

LES MARECHAUX

I Marescialli di Napoleone non sono ... Napoleone!



Premessa

La rivista francese [VAE VICTIS](#) ha pubblicato ormai oltre 150 wargames, fra inserti (sei all'anno) e fuori serie (due all'anno) fino al 2013 i giocatori, prima di poter iniziare la battaglia, dovevano però montare le unità, incollando su cartoncino i fogli dell'inserto e ritagliandoli con un cutter. Questo aveva naturalmente ridotto il numero di giocatori "attivi", cioè di coloro che, oltre a leggere la rivista, effettivamente preparavano e provavano questi wargames: un vero peccato perché alcuni di loro sono davvero eccellenti, mentre la maggior parte ha dato vita a delle buone simulazioni ed altri ancora sono stati creati esclusivamente per introdurre a questo hobby anche nuovi giocatori.

Dal 2014 in poi tutti i giochi in inserto vengono forniti con le unità stampate pre-tagliate, come in un qualsiasi altro wargame in commercio, quindi "pronto all'uso". Di conseguenza anche il numero dei giocatori è aumentato, assicurando così la sopravvivenza di una delle poche riviste dedicate ai giochi di simulazione, con articoli storici e regole per le battaglie con le miniature, che, personalmente, reputo veramente eccellente.

Naturalmente anche Vae Victis, quando un gioco ha un buon successo, cerca di sfruttare l'onda pubblicando altri wargames con lo stesso sistema e creando quindi delle serie che, avendo la stessa base, permettono ai giocatori di fare parecchie battaglie senza leggere ulteriori regolamenti: fra le serie di maggior successo potrei citare "Au fil de l'épée", dedicata alle battaglie medievali, "Jours de Gloire" che ha praticamente riprodotto TUTTE le battaglie di Napoleone a 200 anni esatti di distanza, "En pointe toujours" dedicata alle guerre mondiali e degli anni '60-'70, ecc.



Una delle serie più recenti pubblicata da Vae Victis e ideata da Denis Sauvage è intitolata "Les Marechaux" ed è dedicata, come dice il nome, alle campagne di guerra combattute nel periodo napoleonico in assenza del "Grande Capo" (perché si trovava solitamente alla testa di un esercito più importante in un'altra parte dello scacchiere europeo).

Useremo come "base" per la recensione che segue il terzo "volume" della serie. Rispetto ai primi due, il sistema risulta perfezionato e soprattutto perché viene trattata una campagna che tocca direttamente noi italiani. Cercheremo quindi di introdurre ai lettori tutte le regole della serie seguendo lo svolgersi dei fatti e, a fine articolo, illustreremo brevemente anche gli altri volumi già pubblicati

- Titolo originale: Les Marechaux III: Augereau e Eugène 1814
- Tipo: Wargame Napoleonico a livello Operazionale
- Editore: Histore et Collections (Francia) - Fuori Serie Vae Victis del 2015
- Giocatori: 2
- Età: 12+
- Durata: 150-180 minuti

Introduzione

Italia: 1814. Napoleone è stato sconfitto a Lipsia e gli Alleati sono al contrattacco su tutti i fronti. Anche la Baviera, come tanti altri ex-alleati, ha abbandonato Napoleone e le truppe Austriache sono penetrate in Tirolo: il viceré d'Italia (Eugène de Beauharnais) per evitare l'accerchiamento è costretto ad abbandonare le linee difensive sull'Isonzo e si attesta con i suoi 30.000 uomini dietro il fiume Adige. Ha di fronte il feldmaresciallo austriaco Heinrich Johann Bellegarde al comando di un esercito di circa 28.000 uomini.

La notizia che Murat (ex Generale di Napoleone ed attuale Re di Napoli) è passato al nemico e si trova già a Bologna per venire ad attaccare da sud l'armata italo-francese costringe Eugène a ripiegare ancora in direzione del Mincio.

Ed è qui, il 5 febbraio 1814, che inizia la nostra storia, proprio mentre Eugène sta dando ordine alle tre "ali" del suo esercito di ripiegare verso il Mincio e gli Austriaci di Bellegarde, con unità concentrate sulle tre direzioni principali (Verona, Legnago e Peschiera), incalzano il nemico apprestandosi a dare battaglia. Cercheremo di seguire lo svolgersi degli avvenimenti simulati spiegando in parallelo le regole del gioco.

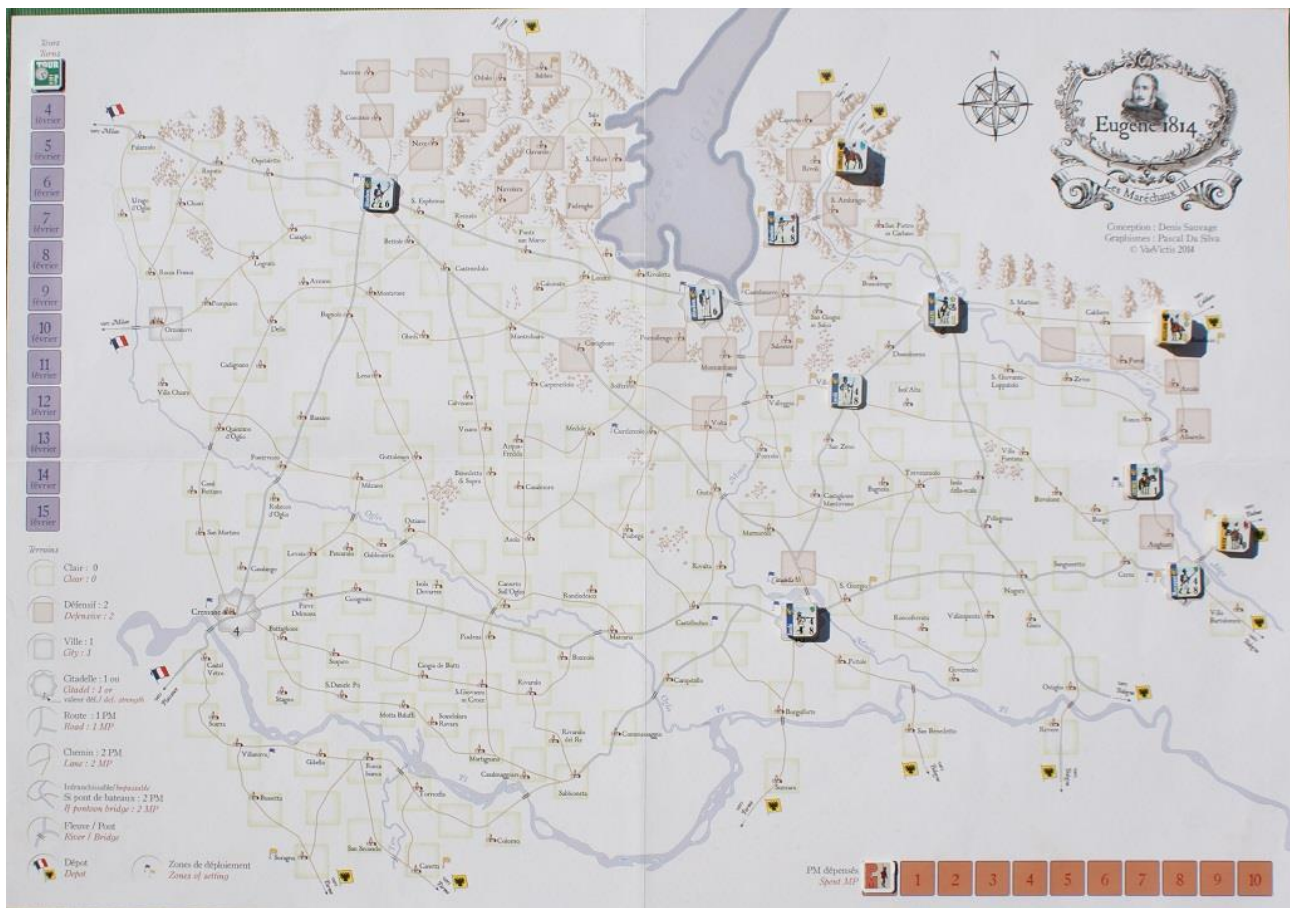
Unboxing



I Componenti.

Il gioco, come tutti quelli "fuori serie" della collezione Vae Victis, viene fornito in una "pochette" di cartone e contiene una mappa a "punti" del Nord Italia (ogni città o paese costituisce una mini-zona su cui possono essere spostate le unità combattenti), nell'area compresa fra il lago di Garda, il fiume Po, Verona-Legnago (ad est) e Cremona (ad ovest).

La mappa è di dimensioni più grandi rispetto alle precedenti uscite sulla rivista (410x590 mm) ed è stampata su entrambi i lati: sul retro infatti si può simulare la campagna nel Sud-Est della Francia (nella zona fra i monti del Jura e la città di Lyon) dove operava il Maresciallo Augerau.



Lo schieramento iniziale.

Nella foto qui sopra abbiamo volutamente lasciato a faccia in su tutte le unità, ma solo per mostrare la loro dislocazione. In realtà il gioco, pur permettendo di giocare con le unità scoperte, consiglia di usarle dal lato nascosto (che mostra solo la bandiera della nazione) per creare quel "bruillard de bataille" (letteralmente "nebbia della battaglia") che in realtà i due Marescialli si trovarono ad affrontare, potendo stimare occhio la "massa" delle grandi unità nemiche ma senza conoscerne esattamente il tipo (Coscritti? Veterani? Guardia?) e la reale forza. I francesi hanno appena ricevuto l'ordine di ripiegare ordinatamente (le regole in realtà obbligano il francese ad abbandonare Legnago, Verona e Lazise, lasciando eventualmente un solo distaccamento a Legnago per rallentare la marcia della terza colonna austriaca).

Il Gioco

Il maresciallo Eugène decide però di mantenere una certa pressione sulla sua ala destra (vicino a Legnago) e lascia quindi un distaccamento nella città cercando di riunire la divisione Marcognet (che era di stanza proprio a Legnago) con le truppe del generale Grenier, dislocate poco lontano, in modo da minacciare un contrattacco a destra (dove il nemico non sembra in forze) o eseguire una conversione al centro, se necessario.

Il primo turno è un po' speciale perché il giocatore francese può muovere TUTTE le sue unità prima che l'austriaco faccia altrettanto. Nei turni successivi i giocatori lanceranno un dado per "l'iniziativa" (con il Francese che ha un modificatore di +1 dovuto all'esperienza di Eugène) e, alternandosi fra loro, potranno muovere una "pila" di unità alla volta o passare. Il turno termina quando entrambi i giocatori passano oppure quando non ci sono più unità da muovere: è quindi possibile che uno dei giocatori finisca le sue mosse mentre l'altro prosegue da solo con le sue ultime unità: questo sistema deve essere ben "digerito" perché a volte basta avere un paio di "pile" extra

per poter vedere cosa fa il nemico PRIMA di muovere le ultime unità "chiave". Nel nostro caso il peso dell'attacco è sul giocatore austriaco che ha quindi interesse a mantenere dei raggruppamenti più forti del nemico per avere un vantaggio in combattimento: così facendo però concede al Francese, almeno nei primi turni, la possibilità di muovere alcune sue unità per ultimo, sapendo esattamente dove è arrivato il nemico.

ITALIE 1814 - ORDRE DE BATAILLE FRANÇAIS

2^e Division française - ROUYER

4^e Division française - MARCOGNET

6^e Division italienne - ZUCCHI

1^{re} Division française - QUESNEL

3^e Division française - FRESSINET

5^e Division italienne - PALOMBINI

Garde Royale italienne - LECCHI

1^{re} Lieutenantance - Général GRENIER

2	2	3	3	3	4	4
☒	☒	☒	☒	☒	☒	☒

2^e Lieutenantance - Général VERDIER

2	2	3	3	4	4
☒	☒	☒	☒	☒	☒

RÉSERVE D'ARMÉE - Indépendante

3	4
☒	☒

•	•
---	---

•	•
---	---


•

•	•
---	---


•	•
---	---

•	•
---	---


Eugène de BEAUHARNAIS






1^{re} Lieutenantance - Général GRENIER





2^e Lieutenantance - Général VERDIER



Points de victoire / Victory Points :





L'Ordine di Battaglia dei Francesi: abbiamo inserito sulla griglia tutte le unità che accompagnano i tre generali per mostrare la corrispondenza di ogni unità con la sua Forza reale, espressa dai quadretti numerati.

Le unità in campo vengono tenute capovolte per mostrare semplicemente la bandiera di appartenenza. In realtà ognuna di esse è composta da varie "compagnie", distaccamenti e batterie di artiglieria. Per tenere conto dei loro Punti di Forza (PF) si usa dunque la tabella Ordine di Battaglia (OdB) che vediamo nella foto sopra. Così, per esempio, la divisione francese di Marcognet è composta da 7 unità di fanteria e da due di artiglieria. Il numero che appare sulle caselle indica il morale attuale della divisione: tutte cominciano a morale "4", ma ogni volta che subiscono una perdita viene cancellata una delle caselle sul foglio, partendo sempre da destra, quindi il morale può scendere fino a "2".

E' possibile anche creare dei "distaccamenti" cancellando una casella della divisione e ponendo in campo, nella stessa città, un'apposita unità (fanteria, cavalleria o artiglieria): in questo modo è possibile creare, per esempio, una piccola forza d'occupazione nelle fortezze oppure una "retroguardia di schermatura" per rallentare l'avanzata del nemico mentre il grosso dell'unità ripiega su postazioni più sicure.

Se le truppe francesi ripiegano quelle austriache decidono forzare il passo ed il generale Mayer avanza su Legnago per mettere la città sotto assedio. Al centro Bellegarde ed il grosso dell'esercito austriaco avanzano rapidamente verso Verona cercando di raggiungere il nemico prima che possa concentrarsi, rinforzarsi e mettersi al riparo oltre il Mincio. Nella zona del Garda il generale Sommariva attraversa l'Adige ed insegue il nemico che si sta spostando verso Peschiera.



La situazione dopo il secondo turno.

Nella foto sopra si vede la situazione dopo il secondo turno: gli austriaci hanno messo in pratica senza troppa difficoltà la prima parte del loro piano e senza avere troppe perdite dovute alle marce forzate.

Sulla mappa ci sono due tipi di strade: principali, che costano un Punto di Movimento (PM) e secondarie (2 PM). I generali in capo (Eugene e Bellegarde) possono liberamente comandare le truppe sotto il loro comando diretto (quelle che si trovano nella stessa pila del capo) mentre tutte le altre "colonne" (o pile, se preferite) devono prima effettuare un test per vedere non solo se gli ordini sono arrivati in tempo (con un valore di "1" o "2" la colonna non può muovere) ma anche se sono verranno eseguiti correttamente (con "3" e "4" la colonna può muovere solo della metà, con "5" e "6" a piena velocità). Ogni colonna che si trova entro la "portata" del proprio Generale in Capo riceve comunque un bonus di "+1" per questo lancio.

Una volta in marcia le colonne devono verificare la "fatica": per ogni casella in cui muovono la colonna pesca a caso 1 apposito marcatore (valore da 0 a 3) e se, dopo più tappe, il totale supera il valore del "morale" delle unità più deboli si deve segnare una perdita (cancellando una casella nell'ODB). Ogni generale presente con la colonna permette però, a fine mossa, di scartare il marcatore più pesante: il giocatore Austriaco, sul quale ricade il peso dell'iniziativa tattica sul campo, ha a disposizione anche 5 pedine "bagaglio", ognuna delle quali, a fine mossa, elimina un contrassegno "fatica".

Purtroppo l'affollamento sulle strade non aiuta a mantenere l'ordine nei ranghi, per cui se una colonna supera i 10 PF deve pescare 2 segnalini "fatica" per spostamento, che diventano 3 se supera i 20 PF, ecc. Ecco perché durante la fase iniziale è bene che l'Austriaco divida le sue colonne e le faccia poi convergere verso una città precedentemente definita.

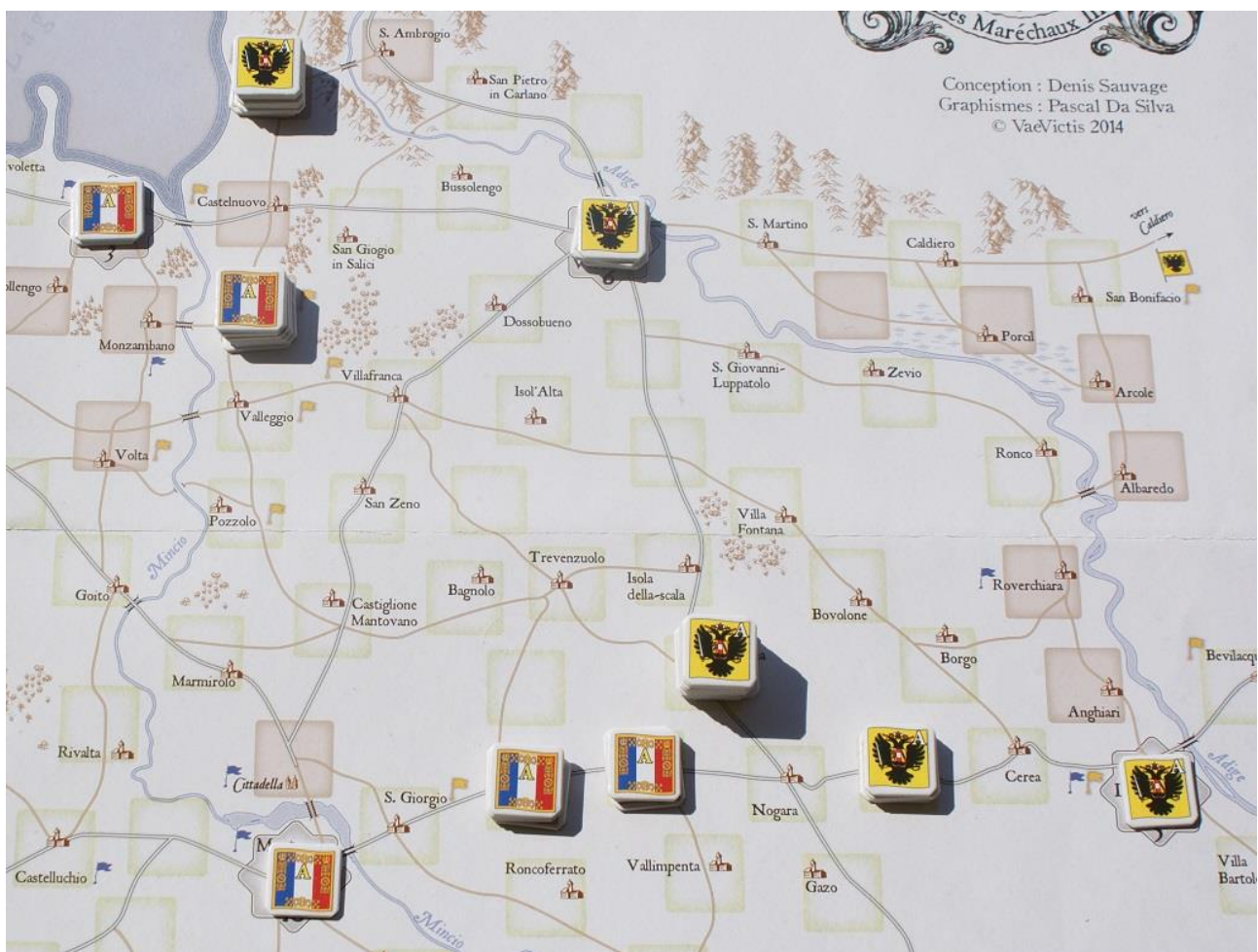


Ecco la situazione al turno 3. In alto proprio sul bordo del lago di Garda, è iniziata la prima battaglia campale. da notare l'obbligo di dichiarare subito la direzione dell'eventuale ritirata dopo il combattimento.

Il turno 3 vede l'iniziativa passare agli austriaci i quali ne approfittano per raggiungere ed attaccare la divisione Palombini a Castelnuovo prima che possa ripiegare verso Peschiera: ne nasce la prima battaglia campale della partita.

Forse un po' indispettito dalla cattiva sorte Eugène commette purtroppo un grave errore sulla sua destra, lasciando Grenier in posizione troppo avanzata: lo scopo iniziale, giustamente, era quello di tenere a bada Mayer (che ha appena espugnato Legnago) il quale ha un numero di effettivi inferiore al suo. Tuttavia il generale non ha tenuto poi conto della posizione centrale e della mobilità di Bellegarde che da Verona può prendere la strada veloce verso Nogara e rischia di tagliare la ritirata a Grenier.

Potendo contare su una leggera superiorità numerica di fanteria ed su una superiore mobilità, grazie alla cavalleria, Sommariva si sentiva in grado di vincere la battaglia in modo da aumentare la pressione su Peschiera. Tuttavia i francesi hanno il vantaggio della postazione difensiva: il paese di Castelnuovo è infatti considerato un buon baluardo e fornisce un vantaggio al difensore. La battaglia quindi risulta non decisiva e con poche perdite da entrambi gli schieramenti. Palombini riesce quindi a raggiungere le mura amiche di Peschiera, mettendosi al riparo (la fortezza da infatti un vantaggio difensivo di 3 PF che rimetterebbe in equilibrio i due schieramenti, anche perché la cavalleria non si può usare contro le fortezze).



Ecco la situazione al turno 4.

Il turno successivo vede una precipitosa retromarcia dell'ala destra francese: per cercare di rinforzarla Eugène decide di fare uscire la forte guarnigione di Mantova mandandola incontro a Grenier. Ma Bellegarde, per nulla impressionato, continua nel suo inseguimento e si trova ormai

pericolosamente vicino. Ricordo che i generali in Capo possono muovere alla massima velocità ad ogni turno, mentre tutte le altre colonne devono fare un test per vedere se hanno gli ordini e di quanto possono muovere.

Nella zona del Garda Eugène intravede la possibilità di beccare Sommariva e cerca di raggiungerlo, ma il generale Austriaco, ripiegando, riesce a mantenere una distanza di sicurezza.



Nel Turno 5 l'inevitabile accade ed una grande battaglia campale ha luogo vicino a Mantova.

Scongiurata la minaccia su Peschiera Eugène decide di tentare il tutto per tutto e rovesciare la situazione strategica: con Sommariva ritiratosi al di là dell'Adige la città di Verona diventa una preda invitante, anche perché la guarnigione lasciata da Bellegarde non dovrebbe essere così forte. Così il maresciallo francese commette un secondo errore tattico: rinforza Grenier con la guarnigione di Mantova e "sfida" Bellegarde apertamente.

Quest'ultimo non se lo fa ripetere, convinto di poter vincere la battaglia sulla sua ala sinistra ed avere poi tutto il tempo per andare ad inseguire Eugène: Bellegarde inoltre sa di avere ingannato Eugène lasciando una forte guarnigione a Verona e l'esito dell'eventuale assedio non è dunque così scontato, soprattutto sapendo di poter contare sulla pressione che le unità del generale Sommariva, accampato poco lontano, possono esercitare sulle linee di ritirata di Eugène.

Possiamo così esaminare come si svolgono le battaglie in questa serie ed usare come esempio proprio lo scontro a San Giorgio di Mantova.

Per prima cosa tutte le unità dei due avversari vengono schierate apertamente sul tavolo e si effettua un conteggio dei PF di ciascuna di esse per arrivare ad un totale chiamato "amplitude" dal regolamento. (Nel nostro caso il francese ha 26 PF contro i 40 dell'austriaco). Il giocatore attaccante piazza il segnalino "amplitude" sulla scheda che vedete riprodotta qui sotto e sulla quale sono indicate dettagliatamente tutte le fasi della battaglia

Les Maréchaux III

SÉQUENCE DE JEU DÉTAILLÉE

A - Initiative (3)
 B - Recensement (4)
 C - Opérations (15)
 D - Administratifs (6)

« Choisir par chaque joueur sur le 6. Déplacer les pions unités de « tête » de chaque joueur selon les modificateurs ci-dessous. Les modificateurs sont :
 - Ajouter le moral de l'unité de tête »
 - Ajouter les modificateurs d'éventuels marqueurs événements.
 - Ajouter les bonus des tirs d'artillerie »
 - Ajouter la valeur du rapport de force à la pile la plus forte »
 - Ajouter la VS de l'éventuel chef de la pile :
 - Ajouter la valeur défensive de la zone (voir règles) »

« Choisir par chaque joueur sur le 6. Déplacer les pions unités de « tête » de chaque joueur selon les modificateurs ci-dessous. Les modificateurs sont :
 - Ajouter le moral de l'unité de tête »
 - Ajouter les modificateurs d'éventuels marqueurs événements.
 - Ajouter les bonus des tirs d'artillerie »
 - Ajouter la valeur du rapport de force à la pile la plus forte »
 - Ajouter la VS de l'éventuel chef de la pile :
 - Ajouter la valeur défensive de la zone (voir règles) »

-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2
3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58
59	60	61	62	63	64	65	66
67	68	69	70	71	72	73	74

© Histoire & Collections/VivaViva 2014

La battaglia di San Giorgio.

A questo punto vengono eliminati tutti i counters "Leurre" (si tratta di "false" unità usate solo a far sembrare più consistenti le colonne in campo ed ingannare quindi il nemico: in battaglia non servono a nulla e una volta rivelate sono automaticamente eliminate dal gioco). Ogni giocatore sceglie la sua unità "di punta" (solitamente quella migliore o la più forte) e piazza una bandiera del suo esercito in corrispondenza del valore del suo Morale (nel nostro caso sono state scelte Marcognet e Merville, entrambe con valore "4": i marcatori di combattimento vengono posizionati sulla casella 4 della tabella)

Non avevamo ancora accennato al fatto che all'inizio di ogni turno entrambi i giocatori pescano a caso un marcatore "avvenimento" fra quelli disponibili in quello scenario: alcuni di essi possono influenzare le battaglie, ed è quindi ora il momento di usarli (ma nel nostro esempio nessuno dei due aveva marcatori utili).

L'artiglieria inizia la battaglia con il suo fuoco di barrage: per ogni PF di artiglieria si lancia un dado ed ogni risultato di 4-5-6 fa aggiungere 1 PF al marcatore di combattimento (nel nostro caso il francese lancia 5 dadi ed ottiene due Hit, quindi il suo marcatore di battaglia passa da 4 a 6: l'austriaco ha 13 dadi ed ottiene 5 hit, quindi il suo marcatore passa da 4 a 9).

I comandanti presenti allo scontro possono ora aggiungere il loro valore strategico (VS) : Grenier ha VS=1, mentre Bellegarde è a zero. (Francese a 7, Austriaco sempre a 9).

Si guarda infine il rapporto di forze dei due schieramenti senza più contare i PF dell'artiglieria e dimezzando la cavalleria in città o zone difensive: il risultato, corretto per eccesso, va aggiunto al valore di battaglia. Nel nostro caso il rapporto è di 27 a 19, quindi l'austriaco passa da 9 a 11.

Entrambi i giocatori lanciano un dado ed aggiungono il risultato al marcatore (il francese ottiene un 3 e passa a 10, mentre l'austriaco ottiene un 4 e sale a 15)

Ci sono anche altri casi particolari che possono intervenire a modificare il valore del marcatore, ma in questa battaglia non erano presenti ed è quindi inutile elencarli. La foto della battaglia indica già la posizione finale dei marcatori prima di andare a consultare la tabella del combattimento.

In base all'ampiezza (colonna 26-30+) ed alla differenza fra i marcatori di battaglia (valore 15-10, quindi riga 5-6) otteniamo il seguente risultato: 2/3. Questo significa che l'attaccante perde 2 PF ed il difensore 3.

Inoltre sulla destra della tabella la colonna "ritirata" indica che il perdente deve ritirarsi di 2 caselle.

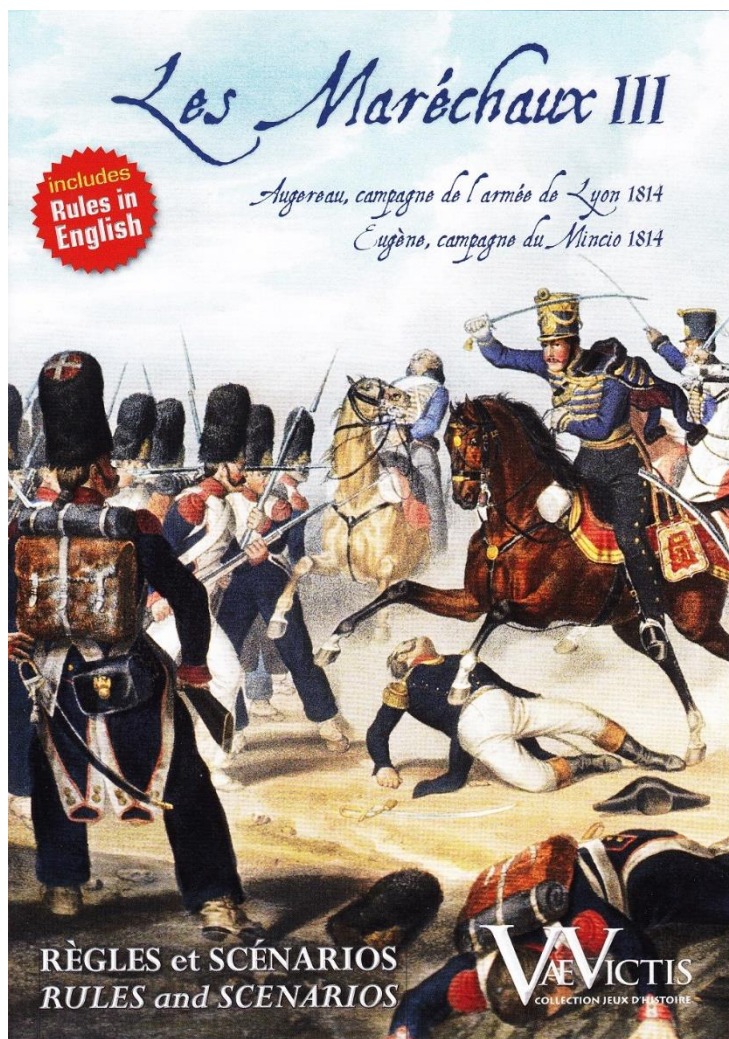
E qui iniziano i guai per il francese che, tutto sommato, fino ad ora non aveva subito grandi danni: egli infatti deve lanciare un dado aggiungendo al risultato il valore della ritirata (nel nostro esempio il francese lancia un "3, per cui $3+2 = 5$). Se il risultato finale è un numero superiore al "morale" dell'unità di punta tutta la colonna diventa "demoralizzata".

Purtroppo per il francese l'austriaco ha anche una netta superiorità in cavalleria (7 PF contro zero) e può dunque effettuare un inseguimento.

L'inseguito lancia due dadi ed aggiunge i PF della sua cavalleria (nel nostro caso $3+4+0 = 7$) mentre l'inseguitore ne lancia uno solo, aggiungendo i PF della sua cavalleria ($2+7 = 9$). La differenza indica il numero di PF supplementari che l'esercito sconfitto deve incassare.

La battaglia termina dunque con una vittoria austriaca: Grenier si rifugia a Mantova e Bellegarde manda Mayer davanti alla fortezza per impedire che le forze francesi possano muovere ulteriormente mentre lui porta il resto delle sue truppe verso Verona per intercettare Eugène.

La partita viene vinta da chi ha più Punti Vittoria (PV) al termine dell'ultimo turno, conteggiando: 1 PV per ogni PF di cavalleria o artiglieria nemici eliminati, 0,5 PV per ogni PF di fanteria, 2 PV per ogni unità "bagagli", 1 PV per ogni fortezza controllata (e non sotto, assedio), ecc.



La copertina del gioco.

Bottom Line

La nostra simulazione terminò in effetti con una vittoria dell'austriaco dopo che Eugène riuscì a raggiungere il Mincio senza essere intercettato e dopo una serie di tentativi austriaci di attraversamento del fiume, respinti, e nessun'altra grande battaglia campale perché il Francese, recuperando a tempo tutte le sue forze, riuscì a creare una solida linea difensiva.

Ma ... come finì in realtà la battaglia reale?

A dire la verità fu una specie di "pareggio": visto che Murat, nonostante le promesse fatte a Bellegarde, aveva fatto sapere a Eugène che non avrebbe mai attaccato le forze della sua madrepatria (e così fece) il maresciallo francese riuscì a creare un formidabile sbarramento difensivo dietro al Mincio.

Il giorno 8 febbraio 1814 la battaglia ebbe inizio e ci furono sbarchi e contro sbarchi fra le due rive del fiume, al punto che, durante al giornata si poté assistere ad una stranissima situazione tattica: i francesi combattevano sul lato destro del Mincio in una zona dello schieramento, mentre erano sul lato opposto poco più a monte ... con austriaci e francesi che combattevano quasi spalla a spalla ma contro l'altro lato del fiume! Insomma se si fosse filmata la battaglia probabilmente nessuno avrebbe capito esattamente cosa stava succedendo

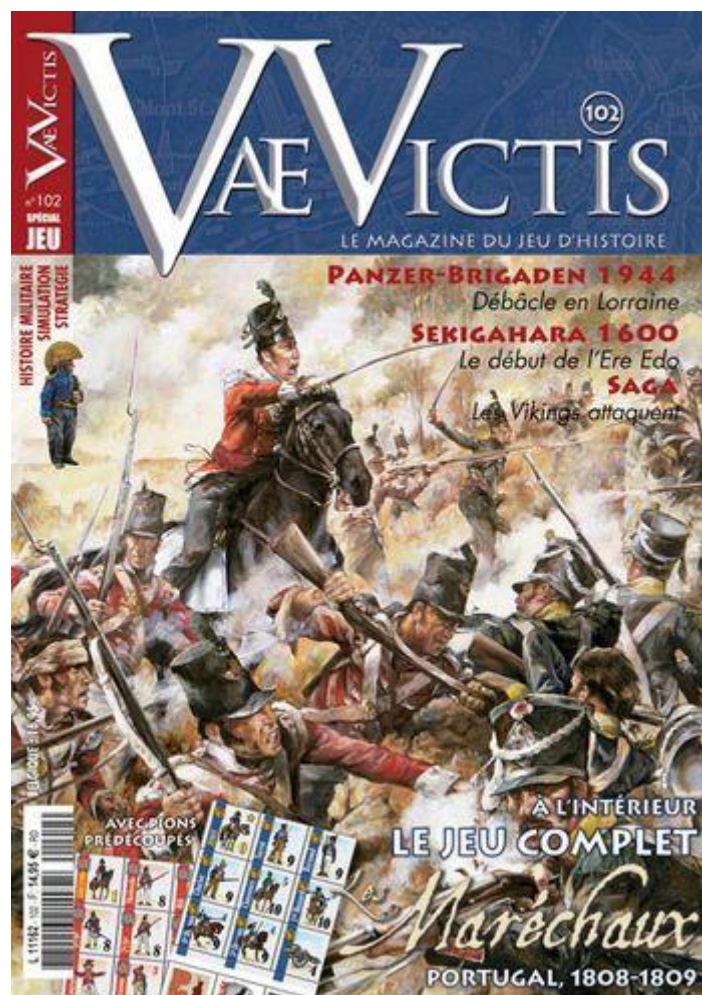
E naturalmente alla fine della giornata la situazione era esattamente la stessa della mattinata, con i francesi, stanchissimi, a difendere la loro postazione difensiva e gli austriaci, esausti a loro volta, dall'altra parte del fiume.

Tornando al gioco posso affermare che a noi è piaciuto: l'unica nota stonata resta infatti il tempo extra necessario a verificare cosa c'è in ogni pila di unità per poterle dividere in colonne o semplicemente calcolare la fatica.

Però la simulazione è buona e se ci si immedesima per 2-3 ore nei panni del generale in capo quello che si svolge sulla mappa è molto realistico, più di quanto avessimo immaginato dopo aver semplicemente letto le regole

LA SERIE COMPLETA

Come scrivevamo all'inizio di questa recensione sono stati già pubblicati in totale 5 volumi a cui diamo velocemente un'occhiata nelle note che seguono.



Copertina del primo volume della serie.

MARECHAUX I: Junot 1808 e Soult 1809. Uscito nel 2012 sul n° 102 di Vae Victis, questo primo tomo della serie contiene due mappe: la più piccola (210x295 mm) serve a simulare lo scenario "Junot 1808" dedicato alla prima invasione francese del Portogallo reo, secondo Napoleone, di avere stretto un'alleanza con l'odiata Inghilterra. Conquistare e controllare i porti di Lisbona ed Oporto significava avere la strada aperta al ricco commercio con i Paesi sudamericani (Brasile in

primis) e con l'Inghilterra padrona dei mari il Portogallo in effetti non aveva scelta: così il Principe Giovanni di Braganza aveva accettato di firmare un trattato di neutralità con la Francia. Il risultato fu di vedere quasi completamente bloccato il traffico marittimo dai potenti vascelli britannici se le navi da carico non avevano l'Inghilterra come destinazione. Stanco dei tentennamenti portoghesi e sapendo che una flotta inglese stava salpando per il Portogallo, Napoleone rompe gli induci e, con l'alleato spagnolo, fa varcare al suo esercito i confini lusitani: nel Novembre 1807 il maresciallo Junot arriva a Lisbona. Questa operazione è la base del primo scenario del nostro wargame. Ma nel 1808 scoppia una rivolta nella capitale in concomitanza con due sbarchi inglesi: il generale Moore in Spagna e Wesley (il futuro conte di Wellington) in Portogallo dove sconfigge Junot. Napoleone non digerisce la sconfitta ed organizza un secondo piano di invasione, sempre dalla Spagna, dando il comando al maresciallo Soult che iniziò la campagna nel migliore dei modi, con un successo iniziale e la presa di Oporto, ma terminò con la pesante sconfitta di Talavera che obbligò i francesi a ritirarsi dal Portogallo. Il secondo scenario utilizza una mappa più grande (295x420 mm) e serve a simulare, appunto, con lo scenario "Soult 1809" le operazioni militari della seconda invasione del Portogallo. Il gioco utilizza 27 unità inglesi, 32 francesi e 49 marcatori vari



Copertina del secondo volume della serie.

MARECHAUX II: Dupont 1808, Victor 1811 e Suchet 1813 - Uscito nel 2013 sul n° 111 di Vae Victis, questo secondo tomo contiene tre mini-mappe (210x295 mm) per simulare altre tre campagne nella penisola iberica.

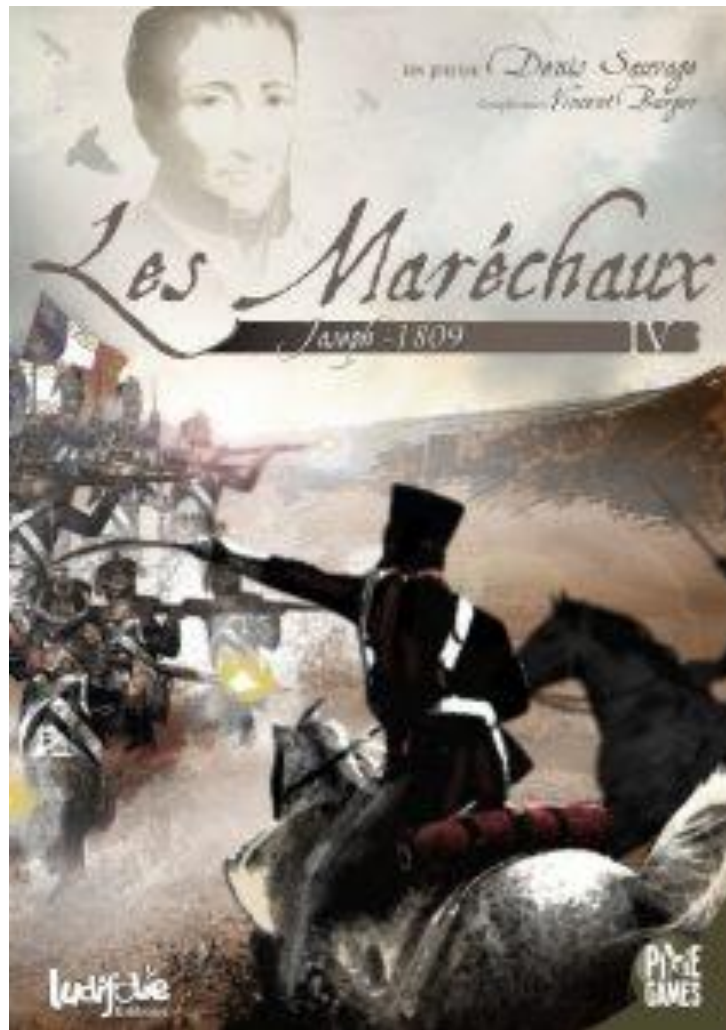
La prima "Dupont 1808" è relativa all'inizio del lungo conflitto fra Francia e Spagna passato alla storia come "Guerra d'Indipendenza Spagnola" che terminò solo nel 1814, dopo la sconfitta di

Napoleone a Lipsia. Tutto iniziò, ancora una volta, perché il Portogallo rifiutava di applicare il famoso "blocco continentale" instaurato da Napoleone per impedire all'Inghilterra di ricevere derrate ed altre merci. Irritato dalla politica tentennante del Reggente portoghese Napoleone inviò Junot, come abbiamo appena visto, a conquistare il Portogallo. Questa operazione militare era possibile grazie all'alleanza stretta con la Spagna che accettava il passaggio sul suo territorio delle armate francesi. La Spagna era governata allora dal Primo Ministro Manuel Godoy, molto impopolare nel suo Paese, il quale continuava sottobanco a cercare un'intesa con l'Inghilterra, tuttavia non osava opporsi ai voleri di Napoleone, e quindi fu ben felice di firmare nel 1807 il trattato di Fontainebleu che contemplava la spartizione del Portogallo fra Francia e Spagna. Immediatamente Napoleone inviò il generale Dupont in Spagna, con un Corpo d'Armata, facendo passare questo contingente come "supporto provvisorio" all'esercito spagnolo. In Spagna tuttavia montava l'irritazione per l'occupazione francese e nel 1808 cominciarono a scoppiare dei moti di ribellione, provocati anche dall'aristocrazia spagnola, che portarono alla destituzione di Godoy ed alla abdicazione del Re Carlo IV. Fu così che Murat fu inviato a reprimere la rivolta, cosa che il generale fece con una certa violenza, cosa che ovviamente irritò ancor più gli animi. Ma quello che fece esplodere definitivamente il popolo spagnolo fu la nomina di Giuseppe Bonaparte a nuovo Re di Spagna: rivolte e massacri delle guarnigioni francesi avvennero in tutto il Paese e coinvolsero fin da subito anche il popolo, dando vita ad una forma di "guerriglia" (questo termine spagnolo che oggi tutti usiamo quotidianamente diventò popolare proprio a causa di questo conflitto) che causò ancora più feroci repressioni da parte degli occupanti. Fu così che la Francia fu costretta a utilizzare in Spagna un'armata di oltre 150.000 soldati, ma per il momento ritroviamo il nostro generale Dupont che, alla testa di soli 20.000 uomini, sta invadendo l'Andalusia e conquistando Toledo e Cordoba (lasciando nella realtà che le sue truppe saccheggiassero la città): ma il generale spagnolo Castanos riuscì a sorprenderlo e, tagliandogli la ritirata, lo sconfisse nella battaglia di Bailen (che vediamo proprio al centro della mappa del gioco).

Il secondo scenario è "Victor 1811" e ci fa fare un salto temporale che esclude la vittoriosa campagna di Spagna, sotto la guida dell'Imperatore in persona, durante la quale i francesi riuscirono a sconfiggere e scacciare il contingente inglese di Moore. Il maresciallo Victor fu incaricato di affiancare il terzo tentativo di invasione del Portogallo, sotto la guida del generale Masséna, e si distinse non solo per la conquista di Cordova e Siviglia, ma anche per la vittoriosa battaglia di Chiclana (28 gennaio 1811) contro gli anglo-spagnoli. Poi Napoleone lo richiamò in Patria per la spedizione contro la Russia del 1812.

Il terzo scenario è "Suchet 1813" : Napoleone lo aveva nominato Duca di Talavera (e governatore della regione di Valencia) a seguito del contributo da lui dato in quella battaglia, ma nel 1813 la situazione stava precipitando e sola la sua perizia e le indubbie capacità militari gli permisero non soltanto di effettuare un ripiegamento ordinato di quel che era rimasto dell'esercito francese dopo la sconfitta di Vitoria, ma anche di battere più volte il nemico in battaglie campali, cosa che gli valse la nomina a Generale in Capo della Guardia imperiale.

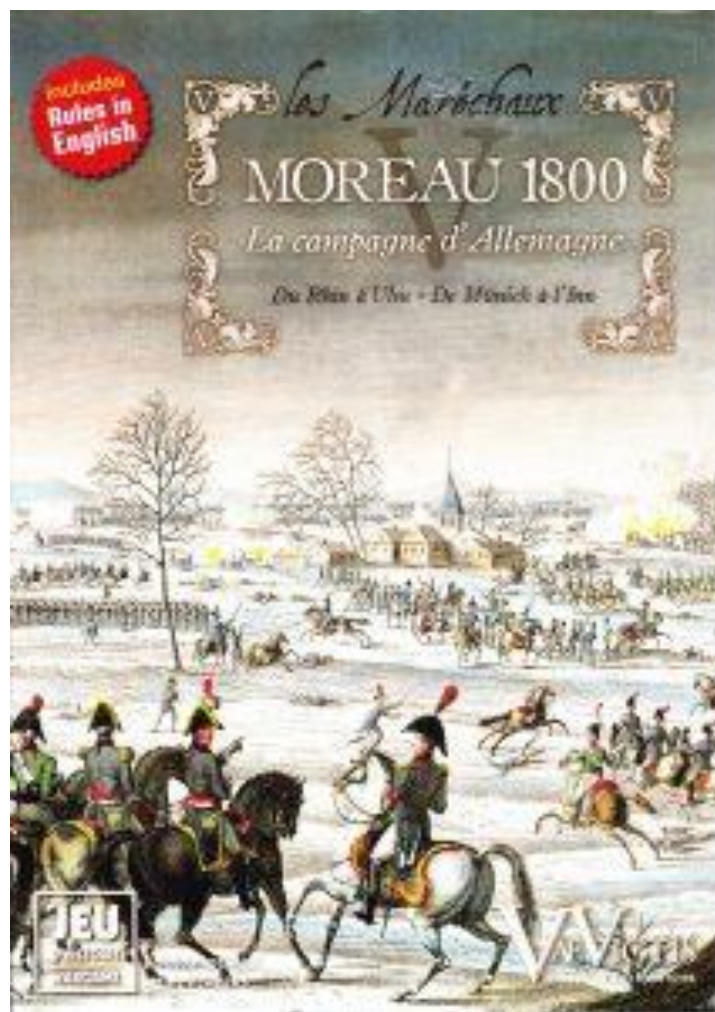
Il gioco include 27 unità francesi, 14 inglesi e 20 spagnole, oltre ai soliti marcatori (47)



Copertina del quarto volume della serie.

MARECHAUX IV: JOSEPH 1809 - Questo volume, ideato dal solito Denis Sauvage, è stato stampato nel 2016 dalla ditta "artigianale" Ludifolie Editions, che da anni collabora con gli autori di Vae Victis per mettere in commercio dei wargames di più ampio respiro e dalla grafica più curata artisticamente.

Dopo la parentesi sui fronti d'Italia e Francia (ne abbiamo parlato nella recensione del 3° volume) questa volta il gioco è ambientato nuovamente in Spagna ed abbiamo già parlato più sopra del periodo storico e dei fatti relativi alla nomina di Giuseppe Bonaparte ed alle successive campagne di Ocana e Talavera. Il gioco, di più ampio respiro perché non è "ristretto" dalle solite limitazioni editoriali di Vae Victis) contiene una grande carta (595x841 mm) e 216 counters.



Copertina del quinto volume della serie.

MARECHAUX V: MOREAU 1800 - Questo nuovo tomo è uscito nel 2017 per i "colori" della Cérigó Editions, la ditta che ha rilevato e salvato Vae Victis dal fallimento della "maison mère" (Histoire et Collections), Continuando nella tradizione della rivista (sempre guidata da Nicolas Stratigos, ex Direttore editoriale) la Cérigó pubblica 6 numeri bimestrali e due wargames fuori serie. Il primo del 2017 è appunto dedicato alla serie "Marechaux" e ci riporta alla campagna di Germania, utilizzando 71 unità francesi, 71 austriache, 74 marcatori ed una mappa stampata su entrambi i lati.

Moreau a 32 anni era già stato nominato Comandante dell'armata del Reno e della Mosella e quindi conosceva perfettamente quel teatro d'operazioni dove aveva ottenuto alcune importanti vittorie durante i primi anni del conflitto con l'Austria, proprio nello stesso periodo in cui Napoleone "si faceva le ossa" in Italia. Così quando Napoleone tornò dalla Campagna d'Egitto lui (caduto un po' in disgrazia a causa della sconfitta subita in Italia da Suvorov nel 1799) lo supportò pienamente durante il colpo di Stato del 18 brumaio ed in cambio ricevette di nuovo il comando dell'Armata del Reno.

Fu sua anche la vittoria del 3 dicembre 1800 a Hohenlinden, tuttavia in quella campagna disobbedì agli ordini emanati da Napoleone impedendo di chiudere con successo la manovra più ampia che il Console aveva ideato, quindi la sua vittoria non ebbe quel risultato eclatante che era atteso. Tuttavia Napoleone non osò rimuovere un generale più anziano di lui e molto popolare in Francia, ma se la legò al dito ... e così quando Moreau commise l'errore di cospirare contro di lui insieme ad altri oppositori "realisti" lo fece arrestare e, condannato, lo mandò in esilio. Lui scelse gli Stati Uniti e

rientrò in Francia solo dopo la caduta di Napoleone, finendo al sua carriera come consigliere militare dello zar Alessandro I° di Russia.

Il gioco presenta ben sei scenari: il primo (La traversata del Reno) si gioca sulla mappa "A" e dura 6 turni (25-30 aprile 1800); il secondo (le battaglie indecise) si gioca sempre sulla mappa "A" e dura 9 turni (1-9 Maggio 1800); il terzo (Dal Reno a Ulm) comprende l'intera campagna di primavera, dal 25 Aprile al 9 Maggio; il quarto (Battaglia di Hohenlinden) si gioca sulla mappa "B" e vede Moreau in Austria dal 3 al 4 dicembre (è forse il miglior scenario per imparare le regole del gioco); il quinto (Da Monaco all'Inn) dura 9 turni (dal 28 Novembre al 6 Dicembre) mentre il sesto ed ultimo (Le marce di avvicinamento) copre l'intera campagna dal 26 Novembre al 6 dicembre 1800.

La ... saga al momento termina qui: ci auguriamo che questo "approccio" semi-storico non vi abbia annoiato troppo e ci dia dunque la spinta per provare a scrivere qualche altro articolo del genere.