

NACHOLD ET SKALITZ

Vittorie prussiane in Boemia nel 1866, durante la guerra lampo con l'Austria

Nachod-Skalitz

27 & 28 juillet 1866



Introduzione

Il 20 Giugno 1866 è una data importante per la Storia dell'Italia perché segna l'inizio delle ostilità con l'Austria nell'ambito della Terza Guerra d'Indipendenza, terminata purtroppo con la sconfitta di Custoza. Nonostante la battaglia persa l'Italia, che era alleata della Prussia e grazie anche alla mediazione della Francia, alla fine della guerra riuscì ad anettere il Veneto perché gli austriaci furono duramente e rapidamente battuti dai prussiani e costretti a chiedere la pace.

L'esercito prussiano in effetti era all'epoca il meglio preparato ed il più organizzato d'Europa, ed i suoi generali erano avvezzi a prendere decisioni importanti sul campo basandosi su dei piani strategici lungamente organizzati dal Quartier Generale, spesso utilizzando delle "simulazioni" molto particolareggiate (i primi "wargames" della storia). A fianco della Prussia, oltre all'Italia, c'erano vari staterelli e città libere tedesche, mentre l'Austria poteva contare su Confederazione tedesca, Assia, Baviera, Hannover, Sassonia, Wurttemberg, ecc.

Sconfitti rapidamente Assia ed Hannover a Nord, gli eserciti prussiano si diressero a Sud e sbaragliarono pure la Baviera, proseguendo poi verso la Sassonia e la Boemia: per raggiungere quest'ultimo territorio era necessario però superare la catena montuosa dei Sudeti, e qui gli Austriaci (comandati dal generale Benedek) avevano preparato una buona linea difensiva per mantenere il controllo dei "passi".

Il 27 Giugno 1866 le truppe prussiane del generale Von Steinmetz (che ritroveremo al comando della 1° Armata nella successiva guerra con la Francia) arrivarono nei pressi della cittadina di Nachold e con una serie di sanguinosi assalti la conquistarono, proseguendo di slancio

sull'altopiano fino a Skalitz dove le postazioni difensive austriache opposero una feroce resistenza, ma alla fine dovettero ripiegare.

E proprio a queste due battaglie è dedicato il wargame **Nachod et Skalitz**, pubblicato come inserto nel numero 157 (luglio/agosto 2021) della rivista francese *Vae Victis*, del quale ci occuperemo in questa anteprima.

Unboxing



Foto 1 – I componenti di Nachod et Skalitz.

Come è ormai tradizione per i wargames inseriti nelle riviste, il gioco è composto da una mappa ad esagoni in formato A3 (296x420 mm) e da una fustella con 108 pedine (15x15 mm) dai disegni molto belli che riproducono soldati di fanteria, cavalleria e artiglieria, oltre alle facce degli ufficiali, prese da ritratti dell'epoca. Il libretto, in formato "A5", è composto da 16 pagine a colori con tutte le tabelle necessarie, esempi e scenari, e riprende le regole della serie "Les Grandes Batailles de Napoléon III" che copre il periodo storico che va dal 1865 al 1870.

Preparazione (Set-Up)

Nachod et Skalitz prevede tre scenari:

- La battaglia di Nachod;
- La battaglia di Skalitz;
- Le due battaglie in successione.

Per ognuna di esse il regolamento indica il piazzamento iniziale di tutte le unità e la loro “forza” (misurata in passi di perdita), oltre naturalmente alle regole specifiche per la battaglia scelta.

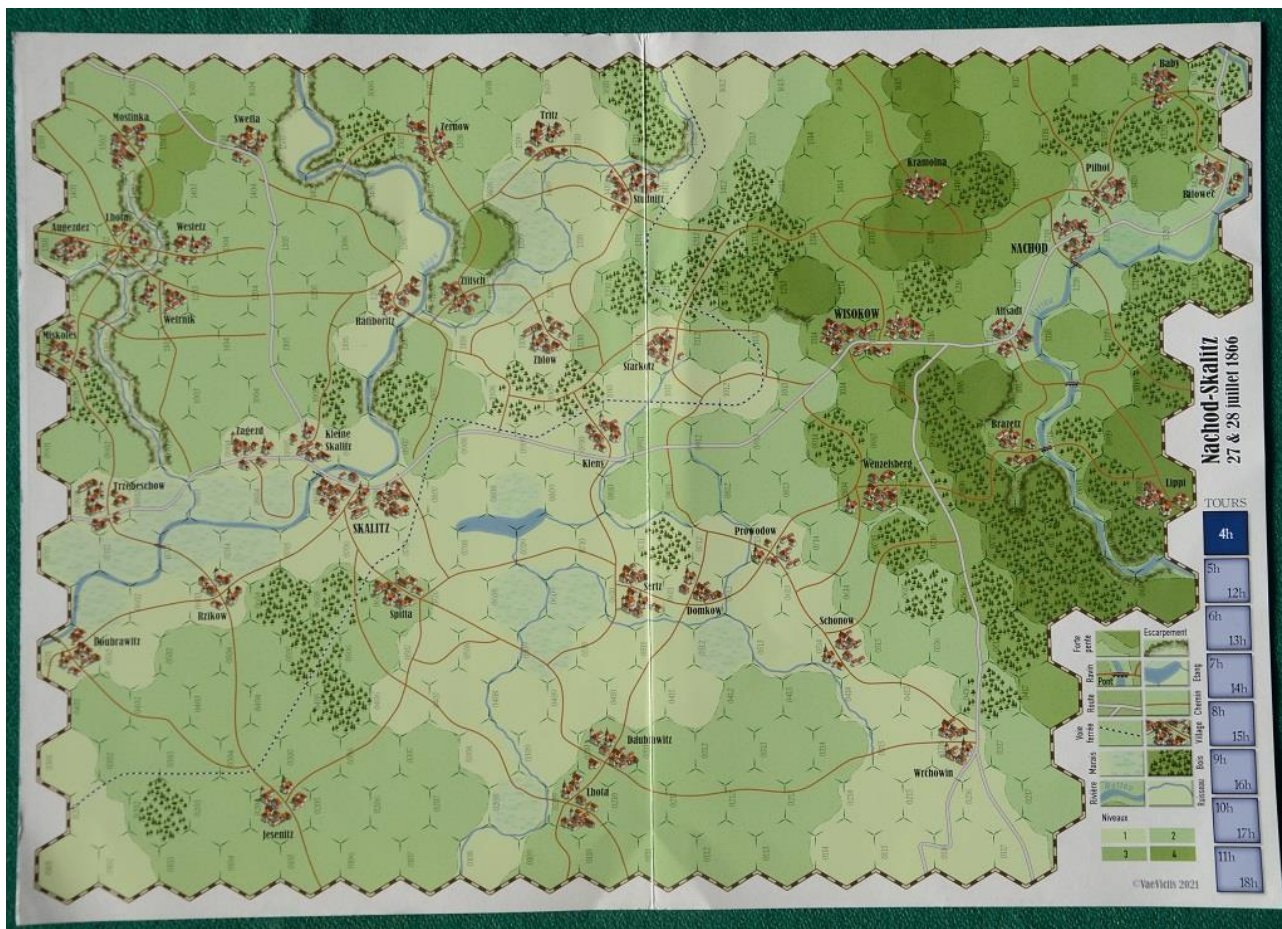


Foto 2 – La mappa.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Nachod et Skalitz** è la seguente:

- - Movimento dei Comandanti in Capo, previo “test di reazione” (si lancia 1D6 e si aggiunge il valore del comandante: con un risultato di “6” o più il leader può muovere);
- – Verifica della catena di comando: tutti gli ufficiali devono poter tracciare una linea di comunicazione fino al Comandante in Capo o sono messi “fuori comando”;
- – Iniziativa: i due avversari lanciano 1D6 ed aggiungono il valore del loro Comandante in Capo. Chi vince sceglie una “formazione” del suo esercito, fra quelle disponibili, ed essa sarà la prima ad agire;
- – Fase delle operazioni: partendo dalla formazione scelta in (3), ed estraendo poi in successione gli altri marcatori, prendendoli a caso da un sacchetto, tutte le unità hanno la possibilità di agire. In questa fase, dopo aver verificato che le unità siano in comando, si effettuano i tiri di sbarramento dell’artiglieria, i movimenti e gli eventuali combattimenti;
- – Fase di riorganizzazione. Si effettua quando tutte le formazioni sono state attivate e serve a cercare di rimettere in sesto eventuali unità andate in disordine a seguito dei combattimenti.

In **Nachod et Skalitz** ci sono tre tipi di unità, oltre a diversi marcatori per tenere conto di quelle fuori comando, della demoralizzazione, ecc.

©YaeVictis 2021 - Cérigo éditions - Nachod & Skalitz 1866 - Pions recto



Foto 3 – La fustella con tutte le unità ed i marcatori necessari al gioco.

- - I comandanti (facilmente distinguibili perché sulle pedine sono raffigurati i loro visi) hanno tre valori: iniziativa (in alto a destra), inerzia (in basso a sinistra) e capacità di movimento (in basso a destra). Un numero colorato indica il Corpo di appartenenza;
- - Le unità di Fanteria e Cavalleria hanno, oltre al nome, una striscia colorata per verificare il Corpo di appartenenza, un potenziale di combattimento (in basso a sinistra), il numero dei “passi di perdita” che può sostenere (al centro, in basso) ed una capacità di movimento (in basso a destra). Sul retro si vedono i valori ridotti quando l’unità è in disordine;
- - L’Artiglieria infine aggiunge una “portata di tiro” agli altri valori.

I “Tiri di sbarramento” vengono sparati dalle singole unità di Artiglieria e sono da indirizzare ad una sola unità fra quelle a portata ed “in vista”: si verifica se ci sono dei “modificatori” che possono influenzare sia il tiro del dado che la colonna dove andare a cercare il risultato, poi si lancia 1D6 e si controlla l’effetto:

- - T = L’unità bersaglio effettua la verifica del Morale;
- - D = L’unità presa di mira è demoralizzata e viene girata sul retro;
- - D+1 – Il bersaglio è demoralizzato e subisce anche un “passo di perdita”.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN			
Type	Mouvement	Bloque la LdV ?	Combat /(protection défensive)
Clair, niveaux 1-4	standard	Non	Aucun (1)
Niveau > ou <	+1 PM/niveau Art et cav : interdit par une forte pente hors route/chemin/voie ferrée	Non	-1 col. ↗ par niveau ; +1 col. ↘ si un seul niveau 0 col. si ↘ forte pente en descente
Escarpement	Infranchissable sauf par route/chemin/voie ferrée	Non	Interdit sauf bombardement ou via route/chemin/voie ferrée -1 col. en plus du modificateur de ≠ de niveaux
Ravin	+1 PM	Non	-1 col.
Village	Autre terrain ¹	Oui	Orientation tous azimuts (2)
Ville	Autre terrain ¹	Oui	Orientation tous azimuts (3)
Marais	Inf. : 2 PM ¹ Cav. et art. : interdit hors route/chemin/voie ferrée	Non	Aucun (1)
Bois	Cav. désorganisée ¹⁻² Art. et Cav. : +2 PM ¹ Inf. : +1 PM ¹ (jagers: +0 PM)	Oui	Aucun (2)
Chemin	1 PM	Non	Aucun
Route	1 PM ³	Non	Aucun
Voie ferrée	1 PM	Non	Aucun
Ruisseau	+1 PM ¹	Non	-1 au dé ⁴
Rivière	Infranchissable hors pont	Non	Interdit sauf à travers un pont : -1 col ⁴

1- Comme route/chemin si entrée par route/chemin.
2- Ne prend pas de perte si déjà désorganisée
3- Gain de +1 PM gratuit (2 pour la cavalerie) en fin de mouvement si au moins 2 hex ont été franchis consécutivement par une route
4- Si au moins une attaque à travers

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT										
Dé	0 et -	1	2	3	4	5	6	7	8	
0-	-	-	-	-	-	-	T	T	T	
1	-	-	-	-	-	T	T	T	D	
2	-	-	-	-	T	T	T	D	D	
3	-	-	-	T	T	T	D	D	D	
4	-	-	T	T	T	D	D	D	D+1	
5	-	T	T	T	D	D	D	D+1	D+1	
6+	T	T	T	D	D	D	D+1	D+1	D+1	

--: Rien; T: test de moral; D: Désorganisation; D+1: Désorganisation + 1 perte

Protection du terrain (voir table) *Note: la division éventuelle se fait en premier; pour les combats défensifs, la protection du terrain est toujours de 1*

Modificateurs de colonnes

- 1 par niveau de perte
- 1 par niveau si défenseur plus haut qu'un attaquant (écart le plus faible si plusieurs unités)
- 1 quel que soit l'écart pour un tir d'artillerie
- 1 si rivière (à travers un pont)
- +1 si défenseur plus bas d'un niveau qu'un des attaquants (0 si forte pente vers le bas)
- 1 si ravin ou escarpement
- 1 tour de nuit

Modificateurs au dé

- +1 pour chaque colonne supérieure à 8
- + bonus du chef de sa formation (sauf tirs d'artillerie)
- +1 si l'artillerie est adjacente à l'ennemi
- +1 si au moins une unité de cavalerie lourde
- +1 aux troupes légères (attaquant et défenseur) si l'hex. attaqué est ville, village ou bois
- +2 pour l'attaquant si au moins un flanc du défenseur est attaqué
- +1 pour le défenseur si au moins une d'infanterie prussienne en défense (qualité des fusils Dreyse)
- 1 si ruisseau

Modificateur à la valeur de défense

Valeur de combat divisée par 2 (arrondie à l'entier inférieur) sur un ennemi attaquant de flanc

Foto 4 – Tutte le Tabelle del gioco.

Tutte le unità possono muovere liberamente durante la loro attivazione ma al termine devono orientarsi su un lato di esagono in modo da determinare il loro “Fronte” (i tre esagoni davanti) ed il “Fianco/Retro” (gli altri tre esagoni).

I combattimenti in **Nachod et Skalitz** sono volontari e possono essere effettuati dalla Fanteria e/o dalla Cavalleria, utilizzando anche i loro comandanti, se necessario, contro unità nemiche che si trovano nei loro esagoni di “Fronte”:

- Tutti i combattimenti devono essere dichiarati prima di procedere;
- Poi si eseguono i tiri del difensore;
- Infine si risolvono gli attacchi.

È possibile attaccare un esagono con più unità: inoltre, contrariamente a tanti altri giochi, un'unità ha la facoltà di scegliere quella nemica da attaccare se ce ne sono più d'una nei suoi esagoni frontali e non ha la forza per combattere contro tutti.

Le unità del difensore che hanno altri nemici nei loro esagoni di fronte possono partecipare alla fase dei tiri in difesa, e questi avvengono PRIMA della risoluzione degli attacchi, quindi possono influenzarne l'esito.

Anche in questo caso, e per ogni combattimento, si verifica se ci sono dei “Modificatori” che possono cambiare il valore del dado o della colonna, poi si procede con la risoluzione, applicando i risultati già visti. Da notare però che in questo caso la colonna da utilizzare (prima di eventuali modifiche) dipende dal rapporto fra la “forza” dell'unità attaccante ed il valore del terreno in cui si trova il difensore.

In caso di risultato “D” il difensore diventa disordinato (o prende una perdita se lo era già) e deve ritirarsi di 1 esagono: se l'esagono resta vuoto una delle unità attaccanti deve avanzare.

Nachod-Skalitz

27 & 28 juillet 1866

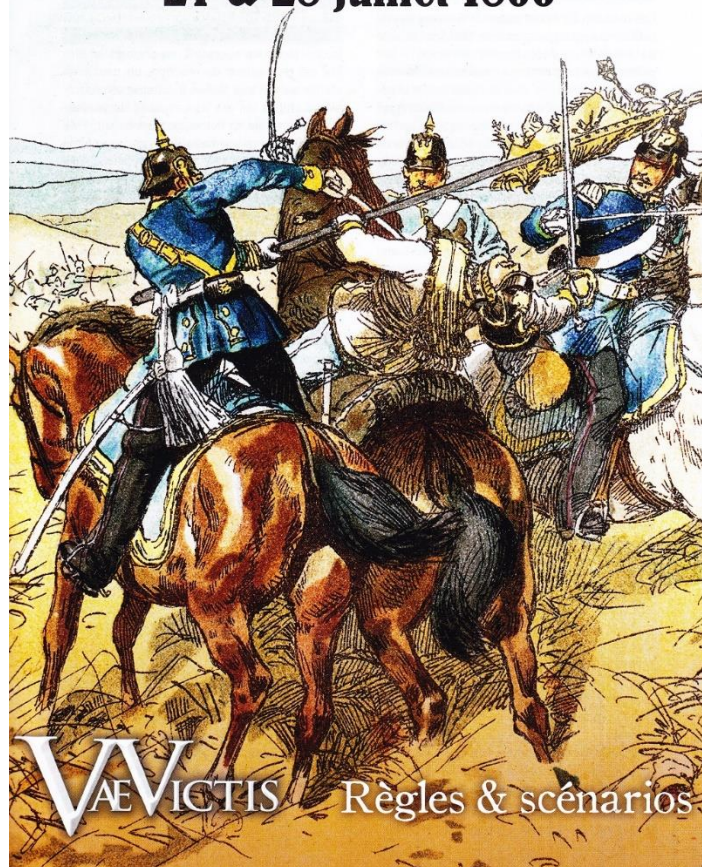


Foto 5 – La copertina.

Nachod et Skalitz sembra promettente e naturalmente ci torneremo con un articolo più approfondito dopo averlo provato in varie partite.

Autori: Arnold Giraud-Moser sulla base delle regole di Luc Olivier

Grafica e illustrazioni: Studio Vae Victis

Editore: Cérigó Editions (inserto della rivista Vae Victis 157)

Tipo: Wargame

Anno: 2021