

NO TURKEYS!

Magazine del VALGAME club Valdagno



Complete Game Inside

9

1848-1849

Hungary fights for freedom

VALGAME TOUR 2018
dossier AUSTERLITZ

INSIDE

Design magiaro: Intervista a Gábor Valló

Austerlitz: guida al campo di battaglia

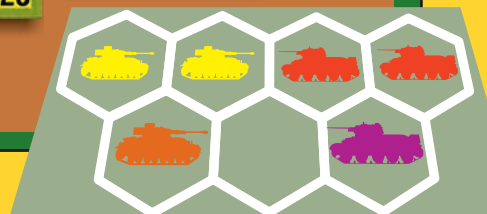
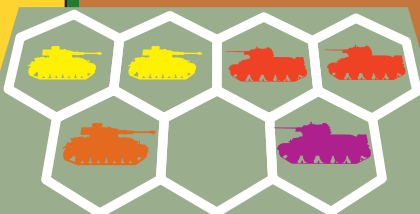
La battaglia di Austerlitz. I prodomi

Simulare Austerlitz sui tavoli.

1918-2018 la riconquista dei Tre Monti



Febbraio 2018 • n.9 • Volume IV



Caldiero e le Tavole della Legge di Jim Dunnigan

Il padre del wargame affermava: “Creare un gioco non è diverso da scrivere un libro, un saggio o qualsiasi altro genere di scritto che non sia fiction.”

James Dunnigan 1980

Per certi versi scrivere un libro sembra essere pure più semplice. Organizzare un saggio storico non è che un normale atto di comunicazione. L'autore raccoglie le fonti, il materiale della ricerca e cerca di presentarlo in una maniera piacevole o che non divenga ostica per il lettore.

Creare un gioco presenta ulteriori fasi che coinvolgono i possibili “lettori” ancor prima della pubblicazione. Dunnigan sintetizza l'idea del parto di un gioco in due fondamentali concetti:

1--- “Mantenete tutto semplice”; l'aumento del dettaglio finirebbe quasi sempre per scoraggiare gli utenti; salvo, caso mai, militari (poi vedremo perché).

2--- “Copiate!” Ovvero non abbiate timore nel rifarvi alle idee altrui. In fondo si tratta solamente di acquisire nozioni ed esperienza, “saper usare nuove tecniche di design” adattandole ai propri canoni. Dire “Copiate!” è solamente la drammatizzazione di un normale fenomeno sociale dell'apprendimento e dell'evoluzione umana. C'è chi evolve a banane, chi lo fa con i counters.

Pensandoci bene, però, Jim Dunnigan, catalogando tutto nel suo decalogo, sembra quasi recitare il *De Profundis* della creatività; e credo sia arduo parlare della creatività dei designers americani, anche per la non completa conoscenza della loro realtà.

Fatto sta che, i più grandi creatori di giochi della storia hanno, quasi tutti, collaborato con gli enti militari della Difesa statunitense, (sottolineamo ufficialmente), con tanto di contratti per la produzione di giochi specifici (es. Gulf Strike, Victory Games). Questi stretti rapporti hanno, evidentemente, reso prioritaria la scelta “para scientifica”, tipica degli ambienti militari molto seri e seri. Quasi naturalmente i designers si sono orientati verso l'acquisizione di tecniche matematiche, come l'utilizzo di matrici, calcolo delle probabilità, algoritmi; tutte cose altamente scientifiche, utili a convincere un consesso di colonnelli di carriera, ma non sempre modelli calzanti, in fondo, di fatti umani.

Tutto, in tal modo, ha deviato, gradualmente, dalla via della fantasia creativa che, fatte debite e poche eccezioni, si riassumeva in poche regole (spesso pletoriche o addirittura non storicamente avvalorabili) frettolosamente nominate come “chrome”. La fantasia, in fondo, avrebbe meritato ben di più, ma aveva i suoi ambienti, nei mondi o reami di Gandalf e Ian Solo.

Oggi la filosofia matematica del game design, la cura del dettaglio, che piace al Pentagono, pare non essere più tanto di moda; qualcuno forse ha notato la progressiva estinzione dei monster games.

Nonostante il proliferare di numerose nuove proposte, alcune decisamente brillanti, le vecchie rotaie della SPI sono ancora in grado di portare convogli di mappe e pedine.

Jim Dunnigan, anni fa, pubblicava le sue Dieci Tavole della Legge su come si dovesse produrre un gioco. Quel vecchio decalogo è ancor oggi seguito con pedissequo rispetto, nonostante in alcuni punti si possa, oggi, discutere e criticare tranquillamente. Al tempo l'obiettivo principale era quello di sconfiggere il Leviatano Avalon Hill, e il suo motto “one year, one game”, invadendo il mercato con prodotti multipli e di buona qualità; in sintesi operava la SPI.



Le 10 Tavole iniziavano con:

1- sviluppo del concetto o dell'idea: in pratica le idee che avete, sul divano o a letto, pensando di simulare un evento, ovviamente storico. A volte è utile un foglietto di carta dove annotare a grandi linee i vari concetti, motori del gioco.

2- ricerca storica: è un campo in cui, probabilmente, gli europei se la cavano meglio. In USA questo “comandamento” è spesso secondario; si prendono un paio di libri, di solito divulgativi e si colora il prodotto con una patina di storia.

3- creazione del prototipo ovvero integrazione tra il materiale ricercato e le conoscenze delle diverse meccaniche di gioco (regolamenti) con cui simulare la storia; la creazione di un prodotto che sia storico, divertente e giocabile.

4- arricchimento del prototipo: inserimento degli elementi grafici che andranno a caratterizzare il progetto. Questo punto è abbastanza scontato e avrebbe potuto essere tranquillamente compreso nel 3° qui sopra; ma allora, ahimé, non ci sarebbero più stati 10 punti, un decalogo.

5- prima stesura delle regole: punto importantissimo perché qui si ferma il designer e lascia il palcoscenico agli altri attori della creazione del gioco.

6- sviluppo del gioco: fase essenziale che comprende il play test, ma, soprattutto, comprende il “*Deus ex Machina*” ossia il *game developer*. Costui deve soltanto rispettare i principi base, che hanno ispirato l’ideatore (*designer*), per poi procedere, disponendo di carta bianca, a testare, rimaneggiare, creare regole ecc.

7- i test in “cieco”: ovvero il play test senza la presenza dell’autore, che potrebbe influenzare negativamente, qualche aspetto dello sviluppo ludico. Questo è spesso il momento risolutivo del progetto (qualcuno un tempo diceva momento catartico - Oreglio).

8- sintesi dei test e creazione del manoscritto delle regole: spesso girato a varie persone per un *editing* finale.

9- produzione e vendita del prodotto: affari della ditta editrice.

10- opinioni degli acquirenti giocatori, ovvero il celebre “*feedback step*” così caro a Jim Dunnigan: sentire i pareri di chi gioca è molto istruttivo, oltre che a generare le celebri *errata*, aiuta molto ad evitare, in futuro, alcuni errori.

Ogni disegnatore, in relazione ai Dieci comandamenti citati, sarà naturalmente portato a privilegiare qualcuno dei punti, a scapito di altri. In diversa sede ho parlato del conflitto che, a volte, si instaura tra i punti 2 e 3 del decalogo di Dunnigan e della necessità che il gioco sia soprattutto divertente, se non appassionante. La cosa è tutt’altro che semplice, se pensate che ciò che diverte me, non necessariamente diverte persone di diversa cultura; personalmente non sono mai riuscito a ridere di alcune situazioni comiche o cartoni animati americani o giapponesi.

Dunnigan è il padre fondatore (con Charles Roberts immagino) ma non è detto sia ancora totalmente attuale. Già nel 1992, il brillante *designer*

Mark Herman si è smarcato dall’ingombrante “papà del wargame”, valutando la sua esperienza al fianco di Dunnigan e dando la netta impressione di aderire assai poco alla filosofia del decalogo; immagino sia la sua creatività, che lo ha sempre contraddistinto nel tempo.

“... da Jim ho appreso una cosa – una cosa che lui sapeva fare meglio di chiunque altro – l’ottica con cui valutava una situazione da simulare e con la quale analizzava ulteriori dinamiche associate... Focalizzava due o tre elementi base,



Mark Herman prima della giacca e cravatta

che reputava le chiavi dinamiche del progetto, e su quelli costruiva tutto il lavoro. Ogni parte doveva uniformarsi in sintonia con la trama di base, comunicando con segnali chiari. I suoi giochi non entravano mai in ogni sorta di minuzie – non c’era la ricerca del dettaglio per il dettaglio. Tutto doveva svilupparsi in coerenza con il progetto base, questo ho davvero imparato da lui. Ho imparato come leggere i dati e vedere cosa realmente significano per me. Ho imparato come far uscire allo scoperto vecchi miti usando quell’approccio critico. Ad esempio ho portato con me quel bagaglio alla GMT con il gioco **The Great Battles of Alexander**. Analizzando la simulazione capii che il motore principale del progetto doveva essere il Comando, sottovalutato nelle precedenti creazioni, più qualche aspetto tattico... I Macedoni ... possedevano le chiavi tattiche per battere gli avversari ed il sistema di comando necessario ad impiegarle. Alexander fu un classico esempio di come io impiegai la filosofia di Dunnigan.”

Herman, qui, rivaluta l’essenza del punto 1, l’idea, e la amalgama con il punto 2, la ricerca storica (diversamente dalla filosofia di Dunnigan che rimescolava la ricerca storica con i regolamenti noti dei giochi). Capire il motore, l’anima di una simulazione, significa un’accurata analisi storica; come Jim Dunnigan, ma da un’ottica diversa, più ispirata agli eventi passati. Ma le doti creative di Herman non si fermano alla scelta di quali comandamenti seguire, al desiderio dei disegnatori cui ispirarsi (anche a quelli da evitare; “Non potrò mai lavorare come fa quello” gli capitava di dire alla SPI, e noi siamo curiosi di sapere chi fosse ... mmh). Racconta che quando divenne papà si immaginava il poco tempo libero, che i padri potevano avere per giocare, introducendo, nel suo modo di operare il design, la variabile “tempo”, intesa come durata delle partite del gioco; chiara manifestazione di creatività, o di intelligenza se volete.



Non sempre le cose riescono a puntino, però. Marco Arnaudo, noto critico recensore, non ha avuto solo parole lusinghiere per Caldiero, un figlio di NoTurkeys! a tutti gli effetti. A lui non sono piaciute due cose:

1—l'impatto terribile del meteo sulla battaglia. È un tributo alla storia della battaglia stessa, che dovrebbe stimolare i giocatori a vedersela con le intemperie. Si può, senza dubbio, essere d'accordo sul fatto che sia fastidioso e poco stimolante giocare con un siffatto terzo avversario. La Storia non sempre propone soluzioni divertenti.

Il gioco presenta, comunque, anche un *What If*, ovvero si può giocare con un tempo stabile, astorico, e cimentarsi con maggior divertimento: in tal modo il piccolo gioco da rivista diventa un discreto sistema per iniziare i neofiti alle regole del comando.

2--- le regole del comando stesse, che sono piaciute al simpatico hobbit cuneese, ma che le ha giudicate troppo semplicistiche. Se è vero che Dunnigan chiedeva soprattutto la semplificazione, è altrettanto vero che, nel 1796, le regole del comando, non erano così diverse da quanto Caldiero propone, né i Generali riuscivano a proporre manovre settecentesche, contro un avversario, Bonaparte, che non partecipava alle regole della guerra manovrata.

Quando Marcowargamer dice "Vorrei rivivere la tensione di chi diceva – Adesso devo avanzare o no?", parrebbe un pensiero già troppo evoluto per chi andava alla battaglia "Au son du canon".



Se è vero che il sistema di comando piace ad Arnaudo, potrà sicuramente divertirsi di più con il Sole Moravo, ovvero con la battaglia di Austerlitz. Credo sia intuibile che questo numero sia particolarmente dedicato a quella importante battaglia del 1805.

Il tempo era maturo per una forma di comando molto più evoluta. L'Empereur aveva creato i Corpi, conferendo loro il potere di organizzare il movimento in funzione di un combattimento voluto e pianificato; gli Austro-Russi, invece, ancora usavano le vecchie colonne, che gestivano ovviamente il movimento sino al contatto automatico con il nemico.

Nel disegno si vede ciò che un giocatore non riesce a vedere sulla mappa, perché tutto parte dal Set-Up. Gli Ordini operativi sono dati in un *briefing* convocato dall'Empereur la mattina presto (alle 7.00 circa); Bonaparte assegna le direttive ai Comandanti di Corpo che d'ora in avanti agiranno in piena autonomia. Napoleone (il giocatore francese) ha in testa le direttive per la battaglia e interverrà solo per dirigere unità fuori comando. I Comandanti sono autonomi e, dato

che, ad ogni turno orario, il giocatore francese può cambiare i loro ordini, è come se Napoleone stesso dirigesse dall'alto la battaglia (storicamente ineccepibile). Il gioco è a scala di brigata, quindi non prevede ordini tattici, fatta eccezione per i necessari Quadrati di fanteria. Prevede la possibilità che si distacchino divisioni comandate da Generali come unità (colonne) indipendenti con Ordini particolari; anche qui, che questo lo faccia Murat, piuttosto che Napoleone, non cambia i risultati del gioco.



Se Marco Arnaudo ritiene Caldiero troppo semplicistico qui può trovare pane più duro per i suoi denti. Innanzitutto nessun giocatore conosce quali ordini hanno gli avversari e l'ordine (la scala numerica) di attivazione; qui l'attivazione non è casuale, pescata da una tazza, ma è decisa dal giocatore stesso. Questo costringe chi gioca a pianificare il turno nel modo desiderato, riflettendo anche su cosa sta per fare l'avversario.

Gli Ordini poi non sono soltanto i quattro di Caldiero, ma prevedono più alternative: ivi compresi i finti attacchi, inseguimenti e la difesa "elastica", storicamente ordinata alla divisione Legrand. Sono certo che l'evoluzione del comando dal 1796 al 1805, in periodo imperiale precoce (dal punto di vista tattico militare) sarà molto più divertente.

Certo ci si lagnerà anche qui del tempo anche qui, (fino alle 9 c'era la Nebbia di Austerlitz, e non si vedeva una mazza in basso), ma sarà ben poca cosa rispetto alla tempesta di Caldiero.

Quindi, caro Marcowargamer, perdona se abbiamo scherzato; la nostra ammirazione per le tue recensioni rimane assoluta. Ti diamo appuntamento nei pressi di Brno (almeno spero se ci sarà un editore) e ... se dovesse il tutto realizzarsi ... portati l'ombrello anche stavolta ;-).

Enrico Acerbi

Éljen a Magyar! Intervista a Gábor Valló

NoTurkeys! questa volta esplora le pianure pannoniche a curiosare tra gli appassionati di Ungheria. Da sempre amici degli italiani (affini per colori di bandiera) il popolo di Santo Stefano offriva un grande contributo al nostro Risorgimento nazionale, prima di essere catturato dal vortice dell'Ausgleich (1867) e risucchiato nel mito di un Regno, sempre comunque succube di Vienna e Praga.

Combattevano ferocemente sulle nostre montagne dal 1915 al 1918, al tempo della Grande Guerra (*Első világháború* per loro) e poi al fianco dell'ARMIR in Russia. Ma NoTurkeys! vuole solo rendere omaggio all'autore del gioco di questo numero: Gábor Valló.

NT.: – Ci fai una piccola presentazione di te, della tua famiglia e della città dove vivi ora?

GV.: Mi chiamo Gábor Valló ed ho 40 anni, insegno Storia in una scuola umanistica a Vác, in Ungheria, dove abito con il mio amore. Nulla di davvero eccentrico :). Mi trovo con gli amici con regolarità (una o due volte al mese) per giocare.

Nota: Vác è la tedesca Waitzen, città del nord sul Danubio, si trova di fronte alla lunga isola di Sant'Andrea (Szentendre) e ai piedi del Waitzenberg (Nagyszal), nella contea di Budapest (un tempo contea di Pest-Pilis-Solt-Kis-Kun). Dal 1874 al 1918 fu sede del K.u. Honvéd Budapest Landwehrhusarenregiment Nr. 1.



NT.: Esattamente quale fu il primo gioco sul tuo tavolo? Parlacene dei tuoi inizi nell'hobby.

GV.: sono tutte e due le cose, ma data la scarsità di tempo, sfortunatamente adesso progetto giochi, più che giocare. Credo che il primo gioco che ho avuto sia stato Mare Nostrum, una specie di euro-wargame. Ho iniziato a giocare ai wargame con un mio amico inglese, che aveva un sacco di giochi simili. Giocavamo quelli della GMT, wargames a blocchetti ecc. Uno dei miei preferiti alle origini era Hannibal, di cui ammiro il sistema. Il mio amico era anche voglioso di sperimentare nuove idee, e quello fu l'incentivo che mi spinse ad iniziare a disegnare giochi. Più tardi ho scritto un blog sui wargames per circa un anno, dove mettevo recensioni e novità sul mondo dell'hobby. Alcune delle mie recensioni sono ancora in rete. (i curiosi che capi-

scono un po' di ungherese possono trovarle su: <http://tarsasjatekos.hu/category/rendezveny/wargame/>)

Nota: immaginiamo tu sia Valgab. No?



NT.: sapere che in Ungheria si gioca ai wargame storici ci meraviglia un po'. Qual è lo stato del gioco nel tuo paese? I wargames sono popolari in Ungheria?

GV.: ma certamente! Conosco alcuni ragazzi che giocano wargames da decenni. Abbiamo un gruppo su Facebook denominato "Hungarian wargamers" che possiede circa 150 membri. È una comunità piccola ma molto vivace. :) Da noi si gioca di tutto sui wargames: dai vecchi mostri sacri come Third Reich e Twilight Imperium fino ai più recenti giochi COIN. In Ungheria si fa anche un campionato di Twilight Struggle. :)



NT.: Che lavoro fai ora e, inoltre, nella tua vita hai fatto qualche professione inerente al wargame (es. militare) che ha rafforzato la tua passione?

GV.: come ti ho già detto sono un insegnante di Storia e non credo serva altro per appassionarsi. La Storia è sempre stata al centro dei miei interessi. All'università ho studiato la storia delle diplomazie e delle relazioni internazionali, più tardi i miei interessi si sono concentrati sulla storia militare.

NT.: l'Ungheria è una terra ricca di storia. Qual è la tua era storica preferita?

GV.: i miei interessi sono ampi, ma certamente possiedo alcune epoche che mi appassionano più di altre. In primis, l'era che va dal 1400 sino al 1850 – in Ungheria questo significa, l'era degli Hunyadi, poi le guerre contro gli Asburgo e gli Ottomani, più tardi, la Rivoluzione del 1848/49 e la Guerra d'Indipendenza.

Tuttavia ci sono anche eventi occasionali o guerre che mi interessano anche se esulano dai periodi già citati. Ad esempio ho disegnato giochi sulla Guerra Civile Russa, sulle Guerre Genpei in Giappone. :) Curiosamente anche il 12° secolo sta molto vicino al mio cuore: quella era l'epoca delle Crociate, l'età aurea di Bisanzio (sono molto interessato nella storia bizantina), i tempi di grandi personaggi storici come Federico Barbarossa, Saladino o Riccardo Cuor di Leone. Amo anche i giochi sulle Civiltà e i giochi sull'evoluzione storica (come Britannia) che simulano il processo di progresso storico.



NT.: vivere in Ungheria non sembra essere il centro dell'hobby del wargame (Francia e UK). Ci sono altri designers ungheresi come te o addirittura editori di wargames?

GV.: certo, non si tratta di come acquistare i giochi, (possiamo ordinarli dove ci pare), ma bisogna catturare l'attenzione del pubblico e degli editori per pubblicare giochi nell'Europa dell'est. Conosco qualcuno che progetta giochi. Un esempio è Tamás Marosvári, di cui potete vedere un design su BGG, circa conflitti antecedente la Grande Guerra.

<https://boardgamegeek.com/thread/1289493/card-driven-wargame-about-diplomatic-struggle-firs>

Un altro esempio è un gruppo che ha fatto una campagna su Kickstarter, coronata da successo, sulla battaglia di Limanowa (Prima Guerra Mondiale).

<http://heroesofthegreatwar.com/>.

Nota: il gioco di Tamás Marosvári assomiglia molto al gioco sulla fine dell'800 di Paolo Carraro. NdT. Il funding per Limanowa in realtà è stato cancellato.

In ogni caso, non conosco alcun editore ungherese che pubblicherebbe un wargame qui da noi, perché il mercato è molto limitato. La Germania è un mercato maggiore ma, a mio avviso, là non sono particolarmente dediti ai wargames. Negli anni più recenti i paesi dell'Est europeo come la Rep. Ceca, la Polonia, o la Grecia hanno iniziato a pubblicare qualche wargame, ma penso che il mercato sia ancora troppo ristretto.

NT.: ho studiato l'impero austriaco e perciò spesso mi sono imbattuto in termini storici ungheresi, davvero ostici per me. Per farla breve, memore degli ottimi rapporti di amicizia che nel Risorgimento legava i nostri due popoli, nonché di altri periodi oscuri della storia del tuo paese, mi piacerebbe conoscere quale periodo storico sceglieresti per un prossimo gioco? Un progetto futuro?

GV.: ci sono tante domande e necessitano di una risposta più articolata. :) Certo capisco cosa affermi circa la nostra lingua: l'ungherese. Il lavoro fatto da te sull'esercito austriaco è interessante. Immagino come sia difficile consultare le fonti del 19° secolo, perché qualche anno fa anch'io provai a studiare quelle materie in dettaglio per una tesi di Dottorato.

Un aneddoto divertente: quando sono stato a visitare il Museo di Storia militare a Vienna, ero curioso di sapere come si poneva nei confronti del 1848/49, soprattutto per il fatto di essere stati sconfitti dall'esercito nazionale ungherese. C'era una sala d'esposizione sulle rivoluzioni del 1848, con lo spazio dedicato per il 90% a Radetzky e a come aveva represso l'insurrezione italiana. Kossuth e gli Ungheresi erano appena accennati in un angolo qualsiasi. :) Ed era così, Italia e Ungheria era, in quel periodo, unite contro un nemico comune. (Nel mio gioco, due delle 27 carte contengono un evento italiano: una, il fatto che la prima nazione a riconoscere formalmente l'Ungheria era stata il Piemonte, l'altra la triste sconfitta italiana a Novara.) Dopo il crollo della Guerra per l'Indipendenza, ufficiali e soldati ungheresi continuarono a combattere per l'ideale della Libertà, in Italia e in Nord America.

Non si dimentichi poi il fatto che fu proprio un generale ungherese, al servizio dell'Austria, Ferenc Gyulai, che, indirettamente, aiutò l'unificazione italiana, con la sua scarsa performance a Magenta. :)



Parte delle ragioni per cui non amo la storia del XX secolo è che fu un secolo oscuro per l'Ungheria. Il crollo dell'Impero asburgico fu peggiorato dal colpo di mano dei

Comunisti, che fornirono il pretesto ai Rumeni per attaccare l'Ungheria, allo scopo di occupare più territori di quanti fossero loro stati assegnati dai trattati. Per me, l'aspetto peggiore del Trattato di Trianon è che tutti gli altri popoli non lo conoscono / o non se ne sono mai interessati, mentre fu davvero un evento tragico per molti ungheresi.

Ma torniamo ai giochi. :) Ho sempre qualche progetto in fase di design; a volte vanno e vengono per anni. Adesso sto sviluppando un gioco chiamato Lionheart, abbastanza simile ad Here I Stand ma (pensa un po'...) nel 12° secolo. Il prototipo è pronto, ma è difficile trovare abbastanza tempo per testarlo.

NT.: se tu volessi creare un gioco sulla storia italiana a cosa potresti pensare?

GV.: a mio avviso la storia d'Italia si adatta meglio agli Eurogames, perché è sempre stata uno dei maggiori poli artistici europei, un grande centro di mercati e idee innovative. Militarmente, se consideriamo il periodo che mi interessa di più (1400-1850), l'Italia fu soprattutto in stallo a causa di guerre feudali, per le quali non nutro molto interesse. Quando era coinvolta in conflitti europei, l'Italia era di solito un teatro secondario, di guerre che, in genere, erano decise da qualche altra parte. Naturalmente, durante il 19° secolo gli eventi si fecero più interessanti. Una delle mie idee è un gioco sulle Rivoluzioni del 1848 in Europa, che include anche gli eventi in Italia, ovviamente, ma è più un gioco politico che un wargame.

Nota: questa è un'affermazione che andrebbe approfondita meglio. L'amico Gábor sembra ignorare i secoli di Venezia, la determinante importanza del Papa e, da esperto di storia diplomatica, fa risaltare l'assenza di una nazione Italia. Da qui a dire che le guerre non si decidevano mai, qui da noi, secondo me è un po' azzardato.

NT.: in Ungheria ci sono negozi dedicati ai wargame, oppure siti web dove acquistarli?



GV.: per quanto ne so la maggioranza degli Ungheresi acquistano all'estero oppure fanno scambi con altri giocatori. C'è un negozio di nome Szellemlovas che tiene qualche wargame.

Nota: nelle immagini Here I Stand a 27.990 fiorini. La cifra fa

impressione ma sono 91 euro circa ... si fa impressione in effetti.

Here I Stand
NOTE: Here I Stand was due for a reprint in 2017, but with October 31, 2017 being the 500th anniversary of Martin Luther's posting of his 95 ...
Nehéz Játékidő: 240 perc
Játékoszám: 2-6
Angol nyelvű
27990,- Ft
Azonnal kapható a boltban
Kosárba

NT.: visto che il tuo gioco ha una mappa point-to-point, tu preferisci mappe con esagoni, ad aree, come quella del tuo gioco, sistemi tradizionali o Card Driven ?

GV.: per me, in un gioco, la cosa più importante è il tema, così ogni tipo di meccanica può essere buona se aiuta a fo-

calizzare il tema. Di solito scelgo un disegno che renda in dettaglio il tema. Per il mio gioco la scelta è caduta sul modello della Victory Point game (State of Siege), perché ho pensato si adattasse perfettamente alla situazione ungherese del 1848, e che un sistema tradizionale ad esagoni e counters non avrebbe funzionato affatto.



Detto questo, posso aggiungere di non amare particolarmente wargames "pesanti" con centinaia di counters. Mi piacciono soprattutto i disegni leggeri ed eleganti, come Friedrich o Hannibal. Ho scelto quest'ultimo modello per il mio gioco **Sas és félhold** (Aquila e Mezzaluna: nelle foto) che tratta della "Lunga Guerra" tra gli Asburgo, i Turchi e gli Ungheresi circa nel 1600.

Nota: il gioco può essere scaricato in versione inglese e ungherese su BGG:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/128215/sas-es-felhold>



NT.: conosci qualche gioco italiano? Per lo meno Wings of Glory dovresti conoscerlo no?

GV.: No, mi dispiace non ho mai giocato WoG. :) Però conosco un designer italiano, Luca Cammisa della Calvinus Games (<http://www.calvinusgames.com/>), che penso sia originale e pieno di talento. Ho preso parte, come playtester allo sviluppo del suo eccellente **Democracy under Siege** – alcune carte con idee mie sono finite anche nel prodotto definitivo! Amo anche War of the Ring, disegnato da tre italiani, che penso sia un adattamento brillante dei libri.



Nota: i due interessantissimi prodotti di Luca Cammisa, il secondo dei quali dovrebbe uscire in Europa per l'editore "4 DADOS".

Se mai qualcuno dovesse passare per Budapest potrebbe fare una sosta ristoratrice all'HammerTime Café in Üllői útca 111. HammerTime Café è un bar (un pub) dove si possono gustare birre artigianali, svariati tipi di caffè e pasticceria di qualità. Ma la particolarità è che lì si può giocare diverse varietà di giochi da tavolo e anche i cosiddetti Stratégiai Társasjátékok (i wargames). L'obiettivo del pub è di riunire i runners, il cosplayers, i party gamers e, in particolare, la community dei wargamers, offendo loro il posto giusto per gli incontri e gli hobby.

HammerTime Café è quindi un caffè, ma anche un negozio dove si vende e ci si scambiano i giochi ed anche una combinazione di diversi club.



Una gloria ungherese è **Erno Rubik**, l'inventore del celebre cubo che disastrosamente e dita di una generazione. Il cubo di Rubik nacque nel 1974 ma fu diffuso nel 1981 in tutto il mondo. L'infernale aggeggio aveva 43.252.003.274.489.856.000 modi di scambiare le facce. Il record attuale di soluzione di un cubo 3x3x3 è di 7.08 secondi, fatto da tale Erik Akkersdijk nel 2008



Forradalom

L'Ungheria è il paese delle rivoluzioni sfortunate. Si celebrano le date del 15 marzo (la rivoluzione del 1848 tema del gioco), il 6 ottobre (esecuzione di 13 generali della stessa epoca) e il 23 ottobre (la sanguinosa rivoluzione anticomunista del 1956; 12 di terrore sovietico). Rivoluzione = forradalom.

Days of Ire - Budapest 1956

Days of Ire è un gioco di Katalin Nimmerfroh, Dávid Turczi e Mihály Vincze.

L'anno è il 1956, ondate di proteste in Polonia iniziano ad evidenziare le crepe del blocco comunista dell'Europa orientale. Incoraggiati da quei segnali, studenti e intellettuali di Budapest, organizzano una protesta di una vivacità, mai vista. Quando il regime comunista inizia a reprimere il movimento, si scatena una violenta reazione, generando la citata rivoluzione del 23 ottobre.



È un Card Driven che può essere assimilato a Twilight Struggle o Labyrinth: War on Terror.

Qui un giocatore gestisce le forze sovietiche cercando di portare acqua al suo mulino, usa la milizia e i cechini governativi per proteggere lo stato e per fermare i rivoluzionari a tutti i costi.

L'altro giocatore (possono essere da 1 a 3 avversari) gioca in modo cooperativo come capofila delle forze rivoluzionarie, che raccolgono risorse (rappresentate come icone su carte) e recluta altri combattenti per assicurarsi la vittoria nella rivoluzione, combattendo contro carri armati e soldati in questo angosciante gioco di carte, ispirato alla storia.

Days of Ire: Budapest 1956 dura per sette giorni - l'ultima settimana di ottobre 1956. Il comandante sovietico gioca le prime carte all'inizio di ogni turno, raccogliendo punti comando e innescando eventi che a volte aiutano, a volte ostacolano lo sforzo rivoluzionario.

I rivoluzionari devono difendere le loro posizioni mentre si spargono attraverso Budapest, programmando attentamente le loro azioni, come un gruppo unito, tenendo sempre d'occhio il loro morale. Questo aspetto di gioco collaborativo, à la Pandemia, è anche un buon viatico per giocatori che si avvicinano all'hobby, intimiditi dai CDG tradizionali.



Se qualcuno dei leader rivoluzionari subisce troppe ferite o se non riesce a risolvere abbastanza eventi entro la fine del gioco, la rivoluzione perde. Tuttavia se mantengono le strade di Budapest libere dall'oppressore rosso, la rivoluzione sopravvive, e combatte per un altro giorno.

Storicamente la Rivoluzione durò proprio una settimana. Il 4 novembre, le forze sovietiche rapidamente riconquistarono il paese.

Quando è uscito Days Of Ire: Budapest 1956 (2016) ho avuto qualche perplessità. La rivoluzione ungherese mi ha sempre interessato, ma questo non mi pareva un wargame; sembrava essere più un Eurogame, anche se lo si paragonava a Twilight Struggle o Labyrinth. Cos' l'ho lasciato perdere.



Il gioco merita di essere acquistato soltanto per l'artista che ha disegnato le carte. Non so chi sia tra Sami Laakso, Kwanchai Moriya e Katalin Nimmerfroh; penso quest'ultima. Per quelli che come me hanno conosciuto il progressivo annacquamento del potere comunista (non per quelli che pensano che Renzi sia comunista) il gioco evoca struggenti ricordi di sogni e vane speranze giovanili.

Il gioco è storicamente solido, eventi storici come la capacità di distruggere carri armati con le bombe molotov e le carte dedicate al generale Zhukov sono storicamente accurate. Il gioco ha un flusso molto veloce (60 minuti per partita). I componenti sono di buona fattura e le regole sono chiare. Si può giocare in solitario, in cooperativo e uno contro uno, faccia a faccia. Decisamente da provare.

Gazdálkodj Okosan! (1960)

Un modo di essere stato ungherese era il conoscere i giochi classici solo dalle loro imitazioni degli anni '80 (l'era comunista); uno su tutti il Monopoli, chiamato Capitaly, rigorosamente bicolore.

Ma la versione socialista del Monopoli in cui non si poteva danneggiare gli altri, non si poteva prendere soldi da loro e l'unica cosa che si poteva collezionare era un appartamento con i mobili, è stato **Gazdálkodj Okosan!** vale a dire una cosa tipo Buoni affari!.

I materiali erano poco allettanti: una busta con un grande tabellone di gioco di cartone pesante e il resto in una scatola blu più piccola ma solida. Dicevano essere un gioco per 2-7 giocatori, ma a quanto pare uno faceva la Banca, visto che c'erano solo 6 gettoni.



Scopo del gioco era risparmiare così tanto da acquistare una casa e rifornirla di aggeggi utili: mobili, radio, una lavatrice ecc. Il primo che terminava l'arredamento risparmiando almeno 2,000 fiorini (Ft) aveva vinto.

Il gioco tradiva l'epoca e l'ideologia con le sue carte "pedagogiche" tipo: "Andate al cinema! I film sono istruttivi e divertenti. Avanzare nello spazio (17) e pagare 10 Ft." oppure "Leggi! Leggere è un intrattenimento piacevole, utile ed economico."

Si giocava passeggiando per Budapest e dintorni ogni tanto capitando nelle Szerencsekerék (Ruote della Fortuna), dove carte non illustrate davano soldi. Davvero siamo in presenza della via socialista al Monopoli,



Sulle tracce di Napoleone ad Austerlitz

Anzi tutto parliamo del nome: tutt'Europa conosce questa località con il nome che aveva all'epoca dell'evento: Austerlitz, il nome in tedesco della cittadina in cui fu firmata la pace. Ora quella cittadina si chiama con il nome ceco: Slavkov. Sulle cartine, quindi, se volete trovare Austerlitz dovete cercare Slavkov, e ciò, per chi non lo sa, costituisce una prima difficoltà.

Poi, per l'individuazione dell'area: perché Slavkov (o Austerlitz) è la località dove, all'interno dello storico palazzo, venne firmato l'armistizio che poneva fine alle ostilità (il trattato di pace fu poi firmato a Presburgo, oggi Bratislava), mentre la battaglia non venne combattuta a Slavkov, ma su un'area di vastissima estensione, ubicata tra Brno e Slavkov, che comprende diversi villaggi molto piccoli, non lontano dall'aeroporto internazionale di Brno. Oggi la località è abbastanza ben segnalata, ma comunque per raggiungerla in modo agevole occorrono specifiche informazioni che qui potete trovare.

NT.: – Com'era il tempo nei giorni della battaglia?

TEMPO	TEMPERATURA		VENTO		NUVOLOSITA'		METEO
	giorno (media)	notte	direzione	intensità	giorno	notte	
30-nov	2°	0,9	S-SE	debole	COPERTO	id	NEVE
01-dic	2,5°	2°	S-SE	media	COPERTO	id	NEBBIA
02-dic	5,2°	3,6°	SE	debole	MOLTO NUVOLOSO	id	NEBBIA PIOGGIA
03-dic	2,5°	0,9°	NO- N	debole	MOLTO NUVOLOSO	COPERTO	NEVISCHIO

E il Sole di Austerlitz?

Dicembre 1805 — Sun in Brno

1805	Sunrise/Sunset		Daylength	
	Sunrise	Sunset	Length	Difference
dic				
1	7.24 (123°)	15.56 (236°)	8:31:38	-1:55
2	7.25 (124°)	15.55 (236°)	8:29:49	-1:49

La battaglia di Austerlitz coinvolse tre grandi armate, quella francese, quella austriaca e quella russa, per un totale di quasi 160.000 uomini.

Circa 73.000 erano i francesi, e più di 85.000 gli austro-russi.

Il fronte della battaglia, che si svolse per tutta la giornata del 2 dicembre 1805, coprì un'estensione molto vasta, di circa 120 km2, in cui sorgevano una trentina tra paesetti e villaggi, a metà strada tra Brno (Brünn) e Slavkov (Austerlitz). L'armata francese, proveniente da ovest, era schierata, con le spalle a Brno, di fronte a quella austro-russa proveniente da sud (austriaci) e da est (russi). Possiamo identifi-

care tre grandi aree di scontro, corrispondenti, da nord a sud, all'ala sinistra francese, al centro, e all'ala destra.



Il Settore nord o ala sinistra francese

Composta dal V Corpo d'Armata di Lannes (Divisioni Suchet e Caffarelli) era schierata in prossimità del villaggio di Tvarožná (allora Bosenitz) e sul Santon.

Il Santon, celebre colle fortificato, cima sul lato nord del campo di battaglia sopra il villaggio di Tvarožna, sta lì vicino. Si chiamava Padělek o colle di Tvarožna. Napoleone aveva ordinato a Claparede di schierare il suo 17° reggimento Lègèr su tre cerchi di trincee attorno ad una collina, rinforzate da 18 pezzi al comando del gen. Sénarmont.

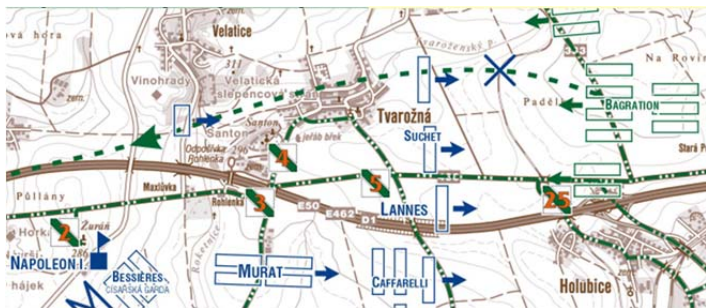
La collina era detta dai Francesi Le Santon (pare perché ricordava una collina simile in Egitto - le fonti imperiali e un quadro, invece, la dicevano sede di una cappella matrimoniale dedicata a St. Anton = SAnton) Sulla cima c'è una cappella dedicata alla Madonna della Neve nel 1832 con targhe commemorative dei generali francesi Claparede e Valhubert e del generale russo Bagration. C'è una copia di un cannone da campo francese Gribeuval. Sul Santon fu ferito e il generale - Jean Marie Roger Valhubert, che morì pochi giorni dopo a Brno e fu sepolto nella ex cimitero della città, oggi Tyrš dove c'è un memoriale.

Tvarožná (Bosenitz) e Blažovice (Blazowitz) è l'area delle operazioni di Lannes contro il principe georgiano Bagration. Bosenitz è nota sin dal 1288. L'area fu teatro di epici scontri di cavalleria, forse le maggiori cariche della storia. A sud dell'incrocio stradale 20000 cavalieri si urtarono in numerose ondate tra le 9 e le



11 del mattino. Fu qui che il cognato di Napoleone, Gioacchino Murat, guadagnò la sua fama di guida di armate di cavalleria. Il comandante della cavalleria austriaca il FML Johann Josef of Liechtenstein, padrone del palazzo della vicina Pozořice, gli seppe tenere testa.

Rohlenka (area di servizio sull'autostrada) era la posizione iniziale francese sul fianco nord. Il maresciallo Lannes comandava l'ala francese a nord della strada per Brno; il maresciallo Murat comandava la cavalleria francese a sud della strada. Saranno affrontati dal FML e Duca, Johann Josef von Liechtenstein, proprietario di un castello nelle vicinanze, Pozořice. La trattoria della "Rohlenka" sorgeva dove oggi c'è il ristorante area di servizio sull'autostrada. Una fossa comune datata 1805 fu scoperta durante i lavori per costruire un McDonald (settembre 1995). Parecchie dozzine di scheletri testimoniavano che lì c'era un ospedale. Dalla Rohlenka si possono vedere le alture di Žuráň, Santon e Pratzén (Pratecký). Al primo piano c'è un plastico della battaglia inaugurato il 1 luglio 2002.



Holubice (Holubitz) dove si combatteva violentemente tra il paese e il vicino villaggio di Kruh (Krug). Alle 8 di mattina 1000 cavalieri della colonna Bagration attaccarono la cavalleria leggera francese, che tentava di sganciarsi. La prima fila di Ulani in carica fu falciata da una volée. Morirono più di 300 cavalli, mentre gli altri inciampavano sui cavalli a terra, facendo cadere i cavalieri. La cavalleria leggera francese si riordinava dietro la sua fanteria e partiva al contrattacco. L'attacco Russo divenne ritirata. Molti cavalli lanciati finirono per tamponarsi a causa di un rallentamento tra Kruh e Holubice.

La resistenza di Liechtenstein con la sua cavalleria consolidava la linea di Bagration, stabilizzando la direttrice Holubice-Kruh-Pozořice. L'attacco francese partiva nuovamente alle 11, guidato da Murat e Lannes, appoggiato dalla 1ª divisione di fanteria di Rivaud del 1º Corpo di Bernadotte. La pressione sul debole fianco sinistro di Bagration costrinse i Russi alla ritirata, che Bagration condusse a scaglioni sulla via imperiale verso Rousínov.

Nota: La ritirata fu protetta da due batterie austriache del Maggiore Frierenberger schierate su un'altura tra la Vecchia Posta (Stará Pošta) e Kovalovice. Il maggiore riceverà la Croce di cavaliere di Maria Teresa per quell'azione e, dal 1995, un piccolo memoriale, che ricorda il fatto, si trova al lato della strada per Rousínov, all'incrocio Kovalovice-Velešovice.

Vicino al vecchio mulino, parte dei reggimenti russi di Essen II e Uvarov, al comando del FML Liechtenstein avanzavano da Krenovice, lungo il torrente Rakovec, verso Holubice. Qui, a Stara Valcha (vecchio mulino appunto), si collegarono alla Guardia russa, che scendeva da Slavkov (Austerlitz) via Krenovice. Il comandante della Guardia, principe Konstantin Pavlovich schierò le truppe su due linee (fanteria davanti e cavalleria dietro), riuscendo a bloccare l'avanzata di Caffarelli da Holubice.

Nota: Esiste un quadro con lo Stara Valcha (mulino) con attorno i cosacchi fatto da Karel Zeman.



Stará Pošta (la vecchia Posta, dove si cambiavano i cavalli) La vecchia Posta di Pozořice si trova a metà strada tra Brno e Vyškov. La Posta era stata costruita nel 1785. Gli HQ di ambo gli avversari, per diversi periodi, pernottarono in questo edificio. Il 28 novembre qui c'erano Napoleone con Berthier, Soult e Lannes (era l'HQ di Murat). I Russi, che avanzavano da Olomouc, occuparono la Posta prima della battaglia con Bagration.

Dopo la battaglia qui si recava l'inviato dell'Imperatore d'Austria Franz, il duca di Liechtenstein, tra l'altro padrone della Posta in quanto padrone di Pozořice. Si accordarono per trattare una tregua, presso il Mulino bruciato (Spálený mlýn). Dalla Vecchia Posta Napoleone si porterà al Palazzo di Austerlitz (Slavkov Chateau) per firmare l'armistizio. Vicino alla Posta c'è il memoriale che ricorda la vicenda di Frierenberger.

 2 Liechtenstein	 1 von Essen	 1 Hohenlohe	 2 Liechtenstein	 1 von Essen	 1 Hohenlohe
 3 Zakomelsky	 2 Shepelev	 2 Weber	 3 Zakomelski	 2 Shepelev	 2 Weber
5 7	6 6	3 6	5 7	6 6	3 6
vecchie pedine			nuove pedine		

Pozořice (Posoritz) I francesi erano entrati a Pozořice il 19 Novembre; il paese era di proprietà di Liechtenstein (nei counters) che là aveva un suo palazzo, con corte, distilleria, birreria e mercato. Milhaud e 15 soldati pernottarono nella canonica della Cappella di S. Nicola. Dopo Milhaud ci stettero l'Aiutante generale Fontaine e il suo Staff fino al 29

Novembre, 1805. Dopo la battaglia il paese fu saccheggiato.

Nota: Una presunta fossa comune si trova vicino alle vecchie fabbriche di mattoni e alle "Dvoje" (due linee). Il corso degli eventi del 1805 è descritto in una cronaca della canonica e nelle "Cronache di Pozořice".

Il Centro della battaglia

Il centro dell'armata francese venne schierato a valle della collina di Žuráň, a circa un chilometro dal villaggio di Šlapanice (Schlapanitz).

Žuráň (si pronuncia Jouràni e non è certo Zurlan) Sull'altura di Žuráň Napoleone collocò il suo quartier generale e da lì diresse le operazioni. Attualmente vi è collocato un basamento di marmo su cui un pannello in bronzo illustra gli schieramenti degli eserciti.



Il fazzoletto di terra di Žuráň, su cui sorge il basamento con la mappa della battaglia è area extraterritoriale francese, in base ad un accordo internazionale. Žuráň è una significativa collina del villaggio Podolí, circa 1 km a nord di Šlapanice, forse una collinetta artificiale con tombe risalenti al periodo delle migrazioni dei popoli del 5°-6° secolo. Da qui, si apre una vista della parte predominante del campo di battaglia di Slavkov.

Nota: da Šlapanice a Žuráň l'accesso più facile è una comoda passeggiata di circa 25 minuti. Nel 1930 l'Ing. Arch. Kerhart fece erigere sullo Žuráň un memoriale bronzeo a cubo con una mappa di plastica che mostra la posizione degli eserciti prima dello scontro decisivo.

L'Imperatore Napoleone e lo staff cenarono alla "Pindulka", un'osteria lì vicino, la notte prima della battaglia. Dopo un breve riposo in una baracca di fortuna, non lontano da una cava, durante la notte prima della battaglia, ricevettero un messaggio riguardante i piani strategici degli eserciti alleati; intendevano assediare l'esercito francese da sud, tagliare la sua via di fuga a Vienna da dove si aspettava che arrivassero i suoi rinforzi, e rigettarli verso le Alpi boeme-morave.

Il piano di Napoleone prevedeva un'audace contromossa in direzione delle colline Pratecký (Pratzen). La manovra, che sarà soprannominata il "Balzo del leone", doveva essere preceduta dall'adunata di una forte task force nella val-

letta del torrente Rokytnice, tra lo Žuráň e le colline di Pratzten, prima dell'alba.

Poco prima delle 8 del mattino, (lunedì 2 dicembre) con il sole già alto all'orizzonte delle alture di Pratzten, dopo un rapido consulto sullo Žuráň, Napoleone ordinava a Soult, di lanciare l'attacco decisivo. E l'attacco partì in direzione dei Vecchi Vigneti (Staré Vinohrady) e delle alture.



Šlapanice (Lapanz/Schlapanitz) nel 1805 aveva 900 abitanti ed era il villaggio che produceva pane e latte per Brno. Marciando da Vienna verso Olomouc, il FM russo Kutusov vi arrivava, con la Stavka, la sera del 17 Novembre. Il FML Austriaco Liechtenstein dimorò in parrocchia, il 19 novembre con le truppe accampate nei prati.

I francesi arrivarono il 20 novembre. Soult, alloggiò nell'edificio dell'attuale museo, comandando l'avanguardia, assieme a Nansouty comandante la cavalleria della colonna Murat. La Riserva (i Granatieri di Oudinot con 40 cannoni) si accamparono a nord ovest di Šlapanice. Dopo la battaglia, nella Chiesa, furono tenuti 400 prigionieri Russi. Centinaia di feriti furono invece curati in un ospedale da campo da una squadra chirurgica dislocata al palazzo Blümegen. Il GdB Thiébault e il GdB Valhubert, che poi morrà a Brno, furono tra gli ufficiali curati qui.

Nota: Sulla facciata di una casa al no. 6 di via Jiříkovská c'è una colonna con la croce alla memoria e al cimitero c'è una stele che ricorda i caduti di Šlapanice del 1805.

Jiříkovice (Girzikowitz) il villaggio ad est di Shlapanitz, prima di Blasowitz, vide, a sud del centro storico, accamparsi e radunarsi le fanterie di Saint Hilaire e Vandamme, al comando di Soult, la notte prima della battaglia. Le truppe, celate da una fitta nebbia, iniziarono la salita alle alture del Pratzten e ai Vecchi Vigneti (Staré Vinohrady) verso le 8:30, in quella manovra che gli storici definirono il "Balzo del leone". Passarono oltre il villaggio di Prace (Pratzten) quasi raso al suolo. Centinaia di soldati sarebbero morti qui. Dopo uno scontro di 4 ore Napoleone prese la decisione di tagliare in due il dispositivo nemico. Narraivano che il torrente Romza, tra Blažovice e Jiříkovice, fosse rosso di sangue.

Nota: il villaggio nel 1805 aveva tre padroni; i conti Braid della Corte Inferiore di Šlapanice, la tenuta falconiera Dietrichstein, e il Convento di Sant'Anna di Brno. Si dice che il villaggio perse i tetti di paglia nelle sere prima della battaglia; i soldati con le sciaole prendevano la paglia e l'accendevano per illuminare la strada; evento noto come i "Fuochi di Jiříkovice". Qui c'era un ospedale da campo francese in una fattoria presso la tenuta. Alcuni taccuini di un ufficiale sanitario francese (10 dicembre) annotaro-

no la sepoltura tra gli altri del Colonel Lacon, del Major Kuna e del Capitano Heudelín del 16° Dragoni. L'ospedale ricoverò più di 8 ufficiali e di 62 soldati di ambedue gli eserciti. La fossa comune si trova all'incrocio per Tvarožná dove c'è anche un memoriale eretto nel 2000.



Staré Vinohrady (Vecchio Vigneto) (un incrocio tra Blažovice e Zbýšov). Una collina (alta 296 metri) che si trova al centro della battaglia. Era l'HQ di Kutusov. Dalle 8 del mattino del 2 dicembre 1805 gli Imperatori Franz e Tsar Alexander seguivano, da là, i movimenti dei francesi, osservando la discesa delle proprie truppe verso Sokolnice come da piano del generale Franz von Weyrother. Sulla collina rimasero solo le divisioni del generale Miloradovič e di Kollowrat a reggere l'urto dell'assalto di Soult e Bernadotte. Nella battaglia di 4 ore intervenne anche la Guardia al comando del fratello dello Zar Constantin Pavlov. Prima delle ore 12 i francesi furono in superiorità e lo Zar lasciò il campo di battaglia. Napoleone scese dallo Žuráň e salì sul Vecchio Vigneto (Staré vinohrady) per poi portarsi alla cappella di St. Anton, sopra Újezd, da dove osservava la ritirata degli Alleati attraverso gli stagni gelati, battuti dalle artiglierie francesi.

Krenovice (Krenowitz). Era il villaggio dove ripiegarono i due Imperatori abbandonando il Pratzen. È noto solo perché qui, nella tenuta di Spacil, Weyrother stese il suo celebre piano la notte prima della battaglia. Gli alleati dovevano scendere contro la destra francese aggirarla e colpire sul fianco in direzione nord a Slatina.

Nota: attorno a Krenovice sulla collina Zlata Hora c'è una delle maggiori fosse comuni.

Zbýšov (Zbeichow). La colonna Langeron passò per Zbýšov, alla vigilia della battaglia, per schierarsi sul Pratzen. La cavalleria di Liechtenstein si accampava più a nord in direzione di Krenovice. Tra le 11 e le 12 del 2 dicembre 1805, i battaglioni Russi e Austriaci si ritirano sotto la protezione della cavalleria di Liechtenstein e dell'artiglieria di Zocchi. La direttrice era Zbýšov, Šaratice e Krenovice fino a Slavkov.

Nota: ci sono due memoriali della battaglia qui: la cappella di Nostra Signora del Dolore nella piazza del villaggio ha alcune palle incastrate nel muro. A nord est del villaggio c'è una croce costruita su una fossa comune. Le ossa furono traslate a Krchůvek vicino a Krenovice e la stessa croce non è più nell'originale posizione.

Kobylnice (Kobelnitz) era un villaggio di poche case nel

1805. Fu sede di numerosi riordini di svariate unità francesi. Il fianco destro del generale Levasseur proteggeva l'ala destra della divisione Saint-Hilaire, vicino a Kobylnice durante l'attacco al Pratzen, guidato da Soult. Al mattino parte della divisione granatieri di Duroc (Oudinot) combatté vicino alla fagianeria, mentre la parte principale si dirigeva contro le truppe di Przibychewski vicino a Kobelnitz. A fine battaglia le truppe di Saint-Hilaire, Vandamme, e la Guardia ruotarono a sud verso il Pratzen e circondarono Buxhöwden. Tra le 15 e le 16 Przibychewski tentò di rompere la sacca verso nord, ma fu respinto dai granatieri francesi, restando, poi, assediato nel villaggio di Dvorska.



Mohyla míru (Monumento alla Pace sul Pratzen)

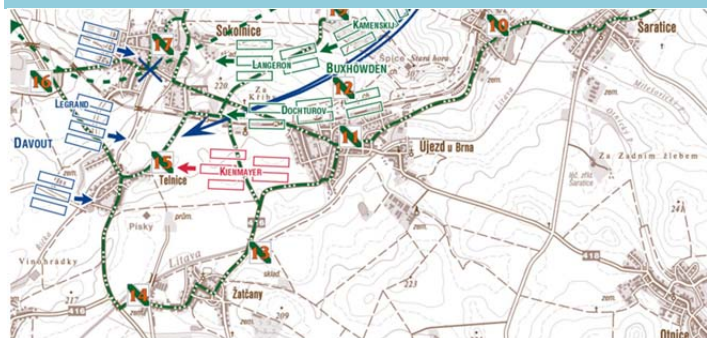
Il sito è sopra Sokolnice e Telnice, e vi si accede tramite una strada piena di tornanti; un punto panoramico per tutto il lato sud. Napoleone e Staff si fermarono qui vicino, alla cappella di Sant'Antonio di Újezd, circa alle 14 del 2 dicembre. Osservarono la fine della battaglia e la ritirata alleata, tormentata dai cannoni francesi, sulle sponde degli stagni Žatčanský (Satschan) e Měňinský (Mönitz) vicino a Újezd, Sternov e Rychmanov. Cessato il fuoco scesero a valle. Il Mohyla míru si trova sul colle del Pratzen (324 m), il punto più elevato della battaglia. Nel 1805, era disboscato e dominava tutto il teatro bellico. Qui i due Imperatori alleati, all'inizio delle ostilità, si fermarono sul colle, presidiato dalla colonna Kamenský e dalla divisione Kolowrath. Fu occupato dai francesi di Saint-Hilaire, Thiebault, Varé e Levasseur alle 11 del mattino. Il generale austriaco Jurčik tentò una difesa a oltranza, ma fu ferito e morrà dopo la battaglia.

Nota: Il Tumulo della Pace fu fatto in style Art Nouveau su iniziativa di un prete cattolico, Padre Alois Slovák, che insistette per formare un comitato. Fu disegnato da un architetto praghese, Fantain nel 1911. Più tardi fu fatto anche un museo.

Slavkov u Brna (Austerlitz) Austerlitz è il nome tedesco di questo paese. Ha un palazzo barocco, disegnato da un architetto italiano, Domenico Martinelli, che apparteva alla famiglia Kounic. I tre Imperatori vi dimorarono tutti prima o dopo la battaglia. Il 6 dicembre qui fu firmato l'armistizio della Sala degli Specchi e Napoleone indirizzò un proclama dal balcone del palazzo. Celebre la frase: "*Se direte – Io ero ad Austerlitz – Tutti risponderanno – E' un eroe*".

Hostěrádky-Rešov (Hostieradek – Reschow) due villaggi posti ai confini tra Vyškov e la contea Brno-Venkov. In pratica erano due villaggi indipendenti sul versante della Vecchia Collina (Stará Hora). Nei loro pressi erano schierati i soldati dell'avanguardia di Dokhturov di fronte a Sokolnice e Kobylnice. La colonna austriaca del generale Kienmayer, formata da Grenzer, era più sotto. Il generale russo Langeron era schierato sul versante nordovest. Dopo le 7 del mattino Dokhturov lasciò il Pratzen e scese sino ad Hostěrádky e Újezd per attaccare Telnice.

Ala destra francese o settore sud



Sokolnice (Sokolnitz) ovvero l'ala sud della battaglia.

Il mattino del 2 dicembre la battaglia iniziava a Sokolnice e Telnice. Le colonne alleate di Dokhturov, Langeron e Prziyechewski attaccarono la debole ala destra francese, che si rinforzava solo verso le 9, con l'arrivo di Davout da Rajhrad (Raygern) e Rebesovice (Rebeschowitz). I francesi impostarono una difesa flessibile, prevenendo qualsiasi sfondamento degli alleati. Alle 12 i loro compagni avanzarono sul Pratzen e la battaglia a sud ebbe termine tra le 15 e le 16.



Sokolnice aveva, a nord del centro abitato, un palazzo, un granaio e un grande parco tagliato a metà dal torrente Golbach, detto "La fagianeria". Era il perno della difesa sud francese. Qui le divisioni Legrand e Friant si difesero contro le tre colonne alleate 1a, 2a e 3a dei generali Dokhturov, Langeron e Prziyechewski. Dopo la battaglia il granaio, un edificio monumentale barocco, fu usato come prigione per circa 400 russi; dietro l'edificio i prigionieri seppellirono i caduti in una fossa comune.

Nota: Nella strada sotto la collina di Stráž c'è un'altra croce votiva che segnava un'altra fossa comune (tuttavia fu spesso cambiata di sede). Cinque croci o segni sul muro perimetrale della fagianaia sul lato che dà verso Kobylnice, segnano la po-

sizione di cinque pezzi francesi.



Non lontano da un sottopassaggio ferroviario lungo la strada tra Sokolnice e Telnice, c'era la punta dell'ala destra francese protetta dal Goldbach (il torrente dorato) o Zlatý potok. Qui sulle rive del citato torrente combatterono anche la div. Legrand e la div. di cavalleria di Bourcier contro il FML austriaco Kienmayer e i generali russi Dokhturov e Langeron.

Telnice (Tellnitz)

Nella parte nord del villaggio di Telnice c'è un quartiere detto "Na lopatě" (sopra le pale). Qui ci fu una scaramuccia violenta tra il capitano degli Ussari, austriaco, Lažanský e i tirailleurs francesi.

Žatčany (Satschan)

Durante il mattino il possesso dei villaggi di Sokolnice e Telnice si fece alterno. Tuttavia la manovra francese sul Pratzen causò il collasso del fronte. Dopo mezzogiorno gli alleati si ritirarono precipitosamente lungo gli stagni gelati di Žatčany (Satschan) e Měnín (Mönitz), per raggiungere Újezd (Augezd) in direzione di Austerlitz ed Hodonín.

La ritirata della colonna Dokhturov lungo gli stagni gelati narrano fu tormentata dai cannoni francesi della cappella di Sant'Antonio di Újezd. I colpi rompevano il ghiaccio e si narrò che molti affondarono nella melma gelata. In realtà dopo il drenaggio e la bonifica degli stagni non emersero che pochi resti umani. La ritirata fu protetta dalle truppe Grenzer di Kienmayer, schierate lungo la valle del Littawa.



Tirailleurs du Po rendono gli onori alla fagianaia di Sokolnitz



Vi racconto come andò davvero ad
Austerlitz

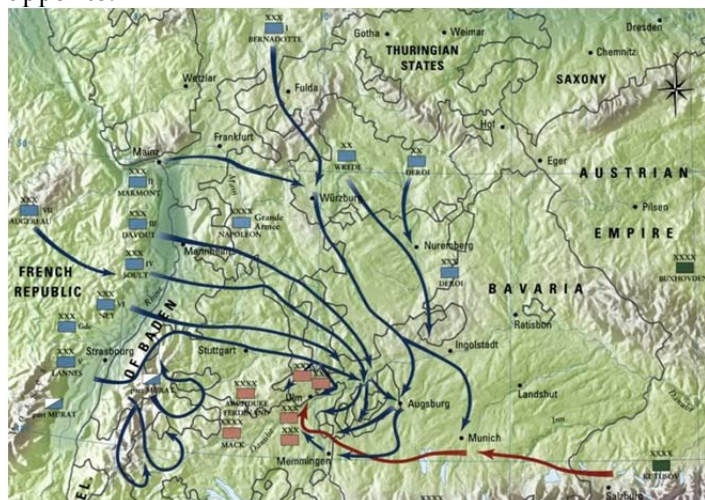
(prima parte)

I “sette torrenti” e una grande Armée

Austerlitz è una vittoria di Napoleone, quasi la più fulgida della sua carriera e va capita partendo da lontano: sulle rive del canale della Manica dove l’armata francese era in attesa di invadere l’Inghilterra e dove arriva la notizia dell’ennesima coalizione anti francese.

L’armata dell’invasione, che, in seguito, Napoleone chiamerà ufficialmente “Grande Armée”, è organizzata su sette CORPI d’ARMATA (detti anche i “sept torrents”) comandati dai marescialli Bernadotte, Davout, Soult, Lannes, Ney, Augereau e Marmont; faranno le campagne 1805, 1806 e 1807 (il 1° ottobre 1806 avranno un 8° Corpo Mortier e anche un 9° composto da alleati bavaresi, badensi e wurtemburghesi – sotto il principe Jérôme Bonaparte; nel 1807 anche il 10° corpo di Lefebvre). La prima Grande Armée nata nel 1805, sarà sciolta nel 1808.

I Corpi sono definiti come “Sette torrenti” perché ognuno possiede un suo itinerario di marcia, che impedisce di impacciare il movimento degli altri e si auto approvvigiona in un pezzo di territorio, diverso per ciascun corpo; marciano come lunghe interminabili colonne, come torrenti in piena, appunto.



I corpi sono una creazione di Napoléone Bonaparte del 1805, un’idea originata dalla memoria dei tre corpi dell’Armée de Réserve del 1800, destro, centrale e sinistro;

tuttavia quelli, nel 1800, erano solo raggruppamenti di truppa, senza servizi, che restavano divisionali.

Raggruppa le divisioni in grandi unità di fanteria, cavalleria ed anche artiglieria, creando gruppi sufficientemente piccoli ed agili per poter vivere delle risorse dei paesi occupati, grazie al fatto di seguire itinerari diversi, liberandosi pertanto di una logistica complessa e permettendo una grande mobilità. I Corpi, devono marciare, separati l’uno dall’altro da una SOLA GIORNATA DI MARCIA; pertanto possono anche concentrarsi in un punto decisivo, molto velocemente, in caso di una grande battaglia.

Per la prima volta nella storia militare un Corpo d’Armata riunisce più divisioni sotto un comando unico. Sono sette piccole armate autonome al comando di un Maresciallo. I loro effettivi del 1805, in costante aumento sotto l’Impero, sono i seguenti: da 25000 a 30000 uomini (nel 1812, nella campagna di Russia, saranno invece circa 81000 uomini ciascuno).

Ogni corpo possiede da 4 a 2 divisioni. La divisione, l’unità tattica per eccellenza, creata da Carnot sotto la Rivoluzione, comandata da un generale di divisione, possedeva circa 5000-8000 uomini, come effettivi. Ogni divisione, prima del 1805, aveva la sua fanteria, la sua artiglieria, genio, treno e cavalleria. Ogni divisione corrispondeva ad un’analoga Divisione territoriale di Leva. I Corpi del 1805 hanno divisioni di fanteria con artiglieria e di cavalleria separate, ma in grado di cooperare.

Al corpo d’armata si aggiunge la Guardia Imperiale, ovvero la difesa personale dell’Imperatore. È comandata da quattro Marescialli e fatta di truppe d’élite. Nel 1805: aveva 12000 uomini (nel 1813 raggiungerà gli 81000 uomini). La Guardia aveva i propri reggimenti di fanteria, cavalleria, artiglieria, genio e treno; dal 1809, poi, la Guardia sarà anche suddivisa in Vecchia, Media e Giovane .

La cavalleria è la punta di lancia della Grande Armée. La comanda un Maresciallo con circa 12000 effettivi (saranno 32000 uomini e cavalli nel 1813). Già è suddivisa in cavalleria pesante o di riserva (corazzieri e carabinieri), cavalleria di linea (dragoni) e cavalleria leggera (ussari e chasseurs à cheval).

Corpi d’Armata della Grande Armée 1805 --- Il Corpo nasce da una esigenza logistica di rifornimento sul territorio, una piccola armata autonoma e tutti che seguono diversi itinerari, tuttavia tutti sono raggiungibili, a una giornata di marcia.
 --- il Corpo ha uno stato maggiore di una quarantina di ufficiali. Circa 100 amministrativi gestiscono Sanità, rifornimenti, posta e tesoreria.
 --- L’apparato logistico tradizionale artiglieria, genio e treno rimane all’inizio alle divisioni. Gradualmente però:
 --- le divisioni perdono la cavalleria. Il Corpo può disporre della cavalleria come truppa di esplorazione e di schermo in attesa dell’arrivo delle truppe lente.
 --- le divisioni assegnano parte dell’artiglieria al corpo che si dota di un Parco pezzi e munizioni
 --- le divisioni concorrono a formare il Genio di corpo.

Il BATAILLON CARRÉ è il modo di marciare dei Corpi che avanzano restando a sostegno l'uno dell'altro (nome che arriva da una lettera di Napoleone a Soult del 5 ottobre 1806) La Grande Armée si muoveva in un immaginario quadrato di 50 km. Il modo opposto di marciare era la **Marche Manoeuvre**.

Con il tempo i Corpi francesi (e prussiani) si struttureranno sul territorio (Corpi d'armata territoriali che includono le divisioni del Corpo stesso) rendendo più semplice la gestione della disponibilità immediata di ufficiali e rendendo rapida la mobilitazione in caso di guerra. I Corpi Russi e Austriaci erano e rimarranno unità create estemporaneamente all'inizio della guerra.

La trappola morava

La storia dei vincitori ha stabilito che la battaglia di Austerlitz fu persa a causa di uno scriteriato piano vergato dal Capo di Stato maggiore austriaco Franz von Weyrother. Naturalmente saremmo ingenui a credere, che tutto si riducesse alla pessima applicazione del piano d'attacco austro-russo, come se i francesi non esistessero o fossero solo comparse di scena. Anche Napoleone, ovviamente, ha un piano; il suo piano. Nel caso del 1805 o della manovra di Olmütz (come in quella di Friedland) Napoleone opererà in modo da costringere l'avversario a commettere un errore sul campo di battaglia.

Dopo il disastro austriaco di Ulm, con la quasi totale scomparsa delle migliori truppe imperiali, il generale russo Kutusov si porta oltre l'Inn e il Danubio per tentare di ricongiungersi alle due armate russe in avvicinamento: Buxhöwden e Bennigsen. Napoleone insegue, soprattutto per evitare la possibile unione degli Alleati con l'armata d'Italia dei due arciduchi Carl e Johann.

Il 29 ottobre Kutusov indice un consiglio di guerra a Wels (sul Traun) con l'Imperatore Franz II. Si decide di prendere tempo per attendere i due arciduchi, unirsi a loro a Sankt Polten, dove si prevede di dar battaglia sfruttando le alture del luogo. I francesi prendono, nel frattempo, Braunau e ne fanno una loro base d'appoggio. La loro avanguardia di cavalleria aggancia le truppe alleate in ritirata a Ried e Lambach, ma gli austriaci scappano bruciando i ponti sul Traun. Kutusov teme un aggiramento da parte della cavalleria di Murat, il 5 novembre ha il primo scontro con la cavalleria francese (Amstetten) e la blocca, permettendo alle sue truppe di passare oltre il Danubio, a nord, a Melk, quattro giorni dopo.

L'inseguimento di Napoleone entra in crisi per un'iniziativa imprevista di Murat, che invece di custodire la riva sinistra del Danubio, si getta alla conquista gloriosa di Vienna. Sulla riva destra del fiume resta da solo il nuovo corpo di Mortier, poche truppe senza copertura. Kutusov approfitta della situazione per devastare il malcapitato Mortier a Dürrenstein (Dürnstein). L'Empereur tuona e fulmina Murat, ma lo perdona in virtù dell'armistizio guadagnato occupando il ponte di Thabor (il più grande di Vienna). Lo rimanda tuttavia ad inseguire senza tregua Kutusov, che schiera la sua retroguardia (Bagration) a Hol-

labränn; in quella sede si scontrano russi e francesi il 15 novembre. Bonaparte ora riprende in mano l'iniziativa della campagna.

Qui Murat ne combina un'altra delle sue; aderisce alla richiesta di cessate il fuoco di Bagration, pensando fosse bene attendere di essere raggiunto dalle fanterie di Lannes e Soult, ma non si accorge che così facendo permette a Kutusov di scappare ed allontanarsi di nuovo. Il 16 novembre, un messaggio rabbioso di Napoleone gli fa capire la stupidaggine commessa: *“Non ho parole per descrivere la mia irritazione. Voi comandate soltanto la mia avanguardia e non avete alcun diritto di fare armistizi senza consultarmi! Mi state facendo perdere i frutti di tutta la campagna [...] Gli Austriaci si sono fatti giocare nel passaggio del ponte di Vienna, voi vi siete fatto menare per il naso da un aide de camp dell'Imperatore.”*



Il mortificatissimo Murat decisamente ha alternato il suo meglio con il suo peggio. Desideroso di riscatto attacca immediatamente Hollabränn ma incontra un'accanita resistenza. Nel frattempo, Kutusov è riparato ad Olmütz dove si congiunge ai 40000 uomini di Buxhöwden (con lo Zar in persona). Napoleone ora si trova a più di 700 km dalle sue basi logistiche, a Vienna, con la prospettiva di dover affrontare un'armata alleata di 85000 uomini.

Il tempo depone a favore degli austro-russi, che possono ricevere ulteriori rinforzi o, addirittura, attendere la fine dei dubbi prussiani, la cui neutralità si fa ogni giorno più flebile. Napoleone deve agire con prontezza e rapidità. Dopo aver abbandonato la tattica dell'inseguimento affannoso si prende una pausa, "lascia passare il suo turno". Ormai ha capito che inseguire una vecchia volpe come Kutusov non sono non è efficace, ma lo porterebbe sempre più lontano dalle sue basi logistiche, nel cuore di un'Europa ostile e sotto la possibile minaccia di 150000 prussiani. Nella sua mente si fa strada "la macchinazione di Austerlitz", l'inganno che si rivelerà fatale per il nemico

che sta rifiutando. La soluzione francese consiste nel forzare gli avversari a riprendere l'offensiva su un fronte, che permetta all'Empereur di concentrare le proprie forze in quel settore, grazie all'uso del Bataillon Carré, ricavandone una vittoria decisiva.

L'Empereur immagina che un accordo segreto tra Coalizione e Prussiani giochi contro di lui. Lo Zar Alessandro, in effetti, è riuscito a convincere Federico Guglielmo III di Prussia a siglare un accordo (3 novembre 1805) a Postdam; secondo il patto la Prussia s'impegna ad entrare in guerra entro un mese se la Francia dovesse rifiutare le proprie condizioni di "mediazione". Il suo ingresso in guerra porterebbe all'invasione della Boemia con un'armata forte di circa 150000 uomini; una situazione drammatica per Napoleone. Inoltre ogni giorno che passa, aumenta la possibilità di rinforzi austro-russi: come suggerito dal principe Czarotorski e dallo stesso Kutusov, se la Coalizione si fosse ritirata ancora più ad est, si sarebbe potuta congiungere, in Ungheria, con le forze degli arciduchi Johann e Carl, che stavano ripiegando in quella direzione alla testa di altri 80000 uomini.

Napoleone stabilisce il suo Quartier generale il 20 novembre a Brünn, 65 km a sudovest di Olmütz; di là mette in scena una pantomima che durerà vari giorni. Improvvisamente ordina alla sua cavalleria di far prova di timidezza e di rifiutare qualsiasi combattimento contro gli austro-russi; tende un tranello decidendo di fare, il 21 novembre, un avamposto avanzato di cavalleria, senza sostegno di fanteria o cannoni, attorno al villaggio di Wischau, a metà strada tra Brünn ed Olmütz. Le brigate di cavalleria d'avanguardia di Trelliard e di Milhaud, che si piazzano a Wischau, ricevono ordini di non allontanarsi più di due leghe (8 km) dal villaggio.



Il loro unico appoggio sono i dragoni della divisione Walther che stanno al Quartier generale di Murat a Rausnitz (15 km ad est di Brünn e 5 km a nord di Austerlitz) con gli chas-seurs à cheval di Margaron che fanno da collegamento tra i dragoni di Walther e le divisioni di fanteria Legrand,

Saint-Hilaire e Vandamme. Lannes ed il V corpo sono più dietro tra Brünn, dov'è accantonata la Guardia, e Bello-witz. La ghiotta esca attira presto la cavalleria russa. Il 25 novembre un primo attacco respinge gli Ussari francesi, presto supportati dai dragoni di Walther che ristabiliscono l'ordine nell'avamposto di Wischau. Il parziale successo, tuttavia, eccita lo Zar che, nonostante i consigli di Kutusov, volti ad impedire un impegno in battaglia alle sue stanche truppe, con l'avvallo dell'Imperatore austriaco, cede alle sirene dell'offensiva.



Kutusov è scavalcato dal favorito dello Zar, il giovane Dolgoruki (e dal meno giovane, 51 anni, capo di Stato maggiore austriaco Franz von Weyrother). Il piano di sfilare verso l'Ungheria in cerca di rinforzi è bocciato a favore di un nuovo piano d'attacco. Lo Zar, infatti, ritiene di poter attaccare la Grande Armée che pensa dispersa e demoralizzata. La scaramuccia del 25 novembre non fa che rafforzare il suo pensiero. A conforto dell'idea materializzata nella mente dell'Imperatore russo, Napoleone gli invia, in missione, il suo aide-de-camp, generale Savary, con una lettera di complimenti che scrive la "sua ambizione di guadagnare la Sua amicizia".

Siamo in presenza della parte diplomatica della "trappola morava" e Napoleone si vuol mostrare sulla difensiva. Savary, specialista d'Intelligence (è il diretto superiore dell'agente Schulmeister, da poco nominato commissario generale di Polizia a Vienna), ne approfitta per collezionare informazioni sulla forza e sui movimenti austro-russi. Arrivato 4 km oltre Wischau, Savary, attraversa le linee russe e viene scortato a Olmütz. Alle 8 di mattina del 26 novembre è ricevuto dallo Zar, mentre le truppe della Coalizione sembrano iniziare a muovere verso sudovest. Lo Zar legge la lettera e risponde in termini vaghi e dilatori. Al suo ritorno Savary informa Napoleone di quanto ha osservato, dei giovani ufficiali che circondano lo Zar, ansiosi di "cogliere il lauro della gloria contro il drago rivoluzionario". L'Empereur capisce che l'inganno sta funzionando e rinvia Savary per chiedere un colloquio con lo Zar e, senza aspettare la risposta russa, mette in allarme Davout a Vienna. Bonaparte pensa di dover aspettare almeno 48 ore prima di iniziare un combattimento in ritirata verso i propri rinforzi.

Nel frattempo l'armata della Coalizione si è mossa. Guida l'avanguardia l'eroe di Hollabrunn, principe Bagration, georgiano (grazie al compaesano Stalin, darà il suo nome alla parte nord di Preussisch-Eylau). Avanza su tre colonne: una sulla strada, le altre due sui lati della strada allo

scopo di circondare la posizione di Wischau. Sono gli Usari di Treilhard, coadiuvati dai Dragoni di Walther, a tenere duro; tuttavia si rende necessaria una ritirata per l'arrivo di una trentina di squadroni russi. Il principe Dolgoruki, quello che vuole la gloria in attacco, guida la carica sotto gli occhi dello Zar, catturando un centinaio di francesi. La sera del 28 novembre, i Russi occupano Wischau e Murat, accantonato tra Wischau e Raussnitz, si ritira su Posorsitz dove stabilisce il nuovo Quartier generale.

La richiesta di un colloquio di Napoleone arriva puntuale ad incitare gli austro-russi a riprendere l'offensiva. Di fatto la situazione è ancora migliore di quanto Bonaparte possa immaginare: la Coalizione ha già deciso di attaccare la destra francese per bloccare la strada per Vienna. Alessandro I ha deciso di portare sulla sua sinistra tutti i corpi che inizialmente stavano alla sua destra durante la marcia da Olmütz a Wischau. La precipitosa ritirata francese da Wischau e le richieste di Savary hanno fatto cambiare idea allo Zar sulla possibilità di aggirare a nord l'ala sinistra avversaria, per una più facile manovra sulla destra nemica.

Dando l'impressione di temere una disfatta, Napoleone accentua le sue operazioni di ritirata ordinando il ripiegamento generale ad ovest del Goldbach. Sotto copertura di questa ritirata, in effetti, l'Empereur sta già schierando le sue truppe a battaglia. Dopo una lunga ispezione tra Posorsitz ed Holubitz, un po' più a sud, la sera del 28 novembre Bonaparte si ferma alla Vecchia Posta di Posorsitz dove scrive i suoi ordini: Soult deve evacuare il villaggio di Austerlitz e ripiegare ad ovest del Goldbach lungo la vallata del Littawa; il V corpo di Lannes deve rimanere sulla strada per Olmütz ad ovest di Bellowitz, con vicino la Guardia e la cavalleria di riserva di Murat. Così Napoleone può contare su 58000 uomini contro circa 75000 austro-russi. Se dovessero attaccare il 29, Napoleone deve condurre una battaglia di resistenza, in attesa dell'arrivo dei corpi di Bernadotte e Davout, che ahnno ordine di puntare su Brünn.

Il 29 novembre Savary trasmetta una domanda di negoziato d'armistizio ma, questa volta Alessandro si rifiuta di riceverlo ed incarica Dolgoruki di rappresentarlo. Per lo Zar è chiaro che Napoleone non vuole combattere. La sera del 29 Dolgoruki incontra l'Empereur agli avamposti vicini a Posorsitz. Quell'incontro, descritto da Savary, è la chiave di tutte le strategie psicologiche della "trappola morava". Nonostante i toni arroganti di Dolgoruki, che fanno fremere di sdegno gli ufficiali francesi presenti al colloquio, Bonaparte sonda tranquillamente il suo interlocutore che sciorina le richieste della Coalizione: "Si alla Pace se la Francia abbandona la riva destra del Reno, l'Italia e il Belgio e se, prima, abbandona Vienna ritornando dietro al Danubio, lasciando l'Austria."

Dopo aver congedato Dolgoruki e le sue richieste insultanti, Napoleone lascia esplodere la sua rabbia facendo schioccare la frusta. Il principe russo riporterà allo Zar che

"Napoleone tremava dalla fifa" e che era sufficiente "l'avanguardia per batterlo."

Obiettivo raggiunto: gli austro-russi avevano accettato di attaccare in battaglia.

Dopo aver ordinato a Soult di evacuare Austerlitz e di passare ad ovest del torrente Goldbach, il 30 novembre, Bonaparte scrive: "Se volessi impedire al nemico di aggirare la mia destra, mi piazzerei su quelle belle alture (il Pratzen Ndt.) e ne avrei una normale battaglia; in effetti avrei il vantaggio della posizione ma ... se il nemico ci vedesse così ben schierati non potrebbe commettere alcun errore."

È quindi intento dell'Empereur, dopo aver ingannato gli avversari, costringerli a commettere errori fatali; non lo potrebbe fare se non abbandonasse le alture di Pratzen. In pratica esporrà il suo fianco inerme, invogliando gli austro-russi ad approfittarne. La ritirata della Grande Armée del 29 novembre provoca i suoi immediati effetti. La Coalizione occupa Austerlitz quella sera stessa, per la notte i due Imperatori sono al Castello. Il giorno 30 novembre è fortificata la collina detta del Santon, dal 17° leggero, la stessa che aveva difeso monte Legino, come mezza-brigata nel 1796, allo scopo di dissuadere Bagration ad attaccare frontalmente a nord; Bernadotte sta arrivando a Brünn da Iglau, dopo una marcia di 70 km.



Davout ha lasciato Vienna alle 9 di sera ed ha già percorso i 70 km che separano la capitale da Nikolsburg. Deve ripartire nella notte per fare gli ultimi 40 km ed arrivare la sera del 1° dicembre a sud di Brünn (mancherà la brigata Gudin, che è a Pressburg ad una giornata di marcia supplementare che, a dire di Davout "avrebbe dovuto tirare fuori gli stivali delle sette leghe"). Le colonne austro-russe avanzano lentamente e, nella giornata del 1° dicembre, occupano le alture di Pratzen. Per tutta la giornata sfilano sull'altopiano, facendo esclamare all'Empereur, rivolto a Ségur: "Che movimento vergognoso! Stanno cadendo in trappola! Si danno a me! Prima di domani sera quest'armata sarà mia!"

Bonaparte non cessa, ancora, di ricorrere ad altri tranelli, ordinando a Bernadotte e Davout di sostare fuori dalla vista del nemico, il primo ad ovest di Brünn e il secondo a Raygern. La sera del 1° la linea francese presenta un andamento obliquo, con la sinistra in avanti, e sembra in assetto difensivo

La notte precedente la battaglia Napoleone moltiplica le sue vedette inviate in ricognizione, per essere sicuro che gli avversari stiano entrando nella tagliola, da lui creata. La battaglia d'Austerlitz inizia a configurarsi molto simile a quella di Castiglione (1796); un'ala è stata opportunamente

indebolita per invogliare il nemico all'attacco (allora era stata l'ala sinistra, stavolta è la destra) e due Corpi stanno per intervenire a sorpresa (il III corpo di Davout ed il I di Bernadotte; a Castiglione erano stati Despinoy e Serurier).

I piani di Austerlitz

Com'erano gli ordini originali dell'Empereur? Con buona pace di Franz von Weyrother è abbastanza opportuno pensare che fossero stati gli ordini francesi a poter essere determinanti per l'esito della battaglia. Il 21 novembre, l'Empereur parte da Brünn per una ricognizione personale alle alture del Pratzen; non sarà l'unica. Non è ancora convinto di come, e dove, dare battaglia, poiché non sa se sarà in grado di concentrare le forze in tempo. Ordina a Davout, di conseguenza, di portarsi a Vienna con Friant e d'inviare Gudin a Pressburg.

Il 27, sino alla sera del 28 novembre, dopo l'affare di Wischau, Napoleone si porta a Posoritz ad osservare direttamente l'ordine di battaglia avversario, ed il 29 ha un colloquio con la delegazione dello Zar, fatto che gli consente ulteriori annotazioni. La sua armata forma un triangolo con il vertice settentrionale avanzata verso est e la base tutta in direzione ovest, un classico ordine obliquo che consente al vertice di bloccare un'eventuale attacco in direzione di Brünn, mentre l'ala destra è teoricamente disposta per colpire sul fianco un'armata che avanza. Come detto, la Coalizione, alla fine, sposta le sue truppe di destra sulla sinistra della strada e, quindi, si appresta ad entrare nel dispositivo ideato da Bonaparte. Il 30 novembre l'Empereur ispeziona i lavori sul Santon e si porta di nuovo sul piano di Pratzen ad osservare l'avvicinamento nemico; dal villaggio di Pratzen si porta fino ad Augezd ed annota mentalmente la geografia della parte sud del campo di battaglia.

con il grosso dell'armata contro il fianco destro austriaco. Ha previsto una enorme morsa che avrebbe schiacciato il nemico che avanzava. Già nella giornata del 1° dicembre le forze della Coalizione muovono il grande corpo del generale Buxhövden, formato da quattro colonne: tre russe, Dokhturov, Langeron, Przybischewski e una austriaca al comando di Kienmayer. Mentre avanzano lentamente sul Pratzen, verso il Goldbach, si arrestano tra i vecchi vigneti (Staré Vinohrady) ed il pendio a ovest di Hostieradek. Per parte della giornata marcia con loro anche il grosso corpo del generale Liechtenstein che ad un certo punto si trova a bivaccare tra due colonne russe, totalmente oltre il punto lui assegnato dallo schieramento austro-russo, dicono a causa di una cattiva traduzione dal tedesco degli ordini (ma Liechtenstein non lo sapeva il tedesco?); la sua posizione è corretta durante la notte.



È ancora incerto sull'inizio dell'attacco nemico, ma dopo aver osservato le colonne avversarie portarsi sul Pratzen, il 1° dicembre Napoleone appare più sereno; ha, infatti, previsto la manovra austro-russa, ovvero la discesa dal Pratzen, l'attacco alla sua ala destra ed ha ordinato due attacchi sul fianco: il minore a sud, fatto da Davout contro il fianco sinistro della Coalizione, uno maggiore a nord, fatto

A nord il principe Bagration si appoggia al villaggio di Posoritz, controllati dalla cavalleria del generale Margaron, ora aggregata al corpo di Soult. La Guardia imperiale russa si ferma nel villaggio di Krenowitz. Alle 8 e mezza di sera, Napoleone, redige le "Dispositions générales pour la journée du 11 frimaire": "il signor Maresciallo Soult darà disposizioni affinché le sue tre divisioni si schierino oltre il burrone, alle sette di mattina, in modo da essere pronte a cominciare la manovra della giornata, che sarà una marcia in avanti per scaglioni (i battaglioni affiancati in parallelo o lievemente sfasati. ndT) con l'ala destra avanzata [...], Sua Altezza il Principe Murat darà ordine [...] che le divisioni siano schierate, alle sette del mattino, tra la sinistra del maresciallo Soult e la destra del maresciallo Lannes, in modo da occupare il minor spazio possibile, e perché, nel momento in cui il maresciallo Soult si metterà in marcia tutta quella cavalleria [...] passi il torrente che si trova al centro dell'armata. Si ordina al generale Caffarelli di portarsi alle sette del mattino, con la sua divisione, a destra della divisione Suchet, dopo aver passato il torrente. La divisione Suchet si formerà su due linee, la divisione Caffarelli si formerà lo stesso su due linee, ciascuna brigata formando una linea, pertanto la posizione che attualmente occupa la divisione

Suchet sarà sufficiente per ambedue le divisioni. Il maresciallo Lannes avrà cura che le due divisioni siano sempre dietro la collina in modo da non essere osservate dal nemico. Il signor Maresciallo Bernadotte, con le sue due divisioni di fanteria, si porterà alle sette del mattino, sulla stessa posizione occupata oggi dalla divisione Caffarelli, tranne che la sua sinistra starà dietro al Santon, e rimarrà in colonna per reggimento. Il signor maresciallo Lannes ordinerà alla divisione di Granatieri di portarsi davanti alla posizione attuale, con la sinistra dietro alla destra del generale Caffarelli. Il generale Oudinot farà ricognizione sui luoghi dove dovrà passare il torrente, lo stesso che avrà passato il Maresciallo Soult. Il signor Maresciallo Davout, con la divisione Friant e la divisione di Dragoni del generale Bourcier, partirà alle cinque di mattina dall'abbazia di Raygern, per agganciarsi alla destra del Maresciallo Soult. [...] Alle sette e mezza del mattino i signori Marescialli si troveranno a rapporto dall'Imperatore, presso il suo bivacco per avere nuovi ordini, secondo i movimenti fatti dal nemico durante la notte [...] Fino a nuovo ordine tutte le truppe resteranno nelle disposizioni indicate. Dato che la cavalleria del signor Principe Murat dovrà occupare meno spazio possibile, si metterà in colonna. [...] Ciascuno dei signori Marescialli trasmetterà gli ordini che lo riguarda, che siano conformi a queste disposizioni."

Si noti come le "Dispositions générales" siano scarse ed essenziali. Napoleone indica ai suoi Marescialli la posizione da occupare alle sette del mattino e lo spazio da utilizzare, rinviando al briefing delle sette e mezza ogni ulteriore sviluppo. Gli ordini dell'Empereur contrastano con i minuziosi dettagli proposti dal piano nemico di Franz von Weyrother. Il capo di Stato maggiore, che ha ideato l'offensiva, propone addirittura obiettivi tattici per ciascuna colonna austro-russa. Il diverso approccio fa intuire quali fossero le diverse filosofie dei due Stati maggiori. Weyrother immagina un nemico immobile e senza alcuna cognizione della tattica di battaglia, Napoleone evita di appesantire gli ordini con dettaglio tattici, lasciando aperte le possibilità a diverse situazioni.

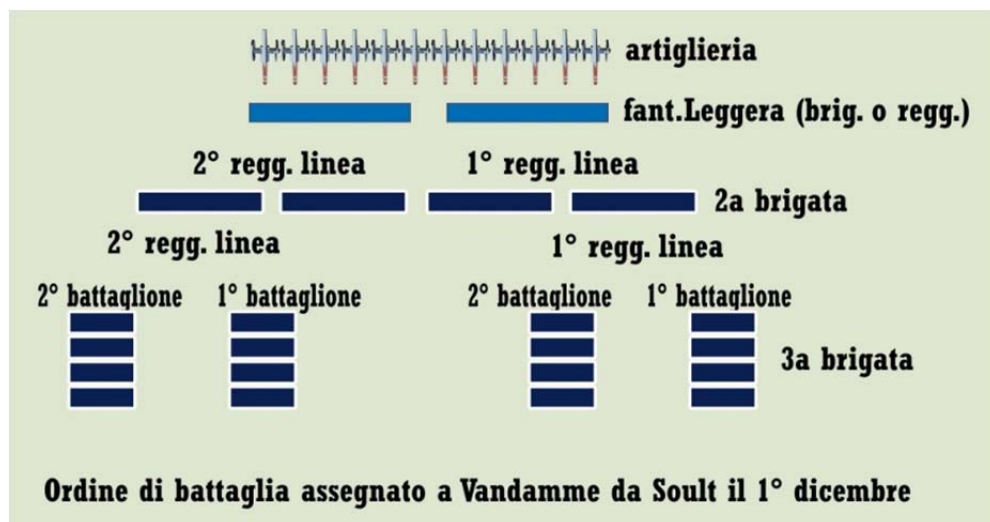
Questo non significa che Napoleone non desse consigli tattici ai suoi sottoposti. Il 26 novembre così istruiva Soult

su come affrontare i russi ma, sapendo che ogni cosa non sempre riesce a priori aggiunge all'ordine un "autant que faire se pourra" (ammesso che si possa fare); alla fine poi davvero, Soult non potrà seguire quei consigli.

L'ordine del 26, tuttavia, è un chiaro esempio di quello che poi sarà ribattezzato "ordre mixte". Secondo questa istruzione ogni brigata si sarebbe dovuta schierare con il suo primo reggimento in battaglia (vale a dire in linea), il secondo reggimento in colonne serrate per divisioni. L'artiglieria sarebbe dovuta stare tra i due battaglioni del reggimento in battaglia, con qualche pezzo posto sulle ali dello stesso reggimento, a destra e a sinistra. Gli squadroni di cavalleria si sarebbero schierati dietro ciascuna brigata per "poter passare attraverso gli intervalli, inseguire i nemici e far fronte ai cosacchi". È un chiaro esempio di cosa intendesse Napoleone per coordinamento tra varie armi, avendo a disposizione sia la potenza di fuoco, sia la mobilità; rivolto a Soult aveva aggiunto: "Con questo ordine di battaglia vi troverete a poter fronteggiare il nemico sia con il fuoco della linea, sia con le colonne da opporre alle sue."

Il 1° dicembre 1805, nelle sue istruzioni al generale Vandamme, Soult adatterà molto liberamente i consigli imperiali precisando il ruolo della fanteria leggera: "... che si terrà cento passi davanti alle due brigate, che si formeranno in battaglia per la prima linea ed in colonna di battaglione per la seconda linea." Il mattino della battaglia poi, Soult, darà disposizioni diverse a Saint-Hilaire: "solo la fanteria leggera si formerà in battaglia, mentre le due brigate di linea si schiereranno una destra e l'altra a sinistra della fanteria leggera in colonna per divisioni a distanza di plotone." Alla fine, secondo uno studio di Colin, ogni divisione, che doveva attaccare il Pratzen, fu schierata su tre linee di battaglioni schierati in colonna, in modo da ottenere formazioni molto compatte, occupanti poco spazio e molto mobili, ma pronte poi a schierarsi in linea ove necessario (e di fatto l'attacco sarà così rapido e letale che non ci sarà bisogno di cambiare la formazione).

Durante la notte tra il 1° ed il 2 dicembre, Savary fa rapporto sulle ricognizioni fatte eseguire, ragguagliando Napoleone dell'arrivo di nuove truppe a Tellnitz. Napoleone vuol vedere di persona e lascia il suo comando sulla cima del colle di Zuran, si porta a Girzikowitz, rischiando di cadere in mano ai Cosacchi. Capisce che il grosso delle forze nemiche si trova ora a sud di una immaginaria linea che unisce i villaggi di Pratzen a Krenowitz, con l'intenzione di sfondare la linea francese a Tellnitz. A nord ritiene sia rimasto il solo Bagration. Di fatto l'Empereur non ha un'idea certa, ma un'intuizione, rafforzata anche dai rumori dei cassoni in movimento avversari, che riecheggiano nella



gelida notte. A forza di sguarnire la sua ala destra ora l'Empereur teme di restare vittima della sua stessa "trappola".

Cambia il suo piano originale, ritenendo le forze austro-russe scarse a nord: il I corpo di Bernadotte invece di adunarsi dietro il Santon deve puntare su Girzikowitz e seguire Soult, la divisione Saint-Hilaire del IV corpo deve sboccare a Puntowitz invece di Girzikowitz, dove passerà Vandamme. Soult ora orienta la sua pressione molto più verso sud non più con la sua ala destra avanzata, ma con la sinistra dritta contro il Pratzen.

Soprattutto modifica l'ordine di battaglia per il III corpo di Davout, sapendo che Gudin potrebbe arrivare tardi il 2 dicembre e che Bourcier e Friant forse non riusciranno a contrattaccare con efficacia il fianco nemico. Sostenuto dalla divisione Legrand del IV corpo, Davout riceve ora l'ordine di difendere la linea del Goldbach a Tellnitz e Sokolnitz per rallentare la pressione avversaria e per favorire l'attacco della sua massa di manovra principale. Fatti gli aggiustamenti, Napoleone invia nuovamente Savary in ricognizione verso Tellnitz, prima di prendere un meritato riposo.



Austerlitz
il piano definitivo della battaglia

La battaglia ora andrà a colpire il Pratzen, il "ventre molle" del nemico, per tagliare in due lo schieramento austro-russo e per respingere la forte ala sinistra avversaria contro gli stagni gelati di Satschan e Mönitz. Nonostante la "trappola" e le brillanti intuizioni di Napoleone, rimane un margine d'azzardo; l'Empereur è preoccupato della debolezza di Davout sul campo e il riconoscimento della forza nemica dal numero dei fuochi accesi non pare precisissimo; potrebbero essere stati accesi meno fuochi per ingannare i fran-



cesi oppure la nebbia notturna potrebbe nascondere luci lontane.

Austerlitz, secondo i militari russi fu persa dalla Coalizione per colpa del "francese", Langeron, condannato da una discutibile commissione d'inchiesta, presieduta da uno dei principali imputati, Miloradovich; il fatto generava le celebri memorie al vetriolo del generale emigré, riprese a tamburo battente dalla quasi totalità degli storici postumi. I diplomatici Russi invece diedero la colpa agli Austriaci e al loro capo di Stato maggiore, Franz von Weyrother; gli austriaci rassegnati abbozzarono. Secondo chi scrive è più opportuno pensare che la fase decisiva della vittoria francese si consumasse proprio nella parte più pericolante dello schieramento, a sud ovvero alla destra di Napoleone, dove stavano arrivando circa 30000 austrorussi.

[CONTINUA nel prossimo n.10]

Publicità

Illustrazioni tratte dal gioco Moravian Sun (NoTurkeys!)

Vive la France, ver. 02, è un regolamento per battaglie napoleoniche, simulazioni a due giocatori del combattimento napoleonico a livello di brigata con scala (1 hex = 450 – 500 m in Vive la France. Empire). La scala per il periodo della Rivoluzione è leggermente inferiore (1 hex = 300 m circa). La versione sulla battaglia di Austerlitz può essere estesa a tre giocatori (due austro russi). Dadi non inclusi ;-)

Il gioco include le regole speciali per il Meteo, le varie tipologie di cavallerie, Cosacchi ecc. e basa le sue condizioni di vittoria su un punteggio di demoralizzazione progressiva sul quale calcolare alla fine il punteggio di vittoria e, per gli austro-russi sulle uscite di mappa a sud.

La sequenza di gioco prevede una fase di Comando in cui i Corpi ricevono ordini e in cui i giocatori scelgono la sequenza di azione per le singole formazioni, un fase di Azione con movimento, bombardamento e combattimento.





La battaglia di Austerlitz è stata una tra le battaglie più simulate nella storia del wargame anche se non sempre ha avuto molti sguaci per il fatto che risulta difficile ricreare le condizioni storiche (a meno che il giocatore auto-russo non sia egli stesso attirato nella trappola dell'Empereur). Oltre a NoTurkeys! ecco chi ci ha provato.

Napoleon's Triumph

(Simmons Games) di Rachel Simmons

Sul Prätzen con spirito e senza dadi

Alla fine o lo amerete alla follia dichiarandolo il miglior wargame mai giocato o tornerete al vostro amato dado. Gli attacchi possiedono un meccanismo molto intrigante, simile ad una partita di poker in cui le unità si rivelano gradualmente; non serve il cannocchiale sulla collina. Prima chi attacca avvisa il difensore della minaccia (questi di fatto fa fatica a capire da dove e da chi arriva). Se le sue unità sono in riserva il difensore può ritirarsi (fold) oppure può scegliere unità in difesa (ma non le rivela). Ora tocca all'attaccante che può (a) fingere l'attacco e ritirarsi (fold) o attaccare. Il difensore allora rivela le sue scelte - unità (decisione chiave, se sceglie le più forti rischia che i cannoni avversari o unità attaccanti di scarsa forza le indeboliscano; se sceglie le deboli ciò potrebbe ingannare l'attaccante che impegna le sue unità forti, successivamente esposte a un contrattacco delle unità in difesa più forti oppure il difensore rischia di perdere subito e andare in rotta).

Infine sceglie l'attaccante ciò che reputa meglio in base al terreno. Può anche fare un attacco "probe" se non si fida. In genere ambedue perdono forze ma il morale è perso solo da chi risulta sconfitto (se perde il difensore va in rotta; se perde chi attacca il disordine distacca tutte le sue truppe e fa perdere la coesione di una grossa unità).

Pro:

- 1— disegno brillante e teso alla rimozione dell'uso del dado; mappa molto bella.
- 2--- il Play time è accettabile anche considerando il frequente ricorso al libretto delle regole. Circa 3 ore.
- 3--- Fog of War ottima le prime volte

Contro:

- 1---Le regole hanno una curva di apprendimento complessa e spesso hanno importanti dettagli sparsi qua e là; facile dimenticarli.
- 2--- Il dogma è che il combattimento è parte del movimento. Non era esattamente così storicamente.
- 3--- Eccessiva e poco storica tattica del contrattacco con le riserve in movimenti post combattimento
- 4--- L'uso della Guardia è praticamente scoraggiato causa effetti negativi sul Morale in caso di perdite. Questo è un concetto che sarà valido a Waterloo non ad Austerlitz.

Gradimento generale = Ottimo =	9
sensazione NoTurkeys! = tiepida =	6
overall	7,5
difficoltà in scala 100	75



The Sun of Austerlitz

(OSG) Kevin Zucker

Berthier! Mi si è ristretta la Campagna

È la battaglia di Austerlitz simulata come campagna nell'unico gioco che lo propone. Non è la simulazione di tutta la campagna bavarese morava del 1805; cosa obbligatoria - se si vuole capire Austerlitz bisogna partire almeno da Ulm. La mappa, invece, va dal Danubio a sud sino a Olmütz a nord. Per il resto è il solito sistema di Zucker che da 40 anni non tramonta mai ... ma nemmeno cambia mai. Zucker non ha mai tentato di ricostruire la battaglia con il suo sistema NLB forse perché difficile ricreare la situazione storica, che, in effetti, emerge meglio da una campagna; ma il 1805 meritava di meglio.

Pro:

- 1— Le unità girano in mappa nascoste.
- 2--- Il calo dei rifornimenti AP aumenta il logoramento da marcia ... storico e geniale concetto di Zucker. Anche se..
- 3--- La ricerca delle Linee di comunicazione ricrea movimenti molto vicini a quanto avvenne storicamente
- 4--- Mappa e play aids all'altezza come da prassi

Contro:

- 1--- È un continuo girare le unità nascoste in mappa per controllare chi sono.
- 2--- Regole di battaglia contorte, non difficili ma che fanno perdere un sacco di tempo.

3--- Le vedette di cavalleria, che tanto piacciono agli americani, sono storicamente opinabili (non erano autoblindle Recon).

4--- Presenza di molto chrome e di regole accessorie inutili e pletoriche (il vecchio foraging di Bonaparte in Italy oppure le regole politiche)

5--- La qualità storica che in USA è data "al top", solo perché Zucker usa qualche libro in più, è un clamoroso fallimento non simulando affatto il bluff di Napoleone.

Gradimento generale = Discreto =	7
sensazione NoTurkeys! = fredda =	4
overall	5,5
difficoltà in scala 100	70



La Bataille d'Austerlitz
(1a edizione 1980) Marshal Ent.
Monte Matson – Dennis Spors

Apoteosi tattica in un evento sommamente strategico

Si noti che la Marshal propone anche le battaglie di Holabrünn e Schöngraben, datate 1805. Austerlitz è stata ristampata in 400 copie (una Limited Edition) anche se il vecchio gioco 1980 era francamente e graficamente brutto. Qualcuno aggiungeva che le regole erano scritte in uno "sdolcinato, balengo Franglais che ricordava l'Ispezzore Clouseau).

Questa serie o la si ama alla follia o la si evita come la peste (forse perché la prima volta mi misero a gestire i cassoni di artiglieria). La domanda comune a tutti è stata "con che regole la gioco?". Uscita mentre era in voga il Reglements de l'An XXX ovvero il più lineare Marie Louise, non possedeva i markers dei Comandi (Commands Chit) che andavano scaricati sul sito per usare quelle regole. Molti consigliano invece di usare il Tactiques Napoleon di Jean Tessier, scaricabile in

<https://boardgamegeek.com/boardgame/60386/tactiques-napoleon>.

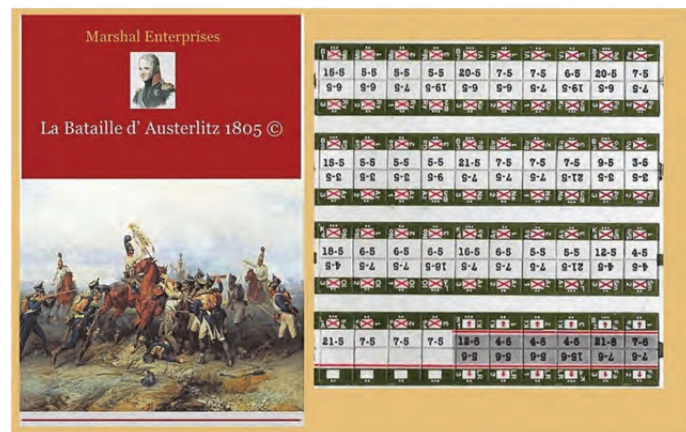
Giocandolo si impara che MU non è il verso della mucca.

I pro e i contro questi mostri tattici sono talmente arcinoti che non vale la pena di ripeterli. Prendete in squadra un buon Tirailleur di dadi, sarà molto utile. La sensazione di NoTurkey dipende dal fatto che la battaglia di Austerlitz

fu un trionfo strategico, tanto da far passare in secondo piano il fattore tattico che si sviluppò in situazioni molto differenti e casuali a volte.

Gradimento generale = Buono =	8
sensazione NoTurkeys! = fredda =	4
overall	6
difficoltà in scala 100	D

D= dipende dal regolamento usato, ma oltre 80



Austerlitz 1805 - partie Nord e partie Sud
(VaeVictis n. 64 e n. 58) Frédéric Bey

La Tazza berghiana emigra à Paris

Attenzione la parte 1 (Sud) che era in Vae Victis 58 ha counters errata in Vae Victis 59; la parte 2 (Nord) pubblicata in Vae Victis 64 ha counters errata in Vae Victis 65. Che si può dire del sistema di Frédéric Bey (per anni sono stato il traduttore ufficiale) Jours de Gloire, se non che è il sistema più playtestato della storia del wargame? L'attuale strategia di mercato della Cerigo, che ristampa con i counters montati le vecchie edizioni dei giochi, fa sperare in una scatola unica con le due mappe di Austerlitz (magari rifatte un po' meglio). Alla fine la Bey's Pot è più divertente della Berg's Pot. Purtroppo per il fatto di essere un sistema DTP e in più francese non ebbe grande appeal in USA.

Pro

- 1--- Un sistema che si è evoluto in circa 20 anni di correzioni e tornei.
- 2--- Storicamente ineccepibile per il periodo imperiale.
- 3--- Più di 40 battaglie napoleoniche proposte.

Contro:

- 1--- Brutte mappe color marrone mentre ad Austerlitz il tono generale era grigio bianco.
- 2--- Pedine stile vecchi Jours de Gloire con counters di artiglieria più piccoli (oltre ad altri markers). Numeri poco leggibili dopo una certa età.
- 3--- Assenza delle formazioni tattiche alle scale minori (da battaglione in giù).
- 4--- Forse c'è un abuso di DRM.

Gradimento generale = Discreto =	7
sensazione NoTurkeys! = calda =	8
overall	7,5
difficoltà in scala 100	65



Triumph of Glory (GMT)
(2000) Richard Berg

Trionfo ed Epopea della Tazza berghiana

Il dubbio creato da questo “quinquigame” molto atteso era se fosse stato lecito simulare battaglie come Wagram con la stessa scala di Castiglione e Raab. Avrà errata e counter aggiuntivi nella rivista C3i n. 13 ed una sesta battaglia (Lonato, parte di Castiglione) nel C3i n. 14. Il forum di Consimworld preciserà ulteriori errata così come farà il terzo gioco delle breve serie (secondo in scatola) Borodino (se li avete tutti e due usate le regole di Borodino o 2.0). Nel sondaggio sulla battaglia preferita da giocare Austerlitz impera con il 48,8 % dei voti, mettendo in fila Wagram (19,5%), Aspern (17,1%), Castiglione e Raab (7,3%); una battaglia molto amata dai gamers.

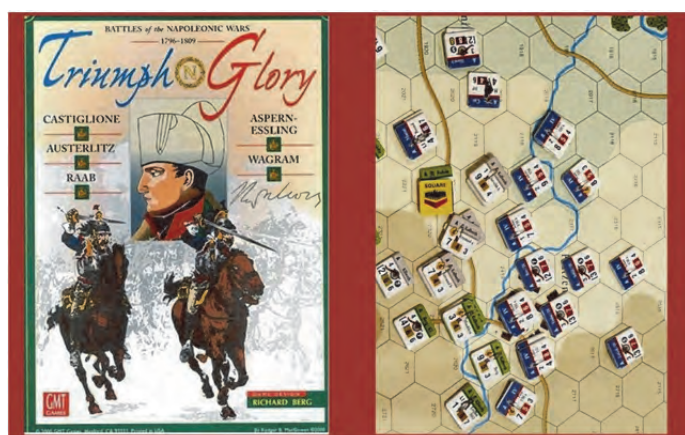
Pro

- 1--- Ha fatto nascere Jours de Gloire
- 2--- Counter molto chiari e belli sulla mappa che è essenziale ma molto gradevole (quella di Austerlitz).
- 3--- Aspern scenario equilibrato.

Contro

- 1--- Errata in colonne di battaglia.
- 2--- Scarso studio sul bilanciamento delle condizioni di vittoria
- 3--- Sistema che non si addice a piccole battaglie.
- 4--- Austerlitz sbilanciato pro francesi.
- 5--- Il più brutto Napoleone di sempre in copertina.

Gradimento generale = Discreto =	6
sensazione NoTurkeys! = tiepida =	6
overall	6
difficoltà in scala 100	50



Austerlitz (The Gamers 1993)

Dean Essig – David Powell

“Marescià, mi porti pezzi di carta e matite!”

Il gioco fa parte degli Standard Brigade Series (Aspern e Marengo). Il sistema è stato reso celebre dalla sua fase di comando divisa in 5 segmenti. Prima si mandano gli Ordini (si scrivono su pezzetti di carta), poi si fa un *tackle* contro un Corpo che avanza (gli si spara contro e se il successivo check è infausto, quel corpo blocca il suo attacco), poi si controlla l’Iniziativa (per ciascun leader), poi si eliminano i ritardi (in pratica i leader che hanno un ritardo nell’esecuzione degli ordini – Delay – fanno il check per eliminare l’intoppo burocratico. Questo segmento simula varie situazioni storiche come ordini persi, staffette all’osteria, leader introvabile perché intento a bisogni corporali ecc.) e, infine, arrivano gli Ordini (chi è di turno tira un dado e verifica se l’ordine arriva, è mal interpretato o subisce delay o intoppi). Anche le perdite sono registrate su foglietti di carta a parte. Mi sembra che come commento basti ed avanzi.

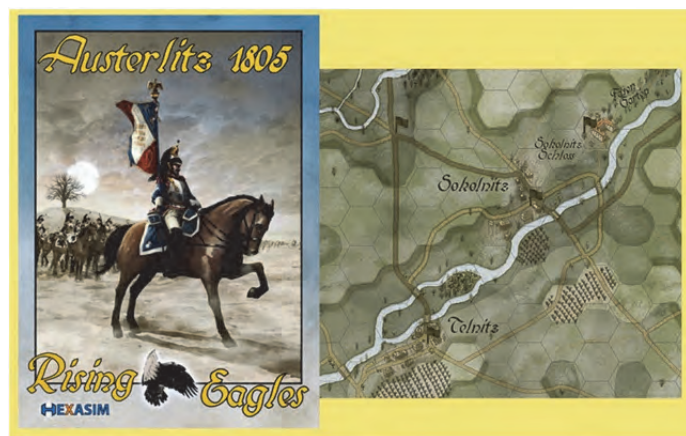
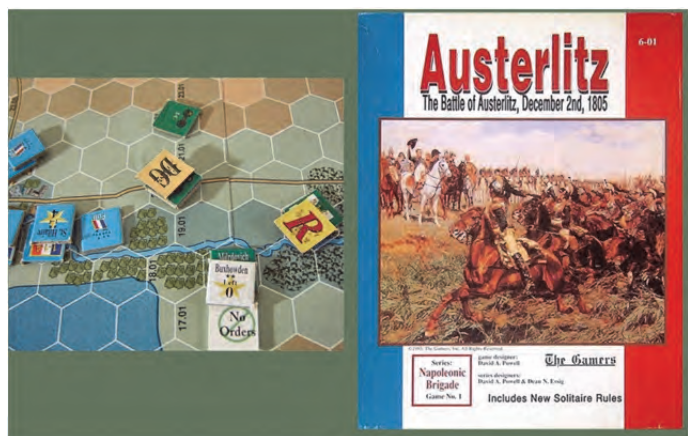
Pro

- 1---Elementi grafici in mappa decisamente dettagliati (i villaggi sono molto belli e anche gli alberi).

Contro

- 1--- Mappa francamente “a coriandoli” con colori molto poco invernali, per nulla Frozen.
- 2--- Il typo Zurlan grida vendetta a cospetto della Vecchia Guardia.
- 3--- Necessità di un regolamento 4.0 e di rifare tutti i counters (ufficiale).
- 4--- Regole cinematografiche più che storiche. C’è una fase apposta solo per le cariche di cavalleria.
- 5--- Scala a brigate e reggimenti e manovre in formazione sono come i cavoli a merenda.

Gradimento generale = Discreto =	6,5
sensazione NoTurkeys! = gelida =	4
overall	5
difficoltà in scala 100	80



Austerlitz 1805: Rising Eagles (2016)

Hexasim - Walter Vejdovsky

Fuoco, controfuoco, fuochetto e fuoco di passaggio

Se considerate che la maggior critica fattagli dagli americani è il sistema di comando, che prevede la presenza di chit per i Corpi cui vanno assegnati obiettivi geografici, con le mini mappe strategiche per registrarli, avete il polso di quanto sia nota la storia della battaglia; americani che poi magnificano il sistema di comando del gioco The Gamers (IMO del tutto ipotetico e assurdo). La maggiore falla del sistema è, a mio avviso, l'eccessiva importanza che si dà al fuoco di fucileria (ha tre fasi dedicate) rispetto alla manovra e al movimento. La scala di reggimento, un'ora di turno, 250 m per esagono ed il periodo storico molto anteriore al 1850 lo giustificano solo in parte. La scelta di non appesantire il sistema con *facing* e formazioni sembra invece corretta, data la scala. Meglio Bey, ma non ditelo ad alta voce... in Francia.

Pro

- 1--- Regolamento agile e bello da giocare.
- 2--- Il sistema di comando ad obiettivi geografici (per altro non storico).
- 3--- Counters già con gli angoli (ma con le clip d'attacco sui lati).

Contro

- 1--- La mappa non è propriamente né bella né invernale ma di un "vert foncé" autunnoso. Da Rick Barber ci si aspettava di più (poi Barber può piacere o non piacere, è così). Piena di pendii che danno impressione di essere molto ripidi mentre in realtà erano quasi inavvertibili (in generale).
- 2--- Anche qui, come per The Gamer c'è uno Zurlan che grida vendetta ... dai francesi poi suavia!
- 3--- Ai tempi del 1805 in un'ora non si sparava così spesso.

Gradimento generale = Ottimo =	9
sensazione NoTurkeys! = tiepida =	6
overall	7,5
difficoltà in scala 100	60

Austerlitz 1805: Napoleon's Greatest Victory

(2000) GMT David A. Fox

Allungatevi e moltiplicatevi

Anche David Fox qui attiva la Tazza berghiana per l'estrazione dei chit, però si tira per entrarci. Inoltre usa una scala molto ripida di 20 minuti a turno e 140 metri a esagono (battaglioni, batterie e reggimenti di cavalleria ... più gli esotici Mammalucchi). Un ulteriore esempio di come negli USA pensino andassero le battaglie dell'epoca, come fossero manovre di addestramento da Istruzioni stampate sui libretti. Con i battaglioni è corretto utilizzare linee, colonne, quadrati ecc., anche se la scelta di usare counters bislungi (molto carini per altro) causa l'aumento esponenziale di loro numero. La copertina poi mi ha sempre incuriosito, anche perché le cicogne che passano il 2 dicembre mi sembrano alquanto in ritardo sulla tabella di marcia dei migratori. Molti giocatori lo hanno silurato come gioco confuso con necessità di parecchi ritocchi.

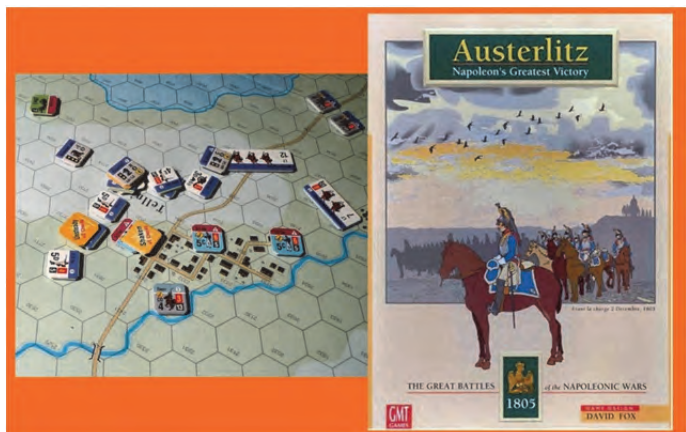
Pro

- 1--- Counters molto belli e in quantità industriale (più di 1000).
- 2--- Regole sul logoramento uniche.

Contro

- 1--- Movimento "strano" dei counters estesi o bislungi.
- 2--- Mappa poco accattivante. Sembra abbiano versato del caffè per errore al centro.
- 3--- Regole molto difficili da decifrare e ricordare anche per un Grognard.

Gradimento generale = tiepido =	6
sensazione NoTurkeys! = tiepida =	5
overall	5,5
difficoltà in scala 100	89



Austerlitz 20 (2009)
 Victory Point Games – Kim Meints

Il Grande Puffo tira sempre un dado in più

Questo piccolo Austerlitz per gnomi possiede una scala di 800 m per esagono ed i counters sono divisioni (colonne) o corpi. Ho qualche difficoltà a definire wargames questi mini giochi, per altro dicono molto appassionanti e con “myriad scenarios and what if variations”; ma per favore! Molte carte per il gioco sono veramente divertenti solo a leggersi. I “pro” qui sotto sono ovviamente ironici.

Pro:

- 1---Aver intuito che la Baviera potesse mai aver istruito una divisione di fanteria.
- 2--- Nonostante 4 regole 4 sono riusciti a infilarci anche il Ghiaccio sottile.

Contro

- 1--- Amenità sulla mappa. Il Santon diventa the Stanton, le Vinohrady sono ora Vinobradý ed i vigneti sono una foresta pluviale, lo stagno di Kobelnitz sembra il mar Caspio.
- 2--- Counters che si danno un tono ed hanno le divise sbagliate fatte con gli omini di Total War .

Gradimento generale = discreto =	7
sensazione NoTurkeys! = gelida =	3
overall	5
difficoltà in scala 100	45



Austerlitz: The Battle of Three Emperors,
 2 December 1805 (1972) John Youg SPI

Via tutti dalla mappa, ragazzi.

Fu il gioco preferito negli uffici della SPI, sicuramente il più giocato, un gioco per neofiti con tutto il fascino degli antichi giochi SPI. È un regolamento tipo Napoleon at War modificato, da cui differisce per le ZOC alla Stalingrad Turning Point, costa 1 MP entrarci e 2 MP uscire, e l'introduzione del livello di demoralizzazione d'armata (70). Presenta condizioni di vittoria molto interessanti e dura solo 13 turni.

Pro:

- 1--- La regola che dà punti vittoria alla Coalizione anche uscendo di mappa verso ovest e sudovest.
- 2--- Regola che stabilisce che, alla fine, le unità Alleate che non tracciano una linea di rifornimento sono eliminate.

Contro

- 1--- Mappa molto spartana e counters anonimi SPI.

Gradimento generale = tiepido =	6
sensazione NoTurkeys! = tiepido =	6
overall	6
difficoltà in scala 100	25



Napoleon at Austerlitz (1981)
 3W - Keith Poulter – Jim Hind

E mi scappa da ridere ...

Il gioco usciva in versione originale su The Wargamer magazine n. 17, numero che già portava sfiga, con una grafica da tregenda. Ricordo che io e Sandro facemmo la traduzione (e pareva una versione dal greco da quanto le regole erano scritte male), ora scomparsa in qualche hard disk obsoleto, ammesso che il testo a macchina da scrivere fosse stato trasmesso a un PC. Fu letteralmente “rivomitato” dalla 3W nel 1993 in versione meno hard core (quanto a bruttura)

Pro:

- 1--- Difficile trovarne uno ... forse i Cosacchi del Khaz.
- 2--- Ah ecco .. la diversificazione del comando tra movimenti e combattimenti.

Contro:

- 1--- La mappa vinse tutte le categorie dell'orrore e pareva fatta con i "colori a cera" (Ricordate cos'erano? Io fui costretto a rifarla con i trasferelli su un foglio esagonato SPI)
- 2--- Gli odiati Pollard markers nella seconda edizione. La vecchia aveva i roster da segnare con la penna.

Gradimento generale = tiepido =	6
sensazione NoTurkeys! = gelida =	3
overall	4,5
difficoltà in scala 100	85*

* da quanto male erano scritte le regole



The Battle of Austerlitz (1980) SPI
– David James Ritchie

... e le stelle stanno a guardare ...

Grande gioco per neofiti. La mappa aveva esagoni di 600 iarde e un centinaio di counters vergati dall'allora innovativa grafica di Wellington's Victory: quella delle grandi X colorate. Con una mappa di grafica spartana ma gradevole, scala oraria il gioco doveva per forza essere un clone dei sistemi SPI. Invece leggendo le quattro pagine di regole si rimaneva stupiti. La Sequenza di gioco era anomala: iniziava con il Rally, poi movimento e combattimento. Si iniziava con due turni di nebbia di Austerlitz e con 13 unità francesi schierate dietro una French Reserve Deployment Line dopo che gli Alleati avevano mosso (per quei tempi solo questo stratagemma rendeva una partita diversa dall'altra).

Le ZOC non erano più trappole mortali ma potevano essere lasciate con una penalità e si poteva anche entrare in una ZOC nemica. Il tutto al prezzo di eseguire un cosiddetto disengagement check, che, se fallito, faceva perdere soldati. Il gioco girava attorno a due variabili: la Disruption o disordine ed il Morale. C'erano le cariche di cavalleria, l'artiglieria che sparava a due esagoni e vinceva chi sapeva meglio gestire Morale e Disruption. Ogni unità aveva un Morale che variava da 3 a 6 ed in battaglia la differenza tra due valori, che si fronteggiavano, generava uso di colonne diverse sulla CRT (gli shift).

Giocando s'imparava subito che le unità deboli (da cacciare) erano le Disrupted. Poiché il Rally iniziava la se-

quenza, un giocatore aveva la possibilità di riordinare le proprie fila e poi di attaccare le nemiche in disordine.

Pro:

- 1--- La completezza delle regole.
- 2--- Grande bilanciamento.
- 3--- La sequenza di gioco sui generis.

Contro:

- 1--- I counter stile Wellington's victory che non piacciono a tutti.
- 2--- La mappa orientata al rovescio.

Gradimento generale = tiepido =	6
sensazione NoTurkeys! = ottimo =	9
overall	7,5
difficoltà in scala 100	20



Napoleonic Battles: Austerlitz 1805 (2007)
Avalanche Press – Robert Markham

La seconda mappa più brutta sulla battaglia

Narrano che il commento più benevolo fosse che la Avalanche lo avesse stampato con l'intento di non venderlo proprio. Questa descrizione la riporto perché è poetica: "la mappa ... la mappa è assolutamente oscena, toglie il respiro. Non è solo brutta, ma di un livello di schifezza olimpica, inimmaginabile. WOW! I livelli del terreno prendono una tinta surreale di sfumature dal bianco al verdognolo che sembrano nulla più che un paesaggio lunare in luna piena. Colline e pendii sono pesantemente segnate con fasce grigio marroni simili ai crateri. Io penso sia per abbinare alla palette lunare del resto. Villaggi e paesi sono disegnati in uno stile pseudo primo 19° secolo e le strade sono grossi e rozzi segni marrone scuro, tipo autostrade adese al terreno".

Per rimediare all'illeggibilità dei counters la Avalanche ne ha fatto di più chiari sul suo sito web, basta scaricarli e farseli in casa, insieme con altro materiale. Povero Bob Markham in che mani è finito.

Pro:

- 1--- I counters per certi versi sono particolari, colorati e non brutti.

Contro:

- 1--- Una mappa da vomito, anche storicamente parlando.
- 2--- I counters per altri versi con i colori coprono scritte e

cifre e sono illeggibili.

3--- Manca la Turn Record Track, proprio se la sono scordata; anche questa può essere scaricata sul sito Avalanche Press

Gradimento generale = freddo =	5
sensazione NoTurkeys! = gelido =	3
overall	4
difficoltà in scala 100	25



Altri giochi su Austerlitz

Grandi mappe, counters bislunghi con la possibilità di generare unità minori dopo aver perso forza in battaglia, leaders a cerchietto sono il marchio di fabbrica di Didier Rouy e del suo Vive l'Empereur! con libretto di regole di 36 pagine e libretti di scenari altrettanto intensi. Sono giochi tattici di complessità abbastanza elevata, la scala è 250 m per esagono, turni di mezzora e pedine a reggimenti e brigata; molto noti Eckmuhl e Friedland, meno noto anche un **Austerlitz**, stampato dalla Azure Wish Editions. Marc Brandsma e Nicolas Pilartz in Vae Victis n.2 pubblicavano **Austerlitz 1805: Le choc des cavaleries** (1995), gioco focalizzato sulle cariche dell'ala sinistra francese a nord del Pratzen. La scala è tattica, anche qui, con Lannes e Murat che fronteggiano Bagration e Liechtenstein, ogni esagono rappresenta circa 200 metri, un turno circa 20 minuti come nel gioco della GMT. Nella figura si possono notare i tipi di formazione assunta dalle unità impiegate.

Sempre francese per Jeux Descartes usciva **Napoléon à Austerlitz** (1977) di Jean-Pierre Défieux che viene citato soprattutto perché pare sia stato il primo wargame pubblicato in Francia. Un gioco estremamente semplice, con la classica CRT SPI a rapporto attaccante/difensore con risultati di eliminazione, ritirata o scambio. Non esiste sistema di comando, né regole speciali. È un vero gioco didattico per spiegare concetti come le ZOC, rapporti di combattimento, punti di movimento, punti vittoria ecc. La mappa era grande e a colori, i counters classici SPI con simboli Nato, francesi in azzurro, russi in verde e austriaci bianchi. Il gioco comunque ebbe ben 5 edizioni.

Il polacco **Bitwa pod Austerlitz** (Novina 1995) di Rafal Marciniak e Lukasz Tomczak, è anch'esso un ibrido tattico

a livello reggimentale, con circa 1000 pedine. Possiede una mappa (67x96 cm) con una scala 1:15000. Il sistema pare sia parecchio dettagliato con le manovre in formazioni e tutto il resto che caratterizza un napoleonico del periodo. Kim Meints è dal 2013 che aspetta le regole in inglese. Chi invece le aveva fatte in inglese, per quanto maccheronico, era stata la nostra cara IT.

Austerlitz (1981) – International Team - Marco Donadoni, Enea Riboldi

la geometria non euclidea prima e dopo l'avvento di Sua Maestà l'esagono

Già perché gli Italiani sono ottimi piastrellisti e con poco ti fanno un pavimento da favola alternando ottagoni e quadrati. Immaginate in questa griglia mettere il facing, come fare un trapianto di rene... c'è il pericolo del rigetto. Il 1981 eravamo già in piena era esagonale, quindi non si capisce dove l'ottagono poteva portare; a far muovere le truppe in quadrato su quattro lati si immagina. Creatività italiana o voglia di non scimmiettare la SPI?

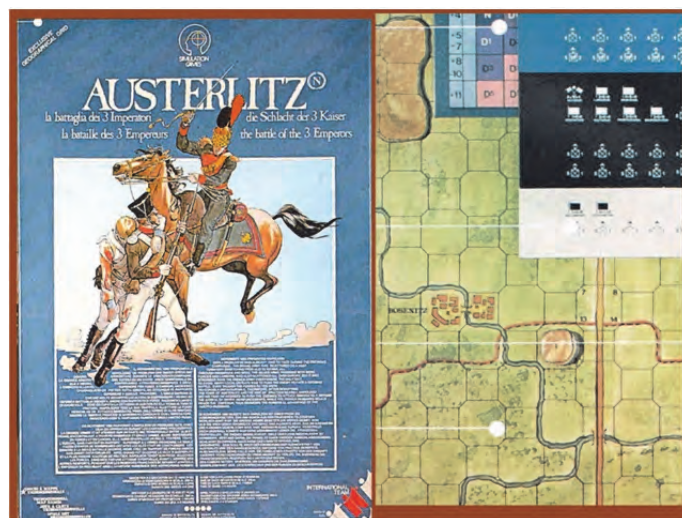
Pro:

- 1--- Il gioco è italiano.
- 2--- Disegno acquarellato della mappa.
- 3--- Movimento e combattimento accoppiati in sequenza.

Contro:

- 1--- Ottagoni e quadrati non reggono davvero.
- 2--- Le alture del Pratzen sembrano la Marmolada.
- 3--- Regole non chiarissime (vedi LOS).
- 4--- Sezioni tridimensionali (oltre la Marmolada).

Gradimento generale = tiepido =	6
sensazione NoTurkeys! = freddo =	5
overall	5,5
difficoltà in scala 100	60



Incredible Courage at Austerlitz (serie 2011-2012)

Telnitz – Pratzen – Santon - Grogard Sim. / Chris Fasulo

Ebbri di avventura e di incredibile coraggio soprattutto per i prezzi.



a. il celebre Mago Zurlan

Il primo modulo base per Incredible Courage at Austerlitz – si chiama Telnitz e rappresenta la zona sud della battaglia con 5 mappe quasi A3. Il secondo modulo Pratzen aggiunge altre 16 mappe A3 e spazia dal palazzo di Sokolnitz sino allo Zuran (che ahimé anche lui chiama Zurlan). In Pratzen si trovano due divisioni del IV Corpo francese, la Guardia Imperiale, la divisione granatieri, e Bernadotte o il I Corpo; di fronte i russi delle colonne III, IV, V e Guardia dello Zar. L'ultimo modulo

aggiunge altre 6 mappe quasi A3 e completa la parte nord con Lannes,

Murat, Bagration e Liechtenstein.

Sono giochi molto costosi e non dotati di materiali all'altezza del costo. Le mappe sono chiare e, seppure si avvalgono della ricerca topografica di Barber, sono decisamente spoglie e con grafica elementare degna della peggiore Marshal di 30 anni fa. I counters sono sottili, chiari e leggibili, ma non di grafica eccezionale. La scala è molto ridotta: le fanterie sono compagnie di circa 150 uomini, la cavalleria ha squadroni di 100 uomini e l'artiglieria ha 50 uomini e i loro pezzi. I Turni sono di 10 minuti e gli esagoni di 100 metri. Alla fine ci sono secchi di counters e markers per non dire della pletora di leader.

Le unità non subiscono perdite ma calano di Livello di Organizzazione (LO), iniziano con un dato livello (minore le milizie, elevato per le élite) e i combattimenti lo riducono. Se arriva a 1 la unità va in rotta, se arriva 0 si arrende ed è eliminata. La riduzione del LO causa anche la riduzione della forza in combattimento. Questo LO è in pratica una misura di morale. Una volta all'ora, ovvero ogni 6 turni c'è una chance che alcuni fuggitivi ritornino ed elevino il LO.

Altro concetto strano è che le unità non solo hanno vari LO, ma hanno anche forze variabili (influenzate dal LO tra l'altro) che definiscono tirando un dado prima di combattere; le variazioni sono tabelle di DR che indicano le varie formazioni assunte dall'unità. Non è un concetto innovativo (vedere la pesca dei chit dei giochi di Nathan Kilgore) e non permette di pianificare gli attacchi rendendo del tutto aleatoria la reazione dei vostri soldati. Sembra una forzatura e un regalo alla "giocabilità". Il comandante più elevato in Iniziativa va sempre prima, talvolta fa due mosse in fila; le unità muovono o sparano, non ambedue, e alla fine combattono.

Insomma un sistema che poteva tradursi in un tridimensionale puro .. o giocarselo a La Bataille.

Pro:

1--- Il Livello di Organizzazione e la presa d'atto che le perdite non erano solo feriti o morti, ma in larghissima parte fuggiaschi e sbandati.

Contro

1--- La grafica che non vale il costo del gioco home made.

2--- La forza variabile.

3--- Compagnie che fanno quadrati? Vero che era la prima manovra che tutti imparavano per salvare la pelle, ma di solito si lavorava per battaglioni (al massimo per divisioni). 150 uomini era un numero troppo scarso per fermare una divisione di cavalleria (due squadroni).

4--- Regolamento che sembra incompleto.

Gradimento generale = discreto =	7,5
sensazione NoTurkeys! = freddo =	5
overall	6
difficoltà in scala 100	60





Alessandro Massignani

La confortante attenzione dei giocatori di wargames italiani che circonda le vicende storiche italiane si sta ampliando con interessanti giochi sui battaglie che spaziano in varie epoche come il Medioevo o prima guerra mondiale, quest'ultimo tema favorito dalla ricorrenza del centenario dell'evento cesura del XX secolo. Come del resto i bicentenni delle battaglie napoleoniche hanno favorito l'apparizione di giochi di tutto rispetto su diverse battaglie non sempre molto note.

Una battaglia certamente di minor rilievo rispetto ad altre è quella dei "Tre Monti", ovvero il Valbella, il Col del Rosso e il Col d'Echele sull'altipiano dei Sette Comuni che fu combattuta tra il 28 e il 31 gennaio 1918 con la riconquista italiana delle tre quote. Nella storiografia il tema non è certo nuovo: soltanto qualche sprovveduto laureando ha sortito dichiarando incautamente che vi sono fonti sull'argomento, chiarendo così che non aveva l'abitudine alla ricerca e alla lettura.

Per evitare un lungo saggio bibliografico mi riferisco alla relazione di Lucio Ceva al convegno di Bassano del maggio 2000 intitolato con grande modestia "Notizie sulla battaglia dei Tre Monti" (pubblicato in *Al di qua e al di là del Piave. L'ultimo anno della Grande Guerra*, a cura di Giampietro Berti e Piero del Negro, Milano, Angeli, 2001, pp. 309-328) e alle fonti in questo citate.

Si può parlare per molti versi di un sostanziale cambiamento nel modo di fare la guerra dell'esercito italiano, che aveva fino ad allora privilegiato il numero piuttosto che la qualità, montando operazioni complesse che richiedevano lunga preparazione e grandi risorse, in sostanza delle *Materialschlachten* (battaglie di materiali) che rendevano necessarie cataste di munizioni piuttosto che diversi e più agili metodi. L'addestramento non era certo all'altezza della situazione e molti attacchi fallivano ancora nel 1917 davanti a cortine di reticolati ancora intatti. In compenso, la macchina dell'esercito, vista nel complesso, funzionava tutto sommato bene, soprattutto se si tiene conto che allo scoppio della guerra l'esercito dell'Italia liberale era più simile a quello della terza guerra d'indipendenza che non a

quello del 1918 che siamo abituati ad associare alla prima guerra mondiale.

Dopo lo sfondamento a Caporetto nell'ottobre 1917 e il successo dell'offensiva austro-tedesca, il feldmaresciallo Franz Conrad von Hötzendorf comandante del Gruppo d'armate del Tirolo, propose di colpire alle spalle il fronte italiano che si stava ricostituendo sul Piave e sul massiccio del Grappa con un'offensiva dagli altipiani. Ma a sbarrare la via per raggiungere la pianura si paravano davanti alle truppe imperiali tre monti che sarebbero stati teatro di sanguinosi combattimenti anche nel giugno 1918, cioè il Valbella, l'Echele e il Col del Rosso; il primo era la chiave del sistema con i suoi 1.314 metri e quindi il centro di gravità della lotta verteva proprio su questo monte. Essi si ergevano davanti alle Melette, allineati in linea di fronte sulla prospiciente val dei Ronchi, che diventava verso est val Frenzela, sprofondando nella val Brenta.

Gli austro-ungarici, dopo la conclusione dei combattimenti per la zona delle Melette avevano bisogno di una pausa per riorganizzarsi e far avanzare le artiglierie, ricostituendo le scorte, e rimasero quindi fermi in questa operazione dal 7 dicembre fino al 22. Poi lanciarono un'ulteriore serie di attacchi - in concomitanza, ma in maniera poco coordinata, con l'ultimo tentativo di impossessarsi del Grappa - il cui scopo era il raggiungimento della pianura veneta. Come vedremo, in un certo senso quella che venne chiamata la "battaglia di Natale" e la successiva riconquista dei "Tre Monti" costituirono il giro di boa della battaglia difensiva tra altipiani e Piave, decretando il definitivo insuccesso strategico dell'offensiva degli Imperi centrali.

Gli italiani dal canto loro si trovavano in forte difficoltà dopo Caporetto, disponendo di circa 800.000 uomini, 3.152 pezzi d'artiglieria e 1.732 bombarde in meno, per cui la fanteria dovette rinunciare all'appoggio di fuoco che in passato non era comunque stato sempre soddisfacente per coordinazione e per impiego. In questo contesto unico vantaggio era il considerevole accorciamento del fronte e la maggior facilità di manovra per linee interne.



La conquista austriaca

Di questa parlò Paolo Caccia Dominioni in un suo intervento al convegno di Rovereto del 1978, reso particolarmente coinvolgente dal fatto che egli vi aveva perso il fratello Cino ufficiale degli Alpini.

La sera del 22 dicembre 1917 iniziò il bombardamento austro-ungarico che durò tutta la notte, sparando anche a gas. Verso le 9 del mattino il fuoco diventò tambureggiante, con la debole replica italiana di qualche colpo di shrapnel che gli austriaci giudicarono risibile. Anche un mortaio da 305 si unì al coro dell'artiglieria.

Alle 9.30 del 23, in mezzo a una fitta nebbia, un attacco imperiale fu sferrato in direzione Stoccarda, dove il 34° reggimento fanteria del colonnello Ferrari (brigata *Livorno*) resistette. Subito dopo avvenne l'attacco principale: la 6ª divisione austro-ungarica attaccò il monte Valbella, difeso dal 33° reggimento della brigata *Livorno* (colonnello Elia) e lo conquistò accerchiando il ridotto sommitale. In prima linea attaccarono il 17° reggimento (sloveno), il 27° di Graz, intitolato al re del Belgio, nonché l'81°.

Così cadde il Valbella e all'arrivo delle pattuglie austriache sul monte Melago, i reparti della *Verona* dovettero arretrare combattendo. Il 34° e l'86° (quest'ultimo della brigata *Verona*) furono costretti a ripiegare su un fianco e a combattere su due fronti. Fu avviato a rinforzo il 78° reggimento della *Toscana* a Col d'Echele (che resisteva) e a contenere in appoggio della *Verona*, ma il suo II battaglione fu fatto a pezzi in breve tempo.

A questo punto il comando della divisione ordinò di prendere posizione sulla linea arretrata che passa per cima Eckar, Busa del Termine, e per le pendici meridionali del monte Melago a Pizzo Razea con i reggimenti 30°, 77° e 78°.

I tentativi di riprendere i monti perduti fallirono tutti, benché fossero impiegate truppe scelte come il XXIV reparto d'assalto, il solito 5° bersaglieri (che ebbe solo 10 dispersi contro 300 tra morti e feriti) e la *Sassari*.

L'impresa italiana

Mentre si svolgevano colpi di mano che dovevano segnare il recupero delle capacità operative dell'esercito italiano, come nel caso delle case Ambrosini e del Sasso Rosso, fu prevista anche un'azione offensiva limitata ma di un certo respiro, tendente ad "allontanare il nemico dalla nostra linea marginale, e di rialzare con brillante azione il morale delle nostre truppe" come recita la Relazione sommaria sulle operazioni per la conquista di M. Valbella, Col del Rosso – Col d'Echele (28-29 gennaio 1918)" sommaria sulle operazioni per la conquista di M. Valbella, Col del Rosso – Col d'Echele.

Questa volta si pensò di avvolgere i capisaldi austro-ungarici tenendoli sotto il fuoco dell'artiglieria mentre la fanteria avanzava, una procedura da molto tempo ipotizzata, ma che raramente trovava applicazione. Fin dall'of-

fensiva del maggio 1916 gli austriaci avevano dimostrato i brillanti risultati che si potevano ottenere in questa maniera, che richiedeva però una buona coordinazione sul campo.

Il compito principale della conquista fu affidato alla 33ª divisione del XXII corpo, ed in particolare alle brigate *Sassari*, *Regina* e IV bersaglieri, oltre a tre reparti d'assalto (I, II e IV) e al VII battaglione genio, mentre la 52ª divisione do-



veva svolgere l'attacco diversivo a ovest del Sisemol con le brigate *Casale* e *Pavia*. A compiere l'operazione erano reparti ritenuti tra i migliori, benché la *Sassari* avesse avuto molte perdite, ripianate concentrando soldati sardi e un battaglione del 45° fanteria formato anch'esso da sardi; la *Regina* fu sostituita dal 5° bersaglieri perché ancora in ricostituzione. Era poi previsto un altro attacco diversivo sulla destra, verso il bordo dell'altopiano che precipita in val Brenta, ad opera di reparti alpini.

Operativamente erano previste tre colonne di attacco: da Costalunga sul Valbella, da Val Chiama a Col del Rosso e sempre dalla val Chiama su Sasso e contro il Col d'Echele.

Fatto di considerevole interesse, le linee austro-ungariche furono studiate anche mediante fotografie aeree; i quadri vennero istruiti con una serie di conferenze che dovevano far comprendere come doveva avvenire l'operazione. Le truppe vennero tolte dalle trincee, lasciandovi le brigate *Liguria* e *Bisagno*, e riunite dietro il fronte per amalgamarle, addestrarle e motivarle con premi, decorazioni e discorsi.

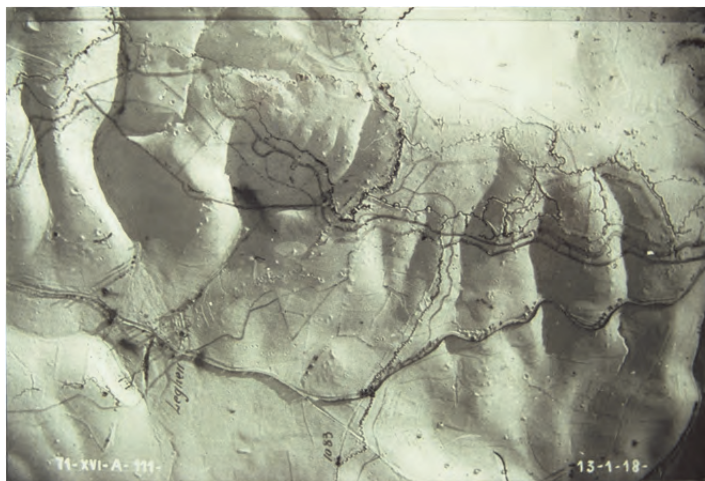


Oltre a prevedere una serie di misure per alleviare i disagi della stagione (non particolarmente inclemente), i comandi curarono alquanto la preparazione di artiglieria. Innanzitutto il Comando truppe altipiani aveva ora a disposizione, nonostante le perdite a seguito dei combattimenti sfavorevoli degli ultimi tre mesi, ben 62 batterie (due inglesi, cinque francesi, cinque di cannoni da 102 e sette da 105, 28 da campagna e cinque da montagna; inoltre, 12 di

obici pesanti campali). In questa operazione si riscontra anche un'altra particolarità: viene destinato un ufficiale a livello del Comando truppe altipiani (cioè al di sopra dei comandi di corpo) con il compito di organizzare il tiro di controbatteria coordinando gli ufficiali dei corpi d'armata, osservatori, ecc., con la possibilità di concentrare il fuoco delle batterie su determinati obiettivi; e ciò diversamente da tutte le altre azioni di artiglieria che invece erano organizzate a livello di corpo d'armata. Occorre ricordare che questo avveniva utilizzando una nuova rete di osservatori e le notizie ottenute dalla ricognizione aerea, creando così una mappa dello schieramento dell'artiglieria avversaria. La valle alle spalle dei Tre Monti si chiama val dei Ronchi dietro al Valbella e cambia nome in val Frenzela mentre affonda come una gola nella val Brenta verso est: restringendosi verso Oriente si prestava quindi a trattenere i gas, per cui venne previsto l'impiego dei proiettili a liquidi speciali.

All'azione al XXII corpo furono assegnate ben 69 batterie campali leggere e da montagna, 48 di medio calibro e cinque di bombarde, oltre a dieci batterie imprecise per "impiego eventuale", suddivise in tre complessi corrispondenti a tre obiettivi e ognuno diretto da un colonnello d'artiglieria in stretto contatto con i comandi di brigata.

Alla fine i pezzi resi disponibili erano 15 di grosso calibro (oltre il 240), 424 di medio (dal 102 al 210) e 420 di piccolo calibro (cioè i 65 e 75). Inoltre 12 batterie di bombarde dei calibri 240, 58A e Van Deuren. In definitiva circa 500 pezzi furono destinati all'appoggio diretto dell'azione, e quasi altrettanti ad azioni secondarie contro obiettivi diversi, tanto che gli austriaci pensarono seriamente ad attacchi in altre direzioni. La disponibilità di munizioni non era - dopo Caporetto - molto grande, il che costrinse ad un impiego ottimizzato delle risorse con lo studio dei consumi della 3ª armata nelle battaglie offensive, limitando a determinati momenti la massima cadenza di fuoco.



Il terreno d'attacco fu isolato con cortine di fuoco e di gas dal resto del fronte, battendo a gas soprattutto le piccole valli dove si dovevano concentrare le riserve austro-ungariche. Queste misure facevano tesoro delle amare esperienze della guerra italiana, ma anche del brillante attacco francese del 31 dicembre 1917 al monte Tomba, con

una programmazione accurata del fuoco dell'artiglieria da campagna in appoggio alla fanteria.

Questa organizzazione, dovuta a uno dei migliori artiglieri italiani, il colonnello Segre, è ben lontana da quella dell'artiglieria nell'offensiva dell'Ortigara avvenuta sei mesi prima.

Gli austro-ungarici schieravano la 106ª divisione Landsturm sul Col d'Echele e Col del Rosso e la 6ª divisione sul Valbella e Sisemol, ambedue appartenenti al Gruppo Kletter inquadrato nell'11ª armata austro-ungarica e si trovavano in uno stato di logoramento dovuto ai recenti combattimenti di novembre e dicembre.

La linea difensiva era formata da una prima trincea protetta da reticolati e da una seconda linea che scorreva lungo il retrostante gradino delle Portecche.



Ai fanti della Sassari fu detto che i reticolati sarebbero stati distrutti da una nuova granata francese: essi credettero che si trattasse delle solite chiacchiere per far coraggio a chi andava all'assalto; ma arrivati ai reticolati austriaci constatarono che i varchi erano stati realmente aperti. In realtà questo era avvenuto in circa mezzora di bombardamento, con l'impiego di granate a maggior carica di scoppio e spilletta istantanea di produzione francese.

Sotto il profilo informativo, gli austro-ungarici avevano notato i preparativi italiani, come rileviamo da questa valutazione, non attribuendovi però particolare significato, tanto che i comandanti di divisione erano in vacanza, come pure il comandante di corpo generale Kletter:

"24 gennaio 1918

Segni di un'imminente offensiva nemica ad est del Brenta.

1. Nella zona della 4ª armata italiana è stato installato un comando del posto di osservazione di questa armata nel quartiere Rivoltella, 3 km a nord di Bassano, con stazione radio come centrale per i posti di osservazione di armata (con stazioni radio); la costituzione di un posto di osservazione di armata ad ovest del monte Pallone è stata accelerata; un posto osservazione della 4ª armata si trova anche a Col d'Astiago, quindi al di fuori del settore di questa armata.

2. La stazione radio del XXVII corpo che si trova in riserva (Cà Cornaro presso Bassano) fu spostata a One (sic, Onè) (a est

di S. Zenone per il XXX corpo d'armata, all'ala orientale della 4ª armata. Non è noto se sia stato spostato anche il XXVII corpo.

3. Nella zona a sud del m. Grappa negli ultimi tempi fu eretta una stazione di ricezione d'artiglieria.

4. Secondo un resoconto trasporti di artiglieria e bombarde dei maggiori calibri devono andare da Milano a Vicenza.

5. Secondo lo "Schizzo sulla situazione nemica di fronte all'11ª armata a metà gennaio 1918" contenuto nel rapporto informazioni Na. Nr. 140, non è evidente finora nessun importante cambiamento della 4ª armata italiana; se anche hanno luogo cambi di truppe, non vi è tuttavia nessun segno che fa concludere che vi sia un particolare rafforzamento delle linee del fronte. In ogni caso la 4ª è schierata in profondità, su un fronte di 40 km con circa 160 battaglioni, per un'offensiva di sorpresa contro Asolone-Pertica (come a metà del mese) come anche altre azioni a est abbastanza forte e raggruppata in maniera corrispondente.

6. Se sia pianificata un'offensiva della 4ª armata come grande operazione insieme alle forze in aiuto francesi e inglesi, non esistono elementi di supporto a questa conclusione. Indicazioni per preparativi di attacco nel settore del Brenta tra m. Tomba e Spre-siano esistono in ogni caso.

7. A ovest del Brenta non ci sono indicazioni per un'imminente grossa azione nemica, anche se arrivo di trasporti di artiglieria, arrivi di nuove stazioni radio al comando degli alpiani, la costituzione spinta di tutti i mezzi di collegamento (radio, piccioni e telegrafia ottica) lasciano apparire possibile un'accresciuta attività di combattimento, forse dimostrativa.

8. Dopo tutto si deve in ogni momento fare conto su una possibilità di attacchi di sorpresa nemici.

9. La presente per fidata conoscenza alle quattro divisioni dipendenti.



Dopo i bombardamenti del 27 gennaio, fuorvianti per gli austro-ungarici che reagirono effettivamente contro un possibile attacco nei pressi del Sisemol, nella notte sul 28 le truppe vennero ammassate nelle trincee di partenza.

Dalle 6,30 alle 7, una batteria di grosso calibro, 31 di medio e 30 di piccolo calibro, spararono a gas alla massima celerità possibile, lanciando ben 11.337 chili di foscine in val Frenzela e nelle vallette laterali, e mantenendolo poi con poche batterie, ma anche come tiro di controbatteria nel Bosco di Gallio, dove l'artiglieria austro-ungarica era difficile da individuare, mantenendolo per tutto il giorno.

Alle 7,30 l'artiglieria italiana iniziò il fuoco di distruzione contro le trincee avversarie, senza trascurare il Sisemol. Alle 8,45 finalmente partì l'attacco dimostrativo del 20º reggimento bersaglieri contro il Sisemol e il cosiddetto "varco

sud" di Ronco di Carbon protetto dalla cortina di fuoco dei pezzi da campagna.

Il 5º bersaglieri, la Sassari e i reparti d'assalto iniziarono invece l'attacco alle 9,30. Secondo quanto annotò nel suo rapporto di combattimento la 106 divisione Landsturm: "si può anche supporre cooperazione di artiglieria francese o quantomeno impiego di quelle munizioni.

Perdite del nemico a causa del nostro fuoco di art. furono significanti."

Come si può constatare da queste note vergate all'epoca, furono riconosciute le granate francesi utilizzate e gli austriaci restavano abbastanza confidenti nella loro saldezza.

Assieme al II reparto d'assalto i bersaglieri mossero su tre colonne contro il Valbella: la centrale che doveva attendere il segnale per piombare sulle trincee avversarie si mosse troppo presto per aver scambiato un razzo rosso austriaco per italiano, che fece cessare il fuoco all'artiglieria italiana, mentre le due laterali furono fermate e contrattaccate dagli austro-ungarici. A contrattaccare qui le colonne avanzanti fu il III/2º Kaiserjäger, che raccolse gli sbandati della 21ª divisione Schützen riportandoli in linea. Successivamente intervennero anche il V e il IV battaglione dello stesso reggimento.



Il 151º reggimento della Sassari invece, con gli arditi del I reparto, riuscì a prendere di slancio il Col del Rosso, raggiungendo gli obiettivi alle 10,30. Gli austro-ungarici però lanciarono un contrattacco del battaglione d'assalto della divisione Landsturm che riuscì a riprendere la sommità del monte, dividendo in due tronconi il I battaglione del 151º.

Meno positiva l'azione del reggimento gemello della Sassari, che con il I reparto arditi attaccava il Col d'Echele; il III battaglione superò sul tempo questi ultimi. Il monte è conquistato, ma lo sperone più settentrionale non cedette e le mitragliatrici avversarie costrinsero i sassarini a ripararsi a Case Caporai (tra l'Echele e il Col del Rosso) per poi a ripiegare a Case Cotti.

Gli alpini del Bassano attaccarono invece il Col d'Echele da est, da Case Ruggi, ma furono fermati in breve con rilevanti perdite, subendo anche gli effetti dei gas che si ritene lanciati dagli austro-ungarici. Anche nella ripresa offensiva del pomeriggio potranno arrivare solo fino a q. 1.039.

Intorno a mezzogiorno, tutte le colonne attaccanti erano

state respinte dai contrattacchi austro-ungarici. Le artiglierie italiane ripresero a quel punto la preparazione e gli attacchi ricominciarono. Anche in questo caso i Kaiserjäger riuscirono a mantenere il Valbella e alla fin della giornata il 5° bersaglieri aveva perso 678 uomini tra morti, feriti e dispersi.



85) Obice da 8 cm. sul Col Del Rosso.

Il II/152° riuscì infine, intorno alle 14,00, a prendere la posizione settentrionale del Col d'Echele, attaccando più volte con gli altri battaglioni di riserva della brigata, e catturando altri 600 prigionieri. Assieme al I e III battaglione del 152° venne fatto entrare in azione il I/157° della Liguria, che provvide anche al rifornimento munizioni.

Nel corso dei loro contrattacchi gli austro-ungarici si erano impadroniti della sei letta tra Col del Rosso e Col d'Echele, cioè Case Caporai, difendendola strenuamente. La lotta per la selletta proseguì all'imbrunire e il giorno successivo, perché gli austro-ungarici disponevano di mitragliatrici incavernate che l'artiglieria non riusciva a far tacere. La stessa sorte subì un attacco alle sei di sera del

cupare di sorpresa la posizione.

Sul Col del Rosso il I battaglione del 151°, o quanto era rimasto di esso, venne rinforzato da una compagnia del reggimento gemello e attaccò ancora alle 13,30, riuscendo a prendere nuovamente possesso del monte verso le 14,30. Un'ora dopo gli austriaci lanciarono ancora dei contrattacchi che fallirono, anche perché l'azione della loro artiglieria - secondo la descrizione del diario storico del 151° reggimento - avvenne con "imprecisione, con poca intensità". Verso la tarda serata il III battaglione del 104° reggimento austro-ungarico entrò in linea a sostituire il distrutto II battaglione, schierandosi a mezza costa sul lato della val Frenzela, mentre il I fu messo in riserva tra q. 1.220 e Xaibena. In questa valle anche i feriti del reggimento ebbero forti perdite a causa dei gas che l'avevano saturata.

Bisogna notare che in questa circostanza la conquista italiana avvenne "prima ancora che le batterie italiane allungassero il tiro" e che la comunicazione eliografica fu inviata immediatamente al comando della 33ª divisione.

Sulla destra intanto, si sviluppò l'azione degli alpini che con parte dei battaglioni *Monte Berico*, *Sette Comuni* e *Val d'Adige* attaccarono la posizione di Croce S. Francesco che fu scalata e conquistata di sorpresa, benché non fosse possibile poi mantenerla perché battuta dall'alto. Non poche difficoltà a procedere ebbe anche l'attacco dei battaglioni alpini *Stelvio* e *Val d'Adige* contro il Sasso Rosso; il *Bassano*, il *Tirano* e il *Monte Baldo* avevano occupato le Case d'Echele ma erano stati bloccati nel tentativo di risalire il colle.

Anche qui si verificò un incidente simile a quelli che avevano creato dissapori tra le truppe sulle Melette, in quanto mentre scendeva la notte "un allarme è gettato dagli alpini che dicono perduto il Col del Rosso", ma in realtà la *Sassari* non aveva perso un centimetro di terreno.



157° della Liguria e di due battaglioni del 209°. Alla fine, dopo aver sperimentato ancora una volta l'inutilità della lotta di attrito con tanti sanguinosi attacchi, due compagnie del 157° Liguria riuscirono il giorno 30 gennaio ad oc-

A sera gli italiani avevano catturato circa 1.800 prigionieri con la perdita di circa 130 morti e 700 feriti, ma la cima più importante del sistema rimaneva in mano austriaca e pertanto fu deciso il rinnovo dell'attacco per il giorno se-

guente. Il corpo d'armata ebbe a disposizione il XVI reparto d'assalto e la brigata *Bergamo* per liberare la *Liguria* e la *Bisagno* che erano in posizione: oltre alla brigata *Ancona* in riserva. Una massa ragguardevole di truppe che alla fine confermavano l'importanza che nell'esercito italiano si dava al numero, anche a scapito della qualità.

L'offensiva prosegue fino al successo

Il 29 l'attacco al Valbella fu rinnovato su tre colonne che mossero alle 9.30, formate da reparti dei reggimenti bersaglieri 5°, 14° e 20°, dei reparti d'assalto II e XV, nonché da due battaglioni del 209° della *Bisagno*, che per le 13.30 avevano conquistato il monte, difeso, come già nella notte erano stati difesi gli altri due rilievi, dallo sbarramento di artiglieria e dall'intervento dei due battaglioni del 209° fanteria.

Secondo quanto scrive Ernst Wisshaupt nella sua storia dei Kaiserjäger gli italiani avevano preso possesso tre volte del Val Bella, ma tre volte furono nuovamente ributtati dai tre battaglioni - il IV del capitano Conzatti e il V del tenente colonnello Leide erano intanto intervenuti - del reggimento Kaiserjäger. Il 2 febbraio gli italiani rinunciarono alla lotta e ritornarono sulle loro primitive posizioni.

La conquista del Valbella nella seconda giornata costò agli italiani circa 150 morti e 800 feriti, più del giorno precedente, controbilanciati però dalla cattura di altri 500 prigionieri. D'altra parte il comandante della 41ª K.k. Schützenbrigade riferì che ogni indebolimento del fronte senza rimpiazzi non era più sopportabile dai reggimenti dipendenti sul Valbella; il 7° per esempio aveva in linea 150 fucili.

Il giorno successivo all'alba due compagnie del 157° Liguria presero finalmente Case Caporai partendo da Col del Rosso. Quindi le linee si assestarono. Il 31 gennaio gli italiani attaccarono ancora Casera Melaghetto con il XXIV° reparto d'assalto su tre compagnie: una a destra, una a sinistra ed una al centro. Alle 5.15 avanzarono privi d'appoggio e furono costretti a ripiegare alle 7.30. Da Valbella concorse all'attacco il II/209, ma fatto oggetto di contrattacco viene semidistrutto con pericolo per le linee del monte. Il 20° bersaglieri s'incaricò di ristabilire la situazione per le 9.00. Le perdite tuttavia furono gravi: il XXIV° reparto arditi perse metà della forza.

Nel corso dei combattimenti emersero alcuni limiti alla loro azione furono messi in luce nei rapporti di combattimento successivi alla battaglia, stigmatizzando l'influenza

negativa sulla fanteria del fatto che essi dopo l'azione venivano ritirati (un privilegio accordato anche alle *Sturmtruppen* austriache) e che troppi arditi dopo l'azione si allontanavano verso le retrovie con bottino, ecc

Il risultato dell'azione fu di 100 ufficiali e 2.500 soldati catturati dagli italiani, con un bottino di 113 mitragliatrici, 6 cannoni e "parecchie bombarde". Le somme delle perdite risulta dal seguente specchio:

	morti	feriti	dispersi
Ufficiali	45	185	38
Truppa	534	3152	1286
totale	579	3337	1324

Da parte austriaca, possiamo precisare sulla base dei documenti che fra il 27 gennaio ed il 1° febbraio 1918 la 21ª divisione Schützen ha subito perdite per 155 ufficiali e 3322 uomini, di cui 320 morti, 1207 feriti, 1074 dispersi, 748 colpiti da gas e 128 malati. La divisione era ridotta a 2012 uomini, 106 mitragliatrici, 16 mitragliatrici pesanti e sette cannoni di fanteria al 4 febbraio. E il Freiwillige Oberösterreichische Schützenregiment, ridotto a battaglione, contava 27 fucili quando ricevette il cambio il 17 febbraio 1918 al Sasso Rosso, come riferisce Helmuth Glowitsch, nel suo „Und kommt der Feind ins Land herein“.

Il confronto delle perdite con quelle austro-ungariche risulta problematico per l'assenza di dati certi su quel versante. Va osservato che il generale Gaetano Zoppi, comandante del Comando Truppe Altipiani, insistette energicamente per l'occupazione della posizione antistante dei Tre Monti di Casera Melaghetto, troppo esposta;

i tentativi costarono forti perdite al XXIV reparto d'assalto e al II/209° della *Bisagno*, che nel corso di un attacco austro-ungarico "venne preso sotto il fuoco violentissimo dell'artiglieria nemica, isolato dal tiro di interdizione e quasi distrutto", come riferì il generale Sanna nel suo rapporto. Solo rendendosi conto finalmente personalmente della situazione questo pur esperto comandante rinunciò all'inutile massacro, provando così che nella nuova gestione del Regio esercito resistevano ancora costosi retaggi del motto "chi la dura la vince", che compariva persino in qualche ordine di operazione.

Le fonti austriache sono piuttosto laconiche sull'episodio, tanto che a volte non ammettono neppure in maniera palese la perdita dei Tre Monti, come nel caso della storia dei Kaiserjäger, e riferiscono per esempio che il IV/2 Kaiserjäger ebbe il 40% della forza combattente fuori combatti-



mento a causa dei gas, come del resto avvenne per altre unità. Il 2° Kaiserjäger era ridotto a 400 uomini in tutto. Il fatto che venissero impegnati reparti di sei diverse divisioni indica che le truppe austro-ungariche sull'altopiano erano sottoposte a forte pressione, dopo il logoramento imposto dalla battaglia delle Melette durata dai primi di novembre a fin dopo Natale.



La conquista austro-ungarica dei Tre Monti era stata realizzata da truppe di élite precedute da truppe d'assalto, come del resto si nota dalla composizione delle unità impegnate nell'operazione. Non erano così inefficienti invece come si potrebbe pensare le unità della divisione Landsturm, formata con la riorganizzazione da vari IV battaglioni di diversi reggimenti, come il IV/84 che era formato da austriaci e ritenuto un'unità scelta.

Al di là della solennità conferita alla circostanza, del resto almeno in parte giustificata, che aveva caratterizzato ogni trattazione di questa operazione, resta tuttavia l'impressione che qualcosa non fosse andato secondo i piani: per vincere la resistenza avversaria gli italiani impiegarono le migliori truppe e le sostennero con una continua immissione di rinforzi. Spesso gli attacchi non ebbero le caratteristiche di adeguata organizzazione, che avrebbe presupposto un diverso addestramento.



Influivano anche alcune situazioni geografiche come la lontananza eccessiva dalle posizioni austro-ungariche. Si noterà per esempio che gli attacchi al Valbella duravano alcune ore e che per sopravvivere la trincea avversaria il percorso era piuttosto lungo. A quanta pare l'attacco austro-ungarico aveva invece sfruttato meglio l'avvicinamento sotto l'arco dell'artiglieria. Come già avevano fatto gli austro-ungarici, anche gli italiani irrupero nelle trincee nemiche preceduti dai reparti d'assalto che agivano da apripista.

Un fatto degno di nota è che veniva finalmente a mancare la rigidità dell'attacco: le unità erano incoraggiate a proseguire senza curarsi eccessivamente

dell'allineamento con i reparti laterali. Infatti: "Le ondate dovranno procedere a seconda del terreno", sostenevano le istruzioni del 19 gennaio, procedendo per iniziativa e avvolgendo i capisaldi nemici senza "nessuna rigidità". Con una preparazione scientifica dell'artiglieria, l'impiego rivisto delle mitragliatrici in copertura (metà furono tolte dalla linea) e l'utilizzo di criteri già regolarmente in uso presso gli avversari oltre che presso gli alleati, il Regio esercito conseguì un meritato successo, anche se l'organizzazione e la mancata preparazione non potevano supplire ad una carenza di specifica preparazione delle truppe.

A proposito dell'impiego delle mitragliatrici nell'attacco, si noti che parte austro-ungarica la versione per combattimento in montagna della Schwarlose M. 7 era trasportata da muli o a spalla, sei uomini per arma, otto per le munizioni e quattro per scudo e sistema di raffreddamento. La mitragliatrice leggera 7/12, versione alleggerita della Schwarlose, fu diffusa in apposite sezioni dopo la 10ª battaglia dell'Isonzo (maggio 1917). Era senza scudo e treppiede ma con un bipiede smontabile; era servita da un capo arma e sei serventi. Gli austriaci avevano catturato consistenti quantità della pistola mitragliatrice italiana Fiat Revelli a due canne che avevano modificato per ottenere una cadenza di tiro progressiva. Gli austriaci avevano infatti catturato ingenti quantità della mitragliatrice leggera italiana Villar Perosa a Caporetto e la utilizzarono in particolare con le Sturmtruppen, procedendo – lentamente – anche a delle modifiche che consistevano nel cambio del calibro da 6,5 a 9 mm Steyr, aumento quindi del peso a 8,5 kg (prima era 6,5) e diminuzione della cadenza di tiro da 1.000 colpi al minuto a 880.

Il carattere di rivincita morale impresso all'operazione, di cui l'Italia aveva estremo bisogno davanti ad amici e nemici dopo Caporetto, fu più chiaro dopo pochi giorni, il 3 febbraio 1918, quando la brigata *Sassari* fu fatta sfilare vincitrice per le vie di Vicenza preceduta dai feriti, ma anche con prigionieri catturati in aperta violazione della Convenzioni dell'Aia, ma questo era un uso non soltanto italiano. Dopo qualche giorno sarà la volta dei bersaglieri sfilare e infine il 7 febbraio il capo di stato maggiore in persona passò in rivista i reparti che avevano combattuto sui tre colli asiaghesi.



1848-1849

Hungary Fights for Freedom



Game designed by:
Gábor Valló
(2013)

1848-1849: Hungary Fights for Freedom is a solitaire (one-player) game in which you, the player, represent the government of Hungary – centred around the person of **Lajos Kossuth** – during the 1848-49 War of Independence. Your goal is to defend revolutionary Hungary against the enemies approaching from different directions, who are controlled by the rules of the game.

The game was inspired by **Victory Point Games'** popular *States of Siege* series.

1. 1848-49: A Glorious Year (an historical overview)

1.1 Prelude to War

The year 1848 marks a milestone in the history of Hungary. The revolution that started in France quickly set fire to the countries of Europe. It reached Hungary in March, and in mere months it transformed the country from a relatively backward feudal state to a modern democratic country: the new constitution of April liberated the serfs, guaranteed basic human rights, and gave voting rights to 6-7% of the population (a percentage comparable to contemporary Britain, a model for European democracies). The engine behind

this transformation was Lajos Kossuth, who – although a simple member of Parliament – became recognized as the foremost leader of the country.

There were problems, however. Hungary was part of the Austrian Empire, and the government in Vienna saw the revolution as threatening the unity of the empire. (Other parts of the empire, most notably Italy, were also in revolt.) Also, Hungary was ethnically mixed, with the majority of the population being composed of Rumanians, Slovaks, Serbs, Croats and Germans. The nationalities were pursuing their own national agendas and it generally

made them hostile to the Hungarian revolution.

The ethnic tensions flared up quickly as the Serbs revolted in the Bánát in the summer of 1848. Also the policy of the Austrians gradually turned against the Hungarian government. Finally in September Josip **Jellačić**¹, the loyalist Ban of Croatia, attacked Hungary in force. Although the Croats were stopped before Budapest, it became clear that open war was inevitable.

Organization began of the new Hungarian army (the Honvédség). The army was made up of militias, as well as units and officers of the previous imperial army, and reached a strength of 80,000 within months. Since Hungary's industry was underdeveloped, supplying the army with clothes, weapons and munitions was always problematic. Inexperienced at first and inadequately supplied, the soldiers were nevertheless inspired to defend the revolution's achievements.

1.2 The Winter Campaign

By December the Austrian government – led by the young emperor Franz Joseph I – had put down the other revolts in the empire (in Italy, Bohemia and Vienna itself), and saw the time fit to launch a full invasion of Hungary from several directions. The 50,000-strong main Austrian army under Alfred zu **Windisch-Grätz** started its advance along the Danube towards the Hungarian capital, while smaller enemy corps invaded from Galicia (under Franz von **Schlik**) and Styria (under Laval **Nugent**).

¹ Generals who appear in the game have their names written in bold.

Meanwhile the Serb and Rumanian insurgents were given official help as well. In the Bánát, an Austro-Serb corps under Kuzman **Todorović** was aiding the Serb forces fighting under the Serbian general Stevan **Knićanin**. In Transylvania, the Rumanian insurrection was organized by a lawyer, Avram **Iancu**, whose Rumanian legions were aided by the Austrian forces of Anton von **Puchner**, the governor of Transylvania. The large fortresses chose sides as well. Temesvár and Arad rebelled and became strongholds of resistance against the Hungarian government. Komárom and Pétervárad stayed loyal, but they were encircled and put under siege by the enemy.

The Hungarian army was ill-prepared to deal with so many fronts and all seemed lost. The main army under the talented young general Artúr **Görgei** retreated to Upper Hungary, and the capital was evacuated before the Austrians took it in January 1849. But Hungary did not surrender. The government continued to organize the war effort from Debrecen, behind the river Tisza. There were small successes as well. In Transylvania the old Polish general Józef **Bem** reorganized the Hungarian forces and pushed back the Austrians. In the Bánát, the experienced troops held the enemies in check. Another young general, György **Klapka**, held the line of the upper Tisza, while the impetuous Mór **Perczel** campaigned successfully along the middle Tisza region.

However, the biggest relief came from Windisch-Grätz himself, who lost his determination after capturing Budapest and did not continue his advance for weeks. The Hungarian government decided to concentrate all available forces near the Tisza for a major counterattack. Veteran forces under János **Damjanich** (a Serb by birth) were redeployed from the Bánát to the north, joined by the remnants of Görgei's army and Klapka's corps.

Then Kossuth committed a grave mistake by appointing the famous Polish veteran Henryk **Dembiński** as commander-in-chief of the concentrated forces. (For political reasons, Kossuth did not trust Görgei, the most talented Hungarian general.) Dembiński's desultory leadership almost wasted the previous efforts, as the combined army was defeated by Windisch-Grätz at the end of February. The ineffective general was brought down by the revolt of the officers, and Görgei was appointed as temporary commander.

1.3 The Spring Campaign

The Hungarian army prepared the plan for a two-pronged offensive against the Austrian army. This maneuver was brilliantly implemented in April. Windisch-Grätz's army was outflanked and defeated in a series of battles, culminating in the battle of Isaszeg. The enemy was demoralized, but managed to retreat largely intact to Budapest. Görgei did not attack them from the front, but bypassed them again and relieved the besieged fort of Komárom.



Meanwhile the Hungarians moved forward on the other fronts as well. After months of siege, the enemy-held fort of Arad was taken by Károly **Vécsey**. Transylvania was freed from the Austrians, even though they got some help from Russia. Negotiations were under way to end the Serb and Rumanian rebellions. These successes meant that most of the territory of Hungary was freed from enemy troops – quite an achievement for a nascent army!

The successful Hungarian counterattack had many important consequences. On the political side, it encouraged Kossuth and the Parliament in Debrecen to issue the Declaration of Independence that broke all ties with Austria and the Habsburg dynasty. On the Austrian side Windisch-Grätz was relieved from office, and his successor, Ludwig von Welden ordered a general retreat to the borders of Austria. (Except for Jellačić, who was sent to the south to revitalize the Serbian resistance.)

But then the impetus was lost. Damjanich suffered an accident that made him unable to continue field service. Many in the army and in Parliament disagreed with the Declaration of Independence and sought some compromise with the Habsburgs. The army leaders disagreed on strategy as well. Görgei did not pursue the Austrians towards Vienna, but turned the army back towards Budapest. The capital was fortified and defended by 5,000 Austrians. It took almost a month, until the end of May, to capture it.

This gave time for the Austrians to reorganize their army and ask help from the Russian Empire. Tzar Nicholas I made a treaty with Emperor Franz Joseph I to lend assistance against the Hungarian insurgents. The Tzar mobilized his immense army to put down the revolution, the last of the revolutions of 1848 in Europe that was still fighting.

1.4 The Summer Campaign

The joint offensive of the two empires started in June. The new Austrian commander-in-chief, the relentless Julius von **Haynau** invaded with 70,000 troops, while the main Russian army of 160,000 under Ivan **Paskevich** descended from Galicia. Another Russian corps under Alexander von **Lüders** invaded Transylvania. The Hungarian army of 170,000 was hopelessly outnumbered by the 370,000 allied troops.

The only hope was to quickly defeat the weaker Austrians. Görgei fought a series of indecisive battles with Haynau around Komárom, then finally he was wounded in the head. The decision was made to concentrate all armies around Szeged, to where the government evacuated again. Haynau left a small masking force around Komárom, then captured the empty capital and marched without stopping for Szeged. The Russians advanced in the north, slowed down by Görgei's diversionary maneuvers. In Transylvania, Bem managed to hold off the Russian invasion for a month, but his army was annihilated in the process.

Since the Russians were still far away, there was a chance that the combined Hungarian southern army could defeat the forces of Haynau. Kossuth again appointed Dembiński as commander-in-chief. Dembiński retreated his numerically superior army before Haynau and his leadership again demoralized the soldiers. Finally he accepted battle near Temesvár in August. Thanks to the terrible leadership, the battle became a disaster: the army was routed and largely dissolved in the process. Haynau, who was surprised to learn that he had defeated the main Hungarian army, relieved Temesvár.

The revolution collapsed after that. Although there were still some troops fighting, they were left without central leadership. Kossuth and many other politicians and generals emigrated to Turkey. The only intact troops, Görgei's corps, finally surrendered to the Russians (!). The fortresses of Komárom (defended by Klapka) and Pétervárad held out until October, when they were given honors of war.



For the other soldiers, however, a much grimmer future awaited. The Honvédség was disbanded. Hundreds who had led or sympathized with the revolution were put to trial and imprisoned or executed, including the captured generals. From among them, thirteen were executed in Arad in October. The whole country was punished for the rebellion against the "rightful King". After the fierce retribution, two decades of absolutism followed before the dynasty and the country were reconciled again by the Compromise of 1867.

But now YOU are in charge! Can you change history?

2. Components

The game requires the following components:

- a map,
- 50 counters (8 enemy armies, 3 Hungarian generals, 11 army markers, 4 division markers, 5 battle modifier markers, 9 fortress markers, 4 siege point markers, 4 event markers, 1 Commissars marker, 1 morale marker),
- 27 Event Cards (separated into three seasonal decks: Winter, Spring, Summer),
- one die (supplied by you),
- this rulebook.

2.1 The Map

The map depicts Hungary in the middle of the 19th century. There are a number of circles and squares connected by arrows: these are the **spaces** on which the enemy armies approach the center. All enemy armies start from an **outside space** (e.g. Austria) and follow the direction of the arrows until they reach Debrecen. (Haynau is an exception, see later.) Circles represent undefended towns, while squares represent fortresses that need to be besieged. The three spaces named in red denote your **capitals**.

Tricolor **cockards** on spaces show the value of the space in Morale points (if the space is captured, you lose this number, if you later retake it, you gain this number). On five spaces there are **factory** icons, these are centers of industrial production (this is important for building new divisions, see later).



The spaces belong to different **tracks**, as differentiated by their color. There are five tracks: the main theatre (white), the northern (red), the Transylvanian (brown), the southern (blue) and the Bánátian (green). Beside each track there are three squares of the same color: this is the place for the markers of the **Hungarian army** defending that track. Each Hungarian army consists of one (or more) commanding general(s), an army marker and battle modifiers (if any).

The map also has a **Morale track**. Morale shows the enthusiasm and will of Hungary to continue the war. High Morale gives battle bonuses and speeds up recruitment, low Morale yields the opposite. Morale can also cause defeat and victory.

There is also a place for **Reserves**, where you put your new divisions and those generals and divisions that were strategically relocated.

2.2 Event Cards

Event cards show the name of an event (the background color denotes the deck it belongs to), its effect and a short description (this has no game effect). Underlined events are optional – their effect only activates when you decide so.

Cards also denote those enemy armies that move in the turn, and the number of Action Points you gain for that turn. The upper part of the card may show the names of lancu or Knićanin (these are enemy generals, see later).

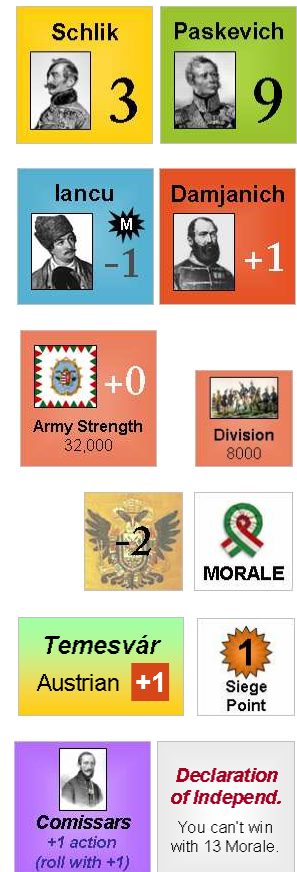
2.3 Counters

The markers of **enemy armies** show the name and portrait of the commanding enemy general, and a number showing the strength of the army. **Hungarian generals** only contain a modifier beside the name and the portrait. The enemy generals lancu and Kničanin are special in that they also contain a modifier (and a black M on one side signifying Morale loss, see later).

Army Strength markers show the strength of the Hungarian army in the form of a modifier – this can range between -3 and +1 (in the case of a single army it can rise to +3). Each level equals one division, i.e. around 8,000 Hungarian Honvéds. **Division markers** denote new and strategically relocated divisions. **Battle modifiers** give bonuses or penalties for battle.

Fortress markers show the owner of the five important fortresses (Komárom, Budapest, Pétervárad, Arad, Temesvár), and also the strength of the masking/besieging force around them (+0 or +1). **Siege Points** show how successful the siege has been so far.

The **Comissars marker** can be used once per season for an extra action (and a +1 for any roll with that action). (Comissars were the representatives of the revolutionary government sent to the counties and the armies to organize war supplies and ensure loyalty.) Don't forget to flip it when used and flip back at the start of a new season! The **Morale marker** is used to show the current level of Morale. Finally, **Event markers** are there to remind you of the lasting effects of some events.



3. The Hungarian Armies

Hungarian armies are not represented by counters on the map – instead they are handled in an abstract way. Each track on the map includes a Hungarian army defending that track. Only this army can attack the enemy army approaching on the track. If there are multiple enemy armies on the same track, the Hungarians can only attack that which is closer to Debrecen. Imagine that **the Hungarian army stands adjacent to the enemy army, one space towards Debrecen** (e.g. if Puchner is in Kolozsvár, then the Hungarian army defending Transylvania stands in Somlyó.)

Some special cases are detailed below:

- If an enemy army stands on Debrecen itself, only the Hungarian army from whose track it entered the Debrecen space may attack it.
- The Hungarian Southern army defends Szeged instead of Debrecen, so its location must be counted from that space. In Summer, two enemy armies can be on that track at the same time (Haynau and Jellačić), and in that case the Hungarians are standing adjacent to Haynau.
- If the Northern track is empty of enemies (because Schlik/Paskevich has left it), the Hungarian Northern army stands on Miskolc. In the same way, if the main theatre is empty in Summer (because Haynau has left it already but Paskevich has not entered it yet), the Hungarian main army stands in Gyöngyös.

Four of the Hungarian armies have a **general** printed on the map – he is the one that usually led that army during the war. You have three more generals (Dembiński, Klapka and Damjanich) that you can move around with some limitations (see Strategic Redeployment Action).

Only a single Hungarian army can be **strength +2 or +3**: the main army or the army led by Dembiński.

4. Starting the Game

Deploy the **enemy armies**: Windisch-Grätz (6) in Austria, Schlik in Galicia, Puchner in Kolozsvár, Todorović in Versec, Nugent in Styria. Put Knićanin in the box near the Bánátian track on his -2 side, put lancu in the box near the Transylvanian track on his -1 (no Morale loss) side.

Fill up the **Hungarian armies**: the main army has -1, the Northern army -3, the Transylvanian army -2, the Bánátian army -1, the Southern army -3 strength. Add Damjanich to the Bánátian army. Give the Transylvanian army a +1 Battle modifier.

Put the **fortress markers** on the map, all on their +0 side: Komárom, Budapest and Pétervárad are Hungarian, Arad and Temesvár are Austrian. (Budapest has no Hungarian fortress marker, see later.)

The Starting **Morale** level is 7. Put a division in the Recruitment 2 box. Put the Commissars marker in the Reserve area on its unused side. Now you are ready to play!

(NOTE: This is the „official” setup. However, if you find the game too hard or too easy, you can fine tune the difficulty by altering the setup, e.g. the Morale level or the strength of the Hungarian armies.)

5. Turn Sequence

At the start of each turn you must **flip a new Event card**, apply its effects and move the enemy armies printed on it. Then you have a number of **Action Points** (also printed on the card) that you may use for different Actions. At the end of the turn, you must do some **administration**, e.g. modify the Morale, check for victory or defeat, do recruitment and redeployment.

5.1 The Russian Intervention

At the start of the Summer season (at the moment the first Summer card is flipped, but before its effects are applied or any enemies are moved), the Russian army intervenes on behalf of the Austrians. Now you must do the following steps:

- Remove Windisch-Grätz and deploy Haynau in his place, if not already done. (If Schlik is still on the map, deploy Haynau on his weaker side.)
- Flip Schlik to the Paskevich side (if Schlik was previously removed, put Paskevich in Galicia).
- Flip Puchner to the Lüders side.
- Flip Nugent to the Jellačić side, also flip the fortress marker of Pétervárad to its +1 side (if not already done).
- Reduce Morale by 1.
- Remove the *Proclamation of Vác* event marker.

From now on, **Szeged** also counts as a capital, so the enemy must take it as well to win.

6. Enemy Movement

Each Event card lists those enemy armies that move in that turn. Move all listed enemy armies **one space**, following the direction of the arrows. All spaces that are located between the enemy army and its starting space, including the space the enemy stands on, are considered **conquered** (the fortresses are an exception, see below).

6.1. Special rules

Although the game greatly simplifies the complex maneuvering of armies that occurred during the War of Independence, several special rules are still necessary in order to maintain a reasonable level of historical simulation. These special movement rules are listed below.

- Enemies from the North: After Miskolc, Schlik/Paskevich moves to Gyöngyös, which means that he leaves the Northern track and continues on the main track. If this army must retreat because of your successful attack, Schlik retreats on the main track, while Paskevich retreats from Gyöngyös back to Miskolc.
- Cooperation between enemies: If Schlik/Paskevich stands on the main track when an Event card would move him, do not move him, but move Windisch-Grätz or Haynau instead. *Exception 1:* if Haynau has already conquered Budapest, then Paskevich continues on the main track according to the normal rules. *Exception 2:* if Windisch-Grätz is closer to Debrecen, Schlik moves normally towards him.
- Schlik joins the main army: If Windisch-Grätz (6) and Schlik are on the same space at any moment (regardless of which moved onto the other), the two armies unite. Remove Schlik and flip Windisch-Grätz to its stronger side (8). If after this an Event card dictates that Schlik be moved, simply ignore it. **IMPORTANT:** if this happens, all spaces on the Northern track (Miskolc, Kassa) are automatically liberated! (You get +1 Morale and a factory because Kassa is now free.)
- Jellačić is sent to the south: If Windisch-Grätz (8) retreats from Budapest to Komárom, then flip him to his weaker (6) side. At the same time flip Nugent to the Jellačić side, also flip the fortress marker of Pétervárad to its +1 side. If after this an Event card dictates that Nugent be moved, move Jellačić instead.
- Haynau takes command: If during the Spring Windisch-Grätz retreats to Austria, remove him and deploy Haynau in his place. If Schlik is still on the map, deploy Haynau on his weaker (7) side. If after this an Event card dictates that Windisch-Grätz be moved, move Haynau instead.
- Haynau moves south: After conquering Budapest, Haynau moves to Kecskemét, leaving the main track and continuing on the Southern towards Szeged. From now on, only the Hungarian Southern army can attack him.
- Enemy besieges fort: If an enemy army stands on a Hungarian fortress and the Event card dictates its movement, do not move him but roll for a siege. *Exception:* Windisch-Grätz or Haynau moves from Komárom to Budapest normally. (They leave a masking force around Komárom that is not depicted in the game, so they can roll for siege later.)



6.2 lancu and Knićanin

These two generals represent the Rumanian and Serbian insurgents who were fighting against the Hungarian government. They do not move on the map, but give a **penalty** to the Hungarian armies attacking in Transylvania or the Bánát. They can be attacked separately (see Attack Action).

Both have a stronger and a weaker side (Their stronger side is the one with the Morale penalty.) If the turn's Event card shows their name on the top, they must be flipped to their stronger side if possible. (Their strength fluctuates, because these were irregular forces; the Morale loss represents the atrocities committed by the Serb and Rumanian insurrectionists against the Hungarian populace.)

6.3 Enemy Sieges

Enemy sieges can take place:

- in Komárom: if the turn's Event card lists "Komárom siege" among the names of moving enemies, and Windisch-Grätz or Haynau stands on Komárom or has left it;
- in the case of the other fortresses: if an enemy army standing on the fortress is activated by the Event card.

In these cases you must make a **siege roll**. Modifiers: +1 if the masking force is strength "+1" (as shown on the fortress marker); -1 if Klapka is defending Komárom (as per the Event card *War Planning*). If the modified result is **5+**, the besieger gains 1 Siege Point. If the enemy has accumulated 2 Siege Points, you lose a Morale point. If the enemy's Siege Points reach 3, the fortress falls. Apply the Morale loss and other effects. (If it's Komárom and Klapka was the defender, put him in the Reserve.) If the modified result is **1**, the garrison made a successful sortie. Reduce the Siege Points by one.

If the besieging enemy must retreat from the fortress, you have relieved it, and the Siege Points are nullified. If there were 2 Siege Points on it, you gain a Morale point as well.

Budapest is a special case. If the enemy has conquered it, it becomes a fortress that the Hungarians must take by siege. For the Austrians, however, it counts as a simple space that is conquered the instant the enemy moves to it; hence it has no Hungarian fortress marker. (The Austrians took the capital without resistance twice during the war.)

7. Actions

7.1 Strategic Redeployment

With this action you can move a division or general between a track and the Reserve. If a division is redeployed, you must reduce the corresponding army's strength by one level.

Limitations: The redeployed divisions and generals arrive at the end of the turn. The same division or general can only be redeployed once per a turn. (So it takes 2 turns to redeploy from one track to another: in the first turn it is redeployed to the Reserve, in the second to the other track, and you can use it in the third turn. This is about one month in game time.)

In some cases you may **redeploy directly** between tracks, so that they don't move to the Reserve and are usable in the next turn. This is possible if the two Hungarian armies between which you redeploy the division or general stand close to each other (see the rules about the location of the Hungarian armies, above). This means:

- if there are max. 2 spaces between them (e.g. Tiszafüred ↔ Somlyó or Gyöngyös ↔ Kecskemét);
- Nagykanizsa/Eszék ↔ Komárom/Budapest,
- Szeged/Kecskemét ↔ Gyula/Arad/Temesvár,
- Arad/Temesvár ↔ Nagyszeben,
- between an army and a fortress' masking force in the same track (see Sieges).

Redeploying generals: Dembiński may be moved anywhere, Klapka to the main army or the Northern army, Damjanich to the main army or the Bánátian army (so the main army may include all of them). **IMPORTANT:** while Klapka and Damjanich cooperates with the army's commander (printed on the map), Dembiński will take his place and become the new commander of that army! E.g. if Klapka is with the main army, his bonus will be added to Görgei's for a +3, while if Dembiński is there, he'll take the place of Görgei for a +0. At the start of the game Damjanich cooperates with the Bánátian army's commander Vécsey for a total bonus of +2.

7.2 Attack

This is perhaps the most important action, as it enables you to push back the enemies before they can conquer your capitals. For the attack you must **select a Hungarian army** and add up the **modifiers** from the general(s), the army's strength and the battle modifiers. (E.g. if the main army under Görgei is 40,000 strong and attacks with a -1 penalty, the modifier for the attack is $+2+1-1 = +2$.) Don't forget to include lancu's and Knićanin's penalties, if applicable. If you got negative battle modifiers at the end of last turn, you must use them for your first attack; the positive modifiers may be distributed as you see fit.

Roll a dice and add the modifiers. If the result was **higher than the enemy army's strength**, you have won and the enemy retreats one space (following the arrows backwards). If the result is equal to the enemy's strength, you have won a hard victory: the enemy retreats one space, but you must reduce your army's strength by one level (i.e. you lose a division).

If the modified result is **lower than the enemy's strength**, the attack has failed and the enemy remains where it was. In this case you may reroll with a +1 modifier (all modifiers from the previous roll also remain). After the reroll, you must reduce your army by one level regardless of the result.

Dembiński: If the attack failed and your army was commanded by general Dembiński, you must roll a die. If the result is 1-4, the officers revolt against the inept commander: put Dembiński in the Reserve.

Attacking insurgents: lancu and Knićanin may be attacked separately as well. Treat lancu as a strength 3 and Knićanin as a strength 4 enemy army. Add up the modifiers as normal, but do not include the penalties they give themselves. If you roll equal to their strength, you don't need to reduce your strength. If you win, flip their marker to the weaker side.

7.3 Siege

Enemy fortresses may be besieged if no enemy army stands on the fortress itself or has left it on the track. The action requires you to make a **siege roll**, with the same modifiers and results as with enemy sieges (sorties are also possible). The enemy can relieve the fortress if it moves onto it. Remember that an enemy-held Budapest counts as a fortress for you, the only bonus being that 2 Siege Points are enough for you to take it (instead of the normal 3).



If you are not besieging Budapest and you have accumulated 2 Siege Points, you gain a Morale point as well. If the enemy relieves it later, you lose 1 Morale.

You can enhance your chances of taking the fortress if you **mask it with +1** instead of +0 (this way you get a bonus for your siege rolls). For this you need to redeploy a division from the corresponding track's Hungarian army to the fortress. Reduce the army's strength by one level, and at the end of turn flip the fortress marker to the +1 side. If the enemy relieves the fortress, the marker is flipped back and the masking division returns to its original army at the end of the turn.

The same fortress may only be besieged once per turn. No battle modifiers are used (either negative or positive) and no reroll is possible.

7.4 Raise Morale

Roll the dice to **raise your Morale by one level**. If the Morale is currently between 0 and 2, you succeed on a 3+, if it is between 3 and 10, on a 4+, and if it is 11 or more, you need 5+.

7.5 Inspire the Army

With this action you can get **battle bonuses** before important battles. Roll the die. If the result is 1 or 2, you gain nothing. If it is 3 or 4, you get a +1 battle modifier, while if it is 5 or 6, you get +2 (you may divide it between two battles for a +1 in each).

If you rolled 5 or 6, instead of the battle bonus you may choose to **speed up recruitment**, but only if a new division is in the Recruitment 1 box. Move the division to the Recruitment 2 box.

8. Administration

8.1 Battle Modifiers and Morale

Remove all battle modifiers, negative and positive. *Exception:* the penalty of the event *Russian Intervention in Transylvania*.

Modify your Morale:

- Iancu or Kničanin is on his Morale loss side: if only one of them is on his stronger side, you lose 1 Morale on a die roll of 1-3. If both are stronger, the Morale loss is automatic.
- The *Proclamation of Vác* is in effect, check if any of the following two is true: 1) Görgei is the commander of the main army and this army has not attacked or besieged during the turn; 2) Dembiński is in Reserve. If one of them is true, you lose 1 Morale on a die roll of 1-3. If both are true, the Morale loss is automatic.
- apply the effect of the *Declaration of Independence*, if you chose it.

Check the current level of Morale if there will be any positive or negative battle modifiers for next turn. Put these markers in the Reserve box. (You must use the negative modifiers in the first battle next turn.)

8.2 Victory and Defeat

You **lose** if your Morale has fallen to 0 (the peace party wins a majority in the Parliament, surrendering to the Habsburgs) or the enemy has captured Budapest, Debrecen and (in the Summer) Szeged as well (military defeat).

You **win** if your Morale is at level 13, the *Declaration of Independence* has not been issued and you roll 5+ on a die (a fair compromise with the Austrians) or the last Event card has been drawn (seeing a quick military solution as impossible, the other powers force the Austrians and Russians to negotiate).

8.3 Redeployments and Recruitment

This is the moment when the strategically redeployed divisions and generals arrive at their destinations. If a division arrives at an army, remove its marker and raise the strength of the army by one level.

Next comes the recruitment of new divisions:

- If there is a division in the Recruitment 1 or 2 box, move it forward one space: from Recruitment 1 to Recruitment 2, and from there to the Reserve. A division in the Reserve is ready – you may redeploy it to the battlefield next turn.
- If the Recruitment boxes are empty, you can start recruiting a new division. You must count how many factories you own on the map (there are five factories, in Budapest, Kassa, Nagyvárád, Temesvár and Székelyföld). If none of these spaces is yours, you can't recruit (in this unlikely event your war industry is paralyzed.) If you have one factory, put a new division on the Recruitment 1 box. If you have two or three, put it on Recruitment 2. If you have four or five, the division is instantly ready, put it in the Reserve box.

IMPORTANT: your number of factories may be modified by low or high Morale and the effect of the event *Duschek's Manipulations!*



9. Example of Play

In this example of play, two turns of the Spring season will be played to demonstrate how the rules work. If you wish, you may set up the markers and follow the actions on the map.

Since it is Spring, the **enemy armies** have already made some progress into the country. Windisch-Grätz stands on Budapest, Nugent on Pétervárad, Schlik on Gyöngyös, Puchner on Marosvásárhely and Todorović on Temesvár. lancu is on his stronger (Morale loss), Knićanin on his weaker side. The Hungarian main army is led by Dembiński, its strength is +1, that of the northern army is -3, the Transylvanian army +0, the Bánátian army +0 and the southern army -3. Klapka is with the main army, Damjanich in the Reserve. Morale is a bit low at level 5. The Commissars marker is still unused, and we have a division in the Recruitment 2 box.

9.1 First Turn Example

We flip the first Event card: *Austrian victory in Italy* (#3). Since Knićanin's name is displayed on the top, we flip his marker to the stronger side. Then we move Windisch-Grätz one space forward to Gyöngyös. Now Windisch-Grätz and Schlik are on the same space, so their armies join: we remove Schlik and flip Windisch-Grätz to his strength 8 side. The only good news is that the northern track is freed: we instantly get a Morale point for Kassa. At the same time, Todorović advances to Arad (but does not capture it, since it's already an Austrian fortress). Then we apply the card's effects: Morale is reduced to 5 and we flip the fortress marker of Komárom to the +1 side (from now on enemy siege rolls will succeed on a 4+).

The card gives 3 Action Points. Since Windisch-Grätz is now dangerously close to Debrecen, we must strengthen the main army: Damjanich is redeployed there from the Reserve (he was moved from the Bánátian track for that purpose). Dembiński will need to be removed from the main army, but only if we intend to attack with it, since Görgei's leadership would probably cause Morale losses because of the effect of the *Proclamation of Vác*.

But first we have more urgent matters to tend to: the low Morale and the two insurgents, who will automatically reduce it further at the end of the turn. We roll an attack against the weaker of the two, lancu. The roll is 4, so we don't even need Bem's +2 bonus to achieve success (a 3 is enough against lancu). lancu's marker is flipped to the weaker side. We have one action left, which we spend on an attack against Todorović. The result is 3, modified by Vécsey (+1) and Knićanin (-2), which results in a 2, just equal to the enemy's strength. A hard victory: Todorović retreats to Temesvár, but the strength of the Bánátian army is reduced to -1. This is bad news as the casualties are difficult to replace.

At the end of the turn we check Morale. We roll for Knićanin, the result is 5, so no Morale penalty. We don't get any battle modifiers. A division is ready (moved from the Recruitment 2 box to the Reserve) and Damjanich arrives at the main army. If we manage to get rid of Dembiński, the main army will attack with +5 against Windisch-Grätz, which means a good chance of success. Next turn comes.

9.2 Second Turn Example

The next Event card is *Serbian volunteers return home (#1)*. Since Schlik is no longer on the map, his move is ignored. Nugent is moved by the card, but he stands on the fortress of Pétervárad, so instead of moving him we roll an enemy siege. The result is 4: no effect. The card instructs us to roll for "Komárom siege". Since Windisch-Grätz has already left Komárom, it is under enemy siege, so we must roll. The result is again a 4, but the enemy besieging force gives +1, which means a hit: we put 1 Siege Point on Komárom (two more and the fortress will fall). The event also causes Knićanin to be flipped, and the Bánátian army gains a +1 battle modifier.

From the four actions available, we must use one to raise the Morale. The roll results in a 2, which is not enough. We roll for Morale again. Now the result is a 5, so the Morale is raised to 6. It is worthwhile to attack with the Bánátian army, because the +1 bonus would be lost at the end of the turn. Our attack roll is a 6, success: Todorović retreats to Versec. With our last action we redeploy the new division from the Reserve to Bem's Transylvanian army: it is time to prepare for the liberation of the Székelyföld.

At the end of the turn, we check Morale (nothing). The redeployed division arrives at Transylvania, this army's strength is raised to +1. We can begin recruiting another division. Currently we have two factories (in Kassa and in Nagyvárad), so we put the new division's marker in the Recruitment 2 box. And a new turn begins...

1848-1849: Hungary Fights for Freedom

Counters (two sides)

Win.-Grätz 6 	Schlik 3 	Nugent 3 	Puchner 3 	Dembiński +0 	Klapka +1 	+0 Army strength 32,000	+0 Army strength 32,000	Duscek's manipulations When recruiting new divisions: 1-3: count one less factories
Haynau 8 	Todorović 2 	Knićanin -1 	Iancu -1 	Damjanich +1 	Comissars +1 action (roll with +1) 	+0 Army strength 32,000	+0 Army strength 32,000	Hungarian-Rumanian settlement Iancu won't flip to his stronger side.
-2 Army strength 16,000	-2 Army strength 16,000	-2 Army strength 16,000	-2 Army strength 16,000	-2 Army strength 16,000	+2 Army strength 48,000	+0 Army strength 32,000	Proclamation of Vác May cause Morale loss if 1) Görgei hasn't attacked/besieged, and/or 2) Dembiński is in Reserve.	Declaration of Independ. You can no longer win by reaching 13 Morale.

Komárom Austrian +1	Temesvár Austrian +1	Péteřvárad Austrian +1
Arad Austrian +1	Budapest Austrian +1	Komárom Hungarian +1
Temesvár Hungarian +0	Péteřvárad Hungarian +1	Arad Hungarian +0

+2 Division 8000	Division 8000	Division 8000	Division 8000	1 Siege Point	1 Siege Point
+1	+1	+1	+1	MORALE	1 Siege Point

+1 Army strength 40,000	+1 Army strength 40,000	Northern army, main army. May command Komárom (Su #3, stays there for rest of the game).	Any army (+2/+3). Takes over cmd. On failed attack 1-4: to Reserve. May cause Morale loss if in Reserve.	Lüders 5 	Jellačić 4 	Paskevich 9 	Win.-Grätz 8
Act of Ethnic Rights Knićanin won't flip to his stronger side.	+1 Army strength 40,000	+1 Army strength 40,000	Comissars Used (available next Season) 	Bánátian army, main army. Removed by Sp #7.	Iancu -1 	Knićanin -2 	Haynau 7
	+1 Army strength 40,000	+3 Army strength 56,000	-1 Army strength 24,000	-1 Army strength 24,000	-1 Army strength 24,000	-1 Army strength 24,000	-1 Army strength 24,000

2 Siege Point	2 Siege Point	Division 8000	Division 8000	Division 8000	Division 8000	-2
2 Siege Point	2 Siege Point	MORALE	-1	-1	-1	-1

Péteřvárad Austrian +0	Temesvár Austrian +0	Komárom Austrian +0
Komárom Hungarian +0	Budapest Austrian +0	Arad Austrian +0
	Péteřvárad Hungarian +0	

WINTER #1



Áron Gábor's cannons

Schlik, Nugent

4

Morale +1. The Transylvanian Army has +1 for battle. Flip **lancu** to his weaker side.

Áron Gábor was a legendary Székely artillery officer who started his own cannon manufactory in December 1848 to defend his homeland.

WINTER #2

Knićanin



Šupljikac's voivodeship

Windisch-Grätz, Schlik, Todorović

3

The Bánátian Army has -1 for battle.

Stevan Šupljikac was elected as leader of the autonomous Serb Voivodeship. He fought in the Bánát, but died of a heart attack in December 1848.

WINTER #3

Knićanin



Mission to Windisch-Grätz

Windisch-Grätz, Puchner

2

If chosen: Morale -1 and roll a die. 4-6: Windisch-Grätz will not move this turn.

The Hungarian Parliament sent a mission to Windisch-Grätz in January 1849. The Prince told them that the price of peace would be "unconditional surrender".

WINTER #4



Proclamation of Vác

Windisch-Grätz, Schlik, Nugent

2

Morale -1. The Main Army and Bánátian Army has -1 for battle. *Proclamation of Vác* is in effect until end of Spring (marker).

Görgei wanted to stop the resignations of his loyalist officers. His proclamation in January 1849 defied Republicanism and the government's interference.

WINTER #5



Sardinia's political support

Puchner, Todorović

4

Morale +1. You get +1 to the Raise Morale action rolls in this turn.

Although defeated by Radetzky in the summer of 1848, the Kingdom of Sardinia was the first country to officially recognize Hungary in December.

WINTER #6



Organization of the northern army

Windisch-Grätz, Todorović

4

Place **Klapka** in the Northern Army. Place a new division in the Reserve.

After Schlik's Galician corps defeated the Hungarian forces at the Upper Tisza in January 1849, Klapka reorganized the army and managed to defend the line.

WINTER #7

lancu



Russian intervention in Transylvania

Schlik, Nugent, Komárom siege

3

The Transylvanian Army has -1 for battle. This modifier stays in effect until the first victory of the Transylvanian Army.

At the request of Puchner, in February 1849 small Russian detachments occupied Nagyszeben and Brassó. They were soon driven out by Bem.

WINTER #8

lancu



Dembiński arrives

Puchner, Komárom siege

3

Place **Dembiński** in the Main Army.

Henryk Dembiński was invited to Hungary from Parisian emigration in January 1849. Kossuth appointed him Commander-in-chief with disastrous results.

WINTER #9



The Constitution of Olmütz

Windisch-Grätz, Nugent

3

If Windisch-Grätz has not conquered Budapest: move him one space and Morale -1. If he has: Morale -2.

The Imperial court, having fled to Moravia, issued a new Constitution in March 1849. This centralized the empire and deprived its peoples of any autonomous rights.

SPRING #1



Serbian volunteers return home

Schlik, Nugent, Komárom siege

4

The Bánátian Army has +1 for battle. Flip **Kničanin** to his weaker side.

Part of the Serbian volunteers fighting in Hungary – already discouraged by the Constitution of Olmütz – were ordered home by Serbia in March 1849.

SPRING #2

lancu



The case of the Zichy-jewels

Puchner, Nugent

3

Roll a die. 1-3: Morale -1 and you only get 2 Actions this turn, 4-5: Morale -1, 6: no effect.

The peace party in Parliament started an inquiry against the radical police minister László Madarász in the case of the executed count Zichy's jewels.

SPRING #3

Kničanin



Austrian victory in Italy

Windisch-Grätz, Todorović

3

Morale -1. You get -1 to the Raise Morale action rolls in this turn. Flip Komárom's fortress marker to the +1 side.

Charles Albert, King of Sardinia restarted the war against Austria in March 1849, only to be defeated two days later by Radetzky near Novara. Thus Italy was subdued.

SPRING #4



German unification

Nugent, Komárom siege

5

Any one army has +1 for battle. You get +1 to the Raise Morale action rolls in this turn.

The German Reichstag in Frankfurt adopted the constitution for a unified Germany in March 1849. This issue was critical for the future of Austria as well.

SPRING #5



The Declaration of Independence

Windisch-Grätz, Nugent

3

If chosen: at end of turn Morale increases by the number of spaces between Wind.-Grätz and Debrecen. *D.o.I.* in effect (marker).

On 14 April 1849, as a response to the Constitution of Olmütz, the Parliament declared Hungary an independent state led by Kossuth as Regent-President.

SPRING #6



50,000 recruits

Puchner, Todorović

4

Any one army has +1 for battle. Place a new division in the Reserve.

In April 1849 Parliament voted for the conscription of another 50,000 recruits to continue the war. The Honvédség reached 150,000 by summer.

SPRING #7



The Szemere cabinet

Windisch-Grätz, Schlik

4

You get +2 to the Raise Morale action rolls in this turn. Remove **Damjanich** from play.

In May 1849 Kossuth appointed Bertalan Szemere Prime Minister. The new cabinet was committed to the consolidation and continuation of liberal reforms.

SPRING #8



Duschek's manipulations

Nugent, Todorović

2

From now on *Duschek's manipulations* are in effect (marker).

Some evidence suggests that Ferenc Duschek, Kossuth's trusted financial minister, hindered the supply of the army for political reasons.

SPRING #9



Hungarian-Rumanian negotiations

Schlik, Komárom siege

3

Flip **lancu** to his weaker side. Roll a die. 1-3: Morale -1, 4-6: *Hungarian-Rumanian Settlement* in effect (marker).

In April 1849 Kossuth entrusted the MP Ioan Dragoș to negotiate with lancu. But this ended abruptly when the militia leader Imre Hatvani attacked lancu.

SUMMER #1

Kničanin



Haynau begins retaliations

Haynau, Jellačić, Lüders

3

Roll a die. 1-3: Morale -1, 4-6: Morale +1.

Haynau applied terror from the beginning. He started war trials for Hungarian "traitors" from June 1849 and had some 40 persons executed by October.

SUMMER #2



German Reichstag dissolves

Haynau, Paskev., Komárom siege

3

Morale -1. Roll a die after Haynau's move. 1-3: Haynau moves another space.

In April 1849 the Reichstag offered the crown of Germany to Frederick William IV, King of Prussia, who rejected it. The failure of German unification strengthened Austria.

SUMMER #3



War planning

Paskevich, Lüders, Jellačić

3

The Main Army can't attack this turn. Place **Dembiński** in the Southern Army. You may place **Klapka** on Komárom.

In June 1849 a war council selected Komárom (commanded by Klapka) as center of defense. Later they changed this to Szeged, thus retreating to the south.

SUMMER #4



Heroic defense of Komárom

Komárom siege (twice), Lüders

4

If the enemy can besiege Komárom, roll for siege twice.

In July 1849 Görgei's army fought two battles, trying to push back the Austrians from Komárom. Despite the bombardment, the fortress held out until October.

SUMMER #5



Hungarian-Rumanian settlement

Haynau, Paskev., Komárom siege

4

Morale +1. Remove **lancu** from play. The Transylvanian Army has +1 for battle.

Kossuth signed an agreement with Nicolae Bălcescu in July 1849. The Rumanian nation was recognized as equal in exchange for ceasing the armed revolt.

SUMMER #6



Act of Ethnic Rights

Haynau, Paskev., Jellačić

3

Morale +1. Flip **Kničanin** to his weaker side. *Act of Ethnic Rights* in effect (flip marker of *Hungarian-Rumanian Settlement*).

In July 1849 the Hungarian Parliament passed Europe's first law that guaranteed the right of ethnic minorities to preserve their identity and culture.

SUMMER #7



Cholera epidemic

Lüders, Jellačić, Todorović

2

The Main Army and the Northern Army has -1 for battle. Reduce the strength of one of these armies by one level.

The summer of 1849 brought cholera to Hungary again. This caused significant losses to both sides (e.g. the Russian army lost some 10,000 men).

SUMMER #8



Negotiations with the Russians

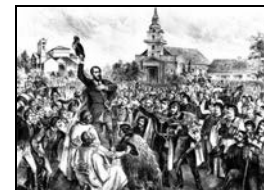
Haynau, Paskev., Lüders, Todorović

3

If chosen: Morale -1 and roll a die. 5-6: Paskevich will not move in this turn.

Both Görgei and the government tried to negotiate with the huge Russian army. Kossuth even offered the crown of Hungary to the Romanov dynasty for peace.

SUMMER #9



Popular uprising

Haynau, Paskev., Komárom siege

4

If chosen: Morale -1 and place a new division in the Reserve.

At the start of the Russian intervention the government was forced to desperate measures: it declared a crusade and tried to rally the peasants against the invaders.

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom

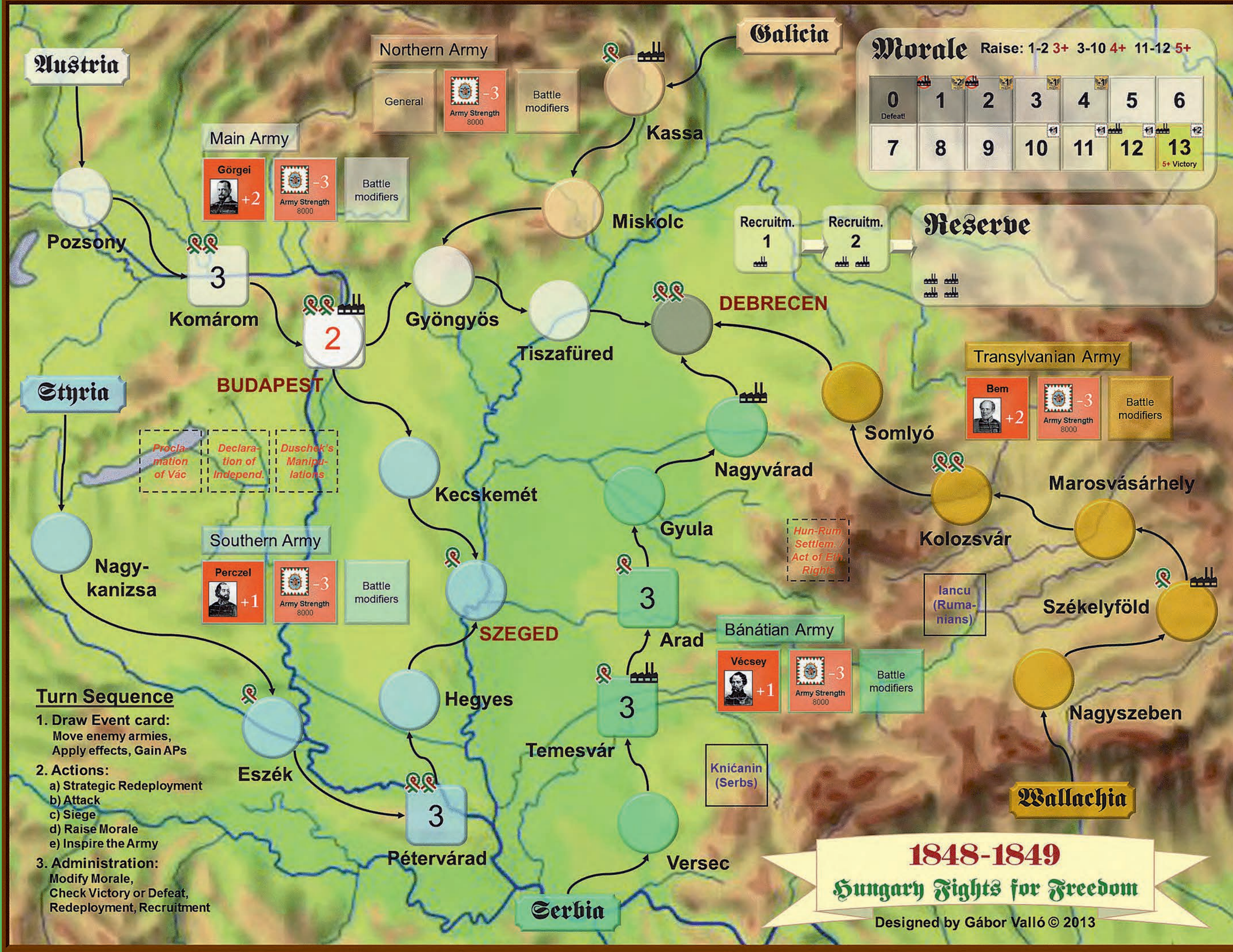


Event Card

1848-1849
Hungary Fights
for Freedom



Event Card



Morale Raise: 1-2 3+ 3-10 4+ 11-12 5+

0 Defeat	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13 5+ Victory



- Turn Sequence**
1. Draw Event card:
Move enemy armies,
Apply effects, Gain APs
 2. Actions:
a) Strategic Redeployment
b) Attack
c) Siege
d) Raise Morale
e) Inspire the Army
 3. Administration:
Modify Morale,
Check Victory or Defeat,
Redeployment, Recruitment

1848
1849

Hungary
fights
for
Freedom

1848-1849
Hungary Fights for Freedom
Designed by Gábor Valló © 2013

a game by
Gábor Valló



**A TUTTI
arrivederci a Settembre !**

**XI Convention di Giochi di Simulazione Storici
VALDAGNO (VI)**



CON IL PATROCINIO
DEL COMUNE DI
VALDAGNO



4 NOVEMBRE 1918
BOLLETTINO DELLA VITTORIA



**VALCON
2018**

SALA MARZOTTINI VALDAGNO

22-23 SETTEMBRE 2018



VALCON 2018

<https://www.facebook.com/noturkeys>