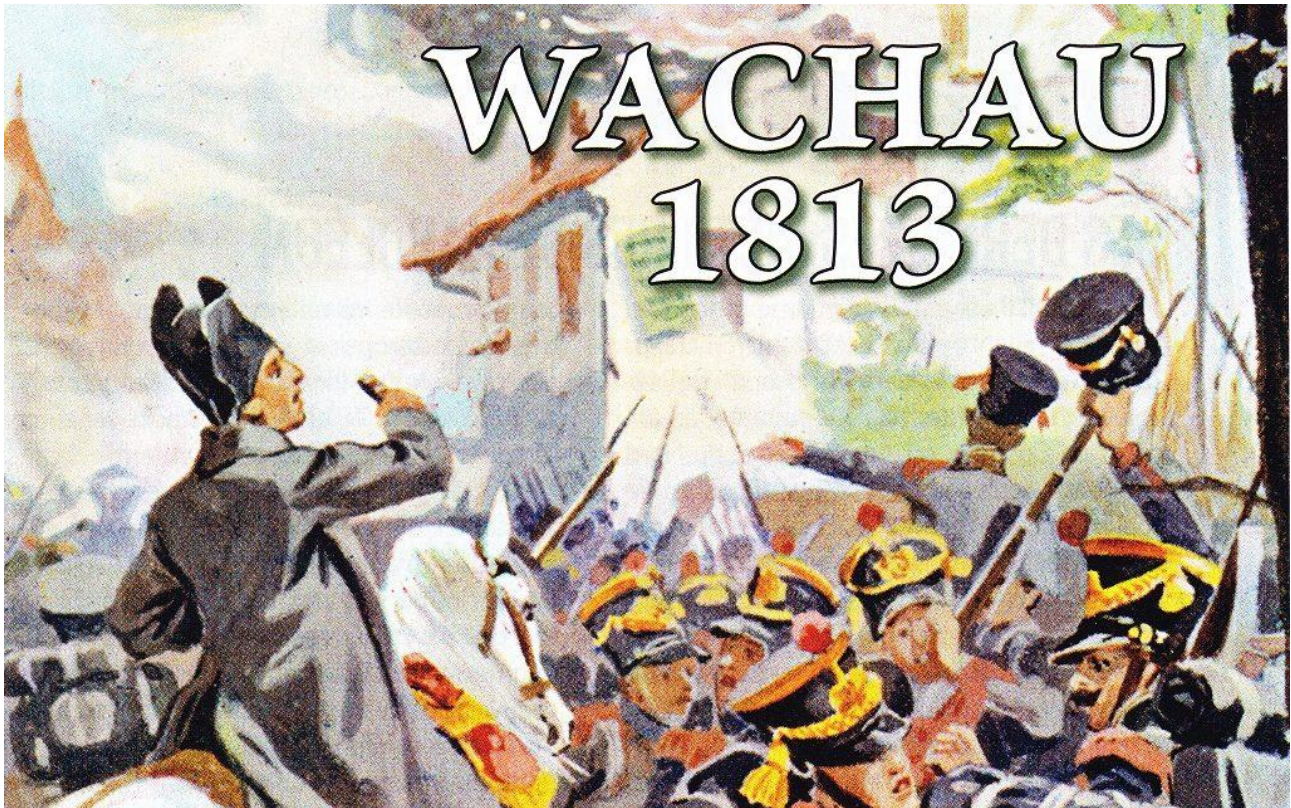


WACHAU 1813

L'ultimo tentativo di Napoleone di evitare l'accerchiamento a Lipsia



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 23/01/2026. 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.

WACHAU 1813

Introduzione storica

Dopo la disastrosa Campagna di Russia del 1812, Napoleone rientrò in Francia per organizzare un nuovo esercito e riprendere le ostilità, lasciando a Gioacchino Murat, posizionato sulla Vistola, il comando dei resti della Grande Armée, con il compito di fermare l'avanzata dei Russi. I Prussiani, approfittando della debolezza francese, si allearono ai Russi e le cose si misero subito molto male per i francesi.

Così Napoleone prese il comando del nuovo esercito e si mosse in direzione di Lipsia, sconfiggendo ancora una volta gli alleati a Lutzen e a Bautzen (maggio 1813): ma nei due mesi successivi Austria e Gran Bretagna si unirono agli alleati formando la Sesta Coalizione con oltre 500.000 uomini a disposizione, ai quali Napoleone poteva opporre un numero di molto inferiore.

A Dresda, in Agosto, Napoleone sconfisse nettamente il nemico, ma i suoi luogotenenti, attaccati contemporaneamente da forze preponderanti, furono sconfitti uno dopo l'altro, mettendo in difficoltà l'Imperatore.



Foto 1 – La battaglia di Wachau in una litografia dell'epoca.

Si arrivò così allo scontro decisivo attorno alla città di Lipsia: il 16 ottobre Napoleone decise di affrontare separatamente le Armate di Boemia e di Slesia a Wachau, una cittadina situata in una zona con lievi declivi e quindi molto adatta ad una battaglia campale.

Ancora una volta l'Imperatore riuscì a battere il nemico ma non ottenne quella vittoria decisiva che avrebbe impedito l'accerchiamento di Lipsia, e due giorni dopo la Grande Armée fu pesantemente sconfitta in quella che sarebbe passata alla storia, fino a quel momento, come la battaglia col maggior numero di soldati impiegati e di perdite subite (circa 100.000 morti, sommando quelle di entrambi gli schieramenti).

Presentazione del gioco

Ed è proprio in questo ambito storico che ci accingiamo a parlare di [Wachau 1813](#), pubblicato in inserto al numero 182 della rivista francese [Vae Victis](#) e ideato da [François Criscuolo](#); si tratta un wargame di difficoltà medio-bassa che può essere praticato da chiunque ami i giochi di ambientazione storico-militare, anche perché le regole sono facilmente assimilabili e si studiano in poco più di un'ora. La durata di una partita può variare dai 120 ai 150 minuti (ma saranno sicuramente 180 per la prima partita di prova).

Chi poi ha già provato le battaglie di [Bautzen 1813](#) (Vae Victis 150) e [Lutzen 1813](#) (Vae Victis 169) dovrà semplicemente rinfrescarsi la memoria con una rapida lettura e guardare soltanto le regole specifiche di questo titolo.

Unboxing

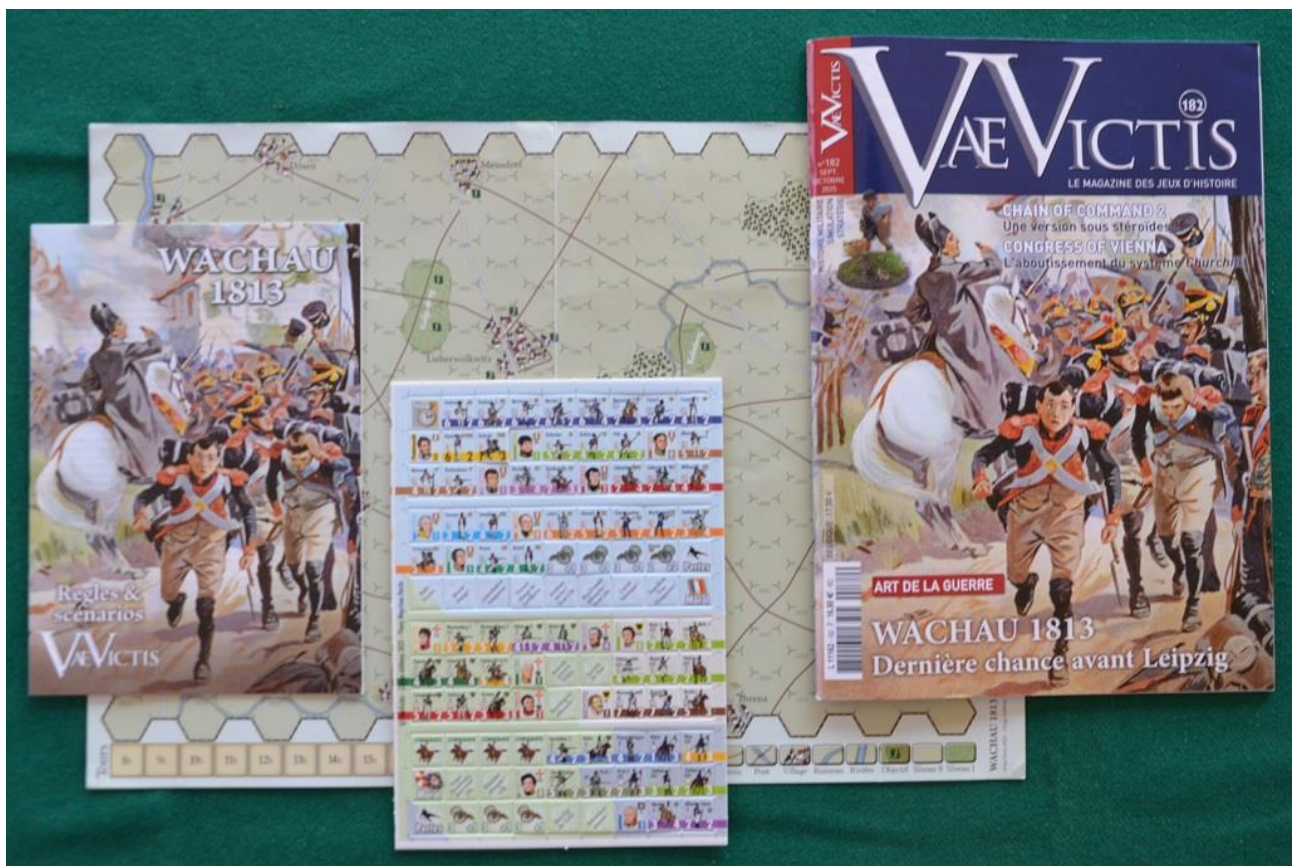


Foto 2 – I componenti del gioco.

Wachau 1813 è un tipico gioco da rivista, con una mappa in formato A3 e 105 counters da defustellare (nel formato 15x15 mm): i componenti sono di ottima fattura, con le unità illustrate da “miniature” di soldati in diversi atteggiamenti e con diverse divise, nei reali colori dell’epoca.

La mappa, a esagoni, è molto ben illustrata dai pennelli di Pascal Da Silva e, durante la partita, è un vero piacere spostare le proprie unità su un terreno così ben definito.

Preparazione (Set-Up)

La situazione iniziale delle unità in campo e dei rinforzi è stabilita dal regolamento, anche se restano fuori gioco, provvisoriamente, alcune unità che potrebbero essere impiegate in seguito se si realizzano specifici eventi.



Foto 3 – Gli schieramenti iniziali dei due eserciti: in basso i rinforzi francesi del Primo Turno sono già schierati.

I Francesi hanno 3 Corpi d’Armata di Cavalleria e 2 Corpi di Fanteria, raggiunti nel primo turno da altri 3 Corpi e dalla Giovane Guardia. I coalizzati sono divisi in quattro “gruppi” più un’Ala.

Sulla destra dello schieramento francese vediamo il fiume Pleiss, al di là del quale un secondo esercito coalizzato sta marciando per raggiungere Lipsia: Napoleone deve battere il nemico prima che possa ricongiungersi agli alleati.

Il sistema utilizzato per **Wachau 1813** ha come segno distintivo l’uso di speciali “Marcatori” che possono aiutare i giocatori durante la battaglia ma il cui utilizzo dipende da diversi fattori; ne parliamo più in dettaglio nel corso della recensione.



Foto 4 – I Counters utilizzati nel gioco.

Come potete vedere nella Foto 4 qui sopra le unità utilizzate in questo wargame sono davvero poche: 39 Francesi e 38 Coalizzati. Poi ci sono 12 Marcatori francesi, 15 Coalizzati e 3 segnalini speciali (morale dei due eserciti e Turno).

Ogni unità presenta le seguenti caratteristiche:

- (1) – il nome storico e un disegno con le divise dell'epoca;
- (2) – un valore della Qualità (indicato da lettere: “A” è la più alta e “C” la più bassa);
- (3) – un valore di “Forza” (il numero in basso a sinistra);
- (4) – una capacità di “Movimento” (numero in basso a destra);
- (5) – il Corpo di appartenenza (banda colorata).

I Leaders mostrano il viso del Generale, il suo “Modificatore” al Combattimento (il numero sulla destra) e il Corpo da loro comandato (banda colorata).

Tutte le unità hanno una Zona di Controllo (ZOC) sui sei esagoni che le circondano: la ZOC blocca il movimento degli avversari ma non obbliga ad attaccare.

La mappa è di cartoncino leggero e noi normalmente la utilizziamo sotto un foglio di plexiglas trasparente per mantenerla ben piana.

Prima di iniziare si piazzano i due marcatori del “Morale” sull'apposito tracciato: il francese nella casella “9” e quello coalizzato sul “10”.

Il Gioco



Foto 5 – La situazione sull'ala destra francese è piuttosto preoccupante.

A **Wachau 1813** peso dell'iniziativa tattica è nelle mani del Francese: la posizione iniziale delle truppe infatti non è delle migliori e corrono il rischio di essere attaccati su una linea molto arretrata, riducendo le capacità di manovra. Per questo motivo Napoleone dovrebbe cercare di attaccare per primo e stabilizzare la linea sul campo di battaglia, in attesa dei rinforzi.

Deve inoltre approfittare al massimo della staticità di due dei gruppi coalizzati che non possono muovere nei primi turni di gioco: anche la Guardia francese ha delle limitazioni al movimento, inizialmente, e dovrà intervenire Napoleone (uno speciale Marcatore francese) per attivarli tutti e renderli completamente operativi.

E qui entrano in gioco i Marcatori, tipici di questo sistema: ad inizio partita i due avversari ne ricevono un certo numero (da tenere segreti) mentre tutti gli altri verranno pescati a caso da un sacchetto e posizionati accanto alle caselle dei turni.

Poi entrambi i giocatori possono scartarne fino a tre per ottenere 1-2 Punti di Morale extra per ciascuno di essi. Chi raggiunge il valore più alto del Morale ottiene infatti l'iniziativa nel primo turno e può anche effettuare 3 bombardamenti gratis.



Foto 6 – L'intervento di Napoleone è tempestivo e le unità francesi ristabiliscono una corretta linea al fronte.

I Marcatori possono servire per bombardare i nemici a contatto delle proprie unità prima di attaccarle (Artiglieria); altri (i Cosacchi) sono una vera rottura di scatole per il francese perché possono rallentare il movimento delle truppe o impedire loro di avanzare dopo un combattimento vittorioso; tutti gli altri rappresentano particolari vantaggi o momenti specifici della battaglia e, se utilizzati dal giocatore a cui appartengono, possono dargli vantaggi anche importanti.

All'inizio di ogni partita i Marcatori vengono pescati uno alla volta (alternandosi) e vengono posizionati accanto alle caselle dei turni, da dove verranno prelevati per essere utilizzati in seguito.

La sequenza di gioco di **Wachau 1813** è:

(1) – scelta di uno dei Marcatori (se ce ne sono) in corrispondenza del turno in corso: potrà essere usato subito o conservato. Se appartiene all'avversario può essere scartato o bloccato, con le relative conseguenze (normalmente perdita o guadagno di Punti Morale);

(2) – movimento e bombardamenti: se un giocatore ha dei Marcatori “Artiglieria” può usarli in questo momento, ma esclusivamente contro unità nemiche adiacenti a una o più amiche quando si apre il fuoco;

(3) – combattimenti Corpo a Corpo fra unità adiacenti.



Foto 7 – I coalizzati resistono sulla destra e al centro, in attesa di contrattaccare non appena si bloccheranno le unità in seconda linea.

I Francesi hanno una migliore “flessibilità” nell’utilizzo delle loro grandi Unità, mentre i Coalizzati non possono mescolare truppe di gruppi diversi: questo ovviamente facilita le azioni d’attacco di Napoleone, correndo però il rischio di vedere indebolite le sue unità più forti se sono costrette a prendere delle perdite a seguito di un combattimento.

Tutte le unità sono libere di muovere e attaccare, purché si trovino “in comando” (cioè entro tre esagoni dal loro generale): quelle al fuori comando non possono entrare in ZOC nemica, né attaccare o bombardare.

I tiri dell’artiglieria vengono effettuati all’inizio del proprio turno e solo se si utilizzano gli appositi marcatori: il bersaglio deve essere un’unità (o una pila di unità) adiacente a un esagono con una formazione amica. Quando queste condizioni si verificano il giocatore divide i PF del nemico per il valore del marcatore (solitamente un “3”) ed il risultato ottenuto, arrotondato per difetto, si aggiunge al lancio di due dadi D6.

L’esito di un bombardamento può variare da un nulla di fatto (con “7” o meno) ad una ritirata (1 o 2 esagoni), più eventualmente un passo di perdita (con “11” o “12”): lo scopo principale di un bombardamento è quello di liberare un esagono prima di un combattimento e ridurre così la forza in difesa.

BOMBARDEMENT	
MD généré par le rapport de bombardement	
7 et -	-
8	R
9	R2
10	R2
11	1R
12 et +	1R2T
R = recul d'un hexagone	
R2= recul de 2 hexagones	
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 Vejdovskyh
maquette: studio VaeVictis
Tests: Noé Criscuolo et Bernard Thierry

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT		
MD + 2d6	Att/Déf	Résultats
2 ou -	2R2/1	R = recul d'un hexagone, avance possible de l'unité attaquante de tête. R2= recul de 2 hexagones, avance obligatoire de 1 hex. de l'unité attaquante de tête. L'unité en défense sera non active au tour suivant (hors bombardement). 1 = une perte 2 = 2 pertes • = avance autorisée dans un hex. village* si l'unité attaquante est de la Garde # = avance autorisée dans un hex. village* *: Wachau (0504, 0604), Liebertwolkwitz (1105, 1106, 1205), Markkleberg (0202), Auenheayn (bergerie, 0406) et Meusdorf (ferme, 1101).
3	1R2/-	
4	1R2/1	
5	1R/1	
6	R/-	
7	-/-	
8	-/R	
9	1/1R	
10	1/1R•	
11	-/1R2•	
12 et +	1/2R2#	

Foto 8 – le tabelle per i Bombardamenti e il Corpo a Corpo.

I combattimenti Corpo a Corpo di **Wachau 1813** avvengono fra unità adiacenti ma non sono mai obbligatori (contrariamente a tanti altri wargames): addirittura un giocatore può ignorare tutte le altre unità nemiche adiacenti e concentrarsi unicamente su un esagono bersaglio. Naturalmente le unità non attaccate danno un vantaggio al difensore (ognuna sottrae un punto al valore dei dadi), così come eventuali opere difensive (fiumi, città, alture, ecc.).

Poi ognuno nomina una unità come “leader” per quel combattimento e si guarda alla Qualità dei due avversari: se è di valore “A” si aggiunge “+1” ai dadi (-1 se è il difensore) mentre se è di valore “C” si toglie “-1” all’attaccante (ma si aggiunge +1 se è il difensore).

A questo punto si ottiene un “modificatore” globale per quel combattimento: si lanciano 2D6 e si cambia il risultato in base al modificatore.

L’esito (come vedete nella tabella rossa della Foto 8) può influenzare entrambi i combattenti con perdite (1-2 step) e/o ritirate (1-2 esagoni): il vincitore può avanzare nell’esagono appena liberato (e in alcuni casi DEVE farlo obbligatoriamente).

Le “perdite” devono essere segnate su un foglietto perché possono influire sul morale dell’esercito: ogni 2 step persi il giocatore perde infatti 1 Punto di Morale. Inoltre se un’unità della Vecchia Guardia viene eliminata il francese perde altri 2 punti, mentre conquistando i villaggi contrassegnati da un punteggio (1-2) quei punti fanno ulteriormente calare il Morale da chi lo controllava all’inizio della battaglia.



Foto 9 – Con l’arrivo del Corpo d’Armata di Mac Donald (unità arancioni sullo sfondo) l’ala destra coalizzata è costretta a ripiegare velocemente, perdendo alcuni villaggi.

La battaglia di **Wachau 1813** può terminare in due modi:

- (a) – se il morale di uno dei due eserciti scende a Zero l’avversario vince immediatamente;
- (b) – se si arriva all’ultimo turno del gioco (determinato casualmente dal lancio di 2D6 a partire dalle ore 16.00) vince il francese se il suo Morale è superiore o uguale a “3” e quello coalizzato è inferiore a “3”, altrimenti è una vittoria dei coalizzati.

Qualche considerazione e suggerimento

Come abbiamo anticipato il peso dell’offensiva è nelle mani del giocatore francese, il quale deve assolutamente correre qualche rischio per fare indietreggiare i coalizzati al centro dello schieramento, scoprendo alcuni villaggi che, se catturati, abbasseranno ulteriormente il morale del nemico.

Tuttavia sarebbe sbagliato attaccare a testa bassa e senza aver calcolato attentamente i vantaggi e i pericoli: se il Morale francese è più alto di quello del nemico va benissimo anche cercare risultati che infliggano perdite ad entrambi (dal “5” al “10”), ma normalmente sarebbe meglio cercare di concentrare molti PF in un unico attacco per ottenere un rapporto di forze elevato (3:1 o di 2:1) e ricevere dei modificatori positivi.

Il Coalizzato deve invece tentare di avanzare nel primo turno (se ha conservato l'iniziativa) per costringere il francese a riprendersi qualche esagono di villaggio, pagando un prezzo elevato (in perdite). A quel punto può creare una linea difensiva più estesa nell'attesa che le unità "immobilizzate" vengano attivate e aiutino la difesa.

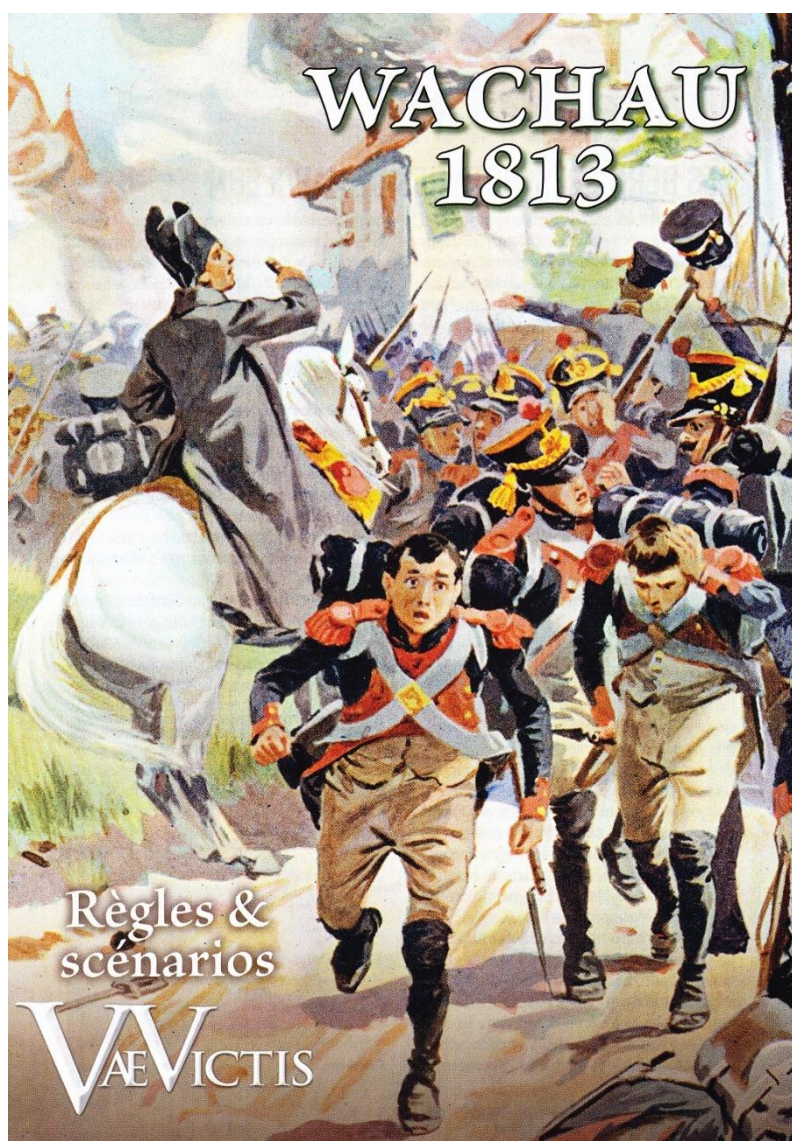


Foto 10 – La copertina del gioco.

Il punto debole dei Coalizzati, a **Wachau 1813**, è la loro ala destra: all'inizio non ci sono abbastanza truppe per una difesa tranquilla e a metà partita entrano in gioco per i francesi le unità di Mac Donald che possono fare davvero male: quindi è necessario spostare appena possibile in quell'area qualche unità extra per supportare la difesa, che fortunatamente è facilitata dai boschi e da alcuni paesini.

Un "gioco nel gioco" è quello dei Marcatori: durante la fase preliminare i due avversari ne pescano alternativamente uno a testa e devono posizionarlo accanto alle caselle dei turni, tre al massimo per casella: è chiaro che se si pesca uno dei propri marcatori va messo nei primi turni di gioco, mentre quelli dell'avversario verranno relegati agli ultimi.

Durante la partita invece chi ha l'iniziativa (Morale più alto) può anche decidere di prendere un marcatore avversario per toglierlo dal gioco. Qui la "psicologia" mostra tutto il suo valore: prendere

il mio Marcatore, sapendo che è interessante, o eliminare quello del mio avversario? Avrà messo un pezzo importante o voleva solo ingannarmi?

Commento finale

Non tutti i giochi in inserto nelle riviste sono sempre all'altezza, anche perché alcuni possono "soffrire" di play test insufficienti e quindi risultare sbilanciati o poco interessanti. **Wachau 1813** fortunatamente fa parte di una serie ormai ben sperimentata e a noi è piaciuto molto. In particolare abbiamo apprezzato l'alternanza dell'iniziativa che costringe ad attacchi mirati o a difese sostenute, magari con l'aiuto di qualche Marcatore piazzato al momento giusto.

Entrambi gli schieramenti hanno la possibilità di vincere, se agiscono al momento giusto e con... le spalle coperte: raramente però le partite arrivano all'ultimo turno, perché il Morale di uno dei due eserciti raggiunge lo zero a causa delle ingenti perdite o della conquista di alcuni villaggi da parte dell'avversario.

Il tutto è accompagnato da una grafica davvero "invitante" sia nella mappa che nelle unità, tutte diverse fra loro e con le divise dell'epoca.

E allora non ci resta che aspettare la prossima battaglia che ci proporrà François Criscuolo (che, come fa capire il nome, è di origine italiana: di Ischia, per la precisione): qui sotto vi proponiamo alcuni chiarimenti che ci ha gentilmente fornito durante i test di **Wachau 1813**.

Chi poi fosse interessato a scaricare alcune tabelle riassuntive in italiano, complete di tutti i modificatori utilizzabili (questo elenco manca infatti nelle tabelle originali), può andare sul sito Big Cream [a questo indirizzo](#).

WACHAU 1813

(Risponde l'autore François Criscuolo)

(1) – **Posa dei Marcatori ad inizio partita** (regola 2.4.3 a pagina 8)

Possiamo metterli dove ci pare o bisogna partire dal primo turno e andare in ordine, tre alla volta? Nota che non ci sono le tre caselle accanto ad ogni turno.

RISPOSTA 1 - Effettivamente il format di VaeVictis non permetteva di aggiungere 3 caselle per i Marcatori accanto a ogni turno. Voi però potete riempire i turni nell'ordine che volete (mettendo per esempio il primo Marcatore in prima posizione nel turno 1, il secondo nella prima posizione del turno 5, ecc.

(2) - Iniziativa e Bombardamenti iniziali (regola 2.4.2 a pagina 8)

I tre bombardamenti gratuiti per il giocatore con l'iniziativa al turno 1 hanno valore "3" come i Marcatori dell'Artiglieria?

Risposta 2 – SI: hanno lo stesso valore dell'Artiglieria di Linea

(3)- Rinforzi della Guardia Francese (regola 10.2 pagina 19 e 7.2 a pagina 11)

Se il Marcatore "Napoleon" non è stato ancora giocato le regole dicono che la Guardia ha delle restrizioni iniziali e non può muovere più di 1 esagono a turno. I rinforzi della Guardia entrano in campo spendendo 1 solo PM oppure si muovono di 4 PM (Fanteria) e/o 6 PM (Cavalleria) come tutti gli altri?

Risposta 3 – SI, entrano con 4 e 6 PM: il Marcatore Napoleon leva le restrizioni d'ingaggio (combattimenti) ma il movimento resta quello indicato dai PM delle unità.

(4) - Impilamento (regola 4 a pagina 9)

Nei villaggi o negli esagoni con un Leader si possono impilare 3 unità. A parte questi casi si possono volontariamente impilare 3 unità? Abbiamo capito che questo può succedere solo in caso di ritirata dopo un combattimento. Che ci dici?

Risposta 4 - Effettivamente al di fuori di quelle eccezioni non è possibile impilare più di due unità. In caso di ritirata un'unità può causare un sovra-impilamento in un esagono. Se però quell'esagono fosse in ZOC nemica (vedi 6.5.1) allora la ritirata non è possibile e l'unità è costretta a prendere una perdita supplementare.

(5) - Taille (regola 8.8 a pagina 16).

Abbiamo considerato che la parola «Taille » fosse riferita alla Forza di combattimento delle unità: questo termine però non è spiegato negli elementi del gioco (pagina 2) ma lo ritroviamo nella regola 8.4 a pagina 13. Quindi abbiamo pensato che la nostra decisione era giusta e valeva anche per l'Artiglieria. Quindi abbiamo sommato i PF delle unità in un esagono e diviso quel totale per il valore del Marcatore artiglieria. Giusto?

Risposta 5 – Corretto. La "taille" rappresenta infatti il numero di uomini di una unità e il Valore (A,B,C) la sua attitudine/capacità/esperienza in combattimento.

(6) **Combattimenti** (regola 8.4 a pagina 13)

I combattimenti Corpo a Corpo non sono obbligatori neppure se ci sono unità nemiche in una ZOC amica. Se si decide di attaccare bisogna impegnare tutte le unità nemiche nella propria ZOC? Noi abbiamo deciso di no, ma ci sono venuti alcuni dubbi quando si parla di modificatori al dado per le unità vicine. Puoi chiarirci questo punto?

Risposta 6 – “Quasi” giusto. Quando una pila attacca e ci sono due o più avversari nella sua ZOC può decidere di attaccarne uno solo: gli altri daranno ognuno un “-1” al valore dei 2D6 lanciati (sostenendo i loro amici). Lo stesso accade se un’unità del difensore non è nella ZOC dell’attaccante ma è adiacente all’unità attaccata (per esempio dietro): anche in questo caso c’è un sostegno, quindi un “-1” ai dadi.