

Continuiamo a parlare del nostro Risorgimento

Sì, l'Italia s'è desta!

di Pietro Cremona

Nel numero scorso di Para Bellum era presente un interessante articolo sulle simulazioni Risorgimentali, nel quale erano esaminati alcuni wargames che hanno trattato questo argomento. Lo scritto si limitava ai giochi operazionali/strategici sulle tre Guerre di Indipendenza dell'Italia e alla battaglia di Solferino, così, dopo qualche scambio di mail, abbiamo deciso di dare un seguito a quell'articolo per parlare degli altri titoli su questo periodo storico, che mi sta particolarmente a cuore e mi ha spinto fin da giovanissimo verso questo hobby, "obbligandomi" anche a cercare di procurarmi la maggior parte dei wargames che riguardano le battaglie del nostro Risorgimento.

In questa seconda... puntata ho deciso di prendere in considerazione soprattutto i wargames prodotti da case italiane, anche se sul mercato in varie epoche ne sono usciti molti altri.

Andando in ordine cominciamo dunque da **CARICAT!** (pubblicato dalla Acies nel 2013), che a mio parere è stato molto sottovalutato dai giocatori Italiani. Viene venduto in una

busta trasparente e contiene due battaglie del nostro Risorgimento: Pastrengo, combattuta il 30 aprile 1848, e Montebello, del 20 maggio 1859. Il gioco è firmato da Roberto Chiavini, un veterano dei giochi di simulazione storica che ha realizzato e pubblicato decine di battaglie, la maggior parte delle quali dedicate alla storia della nostra Penisola.

La Prima Guerra di Indipendenza ebbe inizio all'indomani dell'insurrezione dei Milanesi quando il Re di Sardegna Carlo Alberto fu convinto a dichiarare guerra all'Austria e diede al suo esercito l'ordine di avanzare (con calma, come suo solito) in Lombardia. Gli Austriaci, secondo i piani predisposti dall'Alto Comando, reagirono ritirandosi in ordine verso il Mincio in prossimità del famoso "quadrilatero" difensivo (Peschiera, Legnago, Mantova e Verona).

In seguito alla vittoria piemontese nella prima battaglia di Goito gli Austriaci ripiegarono al di là dell'Adige. Quando Carlo Alberto decise di riprendere la sua avanzata verso est, trovò le truppe nemiche ben attestate sulle due sponde dell'Adige:





Caricat! - Battaglia di Pastrengo

avevano scavato delle trincee e la loro linea difensiva si era prolungata fino alla cittadina di Pastrengo (usata come cerniera dell'intero schieramento), con lo scopo di mantenere i contatti con Peschiera. Il terreno difficile complicò e rallentò a tal punto le manovre dell'esercito piemontese che il Re, spazientito, volle recarsi personalmente in prima linea per spingere in avanti le truppe: ma per poco non cadde in un'imboscata di alcune unità austriache. A questo punto il Maggiore Negri di Sanfront lanciò una carica di tre squadroni di Carabinieri a cavallo contro gli Austriaci, ai quali si aggiunsero subito il Re ed il suo Stato Maggiore, causando un impulso di adrenalina su tutto il fronte. Gli Austriaci, incalzati sempre più energicamente e per evitare ulteriori perdite, si ritirarono da Pastrengo, ma lanciarono un forte attacco al centro, respinto, ma sufficiente a convincere il Re che tentare di forzare subito il passaggio dell'Adige sarebbe stato troppo rischioso, per cui fermò l'avanzata.

Pastrengo si gioca sul lato anteriore della mappa: i Piemontesi hanno 5 generali, 13 unità di fanteria e 4 di cavalleria, mentre gli Austriaci possono contare su 4 generali, 12 unità di fanteria e 3 di cavalleria. Anche dal ridotto numero di unità si capisce come Chiavini abbia voluto creare un gioco di difficoltà medio-bassa, le unità sono a livello di battaglia e di brigata, è chiaro che abbiamo a che fare con una battaglia "tattica". Completano la dotazione 5 counter Piemontesi e 4 Austriaci che servono

per verificare l'iniziativa dei comandanti (sono delle pedine con grossi numeri da "5" ad "8").

Le due battaglie usano anche appositi "marcatori" per tener conto del turno, della condizione delle unità, degli ordini in corso ecc. Gli esagoni della mappa (che rappresentano circa 5-600 metri di terreno) sono sufficientemente grandi (20 mm) da contenere le unità (12 mm) e lasciare comunque vedere anche il tipo di terreno sottostante. Bisogna munirsi di due normali dadi D6, perché non sono forniti nella confezione.

Per il set-up si usa un'apposita tabella che indica anche "l'atteggiamento" iniziale dei vari comandanti (ovvero gli ordini ricevuti dal Quartier Generale) e delle rispettive unità, che corrisponde all'attitudine delle truppe ad inizio battaglia. Gli ordini usati sono: "Attack", che obbliga a muovere alla massima velocità verso il nemico per cercare il corpo a corpo (con un bonus di +1); "Advance", che obbliga ad avanzare di almeno un esagono verso il nemico; "Stand", che impedisce di muovere più di un esagono, ma dà un bonus in difesa, e "Reserve", con le unità che si possono solo difendere in caso di attacco.

In questa battaglia i Piemontesi hanno l'onore (e l'onere) dell'offensiva (avanzata o attacco), mentre gli Austriaci sono inizialmente sulla difensiva (fermi per tenere la posizione o in riserva).

Le unità hanno la classica Zona di Controllo (ZOC), ma queste ZOC non sono bloccanti e servono essenzialmente a definire gli attacchi: se però un'unità passa da un esagono di ZOC ad uno adiacente al nemico quest'ultimo può immediatamente fare fuoco. Se due unità sono già adiacenti possono iniziare un combattimento, purché questo sia consentito dai loro ordini (se un'unità è in "riserva", per esempio, non può attaccare nel suo turno). Sono previsti due tipi di combattimento: il "corpo a corpo" ed i "tiri di fucileria" (fuoco).

Le regole di base sono costituite da appena sei pagine, e si applicano ad entrambe le simulazioni, mentre per ognuna delle due battaglie è stata aggiunta una paginetta con



alcune modifiche o aggiunte specifiche, che tengono conto della situazione storica e sul campo. La meccanica utilizzata dall'autore in questa battaglia è quella delle "attivazioni alternate" dei comandanti, ma come già detto con un'importante aggiunta: il tipo di "ordine" che ogni generale ha ricevuto ad inizio partita e che egli può cercare di modificare durante il corso della battaglia. Le unità combattenti sono fanteria e cavalleria, mentre ad ogni generale in campo è associato un marcatore con un valore di "iniziativa". Non sono presenti unità di artiglieria, ma il loro "contributo" è stato inglobato nel valore delle unità di fanteria. Queste ultime sono caratterizzate da tre fattori "numerici": Forza (nel corpo a corpo), Morale e Potenza di fuoco. Se l'unità attaccante decide di sparare anche il difensore può fare altrettanto, ed i due fuochi si considerano simultanei: ogni unità lancia un numero di dadi pari al suo valore di "fuoco" e se il risultato (contando eventuali modificatori al tiro) è uguale o superiore al valore del "Morale" dell'unità bersaglio quest'ultima riceve un "colpo" (hit). Il primo colpo a segno costringe il giocatore a rovesciare la sua unità, mostrando valori più bassi; il secondo colpo fa aggiungere un segnalino "shaken" (demoralizzato) all'unità; il terzo trasforma il segnalino in "broken" (disorganizzato); il quarto manda l'unità in rotta "routed" mentre un quinto colpo la elimina definitivamente dal campo di battaglia.

Durante la fase di Recupero ogni unità non adiacente al nemico può recuperare un livello (per esempio da broken a shaken), mentre quelle adiacenti al nemico, per poter fare altrettanto, devono prima lanciare due dadi ed ottenere un valore inferiore o uguale a quello del loro morale attuale (operazione spesso piuttosto difficile).

La sequenza di gioco è la seguente:

A – Fase degli ordini: i giocatori lanciano 2 dadi per ogni leader a cui vorrebbero cambiare gli ordini (Austriaci per primi). Se il risultato è uguale o inferiore al valore di iniziativa del leader quest'ultimo può modificare i suoi ordini di un livello (per esempio da "stand" a "advance", oppure

a "reserve"). Se il risultato è superiore gli ordini restano invariati.

B – Fase delle attivazioni: i giocatori (partendo dal Piemontese) attivano a turno uno dei loro generali, per muovere le truppe da lui comandate ed eventualmente effettuare degli attacchi.

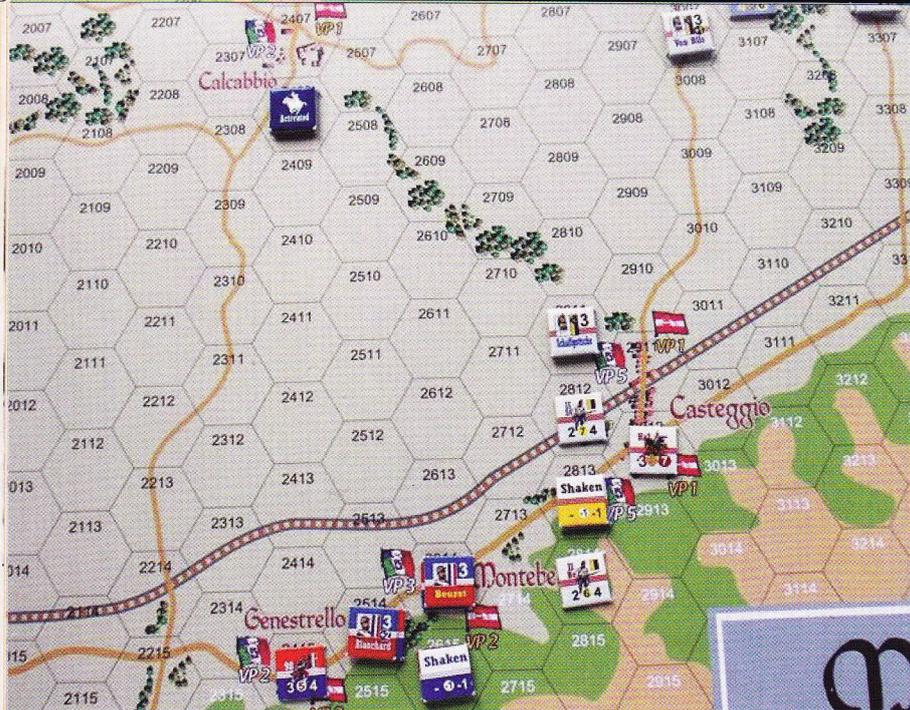
C – Recupero: i giocatori tentano di recuperare eventuali unità danneggiate (disorganizzate, disperse o in rotta).

L'attivazione dei generali (e delle loro truppe) viene eseguita secondo la loro iniziativa, partendo da quelli che hanno il valore più alto: se un giocatore non ha leader di un certo valore il suo avversario continua ad attivare tutti i suoi di quel livello. Invece di attivare un leader il giocatore di turno può anche decidere di utilizzare una delle sue unità di cavalleria: lancia un dado e con il risultato di "8" o meno l'unità viene attivata ("6" o meno per l'Austriaco). Se il lancio è andato male si piazza comunque un marcatore su quella unità, che non potrà più essere usata nel turno corrente. Se adiacente, al nemico un'unità di cavalleria si attiva automaticamente.

Una volta attivate muovono ed attaccano in maniera indipendente: il loro attacco è la carica, da effettuare su terreno aperto, con le unità che partono da 2-3 esagoni di distanza dal bersaglio ed hanno un modificatore di "+3" nella risoluzione del combattimento contro la fanteria, ma al termine della carica il loro livello di "morale" viene diminuito di uno. Se attaccata soltanto da unità di fanteria la cavalleria può ritirarsi di 1 esagono previo lancio di 1 D6 che deve essere inferiore o uguale al suo morale, solitamente molto alto per queste unità di élite. Alcune di esse, con morale "6", non hanno neppure bisogno di tirare il dado.

La battaglia di Pastrengo dura 10 turni ed ha poche regole specifiche: una di esse costringe le unità del generale Federici (un leader storicamente piuttosto cauto nei suoi movimenti) a cambiare i suoi ordini da "advance" a "stand" una volta raggiunta la città di Pastrengo. Un'altra regola permette agli Austriaci di distruggere il ponte sull'Adige, impedendo così agli Italiani di attraversarlo, ma lasciando alla





Caricat! - Battaglia di Montebello

loro mercé eventuali truppe amiche ancora al di qua del fiume. Infine gli esagoni di "argine" del fiume, essendo molto alti, non possono essere usati dalla cavalleria se non passando sulla strada.

La battaglia è vinta da chi avrà fatto più Punti Vittoria (PV). Ci sono cinque città obiettivo sulla mappa (ognuna delle quali assegna un numero di punti che varia dai 3 PV di Pastrengo a 15 PV di Ponton, subito al di là del ponte sull'Adige), e che ogni unità di fanteria eliminata vale 2 PV, mentre ogni cavalleria vale 1 PV.

La seconda battaglia presente in Caricat! è **Montebello**. Siamo nel maggio del 1859, e la Seconda Guerra di Indipendenza è già iniziata da qualche settimana, ma questa volta i Piemontesi hanno un alleato di peso: la Francia. Il 30 aprile gli Austriaci del generale Gyulai entrarono in Piemonte, avanzando verso Torino, mentre le truppe Francesi cominciavano a giungere in Italia attraverso il passo del Moncenisio. Pressato dall'Imperatore perché tenesse una condotta più aggressiva Gyulai divise le sue truppe in tre colonne ed accelerò la sua avanzata: la colonna più a sud doveva puntare direttamente su Voghera, ma arrivati a Montebello si trovarono a fronteggiare il I Corpo Francese del generale Forey, affiancato dalla cavalleria piemontese, ed iniziò un furioso corpo a corpo fra le strade della cittadina. La maggiore volontà e migliore preparazione militare dei Francesi, aiutati dalle cariche della cavalleria piemontese,

costrinsero gli Austriaci al ripiegamento. Lo schieramento austriaco era stato preparato in maniera davvero poco accorta, con i vari corpi sparsi per tutta la pianura, per cui fecero fatica a reagire in tempi rapidi, tant'è che cavalleria ed artiglieria non furono praticamente utilizzati: Montebello diventò la prima vera vittoria della Seconda Guerra di Indipendenza.

La mappa di Montebello è stampata sul retro di quella di Pastrengo e le sue unità sono costituite da 5 generali, 12 unità di fanteria e 3 di cavalleria per gli Austriaci, mentre i Francesi possono contare su 2 generali e 4 unità di fanteria, coadiuvate da 3 di cavalleria piemontese. Naturalmente le regole viste per Pastrengo sono valide anche qui.

In realtà solo un generale per parte è disponibile ad inizio partita, mentre gli altri si attivano piano piano fra il terzo ed il sesto dei dieci turni del gioco: uno dei cinque corpi Austriaci resterà invece sulla mappa a fare la bella statua, perché si attiverebbe solo se attaccato (cosa che il Franco-Piemontese si guarderà bene dal fare). Poiché l'obiettivo principale della simulazione è prendere il controllo di un certo numero di obiettivi, la prima parte della battaglia consiste normalmente in raid della cavalleria piemontese per occupare la maggior parte dei villaggi, costringendo l'Austriaco a distaccare la sua cavalleria per cercare di riconquistarli, mentre i primi due corpi di fanteria si dirigono verso Montebello per affrontare i Francesi.

E qui si vede tutta la differenza di "filosofia militare": gli Austriaci infatti sono molto più forti nei tiri mentre i Francesi sono superiori nel corpo a corpo, quindi la tattica dei due giocatori differisce notevolmente. Il giocatore austriaco infatti cercherà di mantenere il nemico a distanza di sicurezza, per sparare e ridurre così la sua consistenza (ogni colpo a segno riduce morale e capacità di tiro, ma non la forza dell'unità), mentre il suo avversario cercherà di arrivare al corpo a corpo, l'unico modo a sua disposizione per danneggiare seriamente il nemico e farlo indietreggiare.

Poiché la maggior parte dei Punti Vittoria

si concentra nella zona di Casteggio-Montebello-Genestrello, il grosso degli scontri avverrà proprio in questa zona del campo di battaglia, mentre le cavallerie continueranno a muovere e combattere per prendere e/o mantenere il controllo di tutti gli altri paesi della pianura, dato che ognuno di essi garantisce 1-3 PV. Il risultato è molto realistico, nonostante le semplicità delle regole ed il ridotto numero di unità, ma personalmente preferisco Pastrengo che offre più possibilità di manovra.

Circa un mese dopo Pastrengo i due eserciti si affrontarono per la seconda volta nei pressi di Goito, il 30 maggio 1848. Vi rimando all'articolo storico di Enrico Acerbi sul numero VI di Para Bellum per tutti gli antefatti ed il resoconto dettagliato della battaglia, mentre qui di seguito proveremo a parlare del gioco in inserto in quello stesso numero: **GOITO 1848: Una Vittoria Inutile**, di Andrea Brusati, ideato come versione "alleggerita" del suo più impegnativo Custozza (che analizzeremo più avanti).

La mappa raffigura il territorio subito ad Ovest di Goito e del fiume Mincio, e mette in risalto un serie di paesini e frazioni (Loghino, Resenasco, Segrada, Catapane ecc.) che sono gli obiettivi del gioco: l'aspetto grafico è estremamente curato e gli esagoni sono piuttosto grandi (22 mm), permettendo quindi un agevole utilizzo delle unità. Queste ultime sono state a loro volta realizzate con un'ottima grafica e mostrano dei simboli "NATO" piuttosto elaborati per la fanteria (leggera e di linea), la cavalleria e l'artiglieria. Ogni unità è caratterizzata da un valore di combattimento (Punti Forza), una capacità di movimento (MA), un valore di "coesione" (da 8 a 10), i dati identificativi storici ed il tipo di formazione (battaglione, reggimento, ecc.), mentre una striscia colorata identifica la formazione ed il suo comandante. I generali riportano il nome e il "valore di comando" (da 2 a 4). Le unità piemontesi vengono

schierate in campo ad inizio partita nei pressi dei paesi di Goito (2^a Divisione del generale Di Ferrere), Valle di Burato (Carlo Alberto con alcune unità della 1^a Divisione), Motella (il resto della 1^a Divisione agli ordini del generale D'Arvillars) e Segrada (la Riserva, agli ordini di Vittorio Emanuele II). Gli Austriaci del I Corpo d'Armata invece entrano da sud, lungo la strada che da Sacca porta a Goito: nel primo turno tocca alla Brigata di Von Benedek (insieme al generale Radetzky), seguita da Wohlgemuth (2° turno), Strassoldo (3° turno) e Clam-Gallas (4° turno).

Tutte le unità in campo mostrano il dorso della pedina, quindi l'avversario può distinguere solo il tipo di unità e la sua "dimensione" di massima (1-2-3 punti impilamento): in ogni esagono si possono accumulare un massimo di 5 punti. Le unità vengono girate se arrivano a contatto col nemico o sono prese di mira dall'artiglieria mostrando così la loro reale forza. Ognuna di esse ha una Zona di Reazione (o ZoR, una scelta "strana" per questo acronimo, rispetto alla classica ZOC, tanto più che la Linea di Vista mantiene invece l'abbreviazione americana, LOS) e può muovere "in colonna" (per sfruttare il bonus della strada o passare sui ponti) o "in linea". L'artiglieria deve scegliere se muovere (ma solo in colonna) o sparare, ma in questo caso deve essere prima passata da colonna a linea (e questo è possibile solo all'inizio del turno di attivazione).

Per muovere o attaccare le diverse



**Goito 1848 -
Battaglie attorno
a Goito**



“formazioni” devono essere prima “attivate”: si lancia un dado e si confronta il risultato col valore di comando del loro leader: se il numero uscito è inferiore o uguale a questo valore, il generale e la sua formazione sono attivati, mentre se il tiro fallisce lo si può ripetere nella fase successiva con un bonus (crescente) al dado. In pratica è certo che tutte le formazioni in campo (o quelle austriache in arrivo sulla strada) verranno attivate, ma non si sa esattamente quando all’interno del turno.

Un altro concetto particolare è quello delle “Forze” che consiste in unità dello stesso tipo (fanteria o cavalleria) raggruppate nello stesso esagono: durante l’attivazione di una formazione ogni “forza” agisce per conto suo, e si deve completare la sua azione (movimenti, attacchi, ecc.) prima di passare alla successiva. Questo significa che è possibile, per esempio, agire per “ondate” successive con varie forze contro la stessa unità nemica, eseguendo dei combattimenti separati (e subendo le eventuali reazioni) per ogni forza utilizzata.

All’inizio della propria fase si deve decidere, prima di compiere qualsiasi azione, su quali esagoni occupati dal nemico verranno portati gli attacchi: appositi segnalini vengono dunque messi in campo in esagoni adiacenti al “bersaglio”, per indicarlo. Naturalmente il nemico non sta a guardare passivamente e può “reagire” contro ogni nuova forza con cui entra in contatto,

solitamente sparandole. Dopo il primo tiro però l’unità riceve un segnalino “munizioni scarse”, e prima di ogni tiro successivo deve lanciare un dado: con “1” o “2” resta priva di munizioni (e quindi non spara ed ha un malus in difesa) fino al termine del turno.

L’ultima caratteristica da sottolineare riguarda la “coesione” delle unità: tutte partono con il valore stampato sulla pedina, ma nel corso della battaglia questo valore può scendere, a seguito di un attacco o di un fuoco, passando l’unità da “sana” a “scossa”, a “disordinata” ed infine a “disorganizzata”. Il passo successivo è la “rotta”, che nel gioco significa la rimozione immediata dal campo. Se un’unità che non si trova in ZOC nemica (pardon, ZdR), non muove o non attacca nella sua fase di attivazione può recuperare due livelli di coesione, ma se muove può recuperarne uno soltanto.

Vi risparmio tanti altri dettagli e le condizioni di vittoria (basate sul numero di paesi conquistati dagli Austriaci) anche perché, come avrete capito, sono tanti i concetti nuovi che l’autore ha voluto inserire nel gioco, e questo significa che occorrono almeno un paio di partite per abituarsi a tutte le novità e soprattutto per non dimenticarne qualcuna nella “foga” della battaglia: il risultato però è molto interessante e coinvolgente, e soprattutto al termine di ogni partita resta la voglia di riprovarci al più presto, per correggere gli errori fatti in quella precedente.

Nonostante le pagine gloriose della Prima Guerra di Indipendenza che abbiamo appena visto, con le vittorie di Pastrengo e Goito (e la conseguente presa della fortezza di Peschiera), arrivarono purtroppo anche quelle negative che costarono la sconfitta ai Piemontesi (che, ci piace ricordarlo, combattevano comunque con le bandiere tricolori e lo stemma sabauda). Il generale austriaco Radetzky non era stato ovviamente con le mani in mano ed aveva ripreso il controllo, in rapida successione, di Vicenza, Padova, Treviso e Palmanova. Carlo Alberto si trovò così a dover gestire un fronte troppo lungo (circa 70 km) e, nonostante i due avversari avessero all'incirca lo stesso numero di unità (70-75.000 uomini per parte), le forze austriache erano meglio concentrate e puntarono prima su Rivoli (22 luglio 1848), dove furono fermate, e poi su Sommacampagna (23 luglio) costringendo i Piemontesi a ripiegare. La controffensiva piemontese del 25 luglio non ebbe esito positivo, visto che Radetzky, dopo aver nuovamente riposizionato le sue unità potette contrattaccare (con un rapporto di circa 2 a 1), battendo il nemico a Custoza.

E proprio **CUSTOZA, Fields of doom** è il nome dell'ultima "fatica" di Andrea Brusati, edita nel 2019 sotto i "colori" di Europa Simulazioni. Il regolamento è diviso in regole di base (praticamente identiche a quelle di Goito) e regole "avanzate", adatte a simulare non solo le battaglie ma anche le "campagne" che portarono al fatidico scontro finale.

Premetto che il gioco a noi è piaciuto molto, proprio come Goito, e che mentre scrivo queste note stiamo già organizzando l'ennesima sessione per una nuova campagna; tuttavia vorrei mettere in guardia chi non lo conosce ancora: preparatevi ad utilizzare la prima partita per "entrare" nel sistema, prima ancora che a... battervi per la vittoria sul campo. In effetti ci sono parecchie

piccole/grandi novità che devono essere ben comprese prima di potersi muovere nel modo corretto, e qualche regola è un po' "sparagnina" come diciamo qui in Romagna, ovvero non proprio chiarissima, tanto che abbiamo dovuto ricorrere alla gentilezza dell'editore per chiarire alcuni punti, come ad esempio: l'utilizzo del bonus del Comandante, come considerare le unità in marcia alla fine del loro ingresso sulla mappa, distanza di "impegno", passaggio dalla marcia allo "schieramento", status delle formazioni, fatica. Una volta fatta chiarezza però le partite sono state davvero intense e combattute fino all'ultimo turno.

Cosa c'è dunque di nuovo che non era già stato trattato in Goito? Naturalmente le "campagne": Custoza ne prevede cinque, di cui tre basate sulle operazioni militari del 1848 (scenario storico, schieramento libero e inizio ritardato), e due su quelle del 1866 (storico e schieramento libero). Le regole ci offrono anche altri tre scenari "minori", che possono essere utilizzati per fare un po' di pratica (soprattutto se non avete già giocato Goito), ma che francamente non sono di grande... soddisfazione.

Giocare una campagna significa iniziare dalle posizioni che gli eserciti avevano parecchie ore prima dello scontro, e quindi è possibile replicare l'andamento storico che portò alle due battaglie, oppure cercare di cambiare le carte in tavola scegliendo una strategia diversa da quella adottata all'epoca dalla



**Custoza -
Campagna
1848 - italiani in
difficoltà a Soma**



controparte “reale”. Per cominciare ogni “generale” deve scegliere segretamente un obiettivo strategico (fra i tre a disposizione), che ovviamente incanalerà tutta la sua campagna in una direzione ben determinata, ma che occorrerà mascherare al massimo per non dare indicazioni troppo chiare al nemico (ed evitare così che possa prendere troppo presto le opportune contromisure). Nel 1848 i Piemontesi sono già in campo all’inizio del gioco vicino ai paesi di Sommacampagna, Villafranca, Palazzolo, Valeggio ecc., mentre gli Austriaci entrano in mappa da diverse direzioni e con formazioni “in marcia” (in pratica sulla mappa si vedono solo le pedine dei generali con le loro “staffette”). Nel 1866 invece entrambi gli eserciti entrano in campo in formazione di marcia.

Ad inizio partita ogni formazione deve definire un “obiettivo” provvisorio verso cui dirigersi: una volta raggiunto potrà stabilire un nuovo obiettivo e così di seguito. Le regole sono ben precise e non permettono di “stravolgere” gli ordini ricevuti dal proprio comandante in capo, a meno che non si entri in contatto col nemico.

Quando infatti la distanza fra due formazioni nemiche è di 9 esagoni o meno entrambe devono “schierarsi”, se non lo hanno già fatto in precedenza: tutte le unità devono essere messe in mappa in esagoni di strada (ad una distanza massima di 4 dal loro comandante), tutte a faccia in giù, naturalmente. Se poi la

distanza fra le formazioni scende a 4 esagoni o meno, si devono considerare “impegnate”. Altro concetto nuovo ed importante è la “fatica”: ci sono vari modi di affaticare le proprie truppe, a cominciare dall’attivazione (1 punto) o l’assalto (2 punti) per passare al movimento di marcia (1 punto). Le unità impegnate ma non attivate possono recuperare 2 punti di affaticamento, così come quelle “in marcia” che restano ferme sul posto o quelle in riserva. Le unità troppo affaticate possono infatti perdere di incisività (si lancia un dado e se il valore è uguale o inferiore al livello di fatica raggiunto si piazza un segnalino “Fatigue”), e ricevere quindi dei malus nella fase di combattimento. Arrivati a contatto i due eserciti combattono proprio come abbiamo visto in Goito (per questo consigliamo a tutti di partire con questa battaglia, prima di affrontare le campagne di Custoza). La grande mappa fornita da Custoza è davvero una delle più belle che io abbia mai utilizzato, anche se vi costringerà ad occupare il tavolo grande del salotto: stimolo ancora maggiore dunque a dedicare un lungo pomeriggio a questa battaglia.

Beh, temo di essermi dilungato anche troppo, ma come ho anticipato il Risorgimento rappresenta il periodo storico che ha maggiormente segnato la mia giovinezza e che quindi affronto sempre con molto piacere. Vedremo se ritornare ulteriormente sull’argomento in un prossimo numero.