

LES CAMPAGNES D'ITALIE 1859-1866

La seconda e la terza guerra d'Indipendenza italiana.



I WARGAMES E BALENA LUDENS



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... qualcuno 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 soprattutto 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.

Introduzione

Risorgimento: questa parola quasi “sacra” per tutti gli italiani è il compendio della dura lotta per liberare l’Italia dal “gioco” austriaco che ha visto i nostri trisnonni impegnati in ben tre guerre per riuscire a raggiungere l’obiettivo:



Foto 1 – La situazione politica allo scoppio della Seconda guerra di Indipendenza.

- La prima guerra di Indipendenza (23 marzo 1848 – 22 Agosto 1849) vide il Regno di Sardegna, affiancato da qualche migliaio di volontari, soccombere di fronte alle forze austriache guidate dal generale Radetzky (per maggiori informazioni andatevi a leggere l’articolo su *Radetzky’s March* che abbiamo pubblicato il 18 marzo 2021);
- Con la seconda guerra di indipendenza (27 aprile -12 Luglio 1859) ai piemontesi si affiancarono i francesi di Napoleone III (sempre a caccia di gloria) e questa volta l’Austria fu sconfitta e costretta a cedere la Lombardia alla Francia che la girò immediatamente al Regno di Sardegna. Questa vittoria dette finalmente a tutti gli italiani la forza e la volontà per cercare l’unione e così Toscana, Parma, Modena e Romagna furono annessi al Regno di Sardegna, mentre Garibaldi sbarcava in Sicilia e conquistava il Sud. Nasceva così nel 1861 il Regno d’Italia;



Foto 2 – Napoleone III e Vittorio Emanuele entrano a Milano dopo averla strappata agli austriaci.

- Con la terza guerra di Indipendenza il neonato Regno d'Italia si alleò con la Prussia nell'ambito del più vasto conflitto austro-prussiano che portò ad un drastico ridimensionamento dell'Impero Austriaco e, per noi italiani, il “premio” fu l'annessione del Veneto, di parte del Friuli e dell'area mantovana. Purtroppo rimase fuori il Trentino, nonostante la grande vittoria di Garibaldi a Bezzecca: per evitare grossi problemi diplomatici con la Francia (che si era proposta come mediatrice) Vittorio Emanuele ordinò infatti al generale delle camicie rosse di fermare la sua offensiva mentre stava per varcare il confine con l'Austria e lui rispose con la famosa parola “Obbedisco”.

Les Campagnes d'Italie 1859-1866 è un wargame strategico sulla seconda e la terza guerra d'indipendenza pubblicato dalla casa editrice francese **Cérigo Editions** e fa parte della collana dei “fuori serie” della rivista **Vae Victis** (Hors Série n° 37).

Componenti



Foto 3 – I componenti.

Come tutti gli altri wargames Hors Série anche **Les Campagnes d'Italie 1859-1866** ci viene presentato in una pochette di cartone (sulla quale è riprodotto un quadro con Vittorio Emanuele II in primo piano) e contiene:

- Due mappe “a punti” in formato A3: la prima (Piemonte e Lombardia) ci mostra l’aera di Nord Ovest dell’Italia, da Torino a Bergamo/Fiorenzuola e viene usata per la campagna del 1859. La seconda è dedicata al Nord Est (Lombardia e Veneto) e riparte da Crema/Piacenza per arrivare fino a Padova/Ferrara: naturalmente è qui che combatteremo la campagna del 1866. Le mappe non hanno esagoni e le unità si muoveranno da città a città lungo una fitta rete di strade.
- 216 counters (pedine di 15x15 mm, da de-fustellare) che rappresentano le unità in gioco (36 francesi, 51 italiane, 65 austriache) e diversi tipi di marcatori. Sul retro di ogni unità è stampata la bandiera della sua nazione.
- Una scheda plastificata (in francese e inglese) riporta tutte le tabelle necessarie;
- Una seconda scheda plastificata indica il piazzamento iniziale dei tre eserciti,
- Il regolamento (in formato A4) è a sua volta bilingue (francese e inglese) con 14 pagine di regole e 5 pagine di tabelle con gli ordini di battaglia (OOB) di tutte le grandi unità.



La plancia con le unità ed i marcatori.

Le pedine sono, come al solito, molto belle (ormai Pascal da Silva è insuperabile in questo) mentre la mappa, pur essendo chiara e molto ben disegnata, è un po' meno attrattiva, ma il sistema di gioco non permette alternative troppo "cariche" graficamente.

Il gioco

Les Campagnes d'Italie 1859-1866 fa parte della nuova serie "Bouton de Guêtre" (Bottone della Ghetta) inaugurata nel 2020 con **Sedan 1870** (Vae Victis n° 152) e proseguita con **La Guerre de 1870** (HS 34), che ha come protagonista proprio Napoleone III (Carlo Luigi Napoleone Bonaparte, figlio di Luigi, quarto fratello del grande Napoleone) e la sua voglia di ... strafare che lo ha portato a risultati altalenanti (dall'esilio a Londra alla presidenza della Repubblica francese, dalla sua proclamazione come imperatore all'esilio dopo la sconfitta di Sedan nella guerra franco-prussiana del 1870). A sua volta Bouton de Guêtre attinge a piene mani dalla serie "**Les Marechaux**" dell'autore Denis Sauvage che era invece ambientata alle campagne napoleoniche.

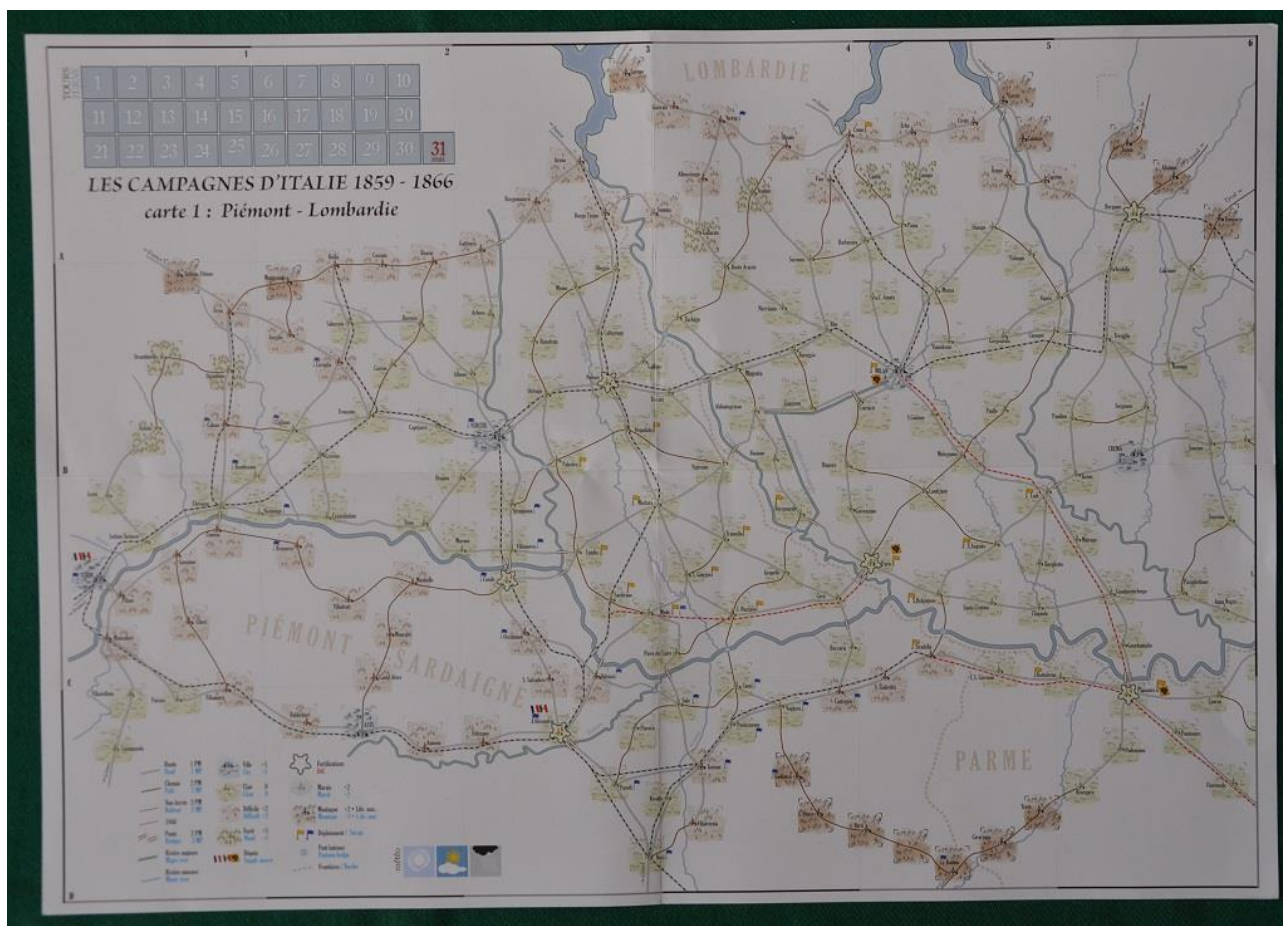


Foto 5 – La mappa di Nord Ovest: Piemonte e Lombardia.

La sequenza di gioco è ovviamente molto simile a quella di Marechaux:

- Ingresso dei rinforzi (comprese false unità, per ingannare il nemico, visto che le pedine entrano in campo mostrando solo il lato con la bandiera);
- Condizioni meteo ed altri eventi (che dipendono dalla battaglia scelta);
- Iniziativa (entrambi lanciano di 1D6 modificato dal valore strategico del Generale in Capo e chi fa di più vince);
- Operazioni del giorno;
- Operazioni della notte.

Sulle unità di **Les Campagnes d'Italie 1859-1866** sono stampati solo la formazione di appartenenza (colore e numeri) e la capacità di movimento: i suoi Punti di Forza (PF) sono indicati invece da una fila di “quadratini” sulle tabelle OOB (da fotocopiare prima della battaglia) e variano a seconda delle perdite subite (sbarrando le caselle da destra verso sinistra): è anche possibile creare dei “distaccamenti” riducendo l’unità “madre” (cancellando le caselle da sinistra verso destra) e mettendo in campo unità più deboli

AIDES DE JEU - 1859 & 1866

• MÉTÉO (1d6)

1	Forte chaleur
2-4	Normal
5-7	Pluie → 3/4 des PM disponibles
+1 au d6 jusqu'au 30 mai inclus	

• DÉGÂT SUR PONT-BATEAUX SI PLUIE (2d6)

10	-1 niveau de construction
11	-2 niveaux de construction
12	Pont-bateaux détruit (marqueur retiré du jeu)

• POINTS DE COMMANDE DISPONIBLES EN DÉBUT D'ACTIVATION

Météo du tour = forte chaleur	-1
Si LdC1 de l'unité vers son chef d'armée ou le généralissime	+VS
Si LdC1 de l'unité vers son chef d'armée qui a une LdC vers le généralissime	+meilleure VS des deux
Unités de corps différents se déplaçant ensemble	-1
Chef se déplaçant seul	+1
Corps des chasseurs des Alpes	
sans LdC directe vers Victor-Emmanuel II	+1
Division Urban	+1
Pile d'unités italienne activée (1866)	-1
Si la pile activée contient des unités Non Ravitaillées	-1
Si la pile activée contient des unités avec un marqueur A combattu	-1
Si la pile activée contient des unités démoralisées	-1
Si la pile activée contient des unités avec un moral 5 (resp 6)	+1/+2
Si présence de pions ennemis dans la zone de la pile activée	-1
Unités à deux zones max. de Milan dans le tour suivant l'entrée des alliés à Milan	-2
Un total de PC négatif réduit d'autant les PM disponibles pour la ou les unités activées	
1- unité indépendante : rattachement possible à n'importe quel chef d'armée ou au généralissime	
LdC directe = 2 zones, en cas de présence ennemie, la LdC directe ne passe que par des Axes de retraite amis	
LdC télégraphique = LdC directe vers une zone reliée par une suite de voies ferrées non détruites; ne passant pas par une forteresse occupée par l'ennemi non soumise à un blocus, au chef d'armée ou au généralissime.	

• DÉPENSE DES PM

Pour chaque connexion :	
Mouvement par route	1 PM
Mouvement par chemin, le long d'une voie ferrée ou pont	2 PM
Mouvement sur fleuve avec deux ponts	1 PM
Si plus de deux unités se déplacent ensemble ¹	+1 PM par unité sup.
Unités entrant dans une zone avec unité amie activée ou une unité ennemie (activée ou non) ou une forteresse ennemie sous blocus	+1 PM
Reconnaissance	1 PM
Destruction de pont (unité 1 PF inf. mini)	1 PM
Construction de pont-bateaux (Div. 3 PF inf.) par niveau	2 PM/3 PM (pluie)
Réparation de pont (Div. 3 PF inf.) par niveau	3 PM
Destruction de voie ferrée (unité inf./cav. 1 PF)	1 PM
Réparation de voie ferrée (unité inf. 2 PF)	2 PM
Embarquer/débarquer d'un train	Tous les PM
Mouvement en train ²	20 connexions

1- y compris un leurre au choix du joueur

2- 1859 : interdit aux alliés en dehors du Piémont-Sardaigne - Interdit aux Autrichiens dans le Piémont-Sardaigne

1866 : interdit aux Italiens en Vénétie - Interdit aux Autrichiens en dehors de la Vénétie

Mouvement en train entre les sorties vers Modène et Bologne équivaut à 10 connexions

Mouvement en train entre les sorties à Plaisance et Treviglio équivaut à 10 connexions

• TIRAGE DES MARQUEURS FATIGUE

Début d'activation si tour de pluie	1
Avant chaque connexion franchie lors d'un mouvement terrestre ¹	1
Avant une opération de génie	1
Début d'activation d'une unité alliée au-delà de Milan	1
1- une connexion sur deux pour la cavalerie ou un chef	
Echange d'un marqueur fatigue tiré	
Marqueur Fatigue 0, 1, 2, 3 ou STDP	1 PC

• TABLE DE RECONNAISSANCE

dé	1-2	3-4	5+
0 et -	0	0	1
1	0	1	1
2	1	1	2
3	1	2	1*
4	2	1*	3
5	1*	3	2*
6	3	2*	4
7 et +	2*	4	3*

Modificateurs au d6

Reconnaissance avec des unités ayant tiré 3 marqueurs Fatigue	-1
Masquage avec des unités activées	+1
Pluie	-1

* : indiquer la composition des unités révélées.

• TEST DE REDDITION

Reddition sur 1d6 > meilleur moral + modificateurs	
Modificateurs (cumulatifs)	
La pile est encerclée	-1
Au moins une unité démoralisée	-1
Toutes les unités sont démoralisées	-1
Unités sous blocus	+ valeur forteresse/2

Note : en bleu ne concerne que les Autrichiens, en rouge que les alliés ou les Italiens.

AMPLITUDE ET RÉSULTAT DU COMBAT

Nombre de PF	1-15	16-30	31-45	46-60	61-75	76-90	Malus	Distance de déroute
Différence des FC	0	0	1	1	2	2	-	-
1-2	0/0	0/1	1/1	1/1	2/2	2/2	0	1
3-4	0/1	0/1	0/1	1/2	1/2	2/3	0	1
5-6	0/0	1/1	1/2	1/2	2/3	2/3	1	2
7-8	0/1	1/2	0/2	0/2	1/3	1/3	1	2
9-10	0/1	1/2	1/3	1/3	1/3	2/4	2	3
≥ 11	1/2	0/2	1/3	1/3	1/3	1/4	2	3

Les pertes (vainqueur/vaincu) sont notées X

Pour une différence de 0, chacun perd le nombre de PF indiqués, il n'y a pas de vainqueur.

- Si météo = pluie, décalage d'une colonne à gauche
- Si l'amplitude est supérieure à 90 : additionner les résultats de la colonne des PF restants
- Si le rapport de force ≥ 6/1 : la première perte du joueur le plus nombreux est temporaire, ne pas compter ses autres pertes
- Première perte obligatoire : à l'unité de tête.
- Première perte de chaque unité dans le combat : à son type le plus nombreux
- Perte d'artillerie : obligatoire tous les 3 PF
- Si une charge a eu lieu : une perte de cavalerie lourde en plus si défaite ou égalité.

RÉSOLUTION DES COMBATS - TABLEAU D'AIDE AU CALCUL

L'amplitude correspond à la somme des PF des deux piles. Notez l'amplitude du combat avec le marqueur amplitude. Placer l'« unité de tête » de chaque joueur sur la case 0. Déplacez les unités de tête de chaque joueur selon les modificateurs ci-dessous afin d'obtenir les facteurs de combat (FC).

- moral de l'« unité de tête » :
- +1 si présence d'un chef pouvant commander toutes les unités engagées (1859 : qu'en défense pour les Autrichiens - 1866 : aucun pour les Italiens)
- + rapport de force (max. 6) à la pile la plus forte (uniquement les PF inf. et cav. comptez les PF cav. /2)
- +1 par tranche de 3 PF d'artillerie (4 PF Autrichien en 1859) dès le 1^{er} PF
- +1 si charge de cavalerie lourde (sauf assaut)
- +1 en attaque si unité de tête est française (l'uria française)
- 1 en attaque si unité de tête est sarde (1859)/italienne (1866) ou infanterie autrichienne (1859)
- +1 corps des Alpes engagé en terrain difficile/montagne
- + valeur défensive du terrain (défenseur)

- 1 si forte chaleur [attaquant]
- 2 si passage en force [attaquant]
- 1 si au moins un marqueur « Dos à la rivière »
- 2 si au moins un marqueur « Débarqué »
- 1 si au moins une unité est démoralisée
- 2 si toutes les unités sont démoralisées
- 1 si LdA non valide
- 2 si marqueur Encerclé
- 1 si toutes les unités ont été activées ou ont un marqueur « A combattu » ;
- 2 si toutes les unités ont été activées et ont un marqueur « A combattu »
- + le résultat d'1d6
- Assaut forteresse
- + capacité forteresse + valeur du terrain
- PF artillerie attaquant divisés par 2
- Bonus du rapport de force de 3 max.
- Première perte ignorée pour le défenseur si vainqueur
- Sortie d'une forteresse
- Ajouter la valeur défensive de la forteresse aux PF d'artillerie

AIDE DE JEU POUR LES COMBATS

-4	-3	-2	-1	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42	43
44	45	46	47	48	49	50	51

• TEST DE DÉROUTE Déroute sur 1d6 > moral unité de tête + modificateurs

Présence dans la zone d'au moins une unité avec moral ≥ moral unité de tête + 2	+1
Présence d'un chef pouvant commander l'unité de tête	+1
Unité dans forteresse	+ valeur défense forteresse
Malus table de combat	- valeur Table de combat
Une unité engagée était démoralisée avant le combat	-1
Si plus de la moitié des unités engagées à un marqueur A combattu	-1

• TEST DE RALLIEMENT Réussi sur 1d6 ≤ moral

Présence d'un chef pouvant commander l'unité	-1
Présence d'une unité du même corps non démoralisée	-1
Si pluie	+1
Si unité non ravitaillée	+1
Unité italienne 1866	+1

I giocatori attivano (alternandosi) fino a 5 unità per turno (secondo i Punti Comando disponibili) che vengono mosse sulla mappa (fermandosi se entrano in una città che contiene unità nemiche) e possono combattere il nemico nello stesso spazio (che viene allora definito “Contestato”).

Le battaglie di **Les Campagnes d'Italie 1859-1866** iniziano rivelando le unità in gioco (ed eliminando eventuali false unità) e controllando la linea dei rifornimenti (che, se manca, può ridurre i PF dell'artiglieria): poi si sommano i PF di entrambi gli schieramenti per determinare la colonna iniziale che entrambi dovranno utilizzare sulla “Tabella dei Combattimenti” ed infine si verifica quanti PF sono impegnati da ciascuna fazione per determinare la riga. Incrociando colonna e riga si determinano le perdite del vincitore e del vinto.

Per dare più “colore” al gioco l'autore ha inserito anche le cariche della cavalleria pesante, le operazioni di “Esplorazione” (con la cavalleria), distruzione di ponti o costruzione di ponti di barche (unità del Genio), distaccamenti, guarnigioni, fortezze, ecc.

Non mancano naturalmente le regole per i turni “di notte” e resta anche il concetto di “fatica”, che obbliga a estrarre a caso un marcatore nei casi previsti dall'apposita tabella (pioggia, movimenti, ecc.).

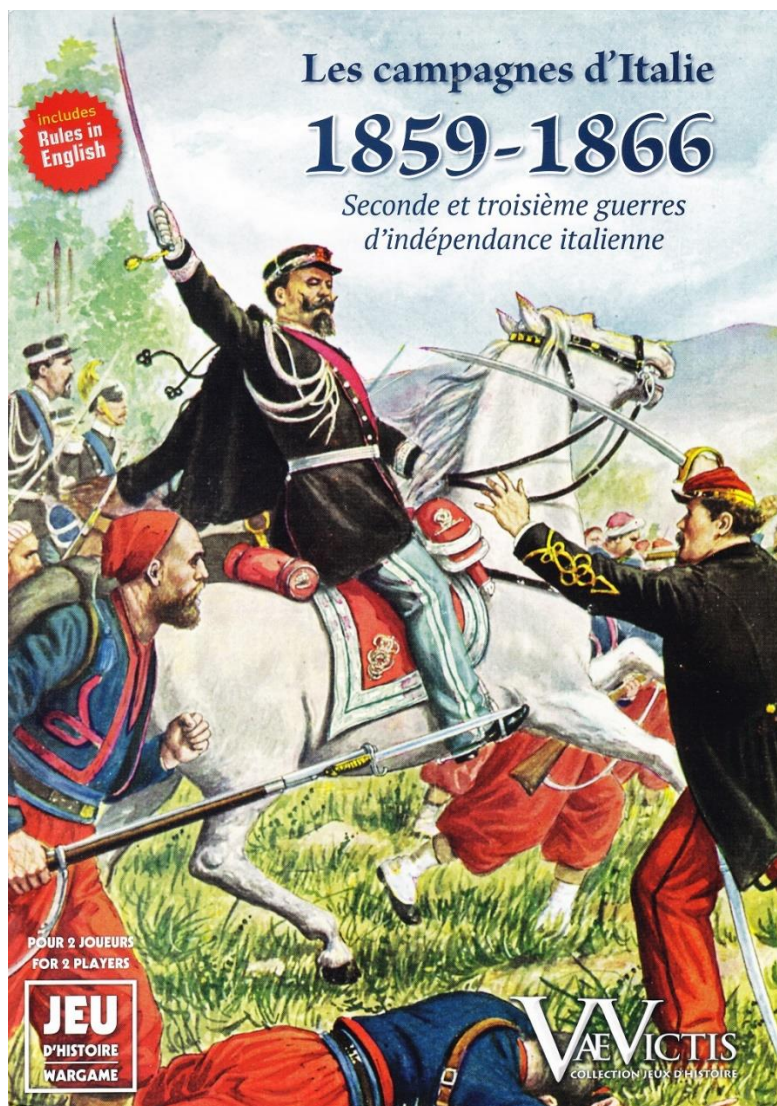


Foto 7 – La copertina di Les Campagnes d'Italie.

Le regole della serie “Marechaux” avevano subito una costante evoluzione, man mano che le campagne diventavano di più ampio respiro, e quindi quelle utilizzate per **Les Campagnes d’Italie 1859-1866** hanno beneficiato dell’esperienza maturata dagli autori con i primi giochi e dai consigli dei giocatori. Non ci resta che provare entrambi gli scenari e riparlare più dettagliatamente appena possibile.

Titolo Originale: Les Campagnes d’Italie 1859-1866

Autore: Arnold Giraud-Moser

Grafica ed illustrazioni: Pascal Da Silva

Editore: Cérigo Editions (Hors Série di Vae Victis)

Anno: 2023

Giocatori: 1-2

Età: 14+

Durata: 180-210 minuti

Lingua: francese e inglese