

LUTZEN 1813

Una delle ultime vittorie di Napoleone ma, purtroppo per lui, non fu decisiva



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 27-10-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

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... 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.

LUTZEN 1813

Introduzione



Foto 1 – Quadro sulla battaglia di Lutzen: 2 Maggio 1813.

La disfatta francese in Russia del 1812 aveva ovviamente ringalluzzito non solo lo Zar Alessandro, ma anche Federico Guglielmo III (Kaiser di Prussia) che “ufficialmente” era un alleato di Napoleone, ma che in pratica non vedeva l’ora di liberarsene. L’imperatore francese era dovuto correre precipitosamente a Parigi non solo per mettere riparo a un fallito colpo di stato, ma anche per creare nuove divisioni da opporre ai suoi nemici.

Così quando il 28 Febbraio Prussia e Russia firmarono il trattato di Kalitz e le truppe russe arrivarono a Berlino il Kaiser dichiarò formalmente guerra alla Francia, costringendo alla ritirata quasi tutti i contingenti sul suolo tedesco, troppo deboli per resistere ad attacchi massicci. Napoleone naturalmente non rimase a guardare e riorganizzò il suo esercito in due contingenti: l’armata del Meno (circa 120.000 uomini sotto il suo diretto comando) e l’armata dell’Elba (60.000 uomini) sotto il comando di Eugenio.

Il 1° Maggio l’imperatore passò il fiume Saale (vedete in proposti la recensione di **Saalfeld** già apparsa su Balena Ludens) e puntò su Lipsia, dove si stavano concentrando le forze della Sesta Coalizione: presi di sorpresa (anche a causa delle solite divergenze sulla strategia globale da utilizzare) gli alleati nominarono il generale russo Wittgenstein come comandante in Capo e lui non perse un attimo, spostando le sue forze verso il fianco dei Francesi, andando incontro al Corpo d’Armata affidato al generale Ney che fu sorpreso a sua volta con tutte le sue divisioni sparpagliate in una vasta area.

Comincia a questo punto il setup del wargame di cui ci occuperemo oggi: **Lutzen 1813**, pubblicato in inserto al numero 169 di **Vae Victis** (la rivista francese dedicata ai giochi di simulazione storica).

Componenti



Foto 2 – I componenti di Lutzen 1813.

Come succede per tutti i giochi pubblicati dalla rivista anche **Lutzen 1813** è composto da una mappa (in formato A4), una plancia di 108 counters da staccare (con tutte le unità e marcatori vari) ed un libretto di regole in francese (16 pagine a colori, con le necessarie tabelle).

Il gioco fa parte di una serie chiamata “*Les dernières victoires de Napoléon*” (le ultime vittorie di Napoleone) di cui sono già stati pubblicati già due “volumi”: **Bataille de Paris, 1814** (uscito nel 2014 su Vae Victis n° 114) e **Bautzen 1813** (uscito nel 2020 su Vae Victis 150 e di cui abbiamo già parlato proprio su Balena Ludens).

L'autore di tutti i giochi è François Criscuolo (la cui famiglia è originaria di Ischia) che ha gentilmente accettato di rispondere anche ad alcune nostre domande di chiarimento (che troverete alla fine di questa recensione).

Materiali standard per la rivista e quindi di ottima qualità, con una grafica davvero molto bella.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Il campo di battaglia nel momento in cui l'esercito russo-prussiano spunta ai fianchi di quello francese e sorprende il Corpo di Ney molto disperso nell'area.

Le posizioni iniziali dei due eserciti sono fissate dal regolamento di **Lutzen 1813** (a parte un paio di sviste che sono state chiarite con l'autore): i coalizzati entrano dal sud della mappa in tre "Linee" (con le relative riserve) mentre i francesi del III° Corpo d'armata (agli ordini di Ney, che ancora non è presente sulla mappa) sono sparsi in tutta l'area, occupando i villaggi e le città.

Le unità della Guardia Imperiale francese (nell'angolo in alto a sinistra della mappa) sono in movimento verso Lutzen (appena fuori dalla mappa) e non saranno di alcun aiuto nei primi turni.

Sul tracciato dei Turni sono già stati piazzati i rinforzi francesi che entreranno in campo nel 3° (Ney) e 4° turno (Napoleone).

Il Gioco

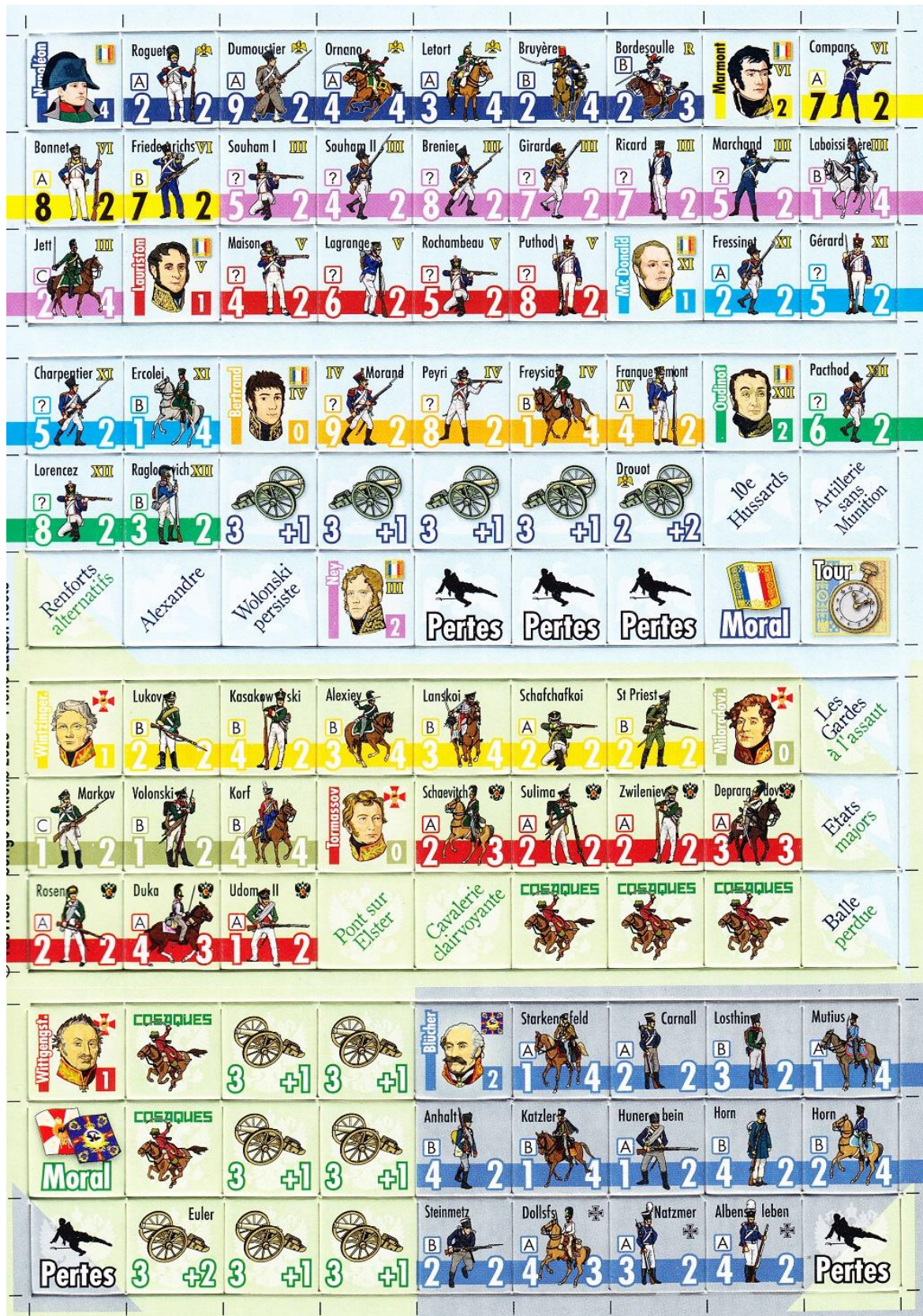


Foto 4 – Le unità in gioco.

Le unità di **Lutzen 1813** sono generalmente a livello di Divisione e mostrano le seguenti caratteristiche:

- una figurina che indica la prevalenza di un certo tipo di soldati (Fanteria, Cavalleria o Artiglieria), ricordando che le Divisioni dell'epoca avevano anche reparti misti. Appare anche il nome del Comandante l'appartenenza ad un preciso Corpo d'Armata è simboleggiata anche da una striscia colorata;
- un potenziale di Combattimento (numero in basso a sinistra);
- la capacità di movimento (PM: numero in basso a destra);
- la qualità dell'unità (un numero dentro ad un quadretto, a sinistra);
- i Leaders invece hanno un solo numero che indica il modificatore al dado se partecipa ad un combattimento: tutti hanno una capacità di 7 PM e una fascia colorata che corrisponde a quella del Corpo comandano.

Nella fustella si distinguono anche 27 counters (chiamati "Marcatori") che mostrano un cannone (5 francesi e 7 coalizzati), un cavaliere cosacco (5 russi) e delle scritte (5 francesi e 5 coalizzati): serviranno ad alterare parzialmente alcune azioni, come vedremo in seguito.

All'inizio della partita i Coalizzati ricevono 3 Artiglierie e 3 Cosacchi, mentre al Francese vanno 2 Artiglierie. Tutti gli altri sono pescati a caso da un sacchetto e messi, in pile di 3, sulle caselle del tracciato dei Turni.



Foto 5 – La mappa dell'area in cui si svolse la battaglia: alcuni villaggi hanno un numeretto che rappresenta i PV che un esercito guadagna se le cattura.

- il giocatore coalizzato sceglie uno dei tre “marcatori” del turno e lo gioca (oppure lo conserva, coperto, davanti a sé);
- poi può effettuare i bombardamenti (con i marcatori Artiglieria) contro unità nemiche adiacenti alle sue;
- oppure può muovere le sue unità sul campo. Da notare che è sempre possibile muovere prima le unità e poi bombardare il nemico che si trova ora adiacente a chi si è appena mosso;
- infine si effettuano i combattimenti, che sono sempre facoltativi anche con unità nemiche adiacenti;
- poi tocca al giocatore francese che ripete le stesse azioni, ma gli restano solo due marcatori fra cui scegliere. Il resto è invariato.

Da notare che il Coalizzato può muovere liberamente le sue tre “Linee” ma non può attaccare se non quando esse vengono “liberate” (dal turno tre in poi). Per i movimenti valgono le solite regole: le unità spendono il loro PM in base al terreno in cui si spostano, ma è sempre possibile muovere in un esagono adiacente. Ogni unità esercita una Zona di Controllo (ZOC) nei 6 esagoni che la circondano e se il nemico entra in uno di essi deve fermarsi. È possibile uscire da una ZOC ma l’unità non può entrare in un’atra ZOC in quel turno.



Foto 6 - Dopo i primi turni i coalizzati iniziano ad attaccare: i francesi del III° Corpo cercano quindi di radunarsi il più in fretta possibile per rallentare, prima, e poi cercare di bloccare l'avanzata del nemico.

Anche i combattimenti sono quelli tipici di questa serie: si calcola sempre il “Rapporto” fra le forze attaccanti e quelle del difensore, ma il risultato serve soltanto a calcolare un “Bonus /Malus” che può variare da +3 (rapporti 3:1 o superiori) a -3 (rapporti 1:3).

Poi intervengono altri fattori a modificare ulteriormente il lancio del dado: innanzitutto si deve comparare la “Qualità” (A-B-C) delle due unità designate come leaders delle due formazioni interessate (e per questo saranno le prime a subire eventuali risultati negativi) e queste “lettere” possono aggiungere (le A) o togliere (le C) “1” punto.

Deve essere considerato anche il “Terreno”, naturalmente, che può avvantaggiare il difensore in certi esagoni (-2 un villaggio, -1 nel bosco, ecc.); oppure la presenza di un Comandante (che assegna il modificatore alle sue unità); interviene anche la situazione tattica della battaglia (nemico circondato, attacchi combinati di Fanteria e Cavalleria) ed infine l’artiglieria in appoggio (+1 per ogni “marcatore” utilizzato).

Finalmente si lancia un dado D6 e si aggiungono (o tolgono) al suo valore i modificatori di cui sopra: il risultato può costringere una delle due parti a subire 1-2 perdite e/o a ritirarsi di uno o più esagoni, permettendo al vincitore di avanzare e occupare il suo posto.

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	

RAPPORT 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

Un jeu de François Criscuolo
 Système original de Walter Vejdovsky
 Graphismes et maquette: studio VaeVictis
 Tests: Théo Constant et Martin Quque

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 un hex. village*
6	R/-	si l’unité attaquante est de la Garde
7	-/-	# = avance autorisée dans un hex. village*
8	-/-	*: Groß- et Klein-Gorschen (1309, 1406, 1408),
9	-/R	Rahna (1008), Kaja (1205) et Starsiedel (805)
10	-/1R•	
11	-/1R2•	
12 et +	1/2R2#	

Foto 7 – Le tabelle per i Combattimenti e i bombardamenti.

Avevamo anticipato che i giocatori ogni turno scelgono un “marcatore” da utilizzare subito oppure da conservare per un momento più propizio: abbiamo anche visto come utilizzare l’artiglieria (per bombardare il nemico o supportare un attacco corpo a corpo) ma dobbiamo aggiungere che ognuna di queste tessere non viene eliminata, ma rimessa sul tracciato dei turni, due caselle più avanti di quello in corso, quindi verranno recuperate nel corso della battaglia per essere utilizzate nuovamente.

Ci sono poi dei marcatori “Cosacco” che permettono al Coalizzato di rallentare un’unità nemica (che muoverà solo di 1 esagono) oppure di impedirle di entrare nella ZOC di un’unità amica.

Gli altri marcatori modificano le condizioni sul campo: “Ponte sull’Ester”, per esempio, anticipa di 2 turni le operazioni dei Coalizzati (lasciando quelle Francesi agli orari indicati); “Cavalleria in Esplorazione” permette ai Generali Coalizzati di avere un raggio di Comando di 5 esagoni (anziché i 3 standard); “Rinforzi Alternativi” fa entrare in campo alcune truppe extra; ecc.

Sulla destra della mappa è stampato un tracciato del “Morale” e i due eserciti hanno un segnalino che indica il loro: se il segnalino coalizzato arriva a “zero” l’intero esercito deve iniziare a ritirarsi verso il suo bordo di ingresso (risultato storico), altrimenti a fine partita si verifica il livello dei due segnalini e quello più in alto sul tracciato decide la vittoria “marginale” del suo possessore. Si guadagnano o si perdono “Punti Morale” conquistando certi villaggi o eliminando unità nemiche.

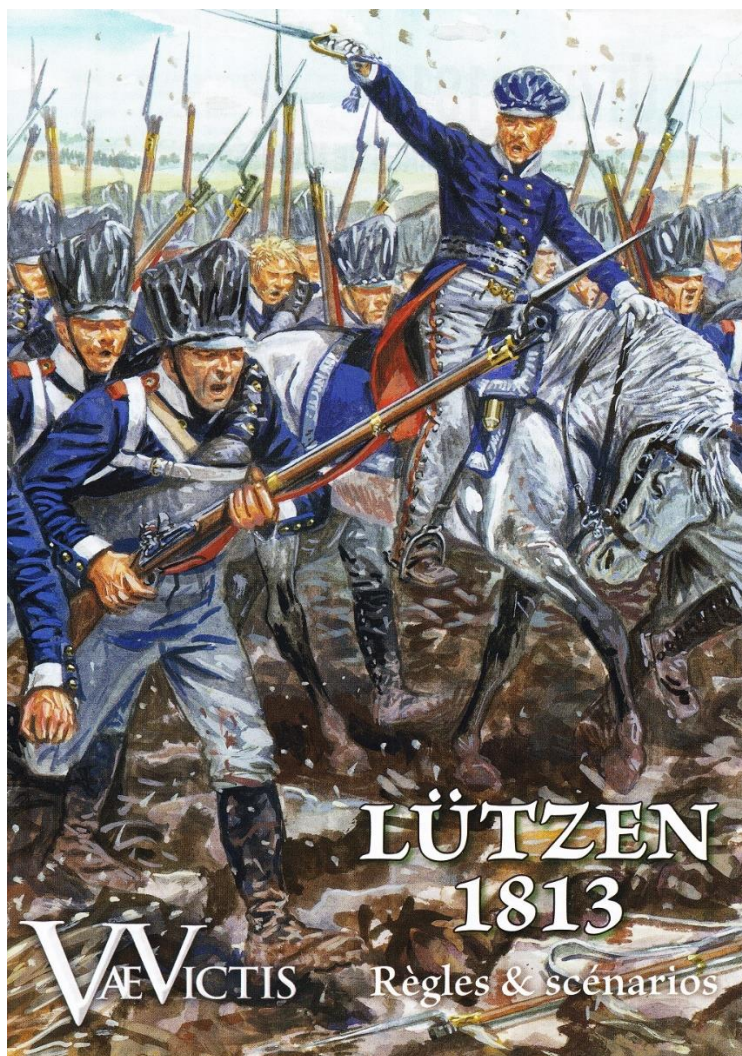


Foto 8 – La copertina di Lutzen 1813.

Il peso dell'attacco è inizialmente sulle spalle dei Coalizzati, i quali possono concentrare le loro unità su singoli "bersagli" (visto che le truppe di Ney sono molto sparpagliate) anche se le restrizioni al combattimento delle diverse "Linee" possono ridurre l'efficacia di questi attacchi. I Prussiani in particolare hanno la possibilità di conquistare 4-6 obiettivi (ed eliminare 1-3 unità nemiche) nei primi 3-4 turni.

Poi, con l'arrivo di Ney (che finalmente può comandare e coordinare le sue truppe) le cose cambiano ed il Francese, piano piano, prende il sopravvento: le sue unità sono normalmente più potenti della loro controparte coalizzata e riusciranno a imbastire degli attacchi importanti per riprendere i villaggi perduti e per causare perdite al nemico.

Con l'arrivo di Napoleone poi anche la Guardia Imperiale entra in gioco insieme ad altre truppe, attratte dal "suono del cannone".

E da quel momento in poi l'iniziativa passa decisamente nelle mani del Francese: se i Coalizzati avevano sfruttato bene i primi turni la partita si decide all'ultimo minuto, e spesso bisogna sacrificare qualche unità per rallentare l'avanzata dei francesi e costringerli a perdere tempo attaccando ogni villaggio per riconquistarlo.

Molto spesso le partite finiscono quando il morale scende a zero, ma a volte la linea del "fronte" resta salda al bordo della mappa, permettendo una vittoria coalizzata.

Si tratta di un wargame abbastanza competitivo, nel senso che per vincere bisogna davvero mettercela tutta, ma è la natura stessa della battaglia che risulta interessante: Coalizzati forti e decisi nella prima parte e contrattacchi altrettanto forti e decisi dei Francesi nella seconda.

La disposizione delle unità sul terreno diventa fondamentale, sfruttando i punti difensivi più forti (villaggi, boschi, terreno più in alto, ecc.) per aumentare le probabilità delle nostre truppe di resistere e non indietreggiare.

Come avevo anticipato (e come a volte succede nei giochi inseriti nelle riviste) le regole contenevano qualche "perla" che François Criscuolo (l'autore del gioco) ci ha gentilmente e molto velocemente chiarito. Nel ringraziarlo di nuovo per la sua cortesia vi alleghiamo quanto abbiamo discusso con lui.

CHIARIMENTI ED ERRATA PER “LUTZEN 1813”

(risposte dell'autore François Criscuolo)

A – ERRATA UFFICIALI

A1 – Unità Kasakowski (Coalizzati) in 613 (con Lukov)

A2 – Unità Friederichs (Francesi) in 302

A3 – La Guardia Francese (pag.6-14-15) deve muovere verso l'esagono di uscita in direzione Lutzen ed occupare quello e i due esagoni adiacenti fino all'arrivo di Napoleone

A4 – Le restrizioni d'ingaggio si limitano a vietare i combattimenti delle unità interessate. Esse possono però muovere ed entrare in ZOC nemica per bombardare, ma non possono attaccare.

A5 – La totalità del IV Corpo del generale Bertrand può entrare nel turno in corso, incluse le Divisioni di Franquemont e Jett (pag. 5 – Punto “M”).

A6 – Il Corpo del generale MacDonald può fare la stessa cosa alle ore 14.00 (pag. 5 - punto “M”).

A7 – Se il giocatore francese sceglie un marcatore russo “Cosacchi” o “Artiglieria” lo scarta per il resto della partita. Idem se il coalizzato sceglie un marcatore francese “Artiglieria”.

A8 – L'attivazione delle unità coalizzate (pag.7 – Punto 6.1) deve essere corretta come segue: 1L e R al turno 2 (ore 13.00, storico), 2L al turno 5 (ore 16.00, storico).

A9 – I rinforzi “Ornano” e “Letrot” in realtà sono già sulla mappa all'inizio. Ignorare queste indicazioni.

A10 – Il movimento tattico (pag.9 – punto 7.6) non può essere accumulato ai bonus per l'arrivo di Ney e Napoleone sul campo di battaglia (vedere 6.2 e 2.3G). Non vale neppure se le unità si trovano in ZOC all'inizio del turno.

B – CHIARIMENTI

B1 – Marcatori. Ci sono in totale 3 EAi (2 coalizzati e 1 francese). “Alexandre” è un EA. Ci sono inoltre 7 EA (3 francesi e 4 “in comune”) e 7 E (4 coalizzati e 3 francesi) per un totale di 14 coalizzati e 8 francesi. (Nota del redattore: queste lettere appaiono sul retro dei counters e servono per avere un'idea di cosa possono contenere, ma senza svelare il valore reale).

B2 – Marcatori. Ad inizio partita i coalizzati prendono 3 Artiglierie e 3 Cosacchi, mentre il francese prende 2 Artiglierie. Tutti gli altri marcatori sono messi in un sacchetto e vengono estratti a caso (alternando coalizzato e francese) senza guardare la faccia anteriore. Le uniche indicazioni sono quindi le lettere (E – EA – EAI) che si leggono sul retro.

B3 – Marcatori. All'inizio di ogni turno il coalizzato prende tutti i marcatori disponibili e ne prende uno a sua scelta, poi rimette i restanti (se ce ne erano 2-3) sul tracciato: il francese fa la stessa cosa al suo turno e scarta l'eventuale marcatore rimasto. I marcatori possono essere giocati subito o tenuti da parte per un utilizzo successivo.

B4 – Marcatori. Nella fase iniziale del gioco possono essere posizionati soltanto in caselle dello scenario storico. Se necessario saranno spostati in base alle indicazioni degli EAI.

B5 – Marcatori "Cosacco". Il giocatore francese ha le due opzioni (-1 PM o no ZOC) soltanto se la seconda è possibile. Altrimenti deve ridurre i PM dell'unità interessata.

B6 – La sequenza dei turni modificata (pag.15 – punto 11.2) vale se viene attivato il marcatore "Pont sur l'Elster" e NON come indicato sulle regole (Cavalerie Clairvoyante).

B7 – Bombardamenti (pag. 12 – punto 8.8). La regola 4 (pag. 6) dice che la ZOC delle unità si estende nei 6 esagoni adiacenti ma NON in Città o villaggio. Questo non vale in caso di Bombardamento: si può sempre usare l'artiglieria contro unità nemiche in città o villaggio se sono adiacenti ad un'unità amica. Le restrizioni valgono solo per il movimento.

B8 – Bombardamenti (pag.12 – punto 8.8.1). Il modificatore per tiri dall'alto verso il basso è di "+1", come indicato nella relativa tabella. Il "+2" della regola è sbagliato.

B9 – Restrizioni per i Coalizzati (pag. 7 – 6.1). Queste restrizioni impediscono soltanto i combattimenti, ma permettono a tutte le unità di muovere in qualsiasi turno e anche di bombardare.