

WARBURG 1760

Anteprima



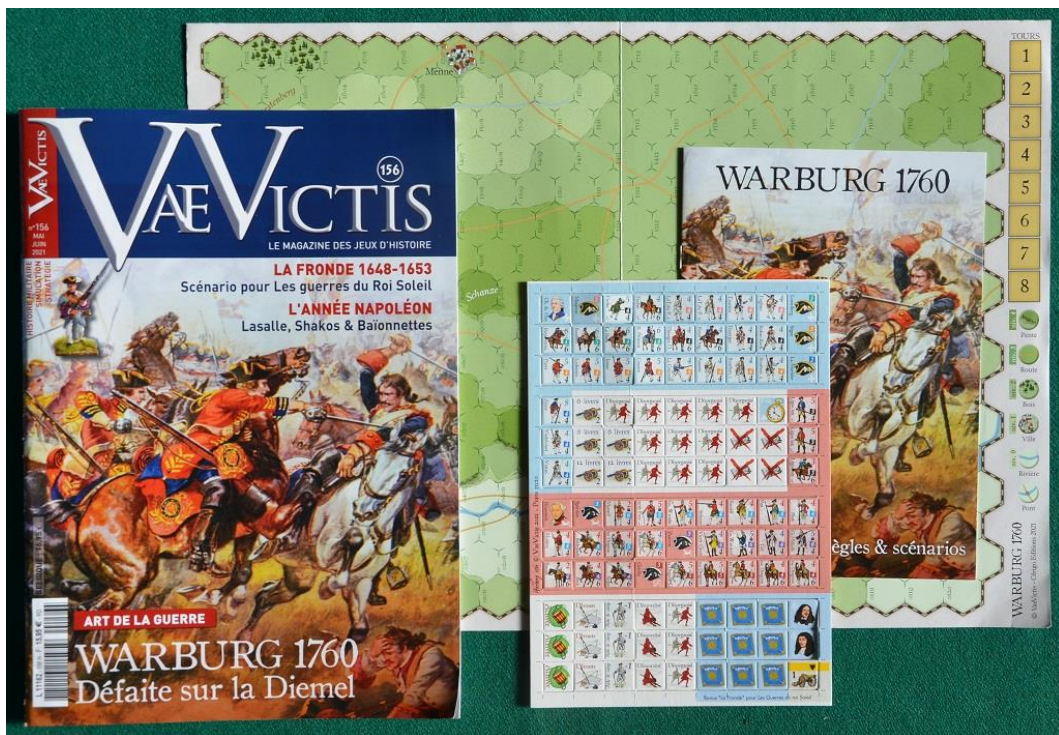
Introduzione

Fra il 1756 ed il 1763 l'Europa fu sconvolta da una sanguinosa guerra, che pian piano coinvolse anche Paesi molto lontani, a causa soprattutto della rivalità fra la Gran Bretagna e la Francia. Da un lato c'erano la Prussia di Federico II, l'Inghilterra, Hannover ed altri piccoli stati tedeschi, mentre dall'altra erano schierati Austria, Impero, Francia, Russia, Svezia e Spagna. La guerra si concluse con la vittoria degli anglo-prussiani ed in particolare della Gran Bretagna, che si impossessò del Canada e della Florida, oltre ad alcune aree dell'India e dell'Africa, mentre la Prussia si prese la Slesia ma soprattutto assurse al ruolo di Grande Potenza europea.

A Warburg, una piccola cittadina tedesca, si scontrarono i Francesi del generale Du Muy e gli anglo tedeschi condotti dal Principe Ferdinando di Brunswick: i francesi avevano scelto una forte posizione difensiva attestandosi su delle piccole colline ed ancorando la loro ala destra al fiume Diemel, ma i nemici sfruttarono a loro favore la fitta nebbia mattutina che avvolgeva il campo di battaglia in quel 31 Luglio 1760 ed aggirarono l'ala sinistra francese per sbucare all'improvviso sul loro fianco.

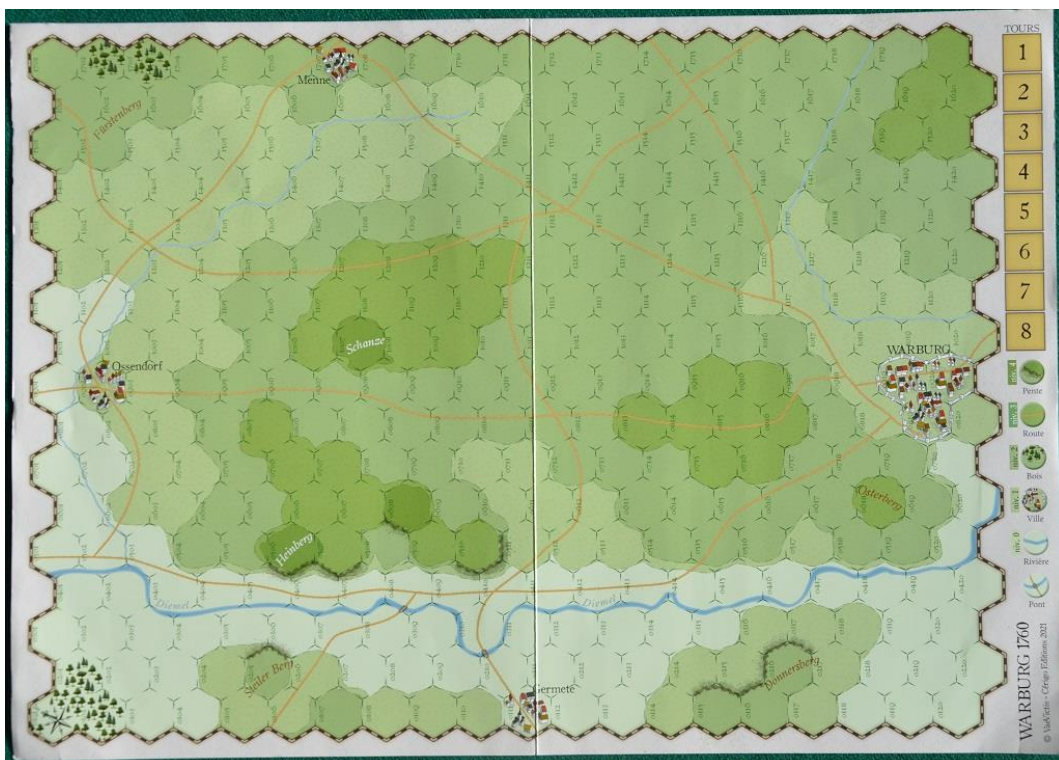
Quando Du Muy si accorse del problema ed iniziò a spostare le sue truppe verso la sua sinistra una poderosa carica della cavalleria pesante inglese al centro dello schieramento francese provocò il collasso dell'intera formazione che iniziò una fuga disordinata verso il fiume. Fu una sconfitta con altissime perdite.

Unboxing



Componenti.

Warburg 1760 è un wargame dedicato a questa battaglia, pubblicato in allegato al numero 156 della rivista francese Vae Victis, ed è “firmato” da Nicolas Stratigos (editore capo): si tratta del secondo “volume” di una serie iniziata con Corbach 1760 (uscito col numero 142). Come per tutti gli altri giochi della rivista i componenti sono costituiti da una mappa in formato A3 (ad esagoni) da una fustella con 108 unità pre-tagliate (formato 15x15mm) e da un libretto di regole di 16 pagine (in formato A5) che include anche tutte le tabelle necessarie: effetti del terreno, bombardamenti, combattimenti, ecc.



La mappa.

La mappa ci mostra la zona collinare fra i paesi di Warburg e di Ossendorf, limitata ad ovest dal fiume Diemel e senza altre particolari caratteristiche. La sequenza di gioco prevede le seguenti fasi:

- – Arrivo dei rinforzi con movimento in colonna di marcia;
- – Fase di riorganizzazione durante la quale i generali tentano di riorganizzare le unità in rotta o in disordine;
- – Attivazione delle formazioni del primo giocatore (designato dallo scenario o a seguito di un test d’iniziativa);
- – Tiri d’artiglieria e movimento, con il giocatore inattivo che può fare dei tiri di reazione o delle contro-cariche;
- – Combattimento delle unità attivate;
- – Attivazione delle formazioni del secondo giocatore, con tiri, movimenti e combattimenti come visto sopra.

	Ch. du May	Marpeou	Fischer	Fischer	La Tude P. 1	La Tude P. 2	Touraine	Engliten	Lanzberg
	Royg. Fran.	Baumont	La Roke	R. Pimont	Thiangs D.	Royg. Fran.	Rouergue	Rohan-Roch.	Segur
	Plant	Lohmann	Jamer	Cauton	La Courant	Amont	Baumont. 1	Baumont. 2	La Motiere
	Aisac	6 livres	Désorganisé	Désorganisé	Désorganisé	Désorganisé	Désorganisé	1 coin	Ligon br.
	Vandouart	6 livres	6 livres	Désorganisé	Désorganisé	Désorganisé	1 coin	1 coin	Ligon br.
	Vasari	12 livres	12 livres	Désorganisé	Désorganisé	Désorganisé	1 coin	1 coin	Ligon br.
	Barnier	Spovon	Maxwell	Gr. W. crakle	Scheer	Esouff	Roe	Bock	
	Manoy	Kedensbach	1st Dragon	Eschard	Zastrow	Viere Gant	Gr. Wundorf	Toll	Gr. Müllsch
	Barnier	Isac	Kotin	Granby	1st Dragon	2nd Dragon	4th Horse	1st Dragon	1st Dragon
	Active	Dérouté	Aide de camp -1	Démoralisé	Désorganisé				
	Active	Dérouté	Aide de camp -1	Démoralisé	Désorganisé				
	Active	Dérouté	Aide de camp -1	Démoralisé	Désorganisé				1

Le unità.

Le unità sono di tipo “classico”: Fanteria Pesante, Fanteria Leggera, Cavalleria ed Artiglieria. Esse sono caratterizzate da un nome storico, un colore di riferimento e alcuni numeri per indicare il Punti di Forza (PF), il Movimento (PM) e il Morale: le unità più forti hanno 4 “passi di perdita” (che indica il numero di colpi che possono subire): dopo il primo ricevono un gettone che riduce di 2 punti la loro forza, dopo il secondo si gira l’unità sul retro (perdendo altri PF); dopo il terzo si rimette il gettone (altri 2 PF in meno); infine dopo il quarto viene eliminata.

Tutte le unità esercitano una Zona di Controllo (ZOC) nei sei esagoni che le circondano e devono essere sempre “orientate” su un vertice dell’esagono in cui si trovano, creando così due postazioni di “fronte”, due di “fianco” e due di “retro”. Attaccare di fianco o sul retro un’unità nemica ovviamente dà dei vantaggi in combattimento.

In un singolo esagono si possono impilare al massimo due unità, ma devono essere entrambe di cavalleria o di fanteria, oppure una artiglieria ed una degli altri tipi. Ogni schieramento possiede un Comandante in Capo e diversi Generali subordinati: tutti hanno un valore di “iniziativa” (per eseguire gli ordini) ed un “raggio di comando” (per comandare i sottoposti o le unità della loro formazione).

Gli esagoni di terreno hanno un costo diverso a seconda di cosa contengono: alcuni di essi inoltre (fiumi e boschi) mandano automaticamente in disordine le unità che vi entrano e che dovranno quindi essere riorganizzate in seguito.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN					
Type de terrain	Coût(I/C)	Tir	Combat	Bloque la Zc	Observations
Clair	1	-	-	-	-
Bois	2/Int ¹	-1	-1	-	La désorganisation est temporaire
Village/Ville ⁴	2	-1	-1	Oui	L'infanterie n'a pas d'hex. de flanc La cavalerie combat désorganisée sauf Légère
Chemin	1	Terrain de l'hex.	-	-	Annule le coût ² , la désorganisation et l'interdiction liés au franchissement d'un terrain autre que clair
Chemin creux	1	Terrain	-1	-	
Rivière (guéable)	+1	-	-1	Oui	Désorganisation et un pas de perte sur 1D6 = 5-6
Pont	0	-	-2	-	Empilement interdit pour passer le pont
Ruisseau	0	-	-	-	Esthétique seulement
Monter d'1 niveau	0	-1	-1	-	-
Monter de 2 niveaux ³	1	-1	-2	-	Test pour la désorganisation
Descendre d'1 ou 2 niveaux	0	-	+1	-	-
Pente	+1/+2	-	-2	Oui	Impossible pour l'Art. Désorganisation auto

Int. Interdit : 1 : la cavalerie légère peut se déplacer en bois mais est automatiquement désorganisée. 2 : y compris les changements d'orientation. ; 3 : Deux niveaux dans le même hexagone (comme entre 1204 et 1104 par exemple) ; 4 : les fortifications de Warburg n'ont aucun effet sur les mouvements ou les combats.

Notes: Les modificateurs s'entendent pour une unité située dans ce type de terrain, cible d'un tir ou d'un combat

TABLE D'ARTILLERIE	
Dé	Cible
0 et -	-
1	-
2	TM
3	TM
4	TM+1
5	TM+2
6	D
7	1D-R1
8	1D-R2
9 et +	2D-R2

Modificateurs (cumulatifs)

- 1 si la cible est de la cavalerie ou de l'infanterie légère
- 1 si le tireur est désorganisé
- ? Terrain
- +2 si la cible présente son flanc
- 1 au delà de 3 hex.
- 1 par hex. au delà de 4 hex.
- +1 Tir adjacent
- +1 si 12L

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT		
Dé	Attaquant	Défenseur
-3 et -	2D-R2*	-
-2	1D-R1*	-
-1	1-TM+2-R1	-
0	TM+2-R1	-
1	TM+2	-
2	TM+1	TM
3	TM	TM
4	TM	TM+1
5	TM-1	TM+2
6	TM-1	1 - TM+2
7	-	1 - TM+2-R1
8	-	1D-R1
9	-	2D-R2*
10	-	3D-R2*
11 et +	-	E

Modificateurs (cumulatifs)

Rapports de force

(Arrondi en faveur du défenseur)

6/1 et plus : +6

5/1 : +5

4/1 : +4

3/1 : +3

2/1 : +2

3/2 : +1

1/1 : 0

2/3 : -1

1/2 : -2

1/3 et moins : -3

Moral

+ ou - : différence de moral entre les unités ayant le plus haut moral de l'attaquant et du défenseur.

Orientation

+2 : si le défenseur (ou un des défenseurs) est attaqué par un hex. de flanc.

+3 : si le défenseur (ou un des défenseurs) est attaqué par un hex. d'arrière.

Terrain

+ ou - Terrain du défenseur

Cavalerie lourde

+1 contre infanterie désorganisée

-1 en attaque contre infanterie de ligne en ordre

+1 contre cavalerie si bonus

Désorganisation

-1 : si un des attaquants est désorganisé

+1 si un des défenseurs est désorganisé

Unité légère

-1 si toutes les unités attaquantes sont légères

+1 si toutes les unités en défense en terrain clair sont légères

-1 cavalerie légère en ville (démonté)

Grenadiers (Choc)

+1 au premier tour d'un combat en attaque seulement

Divers

Changement d'ordre dans une pile en ZcC: -2

Officier général présent: +1

Formation démoralisée: +/ -1

Contre colonne de marche: +2

Résultats: 1d6 + ou - les modificateurs

RI, R2 = recul d'un ou deux hex.; TM, TM-1, TM+1, TM+2 : test de moral avec ou non un MJD; D = désorganisé; 1, 2, 3 = 1, 2 ou 3 pertes; * = Si déjà désorganisée, les unités de cavalerie sont éliminées; E = Éliminée

SÉQUENCE DE JEU SIMPLIFIÉE

A. MOUVEMENT DE MARCHÉ

Si le commandant d'armée est empilé avec le chef de la formation activée, il aura néanmoins toujours la possibilité de bouger à son tour (voir 4).

B. PHASE DE RALLIEMENT

Les joueur tentent de rallier leurs unités en Déroute (12.5) et Désorganisés en ZcC ennemie et réorganisés les unités désorganisées hors ZcC ennemie (12.2).

C. ACTIVATIONS DES FORMATIONS

Le joueur qui joue en premier est désigné comme étant « Actif », l'autre joueur étant « Inactif ».

C1 - PREMIER JOUEUR

Phase de tir et de mouvement
Le joueur actif choisit une formation (ou une unité indépendante) et teste pour l'activer.

Si la formation est activée le joueur actif :

A - vérifie le commandement des unités de la formation.

B - peut faire agir ses unités commandées en respectant l'ordre suivant :

1 - Réorienter ses unités d'artillerie, et/ou tirer avec elles.

2 - Bouger le chef de formation seul ou avec une unité ou une pile d'unités empilée avec lui.

3 - Bouger les unités commandées.

Le joueur inactif peut :

- Faire une charge d'opportunité (8.5);

- Faire un tir de réaction (9.3);

avec ses unités inactives sur une unité ennemie active ayant fait au moins un mouvement d'un hex. et au moment souhaité.

Puis le joueur actif choisit une autre formation et essaye de l'activer. Et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les formations du joueur actif aient été testées.

4 - Mouvement du commandant d'armée

Seul ou avec une unité (ou une pile d'unités) empilée avec lui.

5 - Phase de Combat (voir 10).

Résolution de tous les combats.

C 2 - SECOND JOUEUR

Le second joueur devient le joueur actif et répète les mêmes opérations que le premier joueur qui devient le joueur inactif.

D. FIN DE TOUR

Le tabelle del gioco.

Prima dei movimenti le unità di artiglieria possono sparare al nemico (purché sia visibile) fino ad un massimo di 6 esagoni di distanza (con dei malus oltre i primi tre esagoni); si lancia un dado D6, si applicano gli eventuali modificatori ed i risultati possono andare dal “nulla di fatto” al “tiro sul Morale” con o senza passi di perdita (se il tiro di un dado D6 è superiore al valore di Morale di una unità essa va in disordine) e alla ritirata.

I combattimenti sono obbligatori in terreno aperto (salvo alcuni casi speciali) contro unità nemiche nei due esagoni di fronte: anche qui si applicano parecchi “modificatori” (differenza di Morale, disorganizzazione, attacchi ai fianchi o sul retro, ecc.) e si lancia 1D6, con risultati più “pesanti” di quelli dell'artiglieria, ed alcuni di essi assegnano anzi delle perdite all'attaccante, quindi bisogna fare bene i conti prima di iniziare a combattere. Troppe perdite possono infatti condurre alla demoralizzazione di una formazione, con gravi conseguenze.



La copertina del numero 156 della rivista Vae Victis.

Le condizioni di vittoria prevedono tre possibili scenari:

- – Gli Alleati vincono se ci sono almeno due formazioni francesi demoralizzate ed un minimo di 10 unità al di là del fiume (vittoria tattica);
- – Demoralizzare il nemico senza che il proprio esercito sia demoralizzato a sua volta (vittoria operativa);
- – I Francesi inoltre vincono se riescono a tenere sotto controllo i due esagoni di ponte sul Diemel al termine del turno 8 senza avere due formazioni demoralizzate (vittoria tattica).

Torneremo su questa battaglia dopo averla provata adeguatamente.

Autore: Nicolas Stratigos

Grafica e illustrazioni: Studio Vae Victis

Editore: Cérigo Editions: Vae Victis n°156

Tipo: Wargame

Anno: 2021