

GOITO 1848: UNA VITTORIA INUTILE

Battaglie della Prima Guerra di Indipendenza Italiana



Introduzione

Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo, dopo averlo provato per la prima volta, o... d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.



Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di "trasferirle" su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti. Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Il "Risorgimento" è stata una delle pagine più gloriose della storia del nostro Paese, ma sono poche le simulazioni delle battaglie "che hanno fatto l'Italia", un po' perché il principale mercato dei wargames è quello americano (e non credo che loro abbiano un grande interesse alla nostra storia, anche perché mentre qui si combatteva la seconda guerra di indipendenza da loro era in corso la guerra di secessione) per cui salutiamo con grande interesse la pubblicazione "tutta italiana" (autore,

grafico ed editore) di **Goito 1848: una vittoria inutile**, apparso come inserto sul numero VI della rivista **Para Bellum**.

Con il Risorgimento gli italiani presero coscienza dello stato di sottomissione ai vari Stati stranieri e decisero di affrancarsi una volta per tutte. Nel 1848 scoppiarono infatti parecchi “moti rivoluzionari” in Sicilia, contro i Borboni, e nelle città di Venezia, Milano, Como e Padova: questo, oltre alle innumerevoli conseguenze politiche che si intravedevano, spinse il Re di Sardegna, Carlo Alberto, a dichiarare guerra all’Austria il 23 Marzo 1848 ed a passare il Ticino (che segnava il confine fra Piemonte e Lombardia) alla testa dei suoi uomini e sventolando il tricolore con lo stemma sabauda.

Carlo Alberto attraversa il Ticino



Gli Austriaci di Radetzky si ritirarono all’interno del famoso “quadrilatero difensivo” (Verona, Peschiera, Mantova e Legnago) in attesa dei rinforzi: a protezione di Peschiera il generale austriaco decise di rinforzare la cittadina di Pastrengo, sulla destra del fiume Adige, ma i piemontesi costrinsero il nemico a ritirarsi, passando sull’altra sponda del fiume. Era il 30 Aprile 1848 e gli italiani ottennero la loro prima vera vittoria contro l’occupante.

Circa un mese dopo Pastrengo Gli eserciti piemontese ed austriaco si affrontarono il 30 Maggio 1848 nei pressi di Goito per la seconda volta (la prima, 8 Aprile 1848, era stata poco più di una scaramuccia presso il ponte a due passi dalla città). Proprio di questa battaglia vi parleremo oggi: **GOITO 1848: UNA VITTORIA INUTILE**, di Andrea Brusati. La battaglia fu un’altra vittoria italiana ma questo non impedì poi agli austriaci di vincere la guerra nella successiva battaglia di Custoza: da qui la scelta di quel titolo.

I componenti di Goito 1848



La mappa raffigura il territorio subito ad Ovest di Goito e del fiume Mincio e mette in risalto un serie di paesini e frazioni che sono gli obiettivi del gioco: l'aspetto grafico è estremamente curato e gli esagoni sono piuttosto grandi (22 mm), permettendo quindi un agevole utilizzo delle unità. Queste ultime sono state realizzate a loro volta con un'ottima grafica e mostrano dei simboli "NATO" piuttosto elaborati per la fanteria (leggera e di linea), la cavalleria e l'artiglieria.

Ogni unità ha un valore di combattimento (Punti Forza), una capacità di movimento (MA), un valore di "coesione" (da 8 a 10), oltre ai normali dati identificativi storici ed al tipo di formazione (battaglione, reggimento, ecc.): sulle pedine dei Generali sono riportati anche il nome ed il "valore di comando" (da 2 a 4). Una striscia colorata identifica ogni formazione ed il suo comandante.

Le unità piemontesi sono già schierate in campo ad inizio partita nei pressi di Goito mentre gli austriaci arrivano dalle varie strade che portano verso la cittadina lombarda. Tutte le unità in campo entrano in gioco mostrando il dorso della pedina e quindi l'avversario può distinguerne solo il "tipo" e la sua "dimensione" di massima (1-2-3 punti impilamento) ma non la reale forza: in ogni esagono si possono sovrapporre un massimo di 5 punti impilamento. Tutte vengono girate, per mostrare la loro effettiva forza, se arrivano a contatto col nemico o sono prese di mira dall'artiglieria.



Goito 1848

Una vittoria inutile

Tabella degli Assalti

Differenza tra CCV dell'Attaccante e del Difensore

DR	-5 o meno	-3, -4	-1, -2	0	+1, +2	+3, +4	+5 o +
-2 o -	3S2 / -	2S2 / -	2S2 / -	2S2 / -	1S2 / -	1S2 / -	1S1 / -
-1	3S2 / -	2S2 / -	1S3 / -	1S2 / -	1S1 / -	1S1 / -	S1 / -
0	2S2 / -	1S3 / -	1S2 / -	1S1 / -	1S1 / -	1S1 / -	S1 / cc1
1	2S2 / -	1S2 / -	1S2 / -	1S1 / -	1S1 / -	S1 / -	cc2 / cc1
2	1S3 / -	1S2 / -	1S1 / -	1S1 / -	S1 / -	S1 / cc1	cc1 / S1
3	1S2 / -	1S1 / -	1S1 / -	S1 / -	S1 / cc1	cc2 / cc1	A(cc1)
4	1S2 / -	1S1 / -	S2 / -	S1 / cc1	cc2 / cc1	cc1 / S1	1 / cc2
5	1S1 / -	S2 / -	S1 / cc1	cc2 / cc1	cc1 / S1	A(cc1)	- / S1
6	1S1 / -	S1 / cc1	cc2 / cc1	cc1 / S1	A(cc1)	1 / cc2	- / S2
7	S2 / -	cc2 / cc1	cc1 / S1	1S1 / 1S1	1 / cc2	- / S1	- / 1S1
8	S1 / cc1	cc1 / S1	A(cc1)	1 / cc2	- / S1	- / S2	- / 1S1
9	cc2 / cc1	A(cc1)	1 / cc2	- / S1	- / S2	- / 1S1	- / 1S2
10	cc1 / S1	1 / cc2	- / S1	- / S2	- / 1S1	- / 1S1	- / 1S2
11	A(cc1)	- / S1	- / S2	- / 1S1	- / 1S1	- / 1S2	- / 1S3
12	1 / cc2	- / S2	- / 1S1	- / 1S1	- / 1S2	- / 1S2	- / 1S3
13	- / S1	- / 1S1	- / 1S1	- / 1S2	- / 1S2	- / 1S3	- / 2S2
14	- / S1	- / 1S1	- / 1S2	- / 1S2	- / 1S3	- / 1S3	- / 2S2
15	- / 1S1	- / 1S2	- / 1S2	- / 1S3	- / 1S3	- / 2S2	- / 3S2
16 o +	- / 1S1	- / 1S2	- / 1S3	- / 1S3	- / 2S2	- / 2S2	- / 3S2

Risultati:

Att / Dif	Risultati alla sinistra di/sono per l'Attaccante; alla Destra, per il Difensore
cc1	Controllo Coesione con il +1
cc2	Controllo Coesione con il +2
nS#	Perdita di n SP; le unità prendono
#Livelli di Stato	
-	Nessun Effetto
A(cc1)	Attaccante cc1. Passa? Vince. Fallisce? Perde

	l'Attaccante vince
	il Difensore vince
	Pareggio
	Incerto

Tabella Modificatori all'Assalto per Rapporti di Forza

Rapporto Att. / Dif.	Modificatore ai dadi	Rapporto Att. / Dif.	Modificatore ai dadi
meno di 1-2	-3	3-1 o più	+4
1-2	-2	2.5-1	+3
1-1.5	-1	2-1	+2
1-1	0	1.5-1	+1

Tabella degli Altri Modificatori all'Assalto

Condizione	Modificatore ai dadi
Terreno del Difensore	Ved. TEC
Cavalleria in Carica (contro Quadrato)	-1
Cavalleria in Carica (non contro Quadrato)	+1
Attaccante/Difensore in Movimento Stradale (*)	-1 / +1
Attaccante/Difensore Affaticato (*)	-1 / +1
Attaccante/Difensore Senza Munizioni (*)	-1 / +1
Difensore attaccato dal Retro	+1
Difensore Esausto (*)	+1
Fanteria che attacca un Quadrato	+1
Cavalleria in ControCarica	+0

Tabella dei Modificatori ai Controlli di Coesione

Condizione	Modificatore ai dadi
Risultato dalla Tabella degli Assalti	+1 o +2
Difensore in Quadrato	-2
Cavalleria Assalta/Carica Fanteria in Quadrato	+2
Unità che controlla in Movimento Stradale	+2
Fanteria NON in Quadrato, Caricata da Cavalleria	+2
Controllo per formare un Quadrato	-1
Controllo di Ritirata, di fronte al nemico	+ATTMP-ReattMP
Controlla unità Esausta	+2

Tabella del Fuoco

Potenza di Fuoco

DR	1-3	4-6	7-9	10-12	13-16	17+
2 o -	-	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-	S1
4	-	-	-	-	S1	S1
5	-	-	-	S1	S1	S2
6	-	-	S1	S1	S2	1
7	-	-	S1	S2	1	1S1
8	-	S1	S1	1	1S1	1S2
9	S1	S1	1	1S1	1S2	2S1
10	S1	S1	1S1	1S2	2S1	2S1
11	S1	1	1S2	2S1	2S1	2S2
12	1	1S1	2S1	2S1	2S2	2S2
13	1S1	1S2	2S1	2S2	2S2	3S1
14 o +	1S1	2S1	2S2	2S2	3S1	3S2

Risultati:

nS#	Perdita di n SP; le unità prendono
#Livelli di Status	
-	Nessun Effetto

Tabella Modificatori al Fuoco

Condizione	Modificatore ai dadi
Terreno dell'esagono bersaglio	Ved. TEC
Valore di Coesione del Difensore	Ved. Tab. CVM
Fuoco di Reazione di Fanteria di Linea (solo)	x 1/2 (arr. in su)
Artiglieria spara a distanza di 1 esagono	Una Colonna a Dx
Artiglieria spara a distanza di 4-5 esagoni	Una Colonna a Sx
Qualche unità nel bersaglio in Mov. Stradale	+2
Forza bersaglio: Fanteria Leggera	-2
Forza bersaglio: Cavalleria o Quadrato	+2
Fuoco da forza in Quadrato	-2
Fuoco da forza con unità Disorganizzate	-2
Fuoco da forza con unità Disordinate	-1
Fuoco ricevuto dal Retro	+2
Bersaglio Ammassato (Val. di Stacking: 4 o 5)	+2

Tabella CVM per il Fuoco

CCV(*) dell'unità del Difensore con Valore Stacking maggiore	Modificatore ai dadi
10	-1
8 o 9	0
6 o 7	+1
5 o meno	+2

(*): Modificabile dalla tab. Stato delle unità

Tabella degli Effetti dei Controlli di Coesione

Contr. Coesione Fallito di	Effetto sullo Status dell'unità
1 o 2	Status dell'unità -1
3 o 4	Status dell'unità -2
5 o più	Status dell'unità -3

Tabella dello Status delle unità

VCC del Difensore	Effetto
Buon Ordine	Nessun Effetto
Scossa	Valore di Coesione -1
Disordinata	Valore di Coesione -2
Disorganizzata	Valore di Coesione -3
in Rotta	Rimossa dalla mappa



L'ultima caratteristica da sottolineare riguarda la "coesione" delle unità: tutte partono con il valore stampato sulla pedina, ma nel corso della battaglia questo valore può scendere a seguito di un attacco o di un tiro di reazione, passando da "sana" a "scossa", poi a "disordinata" ed infine a "disorganizzata". Il passo successivo è la "rotta" che nel gioco significa la rimozione immediata dal campo. Se però un'unità è al di fuori di una ZOC nemica (e non muove né attacca nella sua fase di attivazione) può recuperare due livelli di coesione: uno soltanto se invece decide di muovere.

Vi risparmio altri dettagli (inutili in questo contesto) e le condizioni di vittoria (basate comunque sul numero di paesi conquistati dagli austriaci) anche perché sono tanti i concetti nuovi che l'autore ha voluto inserire nel gioco: questo significa che occorrono almeno un paio di partite per abituarsi a tutte le novità e soprattutto per non dimenticarne qualcuna nella "foga" della battaglia. Il risultato però è molto interessante e coinvolgente, ma soprattutto al termine di ogni partita resta la voglia di riprovarci al più presto per correggere gli errori fatti in quella precedente.

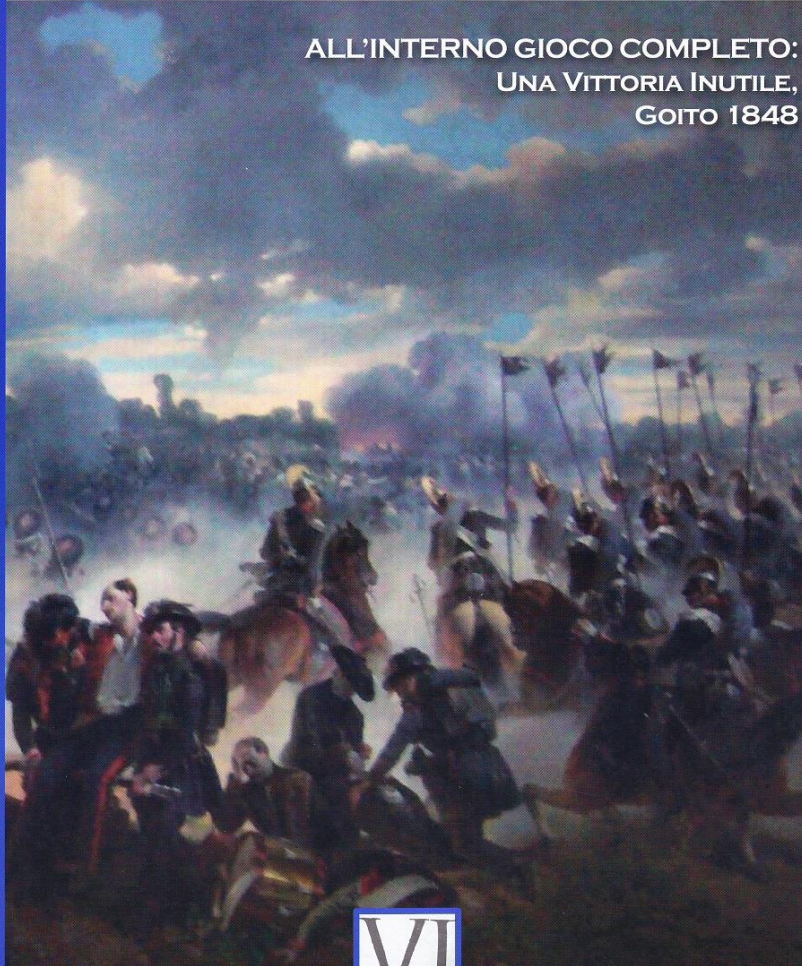
Si combatte davanti a Goito



Dopo la vittoria italiana a Goito e la presa della fortezza di Peschiera il generale austriaco Radetzky non era stato con le mani in mano, ovviamente, ed aveva ripreso il controllo, in rapida successione, di Vicenza, Padova, Treviso e Palmanova, arretrando lentamente solo dove si concentrava l'esercito nemico. Così alla fine Radetzky, dopo aver nuovamente riposizionato le sue unità, contrattaccò in forze (con un rapporto di circa 2 a 1) battendo il nemico a Custoza: e proprio questa battaglia sarà presto oggetto di un'altra delle nostre chiacchierate perché è stata il soggetto di un altro wargame dello stesso autore, pubblicato però da Europa Simulazioni (altra ditta italiana).

SI · VIS · PACEM
PARA · BELLVM

ALL'INTERNO GIOCO COMPLETO:
UNA VITTORIA INUTILE,
GOITO 1848



VI

18 €

Titolo: Goito: Una vittoria inutile

Editore: Para Bellum n° VI

Anno: 2020

Autore: Andrea Brusati

Artisti: Sergio Schiavi e Giulia Tinti

Numero di giocatori: 2