ne pouvez vous faire une idée de l'intrépidité de nos soldats : ils courent sur l'ennemi sans compter sur sa force, et c'est avec cette ardeur que nous devons d'avoir été victorieux*”.

When needed, the mediatic art of Napoleon, arrived to write also counterfeit reports. After Lodi he declared the whole Austrian army as defeated, but it was false. On

May 20 his proclamation about the offer of the “Italy’s wealths” to the soldiers together with half pay in cash, gave him an outstanding popularity. Marmont, his first aide de camp, “*Il est impossible de faire une campagne plus brillante*” wrote at Cherasco on April 26th, “*nous le devons au courage de nos troupes et aux excellentes combinaisons qui ont été prises. Le général Bonaparte est heureux, et il mérite de l’être.*”

Outflanking the enemy

As in the April piedmontese campaign, like in the later battles, Bonaparte gave the utmost importance to the tactics which could harass the enemy, weakening its confidence, by flanking attacks.

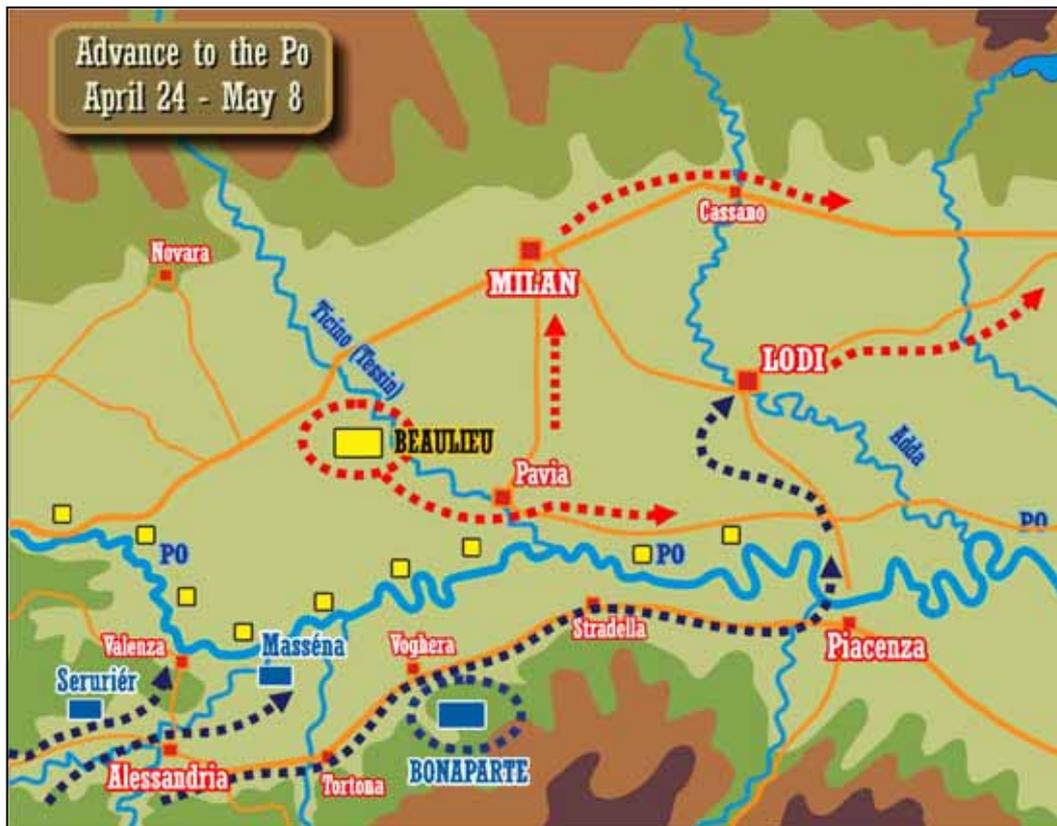
Despite of his risky central position in Piedmont he produced many flanking assaults like at Montenotte, with the swift light infantry (chasseurs à pied). The Lodi manoeuver was also, strategically thinking, a large flanking operation against Beaulieu’s army. However, this brilliant way to make war was enlightened at Castiglione. There, Vienna had finally sent a well fit army against

ders and the Austrians followed them.

Unfortunately, for Bonaparte, the flank assault was launched too early and allowed Wurmser to avoid the trap and escape. But the second austrian army was completely beaten. This was the first risky Napoleon’s challenge by forcing a large battle with less troops than the enemy, but the brilliant general, from April till August, had conquered more than 2/3 of the productive northern Italy..

In June Bonaparte had accused the republic of Venice government (Senato) of betrayal for having left Wurmser free to pass the border and to go to Peschiera (lake of Garda). By June 1, the general superintendent for the venetian Mainland, Nicolò Foscari, had a „stormy“ discussion with Bonaparte, without being able to get an agreement. This confrontation, between a man of the past and the man of the future, about the austrian infringement of the Venice neutrality, was the prologue to the second part of the Italy’s campaign: the attack versus the venetian land. This was surely a pretext in order to give the Austrians the sensation he would have not attacked the Tyrol, to join his army with the northern

French armies. Above all Bonaparte wanted the excuse for the occupation of the fortress of Verona, the strategical key to control the enemies approaches. Despite of the difficulties of the pursuit of the Wurmser troops, Napoleon had already in mind the second phase of his personal challenge, in order to conquer more lands and enlarge the resources area for his soldiers.



Bonaparte, fearing his march towards Tyrol. Those troops, veterans of the Rhine front, were led by FZM Dagobert Sigmund von Wurmser, an able commander. Another large column under FML Quosdanovich had to meet Wurmser in order to relief the fortress of Mantua under the French siege. Bonaparte abandoned the siege, losing more than 100 cannons in the process, and sent forwarg Masséna to fend off Quosdanovich, while Augereau battled great odds to stop Wurmser from joining his colleague. Masséna’s victory allowed Bonaparte to concentrate on Wurmser and he planned to draw the Austrian from strong defensive positions, counterattack and then hit them with a surprise flank attack. As organised, the French frontal lines retreated on or

Essential bibliography

1- AA.VV. Acts of the Convention “*La liberté en Italie (1796-1797)*” Service historique de l’Armée de Terre, Centre d’études d’histoire de la Défense – June 7, 1996 - Château de Vincennes

2 - Barbarich Eugenio, *La*

Campagna del 1796 nel Veneto, prima parte, Enrico Voghera editore, Rome w/y

3 - Bouvier F. *Bonaparte en Italie*, 1796 Paris 1899.

Boycott-Brown M., *The road to Rivoli* - Napoleon’s first campaign London 2001.

4 - Krebs V. and Moris H., *Campagnes dans les Alpes pendant la Revolution, d’apres les archives des Etats-majors francais et austro-sarde*, Paris 1891-95.

5 - Marmont Auguste-Frédéric-Louis Viesse de, *Mémoires du duc de Raguse de 1792 à 1832 imprimés sur le manuscrit original de l’auteur*, vol 1 of 9 vol., Paris, Perrotin, 1857

6 - Schels Johann Baptist, *Oesterreichische Militarische Zeitschrift* Bd. 2 1822.

Lodi – 10 May 1796

From Chandler's "Dictionary of the Napoleonic Wars", "This Lombard town, 30 kms southwest of Mantua on the river Adda, was the scene of a violent action in the second phase of the 1796 campaign when Bonaparte, after crossing the river Po near Piacenza, was making a determined effort to trap General Beaulieu west of the Adda. In fact the French arrived too late to prevent the Austrian retreat, and at Lodi only fought Beaulieu's rear guard. Bonaparte in person sited and aimed 30 (sic) guns to sweep the eastern (sic) bank, and then Massena led a gallant charge over the bridge which carried it at the price of 400 casualties. Further French columns under Beaumont and Ordener forded the river upstream, and Beaulieu ordered Sebottendorf to abandon the town and head for Mantua. Each side lost some 2,000 casualties on the 10th and from that date Napoleon's grip on his men was assured, however disappointing the outcome of the battle. Nicknamed *le petite caporal* (it was an artillery corporal's duty to align a cannon), Bonaparte moved on to occupy Milan, 20 miles to the northwest, on 15 May."

The Battle

In front of Lodi were the battalion Nádasdy and 2 Mészáros-Ulanen squadrons, and in the the rearguard - 2 Croatian battalions under Vukassovich. At the opposite Adda river bank, a "Grand" battery had targeted the bridge and consisted of 6 artillery pieces of the Grenzers (likely 3 pdrs.) and 8 reserve guns (likely 6 and 12 pdrs. guns with 2 howitzers – 7 pdrs.), also altogether they were 14 pieces. This battery was set up so it could hit the bridge from all sides. Behind it stood, in the first Austrian rank, three Grenzers battalions, after

joined by the battalion Nádasdy. Around 100 steps behind was the second Austrian rank with 5 Line battalions (3 of the Terzy regiment, and among them also the remnants of the Lieutenant colonel battalion of Deutschmeister regiment, then one battalion each from the regiments Thurn-und-Taxis and Belgiojoso) . Beyond and far behind (at Fontana, half an hour if marching from Lodi) were deployed the two Neaples' cavalry regiments.

At Corte di Palasio (6000 steps north of the left Adda's bank) was sent the brigade of GM Nicoletti (2 battalions of the Strassoldo regiment and one from the Toscana reg.) in order to watch the road till Crema. They acted also as a tactical reserve.

Now we can divide the Lodi's battle in five phases.

First Phase: the attack of the French vanguard

The general's Dallemagne French Vanguard attacked at 11.30 o'clock, after the withdrawal of the Austrian rearguard under Vukassovich (2 Karlstädt bns.), hitting the avant-garde of the Detachement Roselmini with superior strength and forcing it to withdraw through Lodi and beyond the bridge, till the Austrian positions in the opposite Adda bank.

The effective fire of the Austrian grand-battery held back the French avant-garde during its the pursuit; it took position into the town.

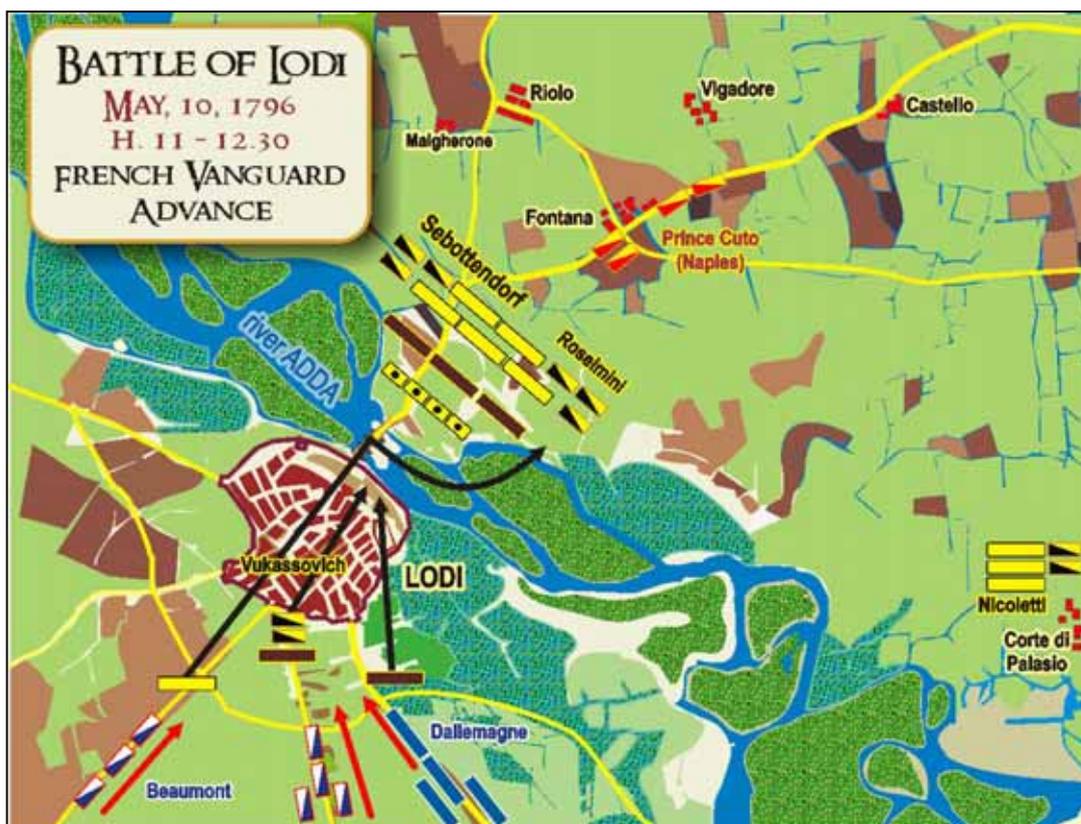
At 12 o'clock the right bank of the Adda was entirely abandoned by the Austrians. Divisions Masséna and Augereau were still far back trying to get the connection with Bonaparte by forced marches. However, Kilmaine, who had marched, however, for a long time with his reserve cavalry, came from the west into the Austrians' sight.

Second Phase: the artillery duel

Bonaparte was aware he had to wait for the moment at the arrival of the divisions Masséna and Augereau. To hinder the Austrians in their attempt of the bridge devastation, he positioned personally 2 light pieces of the avant-garde, at the bridge right edge, in order to protect that important bridge.

Somebody told the Austrians had removed, by their side, all the bridge covers, organizing a strongpoint on the sandbank, at the end of the bridge, however, it was rather unprotected. Others also told of a barricade, which should have been established at the bridge end.

Gradually more and more French guns were deployed. Finally, the artillery Chief of staff, chef de



brigade Sugny, led a fire of altogether 30 French pieces.

It is not sure were those guns were placed. Schels told that they were placed on the Town walls, and this is not reliable. It is more correct to think they were deployed in front of the wall, on the river bank. Then began an outstanding artillery duel.

Into the town, and in the Dome place, were together the Grenadiers and the Carabiniers of the French vanguard, deployed in close columns with the 2nd Carabinier battalions (led by chef Dupas) at the head. French snipers shut from the walls hitting the opposite Lodi's houses, beyond the river.

At 5 o'clock arrived Masséna with his vanguard, the brigade Cervoni. They took a rest into the town eating and drinking to refit themselves. The French cavalry vanguard, under Beaumont, was sent northwards with a battery, in order to try to ford the Adda. Also Kilmaine was sent to the north, with his cavalry, with the task to reach the Cassano's bridge and, from there, to fall into the Austrians' back.

Third Phase: the French assault

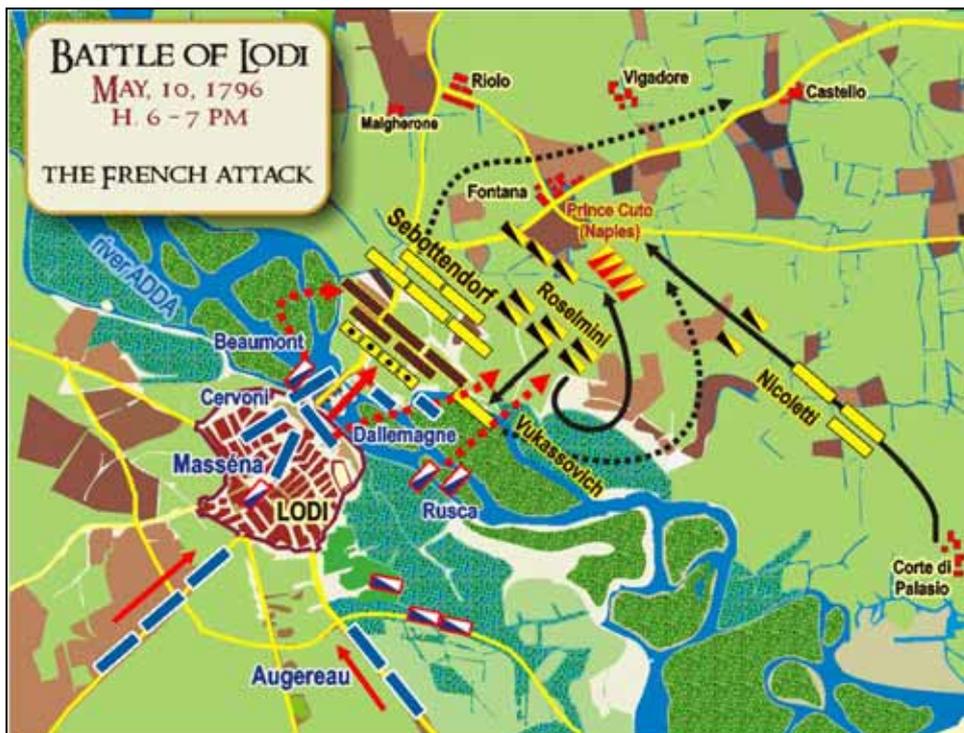
At 6 hours PM, was formed an Assault column with troops of the French vanguard and some from Masséna division, at the Brescia gates. A powerful musketry from the opposite bank harassed the column, forcing it to delay its moves. Then, at the head, went generals Masséna, Dallemagne, Cervoni, Berthier, the Chefs de brigade Lannes and Dupas, and gave orders, under an heavy bombardment, to raise the flags and to advance shouting their „Vive la République" battle cry.

The passage was a weird affair. The bridge was obscured by the cloud of the shots and under heavy enemy fire. So the Carabiniers jump down from the platform and got the sand islands spread in the river bed, making a bunch of involuntary skirmishers. Those men, partially sunk into the water, reached the bank and captured the Austrian Grand-battery, pursuing then the artillerymen till they hit the Nádasdy infantry, which was also repulsed in a chaos.

This was also the moment in which Beaumont's cavalry went through the river and threatened the Austrian right flank. The Austrian commander, Sebottendorf, was rather staggered by the speed of the battle and did not realize his risks.

Fourth Phase: Austrian counterattack

It was a very brief counterattack, launched in order to take again possession of their guns. The Austrians moved onwards the Reserve and their Ulans charged the wing of the line. The French Carabiniers were forced, temporarily, to retreat, waiting for a flank support.



Fifth Phase: the final clash

In the meanwhile Masséna did complete the river passage with his leading brigades and deployed Joubert as a left wing, sending Cervoni to the right. In the same time counterattacked also the Beaumont's cavalry.

The squadron commander Ordener, with 300 riders of the 10th Chasseurs à cheval, hit the Austrian right wing and, a little later time, the 17th Light demi-brigade (division Augereau) reached the end of the bridge. Finally the 25th regiment of Chasseurs à cheval forded the Adda eastwards, partially swimming, and rushed into the Austrians' left flank. The Austrians disordered and begun their back run. The confused retreat was covered by the infantry regiment n. 16 (Terzy), which had its commander, Oberst count Attems, mortally wounded. The six Hussars and Ulans squadrons covered the withdrawal way till Fontana, where they made a line with the "Napoletani". There they were met also by Nicoletti's brigade, suddenly recalled as reinforcement. That thin line delaying deployment had some success. The French stopped to advance and, in the full darkness of the night, Sebottendorf ordered the retreat towards Crema.

The losses

The Austrians lost 153 men, 182 wounded and 1701 white-coats were made prisoners by the French; they also lost 12 guns and 2 howitzers with 30 caissons. The numbers of the French losses are not well known. Bouverier, who had a command at Lodi, stated them in 400-500 men out of combat. Not stunning numbers, but so where the French Revolutionary battles.

However the most important result was that a commander 27 years old (Bonaparte) had completely defeated a veteran and proven Field Marshal aging 72. So that "youth" was able to bring its spirit up to Milan.

Au pont de Lodi Game Rules

IMPORTANT !!

**This scenario MUST BE played with the Clash of Arms ruleset (Regulations of the Year XXII; La Bataille Fourth Edition Rule Set or beyond).
Copyright Clash of Arms Games.**

CREDITS:

Original Special Rules : 2008, LEX NOSWORTHY
graphics: Rafa Hidalgo and James Cordell
development: James Cordell, Rafa Hidalgo, Dan Marcolini, Enrico Acerbi
System Basic Rules: "La Bataille 4th edition Rule Set"
Regulation of the Year XXII
Clash of Arms Games
Copyright © : 1804 Hoffmansville Rd.
Sassamansville, PA. 19472 – USA
(610) 754-0100

1.0 Introduction

"Au pont de Lodi" is a simulation of the May 10, 1796 battle, which opened the way to general Bonaparte's triumph over the Austrian Lombardische Armée, leading his Italy's army towards the seize of Milan. The Battle of Lodi was not a decisive engagement, since the Austrian army had successfully escaped. But it became a central element in the Napoleonic myth and, according to Napoleon himself, contributed to convincing him that he was superior to other generals, and that his destiny would lead him to achieve great things.

These rules are obviously based on the original rules for the La Bataille series from Clash of Arms. The Rulebook is intended to be a rough guide to tactical warfare in the last Eighteenth Century and in the beginning of the "age of Napoleon". We invite the reader to expand upon what is contained herein, especially if situations occur in the course of play for which these rules do not readily provide an adequate or immediate guide for their resolution.

2.0 Rules Questions

Send questions or comments to the following address:

Lex Nosworthy

lexno@bigpond.net.au

"Attention: Rule Questions LODI"

Readers can also try the La Bataille forum on Consimworld at <http://www.consimworld.com>.

Copyright © 2009 Clash of Arms Games

3.0 The Game Equipment

A complete game of the Lodi scenario includes the following:

1. A map
2. A sheet of counters.
3. The organizational display and the Passage of Time.
4. This rulebook

3.1 The Counters sheet

The playing pieces found on the counter sheet are of three types: Informational Markers, Combat Units, and Leaders. Combat units and leaders are subdivided into two sides, essentially the French against what ultimately were the Foes of Napoleon. One player assumes control over the French while another player assumes control over the Foes of Napoleon. Informational Markers are generic, in that they are used to mark leaders or units of both sides.

3.2 The Organizational Display

This display should be arranged near the game map. Place the playing pieces in the corresponding space provided for them on the appropriate display. The Organizational Displays have been organized to show players the bureaucratic relationships between combat units and their leaders. This is important when determining command status during play. As units and leaders are called for in setting up a scenario, or as reinforcements, they are removed from the display and placed on the game map. As units and leaders are eliminated through casualties or surrender they are returned to the Organizational Display and placed face down.

3.3 The Game Map

The game map includes terrain features that impact battlefield tactics. A hexagonal grid has been super-imposed over the map in order to regulate movement, range, Line of Sight, etc.

3.4 The Passage of Time Recorder

The Passage of Time Recorder is used to keep track of the various game turns. The Game Turn Marker should be placed in the space appropriate to the turn currently in play. Each hour is subdivided into three turns: The O'clock (:00), the :20, and the :40.

4.0 Game Scale

In general, each hexagon (hex) represents an area roughly 85 to 115 meters across. Each turn represents a period of 20 minutes. Each Increment of strength represents roughly 100 infantrymen, 50 cavalrymen and their horses, or a section of artillery (2-4 guns depending on their national doctrine, effectiveness, efficiency and economy).

5.0 Special Rules

5.1 Command

The Organization and Display Chart reveal the command structure of the armies. Refer to it as necessary.

5.1.1 Command Radius: Column and Divisional Leaders have a 3 hex radius.

5.1.2 Special Optional Rule:

Turns: Instead of the IgoUgo system, use the chit pull system and assign one chit (free each turn) each to the Austrians and the French – these will allow activation for each sides' entire army.

Add to the cup the artillery chit, leader chit, regroup chit as well as the army chits, and draw for the chits each turn. This will make for more interesting play with the chance for things to change from turn to turn.

5.2 Terrain

5.2.1. LOS: Note that “bush” terrain does not block LOS. This particularly refers to the island below the bridge, i.e., artillery may fire across the island without problem.

5.2.2 City Walls: Historically the wall was not seen as a serious barrier, especially as the Austrians did not really intend to defend Lodi. This is not the “siege of Lodi”, so just note there is a minor defence modifier so as not to be too big a factor.

5.2.3. Artillery placement: the south river bank has some partial hexes – artillery may site here for a 2 hex carry to the opposite bank. Also note that the 2nd scenario allows Massena’s artillery to be up with and under Gen Bonaparte’s command.

5.2.4 Road Column: Units in this formation can pass through other friendly formations without need of a leader. This applies in Lodi town or when crossing the bridge (in any direction).

6.0 Scenarios

The game has 3 mini-scenarios or “pulses” (reminiscent of COA’s La Haye Saint scenario in Mont St Jean):

- (I) The morning skirmishes – 4 turns (10.00 am-11.20 am) – a light-weight appetiser, not too serious!
- (II) the Lodi Bridge assault – 3 or 6 turns (or play on into III) (4.00 pm–5.00 pm) – the main game.
- (III) Advance guard vs rear guard – 4 turns (6.00 pm–7.20pm).

And the general Battle Scenario (10.00 am-7.20pm).

7.0 Victory Conditions

You’ll know it when you see it! The French are the clear aggressors here with an impatient young General Bonaparte. The Austrians had eluded another of his traps and pulled out after probably getting more involved than they wished. Whilst perhaps not a thrilling game for the Austrians, it should require good balance and skill to pull off a good delaying action.

Determining the victor consists of tallying victory points for each side, subtracting the Austrian total from the French total and then consulting the Victory Point Table for the scenario. Victory points are awarded for losses inflicted on the enemy and for controlling locations on the map.

Victory points are tallied using the following formula:

Victory Points = (Weighted losses inflicted on the enemy)/10
+ (VP’s for locations on the map)

To determine weighted losses, multiply the number of increments lost, of each type by their corresponding weight.

| VICTORY POINT LOSS WEIGHTING | |
|---|---|
| Line Infantry | 2 |
| Light infantry (Carabiniers) – Grenzers - Cavalry | 1 |
| Artillery | 2 |

And finally, Victory Points are awarded to each side that controls certain locations on the map. Control is awarded to the last side to have entered the hex. If it is a location with multiple hexes (e.g. LODI) all hexes must be free of opponent units to be awarded the

VP’s. Not all locations will award VP’s for all scenarios. Consult the scenario rules.

8.0 Morning Clashes

The scenario begins with the 10:00 AM turn and ends at the conclusion of the 11:20 AM turn (4 turns). The Austrians move and deploy first. or use rule 5.1.2. (recommended).

8.1 Austrian Deployment

The accompanying unit inventory and deployment has all the dispositions for each scenario.

Suggested position anywhere 4 hexes (at least) North of Frascalera on Crema road - place forces in line between Frascalera and the Fontanella exit hex

FML Carl Phillip Sebottendorf van der Rose
16th Line Inf. Regiment Terzy – 1st battalion
16th Line Inf. Regiment Terzy – 2nd battalion
16th Line Inf. Regiment Terzy – 3rd battalion
43rd Line Inf. Regiment Thurn – 1st battalion
44th Line Inf. Regiment Belgiojoso – 1st battalion
19th hungarian Line Inf. Reg. Alvinczy – comb. batt.
1st Artillery Reserve battery
2nd Artillery Reserve battery
2nd Hussars Erzherzog Josef

adjacent to or in Fontana

Neapolitan Chasseurs

South of Lodi, but more than 3 hexes from map edge

GM Roselmini
39th hungarian Line Inf. Regiment Nádasdy – 1st batt.
Mészáros Uhlans squadrons

In Lodi town

GM Vukassovich
1st combined Grenzer battalion Carlstädt
2nd combined Grenzer battalion Carlstädt

North of the bridge hex or adjacent to it

1st combined Grenzer battalion Warazdin
2nd combined Grenzer battalion Warazdin

North bridge hex

Vukassovich artillery battery

8.2 French deployment

Enter South road hex, east road

General in Chief Napoleone Buonaparte
GD Alexandre Berthier
1st Hussars regiment
GD Dallemagne (avant-garde)
1st Carabiniers battalion
2nd Carabiniers battalion

10.20 AM French: enter South road hex, east road

1st Grenadiers battalion
2nd Grenadiers battalion
3rd Grenadiers battalion
4th Grenadiers battalion
Avant-garde artillery battery

8.3 Victory Conditions

VICTORY POINTS TABLE

| | |
|---------------------------|------------|
| Austrian Tactical Victory | -5 to -1 |
| Draw | 0 to 5 |
| French Tactical Victory | 6 to 8 |
| French Victory | 9 to 11 |
| French Decisive Victory | 12 or more |

8.3.1 Victory Point Locations

Award 2 VP for:

LODI (if controlled without any opponent unit in it), bridge hexes (VP for each one of the two central and complete bridge hexes), Fontana, the Fontana road hex.

The Austrians control all named locations at the start of the scenario.

Award 5 VP for:

Each road exit-hex on the northern map edge.

9.0 Au pont de Lodi

The scenario begins with the 4:00 PM turn and ends at the conclusion of the 6:00 PM turn (6 turns). The French deploy and move first or use rule 5.1.2. (recommended).

9.1. Special Rules

9.1.1. Alternative Reactions.

This is the main game which you can play:

(a) with only Vukassovich able to move (i.e., Roselmini and Sebottendorf may not move) or

(b) Vukassovich and Roselmini may move (not Sebottendorf); the historical option.

After the Austrian Deployment, choose one option or roll a die (on a result of 1-2 choose option (b); on a result of 6 choose option (a); on a result of 3-4-5 play the Austrians as per campaign game.

9.1.2 Bridge assault treatments

Using COA's Wavre rules,

"...only 4 parts of any unit may assault across a ... bridge. A unit with more than 4 increments at the start of the combat phase may still only use 4 parts of that unit for its pre-melee assault morale check.

Example: A unit with 7 increments and a melee value of 18 would only use 4 increments for its pre-melee morale comparison, and have a melee value of 10.29 (4/7 of 18) in the assault."

9.1.3. Optional. The Barricade rule : If desired, add in the additional condition (from the Pont du Christ Barricade from Wavre), "... the first time any unit defends this bridge only 1 part (1 increment) of the attacking unit may be used for melee. As per the special rules up to 4 parts may still be used for the pre-melee morale check. Thereafter, if the bridge has been taken or if it remains contested, the barricade is down and may be assaulted normally (up to 4 increments). To remain contested, the bridge must have been assaulted the previous turn (by either side). If the bridge was not contested the previous turn, the barricade is once more in effect, and the bridge is treated as if it were being assaulted for the first time again.

9.1.4. Optional 2. Damaging the Lodi bridge: Also if desired (from the Pont de Basse-Wavre from Wavre), "... the (Austrian) player may declare the bridge burned at any time during his movement phase (and marked with the burnt bridge symbol). Once so declared any assault conducted across this hexside may only be con-

ducted by infantry, and only 1 part of the infantry unit may assault. An uncontested crossing of this hexside requires the expenditure of 3 movement points. If French ... infantry units occupy both hexes joined by the bridge for one complete turn the bridge may be declared repaired (mark appropriately). Only infantry may cross a repaired bridge, otherwise a repaired bridge functions as any other bridge for purposes of movement and combat."

9.2 Austrian Deployment

Suggested position anywhere 4 hexes (at least) North of Frascaiera on Crema road - place forces in line between Frascaiera and the Fontanella exit hex

FML Carl Phillip Sebottendorf van der Rose
 16th Line Inf. Regiment Terzy – 1st battalion
 16th Line Inf. Regiment Terzy – 2nd battalion
 16th Line Inf. Regiment Terzy – 3rd battalion
 43rd Line Inf. Regiment Thurn – 1st battalion
 44th Line Inf. Regiment Belgiojoso – 1st battalion
 19th hungarian Line Inf. Reg. Alvinczy – comb. batt.
 1st Artillery Reserve battery
 2nd Artillery Reserve battery
 2nd Hussars Erzherzog Josef

adjacent to or in Fontana

Neapolitan Chasseurs

Within 3 hexes of Fontanella Road exit

GM Roselmini
 39th hungarian Line Inf. Regiment Nádasdy – 1st batt.
 Mészáros Uhlans squadrons

Adjacent to north bridge hex within 3 hexes of northern bank

GM Vukassovich
 1st combined Grenzer battalion Carlstädt
 2nd combined Grenzer battalion Carlstädt

North of the bridge hex or adjacent to it

1st combined Grenzer battalion Warazdin
 2nd combined Grenzer battalion Warazdin

North bridge hex

Vukassovich artillery battery

9.3 French Deployment

Stacked with avant-garde battery

General in Chief Napoleone Buonaparte

In Lodi town, church hex (St. John Nepomucen)

GD Alexandre Berthier

Into Lodi

GD Dallemagne (avant-garde)
 1st Carabiniers battalion
 2nd Carabiniers battalion
 1st Grenadiers battalion
 2nd Grenadiers battalion
 3rd Grenadiers battalion
 4th Grenadiers battalion

South (right) bank of river Adda (partial hex is OK)

Avant-garde artillery battery

Along the road to Milan

1st Hussars regiment
 GD de Beaumont
 5th Dragoons regiment
 20th Dragoons regiment
 10th Chasseurs à cheval regiment

24th Chasseurs à cheval regiment

On the road to Fombio (detached)

25th Chasseurs à cheval regiment

4.00 PM French: enter South road hex, east road with order to march and join Bonaparte (to whom detached)

2nd artillery battery – Avant-garde

3rd artillery battery – Masséna

4.40 PM French: enter South road hex, east road

GD Masséna

GB Cervoni

17th Light inf. demi-brigade – 1st batt.

17th Light inf. demi-brigade – 2nd batt.

17th Light inf. demi-brigade – 3rd batt.

9.4 Victory Conditions

VICTORY POINTS TABLE

| | |
|---------------------------|------------|
| Austrian Tactical Victory | -5 to -1 |
| Draw | 0 to 5 |
| French Tactical Victory | 6 to 8 |
| French Victory | 9 to 11 |
| French Decisive Victory | 12 or more |

9.4.1 Victory Point Locations

Award 2 VP for:

LODI bridge hexes (VP for each one of the two central and complete bridge hexes), Fontana, the Fontana road hex.

Award 5 VP for:

Each road exit-hex on the northern map edge.

10.0 The final clashes

The scenario begins with the 6:00 PM turn and ends at the conclusion of the 7:40 PM turn (6 turns). The French deploy and move first or use rule 5.1.2. (recommended).

10.1 Special Rules

10.1.1. De Beaumont at the river ford

Scenario 3 has 2 options for treatment of the upriver crossing by the French cavalry force. Historically they did get across, but took a long time to find and effect a fording, due to the difficult tree-lined river banks. Nevertheless, the Austrians certainly were very wary of this and later in the day could see the threat developing. To add some uncertainty in timing and extent of the threat, roll dice each turn to see if a decent ford is located (33 or higher will allow de Beaumont and 2 units across; next turn 33 or higher will allow 2 more units across, etc).

10.1.2 Rusca's "fording" assault

The 25th Chasseurs regiment was attached to the Augereau's division vanguard (gen. Rusca) and sent east of Lodi to look for a fording place. In the same manner as above a ford can be found at the little round island hex east of Lodi, where the Frascalera creek met the Adda. To add some uncertainty in timing and extent of the threat, roll dice each turn to see if a decent ford is located (33 or higher will allow 25th Chasseurs and general Rusca across).

The 25th Chasseurs may cross the Adda only if in stack with Rusca.

10.2 Austrian Deployment

Forming two Line ranks 5 hexes away and north of the river Adda

FML Carl Phillip Sebottendorf van der Rose

16th Line Inf. Regiment Terzy – 1st battalion

16th Line Inf. Regiment Terzy – 2nd battalion

16th Line Inf. Regiment Terzy – 3rd battalion

43rd Line Inf. Regiment Thurn – 1st battalion

44th Line Inf. Regiment Belgiojoso – 1st battalion

19th Hungarian Line Inf. Reg. Alvinczy – comb. batt.

1st Artillery Reserve battery

2nd Artillery Reserve battery

2nd Hussars Erzherzog Josef

GM Roselmini

39th Hungarian Line Inf. Regiment Nádasdy – 1st batt.

Mészáros Uhlans squadrons

GM Vukassovich

1st combined Grenzer battalion Carlstädt

2nd combined Grenzer battalion Carlstädt

1st combined Grenzer battalion Warazdin

2nd combined Grenzer battalion Warazdin

Vukassovich artillery battery

adjacent to or in Fontana

Neapolitan Chasseurs

6.40 PM Austrian: enter east map edge, north of the Adda rivers and south of cascina Frascalera (today Tre Cascine)

(errata: Frescaleira in map is Frascalera or Frascalera)

GM Nicoletti

9th Hussar regiment Erdödy squadrons

23th Line inf. regiment Toscana – 1st battalion

Nicoletti artillery battery

7.00 PM Austrian: enter east map edge, north of the Adda rivers and south of cascina Frascalera (today Tre Cascine)

27th Line inf. regiment Strassoldo – 1st battalion

27th Line inf. regiment Strassoldo – 2nd battalion

10.3 French deployment

Form a line no more than 2 hexes from the North bridge hex, i.e., across the river shoulders

GD Alexandre Berthier

GD Dallemagne (avant-garde)

1st Carabiniers battalion

2nd Carabiniers battalion

1st Grenadiers battalion

2nd Grenadiers battalion

3rd Grenadiers battalion

4th Grenadiers battalion

GD Masséna

GB Cervoni

17th Light inf. demi-brigade – 1st batt.

17th Light inf. demi-brigade – 2nd batt.

17th Light inf. demi-brigade – 3rd batt.

South (right) bank of river Adda (partial hex is OK)

Avant-garde artillery battery

2nd artillery battery – Avant-garde

3rd artillery battery – Masséna

General in Chief Napoleone Buonaparte

Enter map at NE corner (2 hexes)

(alternative: see 10.1.1.)

GD de Beaumont

1st Hussars regiment

5th Dragoons regiment

20th Dragoons regiment

10th Chasseurs à cheval regiment

24th Chasseurs à cheval regiment

On the road to Fombio (detached)

25th Chasseurs à cheval regiment

Into Lodi

GB Joubert

4th Line inf. demi-brigade – 1st batt.

4th Line inf. demi-brigade – 2nd batt.

4th Line inf. demi-brigade – 3rd batt.

6.40 PM French: enter South road hex, east road

GB Rusca

29th Light inf. demi-brigade – 1st batt.

29th Light inf. demi-brigade – 2nd batt.

29th Light inf. demi-brigade – 3rd batt.

It should be remembered that the French are the first part only of the entire Army of Italy – General Augereau's forces (part only: Rusca) as depicted here are unlikely to get to grips, but are shown so players can see and feel that the Austrians had to get out at some point (and allow players to

(1) see the growing French Army in some context and

(2) experiment as they wish!

10.4 Victory Conditions

VICTORY POINTS TABLE

| | |
|---------------------------|------------|
| Austrian Tactical Victory | -5 to 5 |
| Draw | 6 to 8 |
| French Tactical Victory | 9 to 11 |
| French Victory | 12 or more |

9.4.1 Victory Point Locations

Award 2 VP for:

Fontana, the Fontana road hex.

Award 5 VP for:

Each road exit-hex on the northern map edge.

Austrian penalty

Austrian player loses 2VP for every melée in which is involved at least one unit of the Nicoletti brigade (but not if that unit is only a defender). The French player must keep note of this combats on a piece of paper.

11.0 Battle of Lodi

The campaign-scenario begins with the 10:00 AM turn and ends at the conclusion of the 7:40 PM turn (30 turns). The Austrians move and deploy first. or use rule 5.1.2. (recommended).

11.1 Austrian deployment

Suggested position anywhere 4 hexes (at least) North of Frescaliera on Crema road - place forces in line between Frescaliera and the Fontanella exit hex

FML Carl Phillip Sebottendorf van der Rose

16th Line Inf. Regiment Terzy – 1st battalion

16th Line Inf. Regiment Terzy – 2nd battalion

16th Line Inf. Regiment Terzy – 3rd battalion

43rd Line Inf. Regiment Thurn – 1st battalion

44th Line Inf. Regiment Belgiojoso – 1st battalion

19th hungarian Line Inf. Reg. Alvinczy – comb. batt.

1st Artillery Reserve battery

2nd Artillery Reserve battery

2nd Hussars Erzherzog Josef

adjacent to or in Fontana

Neapolitan Chasseurs

South of Lodi, but more than 3 hexes from map edge

GM Roselmini

39th hungarian Line Inf. Regiment Nádasdy – 1st batt.

Mészáros Uhlans squadrons

In Lodi town

GM Vukassovich

1st combined Grenzer battalion Carlstädt

2nd combined Grenzer battalion Carlstädt

North of the bridge hex or adjacent to it

1st combined Grenzer battalion Warazdin

2nd combined Grenzer battalion Warazdin

North bridge hex

Vukassovich artillery battery

6.40 PM Austrian: enter east map edge, north of the Adda rivers and south of cascina Frescalera (today Tre Cascine)

(errata: Frescaleira in map is Frascalera or Frescalera)

GM Nicoletti

9th Hussar regiment Erdödy squadrons

23th Line inf. regiment Toscana – 1st battalion

Nicoletti artillery battery

7.00 PM Austrian: enter east map edge, north of the Adda rivers and south of cascina Frescalera (today Tre Cascine)

27th Line inf. regiment Strassoldo – 1st battalion

27th Line inf. regiment Strassoldo – 2nd battalion

11.2 French deployment

Enter South road hex, east road

General in Chief Napoleone Buonaparte

GD Alexandre Berthier

1st Hussars regiment

GD Dallemagne (avant-garde)

1st Carabiniers battalion

2nd Carabiniers battalion

10.20 AM French: enter South road hex, east road

1st Grenadiers battalion

2nd Grenadiers battalion

3rd Grenadiers battalion

4th Grenadiers battalion

Avant-garde artillery battery

11.40 AM French: enter South road hex, east road

1st Hussars regiment

GD de Beaumont

5th Dragoons regiment

20th Dragoons regiment

10th Chasseurs à cheval regiment

24th Chasseurs à cheval regiment

25th Chasseurs à cheval regiment

4.00 PM French: enter South road hex

2nd artillery battery – Avant-garde

3rd artillery battery – Masséna

4.40 PM French: enter South road hex, east road

GD Masséna

GB Cervoni

17th Light inf. demi-brigade – 1st batt.

17th Light inf. demi-brigade – 2nd batt.

17th Light inf. demi-brigade – 3rd batt.

5.40 PM French: enter South road hex, east road

GB Joubert

4th Line inf. demi-brigade – 1st batt.

4th Line inf. demi-brigade – 2nd batt.

4th Line inf. demi-brigade – 3rd batt.

6.40 PM French: enter South road hex, east road

GB Rusca

29th Light inf. demi-brigade – 1st batt.

29th Light inf. demi-brigade – 2nd batt.

29th Light inf. demi-brigade – 3rd batt.

11.3 Victory Conditions

VICTORY POINTS TABLE

| | |
|---------------------------|------------|
| Austrian Tactical Victory | -5 to -1 |
| Draw | 0 to 5 |
| French Tactical Victory | 6 to 8 |
| French Victory | 9 to 11 |
| French Decisive Victory | 12 or more |

8.3.1 Victory Point Locations

Award 2 VP for:

LODI (if controlled without any opponent unit in it), bridge hexes (VP for each one of the two central and complete bridge hexes), Fontana, the Fontana road hex.

The Austrians control all named locations at the start.

Award 5 VP for:

Each road exit-hex on the northern map edge.

Austrian penalty

Austrian player loses 2VP for every melée in which is involved at least one unit of the Nicoletti brigade (but not if that unit is only a defender). The French player must keep note of this combats on a piece of paper.

11.4 Designer's Notes

Overall, the lazy designer (me) can say that the La Bataille system is a proven good model of tactical Napoleonic warfare. Therefore, all I have to do is put in the (reasonably) historical forces and all should be well as a potential historical re-creation? To a degree that's true, but obviously its not so easy to have a balanced or competitive contest for two players, as real life isn't like that. On this basis, I hope that players will treat this as a way to play out the history as a study and/or do better than the historical outcome. Lodi has the novelty of being a slightly different kind of action in a bigger setting.

A couple of points to remember here for the puzzling historians:

1 --- This is a meeting of the Austrian rearguard and the French advance guard only - more French were following the units depicted here (Gen Rusca represents the first of many other formations following on) and is the reason the Austrians were on the defensive and keen to leave town. Sebottendorf thought he was safer to retreat under cover of darkness, so decided on the delaying action in the late afternoon

2 --- Austrian CiC Beaulieu had already departed, so Sebottendorf was in command on the field.

11.5 Sources

My sources are varied, but the following were key:

[The Road to Rivoli – Martin Boycott-Brown](#) (when I first read this book, I thought a bit dry, but re-reading the Lodi chapter made me favourably alter my opinion. The author paints an evocative picture of the assault column forming in the town square, the mad dash out the town gate, up the esplanade to the bridge and 200 yards into gunfire! Drama! And yes, the road from Lodi town to the bridge entry was an s-bend!).

[The Campaigns of Napoleon – David Chandler](#) (overview only, but good précis and simplified map).

[Artillery of the Napoleonic Wars 1792-1815 – Kevin F Kiley](#) (excellent exposition generally, includes an observation of the decisiveness of the French Artillery on the river bank).

[Various internet sites](#) – Just search on Lodi, Battle, Napoleon. A notable one is Bill Peterson's Virtual Battlefields: The Campaign in Italy 1796-97: Lodi (good modern day photos and the original map, shown above).

Another gem is Napoleon, his Army, Enemies, etc. – see the chapter on the Italian Campaign for a reasonable OOB (this is a great site for all things Napoleonic by the way and the army chapters on uniforms and organization are excellent).

I've taken a few guesses (well, a lot actually) on the counter values, but generally assumed troops were of relative good to medium quality overall. Remember, these aren't the full army OOBs for both sides, just the units engaged at the various stages (I did want to the games to stay manageable within the design intent). There's a lot of subjectivity here so please feedback your (constructive) thoughts on these.

As always, a big thanks to James Cordell, Rafa Hidalgo, Dan Marcolini and Enrico Acerbi, and of course COA for inspiration.

I've had fun fiddling about with these as a series of interesting puzzles on a rarely gamed subject so far – I hope you do too!

Regards

Lex Nosworthy

lexno@bigpond.net.au

21 July 2008



CREDITS:

Original Special Rules : 2008, LEX NOSWORTHY
 graphics: Rafa Hidalgo Peña – James Cordell
 development: James Cordell, Rafa Hidalgo Peña, Dan Marcolini, Enrico Acerbi
 System Basic Rules: "La Bataille 4th edition Rule Set"
 Regulation of the Year XXII
 Clash of Arms Games
 Copyright © : 1804 Hoffmansville Rd.
 Sassamansville, PA. 19472 – USA
 (610) 754-0100

12.0 Charts and Tables

Game Charts – adapted from COA's Orthez (for standard charts and tables refer Regulations.)

| Movement Chart | | | | | |
|----------------|-----|-----|-----|-----|---------|
| Terrain | INF | CAV | ART | SK | Leaders |
| Clear | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Town Streets | 2 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Town Walls | +3 | N/P | N/P | N/P | +3 |
| River | N/P | N/P | N/P | N/P | N/P |
| Stream - Ford | +1 | +1 | +1 | +1 | +1 |
| Road | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| Bridge | 1 | +1 | +2 | 1 | 1 |
| Woods | N/P | N/P | N/P | N/P | N/P |

| Stacking Chart | | |
|----------------|---|--|
| | CLEAR | TOWN |
| Infantry | 18 column, line 3 skirmish | 1 battalion, 10 general 3 skirmish |
| Cavalry | 18 column, 18 line | 1 regiment, 10 general |
| Artillery | 3 limbered, 3 unlimbered 1/6 combined | 1 battery, 12 incre combined |

| Fire Effects Table | | | | | |
|--------------------|---------|------|--------|---------|----|
| FRENCH | COLUMN | LINE | SQUARE | GENERAL | SK |
| Line | Printed | x3 | x3 | Printed | NP |
| Légère | Printed | x3 | x3 | Printed | x3 |
| | Printed | x3 | x3 | Printed | NP |
| AUSTRIANS | COLUMN | LINE | SQUARE | GENERAL | SK |
| Grenzers | Printed | x3 | x3 | Printed | x3 |
| Line | Printed | x3 | x3 | Printed | NP |
| | | | | | |

| Fire Defence Table | | | |
|--------------------|------------|-------|------|
| | | CLEAR | TOWN |
| INFANTRY | COLUMN | 6 | -- |
| | LINE | 9 | -- |
| | SQUARE | 6 | -- |
| | SKIRMISH | 14 | 16 |
| | GENERAL | -- | 16 |
| | DISORDER | 8 | 16 |
| | PGD (ROUT) | 14 | 16 |
| CAVALRY | COLUMN | 6 | -- |
| | LINE | 8 | -- |
| | SKIRMISH | 12 | 14 |
| | GENERAL | -- | 12 |
| | DISORDER | 8 | 12 |
| ARTILLERY | PGD (ROUT) | 14 | 16 |
| | LIMBERED | 6 | 14 |
| | UNLIMBERED | 8 | 10 |
| | w/INFANTRY | 6 | 8 |

| Leader Casualty Table | |
|-----------------------|--|
| DICE ROLL | RESULT |
| 1 | Head Wound (Mortal) |
| 2 | Torso Wound (Mortal) |
| 3 | Leg Wound (sum of 2 dice equals hours out of battle) |
| 4 | Arm Wound (result of 1 die equals hours out of battle) |
| 5 | Stunned (result of 1 die equals turns out of battle) |
| 6 | Flesh Wound (no effect) |

| Artillery Limbering Chart | |
|---------------------------|-------------|
| FRENCH | SUCCESS |
| Line Foot | 1 through 4 |
| AUSTRIAN | SUCCESS |
| Line Foot | 1 through 3 |

| Terrain Chart | |
|--|--|
|  | Town of Lodi and defensive Wall |
|  | Cascina (Farm) cultivated land = clear |
|  | (major) River Adda Island (Rusca's Ford) Stream Brush terrain (doesn't block LOS) |
|  | Road Lodi's bridge North bridge hex (with the road) |
|  | VP road hex |
|  | Turtle (heads North) |

Lodi 1796

SEQUENCE OF PLAY

Command Segment
Command Tracing Phase
MU Creation Phase

Maneuver Segment
Cavalry Charge Sub-segment

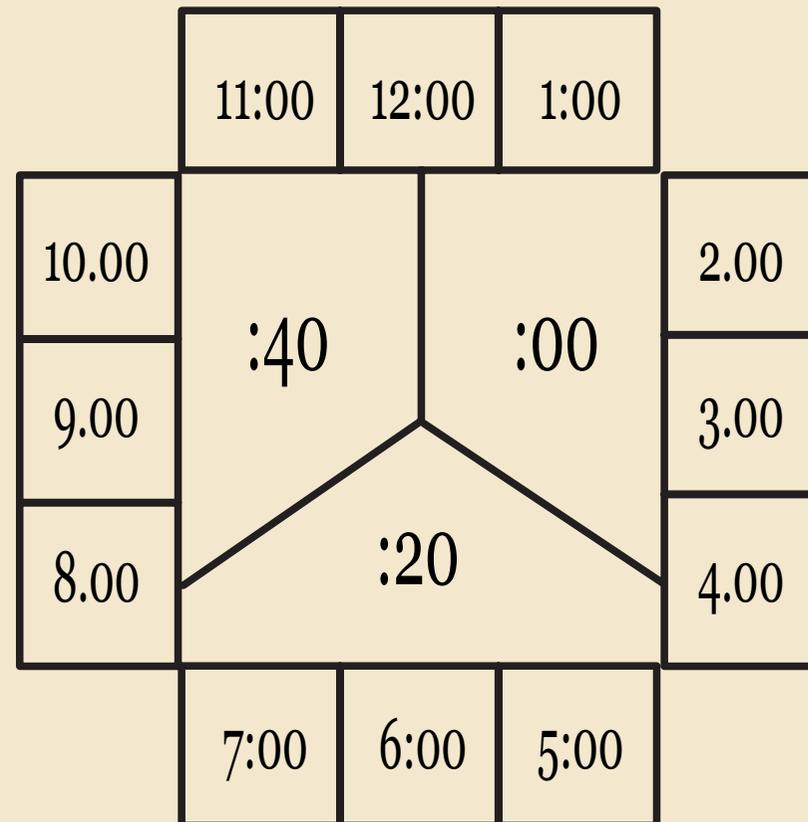
Fire Combat Segment

Mêlée Segment

Reorganization Segment

Turn Adjustment Segment

Passage of Time Recorder



Lodi 1796

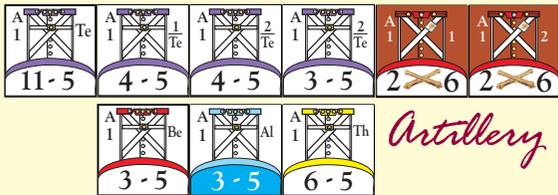
Austrian Contingent

1st Column
FML Sebottendorf



Cavalry

Infantry



Artillery

2nd Column
GM Roselmini



Cavalry

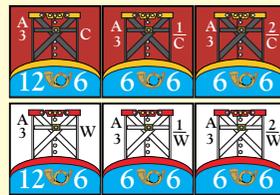


Infantry

3rd Column
GM Vukassovich



Infantry



Artillery

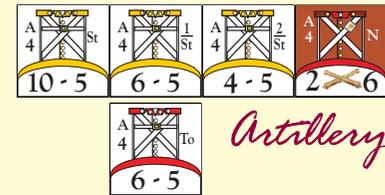


4th Column
GM Nicoletti



Cavalry

Infantry



Artillery



French Contingent

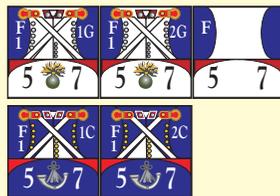
General Staff Gen.
Napoléon
Bonaparte



1st Division Ar. Gd.
Gen. Dallemagne



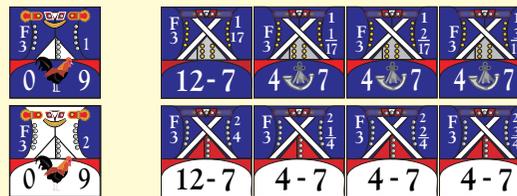
Infantry Artillery



3rd Division
Gen. Masséna



Inf. Bdes. Cervoni and Joubert



2nd Division
Gen. Angereau



Infantry Artillery



Avant-garde
Gen. Rosta

Sheet to be printed

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| A 1 0 10 | A 1 11-5 | A 1 4-5 | A 1 4-5 | A 1 3-5 | A 1 3-5 | A 1 3-5 | A 1 6-5 | A 2 0 9 | A 2 5-5 |
| Schottendorf Austrian 1st 1 2 1 2 | Austrian 1st IR-16 Terzy 6 25 9 24 | Austrian 1st IR-16 Terzy 6 25 9 23 | Austrian 1st IR-16 Terzy 6 25 9 23 | Austrian 1st IR-16 Terzy 6 25 9 24 | Austrian 1st IR-44 Beljejose 4 7 7 25 | Austrian 1st IR-19 Alvinczy 4 8 7 23 | Austrian 1st IR-43 Thury 4 13 7 26 | Roselmini Austrian 2nd 1 1 1 1 | Austrian 2nd IR-39 Nadasdy 6 11 6 26 |

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|---|--|--|---|
| A 2 3 14 | A 1 2 6 | A 1 2 6 | A 1 4 14 | A 1 6 14 | A 3 0 10 | A 3 12 6 | A 3 6 6 | A 3 6 6 | A 3 2 6 |
| Austrian 2nd Meszaros Uhlans 9 25 10 25 | Austrian 1st 1st Res.Art. 10 7 7 3 | Austrian 1st 1st Res.Art. 10 7 7 3 | Austrian 1st Erz Joseph Hussars (2) 12 (3) 16 24 | Austrian 1st Neapolitan Cavalry (2) 12 (3) 16 26 | Vukassovich Austrian 3rd 1 2 1 2 | Austrian 3rd Gr.1 Carlstadt 6 28 14 24 | Austrian 3rd Gr.1 Carlstadt 6 2 14 24 | Austrian 3rd Gr.1 Carlstadt 6 2 14 24 | Austrian 3rd Vukassovich Art. 10 7 7 3 |

| | | | | | | | | | |
|--|---|---|------------------|---------|---------|-----------|----------|------------------|------------------|
| A 3 12 6 | A 3 6 6 | A 3 6 6 | Game Turn | Cavalry | Cavalry | Artillery | Infantry | 70 REPUBLIQUE 70 | 70 REPUBLIQUE 70 |
| Austrian 3rd Gr. Warasdin 6 26 25 | Austrian 3rd Gr.1 Warasdin 6 2 13 25 | Austrian 3rd Gr.2 Warasdin 6 2 13 25 | Game Turn | | | | | 70 REPUBLIQUE 70 | 70 REPUBLIQUE 70 |

| | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------------|--------------------|---|---|---|--|--|--|---|
| Raid Order | Raid Order | Raid Order | A 4 4 14 | A 4 2 6 | A 4 0 10 | A 4 10 5 | A 4 6 5 | A 4 4 5 | A 4 6 5 |
| A 4 12 24 | A 4 10 7 7 3 | A 4 10 7 7 3 | Austrian 4th Erdody Hussars 12 24 | Austrian 4th Nicoletti Art. 10 7 7 3 | Nicoletti Austrian 4th 1 1 1 1 | Austrian 4th IR-27 Strassoldo 6 18 24 | Austrian 4th IR-27 Strassoldo 6 23 | Austrian 4th IR-27 Strassoldo 6 24 | Austrian 4th IR-27 Strassoldo 6 9 9 25 |

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------------------------|--------------------------|
| Disordre | Disordre | Disordre | Disordre | 1 6 | 2 6 | 3 6 | 4 6 | 1 6 | 2 6 |
| Plus Grande Disordre | Plus Grande Disordre | Plus Grande Disordre | Plus Grande Disordre | 1 7 33 | 1 7 33 | 1 7 33 | 3 7 33 | 1ere Division 1 7 33 | 2e Division 1 7 33 |

| | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|-------------|---|---|---|---|----------|----------|----------|
| 3 6 | 3 6 | Pont brule | ~ | ~ | ~ | ~ | Assault! | Assault! | Assault! |
| 3e Division 1 8 33 | 3e Division 1 8 33 | Pont repare | # | # | # | # | Charge! | Charge! | Charge! |

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 1 |
| 2 |

| | | | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 6 | 6 | 6 | 6 |

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|--|--|--|--|--|--|---|---|
| F 1 0 12 | F 1 0 10 | F 1 4 14 | F 1 0 8 | F 1 5 7 | F 1 5 7 |
| Napoleon France Army 3 4 3 3 | Berthier France Army 2 1 1 2 | France Army 1st Hussars (2) 12 21 | Dallenaigae France 1st Div. 2 12 18 2 | France 1st Div 1st Grenad. 8 18 12 21 | France 1st Div 2nd Grenad. 8 18 12 22 | France 1st Div 3rd Grenad. 8 18 12 23 | France 1st Div 4th Grenad. 8 18 12 23 | France 1st Div 1st Carabinier 8 12 11 22 | France 1st Div 2nd Carabinier 8 12 11 23 |

| | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------|---|--|--------------------------------------|-------------------------------------|---|---|--|--|
| F 1 2 6 | F 1 0 15 | F 1 4 14 | F 1 4 14 | F 1 4 11 | F 1 4 11 | F 3 2 6 | F 3 2 6 | F 3 0 9 | F 3 0 9 |
| France 1st Div 1st Art. Batterie 18 10 7 3 | Beaumont France Cav. 2 1 | France Cav. 10th Chasseurs (2) 12 21 | France Cav. 24th Chasseurs (2) 12 11 21 | France Cav. 26th Dragons 14 21 | France Cav. 5th Dragons 14 21 | France 3rd Div 2nd Art. Batterie 18 10 7 3 | France 3rd Div 3rd Art. Batterie 18 10 7 3 | Cervoni France 3rd Div. 1st Brig. 2 1 2 2 | Joubert France 3rd Div. 2nd Brig. 2 1 2 2 |

| | | | | | | | | | |
|--|---|--|--|--|---|--|--|--|--|
| F 3 0 10 | F 3 12-7 | F 3 4 7 | F 3 4 7 | F 3 4 7 | F 3 12-7 | F 3 4-7 | F 3 4-7 | F 3 4-7 | F 3 4-14 |
| Masseua France 3rd Div. 2 1 1 2 | 3rd Div 17 Light Reg. 6 2 6 24 | 3rd Div 1st Brig 1/17 Light Reg. 6 2 9 24 | 3rd Div 1st Brig 2/17 Light Reg. 6 2 9 24 | 3rd Div 1st Brig 3/17 Light Reg. 6 2 9 25 | 3rd Div 2nd Brig 4th Line Reg. 8 8 29 21 | 3rd Div 2nd Brig 1/4 Line Reg. 8 10 10 21 | 3rd Div 2nd Brig 2/4 Line Reg. 8 10 10 21 | 3rd Div 2nd Brig 3/4 Line Reg. 8 10 10 22 | France Cav. 25th Chasseurs (2) 12 12 21 |

| | | | | | |
|--|---|---|---|---|--|
| F 2 0 9 | F 2 12-7 | F 2 4 7 | F 2 4 7 | F 2 4 7 | F 2 2 6 |
| Rasca France 2nd Div. Av. Brig. 2 1 2 2 | 2nd Div 29 Light Hb. 6 26 6 24 | 2nd Div Av. Brig 1/29 Light Hb. 6 2 9 24 | 2nd Div Av. Brig 2/29 Light Hb. 6 2 9 24 | 2nd Div Av. Brig 3/29 Light Hb. 6 2 9 25 | France 2nd Div. Av. Art. Batterie 14 10 7 3 |

AU PONT DE JODI
 COUNTERS SHEET
 PER STAMPA

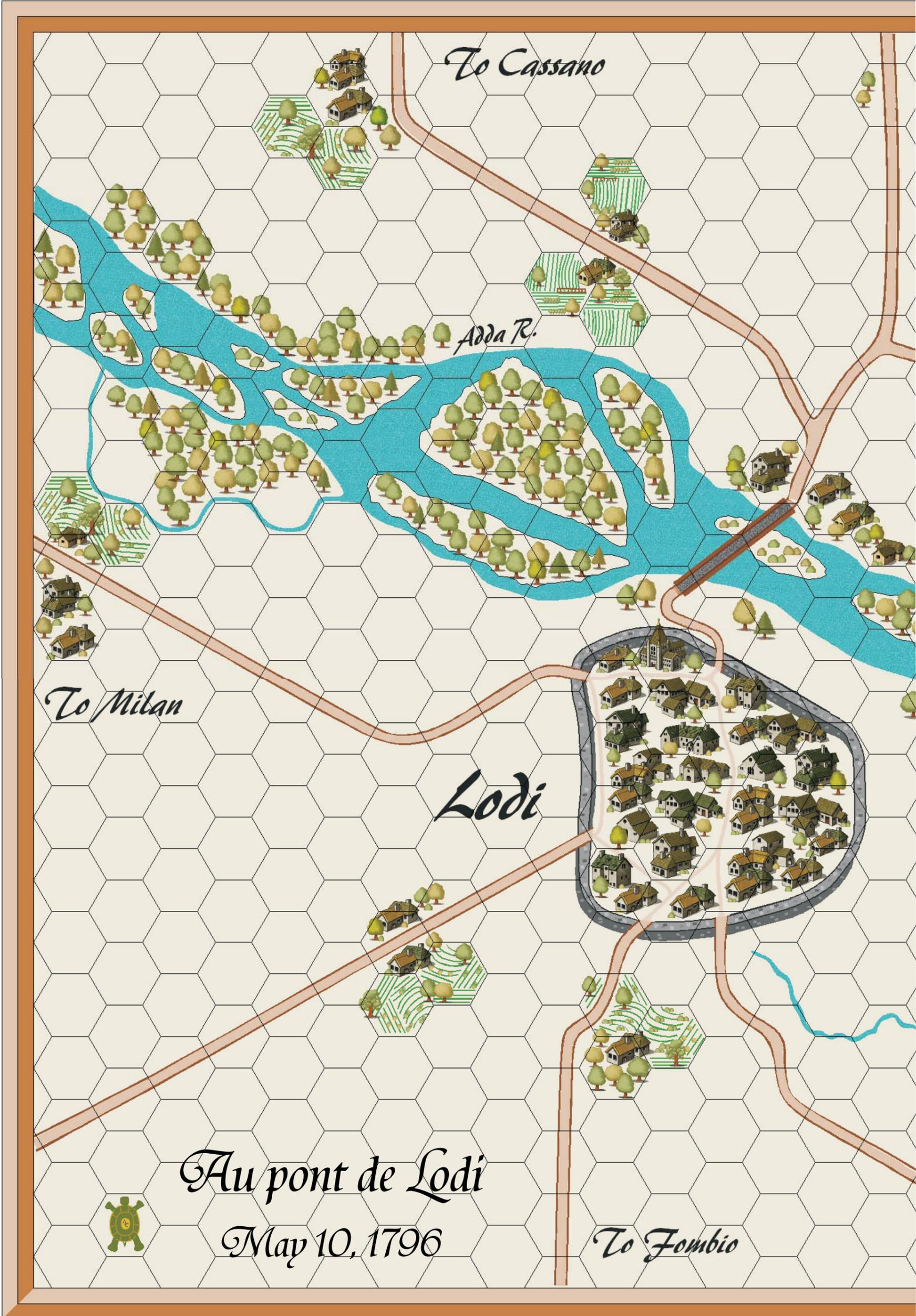
To Fontanella

To Crema

Fontana

Frescaleira





To Cassano

Adda R.

To Milan

Lodi

Au pont de Lodi

May 10, 1796

To Fombio





To Cassano

To Fontanella

To Crema

Fontana

Adda R.

Frescaleira

To Milan

Lodi

Au pont de Lodi

May 10, 1796

To Fombio

