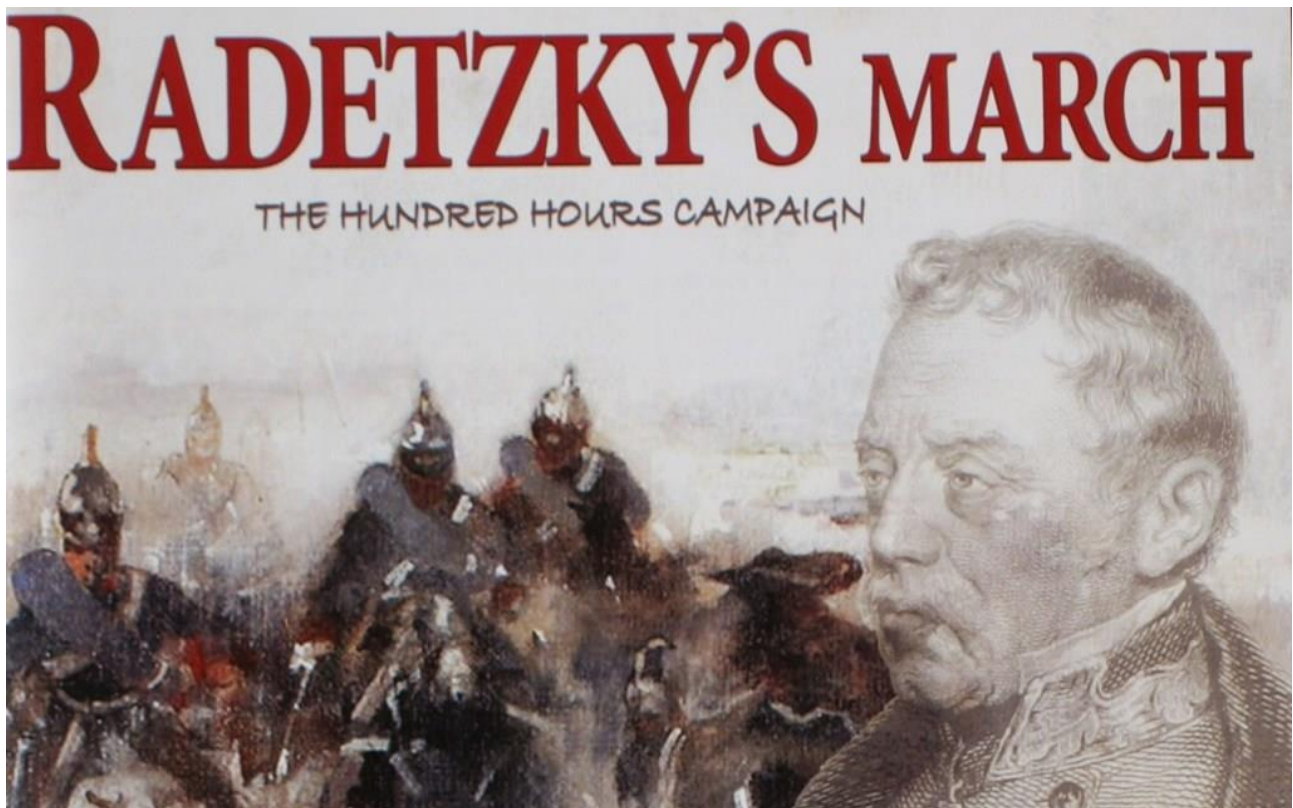


RADETZKY's MARCH

La Campagna del 1849 fra il Regno di Sardegna e l'Austria.



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 registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente 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, 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.

Introduzione



Un quadro sulla battaglia di Novara del 22-23 Marzo 1849.

La **Prima Guerra di Indipendenza italiana** vide il Re di Sardegna, Carlo Alberto, dichiarare guerra all'Austria ed entrare in Lombardia subito dopo la rivolta delle Cinque Giornate di Milano, affiancato (almeno in teoria) dalle truppe pontificie e da quelle del Regno delle due Sicilie: ed in effetti per i piemontesi, rimasti quasi subito da soli ad affrontare gli austriaci, la prima parte della campagna era cominciata bene, con le vittorie di Goito e Pastrengo e la presa di Peschiera.

Poi Radetzky, il comandante in capo degli austro-ungarici, ricevette i rinforzi richiesti ed iniziò la sua controffensiva che si concluse con la vittoriosa battaglia di Custoza (22-27 Luglio 1848) a seguito della quale Carlo Alberto fu costretto a chiedere l'armistizio (mentre a Vienna il musicista Johann Strauss compose la famosa "Marcia di Radetzky" che tutti noi ascoltiamo ad ogni Capodanno senza pensare al ... motivo per cui fu scritta).

Il 1° Marzo 1849, allo scadere dell'Armistizio, la Camera piemontese votò però per la ripresa della guerra e, con il preavviso di 8 giorni (come concordato nell'armistizio, visto che a quei tempo l'onore era ancora una parola sacra) gli austriaci furono informati di questa decisione. La nuova

campagna di guerra iniziò alle ore 12.00 del 20 Marzo e, contro ogni aspettativa, finì rovinosamente alle ore 16,30 del 24 Marzo, dopo meno di 100 ore, e con la sconfitta piemontese a Novara, seguita dall'armistizio di Vignale, l'abdicazione di Carlo Alberto e la firma del nuovo Re di Sardegna, Vittorio Emanuele II.

Unboxing



I componenti del gioco.

Radetsky's March, edito nel 2018 da Dissimula Edizioni e ideato da Sergio Schiavi, vuole simulare proprio questa brevissima campagna di guerra e darci la possibilità di cambiare il risultato storico, agendo magari con più accortezza dei generali al servizio del Regno di Sardegna.

La busta del gioco ci offre una grande mappa (560x860 mm) molto ben illustrata che mostra il teatro delle operazioni militari, da Pavia ad Abbiategrasso (ad est) fino a Vercelli (ad ovest), fra i fiumi Ticino e Sesia e con le due città "chiave" di Mortara e Novara proprio al centro.

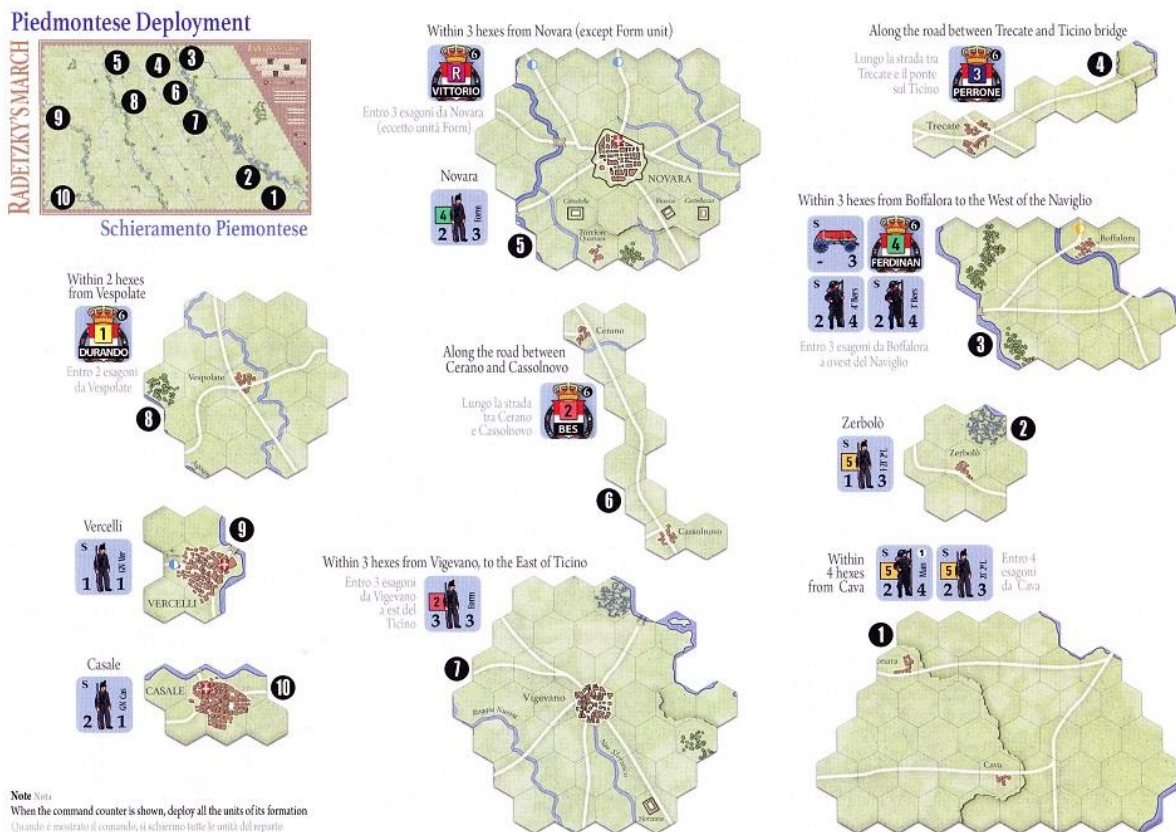
Inaspettata (e molto gradita) la sorpresa di trovare ben due fustelle con 216 unità ciascuna: la prima utilizza delle piccole silhouettes a colori (con uniformi diverse per tutte le unità di fanteria, cavalleria ed artiglieria) e con i classici valori identificativi: designazione storica, valori di combattimento e movimento, "dimensioni" dell'unità ed eventuali bonus. La seconda fustella contiene esattamente le stesse unità e le stesse indicazioni usando però dei simboli "NATO". Ovviamente noi abbiamo optato senza esitazione per la prima proposta, molto più "artistica".

Il regolamento è contenuto in un libretto molto ben illustrato che contiene anche le note storiche relative a questa battaglia, un esame dei due eserciti ed alcuni consigli di gioco. Completano la confezione due schede sulle quali sono stampati la tabella degli effetti del terreno, la posizione

iniziale di tutte le unità (col disegno delle pedine da usare e della zona della mappa in cui piazzarle), i rinforzi (sempre col disegno delle unità in arrivo) ed una foto di tutte le pedine del gioco.

Davvero un lavoro eccellente a cui molte altre case editrici, soprattutto straniere, potrebbero ispirarsi.

Preparazione (Set-Up)



La posizione iniziale dei piemontesi è indicata da un'apposita scheda.

Come anticipato, la posizione delle unità in campo è indicata da un'apposita scheda per ognuno dei due eserciti (qui sopra vediamo quello piemontese) e siccome spesso le istruzioni dicono che le unità indicate devono trovarsi entro "x" esagoni da una certa località l'autore ha incluso un estratto della mappa con l'intera area autorizzata. Forte no?

Radetzky's March utilizza la meccanica delle "attivazioni aleatorie" ma, e questa è una novità importante, aggiunge anche il concetto dei "Punti Attivazione" (PA) che serve a limitare la libertà di azione dei due Comandanti. In pratica su ogni casella del tracciato dei turni (Turn Record Track) sono indicati i PA disponibili per ogni fazione in quel turno specifico e per ognuno di questi PA i giocatori devono scegliere un Corpo da attivare, prendere il relativo Comandante e metterlo in un sacchetto. Solo dopo avere effettuato queste scelte si può cominciare la battaglia estraendo casualmente una di quelle pedine ed attivando la formazione estratta.

In linea di massima gli Austriaci ricevono più PA nel pomeriggio del primo giorno (turni 1-3) mentre i piemontesi sono più attivi nella notte e nella mattinata del secondo giorno (turni 4-7): in seguito si arriva ad un sostanziale pareggio (2-5 attivazioni a testa). Così, per fare un esempio, nel

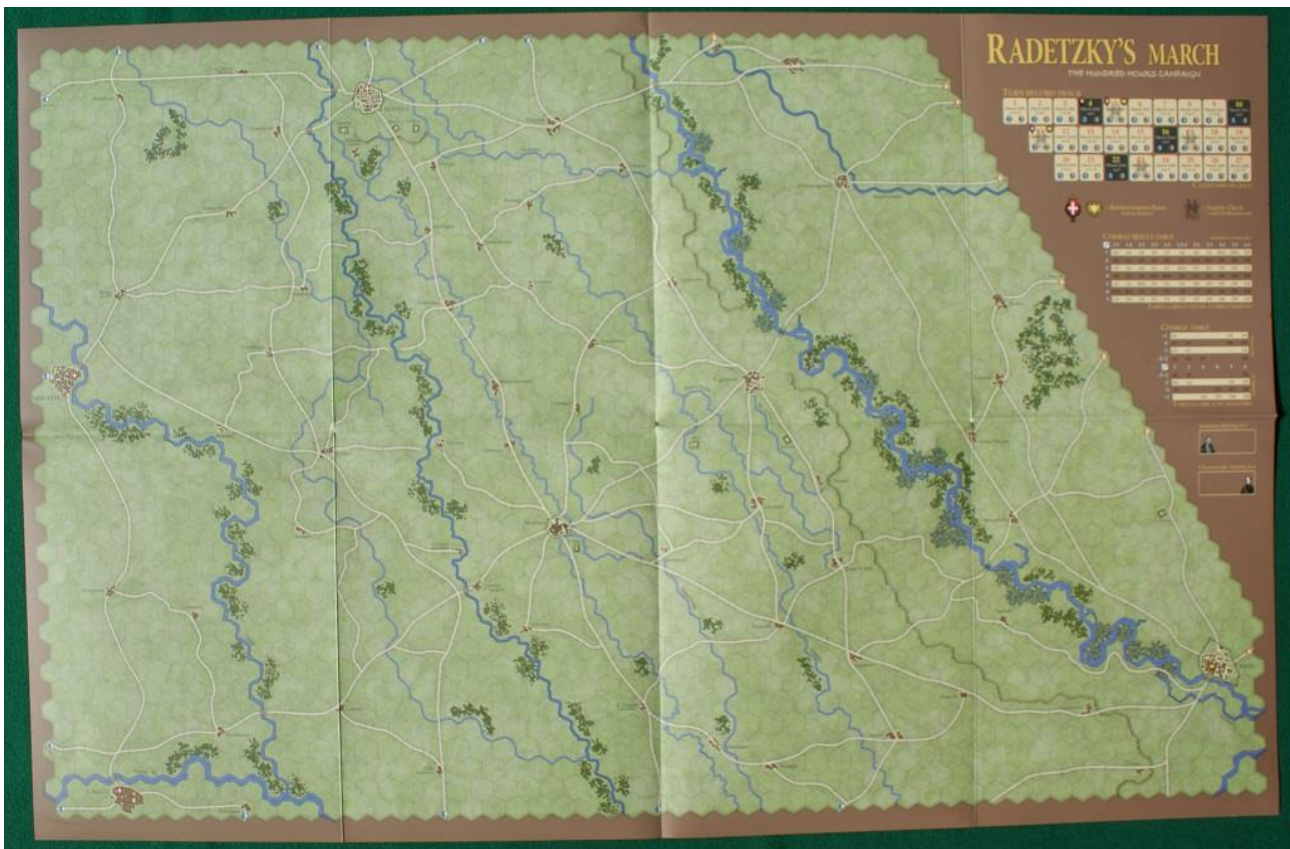
Ogni Generale è caratterizzato da un quadrato “colorato” sulla sua pedina e lo stesso colore lo ritroviamo in un altro quadratino stampato sulla parte sinistra delle unità da lui comandate, insieme al numero del Corpo: lo potete riscontrare voi stessi dando un’occhiata alla fotografia qui sopra.

Il Gioco

Ogni turno di **Radetzky’s March** utilizza la stessa sequenza di gioco:

- I giocatori scelgono per prima cosa i Comandanti dei Corpi da attivare in un numero pari a quello dei PA indicato sulla casella del turno che sta per iniziare;
- Nel primo turno di ogni nuovo giorno (quindi il 5°, 11°, 17° e 23°) si verifica inoltre se tutte le unità sono “In Comando” (togliendo eventuali segnalini “out of command”) e si rinforzano, se possibile, alcune di esse;
- Iniziano poi le attivazioni, estraendo casualmente (ed una alla volta) le pedine dei Comandanti e facendo muovere e combattere le unità ai loro ordini;
- Quando tutte le formazioni sono state attivate si avanza di una casella il marcatore dei turni e si ricomincia l’intera sequenza.

Nel primo turno il giocatore austriaco ha però la possibilità di scegliere (senza pescare) il secondo Corpo da attivare: questo per simulare i movimenti a sorpresa dell’esercito austro-ungarico, visto che il generale Radetzky aveva preparato minuziosamente la battaglia.














La mappa: notate il fiume Ticino, sulla destra, che divide in due parti la zona di arrivo delle unità austriache.

Il movimento delle unità è quello classico: ogni pedina ha un certo numero di Punti Movimento (PM) da spendere durante la sua attivazione per spostarsi fra gli esagoni sulla mappa, pagando il “costo” indicato sull’apposita tabella degli effetti del terreno (TEC). Così, come si può vedere anche

nella foto sottostante, le unità in terreno aperto spendono 1 PM ad esagono, 2 PM per entrare in un bosco, 0,5 PM lungo la strada, ecc. Se però vogliono fermarsi adiacenti ad unità dell'avversario devono pagare il costo del terreno ed 1 PM supplementare (muoversi sotto il fuoco nemico richiede più cautela).

TERRAIN EFFECTS CHART

TABELLA DEGLI EFFETTI DEL TERRENO

TERRAIN TERRENO	COST ¹ COSTI	COMBAT EFFECT ² EFFETTI SUL COMBATTIMENTO	NOTES NOTE
 Clear Terreno aperto	1		
 Wood Bosco	2	1L	
 Marsh Palude	2	1L	
 Road Strada	0.5		Only if the unit enters the hex moving along a road. Ignore the road if enemy units are adjacent. Solo se l'unità entra nell'esagono seguendo una strada. Si ignori se unità nemiche sono in esagoni adiacenti.
 <small>Castellazzo</small> Fortified farm Cascina fortificata	1	1L	Encirclement is not possible Non è possibile l'accerchiamento
 Village Villaggio	1	1L	0.5 movement points if the unit enters the hex moving along a road 0,5 punti movimento se l'unità entra nel villaggio muovendo lungo una strada
 Fortified city Città fortificata	1	2L	Encirclement is not possible Non è possibile l'accerchiamento
 City Città	1	2L	Vercelli, Casale, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta
 Ridge Cresta	+1	1L	From bottom to top. Charge prohibited Dal basso verso l'alto. Proibita la carica
 Bridge Ponte	+1	2L	Charge prohibited Proibita la carica
 Ditch, stream Canale, torrente	+1	1L	Charge prohibited Proibita la carica
 Ford Guado	+2	2L	Charge prohibited Proibita la carica
 Minor river Fiume minore	+2	2L	Agogna, Naviglio Grande. Charge prohibited Proibita la carica
 River Fiume	p ³		Impassable except through a bridge or ford Intransitabile se non attraverso ponte o guado
 Supply center Centro di rifornimento	1		

Note - Notes

1 = Movement point cost

Costo in punti movimento

2 = 1L, 2L = number of column shifts to the left on the Combat Results Table

1L, 2L = numero di spostamenti a sinistra delle colonne sulla Tabella dei Risultati del Combattimento

3 = Prohibited, proibito

RADETZKY'S MARCH

La tabella dei Terreni.

Da notare che questo gioco non adotta le regole delle ZOC (Zone di Controllo) rigide e quindi si può passare adiacenti al nemico senza doversi fermare, tuttavia diventa cruciale la "logistica" e bisogna quindi fare molta attenzione a non mandare le proprie unità troppo in profondità rischiando di non poterle più rifornire.

La cavalleria ha ovviamente la possibilità di effettuare delle cariche, purché il percorso non passi su fiumi o ruscelli, ponti o terreno montagnoso: Inoltre, a differenza della maggior parte degli altri giochi, in **Radetzky's March** le unità che hanno fallito una carica possono comunque partecipare in seguito ai combattimenti corpo a corpo. I risultati delle cariche si ottengono lanciando un dado D6 su un'apposita tabella stampata sulla mappa e vanno dall'eliminazione immediata dell'unità in Difesa (o in Attacco se il rapporto di forze era molto sfavorevole), alla perdita di 2-3 livelli di Forza ed al "nulla di fatto".



Gli austriaci, in basso a sinistra, faticano a sbloccare il ponte sul Ticino vicino a Novara.

I combattimenti "corpo a corpo" sono sempre volontari, ma in tal caso si devono ingaggiare tutte le unità nemiche adiacenti che non siano già impegnate in altri combattimenti: il giocatore attivo deve per prima cosa indicare quali unità attaccano e quali sono i loro bersagli. Poi, nell'ordine che preferisce, passa alla risoluzione: per prima cosa si fa la somma dei Punti di Forza (PF) attaccanti e si divide il totale per quelli del difensore per arrivare ad un "Rapporto di Forza" che può andare da 1:5 a 6:1 ma che può essere modificato in base al terreno (collina, bosco, villaggio solitamente sono a favore del difensore) o alla situazione tattica (unità di élite, accerchiamento, generali, ecc.). Da notare che la cavalleria ha inoltre sempre la possibilità di ritirarsi di 1-2 esagoni PRIMA di risolvere il combattimento con la fanteria.

A questo punto si lancia 1D6 e si verifica il risultato sull'apposita tabella stampata sulla mappa che normalmente indica il numero di PF persi; alcuni risultati invece non generano alcuna perdita ma un semplice "ingaggio" fra i due avversari, cosa che li costringe a restare uno di fronte all'altro anche nel turno successivo, senza potersi muovere e ripetendo il combattimento.

RADETZKY'S MARCH

THE HUNDRED HOURS CAMPAIGN

TURN RECORD TRACK

1 March 20th h 12-14 2 3	2 March 20th h 14-17 1 4	3 March 20th h 17-20 1 4	4 March 20th night 2 1	5 March 21st h 5-8 3 2	6 March 21st h 8-11 4 3	7 March 21st h 11-14 5 4	8 March 21st h 14-17 4 5	9 March 21st h 17-20 4 5	10 March 21st night 3 1
	11 March 22nd h 5-8 2 2	12 March 22nd h 8-11 3 3	13 March 22nd h 11-14 4 4	14 March 22nd h 14-17 5 5	15 March 22nd h 17-20 4 4	16 March 22nd night 4 1	17 March 23rd h 5-8 2 2	18 March 23rd h 8-11 3 3	19 March 23rd h 11-14 4 4
		20 March 23rd h 14-17 5 5	21 March 23rd h 17-20 4 4	22 March 23rd night 3 1	23 March 24th h 5-8 2 2	24 March 24th h 8-11 3 3	25 March 24th h 11-14 4 4	26 March 24th h 14-17 4 5	27 March 24th h 17-20 3 4

CALENDARIO DI GIOCO



= Reinforcements Entry
Entrata Rinforzi



= Supply Check
Controllo Rifornimenti

COMBAT RESULT TABLE

Attacker vs Defender

	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	1,5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1
1	A5	A4	A4	A3	A3	A2	A2	A1	ENG	ENG	D2
2	A4	A3	A3	A2	A2	A1	ENG	ENG	D2	D2	D2
3	A3	A2	A2	A1	A1	ENG	D1	D1	D2	D2	D3
4	A2	A2	A1	ENG	ENG	D1	D1	D2	D3	D3	D4
5	A1	A1	ENG	D1	D1	D1	D2	D3	D3	D4	D4
6	ENG	ENG	D1	D1	D1	D2	D3	D3	D4	D4	D5
7	D1	D1	D1	D1	D2	D3	D3	D4	D4	D5	D5

TABELLA RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

CHARGE TABLE

	+1	0	-1	-5/-2	1	2	3	4	5	6
Vs Cavalry	A2	-	-	-	D3	D4				
	A3	A2	-	-	D2	D3				
	A3	A3	-	-	D2					
	AE	A3	A3	-	-	D2				
Vs Infantry	1	2	3	4	5	6				
	AE	A3	-	-	-	D2				
	A3	A2	-	-	D2	D3				
	A2	-	-	D3	D3	D4				
	-	-	D2	D3	D4	DE				

TABELLA CARICA DI CAVALLERIA



Le tabelle

per Cariche e combattimenti. In alto il tracciato dei turni con il numero dei PA disponibili: blu per i piemontesi e grigi per gli austriaci.

La maggior parte delle unità possiede due “livelli”: il primo, a piena forza, è stampato sulla faccia anteriore della pedina (ed è quello con cui esse entrano in battaglia), mentre il secondo è stampato sul retro e mostra dei valori più bassi. Se la tabella dei combattimenti chiede di eliminare uno o più livelli (con risultati come A1, D3, A5, ecc.) il giocatore deve “girare” un uguale numero di unità oppure eliminarne definitivamente alcune già indebolite precedentemente (o un mix dei due).

Fortunatamente è sempre possibile non “pagare” uno o più punti di perdita semplicemente ritirando l’unità di un pari numero di esagoni: le ritirate vanno però condotte in linea retta verso le proprie linee di partenza, cercando di muoversi attraverso esagoni liberi. Se però un’unità finisce fuori mappa o non può ritirarsi per altri motivi viene eliminata. Un esagono rimasto senza vuoto e può essere occupato da una o più delle unità vittoriose (entro i limiti di impilamento).

Un’altra regola importante è quella dei “Rifornimenti”: nel primo turno di ogni nuovo giorno si controlla che tutte le unità si trovino entro 5 esagoni da una strada che conduce ad un “centro di rifornimento” amico e che non sia occupata da unità nemiche: e’ possibile tagliare queste linee di rifornimento, però è necessario che le unità amiche che effettuano questa manovra siano a loro volta rifornite regolarmente. Le unità non rifornite ricevono un segnalino OOS (Out of Supply) e perdono subito un livello di forza, hanno un movimento ridotto e subiscono dei malus se attaccate, quindi meglio evitare di muovere unità in zone dove rischiano di essere tagliate fuori. D’altra parte, e proprio in questa fase, le unità a forza ridotta che risultano rifornite e che non sono adiacenti al nemico possono recuperare un livello di forza.



Gli austriaci hanno forzato il ponte ed attraversano il Ticino.

I Piemontesi vincono automaticamente la battaglia se entrano a Pavia, mentre gli Austriaci ottengono lo stesso risultato occupando contemporaneamente Casale, Vercelli e Novara. Altrimenti si aspetta la fine del 27° turno e si verifica chi ha totalizzato più Punti Vittoria (PV), contando le unità eliminate e indebolite, il controllo di certi esagoni obiettivo o le unità amiche uscite dal lato nemico (in direzione di Torino per gli Austriaci o di Milano per i piemontesi).

Qualche considerazione ed il commento finale

Radetzky's March è un gioco molto coinvolgente, non solo perché ci parla di un periodo storico molto importante per noi italiani, ma anche e soprattutto perché è divertente da giocare, pur chiedendo ai partecipanti un certo impegno.

Come in tutti i giochi ad “attivazione aleatoria” i due avversari non sanno mai con esattezza quando potranno attivare una certa formazione (fra quelle scelte in un determinato turno), quindi è molto importante preparare le proprie mosse con un po' di lungimiranza: mai eseguire mosse azzardate sperando che esca il comandante giusto al momento giusto perché, come dice la famosa “legge di Murphy”, non appena faremo un errore del genere il "fato" ci punirebbe sicuramente con una sequenza positiva di attivazioni... nemiche. Quindi occorre certamente seguire un piano prestabilito ma restando pronti ad affrontare le eventuali emergenze con un piano B.



piemontesi accorrono in forze per fermare l'avanzata del nemico.

Notiamo che la struttura di comando austriaca è meglio organizzata di quella piemontese, quindi le loro forze sono più reattive ed in grado di concentrarsi abbastanza rapidamente per colpire eventuali punti deboli del nemico. Nei panni di Carlo Alberto e dei suoi ufficiali dovrete quindi stare sulla difensiva e cercare di non lasciare punti deboli al nemico: in particolare sarà bene difendere i ponti o gli attraversamenti del Ticino per rallentare il passaggio agli austriaci ed un loro dispiegamento ottimale.

Gli incroci stradali di Vigevano e Mortara sono uno degli obiettivi prioritari dell'austriaco perché gli permetterebbero poi di muovere rapidamente truppe da una parte all'altra del fronte (ricordate che sulle strade ogni PM fa spostare l'unità di due esagoni), quindi tocca ai piemontesi far sì che questo non possa avvenire.

Ricordo infine che in **Radetzky's March** non esistono le ZOC e quindi si possono tenere formazioni abbastanza compatte, costringendo il nemico a combattimenti un po' rischiosi perché da effettuare con rapporti non troppo favorevoli: se state pensando poi ad eventuali raid di cavalleria alle spalle di queste formazioni è bene ricordare che sono piuttosto difficili perché ogni unità deve restare “rifornita” per non subire pesanti restrizioni. Se nel corso della battaglia ne vedete la possibilità... fatelo, ma con molta attenzione.



La copertina del gioco.

Tutto ciò su una splendida mappa e con pedine molto ben fatte, ed anche l'occhio quindi può avere la sua parte. I giochi sulle Guerre di Indipendenza dell'Italia non sono molti e spesso quelli già prodotti non sono delle simulazioni conformi a quanto successe veramente in quel periodo.

Radetzky's March, essendo stato concepito e prodotto in Italia, da autori italiani e da un editore italiano con dei criteri grafici

davvero ottimi ha dunque tutte le caratteristiche giuste per una maggiore autenticità storica. Ritengo infatti che sia un wargame abbastanza aderente alla realtà di quella sfortunata campagna, ma che lascia ai giocatori la possibilità di cambiare la storia utilizzando le proprie unità in maniera migliore dei generali "veri" al comando.