

CAMPOSANTO 1743: TRA ASBURGO E BORBONI

Una battaglia della guerra di successione Austriaca



ALL'INTERNO GIOCO
COMPLETO:
TRA ASBURGO E BORBONI,

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 26-04-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su 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.

Introduzione storica

Nell'ottobre 1740 morì l'imperatore Carlo VI di Asburgo e, non avendo figli maschi, salì al trono la figlia ventitreenne Maria Teresa. Volendo approfittare del momento di debolezza dell'Impero, Francia, Prussia, Baviera e Spagna si coalizzarono e invasero i domini austriaci più periferici.



Grand Bretagna, Olanda e Hannover si unirono invece al conflitto a fianco dell'Austria e ben presto si arrivò a uno "stallo" che si concluse nel 1748 col trattato di Aix-La-Chapelle, lasciando la Prussia come vera vincitrice (avendo inglobato la Slesia) e tutti gli altri delusi della situazione.

Le conseguenze si videro pochi anni più tardi, quando scoppiò la Guerra dei Sette Anni.

Torniamo però alla Guerra di Successione Austriaca: nell'ambito di questo conflitto gli eserciti di Austria e Regno di Sardegna si scontrarono più volte sul suolo italiano con le forze spagnole e, alla fine del conflitto, anche qui le cose non cambiarono di molto.

Il Sud della penisola rimase in mano alla Spagna, insieme al ducato di Parma e Piacenza, ed il resto sotto l'influenza Austriaca: ai Savoia andò un piccolo guadagno territoriale in Lombardia.

Una delle battaglie fra questi due eserciti fu combattuta vicino a Modena ed è l'oggetto di questa recensione.

CAMPOSANTO 1743-TRA ASBURGO E BORBONI

Presentazione del gioco

Camposanto 1743 è una wargame di livello medio-semplice ideato dal modenese Alessandro Zucchini (già noto per avere firmato giochi da tavolo come Crazy Race, Liguria, Lucca Città, Palatinus, Walhalla, ecc.) ed è stato pubblicato da [Aleph Game Studio](#) come inserto al numero XII della rivista [Para Bellum](#). È per due giocatori (da 14 anni in su) con una durata media di 150-180 minuti.

Quello che ci ha colpito di più sono il sistema di attivazione delle due formazioni (davvero innovativo) e la risoluzione dei combattimenti: ma andiamo con ordine e cominciamo dal principio.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

Questa volta il lavoro della redazione e dell'editore di Para Bellum è stato davvero impeccabile: ottima grafica, regole ben organizzate (seppure con una piccola "perla" di cui parleremo più avanti) e tempo di gioco più che accettabile.

Le unità da schierare in campo sono soltanto 63 (29 Spagnole e 34 Austro-Sabaude) e sulla mappa (420x594 mm) sono stati sovrainpressi degli esagoni molto larghi (25 mm) che accolgono

facilmente i counters: questi ultimi portano i colori delle unità reali e permettono un colpo d'occhio davvero spettacolare.



Foto 3 – La mappa.

La mappa di **Camposanto 1743** è stampata su cartoncino leggero e riproduce la zona del territorio a Nord-Est di Modena, con il fiume Panaro che scorre nella parte bassa e lambisce il paesino di Camposanto: l'area è attraversata da alcuni fossati per lo scolo delle acque, da strade e sentieri ma, essenzialmente, si tratta di una zona pianeggiante.

Alcuni casolari, sparsi sulla mappa, le case del paese ed un paio di boschetti forniscono altrettanti punti su cui si ancorarono i due eserciti durante la battaglia; c'è anche stagno che però non può essere attraversato dalle unità combattenti; un ponte di barche sul Panaro permette la ritirata ordinata dell'esercito Spagnolo al di là del fiume, cosa che effettivamente avvenne nella realtà.

Lo scontro fu infatti assolutamente indeciso, ma gli spagnoli ebbero quasi 3000 perdite, il doppio degli Austro-Sabaudi, e lasciarono per primi il campo quindi, contrariamente a quanto proclamarono in patria, dobbiamo considerarli gli sconfitti di questa battaglia.



Foto 4 – Le unità in gioco.

La fustella contiene 108 tessere quadrate (15x15 mm): oltre alle unità combattenti ci sono 18 segnalini “Azione” (9 per parte) e 27 marcatori di vario tipo, di cui parleremo nel corso della recensione.

Da notare che alcune unità combattenti hanno 1-2 stelline disegnate in alto a destra sul counter: questo significa che si tratta di formazioni di élite e avranno un vantaggio durante i combattimenti.

I materiali sono tutti di Alta qualità e la grafica è davvero molto bella, quindi non ci resta che passare al gioco vero e proprio per vedere più in dettaglio come funziona.

Preparazione (Set-Up)

Lo schieramento iniziale di **Camposanto 1743** è talmente ben definito che è stata inclusa nella confezione una scheda a colori con una mini-mappa e l'immagine di tutte le unità già schierate in campo: in pochissimi minuti i due schieramenti vengono posizionati al loro posto "storico", così potremo girare quella scheda e utilizzarla per gli ordini alle formazioni.



Foto 5 – La scheda con lo schieramento iniziale.[/caption]

Notate anche che i due schieramenti sono divisi in tre “formazioni”: ala destra, centro e ala sinistra, ognuna comandata da un generale subalterno. I due Comandanti in Capo (Dumont, conte di Gages per gli Spagnoli e Otto von Traun per gli Austro-Sabaudi) non vengono piazzati sulla mappa, e il loro utilizzo è un po' particolare.

I due avversari, dopo aver schierato le loro unità combattenti, prendono le 9 pedine “PO” (Punti Ordine) che verranno appunto utilizzate per dare gli ordini alle tre formazioni sotto il rispettivo comando. Una partita dura 6 turni (tre di giorno e tre di sera) e si utilizzano 3 PO a turno, riprendendoli tutti in mano alla fine del terzo.

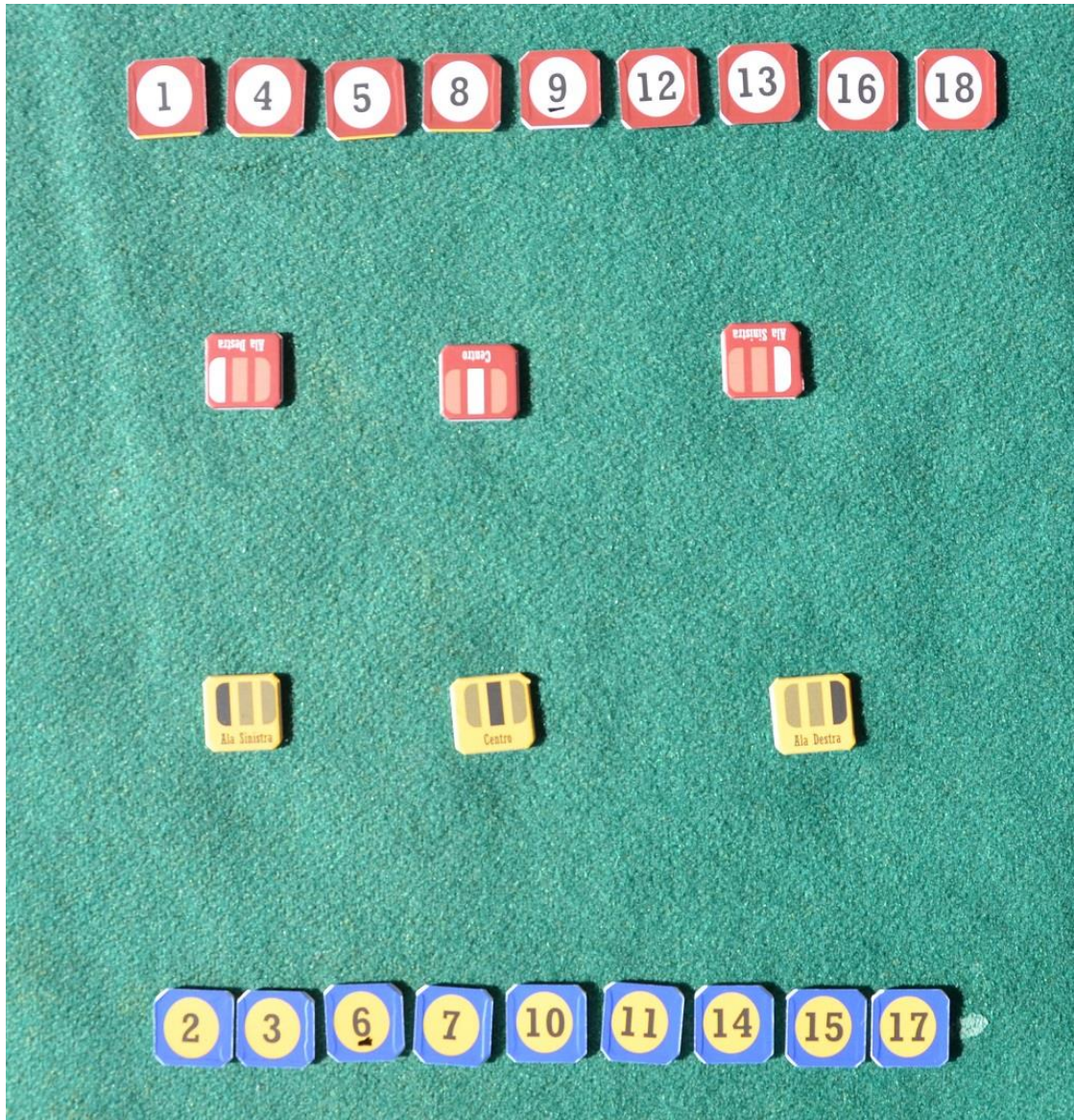


Foto 6 – Tutte le pedine PO.

La foto 6 qui sopra ci mostra tutte le pedine “PO” disponibili ad inizio partita: come potete notare vanno da 1 a 18 ma ogni schieramento ha dei numeri diversi: al termine del terzo turno le pedine saranno dunque tutte sull’apposita scheda e verranno ritirate dai giocatori, come anticipato, poi chi è in vantaggio (cioè chi ha ottenuto fino a quel momento più Punti Vittoria) decide se scambiare il suo set di pedine con quello dell’avversario o meno.

Il Gioco

L’utilizzo dei PO è la grande innovazione di **Camposanto 1743**, quindi proviamo ad esaminare meglio come funziona il ... meccanismo. All’inizio di ogni turno i due avversari selezionano segretamente tre pedine PO e le posizionano sotto ai segnalini che rappresentano le tre formazioni del loro esercito (ben visibili nella Foto 6): ala sinistra, centro e ala destra.



Foto 7 – La scheda per gli ordini alle tre formazioni dei due eserciti: si notano gli ordini attuali e quelli (coperti) del turno precedente.

Poi questi segnalini vengono scoperti e posizionati sulla scheda “Ordini” (che vedete nella Foto 7 qui sopra) in corrispondenza della formazione che li ha ricevuti. A questo punto bisogna:

- guardare dove è stato giocato il segnalino di valore più alto (il “18” nel nostro esempio), assegnando a quella formazione la classificazione di “Impetuosa” che le darà indubbi vantaggi durante la successiva fase delle azioni;

- guardare dove è stato giocato il segnalino di valore più basso (il "4" nel nostro esempio) assegnando a quella formazione la classificazione di "Titubante", con evidenti svantaggi durante la fase delle azioni;
- mettere in sequenza gli altri segnalini, assegnando la classificazione di "Aggressiva" a quelle con il valore più alto di ogni sezione e "Prudenti" alle altre. Nel nostro esempio l'ala sinistra austro-sabauda (segnalino di valore "7") sarà "Prudente" (perché di fronte ha un valore più alto, il "18"), mentre quella di destra (valore "11") sarà "Aggressiva", ecc.

Terminata l'assegnazione dei PO si parte da quello di valore più alto e si attiva la formazione a cui è stato assegnato (l'ala destra spagnola, nel nostro caso, perché le è stato assegnato il numero "18").

La formazione attivata effettuerà per prima cosa il fuoco di artiglieria, se ha delle unità a tiro dei suoi cannoni, seguita dal movimento di tutte le unità e dall'eventuale combattimento corpo a corpo. Poi si passa al segnalino con il secondo valore più alto e si ripete l'intera procedura per tutte le formazioni.



Foto 8 – Situazione sul campo dopo il secondo turno.

Tutte le unità di **Camposanto 1743** devono essere orientate in modo da avere il loro "fronte" su un vertice dell'esagono in cui si trovano ed esercitano una Zona di Controllo (ZOC) sui due esagoni adiacenti a quel vertice: gli altri quattro esagoni che circondano un'unità sono chiamati "Fianco". Le unità possono però orientarsi liberamente alla fine del movimento.

Le ZOC (e solo esse, non gli altri esagoni in adiacenza) bloccano il movimento del nemico e normalmente non è consentito a un'unità di uscire da una ZOC per poi entrare in un'altra (della stessa pedina nemica o di un'altra).

I combattimenti, sempre facoltativi, avvengono contro i nemici che si trovano nel "Fronte" delle proprie unità, e si svolgono con modalità nuove, almeno per chi scrive:

- si prende il valore dell'unità che sta attaccando (Punti Forza di base (PF) stampati sul counter);
- aggiungere poi 1-2 punti se possiede 1-2 stelle (unità di élite);
- aggiungere +1 se la formazione è "Impetuosa" in quel turno;
- aggiungere +1 se la formazione nemica è attaccata di fianco;
- togliere -1 se la formazion nemica si difende in un casolare;
- togliere -1 alla cavalleria che attacca la Fanteria pesante.

Scheda di Gioco

LE ALI		
IMPETUOSA	PO più ALTA	<ul style="list-style-type: none"> ☞ +1 Punto Movimento ☞ +1 Lancio ai dadi in Assalto ☞ Consentito lasciare ZdC nemica per entrare in altra ZdC nemica
AGGRESSIVA	PO che VINCE il confronto	☞ Nessuna Limitazione
PRUDENTE	PO che PERDE il confronto	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Solamente 4 Attivazioni ☞ NO Bonus per Assalto sul Fianco
TITUBANTE	PO più BASSA	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Solamente 4 Attivazioni ☞ No Assalto; No Fuoco; ☞ Proibito entrare in ZdC nemica

ASSALTO
Gli ASSALTI sono sempre facoltativi Si risolvono iniziando o da destra o da sinistra dello schieramento del giocatore
Successo 9+ (2d6) Il valore scende di -1 ad ogni lancio
Modificatori all'Assalto: <ul style="list-style-type: none"> ☞ Ala Impetuosa = +1 ☞ Differenza Bonus Stella (solo una unità) = ±1 / ±2 ☞ Più/meno pedine dell'avversario = +1 / -1 ☞ Assalto sul fianco (no Ala PRUDENTE) = +1 / -1 ☞ Unità nemica in esagono CASOLARI = -1 ☞ Cavalleria contro Fanteria (non Leggera) sul fronte = -1
Il Maresciallo può rilanciare i dadi



MOVIMENTO
FANTERIA E FANTERIA LEGGERA 3 PM CAVALLERIA E MARESCIALLI 4 PM ARTIGLIERIA 1 PM
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Muovere in qualsiasi esagono costa 1PM ☞ Ruotare fronte NON costa nulla ☞ Entrare in ZdC avversaria fa terminare il movimento, ma è consentito orientarsi a piacere

FUOCO
Successo 9+ (2d6)
Artiglieria: <ul style="list-style-type: none"> ☞ i valori sulla pedina sono i bonus al lancio dadi in base alla distanza: 1-2-3-4 esagoni ☞ Nemico in esa CASOLARI -1
Fanteria Leggera: <ul style="list-style-type: none"> ☞ adiacente ☞ Nemico in esa CASOLARI -1



RIPIEGAMENTO
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Percorso di 1-2 esagoni ☞ Si può passare (ma non fermarsi) sopra unità amiche ☞ Se si passa su FRONTE nemico = 1 HIT

FUGA
(Sconfitta in Assalto)
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Percorso fisso di 3 esagoni ☞ Si può passare (ma non fermarsi) sopra unità amiche ☞ Se si passa su FRONTE nemico = 1 HIT ☞ Se non c'è spazio di FUGA si è eliminati!

SERA
(2° Turno)
<ul style="list-style-type: none"> ☞ Movimenti -1 PM ☞ Unità isolata sconfitta subisce 2 HIT ☞ Artiglieria: fuoco solo adiacente

Ottenuto il valore PF totale per il combattimento il giocatore lancia 2 dadi a sei facce (2D6) e se il risultato è “9” o più il nemico subisce un colpo (Hit) e perde uno “Step”. La maggior parte delle unità inizia la battaglia con una forza pari a 4 “Step” e ne perde uno se subisce il primo Hit (simbolizzato da un apposito segnalino): al secondo hit si toglie il segnalino e si gira sul retro l’unità; al terzo hit si mette di nuovo il segnalino e al quarto l’unità viene definitivamente tolta dal campo.

Se il primo tiro 2D6 ha dato un valore inferiore a “9” il difensore ha due possibilità:

- contrattaccare: si ripete allora il conteggio dei PF (partendo dal valore del difensore) e si lanciano nuovamente 2D6, ma questa volta si ottiene un Hit con “8” o più;
- ripiegare facendo indietreggiare l’unità attaccata di 1-2 esagoni, ma senza danni.

Se anche il secondo tiro non è un Hit l’attaccante originale può ripetere il combattimento e questa volta colpirà con un valore di “7”, e così via.

L’unità sconfitta va in fuga e deve ritirarsi di 3 esagoni, allontanandosi dall’attaccante. Ad ogni Hit ottenuto corrisponde anche un PV provvisorio (si sposta un segnalino sull’apposita tabella nella mappa): a fine turno chi ha eliminato più step nemici guadagna 1 PV definitivo e se il suo segnalino raggiunge il valore “4” la partita termina subito con la sua vittoria. Altrimenti vince chi ha più PV a fine partita.



Foto 10 – Una fase della battaglia: i due “asterischi” rossi e il “blu” indicano che quelle unità hanno subito un HIT nel corso del turno.

Qualche considerazione e suggerimento

Senza entrare in ulteriori dettagli desideriamo però sottolineare che **Camposanto 1743** prevede altre situazioni speciali: per esempio i fucilieri della Fanteria leggera che possono sparare a un nemico adiacente dopo aver mosso; oppure il ripiegamento di Cavalleria e Fanteria Leggera se un'unità nemica di Fanteria Pesante arriva adiacente a loro: o i Generali d'ala che possono essere usati per ritirare i 2D6 a seguito di un primo risultato disastroso; ecc.

Il gioco è molto piacevole, con la fase di assegnazione dei PO che è, ovviamente, quella più delicata e anche la più emozionante: dove avrà messo il segnalino più forte il nemico? Rischio di bruciare il mio? Se è il momento di attaccare quale segnalino PO usare per non farmi superare dall'avversario? I due giocatori si porranno queste e altre domande simili quando dovranno decidere quali segnalini PO usare e se devono sceglierli forti (per avere l'iniziativa in almeno un paio di formazioni) oppure di basso valore per poi sovrastare il nemico nei turni successivi.

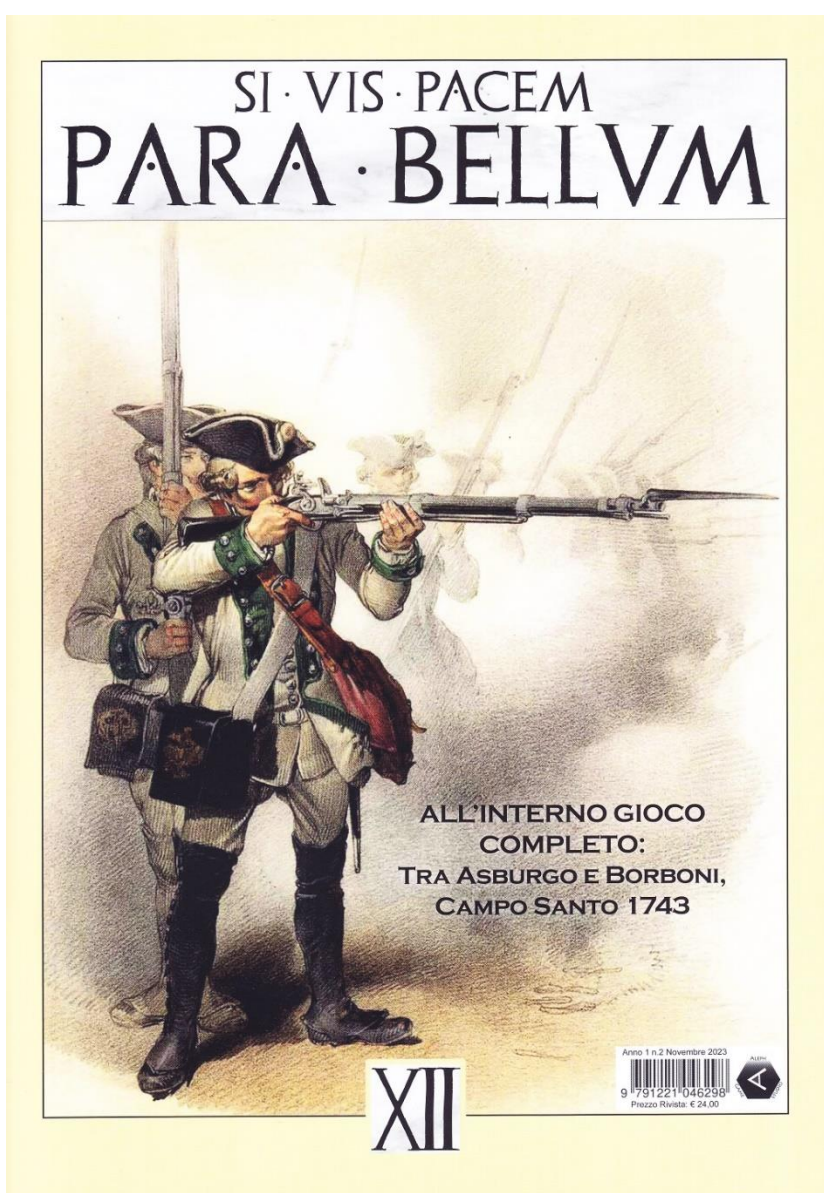


Foto 11 – La copertina di Camposanto 1743.

La cavalleria è solitamente l'arma vincente a **Camposanto 1743**, se usata in modo appropriato, perché, essendo più veloce, può arrivare facilmente contro al nemico attaccando "di fianco" qualche unità: se poi quella formazione è anche impetuosa un attacco in massa potrebbe avere esito disastroso per l'avversario.

Di conseguenza imparate a non lasciare "buchi" nella vostra linea e ricordate che le ZOC bloccano solo i due esagoni di "fronte" delle unità, quindi le formazioni che hanno subito un attacco e dei danni devono cercare di ricompattarsi subito ad evitare infiltrazioni della cavalleria alle proprie spalle.

Non dimenticate di tenere i vostri cannoni in prima linea, protetti da un'unità di fanteria sopra l'unità di artiglieria: poiché quest'ultima spara "prima" del movimento, se otterrete un Hit attaccate immediatamente le unità "indebolite" per cercare di causare loro ulteriori danni.

Commento finale

A noi **Camposanto 1473** è piaciuto molto ed è quindi un wargame che consigliamo anche ai giocatori più incalliti per le sue due innovazioni (PO e combattimenti ... a scalare) che costringono i due avversari a pensare diversamente da altri giochi dello stesso periodo storico. Le partite sono equilibrate e il risultato resta incerto fino al secondo turno di sera, quando solitamente si capisce chi sta vincendo e l'avversario può alzare bandiera bianca per evitare ulteriore spargimento di sangue.

Si tratta di un wargame prodotto come inserto alla rivista italiana Para Bellum, ma la sua qualità è davvero professionale, grazie alla casa editrice che sta dedicando tempo ed energia alla rivista, alla redazione (inclusa l'artista) e all'ideatore del gioco. Ci auguriamo quindi che Alessandro Zucchini ci voglia "viziare" creando qualche altra battaglia con questo sistema di gioco.

Prima di chiudere ringrazio come sempre l'amico e avversario di una vita, Roberto Bulgarelli, per l'aiuto che ha dato nel provare questa battaglia e vi invito a leggere qui sotto alcuni chiarimenti che abbiamo ricevuto direttamente da Piergennaro Federico.

ALCUNI ERRATA E CHIARIMENTI PER CAMPOSANTO 1743

Durante i nostri test abbiamo avuto qualche dubbio su alcuni punti ed abbiamo chiesto aiuto a Piergennaro Federico, caporedattore di Para Bellum, playtester del wargame e amico di vecchia data, il quale ci ha gentilmente inviato le risposte che trovate qui di seguito

(1) Unità Affaticate.

Il paragrafo 4.1 dice che la pedina PO relativa all'ala IMPETUOSA deve essere messa nella colonna Fatigue (Affaticata). Il paragrafo 4.3 dice che le Ali affaticate tornano fresche alla fine del terzo turno. Siamo un attimo dubbiosi sul reale significato. Sulla tabella "sommario" nel retro del regolamento tutte le righe hanno una colonna di caselle per "Fatigue", ma se può usarla solo l'ala impetuosa significa forse che un'ala può essere "impetuosa" una sola volta a turno?

Risposta: Grazie a voi mi sono accorto che c'è una grossa errata perché purtroppo nel regolamento finale è saltata la frase "**La Fatica serve a ricordare che se in una prossima fase durante il turno in corso l'Ala divenisse nuovamente IMPETUOSA, quest' Ala NON attiverà nessuna unità.**"

(2) - Se una unità di cavalleria attacca DA SOLA la fanteria di fronte ha un malus di -1 al dado e questo ci è chiaro: ma se c'è un attacco combinato di Cavalleria e Fanteria o se il nemico è attaccato anche di fianco questo malus si applica ancora?

Risposta: no, si applica solo se la cavalleria attacca da sola e frontalmente la fanteria.

(3) - E se le cavallerie che attaccano la fanteria sul fronte sono due si applica un solo "-1" o diventa "-2"?

Risposta: resta sempre -1.

(4) - Se l'artiglieria spara a unità impilate di Fanteria e Artiglieria e colpisce chi prende l'HIT? L'artiglieria (come negli assalti) o la fanteria? Oppure dobbiamo indicare il bersaglio prima di sparare?

Risposta: il primo HIT si applica sempre all'artiglieria.

(5) - Nel mio turno, quando attivo un'Ala, prima di sparare con l'artiglieria posso cambiare direzione ai cannoni? Leggendo le regole sembrerebbe di no, ma poi sulla tabella MOVIMENTO abbiamo letto che "ruotare fronte non costa nulla" e vorremmo capire se questo è valido anche prima del tiro.

Risposta: NO, la rotazione avviene nel movimento, quindi DOPO la fase di fuoco.

(6) - Se più unità con "stellina" attaccano il nemico la regola 7.2 dice che si aggiunge il numero di stelline di UNA unità amica (a scelta del giocatore che la controlla, immagino) e si sottrae il numero stelline di UNA UNITA NEMICA: chi sceglie se ci sono due unità nemiche? Posso scegliere quella con 0 stelle (se presente) o con una stella (se c'è un'unità con 2 stelle)? Ovviamente noi abbiamo sempre fatto scegliere al "proprietario" dell'unità, ma se ci confermi è meglio.

Risposta: Sceglie sempre il proprietario.