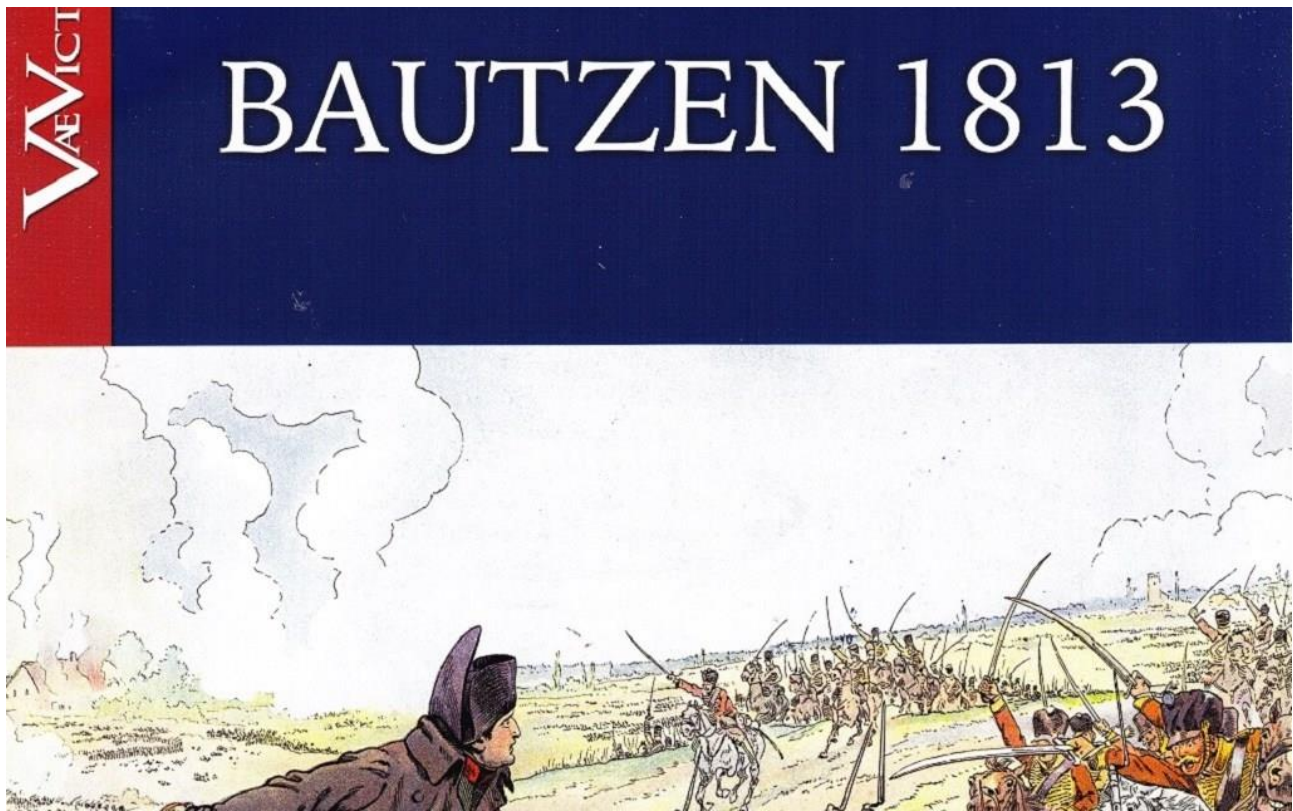


BAUTZEN 1813

L'ultima vittoria di Napoleone prima di Lipsia



Questa pagina 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 seguiremo un ordine ben preciso, ma registriamo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cerchiamo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, a quelli 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.

Introduzione

Dopo la fallimentare Campagna di Russia del 1812 e la conseguente ritirata di quello che restava dell'esercito francese, gli Alleati rialzarono la testa e formarono la Sesta Coalizione contro Napoleone: anche la Prussia, fino ad allora un "dubbioso" alleato della Francia, si unì alle truppe russe vittoriose che avanzavano dalla Polonia verso gli Stati della Confederazione del Reno. La minaccia era seria e l'Austria sembrava pronta ad unirsi ai coalizzati, perciò Napoleone si mise nuovamente alla testa della Grande Armée e sconfisse il nemico a Lutzen il 2 Maggio 1812, ma non ottenne quella vittoria decisiva che stava cercando perché gli avversari riuscirono a ritirarsi in ordine. Dovette quindi inseguirli e li raggiunse vicino a Bautzen, dove Russi e Prussiani si erano fortemente trincerati, sperando di usurare le armate francesi ed ottenere una vittoria tattica importante.

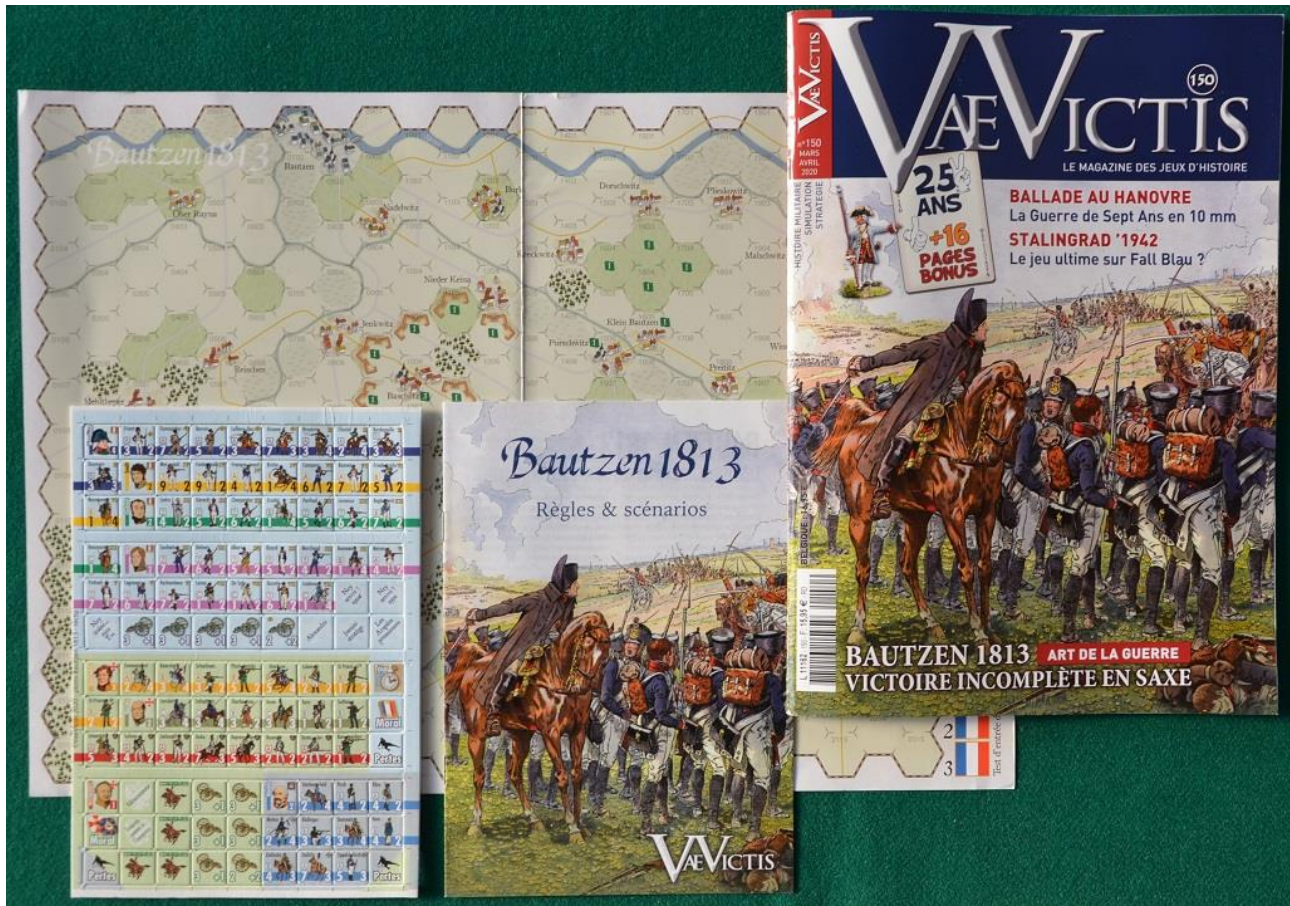


La battaglia di Bautzen in una litografia del 1800.

La battaglia di Bautzen iniziò il 20 Maggio 1812 e si concluse il giorno successivo: Napoleone aveva studiato un accurato piano di accerchiamento che prevedeva attacchi al centro dello schieramento nemico, per tenerlo impegnato ed evitare che si ritirasse ancora una volta, mentre i Corpi d'Armata del Maresciallo Ney e del Generale Lauriston aggiravano Bautzen per attaccare dal Nord ed impedire ogni movimento al nemico. La manovra di aggiramento però fallì ed anche se Napoleone alla fine vinse la battaglia il nemico non era stato sconfitto in maniera definitiva, perché Prussiani e Russi riuscirono a ritirarsi ancora una volta in buon ordine, con perdite pari alla metà di quelle inflitte a francesi.

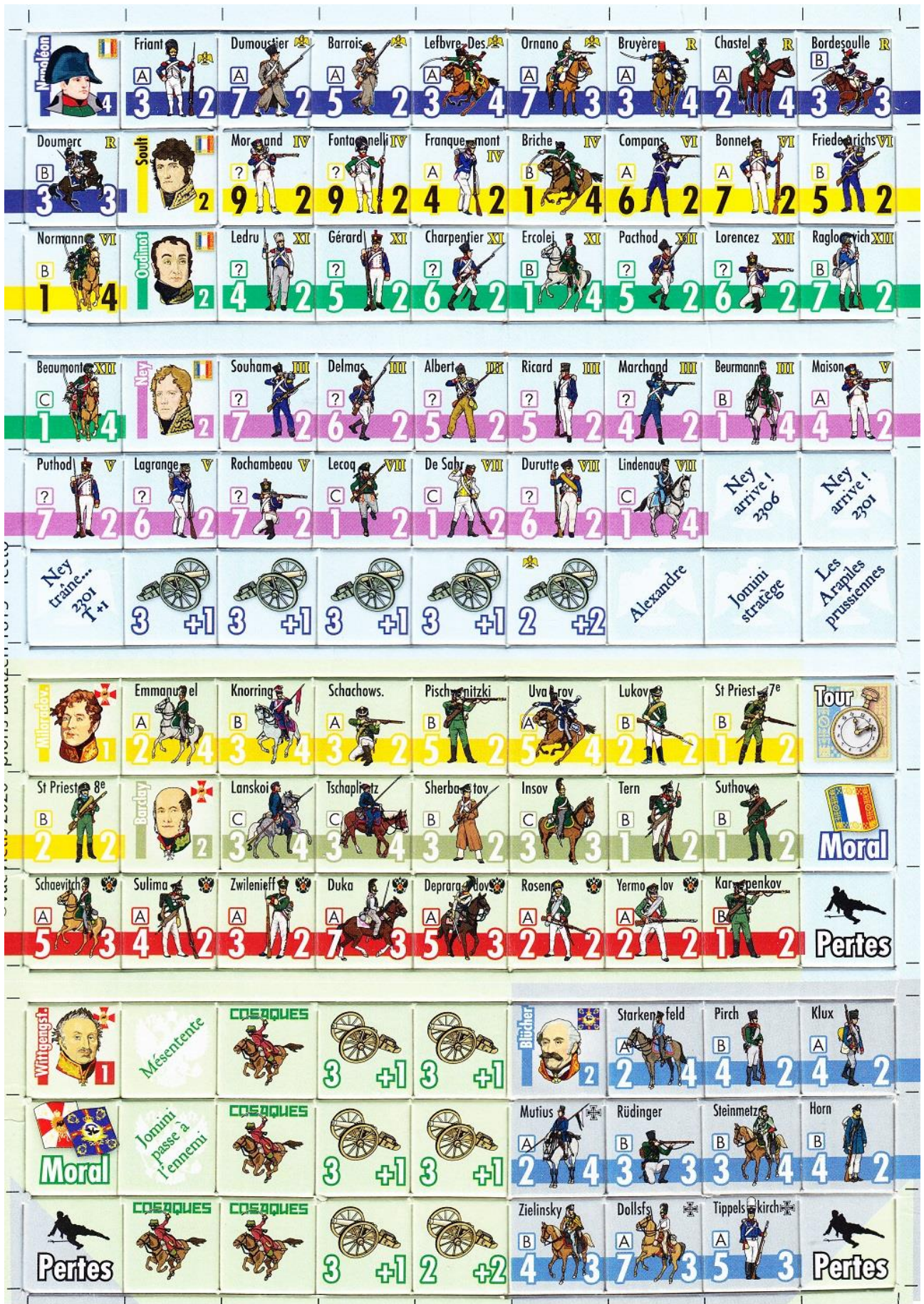
I componenti

Bautzen 1813 è il wargame in inserto nel numero 150 di Vae Victis (la rivista francese dedicata ai giochi di simulazione storica su carta e con le miniature) e comprende una mappa A3 e 105 pedine (fra unità e marcatori di vario tipo)



I componenti del gioco.

Si tratta di un gioco “tattico” principalmente a livello di Brigata, anche se molte unità, pur avendo una denominazione “storica”, in realtà sono state adattate (per quanto riguarda gli effettivi) per mantenere un certo equilibrio nel gioco. Ognuna è caratterizzata dal nome del suo comandante, dalla Divisione di appartenenza, da un Potenziale di Combattimento, una capacità di Movimento e, molto importante, da un valore di “Qualità” che indica la sua preparazione in battaglia.



Le unità ed i marcatori da de-fustellare.

I Comandanti invece sono caratterizzati da due fattori: la Divisione che guidano (indicata da un colore che è riprodotto anche sulla parte bassa di ogni unità) e l'eventuale modificatore in caso di combattimento.

Una partita a **Bautzen 1813** prende il via nella mattina del 21 Maggio: il giorno precedente Napoleone ed i suoi uomini erano riusciti a forzare il passaggio sul fiume Sprée, pur con forti perdite, ed ora si trovano di fronte alle ridotte costruite fra i villaggi di Niedere Keina e Klein Purschwitz (cardini dello schieramento difensivo) difesi dalle truppe russe del Generale Wittgenstein. I prussiani del Maresciallo Blucher si trovano invece sulle alture davanti a Bautzen.



Le posizioni iniziali dei due eserciti.

Inutile dire che tutti gli esagoni di “Ridotta” e quelli di collina davanti a Bauzen non solo danno dei vantaggi ai difensori in caso di combattimento, ma costituiscono anche la fonte principale dei Punti Vittoria per i francesi.

Il gioco

Napoleone è al centro dello schieramento con la Guardia Imperiale (colore blu scuro nella foto), mentre alla sua destra è spiegata la divisione del generale Oudinot (verde): Le truppe del generale Soult (giallo) hanno parzialmente superato il fiume sull'unico ponte transitabile (ma il grosso deve ancora farlo) e stanno schierandosi a sinistra dell'Imperatore, mentre alcune unità del Maresciallo Ney sono già sul campo, all'estrema sinistra francese, ma fuori comando e quindi con un ruolo prettamente difensivo.

Essere “in Comando” a **Bautzen 1813** significa che l'unità si trova a 5 esagoni (o meno) dal suo Generale di Corpo e può quindi obbedire a tutti gli ordini che riceverà: le unità “fuori Comando”

invece possono solo muovere SENZA entrare in ZOC nemica (i sei esagoni adiacenti le unità) e se sono già in ZOC non possono attaccare.

Ney con il grosso delle sue truppe è ancora fuori mappa e non si sa quando arriverà esattamente sul campo di battaglia, ed è proprio per questo motivo che le unità già in campo all'inizio non possono attaccare, ma solo difendersi.



Il tracciato dei turni con i primi segnalini "strategia" già posati.

Una delle caratteristiche di **Bautzen 1813** è data dai segnalini "strategia" che i giocatori ricevono sia all'inizio della partita (due Artiglierie per i Francesi, un'artiglieria e tre Cosacchi per i Coalizzati) che ad ogni turno di gioco. Il Francese inoltre ha 3 segnalini speciali che servono a definire l'arrivo di Ney (li vedete a destra nella foto qui sopra, di fianco alle caselle 1-2-3) nei turni 3-5 (primo segnalino), 6-7 (secondo) e 8-10 (terzo).

In quei turni il giocatore francese deve tirare 1D6 e, in base al risultato ottenuto, saprà se potrà prendere il segnalino e girarlo per scoprire quando si attiverà Ney (subito, in un dato esagono, o nel turno successivo). Molto spesso questo accade attorno ai turni 8-9 quando le probabilità di ottenere il numero giusto sono molto alte.



Sotto gli occhi di Napoleone la Guardia Imperiale attacca le ridotte al centro dello schieramento coalizzato.

La sequenza dei turni di gioco di **Bautzen 1813** è la seguente:

- Il Francese prende il segnalino del turno (se disponibile). Dal turno 3 verifica inoltre se il maresciallo Ney entra in campo;
- Bombardamenti del giocatore francese (facoltativi) e movimenti delle sue unità;
- Bombardamenti e combattimenti del giocatore francese;
- Il Coalizzato prende il segnalino del turno (se disponibile);
- Bombardamenti del giocatore coalizzato (facoltativi) e movimenti delle sue unità;
- Bombardamenti e combattimenti del giocatore coalizzato.

I movimenti sono quelli “classici”: le unità spendono Punti Movimento (PM) per entrare in ogni esagono, con le strade che aggiungono uno spazio extra (se percorse per l’intera mossa), mentre boschi, città e paludi costano il doppio (2 PM). E’ proprio nella fase di movimento francese che possono intervenire i segnalini “Cosacco” del Coalizzato, i quali riducono ad un solo MP la capacità di movimento di una unità (o le impediscono di avanzare dopo un combattimento vittorioso).

In ogni caso ogni esagono può contenere al massimo 2 unità (tre se è presente un Comandante).

BOMBARDEMENT	
MD généré par le rapport de bombardement	
7 et -	-
8	R
9	R2
10	R2
11	1R
12 et +	1R2T
R = recul d'une case	
R2= recul de 2 cases	
1 = une perte	
T = Test de blessure pour un chef si empilé	

RAPORT DE FORCE	
MD généré par le rapport de force	
1/3 ou -	-3
1/2	-2
1/1,5	-1
1/1	0
1,5/1	+1
2/1	+2
3/1 ou +	+3

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT		
MD + 2d6	Att/Déf	Résultats
2 ou -	2R2/1	R = recul d'une case
3	1R3/-	R2= recul de 2 cases
4	1R2/-	1 = une perte
5	R2/-	• = avance autorisée dans une case redoute si l'unité attaquante est de la Garde
6	R/-	# = avance autorisée dans une case redoute
7	-/-	
8	-/-	
9	-/R	
10	-/1R•	
11	-/1R2•	
12 et +	1/2R2#	

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN		
Effets	Mouvement	Combat/Bombardement
Clair	1 PM	-
Ville/Village	2 PM	-2/-2
Élévation	+1 ↗	-1 ↗; +1 ↘
Route	+1 hex. si l'intégralité du mvt se fait sur la route annule les coûts additionnels des terrains traversés	-
Chemin	annule les coûts additionnels des terrains traversés	-
Bois	2 PM	-1/-1
Rivière	Impassable sauf par un pont/+1PM	-1 à travers un pont/+1
Ruisseau	+1 PM	-1/0
Zone humide	2 PM	-1 en attaque et défense/-1
Redoute	+1 PM	-3/-3

Le tabelle per la risoluzione dei combattimenti.

Invece per i bombardamenti **Bautzen 1813** usa un sistema abbastanza nuovo: entrambi i giocatori all'inizio del gioco e durante la partita ricevono infatti dei segnalini "Artiglieria" che possono usare sia per attaccare "da lontano", usando un'apposita tabella dei "Bombardamenti", sia per supportare un attacco di fanteria. Tutti i segnalini usati, salvo alcuni speciali, ritornano in gioco dopo due turni.

I combattimenti vengono effettuati lanciando 2D6 e modificando il risultato in base ad apposite tabelle che tengono conto del rapporto di forze (da 3:1 ad 1:3), della qualità dei due schieramenti, della presenza di un Leader (che aggiunge il suo carisma, da un minimo di "1" al "4" di Napoleone), del Morale dell'esercito (variabile in base alle perdite subite), della posizione tattica dell'attaccante, delle postazioni difensive del nemico (fortificazioni, fiume, collina), del supporto dell'Artiglieria, ecc.



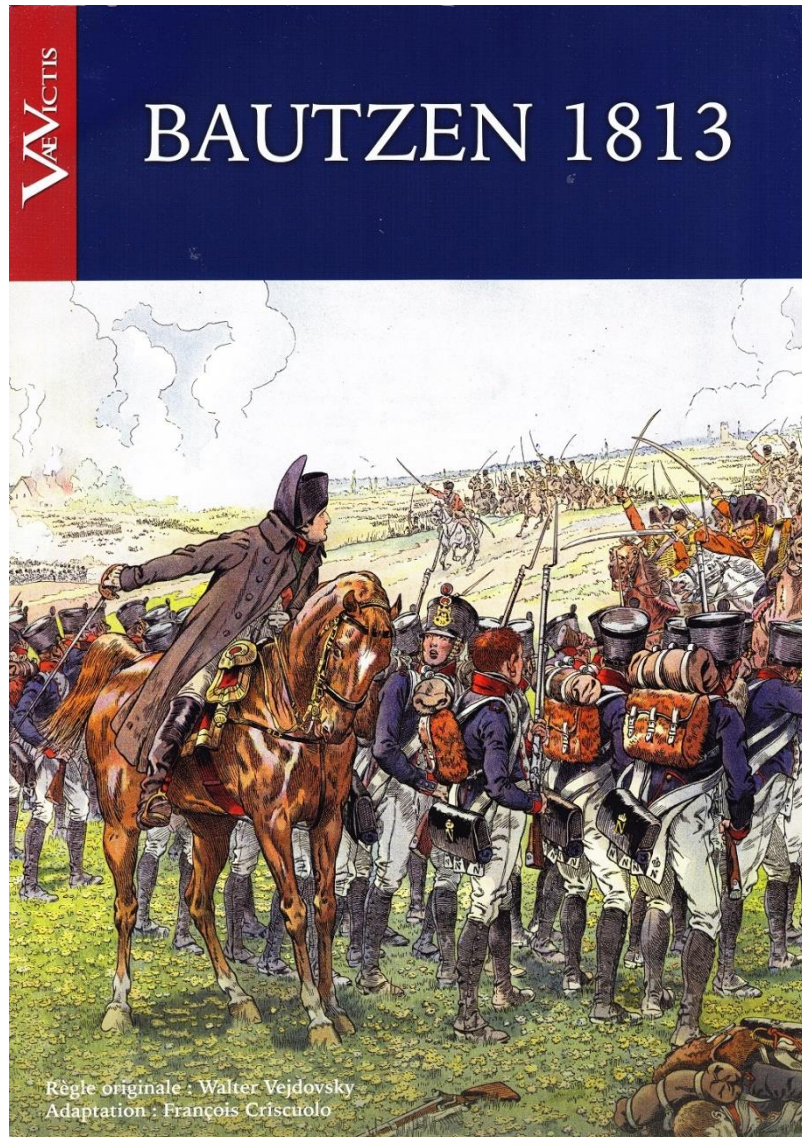
I coalizzati ripristinano una forte linea difensiva per bloccare l'avanzata francese.

I risultati di un combattimento variano dalla "Ritirata" (1 o 2 esagoni) ad 1 passo di perdita (2 in casi eccezionali, quasi mai avvenuti nelle partite effettuate): la maggior parte delle unità ha due valori, uno a piena forza sulla faccia anteriore del segnalino ed uno ridotto sull'altra faccia. Quindi il primo "passo di perdita" costringe a girare quel pezzo sul retro, mentre col secondo l'unità viene eliminata.

Commento

A **Bautzen 1813** ci sono due possibilità per ottenere la vittoria: la prima consiste nel ridurre a zero il morale del nemico (i Francesi partono con 11 punti, contro i 9 dei Coalizzati) eliminando le sue unità e/o i generali. La seconda, valida soprattutto per i francesi, consiste nel conquistare il maggior numero di "obiettivi" possibile: ce ne sono ben 17 sulla mappa, di cui tre hanno valore "3", mentre tutti gli altri valgono "1" punto. Come abbiamo anticipato la battaglia terminò con una ritirata in ordine dei Coalizzati, e nel gioco se il morale coalizzato scenderà a "0" scatterà proprio questa ritirata.

A questo punto il giocatore alleato deve cercare di fare uscire dalla mappa almeno 40 punti di forza (fra cui 15 prussiani e 10 della guardia russa) per lasciare al francese la vittoria sul campo ma ottenendo il risultato storico: con meno di 40 punti sarà una vittoria maggiore di Napoleone e, se il nemico avrà perso Blucher o Barclay de Tolly, una vittoria strategica.



La copertina di Bautzen 1813.

Bautzen 1813 un wargame un po' atipico ma che ho trovato davvero interessante e di una durata più che accettabile (inferiore alle tre ore, dopo la prima partita di prova). Naturalmente la rivista contiene anche tutte le note storiche a corredo del gioco.

Puoi vedere la scheda del gioco e qualche informazione supplementare sul sito Big Cream

NOTA: chi poi fosse interessato alle tabelle in italiano e ad un riassunto delle regole può andare qui: <https://www.bigcream.it/it/Accessori/>, scrivendo Bautzen 1813 nell'apposito riquadro di ricerca e scaricando le tabelle.