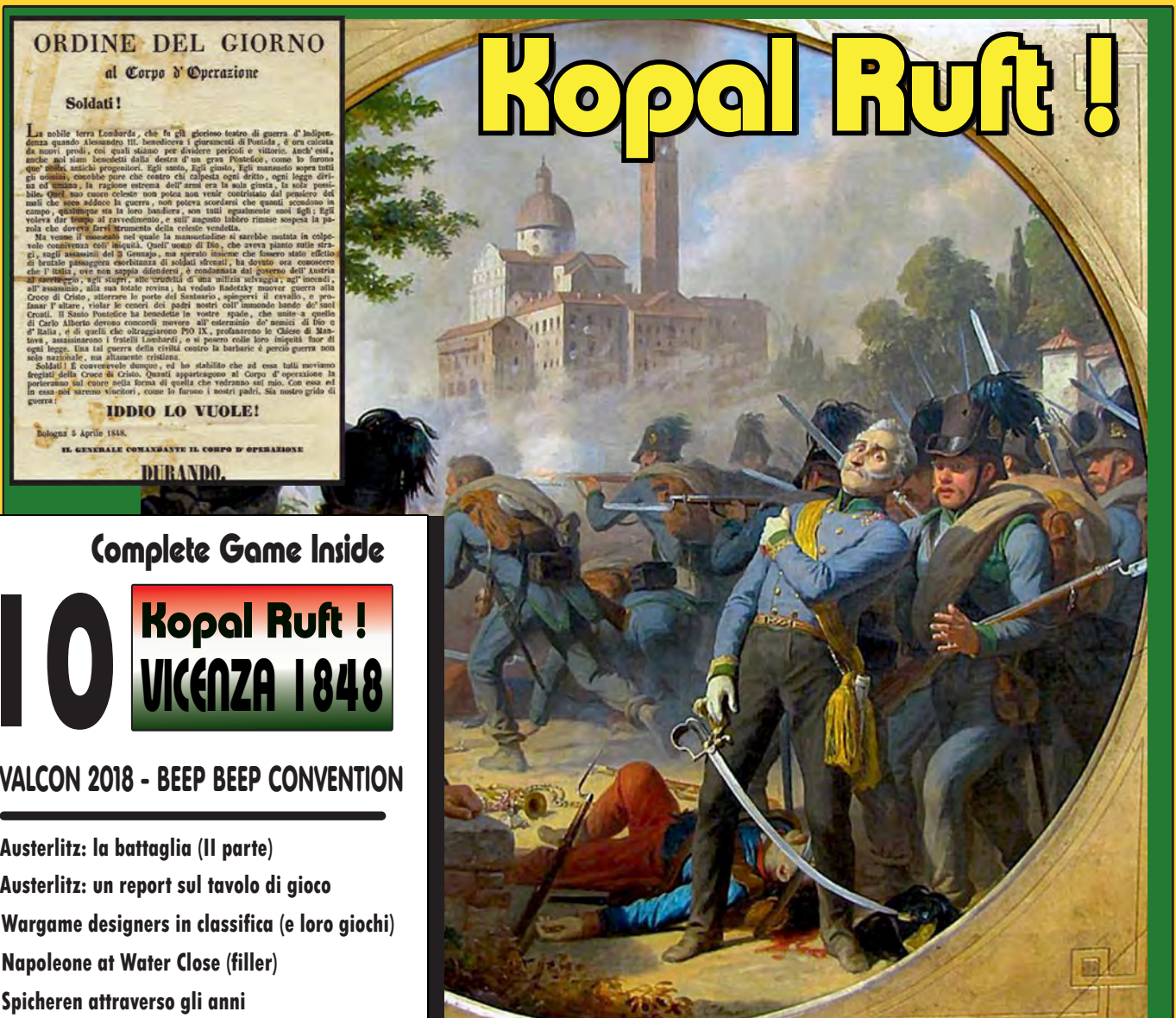


NO TURKEYS!

Magazine del VALGAME club Valdagno

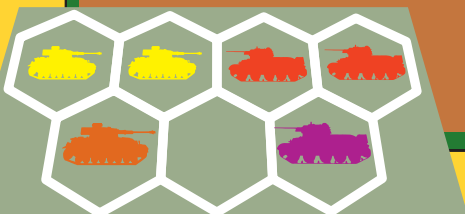


Complete Game Inside

IO Kopal Ruft! VICENZA 1848

VALCON 2018 - BEEP BEEP CONVENTION

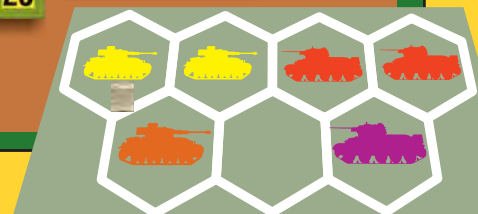
- Austerlitz: la battaglia (II parte)
- Austerlitz: un report sul tavolo di gioco
- Wargame designers in classifica (e loro giochi)
- Napoleone at Water Close (filler)
- Spicheren attraverso gli anni
- Demyansk Shield - open the box
- Due parole su Braccio da Montone



| | | | | | | | |
|------------|---|--------|------|----|----|-----|------|
| Det 1-1 | <table border="1"> <tr> <td>○ Kent</td> <td>Mass</td> </tr> <tr> <td>CA</td> <td>BB</td> </tr> <tr> <td>2-8</td> <td>8-16</td> </tr> </table> | ○ Kent | Mass | CA | BB | 2-8 | 8-16 |
| ○ Kent | Mass | | | | | | |
| CA | BB | | | | | | |
| 2-8 | 8-16 | | | | | | |

| | | | |
|-----------------|----------------|-----------------|----------------|
| 14 ⁶ | *2 | 14 ⁶ | *2 |
| | | | |
| 2 | 3 ⁶ | 2 | 3 ⁶ |
| 23 | | 23 | |

| | | |
|--------|----|--|
| | 21 | |
| 5 | | |
| 8-10-3 | | |



BEEP BEEP CONVENTION

Se mai a qualcuno fosse venuto il ghiribizzo di sapere come si passa il tempo in una Rianimazione ospedaliera, bastava avesse presenziato sabato e domenica 22/23 settembre a Valdagno alla Valcon. Il persistente, angosciante beep, beep di un gruppo di continuità in avaria ha, infatti, condizionato la concentrazione dei giocatori.

I suoni che generano una reazione misofonica operano in modo automatico e immediato, generando risposte fisiologiche simili a quelle che entrano in gioco, quando ci troviamo faccia a faccia con un pericolo: aumento della frequenza cardiaca, della pressione sanguigna, della tensione muscolare e anche della sudorazione. In breve, il corpo si prepara all'attacco o alla fuga. Invece siete rimasti, Chapeau!

Il malevolo manufatto elettrico, ovviamente, conscio della forza di carattere del Wargamer medio e irritato dall'assuefazione delle locali orecchie, tendeva ad aumentare la sua scellerata presenza, aumentando verso sera, sia frequenza sia intensità stridula del suono; tuttavia coraggio od orecchie al cerume hanno fatto scudo a tutti i fattori ambientali più avversi: rinfresco sindacale del venerdì, moria di vespe, caldo umido da Canale di Panama.

Che fosse destinata ad essere speciale, questa Valcon lo si è visto ab initio, grazie alla gradita presenza di ben due rivenditori, tra cui il mitico Nando Ferrari, e di tutta l'editoria del Wargame italiano ES di Nicola Contardi, Aleph di Luca Veluttini, Camelot di Giacomo Fedele, la neonata DiSsimula edizioni, con il suo Radetzky March, di Sergio Schiavi (<https://www.dsimula.com/wargame>), Acyes/Parabellum con Federico Piergennaro (Acyes casa madre invece era assente giustificata) Lumaca Games di Marco Campari e, ovviamente, infine Dulcis NoTurkeys! con il sottoscritto.

Tanta, tanta gente, tanti amici, Casus Belli con il duumvirato al completo, il record assoluto delle convention della piccola Valdagno hanno persino allarmato lo Staff, pervaso dal timore di dover, non soltanto gestire il numero chiuso a cena, ma di dover, somma vergogna, ricacciare indietro giocatori. Eravamo tanti, troppi per questa sala che ogni anno di più rivela i suoi acciacchi, ma alla quale siamo affezionati. Vorrei ricordare così questa eroica partecipazione "Sceser con l'armi, e a noi non fecer guerra,/ ma s'inchinaron per baciare la terra,/ ad uno ad uno li guardai nel viso;/ tutti aveano una lagrima e un sorriso./ Li disser foschi pieni d'idee malsane/ non avanzaron poi nemmeno un pane;/ e li sentii gridare come a Sparta:/ «Bella che il cesso resta senza carta».

Al di là delle personali preoccupazioni ed angosce i tavoli sono stati riempiti di gente che giocava e non che bighellonava chiacchierando amene sfogliando con sguardi avidi giochi usati e giochi nuovi cui fare la corte, con i pochi euro rimasti in dotazione.

Insomma un vero successo che nessuno di noi autoctoni si sarebbe mai, mai aspettato; il che preoccupa per il futuro. Grazie a tutti i partecipanti allora ed evviva il Wargaming.

VALCON 2018: rapporto dal fronte

del nostro inviato Alvinczy

Noblesse Oblige si diceva un tempo. Così capita di inquadrare in una singola foto Nando Ferrari, un vero e proprio motore culturale (non solo commerciale) dell'hobby in un sereno colloquio con Paolo Carraro, che sembra raccontare qualche dettaglio sulla sua nuova creazione. Sullo sfondo lo Staff di Casus Belli, che, sotto la bandiera del Boardgame Storico (BG) sono riusciti a compattare moltissimi giocatori italiani.



Anche Paolo Carraro si cimenta in una Custozza "à la Simmons" (Bowen o Rachel mah). I materiali sono usati in modo geniale, acquistando parti in legno colorate da un noto sito tedesco ed assemblandoli con micro etichette "home made"; roba da giapponesi per il dettaglio.

Di fianco al tavolo di Casus Belli prende posto il brillante e creativo Marco Campari, chiamarlo Marco "Lumaca" non sarebbe carino, ma di fatto la sua impresa locale si chiama Lumaca Games.

Sul tavolo poi alcuni scenari del gioco "L'elica ruota e il motore ruggisce" che simula le azioni della Regia Aeronautica durante la II Guerra Mondiale. Si parla anche delle battaglie aeree nel cielo di Malta con gli apparecchi italiani CR 42 Falco e BR 20 Cicogna contro i Gladiators britannici. Il secondo volume della serie parla del porto di Genova, principale obiettivo dei bombardieri francesi. I CR 42 Falco e G50 Freccia si scontrano contro i Morane 406, Leo 451 e il potente Devoitine!





Già noto il suo gioco sul raid a Rapallo del pirata Dragut¹, quando il malvivente marinaro gettò a terra i suoi accoliti in cerca di schiavi liguri da rivendere in Berberia.



Rivisto anche Entebbe 1976, un solitario che rappresenta l'azione compiuta dal Sayeret Matkal, una delle forze speciali israeliane, nell'aeroporto di Entebbe, in Uganda, dove un gruppo di terroristi aveva dirottato un Boeing Air France, tenendo prigionieri equipaggio e passeggeri ebrei.

Nella foto successiva il poliedrico Piergennaro con il designer Brusati discutono mentre il setup disegna schiere di Goito ... non sappiamo se il gioco è andato a termine .. in quel caso si sarebbe trattato di un Goito Interruptus.



Nell'immagine successiva un'inquadratura della sala Marzottini, che quest'anno ha iniziato a rivelare i suoi limi-

ti in termini di spazi e servizi. La foto di sabato mostra un particolare pionenone già in partenza. Al centro Valgame Blucher con le braghe da Scout.



Nell'angolo più buio ed estremo della sala si sono adattati a giocare gli amici Alessandro Canavese e Paolo Pinosio. Quando il gruppo di continuità ha iniziato il suo sinistro concerto si è capito che stavano giocando "The Lamps Are Going Out" uno strategico Compass sulla Grande Guerra.



E qui entriamo nell'altro angolo della sala dedicato ai Paperi Guerrieri di Gorizia che poi tanto di Gorizia non erano. In primo piano con gli occhiali "ardaniiani", Lord Sidious o traslato in concorrenza l'imperatore Palpatone.



Goriziani ad honorem c'erano due livornesi DOC e l'orrido divoratore Klingon, Stefano, capace di fare un buco nero con un rutto, ma anche generoso fino al midollo e grande giocatore d'Illuminati. Questo gioco stellare creato

¹ Curioso come ci sia in web un copyright di Filippo De Grenet ovvero <http://www.dragut.com/>, a suo tempo autore di due progetti: Star Trade e Fighting Flat Tops.

ad hoc su una mappa "galattica" poteva ad arte definirsi Star Quak, dati i paperi come traino. Alessandro Fontana, già noto per il suo modello di Star Trek (qui sotto) realizzato a Bruxelles (anche se mai giocato) ha brillantemente portato a termine la mega partita.



"Mah ... gergo spaziale."

Le sue parole direttamente dalle onde corte della Enterprise "Ebbene sì, siamo riusciti a iniziare e finire la prima partita a 7 di "Star Trek: Ascendancy" e questo, credo, è un "primatino" che diversi si ricorderanno ..."



Abbiamo cercato sulla Treccani cosa significa: "portare a termine una partita di Ascendancy" ma non abbiamo trovato risposte. La mappa di gioco è qui sotto e più che altro sembra un buffet di un villaggio turistico. Però dicono sia entusiasmante. Evviva i Romulani allora.

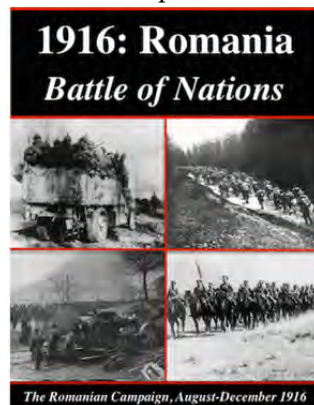


Al tavolo delle persone più serie giravano i dadi Hexasim di Ligny, un gioco divertente e per nulla scontato (che a me non piace per alcuni limiti storici del sistema ma... come dice papà Marco, basta fregarsene).

Il gemello Les Quatre Bras è stato annunciato da Vejdo in dimostrazione a Parigi, una settimana dopo la Valcon, è molto probabilmente uscirà in tempo per i regali natalizi come da tradizione europea.



La punta di diamante della Convention è stata senz'altro la presenza non soltanto del prototipo di "1916: Romania, Battle of Nations", ma anche quella del suo autore Paul Hederer, ospite d'onore con Andrea Brusati.



"Romania" è un gioco a livello operativo approfonditamente studiato, che esplora l'intrigante campagna combattuta in e intorno alla Romania da agosto a dicembre del 1916. Fu una campagna unica per la Grande Guerra in quanto pose in luce i progressi di entrambe le parti, e rese una certa efficacia all'uso delle forze di cavalleria.



Il sistema di gioco utilizzato è ispirato ai noti giochi di David Bolt e Michael (Mike) Resch. Il gioco è comunque molto peculiare, in quanto non traccia subordinazione e morale utilizzando fogli fuori mappa, e i meccanismi di Supply e comando sono stati aggiornati a riflettere il mutato carattere della guerra nel 1916. La mappa è veramente bella e dettagliata; in essa spicca la mezzaluna scura dei monti della Transilvania.

Il designer, ricercatore e artista del gioco è Paul Hederer (veramente un one-man band) aiutato da Andrea Brusati, il quale ha sviluppato alcune idee originali, tratte dal suo "1917: Caporetto".

La scala del gioco è 10 km per esagono, con turni di 2 giorni e unità a scala di divisione / brigata. Quasi unico tra i "rari nantes in gurgite vasto" Paul consiglia anche la bi-

bliografia storica da consultare in caso di interesse in quella campagna (Rommel included).

Michael Barrett - *Prelude to Blitzkrieg; the 1916 Austro-German Campaign in Romania*, Indiana University (2013), e Glenn Torrey, *The Romanian Battlefield in World War I*. (2012).



Il tradizionale angolo dello zio Nicola quest'anno ha proposto un Austerlitz con mini personaggi; complimenti per la vista necessaria a dipingere i 15 mm (anche se abbiamo visto addirittura un tavolo di 5 mm, assieme ad uno stupendo Command & Colors Samurai gestito sempre dal poliedrico Alessandro Fontana).



Zi Nicola mentre catechizza un giocatore.



Qui sotto, invece, ritroviamo Old Nick mentre finge di giocare ad Holland '44 (il gioco di Mark Simonitch è stato il più gettonato con ben due tavoli presenti in sala). Nella foto vediamo il tavolo ufficiale di Casus Belli con Loris e, in piedi, Paul Hederer, in un momento d'inizio mattinata.



Ed ecco qui sotto invece il "vero" tavolo di Holland '44 con Loris Luchetti e Mauro Faina in piena azione. I due "polmoni" di Casus Belli (sito www.casusbelli.info) dal 2011 sono i promotori dell'area BG storico a Modena Play dove si cerca di diffondere l'hobby delle simulazioni storiche. Negli ultimi anni il gruppo è anche intervenuto con successo in vari istituti scolastici, organizzando seminari e facendo giocare i ragazzi con l'obiettivo di trasmettere la storia e la lingua inglese.



Valgame quest'anno ha proposto tre giochi. Il primo Sea Warriors & Merchants è una specie di COIN da giocare da 2 a 6 giocatori ed ambientato tra il 1200 ed il 1250; le fazioni che si contengono l'egemonia del Mediterraneo occidentale sono Templari, Genova, Pisa, Venezia, Regno di Sicilia ed Islam. Il tema ha avuto un buon successo grazie anche al colore dei materiali, ma scarso futuro per i costi.

Heresy, solitario sulla crociata contro i Catari o Albigei, anch'esso molto colorato, e Eurocup, una divertente simulazione di un torneo di calcio internazionale tipo Champions League o Mondiali di calcio, non hanno inte-

ressato nessuno, lasciandosi dietro alcune riflessioni dove-rose sulla futura attività.

Alla fine ha colpito più il War in the Ice della Holland-spiele (un lago Peipus con Aleksandr Njevsky, in foto) con mappa stampata su PVC e pedine rifatte con l'araldica del tempo, gioco semplice ed agile.



Il funambolico Andrea Brusati (qui in foto con l'amico Riccardo Rinaldi) ha testato il suo Custozza, preannunciando ben due giochi su Caporetto.



Dulcis in fundo, la Valcon è stata madrina del IV numero di Parabellum, sempre più bella in veste grafica e portata niente meno che dal Direttore Emerito Federico Piergennaro. Il nuovo numero contiene Sfacteria, un gioco della guerra del Peloponneso di Frédéric Bey, totalmente riveduto e sistemato, assieme ad un altro gioco di Marco



Campari (stessa guerra) chiamato Egeonia.

Il nuovo numero contiene un articolo inedito del prof. Alessandro Barbero, illustre storico (non ha necessità di presentazioni) ma anche appassionato di Wargame: "La marcia di Radetzky", che presenta il nuovo gioco di Sergio Schiavi, Radetzky March, ovviamente.

Ci sono poi articoli molto interessanti come: "L'ultima battaglia di Roma (Mauro Bornioli)" che parla di tre modi con i quali simulare Attila; "La Guerra di Gradisca 1615-1617" (Nicola Contardi) ovvero note storiche e strategiche sul nuovo gioco ES; "Le battaglie di Pilo e Sfacteria" (Frédéric Bey) che introduce il gioco in rivista (counters già montati e pronti ovviamente); un articolo di colore sul mondo dei giochi di Enrico Acerbi; "Armageddon ad esagoni" (Flavio Arquati) che parla della Terza Guerra Mondiale; un interessante scenario per Men of Iron di Luca Velttini, "La battaglia di Sorbara", che però sarà completato nel prossimo numero con counters e pedine; uno scenario per Montenotte (Giacomo Fedele), ovvero "Il sogno di Argenteau" dove s'immagina che "Argenteau si svegli all'improvviso, focalizzando con un'improvvisa intuizione che ..." e dove, per giocarlo bisogna avere la mappa di Montenotte, alcune pedine di Deigo ed una di San Fermo.

Infine c'è l'intervista a Frédéric Bey, autore del gioco, che chiude con una risposta sbagliatissima, immaginando multiplayer su un'isola deserta (se è deserta ... o no?), nello stesso modo in cui Argenteau aveva immaginato di aver capito Beaulieu (un altro comandante a dir poco discusso ... ah ce Vallons). Fréd, che è un caro amico, scuserà questo piccolo Calambour.

È stata una bella Valcon, la più frequentata della storia e ciò lascia aperto il campo a parecchie e molteplici considerazioni e riflessioni. Grazie a tutti i partecipanti.

Enrico



(seconda e ultima parte)

La difesa reattiva o elastica

Durante la prima fase della battaglia, Napoleone, si impone un obiettivo: resistere alle richieste di rinforzi da parte dei generali incaricati della difesa dei settori secondari, come l'ala destra. È il principio dell'economia delle forze applicato alla battaglia, piuttosto che alla campagna, ovvero poter disporre di una adeguata Riserva di truppe pronte ad approfittare per assestare un colpo di grazia al nemico.

La notte del 1° dicembre l'ala destra francese comprende solamente i 6000 effettivi della divisione Legrand, distaccata dal corpo di Soult, che occupa il lungo tratto di fronte tra Tellnitz e Kobelnitz. Il resto del fronte centro-nord conta 60000 francesi. Davout in quel momento arriva a Raygern con unità in sofferenza per la marcia forzata; Friant, il 2 dicembre, entra in battaglia con soli 4000 uomini dei 7000 disponibili a fine novembre. La debolezza di Davout impone a Napoleone la necessità di ricorrere ad un minutaggio perfetto tra la fase di preparazione e lo sferrare l'attacco decisivo; se quest'ultimo avvenisse troppo tardi, l'ala destra francese sarebbe irrimediabilmente perforata dai raiders austro-russi, se invece fosse troppo prematuro lascerebbe il tempo di sganciarsi agli avversari sul fronte sud.



Louis Friant

Il 1° dicembre alle 8.30 di sera Davout riceve l'ordine operativo da Berthier che ingiunge di partire dall'abbazia di Raygern alle 5 di mattina per collegarsi alla destra di Soult con le divisioni Friant e Bourcier. Davout ha già inteso che dovrà contare solo sulle sue scarse forze. Dovrà ricorrere all'utilizzo di tutte le risorse

del terreno per rallentare l'avanzata austro-russa. La sua battaglia si svolgerà tra i villaggi di Tellnitz e Sokolnitz; Tellnitz è il punto di ancoraggio della destra francese e sarà là, poco prima delle 8 del mattino, che avverrà il primo

contatto con il nemico. L'abitato, situato ad est del torrente Goldbach, riva sinistra, è circondato da colture e vigneti; a sud confina con i vasti stagni gelati di Satschan e Mönitz. Ottocento metri a nord, però sulla destra del Goldbach c'è il villaggio di Sokolnitz, che si allunga in una tenuta, con un palazzo, dotato di un parco, limitato da mura, lungo 600 metri e largo 300 chiamato "fagianeria", a causa degli allevamenti di cacciagione. In attesa di Davout, sono incaricate della difesa le truppe di Soult (3ª divisione Legrand); il generale di divisione ha inviato il colonnello Mouton con 1600 uomini del 3° reggimento di linea per occupare, di notte, Tellnitz, provvedendo a scacciare la cavalleria austriaca che è piazzata tra le case. A Sokolnitz sono schierati circa 300 Tirailleurs della Corsica e del Po; infine 500 sciabole dei reggimenti Chasseurs 19° e 26° (generale Margaron) supportano la fanteria.

All'alba del 2 dicembre l'ala destra francese è difesa solamente da 2400 soldati e 6 cannoni; sarà rinforzata da altri 3800 uomini e 9 cannoni quando Friant raggiungerà il Goldbach.

POČASÍ V BRNĚ VE DNECH 19. LISTOPADU – 6. PROSINCE 1805

| Datum | Fáze Měsíce | Teplota vzduchu (°C) | | Větr | | Oblaknost | | Počasí |
|---------|-------------|----------------------|---------|------|---------|-----------|-----------|----------------|
| | | 0 24h | 0 noční | směr | síla | Ve dne | V noci | |
| 19. 11. | | -1,9 | -4,2 | JVJ | střední | | jasno | |
| 20. 11. | | -1,5 | -3,7 | J | slabý | | oblačno | děšť |
| 21. 11. | ● | 0,3 | 0,5 | SZ | slabý | oblačno | zamračeno | |
| 22. 11. | | 3,1 | 1,2 | Z | střední | zamračeno | oblačno | sněžení |
| 23. 11. | | -1,2 | -7,5 | SZ | slabý | oblačno | jasno | sněžení, mlha |
| 24. 11. | | -5,2 | -3,7 | SZS | slabý | oblačno | zamračeno | mlha |
| 25. 11. | | -0,3 | 0,5 | Z | slabý | | zamračeno | |
| 26. 11. | | 3,4 | 2,0 | Z | střední | | oblačno | |
| 27. 11. | | 0,8 | -3,3 | SZS | střední | jasno | oblačno | |
| 28. 11. | | 0,2 | 0,2 | V | slabý | | zamračeno | |
| 29. 11. | ● | 1,1 | 0,0 | JV | slabý | zamračeno | | děšť, mlha |
| 30. 11. | | 2,0 | 0,9 | JVJ | slabý | | oblačno | sněžení |
| 1. 12. | | 2,5 | 2,0 | JVJ | střední | | oblačno | mlha |
| 2. 12. | | 5,2 | 3,0 | JV | slabý | zamračeno | | mlha, děšť |
| 3. 12. | | 2,5 | 0,9 | SZS | slabý | zamračeno | oblačno | děšť se sněhem |
| 4. 12. | | 1,0 | 0,5 | SZ | slabý | | oblačno | děšť |
| 5. 12. | | 2,3 | 1,9 | SZS | slabý | | oblačno | |
| 6. 12. | ○ | 5,2 | 5,3 | Z | slabý | zamračeno | oblačno | děšť |

a Il tempo in Boemia allora

La cavalleria dell'avanguardia austro-russa, gli Ussari di Hessen-Homburg avvisano Kienmayer delle nuove posizioni francesi e il generale ordina alle sue unità di occupare Tellnitz, in modo da aprire la via alla colonna russa di Dokhturov, che sta arrivando. Il combattimento tra austriaci (gli Szekler) e francesi (3° di linea) si fa subito aspro. Legrand invia il 26° leggero di rinforzo ma questo non arriva a Tellnitz, deviato sulla difesa di Sokolnitz. Il 3° di linea, ormai ridotto a 1200, è spinto ad ovest del Goldbach dagli austriaci a da circa 3000 russi di Dokhturov che li hanno seguiti. La ritirata, secondo i canoni della difesa reattiva, è protetta dagli Chasseurs di Margaron e dal 1° reggimento Dragoni, inviato da Davout, che ha perfettamente capito la crisi a sud ed ha ordinato a Friant di dirigersi su Tellnitz. Circa alle nove il 15° leggero ed il 108° di linea (brigata Heudelet, circa 800 uomini) riescono a rioccupare il villaggio; il successo è di breve durata.

| TEMPO | TEMPERATURA | | VENTO | | NUVOLOSITA' | | METEO |
|--------|----------------|-------|-----------|-----------|----------------|---------|----------------|
| DATA | 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 |

Nel successivo contrattacco della coalizione i francesi sono costretti ad abbandonare Tellnitz e, su ordine di Davout, formano una linea difensiva a sud di Sokolnitz, attaccata dai 10.000 russi di Langeron. A difendere il paese c'è soltanto il colonnello Pouget con i suoi due battaglioni del 26° leggero; presto sono soverchiati e costretti a ritirarsi. Quando Przbichevsky occupa la Fagianeria del palazzo di Sokolnitz, alle 9.30, tutti i capisaldi dell'ala destra francese sono in mani russe.



Il pericolo è notevole e la difesa qui rischia di non essere molto "elastica". Napoleone rischia di rimanere vittima della sua stessa trappola. Per sua fortuna gli austro-russi sono esausti ed ebbri di vittoria; non inseguono. Buxhöwden, al comando del settore sud, aspetta che le colonne di Przbichevsky e Langeron si colleghino a sud con Dokhturov e Kienmayer, ma quest'attesa si rivelerà fatale. In quel momento arriva il grosso della divisione francese Friant lanciata contro Sokolnitz, con le due brigate Kister e Lochet. Lochet è probabilmente il miglior generale di questa divisione, Davout stesso lo reputa "ufficiale d'eccezione in ogni cosa", i colleghi lo ammirano per la disciplina che sa dare alle sue unità. Lochet getta in Sokolnitz il 48° di linea, una massa di 1400 uomini, molti veterani, 783 hanno tra 10 e 15 anni di servizio, al comando del colonnello Joseph Barbanegre, fervente repubblicano. Il 48° è appoggiato dai piemontesi e italiani del 111° di linea, insieme cacciano il nemico dalle viuzze di Sokolnitz, nonostante una palese inferiorità numerica.

Nel frattempo Kister attacca il palazzo e la fagianeria, con Davout che osserva ammirato la furia dell'attacco francese, soprattutto del 33° di linea, seguito dal 15° leggero. Nel parco del palazzo la resistenza russa è notevole e, mentre più a sud, Sokolnitz cambia padrone più di una volta, l'attacco tra Kobelnitz e Sokolnitz segna il passo. Dopo un'estenuante mattinata di assalti Davout scatena l'attacco decisivo alle 12.30. I russi, spossati, sono respinti verso nord, al palazzo e alla fagianeria. Saranno tagliati fuori dall'attacco di Napoleone sul Pratzen, mentre, più a sud, Kienmayer e Dokhturov si ritireranno in direzione di Hostieradek, verso gli stagni gelati.



Tirailleurs du Po rendono gli onori alla fagianeria di Sokolnitz

La difesa "elastica", ovvero il cedere terreno senza problemi se questo serve a rallentare l'attacco nemico, e quella "reattiva", che prevede contrattacchi sempre portati allo scopo di rallentare la pressione avversaria, sono state portate a termine da soli 10.000 uomini in una mattinata durissima contro circa 29.000 austro-russi. L'accanita resistenza di Legrand e Davout hanno permesso a Napoleone di eseguire la manovra principale al momento opportuno.

Il balzo del Leone

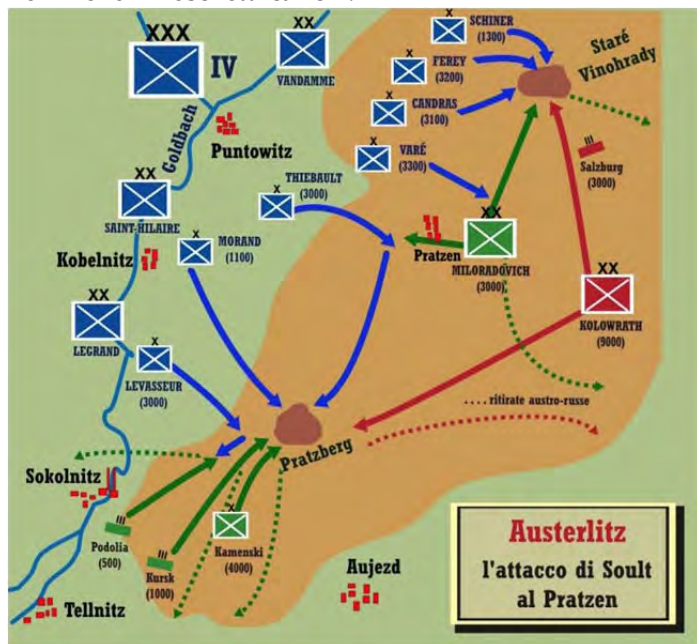
Come detto, nelle sue memorie della campagna del 1805, Langeron giudica in maniera severa il piano di Weyrother affermando che: "... con di fronte un comandante abile e subalterni d'esperienza, che comandavano truppe non alle prime armi, era assurdo sperare di vincere con un semplice attacco d'ala dopo aver esteso il fronte per circa otto Verste (circa 8 km) [...] tra la cavalleria del Centro e la Quarta colonna c'erano circa due Verste (2 km) non presidiate da nessuno. Poteva sfuggire a Napoleone un tale errore?"

Infatti non sfugge a Napoleone la presunta debolezza dello schieramento centrale, fatti i debiti calcoli. Tuttavia l'attacco decisivo deve essere sferrato al punto giusto, quando tutta l'ala sinistra austro-russa non potrà più ripiegare e rafforzare il Pratzen attaccato dai francesi. Non sfugge a Savary, poi, la descrizione della scena che si mostra ai suoi occhi la mattina presto del 2 dicembre. Tutti i

Marescialli circondano Bonaparte frementi di fretta per iniziare le operazioni, mentre lui resiste alle pressioni e li invita ad aspettare ancora un attimo. Ségur annota: “Già [...] il loro attacco era iniziato a Tellnitz e Sokolnitz [...] e non erano ancora le otto; regnavano ancora silenzio e oscurità sul resto delle linee, quando, all'improvviso, appare il sole sull'altopiano del Pratzen, dissipando la nebbia..”

Il più ansioso di iniziare pare sia Soult con il suo Corpo di 16000 uomini. Afferma che in dieci minuti conquisterà il Pratzen e Bonaparte dice di attendere ancora un po', un quarto d'ora ancora e poi dà l'ordine. Inizia così quello che alcuni storici hanno definito il “balzo o la zampata del leone”, l'evento inaspettato che sconvolge i piani austro-russi.

La IV colonna austro-russa al comando di Kolowrath subisce l'assalto della divisione Saint-Hilaire; subisce non è il termine esatto poiché sta avanzando verso le linee francesi per passare il Goldbach. Si tratta quindi di un vero e genuino scontro sul campo. Gli austriaci marciano sicuri, non hanno nemmeno fatto ricognizioni del terreno, teatro delle manovre d'addestramento nel 1804. Secondo Langeron la mancanza di ricognizione sarà fatale al dispositivo centrale, comandato da Miloradovich; avanzano senza sapere che i francesi sono a 300 metri, pare non abbiano nemmeno i moschetti carichi.



I soldati di Saint-Hilaire piombano sull'avanguardia della IV colonna che improvvisa una difesa del villaggio di Pratzen. Il maggiore Toll, inviato in avanscoperta dal comando russo, ha avuto, in effetti, il tempo di avvisare Miloradovitch dell'arrivo dei francesi; schiera la sua avanguardia tra le case di Pratzen e, a sud, il resto. Thiebault nelle memorie descrive il primo attacco all'altopiano di Pratzen: “Saint-Hilaire mi aveva detto che il villaggio non doveva essere occupato che da avamposti nemici. Io avevo incaricato dell'assalto il colonnello Mazas con il suo 1° battaglione; tuttavia, con qualche precauzione accessoria, feci seguire Mazas dagli altri battaglioni, disposti in linea per masse di battaglia.

Ben feci perché [...] il battaglione del reggimento di Novgorod e quello d'Apsheron [...], inviati ad occupare il villaggio come avanguardia della IV colonna, avevano avuto il tempo di portarsi davanti al villaggio e stendersi ventre a terra per non esser visti mentre ci avvicinavamo. Nel momento in Mazas iniziava la marcia da battaglia, scattarono in piedi, mentre le nostre truppe erano arrestate da un ampio burrone, davanti al villaggio. Quelli sparavano a distanza ravvicinata con un fuoco così mortifero che, per la sorpresa e lo spavento, l'intero 1° battaglione del 14° di linea iniziò a sbandare.”



Charles Morand, promosso a generale di divisione dopo Natale 1805

Nonostante la sorpresa le fanterie di Apsheron e Novgorod sono respinte dentro il villaggio dal resto della brigata, mentre Morand sta salendo verso la vetta del Pratzberg; sono circa le 9.30 di mattina. La battaglia è ancora aperta. Kutusov, che sta assistendo all'attacco francese, getta nella mischia un battaglione austriaco di Kolowrath, dietro al quale i battaglioni russi possono riordinarsi. Il battaglione austriaco, pur essendo formate da reclute, riesce ad arrestare la progressione di Saint-Hilaire. In quei frangenti, il generale russo Kamenski, che stava scendendo verso Tellnitz ed ha sentito la sparatoria alle spalle, senza attendere ordini dal suo superiore Langeron, fa dietro front e torna verso il villaggio. Sono circa le 10 quando la brigata Morand si schiera in linea verso sudovest a fronteggiare l'accorrente Kamenski, mentre la brigata Thiebault si dispone perpendicolarmente a Morand per ricevere l'attacco del battaglione austriaco. La situazione è critica per i francesi del settore Pratzen sud. Senza contare la brigata Levasseur, non hanno che 5000 uomini contro i 10000 delle colonne Kolowrath e Kamenski.

È a questo punto che accade uno di quegli episodi, frequenti nelle battaglie napoleoniche, che vedono l'artiglieria come protagonista. L'episodio è citato dal generale Thiebault nelle sue memorie: “Morand stava usando tre dei sei pezzi divisionali, io allora presi gli altri tre e li piazzai in mezzo ai miei battaglioni del 36°. In quel momento [...] arrivarono altri sei pezzi da 12 libbre [...] li feci piazzare sulle due ali del 36° [...] diedi ordine [...] di caricarli a mitraglia e a pallettoni e, rispondendo all'obiezione che questo li avrebbe danneggiati, risposi: - basta solo che durino dieci minuti! - Feci quindi verificare il puntamento dei pezzi per tirare a 10 o 20 toises (circa 20-40 m). Disposi di piazzare 10 cartucce a mitraglia e 10 a pallettoni vicino ad ogni pezzo, per avere una cadenza di tiro più rapida; feci rammentare e rammentai io stesso alle mie truppe di mirare bene prima di sparare, di mirare alla cintura degli uomini, al centro dei plotoni, per non perdere nemmeno un colpo di fucile; dopo aver rinnovato questi appelli fino all'ultimo, lasciai avvicini-

...nare alla distanza stabilita quelle masse formidabili e, bruscamente, liberai i nove pezzi mascherati dalle truppe che, assieme ai fucili, iniziarono un fuoco così distruttore, che mai era stato visto [...] Constatavo con mia soddisfazione come ciascuna cannonata aprisse dei vuoti tra le truppe stipate che attaccavano, e i quattro reggimenti che mi attaccavano si dispersero in masse di fuggitivi [...]"

Le truppe di Soult riescono, alla fine, a spingere indietro i nemici sul Pratzen grazie al concorso della brigata Levasseur, che attacca sul fianco il reggimento russo di Kursk e parte della colonna di Langeron, arrivata in soccorso di Kamenski. Sull'abbrivio, Levasseur caccia indietro il reggimento di Podolia (colonna Przbichewski) dentro la fagianeria di Sokolmtz.



Mikhail Andrejevich
Miloradovich

Più a nord Vandamme ha avuto vita più facile. Prima dell'assalto della sua brigata Candras, i 3000 russi comandati da Miloradovich sono stati ripetutamente colpiti dagli attacchi di Thiébauld. Quando Candras attacca, sulle posizioni di Staré Vinohrady (il Vecchio Vigneto), ci sono solamente 1000 russi; secondo logica e secondo anche Langeron la linea

russa fu spazzata via in meno di mezzora. La progressione di Vandamme nel Vecchio Vigneto adesso urta con il poderoso reggimento di Salisburgo, IR 23, del colonnello barone von Sterndahl. Secondo il rapporto di Soult il 4° e il 28° di linea, assieme al 24° leggero (brigata Ferey e Schiner) assaltano alla baionetta la fanteria austriaca e la respingono, costringendola a riparare dietro la fanteria russa di Miloradovich per riordinarsi. Miloradovich stesso tenta un attacco ma, a sua volta, deve riparare dietro gli austriaci per il riordino delle fila; tuttavia il Salisburgo è in pieno disordine e questo segna la sorte di Miloradovich, che deve abbandonare il campo di battaglia.

Lo scontro è descritto dal maggiore Mahlern, comandante del I battaglione del reggimento di linea Kerpen (colonna Kolowrath): " Il 2 dicembre, alle 7 di mattina, c'era una nebbia così fitta che non si vedeva a 50 passi. Sentimmo forti scariche di fucileria, senza capire se fossero passati all'attacco i nostri o se fossero attaccati dal nemico [...] a causa del nebbione i russi credono che si tratti di loro truppe, jäger o altre che volevano riparare dietro la linea per riordinarsi. Perciò non spararono loro addosso rimanendo in perfetto ordine [...] appena viste le masse francesi, questa scartarono di lato esponendo i loro cannoni, nascosti tra le loro fila, che liberarono una scarica che sconvolse tutte le colonne russe [...] in quel momento anche noi austriaci eravamo attaccati dal nemico, da ogni lato [...] per rispondere all'attacco feci avanzare il mio battaglione, schierato in massa [...] Appena finito quel movimento notai che il nemico stava preparando un attacco frontale. Non appena il loro movi-

mento ebbe inizio io feci tirare una scarica, costringendoli a segnare il passo. Intanto il battaglione del Beaulieu, schierato sul fianco del Kerpen, era furiosamente attaccato da granatieri francesi e respinto [...] Tentai allora un contrattacco con un battaglione Reuss-Greitz; durante questa avanzata subimmo un fuoco severo che colpì e ferì molti soldati, ne uccise altri assieme al capitano Nigel. A causa di quelle perdite e poiché il mio fianco sinistro era ormai minacciato dal nemico, il mio battaglione ripiegò. Io li incitavo a fermarsi [...] qualche scarica di fucileria rallentava il fuoco nemico rendendo il trasporto dei feriti meno pericoloso. Anche il battaglione Reuss-Greitz, che si trovava sul mio fianco, era ripiegato [...] ebbero 2 capitani e più di 100 soldati feriti, più un capitano e 72 soldati uccisi [...] cosicché il mio battaglione che, all'inizio delle ostilità contava su 312 uomini, rimase con appena 80 soldati."

Kutusov dispone ancora della Guardia per tentare di riprendere il Pratzen, cosicché la conquista dell'altura e la spaccatura in due della linea nemica ancora non sono sicure. La Guardia russa annovera 5500 soldati e 2500 sciabole di cavalleria, in attesa nei pressi di Krenowitz

con l'ordine di sfilare in direzione nord, a Blasowitz, per appoggiare la cavalleria di Liechtenstein e proteggere la sinistra di Bagration. Udite le cannonate sul Pratzen la Guardia si dirige ad ovest per attaccare l'ala sinistra di Vandamme, schierata sulle Staré Vinohrady, posizione occupata alle 11 dai francesi. Napoleone ha lasciato il posto di comando sullo Zuran, alle 12 è salito sul Pratzen e si trova assieme a Vandamme a controllare la situazione; ha portato con sé parte della Guardia imperiale lasciando Oudinot ai piani di Turas per eventualmente aiutare Davou, ove necessario. Dal nuovo posto di comando Bonaparte ordina a Vandamme di dirigersi a sud in appoggio a Saint-Hilaire, lasciando le Staré alla sua Guardia. Mentre le posizioni stanno cambiando arriva la cavalleria della Guardia russa che si abbatte sul 4° di linea ed il 24° leggero di Vandamme, ancora fermi sulle Staré Vinohrady, nella parte nord. I francesi vanno in rotta e corrono verso le proprie brigate, indietreggiano in modo caotico ma sono salvati da una contro carica della cavalleria della Guardia imperiale francese. Questa, come detto, a sua volta supportata dalla divisione Drouet d'Erlon del I corpo di Bernadotte, sta salendo sul Pratzen settentrionale a dare il cambio alle provate unità di Vandamme. L'arrivo di Bernadotte, in pratica, rende definitiva l'occupazione francese del Pratzen e taglia in due l'armata della Coalizione.



Passato mezzogiorno Kutusov non ha più alcuna riserva da opporre agli 11500 uomini condotti da Bernadotte. La stessa Guardia russa è devastata dalle spallate di cavalleria della Guardia di Bessières ed ai russi non rimane che ripiegare verso Krenowitz. Il centro austro-russo è definitivamente smembrato dalla capacità di Napoleone di ottenere la superiorità numerica e tattica in ogni punto chiave della battaglia, fatta eccezione per la parte nord del campo di battaglia dove le forze si sono equivate. Le poche situazioni impreviste e critiche che si sono verificate sono state brillantemente risolte dalla capacità d'improvvisazione dell'Empereur. L'invio finale di Bernadotte contro la Guardia russa è un esempio di questa sagacia tattica.



“Ora tocca alla cavalleria” pare esclamasse Bessières al suo aide César de Laville. La rotta del 4° di linea e del 24° leggero innescano l'episodio, passato alla storia come la Grand Charge d'Austerlitz. Bessières attiva gli Chasseurs al comando del colonnello Morland (cadrà sul campo di battaglia, sarà imbalsamato da Larrey e inviato a Parigi in un barile di rum. Dicono che quando il barile fu aperto i suoi capelli e baffi arrivarono fino ai piedi), i 42 Mamelucchi della Guardia d'Onore, i Granatieri a cavallo al comando del colonnello Ordener (i “cavalli neri” o detti anche “gli invincibili”) con uno squadrone comandato dal principe Borghese, marito di Paolina Bonaparte. Bessières, che voleva risparmiare il più possibile i soldati della Guardia, non impiega tutti gli effettivi. La prima ondata, quindi, è controllata e respinta dal reggimento granatieri russo Semenovski ma interviene l'artiglieria a cavallo della Guardia di Dogueru, che inizia a battere impietosamente le fanterie dell'arciduca Costantino. La seconda ondata di carica coinvolge Ordener al comando dell'ultimo squadrone di granatieri a cavallo, affiancato da due squadroni di Chasseurs guidati da Dahlmann e con a destra ancora Borghese. Nello stesso tempo il generale Drouet fa avanzare i

suo reggimenti e scarica i moschetti prima sul fianco dei Cosacchi della Guardia poi sulla fanteria russa che si spezza a metà. La cavalleria francese ripara dietro i quadrati amici per riordinarsi e per far partire una terza ondata contro i reggimenti Semenovski e Prebrazhenski. È l'atto finale della lotta sul Pratzen, la Guardia russa lascia sul terreno 500 soldati, il principe Reprin, comandante di un squadrone della Leib Guard russa è preso con i suoi 200 cavalieri; il resto ripiega su Krenovitz in disordine.



I russi esaminano la sconfitta con attenzione e lo stesso Zar chiede un rapporto ufficiale. Kutusov ci metterà un anno a stilare il suo pensiero sulla sconfitta di Austerlitz. Il 13 marzo 1806 attribuirà la colpa della batosta a Miloradovich e Przbishewski, accusando il secondo di essersi trincerato dentro il villaggio di Kobelnitz “senza aver preso misure di sicurezza, cosicché il nemico poté accerchiarlo e prendere prigionieri gran parte dei suoi soldati.” In una lettera antecedente al rapporto, il 2 febbraio 1806, indirizzata a Kutusov, il generale Buxhöwden attribuisce la sconfitta al generale Langeron “.. per aver consentito al nemico di attaccare le sue retrovie, senza averlo preventivato ...” L'aspetto più interessante della relazione di Buxhöwden non è tanto l'accusa ai vari generali, ancorché non russi, ma sono alcune osservazioni che rivelano la natura del comando in Russia. “In passato non capitava mai di vedere uomini che lasciavano il campo di battaglia a causa di una botta o ferite leggere, tutti cercavano, per quanto possibile di restare con le proprie unità [...] attribuisco la responsabilità dei pessimi esempi, che mi sono stati riferiti, all'insubordinazione che un tempo non esisteva; paragonando i rapporti tra subordinati e superiori in grado dell'epoca in cui noi eravamo ufficiali, non ci si può esimere dal constatare una differenza troppo sensibile. Un tempo si osservava strettamente un profondo rispetto e fiducia da parte dei subordinati nei confronti dei propri ufficiali [...] I generali e tutti quelli che genericamente avevano onorificenze erano considerati dai subordinati come esseri superiori con qualità del tutto peculiari, quasi soprannaturali se paragonate a quelle loro.

Al contrario oggi non c'è alcun rispetto per il rango [...] tutti si legano con una familiarità reciproca che genera l'indifferenza e mancanza di rispetto per il superiore. Qualcuno potrebbe trovare

cieca l'antica subordinazione dei subalterni, ma era la causa dei successi dei tempi andati; dobbiamo assolutamente ristabilirla."

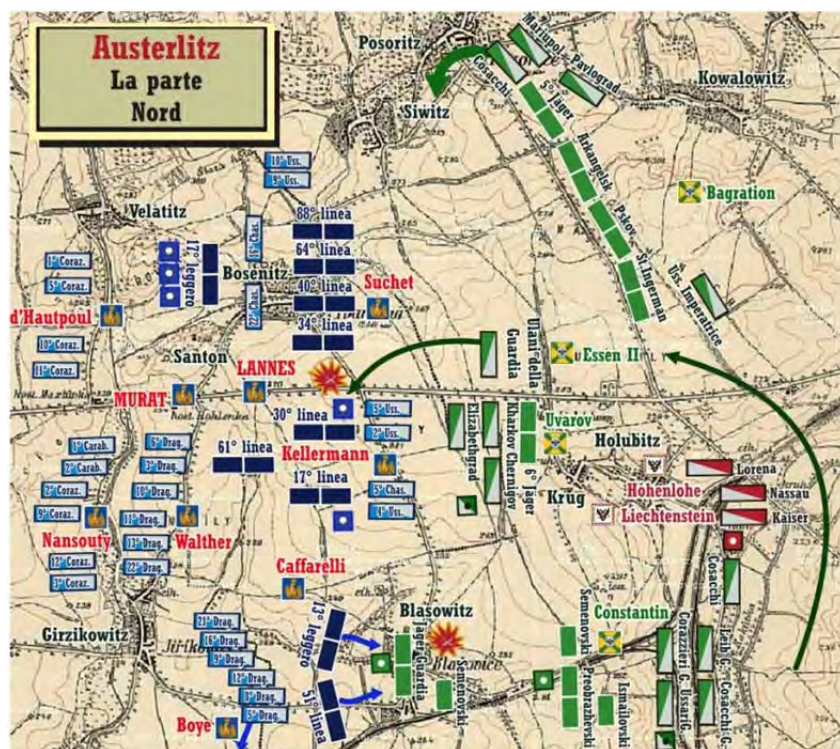
L'apologia di Buxhöwden è l'apologia del vecchio principio federiciano secondo il quale il soldato deve temere più il proprio ufficiale che il nemico. La familiarità dei rapporti è considerata un disastro e come la principale causa della sconfitta. È un differenza totale rispetto a quanto avveniva presso la Grande Armée, dove la familiarità degli ufficiali era spesso considerata un valore morale aggiunto; laddove il carisma dell'ufficiale e l'onore erano i valori trainanti. Per questi motivi il soldato francese aveva la possibilità ed era incoraggiato a far carriera tra i ranghi. La chiosa del generale Buxhöwden rivelava anche la profonda differenza tra due società, una formalmente costituita da persone uguali di fronte alla Legge, l'altra fondata sui privilegi dell'aristocrazia.

Il fronte "tranquillo" a nord e la fine a sud

All'una circa il centro austro-russo si sta ritirando e la parte sud del teatro è in gravi difficoltà, con i francesi anche alle spalle. A nord la mattina era stata meno densa di fatti importanti. I russi hanno schierato la Guardia (che poi salirà al Pratzen) dietro il villaggio di Blasowitz, inviando una loro avanguardia a occuparlo. Il centro del settore è

la Guardia imperiale, con obiettivo la cavalleria di Kellerman, che è il centro avanzato dello schieramento francese. La prima violenta carica è respinta e gli Ulani si riordinano. Essen II allora volge la sua cavalleria contro la fanteria di Caffarelli cavalcando di fianco al 34° di linea di Suchet; tutti i francesi sono già in formazione a quadrato. Galoppando verso Caffarelli gli Ulani subiscono la fucileria del 34° reggimento sul proprio fianco e sono decimati, perdendo ¼ della loro forza tra feriti e morti. Kellermann controcarica, ma il suo 4° Ussari è circondato e bloccato; i francesi non demordono, caricano di nuovo e liberano gli Ussari prigionieri costringendo gli Ulani russi a ritirarsi per riordinarsi dietro Blasowitz. Nell'azione catturano il generale russo Miller-Zakomelski mentre il generale Essen II è ferito mortalmente. Kutusov nel frattempo ha richiesto il supporto di Hohenlohe sullo Starè Vinohrady, contro il 4° di linea; la carica austriaca è bloccata dai vigneti e non ha alcun effetto.

Quanto ai francesi, il maresciallo Lannes, ha schierato la divisione Caffarelli sulla sua destra, in collegamento non le forze di Vandamme sul Pratzen e, alle 10.30 la invia ad attaccare Blasowitz, occupata da un battaglione della Guardia russa (Semenovsky) e dai Cacciatori della Guardia comandati da un emigré francese, Saint-Priest. Caffarelli manda avanti il 13° leggero preceduto da quattro compagnie di Tirailleurs con, alla sua destra, il 51° di linea. Alla



occupato dalla cavalleria austro-russa del principe di Liechtenstein; l'avanguardia russa di Bagration, quasi un corpo d'armata, si trova a destra, davanti a Kowalowitz.

Aprè le ostilità il principe di Liechtenstein, che ha appena terminato di schierarsi tra Krug ed Holubitz. Le sue truppe sono ancora in movimento quando il generale Essen parte alla carica, troppo presto, guidando gli Ulani del-

testa del II battaglione del 13° leggero il colonnello Castex attacca il villaggio e muore nell'attacco; è vittoria francese con cattura di circa 200 prigionieri. L'azione di fiancheggiamento del 51° di linea porta alla cattura di altre 250 Guardie russe, mentre Kellermann invia la sua cavalleria a catturare la batteria cannoni in posizione davanti al paese. Completata l'occupazione di Blasowitz, Murat porta avanti la cavalleria pesante di Nansouty, la invia alla carica contro la prima linea austro-russa, che con i Carabinieri crea il varco; la seconda linea è forzata dai Corazzieri che spingono gli austro-russi oltre il ponte di Holubitz.

Alle 11 Kutusov richiama l'arciduca Costantino e la Guardia russa sul Pratzen per cercare di contrattaccare i francesi di Vandamme; la partenza della forza d'élite zarista indebolisce tutta la linea centrale, ora tenuta solamente dalle unità di Liechtenstein. Pertanto, vista la crisi nella parte centrale, Bagration prende l'iniziativa e cerca di muovere a destra in modo da minacciare il Santon. Gli Jäger russi, seguiti dai Cosacchi e dagli Ussari di Mariupol, entrano in Bosowitz ma sono respinti dalla cavalleria di Milhaud e Treillard e dall'88° di linea. Il generale Suchet ne approfitta per avanzare in linea contro le linee schierate di Bagration. È a questo punto della battaglia che il generale Valhubert ha una gamba asportata da

un palla di cannone che gli devasta la coscia. Rifiuta di essere evacuato e muore sul campo, dissanguato (in realtà fu portato a Brno, dove morì e la sua tomba è oggi una meta turistica). L'avanzata di Suchet è appoggiata dalle cariche di Kellermann a nord di Krug; anche questo generale prende una palla che gli fracassa una gamba, com'è ferito anche Walther che carica con i suoi Dragoni. Alla fine tutta la linea di Bagration è respinta all'indietro, oltre Kowalowitz.

Le ultime sacche di resistenza russa cessano di combattere sotto i colpi della Cavalleria pesante di d'Hautpoul ed alle 15 del pomeriggio l'intero altopiano a nord di Holubitz



è sgomberato dagli austro-russi, con Bagration in ritirata verso Raussnitz. Murat ferma la sua avanzata alle 17.30 quando riceve la notizia che Krenowitz, oltre il Pratzen, è stata occupata dal corpo di Bernadotte, pensando che Napoleone possa aver bisogno ancora della sua cavalleria a sud.

Dopo essersi assicurato il controllo del Pratzen e aver compreso che sul fronte settentrionale Bagration si è allontanato verso est diventando una forza innocua, Napoleone rivolge la sua attenzione quindi verso l'estremità meridionale del campo di battaglia in cui i francesi e gli alleati erano ancora in lotta per il possesso di Sokolnitz e Tellnitz. Al I Corpo di Bernadotte, che fino a quel momento non ha contribuito molto attivamente alla battaglia, si ordina di tenere l'altopiano del Pratzen e di portarsi a Krenowitz, mentre il compito di sferrare un nuovo attacco è affidato ancora ai provati reparti di Saint-Hilaire e Vandamme, sostenuti dalla 3ª di-

visione di Legrand e da Davout, che deve liberare Sokolnitz. L'assalto si sviluppa su due fronti: la divisione Saint-Hilaire, con parte del III corpo di Davout e con il generale Legrand alla sua destra, sfonda le difese nemiche a Sokolnitz, catturando, dicono, 4000 prigionieri e costringendo i comandanti delle prime due colonne alleate, i generali Michael von Kienmayer e Langéron, a fuggire il più velocemente possibile verso sud, dopo l'inutile resistenza. Nel frattempo Vandamme marcia sul bordo meridionale del Pratzen, dove incalza la linea di Buxhöwden.

Alle 14, mentre Kutusov studia le direttive per la ritirata, (lo Zar e tutto lo Stato maggiore se n'erano già andati un'ora prima), il suo centro, Kollowrath, la Guardia russa e la cavalleria di Liechtenstein, che ha lasciato Holubitz, appare, se non in rotta, in affannosa ritirata verso est. Alle 15.30 cade Krenowitz; a sud molti soldati russi non ascoltano più gli ufficiali e iniziano una fuga disordinata, temendo di essere accerchiati. L'esercito della Coalizione, stanco e demoralizzato, con qualche accenno di panico, ripiega in lunghe colonne in direzione est. Qualcuno ripiega passando sugli stagni gelati di Monitz e di Satschan. Narrano che l'artiglieria francese, dalla cappella di Sant'Antonio, li bombardò, rompendo il ghiaccio degli stagni, causando così molti morti per annegamento: in realtà tutta l'artiglieria sul Pratzen è in movimento e i drenaggi fatti



dai Moravi in epoche successive smentiranno questa nota di colore storico.

**AFTER ACTION REPORT AUSTERLITZ
SET UP INIZIALE**

SETTORE NORD : Jean Lannes sotto il Santon rafforzato con artiglieria; Murat in riserva a Schlapanitz; la Guardia Imperiale francese a Bellowitz e Bernadotte arretrato lungo la strada per Brno. Bonaparte ha il suo comando sull Zuran mentre l'avanguardia di Sault occupa Girzikowitz. Per la Coalizione è la cavalleria di Liechtenstein a fronteggiare lo spazio tra Lannes e Morand, mentre a nord le avanguardie di cavalleria francesi sono in contatto con le avanguardie di Bagration.



SETTORE SUD

Tellnitz è, di fatto, sguarnita, in attesa dei rinforzi di Davout e così anche Kobelnitz dove la divisione Legrand tiene solo una parte della "fagineria".

La zona è difesa molto debolmente e fa gola alle colonne dell'ala sinistra austro-russa. Kienmaier e Dokhturov si preparano ad occupare i villaggi senza colpo ferire per poi convergere verso nord, come da piano originale.

Gli austriaci, o meglio i Grenzer devono proteggere a sud da eventuali nuovi arrivi sul campo di battaglia.

Nel particolare a destra traspare l'evidente disparità di forze tra i due schieramenti



CENTRO

Il comando operativo della Coalizione dietro le Staré Vinohrady con le colonne Miloradovich e Kollowrath. Buxhowden sul Prätzen comanda le quattro colonne d'attacco, Langeron, Przbishevski, Dokhturov e Kienmayer.

I Francesi stanno al Centro con Sault, ovvero con St.Hilaire e Legrand tra Puntowitz e Kobelnitz, Vandamme a Girzikowitz.

TURNO 2 Frozen

Davout fa il suo ingresso sul campo di battaglia mentre gli Austriaci stanno entrando a Tellnitz.



TURNO 2

La manovra di Langeron. Prbishevski attacca Kobelnitz abbandonata da Legrand, mentre Langeron attacca frontalmente Sokolnitz respingendo i Francesi in difficoltà.



TURNO 3

Ala destra francese in crisi.

A Sokolnitz Legrand si riprende e rientra in paese grazie alla Difesa Elastica.

4.1.5 Difesa elastica o reattiva

Se si pone una formazione con un ordine di Difesa negli spazi secondari, o di supporto, della traccia in mappa si attiva una Difesa elastica; in genere adatta ad una divisione autonoma.

Possono assumere questa Difesa tattica formazioni che:

a) contengono fanteria leggera (indicata da un cerchietto giallo sul counter) o cavalleria cosacca.

b) attivano la Difesa in uno spazio di Supporto.

La Difesa elastica adottate dalle unità causa:

1- un movimento dimezzato,

2- il poter uscire dalla eZOC; passare direttamente da eZOC a eZOC; possibilità di entrare in ulteriore eZOC.

3- dichiarare Assalti (12.0) come in Avanzata, IGNORANDO eventuali perdite subite, ma ritirandosi di due esagoni dopo il combattimento in DISORDINE.

4 – impossibilità di fare Quadrati (14.2).

5 – in caso di Attacco la possibilità di rifiutare il combattimento e ritirarsi di 2 esagoni eseguendo un test di efficienza per evitare il Disordine.

A Tellnitz gli Austriaci respinti sono ora spalleggiati dai cannoni di Dokhturov e da una colonna indipendente guidata dal generale Urusov.

Davout sta arrivando a marcia forzata ma non è ancora in grado di dare battaglia.



TURNO 3 NORD

L'avanzata delle truppe di Bagration che si incolonnano lungo il Kirchbach e prendono la direzione di Bosenitz.

Il fronte francese arretra pericolosamente sul Santon mentre anche la cavalleria di Liechtenstein assume un atteggiamento offensivo.

Lannes ordina la formazione dei quadrati.



TURNO 5

A sud Davout subisce una forte batosta e va in rotta.

Tellnitz è sicuramente in mano austro-russa

TURNO 4

Soult attacca il Pratzen con Vandamme a sinistra, Thiebault a destra, Morand e Ferey al centro.

Gli Austriaci dell'ala sinistra di Liechtenstein e Miloradovich rispondono con contrattacchi e con tiri di artiglieria.

Dietro la linea di Soult avanza la Guardia dell'Empereur.



SITUAZIONE FINALE A SUD

La cavalleria di Murat è arrivata a soccorrere Davout e quel che resta della divisione Legrand.

Davout e Friant (che ha recuperato dalla Rotta) si trincerano in Mönitz mentre sullo stagno gelato passa la retroguardia austriaca guidata da Merveldt.

I Russi hanno schierato un potente Gran Batteria d'artiglieria ma la vegetazione del luogo la rende quasi inservibile.

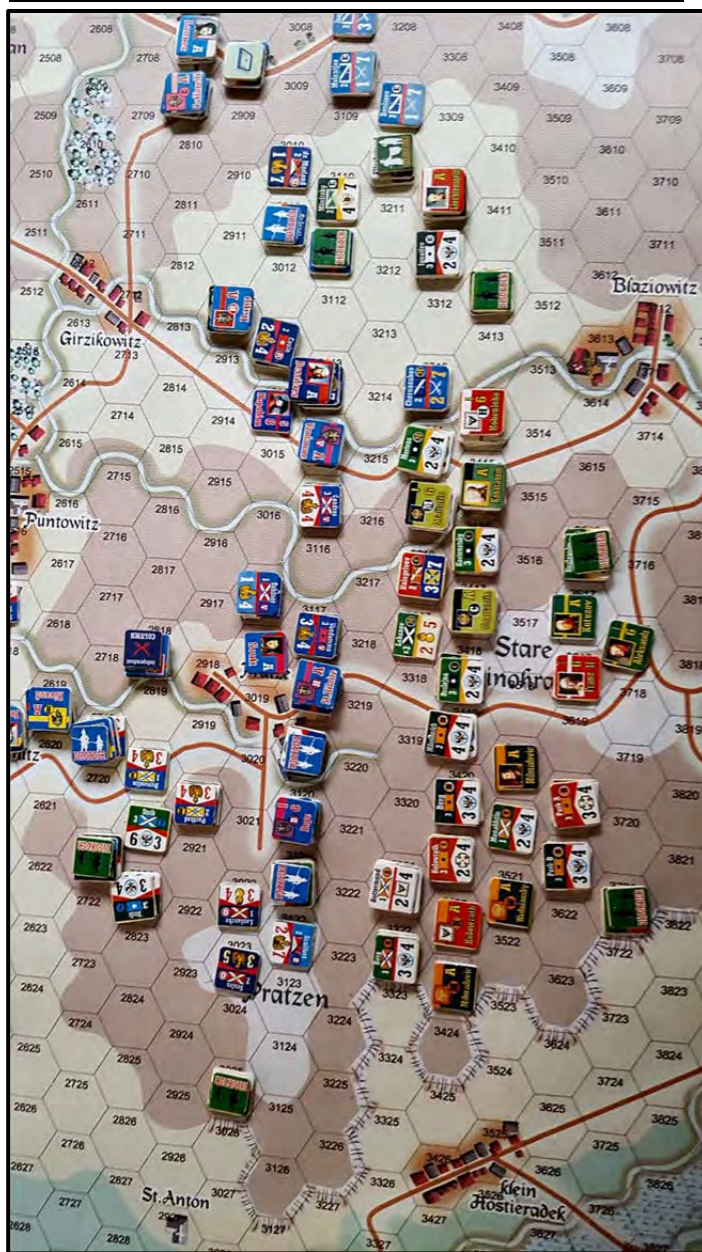
La cavalleria leggera austro-russa tenta una contro carica di reazione ma non avrà alcun esito.



SITUAZIONE FINALE AL CENTRO

I Russi hanno perso il Pratzen dove ha sfondato Soult e dove Bernadotte si è inserito a destra per bloccare il fianco attaccato da Przbishevski.

La linea austro-russa rimane salda davanti alle Staré Vínohrady grazie all'abnegazione del principe Costantino.



CHI HA VINTO?

In definitiva la battaglia ha avuto un andamento asimmetrico con i Francesi in crisi sulle loro ali ma piuttosto decisi al centro.

Il Francese ha in realtà ottenuto soltanto 1 VP in virtù della troppa cautela iniziale e del rovescio di Davout a sud. Questo conferisce ai Francesi soltanto un vantaggio tattico immaginando che, bloccate le ali, il loro Centro possa forzare il Centro avversario ricco ormai solo di cannoni.

In realtà è un pareggio.

SITUAZIONE FINALE A NORD

I Francesi non hanno fatto alcun progresso a nord dove Liechtenstein e Bagration hanno fatto fronte comune.

La cavalleria di Bagration tenta addirittura un aggiramento a nord tagliando fuori il Santon dallo schieramento.

Jean Lannes molto sulla difensiva.



**LA CLASSIFICA dei migliori
20-20 DESIGNERS in attività
Maggio (2018) da un'idea di Per Glöde**

L'indice H, o indice di Hirsch (a volte, in inglese, H-index), è un criterio per quantificare la prolificità e l'impatto scientifico di un autore, basandosi sia sul numero delle pubblicazioni, sia sul numero di citazioni ricevute.

Secondo la definizione, un autore ha un indice (n) se almeno (n) lavori tra quelli che ha pubblicato sono stati citati almeno (n) volte ciascuno.

L'h-index quindi è un modo di ordinare sia qualità sia quantità nello stesso tempo. Un disegnatore con un h-index 3 ha pubblicato almeno 3 giochi, ognuno dei quali possiede una media di citazioni che superano una soglia arbitraria, scelta dall'autore (in questo lavoro di Per Glöde, 6,7).

NOTA: Volendo arrivare ad un Indice-H di 4, il designer avrebbe bisogno di almeno 4 giochi pubblicati quotati più di 6.7 ecc. Ad esempio il famoso Martin Wallace creatore di Struggle of Empires (rating 6,996) e di Few Acres of Snow (7,124) è molto basso in classifica, avendo solo due giochi considerati wargames, con un rating superiore a 6.7.

Il calcolo delle citazioni sui giochi si basa sul famigerato BGG rating (tutti lo contestano, ma tutti lo vanno a guardare). Qui, in particolare, non si valuta l'Average BGG rating che è quello mostrato su BGG, ma il cosiddetto BGG rating, che, con una formula ancora ignota, tiene conto dei fake-comments.

Per questo motivo non trovate il valore sulla pagina dei commenti del gioco in BGG, ma dovete cliccare sulla sua posizione in classifica e leggere la tabella.

RATINGS DETAIL

Avg. Rating 7.415
No. of Ratings 6,734
Std. Deviation 1.51



average rating BGG

dove trovare il BGG rating

| Title | Your Rating | Geek Rating | Avg Rating | Num Voters |
|-------|-------------|-------------|------------|------------|
|-------|-------------|-------------|------------|------------|







| | | | | |
|--|-----|-------|------|------|
| | N/A | 7.212 | 7.86 | 3188 |
|--|-----|-------|------|------|

La "media BGG" è una formula segreta, che include un numero di valutazioni fittizie, che danno un valore di base di 5,5. C'è un ottimo motivo per utilizzare la media BGG, perché i giochi con pochi voti, ma ben apprezzati dai loro pochi fans giocatori, autori e parenti, sarebbero altrimenti immediatamente posti in cima alla classifica.

Superiamo l'empasse matematica, anche per me poco familiare ed entriamo nel vivo della ricerca, che l'autore mantiene costantemente aggiornata su BGG (anche se l'ultimo aggiornamento è datato Maggio 2018 .. poi sarà andato al mare s'immagina).

Partiamo dal ventesimo e poi a scalare.

| | | |
|----|--|--|
| 20 | BEN HULL 3.8639623 Mitico autore che ha dato i colori ad un'epoca poco nota. Autore di Fields of Fire, Under the Lily Banners, Gustav Adolf the Great, Sweden Fights On, This Accursed Civil War | |
| 19 | UWE EICKERT 3.86406224 Motore assoluto della Academy Games per la quale ha prodotto tutta la prolifica serie detta Conflict of Heroes. | |
| 18 | TED RAICER 3.86517508 Ha prodotto un sacco di giochi sulla Grande Guerra il che lo ha automaticamente promosso a esperto della stessa. Ora, per fortuna, è passato alla WWII | |
| 17 | ERIC LEE SMITH 3.86582126 Autore di alcuni gioielli del wargaming come The Civil War, Panzer Command, il vecchio (Ambush) ed il recente Battle Hymn, nipote del classico Across 5 Aprils | |
| 16 | DON GREENWOOD 4.22518298 Basta un nome Advanced Squad Leader. Autore anche di Breakout: Normandy, Turning Point: Stalingrad, The Napoleonic Wars (Second Edition), Rise and Decline of the Third Reich. | |
| 15 | ED BEACH 4.5000448 Autori di celebri Card Driven come Here I Stand, Virgin Queen, e di giochi sull'ACW come Battle Above the Clouds, Grant Takes Command, Stonewall's Last Battle, On to | |

| | | | | | |
|----|--|---|---|--|---|
| 14 | <p>Richmond! BEAU BECKETT e JEPH STAHL (in foto) 4.5002184 Sono gli autori delle serie di successo canadesi per Academy Games nonché della saga dei Vichinghi.</p> |  | 8 | <p>JOSEPH M. BALKOWSKY 4.89304992 Pluripremiato autore della Old Generation. A lui si devono Roads to Gettysburg, Here Come the Rebels, The Korean War, Stonewall Jackson's Way, 2nd Fleet, On to Richmond!</p> |  |
| 13 | <p>JIM KROHN 4.5002513 Disegnatore poliedrico autore di Space Empires, Band of Brothers: Screaming Eagles, Band of Brothers: Ghost Panzer, Talon</p> |  | 7 | <p>DAN VERSSEN 5.55051925 Patron della Dan Verssen Games (DVG) con le serie Field Commander, re dei giochi di carte sugli aerei delle WWII e moderni, linee che sono piaciute molto.</p> |  |
| 12 | <p>RICHARD H. BERG 4.55795299 Impossibile dire cosa non ha disegnato Berg. Da noi si dice amabilmente che abbia un capannone pieno di tavolette d'argilla con gli ordini di battaglia antichi da lui ricostruiti.</p> |  | 6 | <p>JOHN BUTTERFIELD 5.64222 Il Wizard dei solitari. Autore di Day at Omaha Beach, RAF: The Battle of Britain 1940, Enemy Action: Ardennes, Ambush! Hell's Highway</p> |  |
| 11 | <p>TOM DALGLIESH 4.66964305 Maestro dei cubetti di legno della Columbia Games fatti grazie alle foreste canadesi. I suoi giochi migliori Hammer of the Scots e Richard III.</p> |  | 5 | <p>DEAN ESSIG 5.91231509 Motore della vecchia The Gamers ora pubblica con la MMP. Il suo cavallo di battaglia fu Three Battles of Manassas, oltre alle serie sulla WWII.</p> |  |
| 10 | <p>CRAIG BESINQUE 4.67316874 Autore non notissimo ma con alcune perle come Triumph & Tragedy, Rommel in the Desert, EastFront II, Hellenes: Campaigns of the Peloponnesian War, WestFront II</p> |  | 4 | <p>RICHARD BORG 6.31130871 Mantiene il posto d'onore di tutti i disegnatori di War-games nella classifica generale più comunemente usata. Autore delle serie Command & Colors.</p> |  |
| 9 | <p>ADAM STARKWEATHER 4.680479 Autore monotematico dedicato alla WWII. Ha disegnato The Devil's Cauldron, Where Eagles Dare, Warriors of God, A Victory Denied, The Greatest Day, A Most Dangerous Time.</p> |  | 3 | <p>MARK SIMONITCH 6.61848715 Forse il giocatore che più ha attraversato le ere dei giochi, dalle più fulgide alle più cupe. Dopo un inizio da grafico è sempre più diventato un autore.</p> |  |

| | | |
|---|---|---|
| 2 | <p>VOLKO RUHNKE (6.77206418)</p> <p>Partito molto bene con Wilderness War la sua creatività gli ha fatto creare un nuovo settore di giochi: i COIN, con i quali ha amalgamato il mondo Euro con il Wargame.</p> |  |
| 1 | <p>THE WINNER IS MARK HERMAN (7.668603)</p> <p>Di lui si dice che disegna giochi per giocatori "pensanti". Per trarre il massimo dai disegni di Herman dovete realmente immedesimarvi ed "entrare nel gioco" stesso.</p> |  |

**I LORO GIOCHI MIGLIORI
NEL BGG RATING GENERALE
assieme ai Top Scorers**

Nella classifica sono stati inseriti i migliori giochi dei primi tre designers classificati, insieme con il miglior gioco degli altri 17 autori citati (almeno il miglior gioco ritenuto tale dal Rating BGG, quello più severo, non l'Average rating). Ho inserito anche i Top Scorers della classifica BGG, per il ramo storico, e i quattro nuovi giochi di un disegnatore emergente, Hermann Luttmann, solo per far vedere come il BGG Rating tenda a premiare i giochi che stazionano per più tempo sul mercato (e quindi penalizza le new entries).

| | | |
|---|-------------|----------------------|
| Twilight Struggle | 8,19 | Guptha |
| Star Wars: Rebellion | 8,17 | Konieczka |
| Command & Colors Ancients | 7,45 | Borg |
| Combat Commander: Europe | 7,42 | Jensen |
| Path of Glory | 7,42 | Ted Raicer |
| Memoir '44 | 7,39 | Borg |
| Hannibal: Rome vs. Carthage | 7,31 | Simonitch |
| Here I Stand | 7,26 | Ed Beach |
| Advanced Squad Leader | 7,20 | Greenwood |
| 1775: Rebellion | 7,11 | Beckett/Stahl |
| Labyrinth: The War on Terror | 7,06 | Ruhnke |
| Command & Colors: Napoleonic | 7,05 | Borg |
| Hammer of the Scots | 7,03 | Dalglish |
| Triumph and Tragedy | 6,94 | Besinque |
| CoH: Awakening the Bear! | 6,92 | Uwe Eickert |
| Fire in the Lake | 6,91 | Herman |
| Fire in The Lake | 6,91 | Ruhnke |

| | | |
|---|-------------|-----------------------|
| Washington's War | 6,90 | Herman |
| Space Empires 4X | 6,89 | Krohn |
| D-Day at Omaha Beach | 6,85 | Butterfield |
| Churchill | 6,83 | Herman |
| Wilderness War | 6,74 | Ruhnke |
| For the People | 6,63 | Herman |
| Thunderbolt, Apache Leader | 6,63 | Verssen |
| Empire of the Sun | 6,60 | Herman |
| Andean Abyss | 6,58 | Ruhnke |
| Successors (third edition) | 6,46 | Simonitch |
| The Civil War | 6,46 | Eric Lee Smith |
| We the People | 6,38 | Herman |
| Fields of Fire | 6,35 | Ben Hull |
| Normandy '44 | 6,31 | Simonitch |
| SPQR. Deluxe Edition | 6,26 | Berg |
| Ardennes '44 | 6,20 | Simonitch |
| The U.S. Civil War | 6,19 | Simonitch |
| The Devil's Cauldron | 6,12 | Starkweather |
| Pacific War | 6,08 | Herman |
| Pericles: The Peloponnesian Wars | 6,05 | Herman |
| The Caucasus Campaign | 6,03 | Simonitch |
| Case Blue | 5,94 | Essig |
| Roads to Gettysburg | 5,93 | Balkowsky |
| Holland '44 | 5,89 | Simonitch |
| Stonewall's Sword | 5,67 | Luttmann |
| At any Cost | 5,67 | Luttmann |
| Thunder in the Ozark | 5,62 | Luttmann |
| Longstreet Attacks | 5,59 | Luttmann |

Anche in questa classifica emerge chiaramente come Richard Borg sia veramente il re incontrastato del mercato del Wargame; la categoria dei card driven è saldamente retta da Twilight Struggle (fenomeno mondiale ormai popolare quasi quanto il Monopoli) mentre per arrivare al primo hex & counters bisogna aspettare fino ad ASL di Greenwood. Leader dei COIN è Labyrinth, anche se il vero ambiente COIN è più rappresentato in Fire in the Lake.

I cubetti in legno (ove si considerano Card Driven i giochi di Borg pur dotati di cubetti) sono sorprendentemente guidati da 1775:Rebellion che precede il capolista della Columbia, Hammer of the Scots.

Come si vede poi il bellissimo At Any Cost è ancora terzultimo e vedremo se negli anni riuscirà a risalire posizioni (il topic molto particolare lo rende difficile). Il senso generale è che il mercato premi il lato estetico del prodotto ed i materiali (meglio se multicolore) o i temi più noti in generale, guerra fredda per chi l'ha vissuta, fantascienza, antichi romani, Grande Guerra e nazisti contro tutti.

Napoleon at Waterclose

Un piccolo scherzo sull'Empereur

Immaginate un giorno qualsiasi del 1808 al Palazzo delle Tuileries. L'Empereur si aggira in giardino con un fare annoiato, già pregustando una nuova campagna militare quando ... un improvvisa "dolenza di ventre" lo induce ad affrettarsi in cerca della toilette al secondo piano. Non è facile essere un Imperatore: per strada si rischia di trovare un sacco di persone con le richieste più svariate, dalle cose strettamente personali a quelle più filosofiche.

Capite che la situazione è davvero imbarazzante ed è compito di ogni buon Grognaard aiutare Bonaparte a raggiungere il bagno ... in tempo, prima che ...

Scopo del gioco

La mappa rappresenta un interno degli appartamenti imperiali a Parigi con alcuni percorsi tracciati da linee tratteggiate: la partenza nasce con il problema intestinale che, ahinoi, affligge anche i Miti, a volte. Già "Le problème commence ici" è la casella di partenza. Il giocatore solitario deve far arrivare Napoleone in bagno, in tempo utile, ovvero in 7 mosse di 2 caselle, pena un'ingloriosa fine.

Inizio

Il giocatore estrae casualmente 8 counters di personaggi frequentanti la Corte Imperiale. Ognuno di questi personaggi va messo in una stanza o casella seguendo la tabella dei Piazzamenti (Placement). Qualcuno potrebbe finire nella stessa posizione o stanza, ma va bene così.

I personaggi con la scritta blu non si devono piazzare ma restano a disposizione del giocatore in caso di bisogno. Ricordate che nel gruppo dei cosiddetti familiari (i valletti Constant e Roustan, Maria Luisa ed Eugenio) va incluso anche il pittore David, che dispone di una regola speciale (vedi Incontri). In generale i personaggi con la scritta rossa ostacolano la "corsa verso la liberazione" dell'Empereur, quelli con la scritta blu la assecondano con discrezione.

Napoleone

Napoleone non possiede la stessa abilità nel gestire gli incontri ... l'urgenza gli rende sempre più difficile l'approccio prossemico ad amici e petulanti. Ogni personaggio ha un valore di Invadenza di Corte che ne denota l'indiscrezione. Per evitare l'incontro e proseguire la marcia, (oppure per ricevere i benefici se il personaggio è un familiare) Napoleone deve tirare un d6 e fare un numero pari o inferiore al valore del personaggio incontrato.

L'Empereur ha 7 mosse per raggiungere "in tempo" una delle sue due toilette (aree rosse). Dopo 3 mosse Napoleone inizia a lottare contro in tempo ed ha un forte imbaraz-

zo (sostituite la sua pedina con quella **fort gêné**); dopo 5 mosse l'Empereur inizia vistosamente a rumoreggiare in preda ad un attacco colico irrefrenabile, con grave effetto sul morale di Corte (sostituite il counter **fort gêné** con quello **très pétant** ... onomatopeico direi).

Negli incontri il tiro di dado d6 di Napoleone ha:

DRM+1 se è nella situazione **fort gêné**.

DRM+2 se è nella situazione **très pétant**.

Se il tiro del dado fallisce (o ha successo in caso di familiari) avviene l'Incontro con il personaggio e si applicano le regole di seguito.



Incontri

Quando Napoleone, muovendo passa in una casella con un personaggio tira un d6; se il risultato è pari o inferiore al Valore del personaggio, Bonaparte prosegue la marcia sdegnosamente rifiutando, con maestà, l'approccio altrui.

Se invece non riesce, avviene un Incontro.

Procedura

Per prima si valuta l'atteggiamento del personaggio tirando un d6 sulla seguente tabella

| D6 | atteggiamento | D6 | atteggiamento |
|----|------------------|----|---------------|
| 1 | sereno e pensoso | 4 | stucchevole |
| 2 | alterato | 5 | lamentoso |
| 3 | perditempo | 6 | irritante |

L'atteggiamento del personaggio determina la reazione dell'Imperatore e gli effetti dell'incontro valutabili caso per caso. Consultare le singole tabelle dei vari personaggi.

Aiuti

Il giocatore può giocare un familiare per tentare di neutralizzare un pessimo effetto. Per prima cosa tira un d6 cercando di attivare il familiare (risultato del dado pari o inferiore al numero del personaggio). Se fallisce il personaggio non è eliminato ma potrà essere riutilizzato. Se ha successo si fa riferimento alle caratteristiche del familiare utilizzato.



Jacques-Louis David (Parigi, 30 agosto 1748 – Bruxelles, 29 dicembre 1825) pittore e politico francese. Il 18 dicembre 1803 David è nominato cavaliere della Legion d'onore e l'anno dopo, il 16 luglio, è decorato.

Nell'ottobre del 1804 riceve da Bonaparte, ora imperatore Napoleone I, la commissione di quattro quadri di cerimonia: *L'incoronazione di Napoleone I*, *La distribuzione delle aquile*, *L'intronizzazione* e *L'arrivo all'Hôtel de Ville*. È anche nominato ufficialmente «primo pittore».

Se estratto, David, può:

1- essere messo direttamente (senza attivazione) nella stessa stanza o posizione di un altro personaggio neutralizzandone gli effetti ... gli sta facendo il ritratto e questi deve stare immobile.

2- essere messo in conversazione previa attivazione in un momento scelto dal giocatore.

Familiari



Maria Luisa d'Asburgo-Lorena, nota semplicemente come Maria Luisa d'Austria o Maria Luigia di Parma (Vienna, 12 dicembre 1791 – Parma, 17 dicembre 1847), è stata imperatrice consorte dei francesi dal 1810 al 1814 in quanto moglie di Napoleone I, e duchessa regnante di Parma, Piacenza e Guastalla dal 1814 al 1847 per decisione del congresso di Vienna.

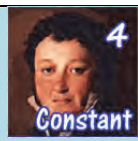
Il matrimonio civile di Napoleone Bonaparte e Maria Luisa ebbe luogo nel castello di Saint-Cloud il 1° aprile 1810. In un primo momento Bonaparte aveva pensato di sposarsi a Versailles, ma poi aveva scelto il castello dove, nel 1799, aveva compiuto il suo colpo di Stato, proclamandosi Primo console della Repubblica. Cinque anni dopo, sempre a Saint-Cloud, era stato nominato imperatore.

Se estratta, Bonaparte può ricorrere alla moglie previa attivazione; se questa fallisce il counter resta a disposizione. Se attivata Maria Luisa annulla con effetto immediato ogni counter di amanti presenti (toglierli dalla mappa). Può far tirare di nuovo il dado per far cambiare atteggiamento al personaggio oppure, in caso di personalità politiche, può far avanzare l'Imperatore di una casella.

Eugène de Beauharnais, principe di Venezia, vicere del Regno d'Italia, granduca ereditario di Francoforte, I duca di Leuchtenberg e I principe di Eichstätt ad personam (Parigi, 3 settembre 1781 – Monaco di Baviera, 21 febbraio 1824), era il primo e unico figlio maschio del visconte Alessandro di Beauharnais e di Giuseppina di Beauharnais.



Il Principe può agire soltanto se Marie Louise non è stata estratta. Altrimenti si rifiuta di farlo e Bonaparte è costretto a pescare un counter sostitutivo. In caso di attivazione neutralizza qualsiasi personaggio di qualunque tipo con la conversazione. Se fallisce l'attivazione rimane a disposizione.



Constant o Louis Constant Wairy era il valletto di camera dell'imperatore francese. Scrisse le "Mémoires de Constant, premier valet de chambre de l'empereur, sur la vie privée de Napoléon, sa famille et sa cour". ovvero le Memorie di Constant, cameriere dell'imperatore; sulla sua vita privata, sulla sua famiglia e sulla sua corte..

L'attivazione di Constant permette a Napoleone di evitare un incontro e di avanzare 2 caselle oltre il personaggio dell'incontro stesso. Se durante l'attivazione di Constant esce un 1 Bonaparte può sfruttare un passaggio segreto che porta in un'altra ala della residenza (quella lilla della Suite Papale alla stanza Antichambre in alto a destra).

Roustam Raza, noto anche come Roustan o Roustam (1783 - 7 dicembre 1845), era la guardia del corpo mamelucca e il valletto secondario di Napoleone. Roustam era nato a Tbilisi, in Georgia, da genitori armeni. A tredici anni Roustam fu rapito e venduto come schiavo al Cairo. I turchi gli diedero il nome di Idzhahia. Lo sceicco del Cairo lo presentò al generale Napoleone Bonaparte nel 1798. Roustan prestò servizio come



guardia del corpo di Napoleone fino al 1814..

L'attivazione di Roustam permette a Napoleone di evitare un incontro e di avanzare 2 caselle oltre il personaggio dell'incontro stesso.

Amanti

Maria Łączyńska, più conosciuta con il nome di **Maria Walewska**, anche nella grafia Waleska (Kiernozia, 7 dicembre 1786 – Parigi, 11 dicembre 1817), appartenente a una famiglia di antica nobiltà polacca, fu una delle amanti di Napoleone.



Egli cercava la presenza di Maria ogni qualvolta gli impegni bellici gli concedevano un po' di tregua e vissero insieme, più o meno segretamente, anche per lunghi periodi: nella primavera del 1807 nel castello di Finckenstein, a Vienna dopo la conquista del 1809, durante gli anni in cui lei visse a Parigi, tra il 1810 e il 1815, si videro spesso anche in privato.

Giuseppina Maria Camilla Grassini, anche Josephina (Varese, 18 aprile 1773 – Milano, 3 gennaio 1850), è stata un contralto italiano. Nel 1806

la Grassini tornò a Parigi insieme al suo maestro Crescentini, dove fu nominata Prima cantante di Sua Maestà l'Imperatore. Alle Tuileries si esibì come protagonista nella prima de La Didone di Paër e nel Pimmalione di Cherubini. Il suo soggiorno nella capitale francese durò sino al 1814.

Atteggiamento sereno e pensoso: la donna vuol filosofeggiare e Napoleone è costretto a fermarsi nella casella per darle retta.

Atteggiamento alterato: aria di tempesta. Bonaparte fugge nella sala della Garde (area azzurra).

Atteggiamento perditempo: la donna vuole scherzare. Napoleone si ferma nella casella ma cambia Status (da normale diventa fort gêné e da qui très pétant).

Atteggiamento stucchevole: moine e schermaglie del tutto inadeguate data la gravità del momento. Napoleone va avanti 1 casella.

Atteggiamento lamentoso: il più irritante per l'Empereur. Se egli non possiede un familiare può estrarre una pedina e metterla a conversare con l'amante lamentosa, annullandola, SOLO se riesce ad attivare il personaggio estratto, altrimenti torna nel Pool e Bonaparte indietreggia 2 caselle in qualsiasi direzione.

Atteggiamento irritante: Bonaparte sta fermo nella casella ma fa scortare la donna dalla Guardia fuori dal palazzo (togliere il counter di mappa).

Politici



Il Principe Alexander Borisovich Kurakin, (18 gen. 1752 – Weimar, 6 / 24 giugno 1818) fu uno statista russo e diplomatico, membro del Consiglio di Stato (dal 1810). Come ambasciatore a Parigi, Kurakin si rese noto per due atti politici: prese parte attiva agli accordi per la firma del trattato di Tilsit e avvertì lo Zar dell'imminente guerra con i francesi (1812).

John Armstrong Jr. (25 novembre 1758 - 1 aprile 1843) fu un militare e statista americano, delegato del Congresso Continentale, senatore degli Stati Uniti di New York e il Segretario della Guerra. Il presidente Jefferson lo nominò ministro degli Stati Uniti in Francia. Servì fino al 1810, e rappresentò anche gli Stati Uniti alla corte di Spagna nel 1806.

Joseph Fouché (Nantes, 31 maggio 1759 – Trieste, 26 dicembre 1820) è stato un politico francese, deputato alla Convenzione e successivamente ministro di polizia. È considerato il fondatore della moderna polizia politica.

Jean-François Aimé, Count of Dejean (1749–1824) eseguì una serie di importanti missioni durante il Consolato, inclusa Genova, dove visse per quasi due anni con il titolo di ministro straordinario. Fu richiamato a Parigi nel 1802 per prendere il portafoglio dell'Amministrazione del Ministero della Guerra (incarico che mantenne fino al 1809). Poco prima del suo ritiro dal ministero, fu promosso al grado di capo ispettore generale delle fortificazioni. Poco dopo l'imperatore Napoleone ne fece senatore e Trésorier de la Légion-d'Honneur.

Hugues-Bernard Maret, duca di Bassano (Digione, 22 luglio 1763 – Parigi, 13 maggio 1839), è stato un politico e diplomatico francese, pari di Francia, membro dell'Académie française, ambasciatore e segretario di Stato.

Atteggiamento sereno e pensoso: assorto nei propri pensieri nemmeno s'accorge della presenza imperiale. Bonaparte prosegue.

Atteggiamento alterato: un politico alterato rischia di essere esiziale. Se Napoleone non possiede un familiare può estrarre una pedina e metterla a conversare con il politico invadente, annullando l'incontro, SOLO se riesce ad attivare il personaggio estratto, altrimenti torna nel Pool e Bonaparte indietreggia 2 caselle in qualsiasi direzione.

Atteggiamento perditempo: un politico che esordisce con facce non è degno di nota. L'Empereur si congeda con classe e prosegue.

Atteggiamento stucchevole: nonostante tutto Bonaparte non ama gli atteggiamenti servili e untuosi. Napoleone va avanti 1 casella a meno che non sia *très pétant* (in tal caso per evitare che il politico maligni olfattivamente indietreggia 1 casella).

Atteggiamento lamentoso: il classico approcciare dell'uomo politico (nel caso sia Fouché ad assumere tale atteggiamento Napoleone lo rispedisce nel Pool seduta stante). In tutti i casi l'Empereur s'inchina e si sposta in una qualsiasi area della zona gialla.

Atteggiamento irritante: mai con Bonaparte! L'Imperatore si congeda con un elegante inchino ed avanza 1 casella. Non si conosce bene il futuro del politico incontrato.

Marescialli e militari

Anne Jean Marie René Savary, duca di Rovigo (Marcq, 26 aprile 1774 – Parigi, giugno 1833), è stato un generale napoleonico e capo dell'Intelligence francese.

Bon Adrien Jannot de Moncey (Moncey, 31 luglio 1754 – Parigi, 20 aprile 1842) è stato un generale francese, maresciallo di Francia e duca di Conegliano. Il nome Moncey deriva dal borgo proprietà di famiglia, acquistato dal marchese di Cheylard. All'interno della Grande Armée, il maresciallo Moncey ebbe il soprannome di Fabius.

Jean Baptiste Bessières (Prayssac, 6 agosto 1768 – Lützen, 1° maggio 1813) è stato un generale francese. Fu anche Maresciallo dell'Impero e duca d'Istria.

Claude-Victor Perrin detto Victor, duca di Belluno (Lamarche, 7 dicembre 1764 – Parigi, 1° marzo 1841) è stato un generale francese, Maresciallo dell'Impero. Capace ed intrepido, non fu mai considerato uno stratega, ritenendo che gran parte della sua carriera fosse dovuta all'amicizia con Napoleone iniziata ai tempi dell'assedio di Tolone.

Édouard Adolphe Casimir Joseph Mortier, duca di Treviso (Le Cateau-Cambrésis, 13 febbraio 1768 – Parigi, 28 luglio 1835), è stato un generale francese, maresciallo dell'Impero con Napoleone Bonaparte.

Il Maresciallo Generale **Nicolas Jean-de-Dieu Soult**, Primo duca di Dalmazia, (29 marzo 1769 - 26 novembre 1851) fu generale e statista francese, nominato maresciallo dell'impero nel 1804. Soult fu uno dei soli sei ufficiali della storia francese a ricevere la distinzione di Maresciallo di Francia. Il Duca servì anche tre volte come presidente del Consiglio dei ministri, o primo ministro di Francia.

Atteggiamento sereno e pensoso: Bonaparte non amava l'incertezza dello sguardo nei suoi generali. Così è costretto a congedarsi bruscamente avanzando di una casella, sostituendo il counter con un'altra estrazione e un altro riposizionamento. Il titolo cambia in duca di Castelgomberto

Atteggiamento alterato: un maresciallo arrabbiato è buon segno di volontà combattiva. Bonaparte si ferma nella casella ed esprime il suo sarcastico elogio.

Atteggiamento perditempo: non sia mai che un maresciallo di Francia giocherelli per passare il tempo. Napoleone si ferma nella casella e gli affianca una nuova estrazione (nella stessa posizione).

Atteggiamento stucchevole: la moderata sopportazione al servilismo dei subordinati qui passa il limite. Napoleone va avanti 2 caselle.

Atteggiamento lamentoso: il più irritante per l'Empereur. Napoleone assume un tono di voce molto vivace e, gioco forza, cambia Status (da normale diventa fort gêné e da qui très pétant. Fermo in casella.

Atteggiamento irritante: Bonaparte si congeda in modo brusco spostandosi alla Galerie de Diane e meditando di spedire in Spagna il militare arrogante che lo ferma in quel modo.



Movimento di Napoleone

Bonaparte non è costretto a seguire una direzione intrapresa ma può deviare e tornare sui suoi passi. Le caselle di movimento sono le stanze nelle aree colorate, le caselle contrassegnate da una lettera e le caselle beige della passeggiata in giardino. I termini avanza e indietreggia, tuttavia, fanno riferimento all'ultima casella percorsa.

Tenete il conto delle mosse usando un merker oppure a mente (dopo tre mosse Napoleone cambia Status, dopo 5 lo cambia di nuovo ed ha altre 2 mosse per vincere).

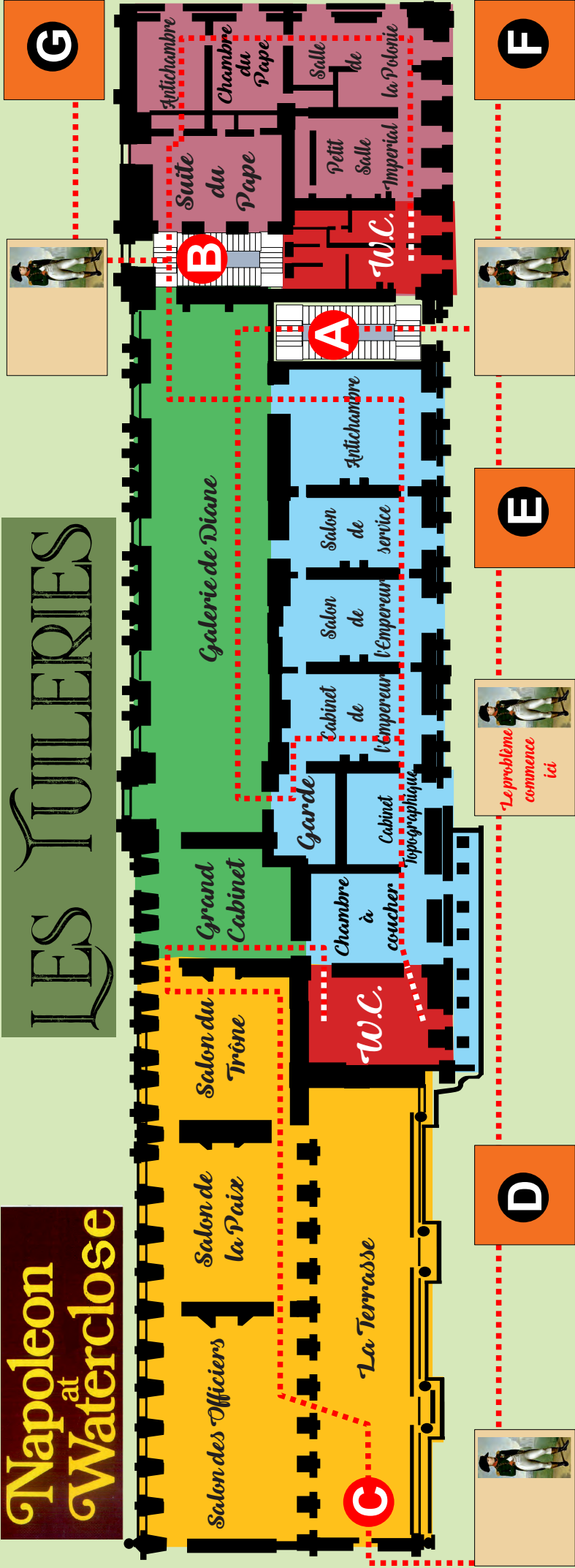
Vittoria

Quando Bonaparte raggiunge un'area rossa entro le 7 mosse previste. È la prima volta che l'Empereur vince grazie ad un'evacuazione.

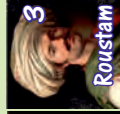
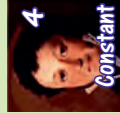
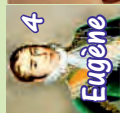


Napoleon at Waterclose

LES TUILERIES



Counters



Placement

- Gruppo A (le amanti):** d6 1- Galerie de Diane; 2- Suite du pape; 3- Position F; 4- la Terrasse; 5- Position G; 6- Salon de l'Empereur
- Gruppo B (ambasciatori e politici):** d6 1- Salon du Trone; 2- Salle de la Pologne; 3- la Terrasse; 4- Position G; 5- Salon de la Paix; 6- Position B
- Gruppo C (militari):** d6 1- la Terrasse; 2- Position A; 3- Salon des Officiers; 4- Salon de Service; 5- Chambre du Pape; 6- Grand Cabinet

IL MITO DI SPICHEREN
spiegato ai giovani

Non ho mai conosciuto Jean-Jacques Petit ed i suoi vecchi giochi con il regolamento "à la Napoleon's Last Battles", che mi piacevano tanto, un tempo. Spicheren usciva nel 1983 (ancora esiste con i suoi counter fatti ad arte) ed ebbe un'accoglienza fredda al club: niente popodimeno che il Turkey del mese. Queste le parole dell'epoca sulla rivista No-Turkeys!: "... Anche se il più noto allevamento di tacchini europeo è francamente italiano, questa volta prendiamo in esame un lavoro francese apparso sulla rivista "Casus Belli". Il gioco in esame si chiama "Spicheren 1870" ed è stato sviluppato dal famoso disegnatore francese Jean Jacques Petit.



Il tema è un piccolo scontro vicino a Sarrebruck avvenuto nel 1870 durante la guerra franco-prussiana. La mappa è piccola (formato rivista) ma ben disegnata, chiara e nello stesso tempo dai colori vivaci (NdA al tempo – anni '80 le mappe acquerellate o pastellate si definivano belle con tutti i ma del ca-



so). I counters sono pochi (minigame) ed abbastanza leggibili; peccato che alcuni siano a cavallo della piega centrale della rivista e che comunque non sia possibile ritagliarli senza rovinare rivista e mappa stessa. Le dolenti note derivano dalle regole stampate sul retro della mappa che costringono i giocatori a fotocopiare il tutto. Tali regole non sono molto dettagliate ed assomigliano in modo impudico al buon vecchio Napoleon Last Battles (ex SPI ora Dangeonato) tranne per alcuni sviluppi per il bombardamento di artiglieria (efficacia in funzione del range in esagoni). Quello che è veramente gallinaceo è il set-up iniziale in alcuni punti confuso, in altri evasivo. Alcune unità sembrano essere state dimenticate o comunque non chiaramente indicate.

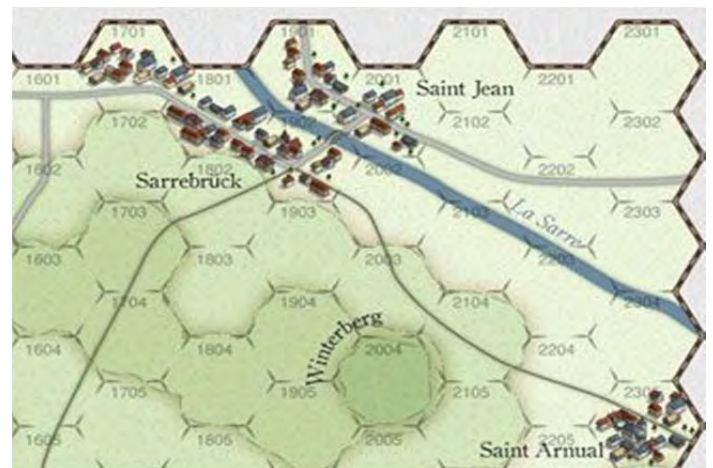
Giocando il primo scenario, anche usando diversi stratagemmi, si nota immediatamente che il teatro delle scontro non è in basso a Spicheren ma in alto sulle rive del fiume Sarre. Infatti il giocatore prussiano, con le esigue forze iniziali, fa molta fatica a tenere una linea difensiva contro le masse di "poilus" francesi

lanciate alla carica. Oltretutto le regole della LOS lo costringono a portare avanti le artiglierie e a tenerle dietro il fiume al riparo. In ogni caso l'attesa dei rinforzi prussiani si fa penosa e ricca di drammaticità. Oltretutto tali rinforzi entrano tutti in alto sulla riva destra della Sarre costringendo il Prussiano a non perdere gli unici 2 ponti su tale fiume, cosa che si dimostra pressoché impossibile. Persi i ponti, il gioco diventa una specie di tiro al bersaglio tra le artiglierie dalle diverse sponde ed un pauroso ammassarsi di prussiani in uno spazio ristretto. Una noia "siberiana".

| | | |
|---|-----------------------------|----------------|
| | Pouget | Pouget |
| I | II | II |
| 2 | 5 | 1 |
| | 12 ^e bat. chass. | 8 ^e |
| | | 3 |
| | | 6 |

Naturalmente se il comandante francese aspettasse a muovere sulle alture di Spicheren e dintorni lasciando ai prussiani il passaggio del fiume, come storicamente avvenne, si potrebbe assistere ad un gustoso batti e ribatti tra avanguardie nemiche e ci si divertirebbe di più. L'agonia degli eroici giocatori dura ben 12 turni, gli ultimi due notturni senza artiglierie e con fughe da ZOC, dopo di che si consultano le condizioni di vittoria.

Ahimè! La consultazione finale determina quasi sempre un pareggio a meno di follie dei contendenti. Sia le unità francesi a nord di Spicheren, sia i tedeschi tenuti in stato di "riserva" (?) sulla destra del fiume Sarre raddoppiano i punti vittoria e non se ne cava un ragno dal buco. Tra l'altro il prussiano durante i turni notturni può sganciarsi e portarsi in "riserva" aumentando, con una fuga o ritirata le proprie possibilità di vittoria, fregandosene dei ponti sulla Sarre. Una ritirata strategica decisamente anomala!"



Saarbrücken, qui c'è un solo ponte sulla Saar

Immaginate la sorpresa quando sul tavolo rivedo, (dopo 35 anni!), **Wissembourg et Spicheren 1870: Premiers combats en Alsace-Lorraine** di Luc Olivier (Vae Victis Jeu Ed. n. 138). La grafica è sempre di classe elevata e curata dall'ottimo Pascal Da Silva. Il sistema di gioco paga un doveroso tributo a Jours de Gloire (come Petit lo aveva pagato a NLB) ma sembra agile e divertente. I counters sono chiari (anche troppo, a volte si confondono i due avversari) e leggibili, il nuovo standard di VV.

Abbiamo visto che nel vecchio Spicheren l'aggressività francese, tesa a ricacciare il nemico oltre la Saar, costringe-

va il Prussiano a stare vicino ai ponti di Saarbrücken (oggi



tedesca). Nella nuova versione il ponte è unico ma l'inerzia prussiana è ben diversa. La divisione Kameke, unica in mappa nei primi tre turni riesce agevolmente avanzare, dal momento che il buon Luc Olivier ka messo una penalità sull'attivazione francese che, per due turni, li fa essere spesso fuori comando. Già questo *escamotage* rende molto diversa la giocabilità iniziale del sistema. La divisione Vergé, affiancata dalla cavalleria di Valabregue, si mette a difesa di Stirin e della Fonderia. La divisione di stanza a Spieren (Laveaucoupet) si porta in soccorso del distacco dei fortini trincerati del Rothenberg. Non accade quasi nulla fino all'una, tranne bombardamenti a distanza



di scarsa efficacia.

Si dice che le regole di questo gioco siano più facili della TEC (effetti del terreno) ed è vero. Le regole sono semplici e lineari ma sono afflitte da una caterva di shift di colonna o modificatori che rendono, quasi tutti i combattimenti un'obbligata consultazione delle tabelle.

Il gioco stesso presenta alcune trappole (non so se volute) ma che devono seriamente esser prese in esame.

1- la cavalleria nel bosco va in Disorganizzazione. Non essendo esplicitato che ciò accade solo quando entra nel bosco, la prima volta, si desume che la cavalleria, in bosco, rimanga sempre Disorganizzata. Nella trappola cade la divisione Valabregue (tonto) che cercava il primo esagono di bosco (terreno con un valore difensivo di 2) al riparo del quale far partire le sue cariche. Illuso!

2- quando si attacca bisogna prestare molta attenzione ai livelli di terreno. Nonostante la TEC raggruppi i livelli

da 1-4 (e non esiste alcuna figura che li indichi con chiarezza, anche se con un po' d'esperienza si intuiscono) o superiori a 5, per definirne il valore difensivo, pare

che attaccare in salita sia deleterio (uno shift di colonna per ogni livello superato) e, al contrario, sparare "o baionettare" in discesa sia assai favorevole. È utile, insomma, eseguire opportuni aggiramenti, possibilmente arrivando allo stesso livello di terreno. In tal modo una carica fortunata contro la batteria di Laveaucoupet ne causa l'eliminazione, ivi compreso il generale, che lascia il comando al suo Staff (si gira, mesto, sul lato B).

Dal terzo turno la "sonnolenza" dei comandi francesi si fa meno evidente ed è prevedibile possa iniziare un accenno di revanche sino all'ingresso delle due divisioni prussiane di rinforzo, con il comandante in capo teutonico. Di questi pochi turni giocati cosa si può dire, se non che, Olivier, ha riscattato in modo decisamente moderno, il vecchio gioco di Petit. Il sistema è agile e divertente da giocare e, cosa abbastanza inconsueta per un gioco così piccolo, presenta interessanti scelte tattiche da intraprendere. Non convince del tutto, invece, il "facing" applicato ad intere brigate (sembra più una scoria di Jours de Gloire) che diventa tremendo attaccando sul fianco le batterie cannoni; a favore il fatto che orientare bene un counter diventa un ulteriore asticella da superare.



i counters con la forza in quadro nero (basso a destra) sono della battaglia di Wissembourg. Il numero centrale rappresentano gli step di perdita nonché il Morale.

| | |
|---------------------------------|------------|
| Gradimento generale = Ottimo = | 8 |
| sensazione NoTurkeys! = buona = | 7 |
| overall | 7,5 |
| difficoltà in scala 100 | 25 |

Pro:

- 1--- rapido ed agile
- 2--- interessanti scelte tattiche proposte sull'utilizzo del terreno, delle ritirate o del fuoco difensivo e facing.

Contro:

- 1--- È più difficile capire la TEC delle regole
- 2--- la Fog of War è molto scarsa (una divisione tedesca con il Dummy) mentre storicamente fu esiziale.
- 3--- counter dai colori troppo simili.
- 4--- alcune inesattezze nel set up sono state poi corrette sul sito Vae Victis.

Demyansk Shield. The Frozen Fortress.

January - May, 1942 (Legion, 2017)

Apprendo la scatola (Alessandro Massignani)

Attesissimo da molti appassionati del fronte orientale, ricrea un argomento scarsamente trattato, la sacca di Demyansk, che troviamo soltanto in un altro gioco assai più piccolo di un'altra casa di quelle che un tempo si definivano "third world company", la Pacific Rim Company.

Ma tornando a Demyansk Shield. The Frozen Fortress, vediamo le caratteristiche: la situazione storica è una sacca formata dai russi nel corso della controffensiva invernale del 1941-1942 intorno alla località di Demjansk, intrappolando circa 95.000 uomini. La battaglia infuriò tra il

7 gennaio e il 20 maggio 1942, ma il momento cruciale fu lo sblocco il 22 aprile da parte del Gruppe Seydlitz, al comando del generale Walther von Seydlitz-Kurzbach, più tardi noto per il suo ruolo nella battaglia di Stalingrado e per la sua partecipazione al Nationalkomitee Freies Deutschland.

La battaglia, che fruttò ai partecipanti la distribuzione commemorativa del distintivo a forma di scudetto "Demjansk 1942", a cui si riferisce il titolo



Distintivo da Spallina della battaglia

del wargame, influì su quella di Stalingrado perché il rifornimento con successo per via aerea della sacca di Demjansk e di quella contemporanea di Cholm illuderà Hitler di poter fare altrettanto con quella di Stalingrado.

NOTA: entrando nel campo delle traslitterazioni, ovvero dell'operazione consistente nel trasportare i grafemi di un sistema di scrittura nei grafemi di un altro sistema di scrittura (generalmente un alfabeto, nel particolare il Cirillico), notiamo subito la diversa resa dell'americano Demyansk dal tedesco Demjansk. In Russo è Демья́нск (pronunciato Dimiànsk, il che sarebbe la vera traslitterazione italiana).

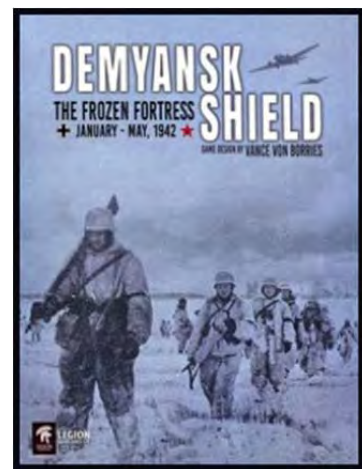
Ora, ad esempio, gli Stati Uniti devono ricorrere alla Y per rendere un suono I (che altrimenti sarebbe AI) come per Kennedy, mentre i tedeschi traslitterano la Я (ia) come il loro si (ossia Ja).

L'autore fa notare che quando si riferisce al titolo del gioco usa la dizione Demyansk, mentre nel resto cita la cittadina russa con la versione euro Demjansk.

Qui abbiamo a che fare con un lavoro di un veterano del fronte orientale, ma anche dell'Africa settentrionale, Vance van Borries: autore di una serie di giochi come l'interminabile East Front Series messa in stampa dalla GMT con un profluvio di mappe e pedine tale da soddisfare ogni più esigente *monstergamer*, ma anche di una godibile serie di giochi in rivista e non su diverse tappe africane della seconda guerra mondiale, da Hellfire Pass (The Wargamer 39) a Patton goes to War (S&T112) passando per

Bloody Keren (The Wargamer, 59). Più recentemente ha ristampato due venerandi giochi riuniti in Forgotten Legions per i tipi della Compass.

Il gioco ripropone lo scontro su un terreno, quello dei Valdai, decisamente poco facile, paludi, foreste, corsi d'acqua, il tutto messo lì apposta per impedire o rallentare i movimenti, salvo quando il gelo consente infiltrazioni di sciatori e passaggi di fiumi. Siamo appena sotto il lago Ilmen e il centro maggiore in realtà è Staraja Russa, non il villagione di Demjansk con i suoi 2 o 3 mila abitanti, considerato "town" nel gioco. A segnare il territorio è il fiume Lovat, tributario del lago Ilmen, oltre a due corsi d'acqua più brevi.



Il gioco si presenta in scatola con una grafica attraente a partire dal contenitore, ma non solo: i componenti sono curati e di buona qualità, il che depone a favore della Legion. La scala della mappa, delle solite dimensioni 85x55, è di 3,25 km per esagono; le 352 pedine sono unità che trovano posto per il set-up e i rinforzi su sei appositi display organizzativi delle unità di robusto cartoncino. Unità che oltre ai valori di combattimento (attacco/difesa/movimento) e di identificazione hanno pallini laterali a sinistra del quadrato del simbolo dell'unità che indicano il peso nello stack; il limite è di sette pallini e si applica alla fine di ogni fase, guai quindi a farsi trovare in *overstack*: l'eccesso viene subito spietatamente eliminato. Fin qui del resto un uso assolutamente consuetudinario.



Ci sono tre scenari: il terzo è il gioco campagna (ne esistono altri? Dicevo una volta) di 18 turni, mentre gli altri due ricreano l'offensiva russa su otto turni e la controffensiva liberatrice di von Seydlitz-Kurzbach, da giocare in sette turni.

All'inizio del gioco il giocatore tedesco tira un dado per il tempo atmosferico e constata quale sarà delle tre condi-

Vance van Borries sovente si diletta a progettare sequenze di gioco asimmetriche, tipo quella della serie East Front, ma non disdegna neanche regolette come quella che qui caratterizza i corazzati sovietici: soltanto una pedina di carri sovietici può combattere in attacco o difesa in un esagono. In realtà, anche in virtù del terreno, questo non è un paese per carri, troppi ostacoli, soprattutto in caso di fango.



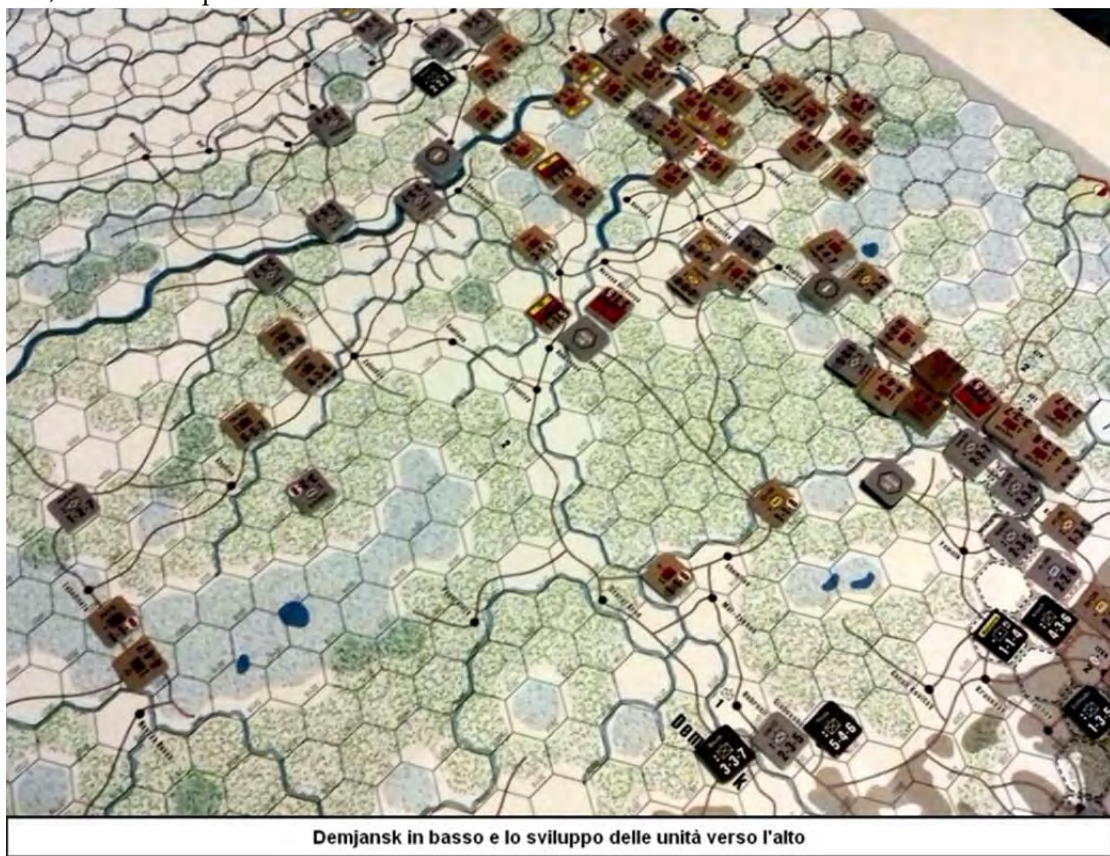
Pressione violenta contro Staraja Russa

zioni: Dry, Mud o Frozen, il che cambia gli effetti del terreno; ma veniamo alle regole che escono un po' dalle consuetudini del modello di wargame cosiddetto hex-and-counter: abbastanza stranamente si può ispezionare liberamente ogni stack nemico, salvo le unità untried tedesche. Sì, troviamo in questo gioco una vecchia invenzione di Dunnigan, le unità untried, stavolta però soltanto dell'Asse: non ve ne sono di russe! Abituati da Panzergruppe Guderian in poi a vedere i russi con una U al posto del fattore di combattimento (in realtà erano già apparse in Invasion America della SPI), la cosa è abbastanza sorprendente, ma evidentemente nella zona di Demjansk le unità tedesche non erano tutte sperimentate ed affidabili.

Il gioco ha le zone di controllo, a differenza dei giochi di Ty Bomba. Entrare e uscire da una ZOC non costa niente, ma queste al solito influiscono sui rifornimenti bloccandoli, salvo che non vi sia una unità amica nell'esagono. L'attacco è volontario ma se si attacca è obbligatorio attaccare tutte le unità nemiche che esercitano ZOC, limitandone così l'efficacia.

se grazie al rifornimento aereo e che gli strongpoint o Riegelstellungen sopravvissero grazie alla debolezza russa in quella prima controffensiva invernale. Senza pagnotte e senza munizioni si soffre: in difesa una colonna di shift a

Come si è detto, la mappa è infestata di paludi, boschi, terreno rotto, caratteristiche che a volte hanno effetti asimmetrici sui due partiti in lotta: per esempio il bosco non costituisce impedimento al movimento sovietico ma costa di più all'Asse. Tuttavia le linee di rifornimento sono comunque di sette esagoni fino ad una supply road che porti all'agognata supply source di bordo mappa indicata da un apposito simbolo oppure ad un aeroporto o strongpoint; non dimentichiamo che Demjansk sopravvis-



Demjansk in basso e lo sviluppo delle unità verso l'alto

destra sulla CRT; in attacco dimezzati eliminando le frazioni e in questo caso anche l'artiglieria non dà supporto.

Le fortificazioni sono essenziali in questo gioco, se l'Asse non le costruisce da subito nella "fase amministrativa", anche in EZOC purché rifornite, si ritroverà dopo qualche turno i russi che girano per la mappa perché le forze sono poche. Il Sovietico ha l'iniziativa automatica per i primi 8 turni, poi l'Asse può tentare di insidiare questo vantaggio, ma in sostanza è il Russo ad avere la prima mano. Compensa il fatto che i rifornimenti dei Russi non sono tanto abbondanti e questo viene simulato con una limitazione casuale alle formazioni in campo, contraddistinte molto chiaramente da tre colori: giallo, verde e rosso.

La gestione dell'appoggio dell'artiglieria è interessante ma lascia un po' perplessi di primo acchito: occorre infatti tener ben presente che "artillery is not halved when firing across a Major River or from swamp"! Comunque la questione è che non v'è limite alle unità artiglieria in supporto di attacco, le quali spostano colonne del rapporto di forze sulla CRT, mentre una sola unità di Katjusha può appoggiare un singolo attacco sommando i fattori di artiglieria ai fattori forza dell'attacco, a meno che non siano rpresenti unità guardie, in tal caso possono partecipare due lanciarazzi. Una volta sparato, l'unità si capovolge al lato "fired".

"Epperò!" C'è una regola che è abbastanza sui generis: "A single artillery unit can support as many combats as are within range, but only one combat at a time; it cannot split its strength or lend unused points to other artillery units" (10.16). Mica male per chi ha parecchia artiglieria da usare.



L'appoggio aereo è abbastanza stilizzato, assimilandolo all'appoggio artiglieresco, non vi sono battaglie aeree, semplicemente il giocatore destina le sue unità aeree a supporto del combattimento di terra e per ogni unità gode di uno spostamento di colonna sulla CRT a favore.

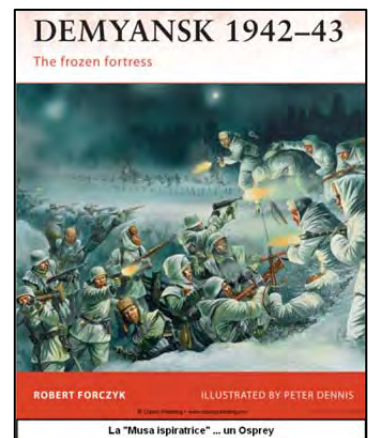
Per vincere il Sovietico deve accumulare punti vittoria, che sono ben visibili sulla mappa come stelle rosse con dentro il numero di punti guadagnati; la conta si fa ogni turno e vi sono due località che possono dare la vittoria istantanea: Staraya Russa e Demjansk. Tuttavia il Russo guadagna punti anche ogni turno in cui Demjansk (esagono 2711) è circondata e per ogni unità nemica distrutta (non ridotta); ovviamente le unità che il tedesco riesce ad eliminare vanno sottratte al conteggio per cui per un caso

del tutto particolare si potrebbe avere un conteggio negativo dei punti vittoria.

Dalla partita non finita che abbiamo giocato emerge che il difensore tedesco, con le unità molto intersecate con quelle russe, deve cercare di costituire al più presto degli strongpoints che servono anche come punti di rifornimento per resistere alla superiorità sovietica.



Alcune considerazioni infine dobbiamo farle sullo spessore di questo wargame, dato che sovente sottolineiamo l'insoddisfazione nostra per il pressapochismo di parecchi giochi di guerra a sfondo storico pubblicati in Nordamerica: la bibliografia sulla battaglia di Demjansk, considerato il livello del progetto limitato ad un'area della Russia nell'inverno 1941-1942, se non è imponente è però degna di considerazione ed ammirazione. Basta compararla con altri giochi anche piuttosto apprezzati per notare come spesso questi siano il risultato dell'innamoramento verso un singolo volume di storia cui il gioco poi si conforma.



Braccio da Montone

Alcune note sullo sviluppo del gioco
(Federico Piergennaro)

Il mio interesse per la storia militare, il wargame e il Medioevo, uniti all'insoddisfazione per i giochi allora esistenti su battaglie medievali e all'assoluto disinteresse degli autori per la storia italica mi aveva portato una decina di anni fa a realizzare Guelphs and Ghibellines (da ora in avanti G&G).

Poco tempo dopo essere entrato nel prestigioso e remunerativo novero degli autori di wargame fui contattato sull'allora attivissimo forum di Noturkeys

dall'amico Mauro che, da buon sardo, mi propose di utilizzare quel sistema per simulare Sanluri, una delle battaglie più importanti della storia della Sardegna, ma poco nota fuori dall'isola. Appena terminata questa seconda "fatica", mentre già pregustavo un meritatissimo riposo, un altro amico, Marco, forte delle sue radici arietane, mi impose di realizzare un gioco sulle battaglie di Braccio da Montone.

Con Marco decidemmo di simulare le due battaglie più importanti del condottiero umbro: la vittoria di Sant'Egidio, grazie alla quale divenne signore di Perugia e la battaglia dell'Aquila nella quale fu sconfitto e ferito a morte. Il problema principale nella realizzazione del gioco fu la reperibilità delle fonti. Rispetto a Montaperti o Campaldino su cui si è scritto tantissimo (anche troppo) su Braccio esistono solo un numero limitato di fonti, tra l'altro poco approfondite sulla parte militare, e praticamente nessuno studio scientifico sulle battaglie.

Se per Sant'Egidio si trova un po' di materiale, anche se essenzialmente tutto derivante dalla stessa fonte, l'Aquila sembra aver subito quasi una sorta di *damnatio memoriae*. Marco mi mise a disposizione tutto il materiale che era riuscito ad accumulare, ma il lavoro che dovvemmo affrontare per riuscire a ricostruire questi scontri e per ottenere un ordine di battaglia plausibile è stato decisamente lungo e complesso.

Nel Medioevo l'unità tattica regina dei campi di battaglia italiani era la cavalleria pesante e su di essa si basa il regolamento di G&G, ma alcune modifiche erano state necessarie per simulare l'evoluzione militare nei circa 200

anni trascorsi tra le battaglie del XIII secolo di G&G e Sanluri. Mentre molte regole (attivazione, movimento, combattimento, punti vittoria) rimasero uguali al gioco precedente, con Braccio da Montone sorse un nuovo "problema": andavano in qualche modo simulate le scuole facenti capo ai due principali condottieri di inizio '400, Muzio Attendolo detto lo "Sforza" e Braccio da Montone.



Come sappiamo la scuola di Braccio utilizzava unità più agili, più piccole e quindi più manovriere e si basava su attacchi continui delle squadre di cavalleria che venivano fatte ruotare nel corso della battaglia per mantenere costante sul nemico la pressione fino ad ottenere dei punti di crisi verso i quali venivano lanciate le riserve fresche.

Al contrario la "Scuola sforzesca", adottava blocchi compatti, rigidi e un approccio basato sull'utilizzo della grande massa di uomini e sulla possibilità di effettuare manovre sul campo di battaglia per poter meglio attaccare e sconfiggere il nemico.

Per simulare il diverso approccio alla battaglia e distinguere le due scuole ho diviso le *battaglie* dell'esercito braccesco e inserito i Caposquadra. Questi sono comandanti minori che possono essere attivati dai Capitani uno alla volta e permettono di ricreare quella maggiore agilità e manovrabilità tipica della "Scuola braccasca".

Nota: i Caposquadra ricordano molto i Serragente (da cui deriva il termine Serragente) delle venticinquine di fanteria del 1200, che avevano il compito di mantenere la coesione delle piccole unità sul campo. Qui, però, siamo 200 anni dopo (NdC).

Le due battaglie presenti in Braccio da Montone, come tutte le altre realizzate precedentemente con lo stesso sistema, hanno anche diverse regole particolari, dovute ad un approfondito studio delle fonti, ed al fatto che, contrariamente agli autori statunitensi, che attualmente vanno per la maggiore, dovendo scegliere, preferisco la storicità sulla giocabilità e alla mia passione per il "chrome". A Sant'Egidio per esempio è preso in considerazione il fattore caldo, che ebbe una grossa influenza sulla giornata,

mentre nella battaglia de l'Aquila sono importanti le azioni del Piccinino e del condottiero aquilano Camponeschi, oltre al controllo del guado sul fiume Aterno.



In generale posso dire che sono rimasto soddisfatto del prodotto che ho realizzato insieme a Marco; certo non è immune da errori e rifacendolo cambierei alcune piccole cose, ma in generale penso che abbiamo realizzato un'ottima simulazione di due battaglie molto interessanti e in precedenza assolutamente ignorate dal nostro hobby.

Nota: il gioco *Acies* includeva gratis anche un mini-game, *La Disfida di Barletta*, basata sulla tenzone del 1503 tra 13 cavalieri Italiane e 13 cavalieri Francesi. Era un piccolo gioiello passato inosservato ai più ma che meriterebbe un articolo a parte. Si trattava dell'unico esempio di Torneo Storico (a parte i generici tornei simulati con il sistema di *Cry Havoc*). Le pedine avevano i Cavalieri "a cavallo" su un lato ed appiedati sull'altro. Lo scopo era di abbattere i cavalieri avversari, il che lo rendeva molto simile ad una competizione sportiva, non fosse stata una storia di sangue.



Braccio da Montone e, in generale *Guelphs and Ghibellines* fu giudicato "un sistema solido che avrebbe meritato più giochi nella serie".

I suoi principali difetti furono giudicati:

- 1--- il numero limitato delle battaglie nella scatola;
- 2--- la poca risonanza di quelle battaglia nel mercato globale.

Così ne parlano negli States: "Veramente un bel gioco anche se vincere con Malatesta la prima battaglia è molto duro, ma si pensa possa essere un retaggio di accuratezza storica (se si può

definire retaggio). D'altro canto lo scenario "Morte d'un Condottiero" è fatto molto bene e per me è molto più godibile. Le regole sono scritte in modo chiaro ed esiste un ragionevole ammontare di chrome e di sfida. In definitiva Braccio è il gioco che dovrete avere se amate il tardo medioevo e la sua storia (l'articolo storico incluso è estremamente interessante)."

Fermatasi con Braccio la vena italiana, le serie medievali sono continuate con le due classiche:

- 1--- *Men of Iron*, Richard Berg (GMT), con il recente *Arquebus*, e con
- 2--- la celebre serie francese "Au Fil de l'Épée", recentemente aggiornata nella traduzione italiana di NoTurkeys.

Il commento dei Francesi (o di un celebre designer francese) a Braccio è stato il seguente:

"Il seguito delle avventure dei cavalieri italiani dopo *Guelphs and Ghibellines*, *Sa Battalla*, ovvero il 3° volume della serie che ricostruisce le battaglie del condottiero Braccio da Montone. Le regole sono state ritoccate grazie all'evoluzione del combattimento dell'epoca, ma senza abiurare al sistema generale di base.

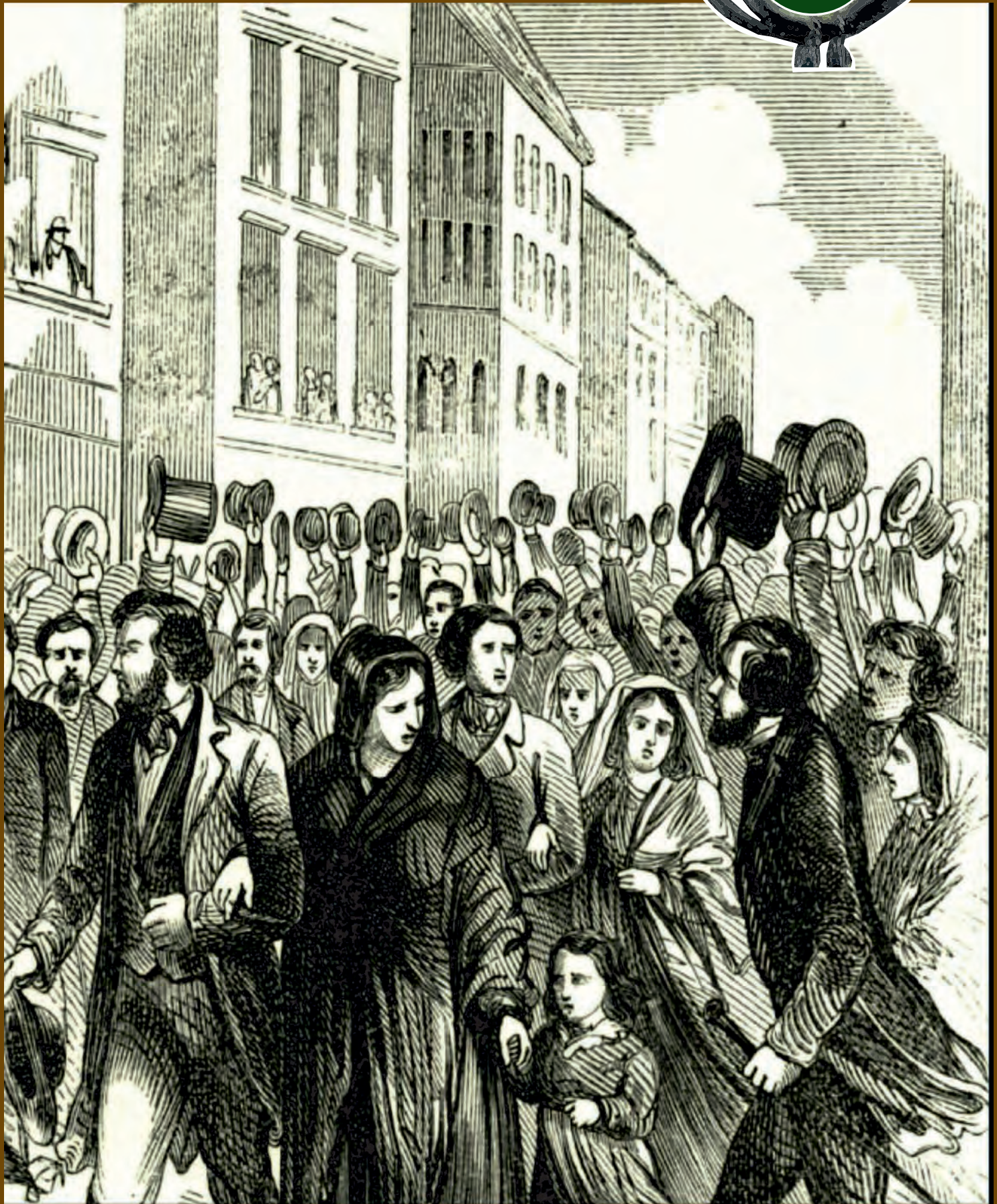
I materiali sono un po' inferiori ai giochi precedenti, questa è la sorpresa peggiore. I due scenari sono diversi, il primo è troppo "orientato" a causa di dettagli che lo rendono a senso unico, ma il secondo è invece palpitante.



Sant'Egido storico – i cavalieri del Malatesta avranno qualche difficoltà a resistere alle cariche dei compari di Braccio. Quest'ultimo deve spingere con forza a destra ed al centro. La sua Bandiera di sinistra deve, durante le mosse altrui, contenere Malatesta. Non appena il livello di vittoria raggiungerà 7 o 8, si raduna intorno ai punti di raccolta e prende tempo. Inarrestabile! Malatesta, per contro, ha difficoltà ad uscirne per l'impossibilità di portare delle "continuazioni". Ritroviamo qui le regole molto restrittive di Benevento, scenario di "Guelphs and Ghibellines", che squilibravano totalmente lo scenario.

L'Aquila storico - uno scenario nettamente migliore, più bilanciato, con numerose possibilità di scelta per le due fazioni. La capacità, della cavalleria di Braccio, di spezzare i combattimenti è un netto vantaggio. Bisogna evitare di farsi coinvolgere in una zuffa generale. Da parte sua, l'avversario dovrà approfittare della superiorità numerica per soffocare le truppe di Braccio. Le partite sono rapide poiché i due campi avversi sono potenti. Veramente una bella battaglia!"

Kopal Ruft!



Kopal Ruft!



INTRODUCTION

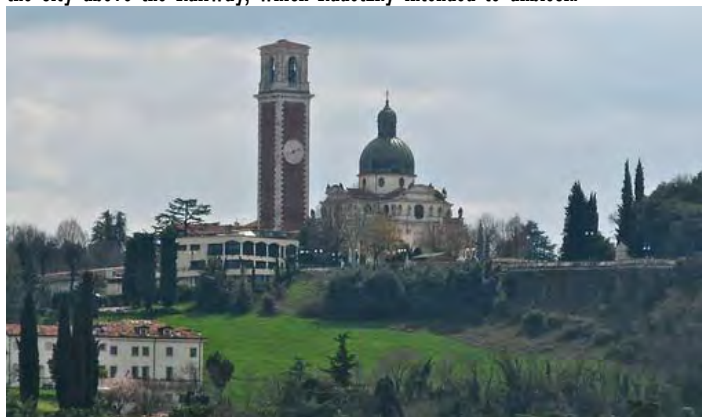
The first Italian War of Independence broke out in March 1848, following the riots in Milan (The Five Milano's Days) and Venice, till the advance of the Piedmontese army of Charles Albert, with the Austrian Marshal Radetzky entrenched in the Quadrilateral fortresses. He ordered the mobilization of a reinforcing Army Corps in Austria, which passed through the Isonzo river, on April 17th, 1848.

On 22 May, Radetzky, changing his mind about the need to join their Forces, commanded Thurn to attack the city of Vicenza. Thurn, taking advantage of the displacement of the troops of the Commander of the Papal Force, general Durando at Piazzola, made his first mission crossing the river Brenta and on May 23rd attacked Vicenza, being initially rejected.

Defended the city around 5000 men, especially troops of the Papal States. These forces, however, were early reinforced by Volunteers, many Venetians, many other Italians and the battalion (Legion) of general Giacomo Antonini, an affiliate of Giovine Italia, who had brought together a cosmopolitan Volunteer unit in France.

The battle developed between the night of the 23rd and the morning of the 24th and saw the Austrians attacking the city from the West, hampered by flooding caused by the Defenders who resisted and counterattacked tenaciously. Even an Austrian column sent to the Berici Hills had no better luck, and Thurn at nine in the morning ordered the retreat to Verona, where, finally, Thurn's Forces joined those of Radetzky, on May 25th, 1848.

Radetzky, after a defeat at Goito on May 30th, 5 June 5th, 1848 moved from Mantua towards Vicenza, the nucleus of the Italian Resistance behind the Quadrilateral (and before Venice). His Forces were the 1st Corps, and the 2nd Corps, ordered in Columns with two brigades of the 3rd Corps. He advanced from the South, intending to occupy the area of the Berici Hills that dominate the city above the Railway, which Radetzky intended to unblock.



KOPAL RUFT (Kopal is calling!) Baron Karl von Kopal, Hero of Monte Berico

Karl von Kopal, (Colonel of the 10th Jäger Battalion and Knight of the Order of Maria Theresa, born at Schidrowitz near Znojmo on February 3rd, 1788, died at Vicenza as a result of the wounds suffered during the storming of Monte Berico June 17th, 1848 – a memorial there remember his sacrifice).

His battalion, part of the Strassoldo's brigade, was in Italy in 1848. Although very suffering from an illness, Kopal was not dissuaded from personally leading the command of his battalion; even the Field Marshal's assurance that he was destined only for reserve could not dissuade him from his plan. The attack on Vicenza, scheduled for 10th June at 10 o'clock in the morning, had begun several hours earlier.

After the 10th Battalion was debouched from a ravine, it immediately formed and his Captain Jablonsky stormed two hills. Kopal moved forward with his battalion, his saber in his fist leading the brave against the hills and Villa Carcano. The Colonel pushed through the storming people in their front row, but the moment he reached the top with the first, a bullet shattered his right arm. The Hero had to be carried off the battlefield.

The admirable valor of the "Zehn-Jäger" influenced the attack of other troops of Culoz's brigade, who, in noble emulation, attacked the enemy, which



was beaten back and persecuted; at last Culoz threw himself into the Sanctuary of Madonna di Monte Berico and into the neighboring houses. Colonel Kopal, who had been taken away from the battlefield, succumbed to his severe wound after a few days. In death he was granted the honor of being Knight

of the Order of Maria Theresa, and his sons were awarded with the Baronial state in 1852, by the courtesy of His Majesty the Emperor.

TABLE OF CONTENTS

- 1.0 COMPONENTS
- 2.0 SEQUENCE OF PLAY
- 3.0 OPERATIONS
- 4.0 ACTIVATION & LEADERS
- 5.0 CONTROLS
- 6.0 MOVEMENT
- 7.0 COMBAT
- 8.0 SPECIAL RULES

1.0 COMPONENTS

Kopal Ruft is a simulation game of the 1848 2nd Vicenza's battle in Veneto (Italy). One player controls the Austrians, the other the Italians.

The game consists of:

- The A3 (27,9 cm x 42 cm) map
- Counters, to be cut and mounted.
- This Rule booklet

The game needs a (d3) die (or a normal d6 where 4-5-6 are read as 1-2-3) and a six sided dice (d6).

1.1 Game Board

The game board shows a map of the city of Vicenza in 1848 and the nearby hills. Different terrains have different impacts on game mechanics; all are arranged in a Terrain Effects Chart. A Turn Record Track rules the game turns; each box area has a number of Victory Points (VP) received by the Italian player; some boxes have general Durando's image meaning the moment of one of his "Proclami" (declarations). Each turn represents approximately 2 hours (from 11 hours of June 9th, 1848 to 17 hours of June 11th); it's 15 turns and no night Turn occurs. The scale of the map is one quarter mile or 400 m per hexagon.

1.11 Victory Point Track

The victory point track record, also, the Resources, which a player can use for his operations. The Italian Resources (especially moral) increase as time passes for the people under siege, their cumulative values are marked on the Turn Record Track with red numbers; each turn, instead, Austria receives 1d3 of VPs to be added on the track if its supply routes are free from enemies.

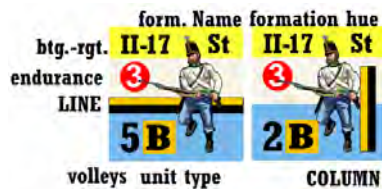
Le each turn the Austrians add 1d3 VP if the routes to Friuli do not have Italian Volunteers which block roads/trails driving to the supply symbols on map. Each turn a player can have up to three operations (consuming 2 VP or less), but he can also pass his hand if he does not want to act. Players alternate activating commanders until end of turn. If one player passes, the other player ends his turn by himself.

1.2 Counters and command

Most counters represent battalions, regiments with different strength; many have the historical designation of their leaders.

There are infantry, cavalry, artillery and Leaders units. Each counter has a colored band, which qualifies it as part of a command formation. **IN RED** are the Italians of Del Grande, **IN BLACK** the Italians of Durando and Casanova, **IN BLUE** are the Italian troops of Cialdini. Austrian units have only brigade (Column) commanders. **IN YELLOW** the Strassoldo brigade, **IN ORANGE** the Clam brigade, **IN GREEN** the Suplikatz and Culoz brigades (under Culoz command), **IN LIGHT BLUE** the Wohlgemuth brigade.

NOTE: there are no units of the 2nd Korps in the Order of Battle as it is assumed they were controlling the northeast part of the battlefield in order to block reinforcements coming from Treviso and Venice; without taking part in the battle.



1.3 Combat Units

Combat units represent infantry, artillery, and cavalry. The units are marked as follows:

a) SIDE A (recto) unit's formation: the LINE (full force unit) The effectiveness of the unit (combat value and firepower)

depends on the type of unit and its training. The value in the bottom left corner, counts how many fire volleys they can take in a turn (from 1 to 4). In the top of the counter there are: the formation name (abbreviation) and color band with battalion/regiment identification.

The number circled is the Endurance value of the unit and is related to melee combat. Endurance (training, motivation, fighting will, going from 1 till 5) is the value that indicates the number of rounds that it can successively fight with the full strength value before to be forced in halving the value.

Mosconi The letter in the bottom right corner indicates the unit's Compliance. It goes from A (fanatical), B (élite), C (regular), D (recruits or volunteers).

Cavalry units do not have a fire value and do not have a backside. Artillery have a smaller number which is the Range of Fire, the Compliance and Fire rating like infantry.

b) SIDE B (verso) unit's formation: Column, which is the moving side of the unit. Artillery has a backside for moving pieces. Backside represents a unit moving (with no fire values).

VOLUNTEERS Italian units (companies) and common rioters have only a front side, with a Barricade (formation) on their backsides. The number is the Barricade Fire Value.

NOTE: the Barricade side can be issued when fighting in city/villages hex only. A Volunteer unit which fight in a different terrain cannot flip its counter.



1.31 Command abbreviations and colors

| Commander | Abbv | Band |
|------------------------------|------|--------|
| Colonel Del Grande (Venetia) | Dg | Red |
| Colonel Cialdini (Pope) | Ci | Blue |
| General Durando (Pope) | Du | Black |
| GM Culoz | Cz | Green |
| GM Strassoldo | St | Yellow |

| | | |
|---------------|----|------------|
| GM Clam | Ci | Orange |
| GM Wohlgemuth | Wg | Light Blue |

1.4 Information Markers

Markers will be explained in their roles sections. They include the Turn marker, the VP markers, the situation markers (Shaken, Broken), it markers -1 /-2.

1.5 Leaders

Each leader has a Range (hexes) within which he can command subordinates and units. The leaders have this Range in number. Their Effectiveness value, expressed by a letter, indicates his ability to operate and to convert (upgrade but also downgrade) stacked Units. They simply become the same level of stacked Leader (es. D units in stack with a B Leader become elite B). Units which are in range of command of their leader may have full movement. Units which are out of command can only have reduced movement but normal fighting ability.



NOTE: some Leaders have historical portraits. In absence of historical portraits Austrian Leaders have the Emperor's portrait and Italians historical Leader have Manin (Venice) or Pope (Rome) portraits. Some hypothetical Leaders are only friends of mine.

1.51 Zero leaders

Leaders with a ZERO (0) Command Range or Battalion leaders give some bonuses (see after), but cannot command the movement of their troops.

2.0 SEQUENCE OF PLAY

- 1--- INITIATIVE Phase
- 2--- RECOVER Phase
- 3--- OPERATIONS Phase
- 4--- Supply and Resources Phase
- 5--- Fire Phase
- 6--- End of Turn Phase

2.1 Initiative

- 1. Players roll a d6 each, add modifiers and determine who goes first.
 - 2. DRM+2 if a player spend a VP before the DR.
 - 3. DRM+1 for the player with more VP in track
- The higher modified result will lead the following Phases.

2.2 Recover

In this Phase may try to recover units which are -1, -2, Shaken, Broken. Player can also try to recover hits and flip Barricades where not needed.

2.3 Operations

The Player with Initiative spend 1 VP in order to activate three Groups/Units. Then moves/combat with the units activated. Then he gives the choice to the other Player, who can spend 1 VP and operate or can pass the turn.

If the second Player passes in the first operation round the first player can spend another VP and operate or pass. If both Players pass in successive rounds the Phase ends. Each Player can spend a maximum of 3 VPs per Phase.

2.31 Type of Operations

Different leader's Effectiveness influences different type of operations to perform in map. Activating 3 Groups/Units and spending 1 VP the Player grants the possibility to operate, but is the single leader's Effectiveness which does (doesn't) allow different types of operation.

Example: a Player activates a brigade which has an A leader and which includes a stack with a D leader. The A leader can conduct every kind of operations and may have the D leader in stack to extend his capacity to him. But if the D leader is not in stack with his Commander, he can perform pillage operations with them.

2.4 Supply and Resources

The Italian Player add the Turn VP value to his VP Track. The Austrian Player checks his Supply lines and if free rolls a d3 recording the result in his VP Track in map.

2.5 Fire Phase

All Players, without spending resources (VP) may fire with:
 1--- artillery units to targets in range
 2--- infantry units to adjacent targets.

2.6 End Turn Phase

Move the turn marker one space on the turn chart and begin a new turn.

3.0 RALLY and MORALE RECOVER

3.1 Rally Checks

Before being eliminated every unit has FOUR steps of demoralization caused by losses (-1; -2; Shaken; Broken). Players can try to replace one step per turn recovering the effectiveness of the troops. Each Leader in stack can attempt so many checks, how many are the attempts that his Command Range number allow him (so if the Command range is 2 they have two attempts).

Units in his Command Range may have 1 attempt or 1 check.

Exception: a leader zero **MUST BE stacked but CAN try ONE check.**

3.11 Procedure

Check single units not stacks

1--- Roll a d6 trying to obtain a result equal or less (= <) than the Endurance level of the unit checked.

2--- Leaders in Stack make as many checks as their CR; Leaders in Range and Zero Leaders can make one check; units in eZOC ADD 1 to the die roll.

3--- if check is successful unit regain one step (Broken → Shaken → -2 → -1 → full strength). After having recovered it has the opportunity, if wants, to make a move spending a maximum of 4 MP towards Leaders of its Formation.

4--- if check is unsuccessful unit remain in its precedent status. It has also the opportunity to move by 4 MP towards Leaders of its Formation but, if is Broken, instead, retreats two hexes using Retreat rules.

3.2 REINFORCEMENTS

If the System have Reinforcements, both players check the order of appearance for reinforcements of the Turn and place them accordingly, entering from a map edge hex in COLUMN like a REARGUARD Group (see TEC for Movement). All eventual reinforcements enter the game at their maximum SP in the hexes printed in Set up Chart. Some reinforcement may come from general Durando "Proclama".

Italian Units/Leaders enter map in one Star hex free from enemies (also in ZOC is possible). Austrian Leaders enter in stack with a superior leader of the same Command (colour).

4.0 Stacking and Controls

CONTROL = a Combat Unit (infantry, artillery and cavalry) exercises a Zone of Control (ZOC) in the six hexes that surround the unit. Infantry, Cavalry, Volunteers, Artillery, and Horse Artillery units all have a Zone of Control. No other types of units in the game have Zones of Control (i.e. leaders).

4.1 Stacks

If more than one counter is in the same hex we called it a Stack. One hex can contain only one combat unit (infantry, artillery and cavalry). Leaders and markers do not count. A unit can never move into or through a hex that contains an enemy combat unit. Units can make Groups (see Operations). Volunteer units which flip to their Barricade side practically become a marker.

So another unit and Leaders can stack with them. When Volunteers will change Formation again (flip to their frontside) Player must observe the stacking limits in the hex.

4.2 Zone of Control

A unit or Group of units cannot move into an enemy Zone of Control if it lacks enough unexpended MPs to eventually engage in Combat after entering.

An unit can move in an enemy ZOC (eZOC) but if the enemy does not retreat, the unit **MUST** stop in it. All units must stop as soon as they are moved into the Zone of Control of an enemy unit - **movement can be continued** only after the enemy unit has moved back (voluntarily) and no enemy zones of Control cover the hex. If the enemy do no retreat it **MUST** react for a single Combat Round.

NOTE: When any of the Phasing Player's units enter an enemy zone as a result of voluntarily movement the enemy is obligated to initiate one round of combat – (REACTION) as explained more fully later in the rules

Zones of Control do not affect combat after an initial round of combat has occurred. Enemy units in each other's Zones of Control do not necessarily have to have combat.

An unit which starts its movement in eZOC can freely (without MP costs) exit and enter another eZOC in which it must stop and wait an eventual retreat, in order to continue moving.

A Zone of Control does not extend into a hex across a creek hexside even if bridged.

Units may retreat into enemy Zones of Control, but only if no alternate retreat routes are available.

5.0 LEADERS

The leaders have their Range of Command in number (if is a Zero they can only operate Rally on stacked units). Their Effectiveness value, expressed by a letter, indicates the ability to convert (upgrade but also downgrade) the units in stack, up to the same level of its leader (es. "green" units D in stack with a leader B become elite).

Note: Up/Downgrade will happen only for Units in stack not in Range.

5.1 Command & Movement

5.11 Command

Units which are in Range of Command of their leader have full movement Allowance.

Units which are Out of Command (if activated) can only have reduced movement (see TEC) but retain normal fighting ability.

In order to be in Command, Leaders have to be inside the Range of their Superior Leader (★★★ if any – their=their Formation) at the beginning of their Activation. In a Formation the highest Rank Leaders can put in Command subordinates and units which are in Range. They can form a Chain of Command from the Superior Leader, which extends till Secondary Leaders (two stars) and finally to Subordinate leader (one star). If there is not a Superior Leader a TWO STAR Leaders may take the Head of the Chain of Command.

In order to be in Command, units have to be inside the Range of one of their Leaders.

SENIORITY (highest Rank) becomes an important specificity when a Leader creates an Operative Group.

5.12 Movement

In an Operational Assignment, Leaders may move in stack or alone, at Cavalry rating MP Allowance.

They cannot enter eZOCs. They must always retreat before Combat if alone. Then, for Command purposes, they can be alone in an hex.

5.13 Hitting Leaders

Leaders can be the target of Fire Combat and Close Combat (see 6.42.4).

5.2 Zero (battalion) leaders

Leaders with a ZERO (0) Command Range or Battalion leaders give some bonuses, but cannot command the movement of their troops.

There are leaders (battalion commanders) who have no effect on the game except:

- 1- if in Stack they can up/downgrade the Compliance of the units stacked.
- 2- add their own DRM + 1 to the fire and a die to melee combat;
- 3- give additional VP in case of capture.

They must be stacked with their own Formation's unit (same coloured band).

5.3 General Durando's Speeches

General Durando, commander of the Place at Vicenza, emanates six Proclamations during the game (in the listed turns with the portrait on the Turn Record Track) to be checked on the Durando Table while the siege progresses. These proclamations can increase the number of volunteers or bring them down. The placement of the new volunteers is an operation that the Italian player can undertake without spending resources (VP).

Every time the marker on the Turn Record Track reaches a box with general Durando, at the beginning of the Supply and Resources Phase, the Italian Player rolls a d6 and refers to the Durando Table.

If the DR gives a result of new troops or new leader arriving, the Italian Player draw random a Volunteer/leader unit from the pool and put it on the Map (even if it is a unit previously eliminated). If the DR gives a result of VP points gained, record them on the VP Track in map. If the DR gives a result of subtract units/leader the Italian Player will choose them (no random).

| | General Durando's Proclama | Effects |
|---|--|---|
| 1 | <i>dopo la fierissima lotta sostenuta dalle tre del mattino insino alla notte, dopo sedici ore di bombardamento ...</i> | Add 1 Unit and 1 Leader + 1 VP |
| 2 | <i>il nemico, dilungatosi alquante miglia dalla città, attende poderosi rinforzi da Verona</i> | Add 1 Austrian Leader and eliminate 2 Italian units |
| 3 | <i>Il nemico, senza pur guadagnare un palmo di terreno, è dovuto retrocedere vilmente e miseramente ...</i> | Add 1 Italian unit and 2 Leaders |
| 4 | <i>la tempesta delle palle, delle bombe e dei razzi cresceva oltremodo. Ma nella città la costanza non declinava ...</i> | Add 1 Italian Leader and + 2 VP |
| 5 | <i>O la vittoria o la morte, o l'indipendenza o il paradiso per chi l'ha propugnata.</i> | Add 1 Unit and 2 + 2 Italian/Austrian Leaders |
| 6 | <i>impossibile lo starsi più lungamente sulle difese; indispensabile il venire a patti con il nemico ...</i> | Add 2 Austrian Leaders and - 2VP |

Note: General Durando, during the ferocious siege, passed from moments of profound discouragement to moments of patriotic exaltation, despite the repeated invitations of the Pope to withdraw within the borders of the Roman State.

Important: when a Player have to eliminate some units he must first take Shaken or Broken units if any, or is free to choose which he wants. Eliminated units go to the Italian units Pool.

6.0 OPERATIONS

Operations are the Core of the System Rules. Player conduct Operations activating Leaders and subordinates (Leaders/units). They can also activate single units if in Command (single units=not stacked with or adjacent to a Leader)

6.1 Operational Groups or single units

Units stacked with their Leader and all units adjacent to the Leader may form a Group of units, if they are part of the same Formation (i.e Brigade).

If a Superior Leader is present (more Stars) he can command a Group extended to ad adjacent inferior Leader and all the units in stack/adjacent to him.

A Group must begin its movement in a stack or adjacent to a Leader, but units may end the move in any position, even not adjacent to the original Leader.

Each Player can activate a maximum of SIX Groups/single Units per Turn.

Each Player can activate THREE Groups/Units for a single Operational Assignment Round spending 1 Resource (1 VP).

This means a Player can spend a maximum of TWO VPs per Turn in order to operate on the Battlefield.

Note: no Shaken or Broken units can be part of a Combat Group.

Player can also avoid spending VPs and do not activate anything. In this case the Player PASSES and his opponent may activate or PASS. If they consecutively PASS the Operative Phase of the Turn ends.

A Player may PASS and then re-enter in the Turn after his opponent's move, till the limit of activations (6).

6.11 General Notes

All chosen Groups/Units may move in any direction according to their established movement capability. If they enter an eZOC they must stop, they must wait for the enemy Reaction or its retreat (in this case they can continue marching).

Units/Leaders just activated in a Turn MAY NOT be activated a second time; they can only react.

If they are already in eZOC they are not forced to fight and can move and disengage from Enemy.

If there are Cavalry Units in Groups, they must stop and wait for enemy Reaction, as usual. If Enemy retreats Cavalry can perform Charges if they are possible, using their own MPs.

If there are Volunteers in the Group and they are in city or village, they can barricade themselves (flip the counter paying 1 MP for the Formation change) and defend the position.

If there are artillery units in the moving/attacking Group they can be left off in an hex.

Moving artillery attacked, automatically unlimber and defends itself with their Compliance Factor (# of dice).

6.12 (D Units/Leader) raiding and looting

All units/leaders with the letter D have poor training to engage regular forces directly in battle, but are true raiders.

They can act as in 6.11 but, if during a defensive or offensive combat in town or village they force the enemy to retreat, the Player, who manoeuvres them, receives 1 VP from a following Pillage.

6.2 Operational Assignment Round

To assign operations to their activated troops, each Player must declare three operating Groups (i.e. 3 leaders or 3 single units or mixed). This costs 1 VP.

If Players don't have 3 Leaders to activate, single units can be used for the three tasks.

1--- Assign a VANGUARD Task to the group that wishes to move and fight for a longer time,

2--- then assign the MAIN COLUMN function to the supporting main Group and

3--- finally assign a REARGUARD/RESERVE task.

These three Groups/single Units, after spending 1 VP, will move and fight.

The amount of MP that will be used to move and combat are found on the Terrain Effects Chart. It is important to note that if the group contains Cavalry units, then Infantry, Cavalry and Artillery will have separate movements.

Vanguard, Main Column and Rearguard/Reserve are merely denominations of different MP Allowance availability, chosen by the acting Player.

NOTE: it could be useful to have three mini dice (one green for Vanguard, one red for the Main Column and one blue for the Rearguard). They can remember to the Player his initial assignments and can count for MPs spent during the Operation's evolution.

6.3 Movement

During the Operation Phase, the Active Player may move Groups/Units if they are in Column formation. Their MP allowance depends:

- 1--- from being or not being in Command with their superior Leader;
- 2--- from the Operational Assignment chosen by the Player for them.

Each unit may be moved as many or as few hexes as desired, subject to movement restrictions and as long as the Movement Allowance of a unit is not exceeded.

Each unit or Group of units is moved individually, the path of its movement being traced over the hexagonal grid while the Active Player announces accumulated number of Movement points (MP) expended by the movement in progress. The other Player merely observes the moves and declares his options in the case of a Reaction. The Active Player continues this until he has moved all desired units.

You are not obliged to move any unit in your portion of the Turn. Units are forced to move only as a result of combat.

6.31 Movement Points costs

A--- each hex of Terrain costs 1 MP (if clear) PLUS a variable amount of MPs if other than Clear. The costs are listed in the Terrain Effects Chart (TEC). Costs are not cumulative. Players must choose the highest cost of the Terrain combination in the hex.

Exception: moving along roads costs 1 MP and units gain a bonus of +1/+2 MP; +2 for cavalry and Leaders.

B--- Changing a tactical formation (Column to Line for FIRE, Line to Column for Movement, Barricading costs 1 MP.

There are no costs to enter or exit enemy ZOCs.

C--- a Close Combat Round costs 1 MP. Units do not spend any MP during a Reaction attempt.

Movement Points may not be transferred from one unit to another; and they cannot be accumulated from one Turn to the next.

Only units in an eZOC have any possibility of further movement and/or Combat, so be sure to make a note of how many MP all such units have expended.

6.32 Movement limitations

A--- unit must always have sufficient MP to enter a specific hex in order to do so. For instance, a unit that has expended all but one of its MPs may not enter a hex requiring the expenditure of two MPs.

B--- Units in Column formation can cross bridges just as if they were roads. Units in Line formation cannot cross bridges.

C--- Units in Line formation cannot cross a river or steam hex side.

D--- Changing formation to make a Battle or Fire Round costs 1 MP. Take care of this when advancing.

Exception: Reacting to enemy advance does not cost any MP if you must change tactical formation.

E--- Groups containing Cavalry units: Infantry, Cavalry and Artillery will have separate movements.

6.33 Road movement

Units in Column Formation on a road are considered to be on the road and can ignore other types of terrain in the hex.

The path of the roads must be followed to use road movement costs. Moving from one hex containing a road to another hex, also containing a road, but not along the path of the road in the first hex is a COMMON movement, not a road one.

Some road end eastwards with a Supply symbol. They are important for the Austrian Supply determination.

When Infantry and Artillery enter Road movement they gain a +1 MP Bonus.

When Cavalry enter Road movement it gains a +2 MP Bonus.

Note Railroad play no part in the Game - ignore it for purposes of identifying terrain.

6.34 Non-Active Player Reaction

When Active Player units enter an eZOC with the intention to attack enemy unit/s (NOT simply moving through the hex), he must declare which enemy unit will be the Target of his Close Combat and he must have his attacking unit in LINE formation (spend 1 MP to change formation after movement).

Normally, the Non-Active Player cannot move his units, during the Active Player's Turn. However, the Non-Active Player is allowed to move his units that are to be withdrawn one hex. This is called a Retreating Reaction.

6.34.1 Retreats before Combat

A-- Artillery cannot do Retreating Reactions, they always react with Fire assuming the Line formation at no costs.

B-- The Non-Active Player must be in Column formation in order to withdraw a hex. He is allowed to change his Formation from Line formation to Column formation, without costs, in order to withdraw, but he will remain in Column.

C-- A withdrawal is not allowed into a hex that is in eZOC. However if no other alternative exists a unit may withdraw into the Zone of Control of an enemy unit **which has a Volley Factor value equal or inferior than that of the retreating unit.**

Units forced to retreat, but which cannot do it, being completely encircled by any combination of enemy units in hexes and impassable hexsides (in the games in which this applies) in a common Retreat would be eliminated. Here the Player can choose to fire.

D-- Stacked Leader/s cannot unstack and withdraw into two or more different hexes. All withdrawals must be from one hex into another hex with all units included in the same stack.

E-- A withdrawal may be made into any hex (subject to the above limitations, and not in/through Prohibited hex/hexsides), without regard to how many MP would be expended.

F-- Units may withdraw into a hex containing other friendly units, then displacing them backwards. Displacement has no penalties.

G-- Any of the Active Player's units that are forced to retreat, after a combat, must end their movement, even if they still have utter MP to spend; they must retreat if forced to, even if not enough MP are left to make the move in the normal manner.

6.34.2 Defensive Fire Reaction

A-- A possible FIRE situation occurs when enemy units are in each other's Zones of Control (eZOCs). Units that begin their portion of the Turn in eZOCs, or which move into them are not necessarily going to have Combat.

The Non-Active Player can elect to avoid Combat, if unwanted.

NOTE: artillery units being attacked must always stay in their present hex and accept the first round of Combat.

CAVALRY never FIRE. They can do only Close Combat.

B-- The Non-Active Player must decide what he wants to do in each possible Combat situation. He has two possible options:

- 1) Remain in his present hex and react with a FIRE Round (see 6.42); or
- 2) Withdraw one hex to avoid Combat.

The Non-Phasing Player must make this decision for each of his units, which lies in an advancing eZOC.

C—the Inactive Player Reaction takes place for a single FIRE Round, against the enemy units in ZOC, which declared the will to attack it. FIRE can stop the Combat if the defender (currently the Active Player) retreats or if the attacker retreats (currently Reacting Player). Combat can also continue after the Defensive Fire, but it will be the Active Player who have to attack in a Close Combat Round (paying the Combat Costs in MP).

D—This sequence of unceasing Combats may last till the Active Player's units no longer have enough MPs left for another Round of Close Combat, or until Combat results (retreats or eliminations) force all units out of each other's Zones of Control.

E—Units may stay in a mutual ZOC without fighting (they will fire later). **It is important to assume the correct tactical formation (Line) before the final Fire Phase.**

6.4 Close Combat attacks/Defensive Fire Reactions

All Close Combats are fought in Rounds, and an individual Combat situation may consist of one or more Rounds of Close Combat. Reaction Fire and Close Combat Rounds are the same aspect of different engagements. Units cannot be attacked in Close Combat more than one time in a Turn. However more units may stop in their ZOC in order to complete a move. They cannot be object of more Close Combats, but they always can make Defensive Fire Reactions, every time a different enemy unit stops in their ZOC. For the same reason a unit attacked in Close Combat, after having performed a Reaction Fire MAY ALSO fire in the final Fire Phase.

6.41 Close Combat Rounds

Advancing units still in eZOCs, after the enemy's Reaction Fire, may perform a Combat Round, with the expenditure of 1 MP (when the Active Player's unit has expended all of its MPs it can perform no further Combat Rounds). Attacking units can do Close Combat Rounds even in a Column formation.

The tactical formation is not important in Close Combat which becomes a chaotic shooting fight at short distance. The impact of tactical formation can be observed during the Fire Combats.

During this Combat Round, a player may attack any adjacent enemy hex, or adopt other options covered in the Close Combat Procedure rules. The Non-Active Player's units (Reacting or Defending) need not worry about the expenditure of MPs in Combat. The Non-Active Player continues his Defence as long as the Active Player keeps initiating Combat's Rounds from an adjacent hex.

An enemy occupied hex may be attacked ONCE PER TURN from any hex in its ZOC, that contains Attacker's units. An attacking Group cannot combine its Force (single Stacks/units attack sigle hex).

6.41.1 Creek Stream and Bridges hexsides

Since units in Line formation cannot cross a creek hexside, or a bridge, they also cannot attack across these types of terrain; they can only fire (in a Reaction Fire or in the Fire Phase). Inactive Player's units in Line/Column Formation could defend such a hexside, with Fire and Reactions, but can be attacked only if units of the Active Player have enough MPs to change formation to Column, pass the bridge/river and perform a Close Combat.

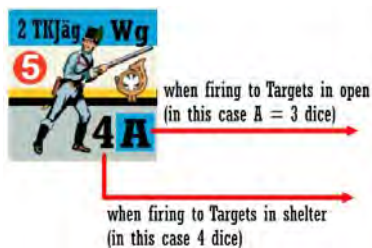
6.42 Defensive Fire or Reaction Round

Like in Reaction, Defensive Fire is resolved before each Melee combat Round.

6.42.1 Procedure

1--- Defensive (Reacting) fire towards targets in open ground (Clear or Hill Levels terrains) is made with the following Fire Volleys (dice d6):

- A unit 3 dice;
- B unit 2 dice;
- C-D units 1 die only.



2--- if the target of the Fire (the advancing or attacking unit) has any shelter, the Firing Unit fires with its **full Volley Strength**; Shelters (covers) are:

Woods and houses (City/Village) - Barricades and trenches - wheatfields - vineyards and orchards.

Swamps and creek hexsides are NOT a cover.

NOTE: this is a strange rule but we assume men in open terrain are running, lying down under partial covers; so the Fire precision is due to their training. Troops behind a shelter aren't moving, so more the volleys, more the possibility to hit them.

3--- The Firing Player rolls as many dice as the stated Volley number,

- **plus 1 die** if a Leader is stacked and
- **plus 1 die** if the unit is Austrian Jäger (with Rifled weapons).

4--- The Firing Player compares the DR result obtained using the THT or To Hit Table. The target may suffer hits or not.

If no hits are suffered:

A: the target unit may continue its Movement if he has enough MPs to spend.

B: the target unit may become an Attacking unit, pays the cost of a Close Combat attack against the Firing units which failed to hit.

C: if is not a Defensive Reaction Fire, but the first step of a Close Combat refer to the case B.

NOTE: Barricades have a Fire value of 1 (only one die).

6.42.2 Reaction / Defensive Fire Tables

| TO HIT TABLE | | | |
|---|----------------------------|---------------------|-----------------|
| Targets | Firing Units | | |
| | Infantry Artillery (R 2-3) | Volunteers Dragoons | Artillery (R 1) |
| A -Unit/Ldr | 6 | - | 5-6 |
| B -Unit/Ldr | 6 | 6 | 5-6 |
| C -Unit/Ldr | 5-6 | 6 | 4-5-6 |
| D -Unit/Ldr | 4-5-6 | 5-6 | 4-5-6 |
| 1 die more Austrian Jäger / Leader in Stack/ Ldr=leader | | | |

Note: Volunteers and Dragoons never hit Elite enemy units (too smart).

If the Target has suffered some hits he can:

A: Roll a die for a Cover Saving Throw, which can have success or not. If failed the unit **takes an hit and retreats 1 hex**, using the Retreat rules. Its eventual movement stops.

B: if the Saving Throw has success the unit **doesn't take hits but retreats 1 hex** away using the Retreat rules. It is possible to displace any friendly units to do so. Its eventual movement may continue if has enough MP.

| SAFE DR | Infantry Volunteers | Cavalry Leaders | Artillery |
|---------------------|---------------------|-----------------|-----------|
| Wood/City/Village | 5-6 | 6 | 5-6 |
| Barricade | 4-5-6 | 5-6 | 6 |
| Wheatfield-Vineyard | 5-6 | 5-6 | 6 |
| Clear-Hills | 6 | 6 | NO DR |

6.42.3 Hits effects

Casualties (hits) are assigned by taking the correct marker and placing it on



the hit unit. If more than an hit is recorded, the first goes always to target

units, the second to a stacked Leader (if one) and so on, alternating.

A--- units hit have to be marked with the sequence of hit markers.

-1 marker = unit loses ONE Fire Volley

-2 marker = unit loses TWO Fire Volley

Units cannot lose more than their minimum Volley value which is always 1 (no zero Volley units allowed).

SHAKEN unit = -2 Endurance; -1 Volley; one downgraded.

BROKEN unit = -3 Endurance; -2 Volley; two steps downgraded.

Downgrading 1 = i.e. from A to B unit; Downgrading 2 = i.e. from A to C unit. (Yes a Shaken unit does recover one volley from the -2 Status. We must let it defend itself). Units cannot lose more than their minimum values or Compliance (D).

Units can recover one Step above during the Rally Phase.

Shaken and Broken cavalry cannot charge.

Broken and Shaken units cannot take part to combat Groups or be sent as single units as Vanguard, Main Columns and Rearguard. They can only defend and move. **Broken Units which suffer another HIT are eliminated.**

Note: each eliminated Austrian unit gives 1 VP to the Italian Player.

6.42.4 Broken Units Emergency Roll

When a unit turns into BROKEN the owner Player rolls a die. With a result of 1 a new Leader must be drawn from the Leaders' Cup and assigned to its Corps in map. With a result of 2 the Italian Player (ONLY) draw a Leader and a Units from their respective Cups. With any other result there is a No Effect and the play will continue in a regular way.

6.42.5 Hitting Leaders

1--- A Leader, who receives MORE than 1 hit in a Round without saving them with a DR is CAPTURED by the opposite Player.

Captured Leaders score immediate VPs (1VP per class D-C; 2 VP per class B; 3 VP per class A). Score the VP on the Track and put the Leader on the Turn record track on the FIRST TURN of the following day (i.e if captured on June 10th, put it in the 7 hours box of the June 11th day). In that successive Turn the Leader will be put in the Leader's Pool of his Player. This makes it difficult for a captive Leader to come back into play.

2--- A Leader who receives 1 hit in a Round without saving it with a DR is RETREATED 4 hexes towards his army positions.

NOTE: Leaders cannot remain alone in an hex AFTER A COMBAT. If units retreat or are eliminated, the Leader counter must follow the retreat or must be displaced over the nearest friendly unit.

6.5 Close Combat Rounds

When a Player moves and attacks he performs a Close Combat. An active unit must pay 1 MP to perform a Close Combat Round. Except for Reaction Fire, any melee combat is always preceded by a Defensive Fire Round performed by the defending Player. An attacking unit can only attack an enemy unit and possibly the Leader it has in Stack.

The number of Rounds an attacker can take in a Turn is not infinite but depends on:

- 1- how many MPs are available;
- 2- from the Unit's Endurance value (the number of Rounds that can be done).
- 3- each Close Combat Round must have its Defensive Fire step..

The units of Volunteers who defend themselves can renounce the defensive Fire and turn on the Barricade side if they are defending within a city or a village. If they are in other types of land they cannot elevate a Barricade.

Artillery units do not participate in melee combat.

6.51 Procedure

Close Combat takes place through these steps:

1-Defensive Fire Segment: (follow the procedure described in 6.42, determining the number of Volleys fired, the assigned hits, the saving DRs and the distribution of hits to the Attacker's Units.

In a Combat during a Movement this step is the Reaction Fire.

In a Combat with two opponents which activate in the same eZOCs is a Fire Segment.

2 --- Strength Calculation Segment:

the Endurance value of the attacking unit is added to the CURRENT Training Value (up/downgraded by an eventual Leader, if in Stack) (0 = D units; 1 = C units; 2 = B units and 3 = A units) and then added a +1 if a Leader is in Stack. THEN the Player gets a total adding any Terrain modifier and/or Cavalry Charge bonus. The total number will be the Attacker's Combat Strength (# dice to roll).

The same procedure applies to the Defender's unit, obtaining a total also in this case, called Defender's Combat Strength (# of dice to roll).

Barricades units do not take part in this Defensive Total.

3 --- Each player rolls as many dice as the Total number obtained, in a simultaneous Combat. Then compares the results of the dice rolls and who makes the highest total is the Round Winner of the Close Combat fight. The result of the Close Combat is determined by the difference between the two DR totals and applies to the Loser's Side:

DRAW - Equal total number or Difference 1-3 = NO EFFECT.

Difference 4-6: the losing side suffers 1 hit and remains in position.

Difference 7-8: the losing side suffers 1 hit and retreats 1 hex; the winner can advance into the hex left free by the retreat, if he has not got hits. If there was a unit in Barricade in the hexagon, this one also withdraws with the others.

Difference 9-12: the losing side suffers 2 hits and retreats 2 hexagons; the winner can advance into the hex left free by retreat, if he has not got hits.

The hits are distributed first to the unit that withdraws, then to any Leader or unit in Barricade, if any.

Difference 12+: the losing side suffers 3 hits and withdraws 4 hexagons towards its Lines of Communications (Supply symbol for Austria, Stars for Italians). The winner can advance up to 2 hexes along the path left by those who withdrew, if he has not got hits. The hits are distributed first to the unit that withdraws, then to any Leader or unit in Barricade, if any.

If even the winner has suffered hits, no advance after combat occurs.

6.52 Retreats

Follow the Procedures described in 6.34.1 with the following Exceptions.

A--- Leaders cannot remain alone in an hex. If units retreat or are eliminated, the Leader counter must follow the retreat or must be displaced over the nearest friendly unit.

B---Barricaded units may remain alone in hex but if other Unit and Leader must retreat, they must flip the counter and retreat themselves too. Resolve the overstacks at the end, retreating the Volunteers one more hex.

C--- Only Reacting Units in Retreat must change Formation during withdrawal.

6.53 Cavalry Charge

To charge, a Cavalry Unit must begin movement in a hexagon of Clear terrain or along a Road. He must begin his move 2 hexes away from his target, and must move through and finish the charge, only in Clear terrain hexes or along a Road. Shaken or Broken Cavalry Units CANNOT charge.

The cavalry in charge adds 1 die to its total Close Combat Strength.

If the enemy unit reacts withdrawing, the attacking cavalry must always advance into the hex left free.

7.0 SUPPLY AND RESOURCE PHASE

7.1 General Durando Proclamation

Every time the marker on the Turn Record Track reaches a box with general Durando, at the beginning of the Supply and Resources Phase, the Italian Player rolls a d6 and refers to the Durando Table. (see 5.3)

7.2 Game Resources

Other than exceptional Resources which came from events (Durando's Proclamations) o Leader Capture (Captured Leaders score immediate VPs - 1VP per class D-C; 2 VP per class B; 3 VP per class A), each Turn the Players obtain Resources (VP) from the Turn Record Track (Italian) o from a die roll (d3).

Austrian Player must roll a d3 and get the number of Resource obtained ONLY IF at least ONE of its Supply hexes is free from enemies or enemy's ZOCs.

7.3 Austrian extra VPs and Leaders

The capture of the Italian hexes marked with a green Star in map (Vicenza's Supply Depots) gives each 5 more VP to be recorded on the VP track.

When VPs (on Track) reach 10 or less (= <) the Austrian Player may draw an additional Leader from the Cup and assign it to his Formation, at the Player choice.

7.4 Italian extra VPs and Leaders

Each eliminated Austrian unit gives 1 VP extra to the Italian Player. Record it on the Track.

When VPs (on Track) reach 5 or less (= <) the Italian Player may draw an additional unit and an additional Leader from the Cup and assign them to their Formation, at the Player choice.

8.0 Fire Phase

During this Phase Units can fire against enemies which are:

- 1--- adjacent to Infantry and Volunteers units;
- 2--- in Range of Fire of an Artillery unit

Adjacent units may take part in firefights even if they have fought in melee on the same turn in progress. Firefighting should be considered simultaneous but it is always the player who won the Initiative to conduct the fire as first Player. Fire fighting has no cost in MP or VP.

NOTE: Barricades have a Fire value of 1 (die).

8.1 Fire Procedures 6.42.2 - 6.42.3 - 6.42.4

During the Fire Phase there no Defensive Fire.

1--- All units Fire ALWAYS at their FULL VOLLEY value they had. They cannot change formation; so if they are in Column they must fire in this Formation.

2--- The Firing Player rolls as many dice as the stated Volley number, modified by the leader stacked (+1) and weapon DRMs (+1 rifles of the Austrian Jäger).

3--- The Firing Player compares the DR result obtained using the THT or To Hit Table. See 6.42.2 TABLES. The target may suffer hits or not. If no hits is suffered:

A: the target unit stays in the hex fired upon.

B: if the Target suffers hits he can roll for a Cover Saving Throw. See 6.42.2 TABLES.

C: Artillery which fires non adjacent never be fired upon.

1--- If failed the unit takes an hit and retreats 1 hex, using the Retreat rules.

2--- If the Saving Throw has success the unit doesn't take hits but retreats 1 hex away using the Retreat rules. It is possible to displace any friendly units. No ADVANCE after FIRE is allowed.

In 6.42.3 see the HIT EFFECTS and MARKERS. In 6.42.4 see HITS to Leaders.

When the last Units has fired the Phase ends.

8.2 Artillery

Artillery units have a smaller number which is their Range of Fire. They have also a Compliance letter and a Fire rating like infantry. Backside indicates their limbered formation for moving (with no fire values).

Artillery which enter Road movement also gain a +1 MP Bonus.

Remember to put artillery in FIRE mode (unlimbered) if you want to use during the FIRE Phases.

Artillery in Group moves at its Movement Allowance and its units in the moving/attacking Group can be left off alone in an hex. It is important to note that if the group contains Cavalry units, then Infantry, Cavalry and Artillery will have separate movements.

8.21 Attacking artillery batteries

Attacked artillery units being cannot Retreat before Combat. They must always stay in their present hex, perform Defensive Fire and accept the first round of Combat.

Attacked artillery limbered may change formation at no costs.

Artillery cannot participate in close combat and, if attacked, MUST DEFEND with their Compliance value (# of dice).

Every Retreat result is ignored by the Artillery unit. They simply get hits till the Broken status and, if they receive one more hit, surrender.

ELIMINATED GUNS: The opponent Player must decide if he prefers to eliminate the counter or capture and use it (stacking one of his Leader on the enemy artillery counter). The Leader cannot leave the unit other than disbanding (eliminating) it.

8.22 Firing batteries

They can bombard at 1-2-3 Range of hexes. They need no LOS to effect bombardment IF firing artillery and target are AT THE SAME LEVEL of elevation.

If they are on different levels only the topmost artillery can see the target and fire against it. It is not possible to fire:

1--- from a lower level to an higher target

2--- from an unit which fires and the target being at the same level, BUT with an hill (higher terrain) interposed between them.

9.0 End Turn Phase

1--- Turn ends and marker on Turn Record Track goes ahead one Box.

2--- If it is the very last Turn of the game the Italian Player scores 4 VP for every Austrian Supply Road (and the Railroad to Padua) blocked by a Combat unit (all other than Leaders) staying in hexes # 1206-1210-1214-1215-1218.

10.0 HOW TO WIN

If the Austrian player occupies the FOUR hexes with a green Star has a decisive victory. If not, the Player with more VPs at the End wins the game.

-- Each player receives, at the End of the Game, 1 VP for every 2 Enemy HITS unrecovered in map (ex. if Unit is marked with a -2 marker, it gives 1 VP to the opponent Player).



11.0 CREDITS

Concept and Design: Enrico Acerbi
Graphics and Publication: NoTurkeys!
Magazine © 2018

12.0 SCENARIO Battle of Monte Berico

Vicenza: 15 turns (June 9-11 1848). One Player plays the Italian Volunteers and Pope's Force, the other Player plays the Austrians (Radetzky Army) of the 1st and 3rd Korps.

Italian troops deploy in LINE formations, some Leaders and some units are put in opaque cups called Pools.

12.1 Austrian starting Rules

Austrian troops enter in COLUMN, all are in full Command, moving as a Rear-guard Formation (like every Austrian Reinforcement Formation). Eventual overstacking at start, must be resolved when their movement ends.

Each Austrian Brigade is activated with a cost of 1 VP, but without defining any tactical March order like Vanguard etc.

Austrian units cannot enter in enemy ZOCs during the first activation.

Every ½ hex entered at the beginning of the game counts 1 MP.

12.2 INITIAL Resources (VP):

ITALIANS = 10

AUSTRIANS = 15

The Initial Set-up for Leaders and Units are as follows:

Expeditionary Corps of the Papal States

Italian Units' Pool: Belluzzi Coy 31C -"Basso Reno" Volunteers Coy - Cadore Volunteers Coy 21D- Legione Franco Veneta Coy 21C - Galateo battalion Volunteers 21D.

Leaders' Pool: Zambeccari, Ferrari, Carraro, Faina, Lucchetti, Calvi, Pasi, De Glutz, Brusati, Quitadamo, Massignani, Marcolini

CiC General Giovanni Durando 2308

Chief of Staff Major Alessandro

Avogadro di Casanova: 2109

Colonel Giacomo Zanellato: 2411

Colonel Luigi Ceccarini: 2210

Carabinieri Svizzeri: 2010

I batt. III Legione Romana: 2009

"Estera" Brigade one Coy: 2008

Civic Battalion Montanari Ravenna: 2210

Civic Battalion Pio IX of Lugo: 2310

Alto Reno Battalion: 2108

"Crociati Vicentini" Legion: 2411

| | |
|---------------------------------------|------|
| Belluzzi's Civic Guard of Vicenza: | 2308 |
| II batt. III Legione Romana: | 2107 |
| Artillery Battery Mosconi: | 1909 |
| Colonel Natale Del Grande: | 2007 |
| Captain Ottavio Framarin: | 2408 |
| Major Carl Schmid: | 1907 |
| I Batt. 2nd "Estero" (3 coys) Kaiser: | 1807 |
| I Batt. 2nd "Estero" (3 coys) : | 1907 |
| II Batt. 1st "Estero" : | 2207 |
| Venetian Line Battalion Galateo | 2007 |
| "Basso Reno" Artillery Battery | 1706 |
| Nicoletti's Carabiniers | 2209 |
| Schmid Grenadiers | 2006 |
| Cadore Volunteers Coy | 2106 |
| Colonel Enrico Cialdini | 2312 |
| General Giacomo Antonini | 2316 |
| Major Giuseppe Gallieno | 2418 |
| Captain Arnaldo Fusinato | 2415 |
| I Batt. 1st "Estero" Balletta | 2313 |
| I Batt 3rd Legione Romana | 2312 |
| II Batt. 2nd "Estero" De Glutz | 2315 |
| Swiss Jäger Coy | 2318 |
| Corpo Franco Vicentino | 2415 |
| Volunteers Battalion Faenza | 1814 |
| Bersaglieri del Po Volunteers Mosti | 2013 |
| Bersaglieri di Schio Volunteers | 1912 |
| Baricoccoli Artillery Battery | 2314 |
| Cascina Nieve Arillery Battery | 1911 |
| Lentulus Artillery Batteries | 2212 |
| Legione Franco Veneta | 2316 |
| Batt. Universitario Romano Tittoni | 2011 |

Austrian Corps
Austrian Leaders' Pool: Strassoldo Major, Strassoldo Jäger Major, Strassoldo Rittmeister, Culoz Major, Clam Major, Clam Rittmeister, Wohlg. Major, Wohlg. Jäger Major, Wohlg. Rittmeister

| | |
|--|---------|
| Generalmajor Giulio Cesare Strassoldo Grafenberg | T1 1722 |
| Colonel Karl Baron von Kopal | T1 1722 |
| Colonel Albert Hablitschek | T1 1722 |
| Radetzky Hussars IR 5 (2 sqns) | T1 1722 |
| k.k. 10th Jäger Battalion | T1 1722 |
| k.k. IR 17 Hohenlohe I Batt. ½ | T1 1722 |
| k.k. IR 17 Hohenlohe I Batt. ½ | T1 1722 |
| k.k. IR 17 Hohenlohe II Batt. | T1 1722 |
| k.k. IR 38 Haugwitz III Batt | T1 1722 |
| Austrian Artillery Field Battery n. 2 | T1 1722 |
| Generalmajor Eduard Graf Clam-Gallas | T1 1522 |
| Colonel Franz Baron Grammont von Linthal | T1 1522 |
| Colonel Siegmund Baron von Reischack | T1 1522 |
| 3rd Field Artillery battery | T1 1522 |
| k.k. IR 7 Prohaska I Batt. | T1 1522 |
| k.k. IR 7 Prohaska II Batt. | T1 1522 |
| Grenzregiment 8 Gradiska 1st Batt. | T1 1522 |
| Grenzregiment 12 Banater 2nd Batt. | T1 1522 |
| Radetzky Hussars IR 5 (2 sqns) | T1 1522 |
| Generalmajor Carl Ritter Culoz | T1 2222 |
| Colonel Johann Hahne von Waffentreu | T1 2222 |
| Grenzregiment 11 2nd Ban 2nd Batt. | T1 2222 |
| k.k. IR 28 Baillet La Tour I Batt. | T1 2222 |
| k.k. IR 28 Baillet La Tour III Batt. | T1 2222 |
| k.k. IR 28 Baillet La Tour Landwehr Batt. | T1 2222 |
| Radetzky Hussars IR 5 (2 sqns) | T1 2222 |

| | |
|---|---------|
| Generalmajor Ludwig Edler von Wohlgemuth | T2 1218 |
| Lt.Colonel Alexander Baron Jović von Siegenberg | T2 1218 |
| Colonel Joseph Heyntzel | T2 1218 |
| Kaiserjäger Regiment 4th Battalion | T2 1218 |
| Kaiserjäger Regiment 2nd Battalion | T2 1218 |
| k.k. IR 45 Erzherzog Sigismund I Batt. ½ | T2 1218 |
| k.k. IR 45 Erzherzog Sigismund I Batt. ½ | T2 1218 |
| k.k. IR 45 Erzherzog Sigismund II Batt | T2 1218 |
| Grenzregiment 3 Ogulin 1st Batt. | T2 1218 |
| Field Artillery Battery n.8 | T2 1218 |
| Radetzky Hussars IR 5 (2 sqns) | T2 1218 |
| Colonel Stjepan Šupljikac de Vitec | T3 2622 |
| Colonel Franz Ritter Dierkes | T3 2622 |
| k.k. IR 18 Reisinger I Batt. | T3 2622 |
| k.k. IR 18 Reisinger II Batt. | T3 2622 |
| Raketen Batterie n. 1 | T3 2622 |
| Raketen Batterie n. 4 | T3 2622 |
| Horse Artillery Battery n. 5 - 6" pieces | T3 2622 |
| Windischgrätz Chev.lg n.4 – 2 sqns | T3 2622 |



EXAMPLE OF PLAY:



Kopal Ruft!



Terrain Effects Chart

| unit | MP in Command | MP OOC | Road | Clear | Hill | Wheatfield | Vineyard | Wood | Swamp | City/Village | Creek Hs | Formation change |
|--|-----------------------|---------------------|------------------------|----------|--------------------------|----------------------------|----------------------------|--------------------------|-------------|--------------------------|----------|--|
| INFANTRY | 6/5/4 * | 3/3/2 | ADD 1 MP | NN | NN | +1MP | +1MP | +1MP | +2MP | NN | +1MP | +1MP |
| CAVALRY | 8/6/4 | 4/4/4 | ADD 2 MP | NN | +1MP | +1MP | +2MP | +2MP | +3MP | +1MP | +1MP | NE |
| ARTILLERY | 4/3/2 | 3/2/2 | ADD 1 MP | NN | +2MP | +2MP | +3MP | +3MP | NP | +2MP | NP | +1MP |
| Volunteers=infantry Leaders = cavalry | | | | | | | | | | | | |
| situations | in Command | OOC | Road | Clear | Hill Lv | Wheatfield | Vineyard | Wood | Swamp | City/Village | Creek Hs | Barricade |
| Line of Sight | | | depends fr other terz. | NB | blocked | NB | NB | NB | NB | NB | NB | NB |
| Fire Combat | possible inf.adjacent | only Defensive Fire | depends fr other terz. | No cover | No cover | 5-6 Inf/Cav 6 Artillery | 5-6 Inf/Cav 6 Artillery | 5-6 Inf/Art 6 Cavalry | No cover | 5-6 Inf/Art 6 Cavalry | No cover | 4-5-6 Infantry 5-6 Cavalry 6 Artillery |
| Close Combat | possible | only Defence | depends fr other terz. | No cover | DEF uphill ATT -1 die | DEF +1 DR | DEF +1 DR | DEF +2 DR | INSIDE -2** | DEF +1 DR | No cover | DEF +2 DR |
| Charges | possible | NN | possible | possible | blocked | blocked | blocked | blocked | blocked | blocked | blocked | blocked |

* MP (movement points) the left highest number in MP for the VANGUARDS - the center one for the MAIN COLUMN - the right one for REARGUARDS/RESERVES (only units in Column formation may move)

** Unit which starts the Melée inside a Swamp hex has penalty, also if attacking another swamp hex (both have penalties).

| | General Durando's Proclama | Effects |
|---|---|---|
| 1 | dopo la fierissima lotta sostenuta dalle tre del mattino insino alla notte, dopo sedici ore di bombardamento ... | Add 1 Unit and 1 Leader + 1 VP |
| 2 | il nemico, dilungatosi alquante miglia dalla città, attende poderosi rinforzi da Verona | Add 1 Austrian Leader and eliminate 2 Italian units |
| 3 | Il nemico, senza pur guadagnare un palmo di terreno, è dovuto retrocedere vilmente e miseramente ... | Add 1 Italian unit and 2 Leaders |
| 4 | la tempesta delle palle, delle bombe e dei razzi cresceva oltremodo. Ma nella città la costanza non declinava ... | Add 1 Italian Leader and + 2 VP |
| 5 | O la vittoria o la morte, o l'indipendenza o il paradiso per chi l'ha propugnata. | Add 1 Unit and 2 + 2 Italian/Austrian Leaders |
| 6 | impossibile lo starsi più lungamente sulle difese; indispensabile il venire a patti con il nemico ... | Add 2 Austrian Leaders and - 2VP |

First eliminate Shaken or Broken units if any, or choose one you wants. Eliminated units go to the Italian units Pool.

X2

X2

SEQUENCE of PLAY

Close Combat Table

1-Defensive Fire Segment (follow the common FIRE procedure)

2 --- Endurance value of the attacking unit plus the CURRENT Training Value (up/downgraded by eventual Leader) (0 = D units; 1 = C units; 2 = B units and 3 = A units) +1 if a Leader is in Stack

PLUS any Terrain modifier and Cavalry Charge bonus. Total number will be the Attackers' Combat Strength.

Same procedure applies to the Defender's unit, obtaining the total as Defender's Combat Strength. Barricaded units do not take part in this Defensive Total.

3 --- Each player rolls as many dice as the total number obtained. Then compares the results of the dice rolls and who makes the highest total is the Combat Round Winner. The result of the Close Combat is determined by the difference between the two DR totals:

TO HIT TABLE

| Targets | Firing Units | | |
|-------------|----------------------------|---------------------|-----------------|
| | Infantry Artillery (R 2-3) | Volunteers Dragoons | Artillery (R 1) |
| A -Unit/Ldr | 6 | - | 5-6 |
| B -Unit/Ldr | 6 | 6 | 5-6 |
| C -Unit/Ldr | 5-6 | 6 | 4-5-6 |
| D -Unit/Ldr | 4-5-6 | 5-6 | 4-5-6 |

1die more Austrian Jäger / Leader in Stack/ Ldr=leader

| Safe Throw | Infantry Volunteers | Cavalry Leaders | Artillery |
|---------------------|---------------------|-----------------|-----------|
| Wood/City/Village | 5-6 | 6 | 5-6 |
| Barricade | 4-5-6 | 5-6 | 6 |
| Wheatfield-Vineyard | 5-6 | 5-6 | 6 |
| Clear-Hills | 6 | 6 | NO DR |

INITIATIVE

RECOVER phase

OPERATIONS PI.A

OPERATIONS PI.B

RESOURCE phase

FIRE COMBAT phase

END TURN



-1 marker = unit loses ONE Fire Volley
-2 marker = unit loses TWO Fire Volley
Units cannot lose more than their minimum Volley value which is always 1 (no zero Volley units allowed).

SHAKEN unit = -2 Endurance; -1 Volley; one downgrade.
BROKEN unit = -3 Endurance; -2 Volley; two steps downgrade.
Broken and Shaken units cannot take part to combat Groups or sent to combats as vanguard, Main Columns and Rearguard. They can only defend and move. Downgrading 1 = i.e. from A to B unit; Downgrading 2 = i.e. from A to C unit. (Yes a Shaken unit does recover one volley from the -2 Status. We must let it defend itself.)

Units cannot lose more than their minimum values or Compliance (D). Units can recover one of the Steps above during the Rally Phase.

DRAW Equal total number or Difference 1-3 = NO EFFECT.

Difference 4-6: the losing side suffers 1 hit and remains in position.

Difference 7-8: the losing side suffers 1 hit and retreats 1 hex; the winner can advance into the hex left free by the retreat, if he has not got hits. If there was a unit in Barricade in the hexagon, this one also withdraws with the others.

Difference 9-12: the losing side suffers 2 hits and retreats 2 hexagon s; the winner can advance into the hex left free by retreat, if he has not got hits. The hits are distributed first to the unit that withdraws, then to any Leader or unit in Barricade, if any.

Difference 12+: the losing side suffers 3 hits and withdraws 4 hexagons towards its Lines of Communications (Supply symbol for Austria, Stars for Italians). The winner can advance up to 2 hexes along the path left by those who withdrew, if he has not got hits. The hits are distributed first to the unit that withdraws, then to any Leader or unit in Barricade, if any.

If even the winner has suffered hits, no advance after combat occurs.

FRONT

| | | | | | | | | |
|------------------------|---------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|
| 10 Jäger St 4 4A | I-17 St 3 3B | I-17 St 3 3B | 2. Battery 3 4C | 3. Battery 3 4C | Gradiska Ci 3 4D | I-7 Ci 4 4B | II-7 Ci 3 4B | 8. Battery 2 3A |
| I-28 Cz 4 4C | 2 Banal Cz 2 2D | III-38 St 3 3C | Banal Ci 3 4D | 2 TKJäg Wg 5 4A | I-45 Wg 3 3B | II-45 Wg 3 3C | Ogulin Wg 4 3B | 4 TKJäg Wg 4 4A |
| III-28 Cz 3 3C | Lw-28 Cz 3 3D | 1. Raketen 3 5A | 4. Raketen 3 4B | 5. Horse Bty 2 3B | I-18 Cz 4 4B | II-18 Cz 3 4A | II-17 St 3 5B | I-45 Wg 3 2C |
| Baricocchi 3 2+C | Cascina Nieva 2 2+D | Lentulus 3 3-B | Universit Ci 3 3C | Legione Ci 3 3B | Legione Ci 2 1C | Galateo Dg 2 1D | Belluzzi Du 3 1C | V.Cadore Dg 2 1D |

| | | | | | | | | |
|-------------------------|------------------------|------------------------|-------------------------|---------------------------|-------------------------|----------------------|------------------------|---------------------------|
| Mosconi 2 2+D | I/1 Est Ci 4 4A | I/3 Leg. Ci 3 5B | II/2 Est Ci 3 3B | Jäger Ci 2 2B | C.Franco Ci 3 3C | Faenza Ci 3 3C | Bers.Po Ci 3 2C | B.Schio Ci 2 1D |
| II/3 Leg. Du 3 3B | Belluzzi Du 2 2B | Crociati Du 3 3B | Alto Reno Du 3 3B | Civico Lugo Du 2 2C | Montanari Du 3 3C | Estera Du 4 2A | I/3 Leg. Du 3 4B | Carabinieri Du 2 2C |

| | | | | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|-----------------------|--------------------------|-------------------------|------------------------|--------------------------|
| I/2 Est Dg 4 2A | I/2 Est Dg 4 3A | V.Cadore Dg 2 2D | II/1 Est Dg 4 5A | Galateo Dg 3 3B | Grenadiers Dg 3 2A | Nicoletti Dg 2 2B | Basso Reno 3 3-C | Basso Reno Dg 2 1D |
|-----------------------|-----------------------|------------------------|------------------------|-----------------------|--------------------------|-------------------------|------------------------|--------------------------|

| | | | | | | | | |
|-------------------|--------------------|----------------------|--------------------|---------------------|--------------------|----------------|--------------------|-----------------|
| Durando 3 A | Casanova 2 B | Del Grande 2 A | Cialdini 3 A | Zanellato 1 C | Antonini 2 B | Pasi 1 C | Framarin 2 B | Calvi 1 C |
|-------------------|--------------------|----------------------|--------------------|---------------------|--------------------|----------------|--------------------|-----------------|

| | | | | | | | | |
|---------------------|-------------------|--------------------|--------------------|-------------------|------------------|--------------------|---------------------|----------------------|
| Quitadamo 0 D | Brusati 0 D | Fusinato 2 C | Gallieno 2 B | Ferrari 1 C | Schmid 1 D | De Glutz 1 D | Ceccarini 2 C | Zambeccari 1 D |
|---------------------|-------------------|--------------------|--------------------|-------------------|------------------|--------------------|---------------------|----------------------|

| | | | | | | | | |
|-----------------|-------------------|---------------------|---------------------|----------------------|-----|----|-----|----|
| Faina 0 D | Carraro 0 D | Lucchetti 0 D | Marcolini 0 D | Massignani 0 C | X10 | X1 | X10 | X1 |
|-----------------|-------------------|---------------------|---------------------|----------------------|-----|----|-----|----|

| | | | | | | | | |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Game Turn -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 | -1 |
|-----------------|----|----|----|----|----|----|----|----|

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

BACK

| | | | | | | | | |
|-----------------------|----------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|---------------------|----------------------|-----------------------|------------------------|
| 8. Battery A | II-7 Ci 3 2B | I-7 Ci 4 2B | Gradiska Ci 3 2D | 2. Battery C | 2. Battery C | I-17 St 2 1B | I-17 St 2 1B | 10 Jäger St 3 2A |
| 4 TKJäg Wg 4 2A | Ogulin Wg 4 2B | II-45 Wg 2 1C | I-45 Wg 2 1B | 2 TKJäg Wg 3 2A | Banal Ci 3 2D | III-38 St 3 1C | 2 Banal Cz 2 1D | I-28 Cz 4 1C |

| | | | | | | | | |
|--------------------|---------------------|---------------------|--------------------|-----------------------|-------------------------|-----------------|---------------------|----------------------|
| I-45 Wg 2 1C | II-17 St 3 2B | II-18 Cz 3 1A | I-18 Cz 4 1A | 5. Horse Bty B | 4. Raketen B | 1. Raketen A | Lw-28 Cz 2 1D | III-28 Cz 2 1C |
| 1 | 1 | 1 | 1 | Legione Ci 3 2B | Universit Ci 2 1C | Lentulus B | Cascina Nieva D | Baricocchi C |

| | | | | | | | | |
|---------------------------|------------------------|----------------------|-------------------------|---------------------------|-------------------------|------------------------|-----------------------|-------------------------|
| 1 | Bers.Po Ci 2 1B | Faenza Ci 2 1C | C.Franco Ci 2 1C | Jäger Ci 2 1B | II/2 Est Ci 3 1B | I/3 Leg. Ci 3 3B | I/1 Est Ci 3 2A | Mosconi D |
| Carabinieri Du 2 1C | I/3 Leg. Du 3 1B | Estera Du 3 1A | Montanari Du 2 1C | Civico Lugo Du 2 1C | Alto Reno Du 2 1B | Crociati Du 3 3B | 1 | II/3 Leg. Du 3 1B |

| | | | | | | | | |
|---|-----------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------|---|-----------------------|-----------------------|
| 1 | Basso Reno C | Nicoletti Dg 2 1B | Grenadiers Dg 2 1A | Galateo Dg 2 1B | I/2 Est Dg 3 3A | 1 | I/2 Est Dg 2 1A | I/2 Est Dg 2 1A |
|---|-----------------|-------------------------|--------------------------|-----------------------|-----------------------|---|-----------------------|-----------------------|

| | | | | | | | | |
|----------------------|-----------------------|----------------------|-----------------|---------------------|-----------------|-----------------------|-----------------|--------------------|
| Strassoldo 2 B | Clam Gallas 3 A | Wohlgemuth 2 B | Guloz 3 A | Šupljikac 2 B | Kopal 1 A | Hablitschek 1 C | Hahne 3 B | Heyntzel 3 C |
|----------------------|-----------------------|----------------------|-----------------|---------------------|-----------------|-----------------------|-----------------|--------------------|

| | | | | | | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|-------------------|-----------------|---------------------|
| Major 1 D | Major 1 D | Major 1 D | Jäger Major 1 C | Jäger Major 1 C | Grammont 1 C | Dierkes 1 C | Jović 1 C | Reischack 2 C |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------------|-----------------------|--------------------|-------------------|-----------------|---------------------|

| | | | | | | | | |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| Major 1 D | Rittmeister 0 D | Rittmeister 0 D | Rittmeister 0 D | Hussar St 3 B | Hussar Ci 3 B | Hussar Wg 3 B | Hussar Cz 3 B | Chv.Lg Cz 3 C |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| -2 | -2 | -2 | -2 | -2 | -2 | -2 | -2 | -2 |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|

| | | | | | | | | |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|
| BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 | BROKEN -3 -2 2 |
|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|

DOUBLE SIDE

DOUBLE SIDE

DOUBLE SIDE

SINGLE SIDE

| | | | | | | | | | | | | | | |
|-------------------|--------------|------------|------------|----------|---------------|------------|------------|------------|------------|---------------|-----------|------------|------------|------------|
| 11 - 13 AM | 13 - 15 PM | 15 - 17 PM | 17 - 19 PM | 7 - 9 AM | 9 - 11 AM | 11 - 13 AM | 13 - 15 PM | 15 - 17 PM | 17 - 19 PM | 7 - 9 AM | 9 - 11 AM | 11 - 13 AM | 13 - 15 PM | 15 - 17 PM |
| | 1848, June 9 | | | | 1848, June 10 | | | | | 1848, June 11 | | | | |
| 1VP | 1VP | 1VP | 1VP | 2VP | 2VP | 2VP | 2VP | 2VP | 2VP | 3VP | 3VP | 3VP | 3VP | 3VP |
| Turn Record Track | | | | | | | | | | | | | | |

Kopal Ruft!



Resources VP

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

