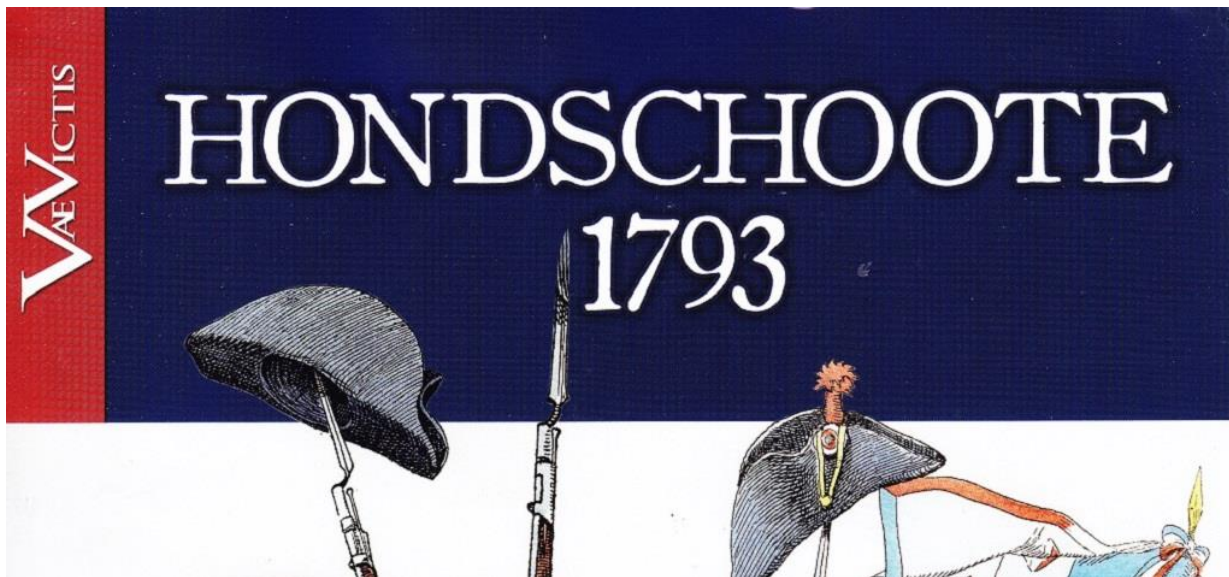


HONDSCHOOTE 1793

Battaglie della Prima Coalizione - Hondschoote: 8 Settembre 1793



HONDSCHOOTE 1793 è il quarto “volume” della serie “Les soldats de la République” che tratta le battaglie dell’esercito francese durante la Rivoluzione: è disponibile come inserto della rivista Vae Victis n° 146, e segue la pubblicazione di “Jemappes 1792”, “Neerwinden 1793” e “Fleurus 1794”. Per l’occasione viene presentato un “set” di regole semplificate rispetto a quelle standard, in modo da poter essere giocato anche dai meno esperti.



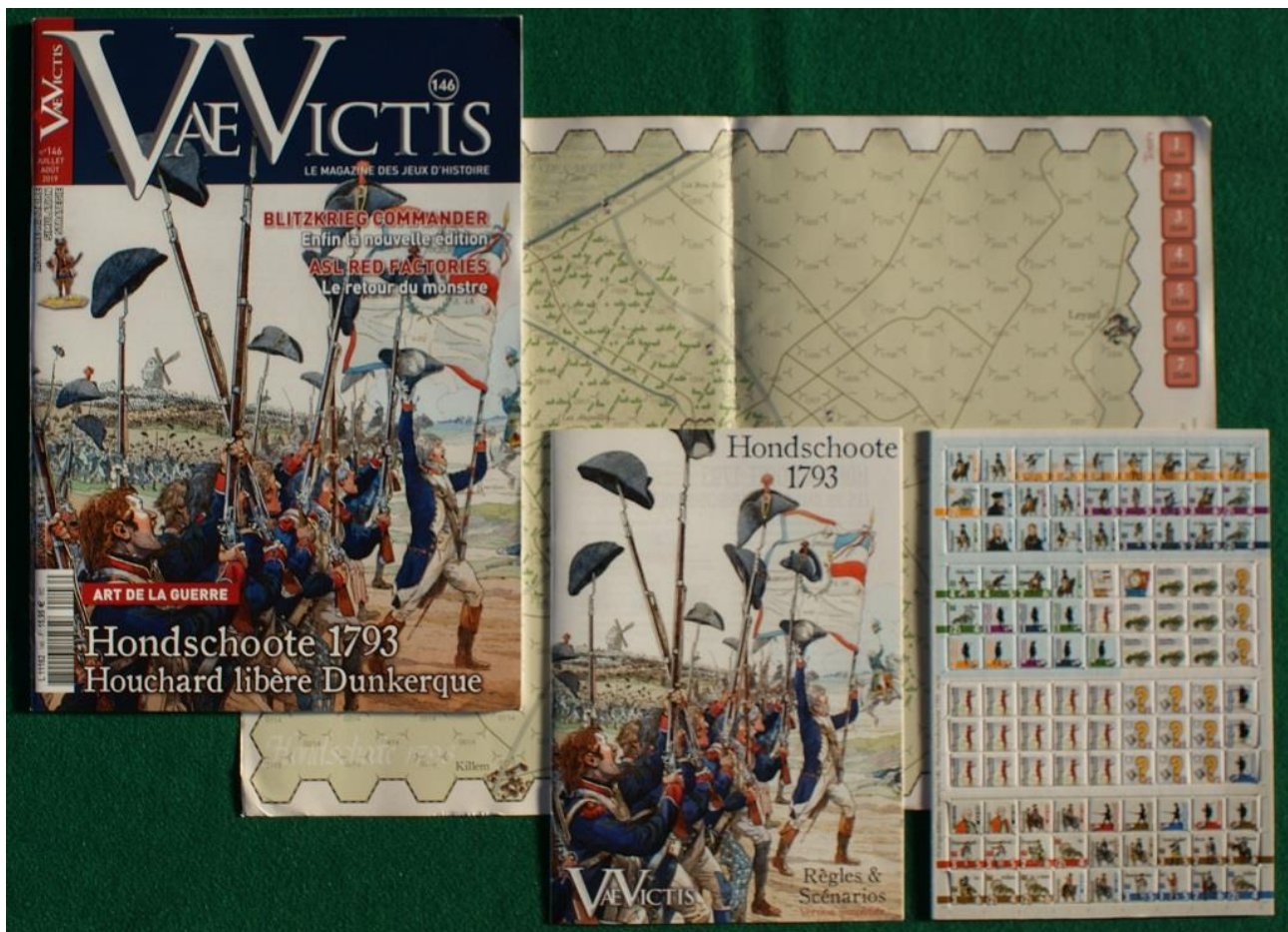
La situazione storica del periodo preso in considerazione vede la Francia assediata dagli eserciti dei Coalizzati e costretta a subire una sconfitta dopo l’altra per una cronica mancanza di organizzazione militare: nel Nord le forze alleate avevano già preso Condé e Valenciennes e si apprestavano a puntare verso il cuore del Paese, mentre gli inglesi intravidero la possibilità di conquistare Dunkerque per poter sfruttare il suo porto e trasportare rapidamente altre truppe in prima linea. Così il “Comitato di Salute Pubblica”, resosi conto del grave rischio, decise di inviare 30.000 uomini di rinforzo all’armata del Nord, comandati dal generale Houchard.

Il 23 agosto 1793 i coalizzati iniziarono l’assedio di Dunkerque ma ancora non disponevano dell’artiglieria necessaria per creare delle brecce sulle possenti mura difensive della città: inoltre temevano di essere tagliato fuori dalle sue linee di rifornimento, così il comandante inglese, il Duca di York, inviò una parte del suo esercito ad una ventina di chilometri da Dunkerque, nel villaggio di Hondschoote, agli ordini del maresciallo Freytag (Hannover).

Vedendo una buona opportunità i Francesi avanzarono con il grosso dell’esercito verso Furnes, Nieuport e Ostende, mentre Huchard concentrava le sue forze davanti ad Hondschoote e il giorno 8 Settembre 1793 attaccò il villaggio dove i Coalizzati si erano trincerati, costruendo anche delle ridotte per la loro artiglieria. I Francesi spinsero il nemico inizialmente sulle ali e cercarono poi di chiudere il centro dello schieramento nemico con una manovra a tenaglia, costringendo i coalizzati

ad un precipitoso ripiegamento. Il Duca di York fu così obbligato a ritirarsi da Dunkerque per evitare di essere tagliato fuori dalla sua flotta.

Questa simulazione utilizza la meccanica delle “Attivazioni alternate”: il giocatore di turno indica uno dei suoi generali e muove lui e tutte le sue truppe, risolvendo alla fine eventuali combattimenti; poi tocca all'avversario che fa esattamente la stessa cosa e questo si ripete fino a che tutte le formazioni non sono state attivate (i generali utilizzati vengono girati sul retro per ricordarsi che hanno già mosso).



Ogni unità è caratterizzata da un valore di combattimento (In Punti di Forza, o PF), da un potenziale di movimento e da un valore di “morale”. È possibile impilare più unità purché il valore totale non superi i 4 PF. Tutte le unità combattenti esercitano inoltre una ZOC (Zona di Controllo) bloccante nei sei esagoni che le circondano ed il nemico, se vi entra, deve arrestare il suo movimento automaticamente.

La sequenza di gioco di ogni generale è la stessa per tutti:

- Verificare se tutte le unità sono “in comando” (quelle "out" hanno delle penalità);
- Tentare eventuali “rally” e poi eseguire il movimento di tutte le unità;
- Effettuare eventuali tiri di artiglieria (su un'apposita tabella che al massimo può dare 1-2 livelli di disorganizzazione);
- Risolvere i Combattimenti Corpo a Corpo.

La vittoria viene assegnata in base ai Punti Vittoria (PV) ottenuti a fine partita. Ogni passo di perdita ed ogni esagono obiettivo conquistato (marcato sulla mappa da una stella) assegnano 1 PV.



Rispetto ad un wargame standard dell'epoca Napoleonica in **HONDSCHOOTE 1793** l'autore (Matthieu Dangla) ha inserito alcune piccole innovazioni che rendono il gioco piacevole e molto competitivo. Vediamole insieme:

- Le unità “a piena forza” utilizzano inizialmente la faccia superiore del counter ma in seguito ai combattimenti possono subire vari livelli di disorganizzazione: il primo fa girare sul retro l'unità (morale inferiore), il secondo aggiunge un marcatore “Disorganizzazione” (con malus in combattimento), il terzo manda l'unità in “Rotta” (con conseguenze pesanti perché non può più combattere e se non è riorganizzata alla fine di ogni turno si allontana sempre più verso il bordo della mappa fino ad uscire);
- Il movimento segue le solite linee guida (con i costi del terreno indicati in un'apposita tabella) ma alla fine dello spostamento ogni unità deve essere “orientata” verso un lato di esagono: se è attaccata di fianco o sul retro essa subisce infatti dei malus importanti. Se

avvicinata dal nemico ogni unità può comunque ruotare di un lato di esagono (movimento di reazione).

- Il combattimento (volontario) si fa contro tutti i nemici che si trovano negli esagoni frontali delle proprie unità e si utilizza un'apposita tabella che tiene conto del "differenziale" di forza fra i due combattenti: in pratica si sommano i PF dell'attaccante e si sottraggono quelli del difensore per trovare la colonna di base sulla quale lanciare un dado D6. A questo valore di base si possono però aggiungere dei modificatori che spostano (in un senso o nell'altro) la colonna da utilizzare: il valore di morale dell'unità "di punta", il bonus di eventuali leader, gli effetti del terreno e della disorganizzazione, ecc.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN (TET)					
Terrain	Mouvement (PM)	Tir	Combat ^a	Ligne de vue	Divers
Claire	1	-	-	-	-
Village	2	-1	-1	bloquante	Comb, Cav
Bocage	1,5	-1	-	-	-
Redoute	+1	-1 ^b	-1 ^b	-	Combat
Route	1 (+2 ^c)	-	-	-	Mouvement
Chemin	1	-	-	-	Mouvement
Rivière	Tout/impassable ^d	-	Impossible	-	-
Ruisseau	+1	-	-1	-	-
Pont	Annulé ^e	-	-1 ^f	-	-
Moulins	-	-	-	-	Sans effets
Bois	1	-1	-1	bloquante	Cav
Retranchement	+1	-1 ^b	-1 ^b	-	-
Niveau ↗	+1	-1	-1	Cf règle	-
Niveau ↘	-	-	-	Cf règle	-
Ferme/Abbaye	1	-	-1	-	-
Citadelle (Charleroi)	Impassable sauf par route	Impossible	Impossible	bloquante	France
Citadelle (Mons)	Impassable	Impossible	Impossible	bloquante	Jemmapes*
Tombe de Middelwinden	+1	-1	-1	-	Neerwinden

Combat: une unité n'a pas d'arrière.
Cav: toute unité de cavalerie qui attaque cet hex. ou qui défend dans cet hex. subit un malus supplémentaire de 1 à son potentiel de combat.
Mouvement: annule tous les effets négatifs du terrain (changement d'élévation, cours d'eau, etc.), sauf dans un hex. adjacent à l'adversaire.
a: le modificateur de terrain s'applique, pour les combats, au potentiel de combat des unités qui attaquent, et s'applique pour chaque hex concerné. Tous les modificateurs sont cumulables.
b: ces effets ne profitent qu'à un défenseur qui se trouve à l'intérieur du retranchement. De plus, un éventuel résultat « retraite » est annulé en cas de test de moral réussi sur une unité au choix du défenseur. L'échec de ce test ne provoque pas

de dégradation de l'état de désorganisation de l'unité.
c: +2PM pour une unité qui fait l'intégralité de son mouvement sur la route (sans pouvoir entrer dans un hex adjacent à l'ennemi).
d: totalité des PM pour l'infanterie et la cavalerie. Impassable pour l'artillerie.
e: le pont annule l'effet du cours d'eau, le -1 est non-cumulable avec l'effet du cours d'eau.
f: France : Seules les unités françaises peuvent rentrer dans la ville de Charleroi.
Jemmapes, Neerwinden : applicable à Jemmapes ou Neerwinden seulement.
***** : Seules les unités autrichiennes peuvent rentrer dans la ville de Mons.

Terrains non utilisés à Mondscheide

TABLE DE RALLIEMENT (2D6)	
3 ou -	Retirer deux niveaux de désorganisation
Résultat compris entre 4 et le moral de l'unité	Retirer un niveau de désorganisation
Résultat strictement supérieur au moral de l'unité	Échec de la tentative de ralliement
Modificateur au dé	
+2 si l'unité est dans une Zdc ennemie (Note: une redoute annule l'effet de ce malus pour l'unité qui est à l'intérieur d'un retranchement ou d'une redoute).	
-BM d'un chef présent dans l'hexagone.	

TABLE DE COMBAT (ATTAQUANT/DÉFENSEUR)								
Dé	VALEUR FINALE							
	-5 et -	-4,-3	-2,-1	0,1	2,3	4,5	6,7	8+
1	2P3D/-	2P2D/-	P2D/-	3D/-	2D/D	2D/D	D/D	D/2D
2	2P2D/-	P2D/-	3D/-	3D/D	D/-	D/D	D/2D	-/2D
3	P2D/-	3D/-	3D/D	2D/D	D/D	D/2D	-/2D	D/3DR
4	3D/-	2D/-	2D/D	D/D	D/2D	-/2D	D/3DR	-/PDR
5	2D/-	2D/D	D/D	D/2D	-/2D	D/3DR	-/PDR	D/P3DR
6	2D/D	D/D	D/2D	-/2D	D/3DR	-/PDR	D/P3DR	D/2P2DR

Détermination de la colonne applicable

- Somme des PC en attaque (avec prise en compte des modificateurs de la Table des effets du terrain qui sont appliqués au niveau de chaque hex. contenant des unités en attaque).
- Soustraction de la somme des PC en défense
- Application des modificateurs suivants :
 - +/- différentiel de moral des unités de tête
 - +/-1 si présence d'un chef ayant un bonus tactique (maximum : un chef par camp)

- +2 si au moins une unité en défense est attaquée par un hexagone d'arrière
- 2 si au moins une unité désorganisée de niveau 2 participe au combat en tant qu'attaquant
- +2 si au moins une unité désorganisée de niveau 2 participe au combat en tant que défenseur
- +2 par unité qui charge (infanterie ou cavalerie), dans la limite de deux unités au plus

TIRS D'ARTILLERIE	
Dés	Résultat
1 ou moins	-
2	-
3	-
4	D
5	D
6 et plus	2D

Modificateurs aux dés

- 1 : par effets du terrain défavorable (hexagone de l'unité-cible)
- +1 : si l'hexagone-cible contient au moins 4 PF d'infanterie et/ou de cavalerie (artillerie non prise en compte) ou 6 PF à Neerwinden et Fleurus.
- +1 : si l'unité tire à 1 hex.
- 1 si l'unité qui tire est désorganisée de niveau 2
- 1 si l'unité d'artillerie porte un marqueur « artillerie attelée »

Résultats des combats et des tirs

nP: nombre de pas de perte subi (à répartir entre les unités ayant pris part au combat).
nD: nombre de niveaux de désorganisation

là répartir entre les unités ayant pris part au combat.
R: recul d'un hexagone de toutes les unités (qui peuvent se réorienter d'un bord d'hexagone)

TABLE D'ÉLIMINATION DE CHEF (2D6)	
10 ou moins :	Sans effet ; 11 : chef blessé (éliminé) ; 12 ou plus : chef mort (éliminé)
Modificateur aux dés	
+1 si le combat a provoqué au moins un pas de perte ou +2 si l'unité ou les unités avec lesquelles le chef est empilé sont détruites.	

- I risultati sulla tabella riguardano sia l'attaccante che il difensore e possono variare dal "nulla di fatto" alla "disorganizzazione" (1-3 livelli) ed alle perdite vere e proprie (1-2 passi) ma solo nelle colonne con differenziale "modificato" da "4" a "8+". Un'unità che raggiunge un numero di perdite pari alla sua PF viene eliminata. Come in tanti altri giochi su questo periodo storico la cavalleria può ritirarsi se attaccata dalla fanteria e può "caricare" (con un modificatore di +2 al momento di stabilire la colonna di combattimento) ma alla fine del combattimento subisce automaticamente un livello di disorganizzazione extra..
- La novità è data dal fatto che anche la fanteria francese può effettuare delle cariche (il famoso "elan") sempre con un +2 nella determinazione della colonna. Così, per fare un esempio, se due unità di fanteria francese (4 PF) ed una di cavalleria (2 PF) attaccano 2 PF coalizzati il "differenziale" di base è di "+4", ma se il francese aggiunge +2 per la carica di cavalleria e +2 per quella di una fanteria la colonna diventerà quella del "8+" con risultati molto più marcati.

Lo scenario assegna inizialmente 3 PV al giocatore Coalizzato: ad ogni passo di perdita il segnalino sale di un punto se le perdite sono francesi o scende di uno se sono coalizzate. Se uno dei due giocatori raggiunge i 7 PV la partita si arresta immediatamente e la vittoria è sua senza aspettare ulteriori turni. Se nessuno dei due raggiunge questo valore a fine partita si guarda la posizione del marcatore dei PV ed il francese vince se ha raggiunto almeno 3 PV (vittoria minore) mentre se il risultato è inferiore la vittoria è dei Coalizzati.



Il gioco è veloce (poche unità in campo) piacevole e piuttosto competitivo: il francese ha il peso dell'offensiva e deve attaccare il nemico soprattutto alle ali perché al centro le ridotte e l'artiglieria sono davvero un osso duro. Se riesce ad eliminare o mandare in rotta alcune unità potrà poi terminare la manovra a tenaglia dirigendosi verso il paese (1 PV se si conquistano entrambi gli esagoni) e le due ridotte (1 PV ciascuna).

Il Coalizzato ovviamente deve cercare di stare il più compatto possibile e di tenere le sue unità al riparo nel "bocage" dove esse hanno dei bonus in difesa: dei contrattacchi sono possibili quando il nemico punterà verso Hondschoote e sarà costretto a proteggere le sue ali con la cavalleria o unità indebolite.

In linea di massima mi sembra un gioco abbastanza equilibrato che però difficilmente perdona eventuali errori dei due generali e l'eventuale lentezza dell'attacco francese: i turni sono in realtà

sufficienti ad arrivare su Hondshoote, ma se qualche combattimento non va come sperato e se il generale ha perso troppo tempo le speranze di vittoria si allontanano considerevolmente.

