



Karl von Blaas (1815 Nauders – 1894 Wien) olio su tela 1867

Österreichischen Galerie Belvedere – Wissenschaftliche Anstalt öffentlichen Rechts, Prinz Eugen-Straße 27, 1030 Wien

Piacenza 1746

Regolamento

1.0 Introduzione	3	7.2 Fuoco di Reazione da ZOC	10
2.0 Componenti del Gioco	3	8.0 Bombardamento	10
2.1 Mappa	3	8.1 Tiro d'Artiglieria	10
2.2 Pedine	3	8.2 Modificatori al Tiro	11
2.3 Schede di Gioco	4	8.3 Cadenza	11
2.4 Scala di Gioco	4	8.4 Avaria dei cannoni	11
2.5 Traccia dei Turni	4	8.5 Effetti del Bombardamento	11
2.6 Dado	4	9.0 Combattimento	12
3.0 Sequenza di Gioco	4	9.1 Combattimento a Fuoco	12
3.1 Attivazione di Ala	5	9.1.1 Prima Raffica	13
4.0 Comandanti	5	9.1.2 Seconda raffica e Feu de Billebaude	13
4.1 Distanza di Comando	5	9.1.3 Modificatori per unità "Non Affiancate"	14
4.2 Comandante in Capo	6	9.1.4 Bonus al Fuoco del CdF o di Ala	14
4.3 Comandanti d'Ala	6	9.1.5 Effetti del Fuoco	14
4.4 Comandanti di Formazione	6	9.1.6 Cambio di Ranghi	14
4.5 Comandanti Fuori Comando	6	9.1.7 Effetto sulle unità scaglionate in profondità	14
4.6 Cattura di Comandanti	6	9.1.8 Fuoco sul Fianco	14
4.7 Ritirata di Comandanti	7	9.2 Mischia	14
5.0 Movimento	7	10.0 Cavalleria	16
5.1 Movimento delle Artiglierie	7	10.1 Combattimenti di Cavalleria	16
5.2 Zona di Ingaggio	7	10.2 Mischia di Cavalleria	16
5.3 Movimento Libero	8	10.3 Carica di Cavalleria	17
5.4 Movimento Minimo	8	10.4 Mischia e Carica sul Fianco	17
5.5 Formazione in Linea	8	10.5 Dragoni	17
5.6 Movimento di Fanteria in "Linea"	8	11.0 Disordine e rotta	17
5.7 Disallineamento	9	11.1 Unità in Disordine	17
5.8 Riallineamento	9	11.2 Unità in Rotta (Panico)	18
5.9 Movimento delle unità fuori comando	9	11.3 Deriva a causa del panico	18
5.10 Ripiegio della Cavalleria	9	11.4 Riordino	18
5.11 Tiro d'Addestramento per la Manovra	9	12.0 Fine Turno	18
6.0 Raggruppamento	9	13.0 Vittoria	18
7.0 Zona di Controllo	10	Riconoscimenti	19
7.1 Proprietà della ZOC	10	Contesto Storico, Esempi, Scenari	19

La Battaglia di Piacenza o di San Lazzaro

16 Giugno 1746

“Per battaglia del XVIII secolo s’intende un’azione generale che coinvolgeva la maggior parte del fronte di due armate rivali. Di solito il problema era risolto nel giro di poche ore.

Se, poi, fosse andata davvero molto male per il perdente, questi avrebbe perso la sua Artiglieria e i suoi carriaggi, oltre alla sua reputazione e ad un buon tratto di territorio.” (Duffy Christopher, The Military Experience in the Age of Reason, London, 1987).

Gli autori militari del XVIII secolo amavano compilare elenchi elaborati di motivi per dare o evitare battaglia.

È raro trovare uno scrittore che metta in rilievo, come avverrà nel XIX secolo, “la speranza di vincere”. Quando balenava l’idea di un colpo risolutore, di solito questo era subito evidenziato, spesso in associazione con l’idea di porre fine a una guerra che, se trascinata oltre, si sarebbe rivelata più distruttiva di una “battaglia sanguinosa, ma pulita” (Frederick, Principes Généraux [1748], Frederick, 1846–57, XXVIII, 83.)

Tutti erano d’accordo sul fatto che il peggior tipo di battaglia fosse quello in cui si era costretti a combattere contro la propria volontà. Non si poteva, comunque, evitare lo scontro se l’alternativa fosse stata quella di perdere una fortezza chiave, come Torino per i piemontesi e il principe Eugenio nel 1706, o Praga per gli austriaci nel 1757.

È indubbio che nel giugno 1746 i Francesi non volessero combattere, ritenendosi in inferiorità numerica; al contrario i focoli spagnoli ritenevano disonorevole entrare nella città murata di Piacenza ed attendere un duro assedio, cui si sarebbero aggiunte le truppe piemontesi.

“Il giorno prima della battaglia di Piacenza tutte le chiese erano piene di spagnoli che stavano facendo le loro confessioni e stavano ricevendo la comunione.

Tutte le osterie erano, invece, piene di francesi che sacramentavano, schiamazzavano e rompevano i vetri delle finestre. Quando fu il momento della battaglia gli spagnoli marciarono in pieno giorno, attraverso un ampio prato, battuto da dieci batterie austriache. Sfidarono il fuoco dei cannoni con un coraggio drammatico, che li distingueva nettamente dai francesi.” (Wolff, C.G., Versuch über die Sittlichen Eigenschaften und Pflichten des Soldatenstandes, Leipzig, 1776.51-2)

Quella battaglia, del 16 giugno 1746, fu definita di Plaisance dai francesi, “de Plasencia” o “Desastre del Trebbia” dagli spagnoli e “San Lazzaro Schlacht” o Piacenza Schlacht dai vincitori austriaci.

La battaglia fu iniziata, così, dai Borboni, nella speranza di isolare gli austriaci e, poi, di girare il fronte per sconfiggere i piemontesi. De Gages, il comandante borbonico, aveva fortificato un campo davanti agli spalti delle mura della città (non si fidava delle mura mal costruite). Aveva con sé 25.000 spagnoli e il maresciallo Maillebois circa 15.000 francesi. I suoi avversari erano 45.000 austriaci (potenzialmente anche 10.000 piemontesi, ma questi non si videro in campo, preferendo rimanere a Stradella).

Lo scontro si aprì con l’Artiglieria franco-spagnola in Piacenza che bersagliava le posizioni avversarie, con nessun risultato. Contro l’ala sinistra austriaca avanzarono 24.000 franco-spagnoli, mentre il resto delle colonne spagnole dovevano impegnare il centro avversario ed aggirare l’ala destra nemica.

A sud di Piacenza i franco-spagnoli, appoggiati da 3.000 dragoni smontati, tolsero agli ungheresi il convento di Quartuzzolo; è più corretto dire che gli ungheresi, secondo gli ordini, si ritirarono, rallentando l’avanzata francese.

I fanti franco-spagnoli attaccarono poi le trincee austriache ma senza fortuna; un secondo ed un terzo assalto furono tutti respinti. L’intervento della Cavalleria austriaca provocò una strage. Dopo quattro ore lo scontro in quell’ala era finito.

Ad est di Piacenza, nel frattempo De Gages aveva attaccato il centro e l’ala destra austriaca, ingannato dalla facile avanzata francese ai danni degli ungheresi.

Lungo il braccio morto del Po gli Schiavoni si appoggiavano dietro i fossi e si nascondevano negli edifici. Sei attacchi spagnoli furono respinti. Alla fine intervennero i corazzieri imperiali. Coperti dai Micheletti, gli spagnoli ripiegarono portando con sé 2 cannoni catturati. Su quest’ala lo scontro era durato sei ore.

I franco-spagnoli lasciarono circa 7000 caduti o feriti, circa 5000 prigionieri compresi due generali (d’Aremburg e Wirtz) e 270 ufficiali (12000 perdite in tutto). Gli austriaci ebbero 4000 caduti o feriti.

La giovane sovrana, Maria Teresa d’Austria, per il cui diritto al trono imperiale si combatteva in tutta Europa, ebbe a dire, dopo Piacenza:

“Voglio sperare che questo evento dissipi dalla mente dei miei nemici il voler totalmente bandirmi dall’Italia”

Enrico Acerbi

1.0 INTRODUZIONE

Piacenza 1746 è un gioco di simulazione storico per due giocatori, che mira a simulare l'epica battaglia intorno alle sue mura, decisiva per le sorti della Guerra di Successione Austriaca.

Uno dei giocatori controlla l'esercito Franco-Spagnolo (o Gallispano), l'altro controlla l'esercito Austriaco del principe di Liechtenstein.

2.0 COMPONENTI DEL GIOCO

2.1 La mappa

La mappa rappresenta il terreno a sud, ad est ed a ovest della città di Piacenza al tempo della battaglia. Alla mappa è sovrapposta una griglia di esagoni che è utilizzata per regolare il movimento ed il fuoco delle truppe. Ogni esagono è caratterizzato da un tipo di terreno; i diversi tipi di terreno sono indicati nella Tabella degli Effetti del Terreno (TEC), e discussi in questo fascicolo.

Nota: i mezzi esagoni non sono giocabili.

2.1.1 Tipi di Terreno

Nel seguito alcune note sui tipi di terreno principali presenti sulla mappa. Per gli effetti sul movimento e sul combattimento di tutti i tipi di terreno, si veda la TEC.

- **Terreno Aperto:** Prati, Frumento, Foraggio, Cascine

La mappa è prevalentemente coperta da coltivazioni. Sono simboleggiati due tipi diversi di coltivazioni (frumento e foraggio), ma entrambi hanno gli stessi effetti ai fini del gioco.

- **Torrente**

Sulla mappa sono disegnati molti torrenti. I Torrenti sono considerati passare sempre sul lato di esagono, mai nell'esagono. Diversamente da altri giochi, la geografia originale non è stata alterata per conformarsi alla griglia di esagoni. Al contrario, negli esagoni dove esiste ambiguità, i lati di esagono azzurri indicano su quali lati dell'esagono transita il torrente.

- **Riparo (Cover) Livello1:** Fattorie, Trinceramenti
Livello 2: Ridotte, Castelli, Villaggi

Nota storica: Le lotte per i villaggi furono spesso le azioni più aspre di un'intera battaglia, poiché i ripari offrivano "spazio difendibile" dal quale le truppe erano riluttanti o incapaci di andarsene. Le battaglie di Kesselsdorf (1745), Rocoux (1746), Laffeldt (1747) e Hochkirch (1758) si aprirono tutti con uno scontro al villaggio.

Tutti i tipi di terreno elencati sopra sono considerati collettivamente "Riparo". Chi occupa un esagono con un

Riparo è il difensore; gli attacchi avvengono di norma dall'esterno verso l'interno del Riparo. Ciò è importante per il Combattimento di Mischia (ved. Par.9)

- **Piacenza Walls**

I lati di esagono occupati dai bastioni di Piacenza (segnati in arancione sulla mappa) sono intransitabili e nessuna forma di movimento o combattimento è possibile attraverso di essi.

- **Fiume Po, Fiume Trebbia**

Non è possibile entrare in un esagono il cui centro è occupato dal Fiume Po o dal Fiume Trebbia. E' possibile attraversare il Fiume Po sul Ponte. Non è possibile attraversare il Fiume Trebbia.

2.2 Le pedine

Ci sono tre tipi principali di pedine nel gioco: i **Comandanti** (spiegati dettagliatamente nel cap.4), le **Unità di Combattimento**, ed i segnalini **marcatori** ("markers") delle diverse situazioni di gioco (spiegati nel corso delle regole).

2.2.1 Comandanti

Ciascuno esercito è diviso in 4 "Ali" utilizzate per organizzare al meglio il comando.

Vi sono tre tipi di Comandanti: Comandante in Capo (**CiC**), Comandanti d'Ala (**CdA**), Comandanti di Formazione (**CdF**): normalmente, una Divisione o una Colonna. Ved. Cap. 4.

2.2.2 Unità di Combattimento

Queste pedine rappresentano le unità militari effettivamente presenti sul campo di battaglia. Sono principalmente "Reggimenti", e possono essere di:

- **Fanteria**

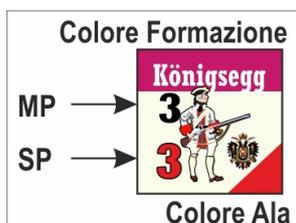
- **Cavalleria**

- **Artiglieria**

Una pedina di Fanteria rappresenta uno, due o tre battaglioni, (cioè l'equivalente di un reggimento delle epoche successive, allora detto brigata). Una pedina di Cavalleria rappresenta circa quattro squadroni. Una pedina d'Artiglieria rappresenta una batteria pesante campale. Ogni punto di combattimento equivale quindi a 500-800 uomini.

La **banda colorata** in alto sulle pedine rappresenta la **Formazione** di appartenenza; in basso a destra le pedine hanno un **triangolo del colore dell'Ala** di appartenenza.

Molte unità di combattimento presentano un fronte ed un retro (il colore dello sfondo del retro è più scuro, e presenta valori differenti). Il fronte rappresenta l'unità a piena forza, il **retro** rappresenta l'unità a forza **ridotta**, in seguito ai combattimenti. Le unità con un retro sono dette "a due livelli" (o Step), quelle senza "a singolo livello".

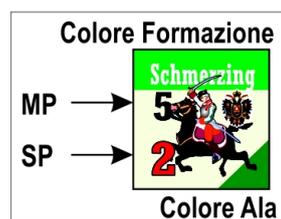


Fanteria. Ogni pedina di Fanteria presenta **due valori** numerici: la capacità di **movimento** espressa in **Punti Movimento** (o MP) (numero nero più piccolo) e la **forza** (numero rosso), espressa in

Punti Forza (o SP, "Strenght Points"). La forza delle unità di Fanteria è espressa in numero di battaglioni.

La Fanteria comprende essenzialmente le specialità di linea, alcune **truppe leggere** di volontari (indicate da una "L") e i **Granatieri** (indicati da un rettangolo intorno alla forza).

Nota: I Volontari di Gantés, i Micheletti catalani, i fucilieri di Parma, i confinali austriaci (Grenzer come gli Schiavoni ed i Croati di Warasdin, anche se in realtà erano truppe regolari grazie alla riforma Teresiana), gli Ussari e i Cavalleggeri sono considerate truppe leggere (tutte indicate da una "L" sul counter).



Cavalleria. La Cavalleria comprende la **pesante** (compresi Corazzieri e Carabinieri) che possiede **5 MP** e la **leggera** (in generale Ussari e Dragoni) che possiede **6 MP**. La forza di una pedina di Cavalleria è espressa in

numero di squadroni.

I **Dragoni** (contrassegnati da valori di Forza in giallo) possono anche operare appiedati e perciò sono rappresentate: o da una coppia di pedine di Cavalleria, o da una singola unità di Fanteria, che consente la ricomposizione delle pedine dei Dragoni in un battaglione appiedato. Non tutte le unità Dragoni possono essere appiedate. Alcune sono troppo scarse di numero e restano comunque unità di Cavalleria. Durante la disposizione iniziale, ogni giocatore sceglie come schierare le unità Dragoni, come Cavalleria o come Fanteria (ved.10.5)



Artiglieria. Nel gioco è rappresentata soltanto l'Artiglieria campale pesante da 6, 7, 8, 12 libbre. L'Artiglieria

leggera di battaglione è considerata parte della pedina del battaglione (o dei battaglioni). L'Artiglieria ha una gittata teorica di più di 3 esagoni, ma per essere efficace deve sparare a distanze inferiori. Se adiacente bombarda a "mitraglia" e può essere esiziale. L'Artiglieria **può solo bombardare** e **mai** aggiungere la sua forza ad altre unità. Sul retro porta una scritta **FIRED** ad indicare che per quel turno ha sparato. Le unità di Artiglieria sono comandate direttamente dal proprio Comandante di Ala (non hanno un Comandante di Formazione).

2.2.3 Orientamento. Le unità di combattimento di **Artiglieria** devono essere avere il proprio "fronte" orientato verso un vertice di un esagono per poter **Bombardare**. Per convenzione, i due esagoni adiacenti alla direzione del cannone rappresentano il "fronte" della unità di Artiglieria. Per le unità di Fanteria e Cavalleria invece l'orientamento è irrilevante.

2.3 Schede di Gioco

Le tre schede di gioco presentano la disposizione iniziale degli eserciti, la Tabella degli Effetti del Terreno e le varie altre tabelle che servono per il gioco (spiegate nelle regole).

2.4 Scala di Gioco

Un turno di gioco rappresenta 1 ora, a volte due, di tempo reale. La distanza tra due esagoni è circa 300m.

2.5 Traccia dei Turni



Il gioco ha 12 turni, quasi tutti di un'ora, durante i quali i giocatori si alternano attivando le "Ali" del proprio esercito. La battaglia inizia alle 6 del mattino del 16 giugno 1746 e termina al crepuscolo (il sole tramontò a Piacenza alle 19.59)

2.6 Dado

Il gioco utilizza un dado a 10 facce (d10). Lo zero è e resta uno zero.

3.0 SEQUENZA DI GIOCO

I giocatori dispongono il proprio esercito seguendo le istruzioni presenti nella Scheda di Disposizione Iniziale.

Il gioco consiste in una serie di Turni alla fine della quale vengono verificate le Condizioni di Vittoria e proclamato il Vincitore.

Ogni turno di gioco si compone delle seguenti Fasi:

A) Fase di Scelta del Comando

Questa fase serve per determinare quale Ala si attiverà tra quelle non ancora attivate nel turno. Ogni giocatore deve scegliere un Comandante d'Ala. Chi vince il tiro di dado (ved. Sotto) decide di attivare il suo Comandante d'Ala O lasciare l'attivazione all'avversario. Questi due Comandanti devono attivarsi, uno nello step A.1, l'altro nello step A.2

Eccezione: nel primo turno inizia l'ala sinistra spagnola, seguita dall'ala destra Austriaca.



Ogni giocatore segretamente sceglie un marker d'attivazione di una sua Ala e lo dispone di fronte a sé, non visto

dall'avversario. Quindi entrambi i giocatori tirano un 1d10.

Il giocatore con il punteggio più basso rivela l'Ala scelta. Il giocatore con il punteggio più alto decide se si attiva per primo (passo A.1) o se lascia l'iniziativa al suo avversario e dovrà attivare la sua Ala per seconda (passo A.2). Pareggio? Si ritira.

A.1) Attivazione della prima Ala. Il giocatore che si attiva mette il marker dell'Ala attiva sulla traccia dei turni sopra o sotto l'indicatore di turno.

Indi controlla lo stato del comando della sua Ala, considerando che i Comandanti fuori Comando non possono agire in quel Turno e quindi passa all'attivazione dell'Ala (vedi par.3.1 "Attivazione di Ala") scelta in mappa.

Se il Comandante d'Ala è fuori comando, non può attivarsi, il marker è messo sulla traccia e in quel turno l'Ala potrà solo difendersi.

Se un giocatore consente all'avversario di iniziare, non è obbligato a (ma può) rivelare il suo marker di attivazione scelto.

A.2) Attivazione della seconda Ala. Il Comandante d'Ala avversario, ovvero quello che non si era attivato nel punto A.1, ora si attiva, seguendo la stessa procedura di cui al punto A.1 sopra.

A.3) Dopo che entrambe le Ali hanno operato, si ripete l'intera procedura per altre due Ali, fino a quando tutti i comandanti d'Ala hanno avuto la possibilità di attivarsi. A questo punto si passa alla fase successiva, Riordino e Fine Turno.

B) Fase di Riordino e Fine Turno.

B.1) Riordino. Le truppe possono tentare di recuperare l'ordine grazie all'apporto dei sottufficiali ed ufficiali inferiori eseguendo un **Tiro di Addestramento** (TdA) particolare. Ved. Riordino, Reg.11.4

B.2) Markers. Tutti i markers di "Fumo" (Reg.8.2.1), ma non i Feu de Billebaude (Reg.9.1) e i markers di "Changing" (Reg.8.5.3).

B.3) Turno. Il segnalino di Turno corrente viene avanzato di una casella sullo traccia e si procede con un nuovo Turno, cominciando dalla Fase A) Scelta del Comando.

C) Proclamazione del Vincitore. Se il giocatore Austriaco non raggiunge prima una Vittoria Automatica (ved.13.2), al termine dell'ultimo turno di gioco, si verifica se uno dei due giocatori ha raggiunto le proprie Condizioni di Vittoria. In questo caso, egli viene proclamato il Vincitore.

3.1 Attivazione di Ala

L'attivazione di un'Ala comporta l'esecuzione di **quattro segmenti di gioco** in sequenza che coinvolgono tutte e sole le Formazioni di quell'Ala. Ciascuno dei quattro segmenti si svolge completando le attività per tutte le Formazioni dell'Ala, una Formazione alla volta nell'ordine scelto dal giocatore proprietario, prima di passare al segmento successivo.

a) Rimozione del "Feu de Billebaude"

le unità delle Formazioni dell'Ala attivata possono tentare di rimuovere i segnalini di Feu de Billebaude (vedere par. 9.1.2).

b) Movimento

Consiste nel muovere tutte, alcune o nessuna unità delle Formazioni dell'Ala attivata. Per i dettagli ved. par.5.

c) Bombardamento

Consiste nel bombardamento a distanza, ved. par.8.

d) Combattimento

Sono combattimenti a Fuoco, di Mischia o Carica descritti al par.9. I combattimenti vengono svolti da una Formazione per volta per l'Ala attivata, nell'ordine scelto dal giocatore proprietario.

4.0 COMANDANTI

I Comandanti in Capo hanno una capacità di movimento illimitata, tuttavia possono muovere solo in esagoni di Podere, Fattoria, Castello o Villaggio "con nome". Dopo avere mosso, devono restare fermi per i due turni successivi, prima di muovere ancora (indicare questo con segnalini di recupero).

I Comandanti di Formazione e di Ala sono pedine che hanno una capacità di movimento pari a **6 MP**.

I **Comandanti d'Ala muovono alla fine dell'attivazione** della propria Ala, il CiC alla fine dell'attivazione di un'Ala qualsiasi una volta per turno. I **Comandanti di Formazione** possono muovere **alla fine del movimento della loro Formazione** e devono sempre rimanere con o adiacenti ad una pedina della propria Formazione.

4.1 Distanza di Comando

La pedina del Comandante in Capo e dei Comandanti di Ala presentano la **Distanza di Comando**, espressa in numero di esagoni, del comando (un numero racchiuso in un quadrato).

Per verificare se un Comandante è in Comando, ovvero rientra nella Distanza di Comando del proprio superiore, tracciare una linea immaginaria dal Comandante al suo superiore, contando l'esagono dove si trova il superiore, ma non quello del Comandante: il Comandante è in Comando se tale linea ha una lunghezza, in esagoni,

inferiore o uguale alla Distanza di Comando del superiore.

Il CiC è un **superiore** di tutti i Comandanti, il CdA è un superiore di tutti i CdF della sua Ala.

Questa linea di comando non può passare in esagoni occupati dal nemico o in/attraverso terreno vietato (es.: il fiume Po). Un Comandante che non può tracciare una linea di Comando a causa di terreni intransitabili o unità nemiche, oppure oltre la Distanza di Comando del proprio superiore, è detto **“Fuori Comando”** (ved. anche 4.5).

4.2 Comandanti in Capo (CiC)



Ciascuna parte ha in gioco un solo CiC. I CiC servono a tenere in comando i Comandanti d'Ala. Un Comandante d'Ala è in

comando se si trova entro la Distanza di Comando del CiC. **I CiC NON possono aiutare nel Riordino.**

Nota: i CiC sono sempre in comando.

4.3 Comandanti d'Ala



Un Comandante d'Ala (CdA) comanda tutti i Comandanti delle formazioni della sua stessa Ala (Comandanti di Formazione) che si trovano

entro la sua Distanza di Comando. Ogni giocatore controlla che i Comandanti di Formazione subordinati siano in comando, tracciando una linea di comando al proprio CdA (o al CiC, se il CdA è defunto).

Ogni CdA ha un marker corrispondente, che è usato dai giocatori per stabilire l'ordine di attivazione nel turno. I CdA fuori comando non possono essere attivati in quel turno ed il loro marker è momentaneamente messo da parte.

Ogni CdA presenta un Bonus per il Fuoco (Fire Bonus) che può essere usato come modificatore al Fuoco di una unità che fa Fuoco, quando il CdA è adiacente o sovrapposto ad una pedine della propria Ala (ved. 9.1.4). Il Bonus al Fuoco del CdA **soprasiede** l'eventuale Bonus fornito da un CdF (4.4).

I CdA NON possono aiutare nel Riordino.

4.4 Comandanti di Formazione



I Comandanti di Formazione (CdF) sono pedine con il simbolo d'armata e contraddistinte da una banda colorata in alto tipica della loro Formazione. La Formazione, quando contiene unità di Fanteria, per combattere adeguatamente deve essere mossa in **“Linee”**

formate da unità adiacenti affiancate secondo gli schemi più avanti descritti (ved. “Formazione in Linea”, par.5.5).

I Comandanti di Formazione:

- **Possono aiutare nel Riordino**

- Possono stare in stack o adiacenti ad una unità che fa Fuoco della propria Formazione, dando ad essa un **Bonus nel combattimento a fuoco**

- Hanno inoltre un modificatore (**Sergeants' Factor**, numero blu, abbrev. **SF**) che va tolto al tiro del dado delle unità adiacenti o in stack, nei Tiri d'Addestramento (ved. 5.11, 9.12, 10.2 e 11.4).

Il Comandante di Formazione **può muovere** alla fine del movimento della propria Formazione, ma deve sempre terminare il movimento con o adiacente ad una pedina della propria Formazione.

4.4.1 Unità in Comando

Un Comandante di Formazione in Comando **propaga il comando** a tutte le unità della sua Formazione purché queste siano adiacenti o alla distanza massima di due esagoni (uno intermedio) dall'unità più vicina della stessa Formazione. L'esagono intermedio tra due pedine in comando non deve essere occupato da unità nemiche, **ma può essere occupato da Zone di Controllo** (Reg.7.1) **nemiche o unità amiche.**

Non vi è necessità per le unità di combattimento di essere entro una certa distanza dal proprio Comandante di Formazione, anche se questo può agevolare nei movimenti e nei combattimenti.

Un'unità parte di una Formazione senza Comandante o il cui Comandante è fuori comando, è **Fuori Comando** e subisce effetti sul Movimento (5.9 e 7.1), Combattimento (9.1, 9.2.1, 9.2.6, 10.2) e Riordino (11.4).

Un'unità di combattimento verifica se è in Comando prima del Movimento, del Combattimento e del Riordino.

4.5 Comandanti fuori Comando

Un Comandante fuori Comando (al di là dalla distanza di comando del proprio Comandante superiore) **non può trasmettere il comando** ai Comandanti o unità subordinate (questi sono a tutti gli effetti fuori Comando). Al di là di questo, la sua pedina può agire senza altre restrizioni (movimento, supporto, etc.)

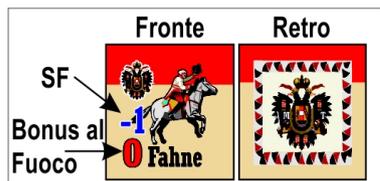
Un CdA deve verificare se è in Comando al momento della sua attivazione. Un CdF verifica se è in Comando insieme alle proprie unità, ovvero prima del Movimento, del Combattimento e del Riordino delle proprie unità.

4.6 Cattura di Comandanti

Un Comandante (CiC, CdA, CdF) è catturato se è l'ultima pedina che si trova in un esagono insieme ad unità nemiche, a seguito di un Combattimento di Mischia o

Carica di Cavalleria; oppure si trova solitario in un esagono in cui entra una unità di combattimento avversaria. Il Comandante si gira sul lato Staff e viene posto con una unità della sua Ala/Formazione. Se il Comandante catturato era già uno Staff, la pedina viene consegnata all'avversario come trofeo (vale **3 VP se CdF**, altrimenti **5 VP**).

4.6.1 Staff portabandiera



In caso di eliminazione di un CdA, la pedina del CdA viene voltata sul lato "Staff" e compare in gioco, nello stesso esagono dello Staff, la pedina di

"Portabandiera", con una capacità di movimento di **6 MP**. Un Portabandiera entro la Distanza di Comando del suo Staff può mettere in comando unità della sua Ala entro una Distanza di Comando pari a quella dello Staff stesso.

I Portabandiera non offrono bonus al combattimento, ma possono aiutare nella manovra in caso di Tiri di Addestramento (TdA) e possono aiutare nel Riordino.

Anch'essi presentano infatti un modificatore al TdA (Sergeants' Factor, numero blu) che va tolto al tiro del dado delle unità adiacenti o in stack durante un TdA.

Nota storica: i Sergenti o Serre Gentes erano sottufficiali capaci di aiutare la truppe nelle manovre campali e di riordinare chi andava in Disordine.

Un Portabandiera è catturato allo stesso modo dei Comandanti e fa guadagnare al nemico **5 VP**.

4.7 Ritirata di Comandanti

Un Comandante in un esagono con unità di combattimento costrette a ritirarsi (ved. Reg.9.2.8), per un Combattimento a Fuoco, di Mischia o Carica, deve eseguire un tiro d10:

Con un risultato di 0-1-2 = il Comandante si gira sul lato dello Staff; se la pedina è già uno Staff, è **catturata dal nemico** (ved.4.6) e la pedina viene consegnata all'avversario come trofeo.

Con 3-9 = il Comandante è indenne.

In ogni caso, il Comandante/Staff si può ritirare con le unità con cui era impilato oppure può essere riposizionato sull'unità più vicina della stessa Formazione (se c'è, altrimenti è eliminato e dà VP al nemico, ved.4.6).

5.0 MOVIMENTO

Nota storica: Il combattimento "in colonna" non ebbe mai ampia considerazione nell'Età della Ragione. Ne parlarono due grandi autorità, Federico il Grande e Maurizio di Sassonia, dopo la Guerra di Successione Austriaca, concludendo che la sua

fronte ridotta e la sua enorme profondità la rendeva singolarmente vulnerabile al fuoco sul fianco. Altri critici sottolinearono che la colonna era carente di potenza di fuoco.

Le unità di combattimento sono raggruppate in Formazioni secondo il loro comando, identificato dal colore della barra superiore sulla pedina.

Questa organizzazione interviene con le regole di attivazione e le unità della stessa Formazione muovono sempre nello stesso segmento.

Un'unità, o un Comandante, di una Formazione attivata, può muovere tutto o parte del suo potenziale di movimento in ogni segmento di Movimento. Entrare in un esagono costa un certo numero di punti movimento (MP) per l'unità che sta muovendo. I costi del terreno in cui si entra o attraversato sono indicati nella Tabella degli Effetti del Terreno (TEC).

I punti movimento non possono essere accumulati da un turno all'altro. Il movimento di un'unità o di uno stack d'unità deve essere completato prima di passare a quella di un'altra unità nella stessa Formazione.

Il movimento viene effettuato in uno dei sei esagoni della Zona di Controllo (ZOC, ved.7.1) e continua sino a quando l'unità vuole fermarsi o all'esaurimento dei MP.

Durante il movimento si devono osservare le regole di raggruppamento ("stacking") ved.6.0 (nessuna compenetrazione o trasposizione d'unità).

I Comandanti seguono proprie regole di movimento (spiegate nei paragrafi relativi ai Comandanti).

Tutte le unità che muovono sono soggette agli effetti del terreno (vedi TEC) e delle ZOC avversarie (ved. 7.1 per i dettagli). **Un'unità che muove da un esagono di Trinceramento o Ridotta in un altro esagono dello stesso tipo paga 1 MP.**

Per attraversare un Torrente un'unità deve spendere dei Punti Movimenti aggiuntivi, solo quando il lato di esagoni è effettivamente percorso da un Torrente.

5.1 Movimento delle Artiglierie

Le unità di **Artiglieria** possono muoversi ma, in questo caso, **non possono bombardare nello stesso turno** (si possono girare sul lato Fired anche per indicare che hanno mosso).

Le unità di Artiglieria muovono come le altre unità, ma, al termine del movimento, devono orientare il proprio fronte verso un vertice dell'esagono (si veda 2.2.3 Orientamento). Questa manovra non è considerata movimento e non comporta la spesa di MP.

5.2 Zona di Ingaggio (ZdI)

Tutte le unità di **Fanteria** in buon ordine (non Disordinate o in Rotta) esercitano una Zona di Ingaggio (ZdI) in un raggio di 3 esagoni (due esagoni intramezzati).

La ZdI non è interrotta dalla presenza di caratteristiche del terreno o unità di gioco.

Eccezione: la ZdI non si estende negli esagoni di Città.

La ZdI ha influenza sul movimento (par.5.3 e segg.)

Nota per esperti: durante il playtest l'abbiamo chiamata "Zona Rossa".

5.3 Movimento Libero

Movimento Libero significa che un'unità o Comandante può manovrare liberamente fuori dai 3 esagoni della ZdI, spendendo MP come richiesto dalla TEC. Una volta che l'unità di fanteria muove dentro la ZdI però, deve conformarsi ai requisiti della "Linea" sotto indicati.

Il movimento è libero per:

- tutte le unità di Fanteria in comando che iniziano il movimento fuori da una ZdI, **purché rimangano al di fuori dalla ZdI. Una unità di Fanteria fuori da una ZdI può entrare in una ZdI solo se verso la posizione più vicina che la ponga in Linea (ved. 5.5)**
- tutte le unità di Cavalleria e Artiglieria in comando
- i Comandanti (vedi tuttavia limitazioni al movimento dei CdF, ved. Reg. 4.5)

5.4 Movimento Minimo

Indipendentemente dal costo del terreno (eccettuati i terreni intransitabili e le limitazioni delle ZOC, 7.1), una unità **in grado di esercitare il movimento libero** (par. 5.3) può sempre muovere di un esagono (sempre rispettando prioritariamente le prescrizioni del Movimento libero).

5.5 Formazione in Linea

Nota storica: La formazione in linea era la formazione adottata per il combattimento. Gli eserciti non si avvicinavano a distanza di tiro, se non in questa formazione.

Una Formazione può assumere la disposizione in Linea seguendo le prescrizioni del presente paragrafo. Tale disposizione è necessaria durante l'Attivazione della Formazione, quando quest'ultima è nelle vicinanze del nemico. La disposizione in Linea non è rilevante quando una Formazione viene attaccata.

Un insieme di almeno due unità di **Fanteria** di una stessa Formazione formano una "Linea" se:

- tutte le pedine delle "Linea" sono adiacenti l'una all'altra, o al massimo entro due esagoni da un'altra pedina della stessa Formazione
- se c'è un esagono intermedio tra due pedine di una Linea, questo non deve essere occupato da unità nemiche, **né da unità amiche di altre Formazioni (eccettuati i Comandanti), ma può essere occupato da ZOC (par.7.1) nemiche**

- tutte le pedine sono posizionate in un esagono attraversato o adiacente (ovvero un lato dell'esagono sovrapposto) ad una linea immaginaria che congiunge il centro dell'esagono della prima e dell'ultima pedina della Linea

Una Linea può essere composta **solo da unità di Fanteria** e di qualsiasi lunghezza, a patto che tutte le pedine della Linea rispettino i requisiti elencati sopra.

5.6 Movimento di Fanteria in "Linea"

Tutte le unità di **Fanteria** in Comando (ved. par.4.4.1 "Unità in Comando") e in buon ordine (non Disordinate o in Rotta) di una Formazione attivata che si trovino in **una ZdI avversaria** si muovono, e devono disporsi ogniquale volta possibile al termine del movimento, "in Linea", seguendo le prescrizioni del par.5.5 "Formazioni in Linea".

Tali unità durante il segmento di Movimento possono solo:

- restare ferme oppure
- muovere formando una Linea o mantenendo la Linea della propria Formazione (se già in Linea) oppure
- eseguire un Riallineamento (cfr. par.5.8)

Una Linea in una ZdI può muovere in qualsiasi direzione, anche lontano dal nemico, ma al termine del movimento tutte le pedine devono mantenere la Formazione di Linea, ogniquale volta possibile.

Un'unità che muove "in Linea" deve tentare di riformare una Linea con le unità della propria Formazione. Non è permesso il movimento volontario di un'unità che rompa la Formazione di Linea. **Eccezione: Avanzata, 9.2.9**

Ogni Formazione può creare al **massimo una Linea**. Durante il movimento, il giocatore dichiara in quali posizioni intende creare la Linea con le unità che si trovano già dentro o entreranno in una ZdI, indicando quindi le posizioni che le unità della linea occuperanno al termine del movimento. Questa dichiarazione è obbligatoria e non può essere cambiata durante il segmento di Movimento.

Nota: si noti che le regole sopra implicano che una unità di Fanteria può entrare in una ZdI nemica solo se il giocatore è in grado di muovere un'altra unità della stessa Formazione per affiancarsi alla prima unità, creando così una Linea.



5.7 Disallineamento

L'unità che entra in un esagono in una ZdI nemica con terreno di "Riparo", "Canale" oppure attraverso un lato di esagono di "Torrente", prima di entrare nell'esagono o passare attraverso il lato di esagono, tira un dado sul valore di addestramento della truppa (TdA) di cui fa parte (ved. par.5.11), applicando eventuali modificatori per il terreno (vedi TEC). **Eccezione:** Non si tira il TdA se l'unità entra nell'esagono attraverso una Strada. Se il TdA riesce, l'unità muove e la Linea rimane ordinata. Se invece fallisce l'unità si ferma e la sua Linea può presentare un varco (questo influenzerà la capacità di fuoco della Formazione in quel punto).

Se una unità è parte di una "Linea" e fallisce un TdA per il terreno, la Linea potrebbe diventare disallineata se le altre unità, che non avevano bisogno del TdA, hanno mosso precedentemente.

Nota per i giocatori: E' meglio controllare se le unità hanno passato il TdA, prima di muovere altre unità parte della Linea. E' opportuno prima assistere unità che muovono in terreno difficile, piuttosto che rischiare di interrompere una linea di battaglia. Poiché i comandanti in grado di assistere movimenti complessi muovono alla fine dell'attivazione della propria Ala il giocatore dovrà prevedere quali unità avranno un terreno complesso nel turno successivi e affiancarle preventivamente.

5.8 Riallineamento

Per Riallineamento si intende il Movimento di una unità di fanteria che muove in un esagono con ZdI per mettersi o rimettersi in Formazione di Linea.

Per eseguire un Riallineamento, un'unità in comando può muovere solo verso la posizione più vicina che la riporti in Linea nella propria Formazione. In alternativa, se già in una ZdI, può rimanere ferma. Può entrare in ZOC (par.7.1) e fare Fuoco (eventualmente con la penalità dell'essere "Non Affiancata", 9.1.3), ma non può eseguire combattimento di Mischia finché non è di nuovo in Linea.

5.9 Movimento delle unità fuori comando

Un'unità di combattimento fuori comando o priva del proprio Comandante di Formazione può muovere, nella attivazione della sua Formazione, per cercare di rientrare entro la Distanza di Comando del proprio Comandante (o di un suo superiore, se il CdF è defunto); oppure, se già entro tale Distanza, per allontanarsi dalla unità nemica più vicina. Un'unità di Fanteria fuori comando **in una ZdI** muove prioritariamente per eseguire un Riallineamento, se la sua Formazione è in Linea. Altrimenti può muovere solo come nei casi precedenti.

Un'unità fuori comando non può mai entrare in ZOC nemiche.

Un'unità fuori comando non può combattere. Può eseguire Fuoco difensivo se bersaglio del Fuoco nemico.

Eccezione: *Fanteria Leggera* (ved. 9.2.6).

5.10 Ripiego della Cavalleria

In *Piacenza 1746* la Cavalleria rifiuta sempre di rimanere in ZOC (vedi 7.1) di Fanteria nemica.

Nel momento in cui un'unità di Fanteria muove nella ZOC di un'unità di Cavalleria nemica, quest'ultima deve Ripiegare (ved. Ritirata, 9.2.8) **di un esagono** senza subire fuoco di Reazione (7.2). L'unità di Fanteria può continuare il movimento, se possiede MP residui.

La Cavalleria ripiega anche se Mischie/Cariche le erano già state dichiarate contro.

Nota per i giocatori: da considerare se il movimento della Linea dovesse rovinare i vostri piani!

Eventuali Comandanti presenti nell'esagono ripiegano insieme alle unità. Due unità di cavalleria possono ritirarsi in direzioni diverse ed il Comandante può scegliere quale seguire.

5.11 Tiro d'Addestramento per la Manovra

Armata	Addestramento per specialità		
	Fanteria	Granatieri	Cavalleria(*)
Austria	7	8	8
Francia	7	8	7
Spagna	6	7	7

(*): *inclusi i Dragoni*

Alcune operazioni di gioco richiedono l'effettuazione di un **Tiro d'addestramento (TdA)** per verificare se l'unità di combattimento riesce nell'operazione. **Per passare un TdA** occorre tirare un d10, con un risultato pari o inferiore al valore segnato sulla tabella sopra (ved. Scheda di gioco per i modificatori).

6.0 RAGGRUPPAMENTO

Nota storica: La prima linea era la più lunga e la più forte. La seconda linea era posizionata a circa 250 m dietro. Questo intervallo la metteva oltre la portata delle armi leggere del fuoco nemico e dava spazio sufficiente per consentire movimenti e trasferimenti di forze tra le due linee, eseguiti senza confusione.

La grande difficoltà accadeva cercando di muovere le linee in avanti, in qualsiasi tipo di ordine. Schierato in tre file, un singolo battaglione prussiano (o un battaglione granatieri austriaco) occupava un fronte di 162 m, mentre austriaci, francesi e spagnoli si schieravano in quattro fila di compagnie affiancate ... Una linea di dieci battaglioni copriva circa 1700 m

divisi da varchi di 9 m ciascuno per l'Artiglieria di battaglione.

Un'unità di Fanteria (inclusi i Dragoni appiedati) può raggrupparsi con un'unità di Artiglieria. Due unità di cavalleria possono raggrupparsi. Nessun'altra combinazione è possibile.

Questi limiti sono validi in ogni momento del gioco.

Eccezione: durante una Ritirata una pedina può momentaneamente superare i limiti di stacking, per ritirarsi in un esagono non in overstacking (vedi "Ritirata", 9.2.8).

I Comandanti non contano per i limiti di raggruppamento ed un numero qualsiasi di Comandanti di ogni tipo può risiedere in uno stesso esagono.

Nota storica: Per pedine reggimentali o con più battaglioni si presume un ipotetico schieramento in profondità con i battaglioni di riserva dietro. Una superiore potenza di fuoco è giustificata dal rimpiazzo in linea delle perdite subite nella sparatoria. Le unità più grosse sono anche più difficilmente mandate in ritirata o in rotta.

7.0 ZONA DI CONTROLLO

Le unità di gioco, esclusi i Comandanti e l'Artiglieria, esercitano nei sei esagoni adiacenti una Zona di Controllo (ZOC), che influisce sulle unità nemiche posizionate in questi esagoni.

La ZOC **non** viene esercitata da un'unità che si trovi in un esagono di Bosco o di Riparo (Livello 1 o 2) (**Eccezione:** la ZOC di un'unità in un esagono di Trinceramento e/o Ridotta (ved. Tabella Effetti del Terreno) si estende in un esagono di Trinceramento e/o Ridotta adiacente). La ZOC non viene esercitata attraverso lati di esagono proibiti al movimento.

7.1 Proprietà della ZOC

Una ZOC ha le seguenti proprietà:

- un'unità che durante il Movimento **entra** in una ZOC nemica (eZOC) **deve fermare** il suo movimento. L'unità non è obbligata a combattere solo perché in eZOC
- prima di entrare in una eZOC di Fanteria, la Cavalleria **deve eseguire un Tiro di addestramento con un Modificatore di +2**. Se il TdA ha successo può entrare nell'esagono. Altrimenti la Cavalleria rimane sul posto, in Disordine e cessa il movimento.
- un'unità si **ritira** o **avanza** liberamente in o attraverso una eZOC e **non** subisce reazioni nemiche
- un'unità **fuori comando non** può mai **entrare** in una eZOC
- è sempre **vietato** passare direttamente **da una eZOC a un'altra eZOC** durante il Movimento
- uscire **volontariamente** da una eZOC non costa nulla in MP **ma fa subire una scarica di fucileria di reazione**, cfr. 7.2 (modificatore al dado: -3) da parte di

tutte le unità di Fanteria nemiche che esercitano la ZOC. Le unità che escono dalla eZOC non rispondono al fuoco.

g) **eseguire un TdA** in una eZOC causa un modificatore al dado di +1

h) le eZOC **non** bloccano la catena del comando (4.1)

i) un Comandante o una unità di Artiglieria non può entrare volontariamente in un esagono in una eZOC, a meno che l'esagono sia già occupato da una unità di combattimento amica

7.2 Fuoco di Reazione da ZOC

La raffica di fucileria innescata dall'abbandono di una ZOC nemica viene eseguita con un modificatore al dado di -3, in aggiunta ad altri modificatori standard (ved. La Tabella del Fuoco). L'unità subisce tutti gli effetti del Fuoco come specificato al par.9.1 e quindi lascia l'esagono.

8.0 BOMBARDAMENTO

Nota storica: La palla di cannone più pesante poteva essere tirata efficacemente fino a circa 680 m, compresi i rimbalzi. I tiri a corto raggio, a circa 300 m o meno, erano fatti, dai cannonieri, impiegando il cosiddetto "fuoco a mitraglia", che trasformava il cannone in gigantesco shotgun, tirando una lattina di lamiera che si apriva sulla bocca da fuoco, sparpagliando una pioggia di schegge e di piccoli frammenti.

Gli obici austriaci erano pezzi di Artiglieria tozzi che lanciavano proiettili esplosivi a traiettoria curva. Si incontravano molto meno frequentemente del cannone convenzionale, ma avevano una "firma" distintiva nel proiettile che trascinava una sottile scia di fumo attraverso il cielo, ruotando e sfrigolando, dopo aver toccato il terreno, e infine esplodendo con un ululato.

L'Artiglieria organica dei battaglioni (leggera) è compresa nelle pedine di Fanteria.

L'Artiglieria franco-spagnola in Piacenza (sulle mura) fu di nessuna efficacia e non è rappresentata.

8.1 Tiro d'Artiglieria

Le unità d'Artiglieria in comando di una Formazione attivata possono bombardare nel segmento dedicato dell'Attivazione di un'Ala.

Se non hanno sparato possono fare un tiro Difensivo (una sola scarica) se soggette al Fuoco di Fanteria nemica, solamente contro la Fanteria nemica stessa.

In questo caso, vengono girate su lato "Fired" (vuol dire che hanno già sparato).

La gittata massima dell'Artiglieria è di **tre esagoni**. Una pedina d'Artiglieria fa fuoco in direzione dei suoi esagoni frontali (cono di fuoco - vedi diagramma, M significa fuoco a Mitraglia). La batteria, al termine del movimento,

DEVE sempre essere orientata su un vertice dell'esagono.



Per sparare si tira un d10 e si consulta la Tabella dei Modificatori al Fuoco e Tiro (par. 8.2) che può indicare modificatori al tiro del dado. Quindi si consulta la Tabella dei Bombardamenti, incrociando il tiro di dado modificato ed il numero di Punti Forza dell'Artiglieria che spara. La colonna prescelta sulla Tabella dei Bombardamenti viene scalata di uno a sinistra, ma non più della prima colonna, se l'esagono contiene più di un certo numero di Punti Forza (vedi "Effetto sulle unità scaglionate in profondità", 8.5.2).

All'incrocio, la Tabella dei Bombardamenti indica gli effetti del Bombardamento (par. 8.5)

Non è possibile combinare il Bombardamento di più di un'unità di Artiglieria.

8.1.1 Linea di Vista (LoS)

Quando si spara a una distanza di due o più esagoni, un'unità di Artiglieria deve avere una Linea di Vista (LoV) libera verso l'esagono bersaglio nemico.

Una Linea di Vista è una linea retta tracciata dal centro dell'esagono di tiro al centro dell'esagono bersaglio. Qualsiasi esagono attraversato da una LoV è un esagono intermedio.

La LoV è bloccata da qualsiasi esagono intermedio: con **unità amiche** o **nemiche**; con terreno di **Bosco**, **Riparo**.

È sempre possibile sparare direttamente in, e da un esagono bloccante.

La LoV può essere tracciata lungo un lato d'esagono solo quando uno dei due esagoni che condividono il lato di esagono non è bloccante.

8.2 Modificatori al tiro

I modificatori al tiro sono indicati nella Tabella dei Modificatori al Fuoco e al Tiro.

Alcuni terreni ed il Fumo favoriscono chi li sta occupando durante il bombardamento o il fuoco. Tali

modificatori si applicano al Bombardamento ed al Fuoco di Fanteria.

I modificatori per la gittata si applicano solo all'Artiglieria. Tutti i modificatori sono cumulativi **fino ad un minimo negativo di -4** (Fumo incluso).

8.2.1 Presenza di Fumo



La presenza di **Fumo** dà un modificatore al dado del Fuoco o del Bombardamento a chi spara all'interno o dall'interno o attraverso l'esagono con il marker e nei sei esagoni adiacenti. Il modificatore è di **-2** nell'esagono con il marker di Fumo, **-1** in ogni esagono adiacente al marker. Il marker di **Fumo** è posto sull'esagono dell'unità che spara in due evenienze:

- dopo la **prima raffica d'Artiglieria**
- in caso di comparsa del marker di "Fuoco a volontà" o "Fuoco a casaccio" (**Feu de Billebaude**, ved. 9.1 e segg.).

Gli effetti di **due diversi segnalini di Fumo** si sommano, ma non mai oltre il **minimo di -2**.

Tutti marker di Fumo sono tolti a fine turno, ma non i marker di **Feu de Billebaude**.

Nota: un TdA in esagono con un marker di fumo causa un modificatore di +2, se adiacente +1.

8.3 Cadenza

In un turno **l'Artiglieria può sparare due volte**. La prima bordata precede immediatamente la seconda.

Dopo aver sparato la prima volta, è necessario porre un marker "**Fumo**" sulla batteria che ha sparato.

La seconda bordata subisce la penalità del fumo. Dopo aver sparato la seconda volta le batterie si girano sul lato **FIRE**.

8.4 Avaria dei cannoni

Non è obbligatorio fare un secondo tiro, la pedina si può girare anche subito dopo il primo tiro. Se si spara due volte, tuttavia, si deve verificare un'eventuale avaria della batteria tirando un d10 dopo la seconda raffica. Facendo un risultato di **0-1** la pedina rimarrà girata sul lato **Fired** per tutto il resto della giornata e non potrà più sparare.

8.5 Effetti del Bombardamento

I Risultati della Tabella dei Bombardamenti consistono in:

E = una singola unità eliminata

1R = una unità perde un livello (girare una pedina) e va in Rotta

RR = una unità in Rotta e **Ricochet** (v.8.5.2)

1 = una unità perde un livello

D1-2-3 = una unità in Disordine e si ritira di 1-2-3 esagoni

D = una unità in Disordine ma resta in posizione

NE = nessun effetto

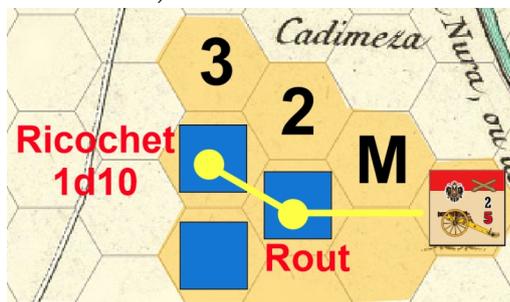
8.5.1 Come applicare i danni da Bombardamento (o Fuoco)

Il giocatore proprietario sceglie sempre a quale unità dello stack soggetto al fuoco far subire gli effetti del tiro, se si presenta il caso.

Un'unità di Artiglieria non può subire danni, se è presente nello stesso esagono una unità di fanteria. Se invece essa è sola nell'esagono, un risultato di Eliminazione, perdita di un livello o ritirata, elimina l'unità. Il Disordine non ha effetto.

8.5.2 Ricochet

Il giocatore che possiede un'unità colpita dal risultato RR (Rotta e Ricochet):



1- applica la Rotta all'unità colpita e
2- sceglie un'unità presente nello stesso esagono oppure, come seconda priorità, immediatamente retrostante alla direzione del tiro ed esegue un tiro di Bombardamento (colonna 1-2 punti forza della batteria) applicando i modificatori standard. Ulteriori risultati di Ricochet sono ignorati.

In caso di tiro a Mitraglia il risultato RR diventa un normale risultato di R (Rotta).

8.5.3 Cambio di Ranghi

Nota storica: Il combattimento a fuoco è inteso come una linea che avanza, si ferma, fa fuoco e procede ancora. I varchi lasciati dai colpi nemici erano subito rimpiazzati da soldati schierati in seconda o terza fila (ranghi).

La prima volta in un turno di gioco che un'unità di **Fanteria di almeno 2 SP in buon ordine** (ovvero non in "Disordine" o in "Rotta") subisce un risultato D o Dr# (Disordine) **per effetto del Bombardamento (o del Fuoco)** tira un dado (d10); se il risultato, **modificato da Comandanti in stack o adiacenti**, è un numero che compreso **tra 0 a 3**, l'unità torna in buon ordine cambiando i ranghi. **Sottrarre uno** al tiro di dado se l'unità è, o è adiacente a, un'unità di **Granatieri** in buon ordine. Se fallisce il tiro, subisce il risultato di Disordine.

Un'unità può tentare il Cambio di Ranghi più volte in un turno, ma eseguito con successo **una sola volta per**

turno e per questo motivo l'unità va contrassegnata con un apposito marker ("Changing"). Il marker sarà tolto nella fase di fine turno.

8.5.4 Effetto sulle unità scaglionate in profondità

Nota storica: Nonostante le unità più imponenti possano sembrare più ammassate e quindi più facilmente bersagliabili dai cannoni, l'unità frontale era comunque un battaglione; il resto (es. del reggimento) era scaglionato su linee arretrate o riserva. Più le unità erano grandi più era facile sostituire linee che andavano momentaneamente in crisi sotto il fuoco nemico, con altrettante compagnie in buon ordine.

Se il bersaglio del Bombardamento (o del Fuoco) è un'unità di **Fanteria superiore a 2 punti forza**, la colonna della forza che bombarda (o che fa fuoco) scala di 1 a sinistra.

Esempio: una batteria da 5 SP contro un reggimento superiore ai tre battaglioni spara come se avesse solo 1-2 SP.

9.0 COMBATTIMENTO

Ci sono due forme di Combattimento: a Fuoco e di Mischia.

Le unità di **Fanteria (o di Cavalleria appiedata)** di una Formazione attivata possono effettuare Combattimento a **Fuoco** su unità nemiche adiacenti. Le unità di **Fanteria** e di **Cavalleria** possono a certe condizioni durante il segmento di Movimento, dichiarare una **Mischia** (par.9.2, "Mischia") contro unità nemiche adiacenti.

Solo le unità di **Cavalleria** possono eseguire cariche (par.10.1 "Carica di Cavalleria").

L'artiglieria non combatte, ma bombarda oppure esegue Fuoco Difensivo se soggetta al fuoco, ma sempre usando la Tabella dei Bombardamenti.

L'attacco non è mai obbligatorio.

Il giocatore attivato si chiama attaccante, il suo avversario si chiama difensore.

9.1 Combattimento a Fuoco

Nota storica: Il moschetto a pietra focaia, a canna liscia, con caricamento frontale standard tirava una palletta di piombo di quasi 1,9 cm di diametro. Il proiettile lasciava la canna a una velocità di circa 400 m al secondo, e a distanza ravvicinata aveva abbastanza forza per penetrare un tronco di pino spesso 13 cm. Per quanto riguarda la penetrazione e la precisione su lunghe distanze, i moschetti prussiani del XVIII secolo davano i seguenti risultati; il bersaglio era una tavola di pino spessa 15 cm e larga 38 cm. Nel test riportato da Scharnhorst (1813, 80-3) furono sparati 200 colpi per ciascuna diversa distanza:

metri	76	150 - 230	304	380	456
centri	92 %	64 %	42 %	26 %	19 %

Penetr.	56 %	56 %	23 %	28 %	2%
Pen.cm	8,4	8,4	3,45	4,2	0,3

A circa 270 m i colpi a segno erano scarsi; a 180 m si verificavano alcune perdite, a 90 m molte di più e a 45 m (50 yarde) era un'esecuzione di massa. I soldati, poi, tenderano a sparare in modo disordinato e da distanze troppo lunghe. Non era raro il caso di chi, dopo una battaglia, togliendosi gli abiti e scuotendoli, sentisse cadere a terra palle di ferro, arrivate a segno con scarsa velocità.

Per tutti i motivi citati, per correggere le traiettorie lunghe, si insegnava a sparare mirando: alle ginocchia del nemico da 115 m / al petto o all'addome da 230 m / alla testa da 285 m ed al cappello o sopra il cappello stesso da 270.

Come cadenza era molto ottimistico, in battaglia, sperare di ottenere due colpi al minuto.

Nelle battaglie di Parma e Guastalla nel 1734 gran parte della Fanteria francese e austriaca sprofondò in ginocchio e finì per strisciare sul campo di battaglia e sparare "alla moda dei Croati". Molto più frequentemente la disciplina convenzionale di fuoco diventava caotica e le truppe facevano fuoco a volontà (feu de billebaude, Plackerfeuer o Bataillenfeuer).

Le unità di **Fanteria** (o di **Cavalleria appiedata**) **in comando** di una Formazione attivata possono effettuare Combattimento a **Fuoco** su unità nemiche adiacenti (**Fuoco Offensivo**). Le **unità fuori comando non possono fare Fuoco** durante un'attivazione, ma se attaccate rispondono al Fuoco (o alla Mischia) normalmente.

Il Combattimento a Fuoco consiste in una **doppia scarica** o raffica (Volley) di fuoco reciproco. "Reciproco" significa che le unità della Formazione attiva, dopo avere mosso, possono eseguire il Fuoco, utilizzando fino a due scariche sugli stessi bersagli. Dopo ogni scarica le unità nemiche soggette al fuoco fanno fuoco a loro volta (**Fuoco Difensivo**), usando come bersaglio soltanto le unità che hanno fatto Fuoco Offensivo. Il fuoco Offensivo e Difensivo di ogni scarica però è considerato simultaneo, tutte le unità amiche e nemiche subiscono le perdite dopo avere entrambe sparato in ogni scarica.

La **seconda scarica** è condizionata dalla riuscita di un Tiro d'Addestramento per ogni unità che intende sparare (se fallisce porre sull'unità il marker **Feu de Billebaude** – non spara fino alla rimozione del marker), eseguito, sia per l'attaccante che per il difensore, prima del Fuoco reciproco della seconda scarica.

In ogni raffica ogni unità della Formazione attiva può fare Fuoco ed ogni unità nemica può essere soggetta al Fuoco un numero qualsiasi di volte in una stessa fase di Fuoco. Se un'unità è soggetta al fuoco di più di una unità nemica, quest'ultime non combinano il fuoco, sparano una alla volta; e l'unità soggetta al fuoco potrà esercitare il

fuoco difensivo contro una soltanto delle unità nemiche che le spara.

Se un'unità subisce il Fuoco da più unità nemiche, tutte le perdite di Livelli di forza si sommano, mentre solo il livello maggiore di Disordine viene subito (nell'ordine: D1, D2, D3, Rotta).

All'inizio di ogni raffica, prima il giocatore attaccante definisce tutti i bersagli del "Fuoco". Poi il difensore indica tutti i bersagli del suo Fuoco Difensivo. Quindi si esegue il Fuoco, prima l'attaccante, poi il difensore.

Un'unità che fa Fuoco Offensivo non può effettuare una Mischia nella stessa attivazione.

9.1.1 Prima raffica

Per sparare si tira un d10 e si consulta la Tabella dei Modificatori al Fuoco e al Tiro (ved. 8.2) che può indicare modificatori al tiro del dado. Quindi si consulta la Tabella del Fuoco, incrociando il tiro di dado modificato ed il numero di Punti Forza dell'unità che spara. La colonna prescelta sulla tabella del Fuoco viene scalata di uno a sinistra, ma non più della prima colonna, se l'esagono contiene più di un certo numero di Punti Forza (vedi "Effetto sulle unità scaglionate in profondità", 8.5.4).

All'incrocio, la Tabella del Fuoco indica gli effetti del Fuoco (par. 9.1.5)

Il fuoco di base è di tre tipologie:

- a) Normale** – Punti Forza dell'unità che spara pari a 1 SP (in genere corrisponde ad un battaglione)
- b) Esteso** – Punti Forza dell'unità che spara pari a 2 o 3 SP (corrisponde ad unità reggimentali)
- c) Intenso** – Punti Forza dell'unità pari che spara a 4 SP o più (corrisponde ad unità reggimentali di grandi dimensioni)

9.1.2 Seconda raffica e Feu de Billebaude

Per ogni unità della Formazione attiva, ancora adiacente al nemico dopo la prima raffica, che il giocatore desidera far sparare una seconda volta (compreso quindi il fuoco difensivo) si deve eseguire un TdA. Se il tiro ha successo (anche con eventuale aiuto di un Comandante) l'unità spara con le stesse procedure della prima raffica; se il TdA fallisce sull'unità viene posto il marker **Feu de Billebaude** **Nota: il marker Feu de Billebaude implica anche un marker di Fumo.**

Nota di Progetto: il Feu de Billebaude significa che l'unità inizia a sparare alla rinfusa e continua finché non viene riportato l'ordine nelle truppe.

Il giocatore inattivo a sua volta può innescare la seconda raffica, con le stesse modalità del giocatore attivo (TdA, Feu di Billebaude).

Entrambi i giocatori devono annunciare la loro intenzione di sparare una seconda raffica prima della risoluzione del Fuoco.

Ad ogni successiva attivazione della Formazione, prima del segmento di Movimento, il giocatore potrà fare un Tiro di Addestramento per cercare di rimuovere i marker di **Feu de Billebaude** sulle unità attivate.

Nota storica: Qui si fa riferimento alla perdita di capacità di fuoco di un'unità senza la regia del Comandante di Formazione. Attribuire il bonus del comando alla capacità, ma soprattutto alla disciplina del fuoco consente ai giocatori di muovere i Comandanti per intensificare il fuoco in settori che si rivelano critici durante la battaglia

Fintantoché un'unità **porta un segnalino di Feu di Billebaude non può né muovere, né fare Fuoco o Mischia**. Si difende normalmente se attaccata in Mischia.

9.1.3 Modificatori per unità “Non Affiancate”

Durante il **Fuoco Offensivo, Difensivo o di Reazione**, la Linea non viene considerata. Un'unità che fa Fuoco spara a piena forza se è adiacente ad almeno **una** unità della sua Formazione ed è anch'essa adiacente all'unità nemica bersaglio del fuoco. Altrimenti l'unità comunque subisce il modificatore al dado di **-2**.

(Ved. Anche Esempi di gioco)

9.1.4 Bonus al Fuoco del Comandante di Formazione o di Ala

Il **Comandante di Formazione** adiacente o sovrapposta all'unità che spara (oppure, ma non anche, il CdA), **aggiunge il proprio “Bonus di Fuoco” alla forza dell'unità che spara** (così, ad esempio, un'unità da 1 SP, con un Comandante avente Bonus al Fuoco di 2, diventa da 3 ed usa la colonna del Fuoco Estesio). Il bonus del CdA soprassiede quello del CdF se entrambi sono applicabili.

9.1.5 Effetti del Fuoco

I risultati della Tabella del Fuoco consistono in:

Un risultato di:

E = una unità eliminata

R = una unità in Rotta

1 = una unità perde un livello (girare la pedina)

1R = una unità perde un livello (girare la pedina) e va in Rotta

D1-2-3 = una unità in Disordine e si ritira di 1-2-3 esagoni

D = una unità in Disordine, ma resta in posizione

NE = nessun effetto

Per l'applicazione dei danni si veda il par. 8.5.1

9.1.6 Cambio di Ranghi

Come per il Bombardamento di Artiglieria (8.5.3).

9.1.7 Effetto sulle unità scaglionate in profondità

Come per per il Bombardamento di Artiglieria (8.5.4).

9.1.8 Fuoco sul Fianco

Un'unità riceve il beneficio del Fianco (+2) se almeno un'altra unità della stessa Formazione è adiacente all'unità che subisce il Fuoco, ma non adiacente all'unità che spara.

9.2 Mischia

Nota storica: L'impiego delle baionette di freddo acciaio da parte della Fanteria (magari avanzando ordinati in linea) non era sconosciuto nell'Età della Ragione, ma i casi documentati sono molto più rari di quanto si possa supporre e sono associati a circostanze specifiche.

Il Principe de Ligne, attingendo a tutto ciò che aveva visto e sentito durante i suoi molti anni di servizio nell'esercito austriaco, diceva che era “quasi impossibile attaccare una forza nemica, in campo aperto, senza sparare”.

Quando avvenivano, allora, le cosiddette vittorie alla baionetta? Molte di loro erano scaramucce tra le case o i trinceramenti; in quei terreni, senza dubbio, si svolgevano azioni corpo a corpo.

9.2.1 Generalità

La Mischia (Melée) è una forma di combattimento che può essere eseguita da una unità di Fanteria o Cavalleria contro un'unità nemica adiacente (per la Mischia di Cavalleria ved. il par.10.2). La Fanteria non può mischiare la Cavalleria.

Durante il segmento di movimento, spendendo il numero di punti movimento (PM) richiesti, una unità in comando di una Formazione attivata può dichiarare una Mischia (Melée) contro una unità nemica **adiacente**.

Le unità fuori comando non possono fare Mischia durante un'attivazione; se attaccate rispondono alla Mischia (o al Fuoco) normalmente.

Il **costo in PM per dichiarare** una Mischia è pari al numero di PM necessari per entrare nell'esagono nemico (le ZOC nemiche non si considerano in questo conto, i lati di esagono impassabili impediscono la Mischia, il “Movimento Libero” (5.3) è concesso). Porre un **segnalino di “Mischia”** sull'unità che intende attaccare, puntato nella direzione della pedine attaccata. Se l'unità non ha MP sufficienti, la Mischia non è possibile.

Nota: il posizionamento del segnalino “Mischia” avviene durante il segmento di Movimento dell'Attivazione di un'Ala, mentre la Mischia si risolve durante il segmento di Combattimento.

Un esagono nemico può essere soggetto ad **un solo Combattimento di Mischia** di Fanteria o di Cavalleria per attivazione d'Ala. Ogni Combattimento (Mischia o Carica) coinvolge sempre e solo una pedina per parte e gli

effetti del combattimento si applicano solo alle unità combattenti.

Eccezione: una unità impilata con una unità che si ritira o viene eliminata per effetto di una Mischia o Carica deve ritirarsi dall'esagono. Un'Artiglieria è eliminata.

9.2.2 Requisiti di Comando

Il combattimento di Mischia da parte di un'unità di Fanteria può essere iniziato solo se l'unità attaccante muove su **comando diretto**, ovvero la pedina del suo Comandante di Formazione è in stack o adiacente all'inizio del movimento. **Non vi è questo requisito per le unità di Cavalleria.**

9.2.3 Mischia di Fanteria

Una unità di Fanteria di una Formazione attivata può dichiarare una Mischia (Melée) contro una unità di Fanteria e/o Artiglieria nemica adiacente, solo se questa ultima occupa un esagono con terreno di **Riparo (Cover), Livello 1 o 2, o della Città di Piacenza.**
Eccezione: un'unità di Artiglieria da sola in un esagono, può essere sempre attaccata in Mischia, indipendentemente dal tipo di terreno occupato.

La Fanteria **non può effettuare Combattimento di Mischia** contro la Cavalleria.

Un'unità di Fanteria che ha fatto Fuoco non può fare una Mischia nello stesso turno.

Un'unità di Fanteria attaccata in Mischia fa Fuoco prima di risolvere la mischia.

Il Combattimento di Mischia contro una Fanteria (o contro una Fanteria con Artiglieria) si svolge nel modo seguente:

- **prima** il difensore esegue **una sola raffica** sulla Tabella del Fuoco per ogni unità che si difende (l'attaccante non può fare Fuoco)

- **poi** l'attaccante, se è ancora nell'esagono, combatte usando la Tabella delle Mischie (ved. Par. 9.2.4). Gli SP di Artiglieria non contano nella risoluzione della Mischia. Se la fanteria è costretta a ritirarsi, l'Artiglieria è eliminata.

Un'unità di Artiglieria da sola in un esagono che viene attaccata in Mischia dalla Fanteria è eliminata, dopo il Fuoco difensivo, se l'unità attaccante è ancora sul posto.

9.2.4 Risoluzione della Mischia

Per risolvere il Combattimento di Mischia, si calcola il rapporto tra la forza dell'attaccante e la forza del difensore e si arrotonda verso il rapporto di forze più vicino nella prima riga della Tabella delle Mischie. La colonna di base può essere spostata a destra per diverse cause (si veda la Tabella delle Mischie). Si tira un d10 e si modifica il risultato del dado per gli effetti del Terreno (ved. Tabella Effetti del Terreno). Si incrocia il tiro di

dado modificato con la colonna del corretto rapporto di forze e si ottiene il risultato della Mischia.

9.2.5 Attacco a ridotte e fortificazioni campali

La Mischia di Fanteria contro unità in Riparo Livello 2 presenta un modificatore al dado di **-2** per chi attacca.

9.2.6 Fanteria Leggera

Tutte le Fanterie leggere (indicate con un "L" sulla pedina):

- hanno sempre un modificatore al dado di **-1** in tutti i test di addestramento
- ignorano i risultati di Disordine sulla tabella della Mischia (ma non la Ritirata), sia in attacco che in difesa
- se fuori comando possono fare Fuoco, ma non attaccare in Mischia

9.2.7 Effetti del Combattimento di Mischia

I Risultati della Tabella delle Mischie consistono in:

Ax: risultato per l'attaccante

Dx: risultato per il difensore

E = una unità eliminata

1 = una unità perde un livello, va in Disordine e si ritira di un esagono

R = una unità in Disordine e si ritira di un esagono

Un'unità di Fanteria già in Disordine può andare in **Rotta.**

Nota storica: contrariamente al panico scatenato dal "rompete le righe" a causa di un fuoco letale, dopo una mischia le ritirate non erano su lunghe distanze. Prevaleva lo sfinimento.

9.2.8 Ritirata

Dopo una Mischia o Carica, nel caso l'unità si debba ritirare, lo farà allontanandosi dall'unità nemica attaccante del numero di esagoni richiesti, rispettando le seguenti priorità:

- in un esagono adiacente non in violazione dei limiti di Raggruppamento e non in eZOC
- in un esagono adiacente in violazione ai limiti di Raggruppamento e non in eZOC
- in un esagono adiacente in eZOC
- verso il bordo amico della mappa (ovest per i franco-spagnoli, est per l'austriaco)

La ritirata dopo il combattimento e per un Ripiego di Cavalleria (5.10) non causa Fuoco di Reazione.

In caso di sovrapposizione ad unità amiche, l'unità che si ritira passa oltre ed attraversa eventuali unità amiche senza conseguenza per entrambe le unità (**traslocazione**), fino, quando possibile, a trovare un esagono libero in cui ritirarsi senza incorrere in penalità di stack.

Non è possibile ritirarsi in sovrapposizione a unità nemiche oppure in o attraverso terreni proibiti come il fiume Po o le mura di Piacenza o fuori dalla mappa. In

questi casi, se non vi sono alternative, l'unità è eliminata (si arrende).

Due unità in uno stesso esagono costrette a ritirarsi possono farlo in direzioni differenti.

9.2.9 Perdite e Avanzate

Il primo livello di perdite si assegna girando l'unità sul dorso, se l'unità ha due step. Se un'unità è già girata sul dorso, oppure è a singolo step, e subisce una perdita, l'unità è tolta dal gioco.

Al termine della Mischia l'unità attaccante vincente **deve** entrare nell'esagono attaccato. Il difensore non può avanzare.

10.0 CAVALLERIA

La Cavalleria può combattere a cavallo (Mischia o Carica) o appiedata (Dragoni).

La Cavalleria appiedata combatte con le regole della Fanteria, facendo Fuoco o Mischia.

Nota storica: L'unità di base del combattimento di Cavalleria era relativamente piccola, vale a dire lo squadrone di 130 - 160 tra ufficiali e cavalieri.

La Cavalleria di solito si schierava in due o tre fila, in contrapposizione alle tre o quattro della Fanteria, e un cavaliere in genere ingombrava almeno 90 cm, contro i 60 cm di un soldato a piedi. Inoltre i fanti avevano la capacità di infliggere ferite ai cavalli, prima di subire qualsiasi perdita, e nel combattimento ravvicinato il fante aveva un'arma (moschetto e baionetta) lunga circa 1 m e 80 cm, che puntava contro un cavaliere la cui spada misurava solo poco più di 90 cm.

La mischia tra Fanteria contro Cavalleria era, di solito, un lungo affare che s'interrompeva quando una delle due parti andava in disordine e cedeva terreno. La Cavalleria era favorita quando colpiva Fanteria indifesa sui fianchi o quando le unità di Fanteria erano piccole e disordinate (anche se solo quelle erano in grado di mettersi in quadrato). Non c'era addestramento per fare quadrati di battaglione o compagnia. La Cavalleria in carica aveva in ogni caso un terribile impatto psicologico e ci volevano truppe ben addestrate per reggere un urto.

Le cariche di cavalleria non erano eventi così frequenti. Per prima cosa l'addestramento non aveva ancora raggiunto la quasi perfezione del periodo imperiale napoleonico; nelle armate c'era ancora molta spavalderia e improvvisazione, soprattutto tra le cavallerie leggere, più adatte a missioni di ricognizione.

Inoltre la cavalleria, se poteva, evitava di attaccare le unità di fanteria perché, al di là dei quadrati, le loro baionette avevano la stessa funzione delle picche dei Tercios, dirette contro i petti dei cavalli. Il cavallo, al tempo, non era "passato" dallo stato, era personale ed un bene prezioso se addestrato ... negli scontri tra cavalleria, tra l'altro, era buona norma (o usanza cavalleresca) non ferire i cavalli appositamente.

10.1 Combattimenti di Cavalleria

In *Piacenza 1746* non sono possibili formazioni lineari di Cavalleria e cariche massive. La Cavalleria può muovere in stack o come unità singola. Essa può combattere contro unità nemiche, eseguendo una **Mischia contro unità di Cavalleria, Fanteria e/o Artiglieria** oppure una **Carica contro una Cavalleria nemica** (per i dettagli, ved. 10.2 e 10.3).

Il combattimento di Cavalleria si risolve sempre come una Mischia tra la Cavalleria attaccante ed una sola delle unità nemiche nell'esagono che si difende.

La Cavalleria non necessita di un CdF adiacente per effettuare Mischia o Carica.

La Cavalleria che attacca (Mischia o Carica) entra immediatamente in **Disordine** dopo l'attacco. Un'unità di Cavalleria già in Disordine può andare in **Rotta**. La Cavalleria non insegue.

10.2 Mischia di Cavalleria

La Mischia di Cavalleria segue le prescrizioni ai par.7.1, 9.2.1, si risolve tra esagoni adiacenti e con la stessa procedura (ved. par. 9.2.4 e seguenti).

Una unità di Cavalleria di una Formazione attivata può dichiarare una Mischia (Melée) **contro una unità nemica adiacente**, solo se questa **occupa un esagono con terreno Aperto o Canale**.

Unità di Artiglieria attaccate dalla Cavalleria sono spazzate via ed eliminate senza ricorso alla tabella, a meno che non siano assieme a Fanteria. In questo caso la Fanteria difende l'esagono da sola e l'Artiglieria segue le sorti della Fanteria (se costretta a ritirarsi, l'Artiglieria è eliminata).

- ◆ Se l'unità che difende è **una Fanteria non in comando, in Disordine o in Rotta**, non si difende dalla Cavalleria. In questo caso la Fanteria **si ritira di due esagoni** (come per 9.2.8) in direzione contraria alla direzione di attacco, ove possibile, e comunque lontano dalla Cavalleria che attacca. La ritirata viene eseguita immediatamente all'apposizione del segnalino di Mischia.

- ◆ Altrimenti la **Fanteria che difende deve eseguire un TdA:**

Se il TdA ha successo la Fanteria segue questa procedura:

- a) Esegue una scarica di **fucileria difensiva** prima dell'impatto, con i modificatori del Fuoco Difensivo (v.par.9.1.3). Si applicano i risultati del fuoco: qualsiasi risultato diverso da "Nessun Effetto" e "Disordine" abortisce la procedura. Quindi ...

- b) si esegue la Mischia.

Se il TdA non ha successo, la Mischia di Cavalleria si svolge con **una colonna di vantaggio** per l'Attaccante.

10.3 Cariche di Cavalleria

Nota storica: La carica di Cavalleria iniziava al passo, rompendo al trotto e accelerando il movimento alla velocità di circa 16 km/h passando infine al galoppo (40 Km/h). Il galoppo si poteva tenere per circa 130 m, dopo di che i cavalli si sarebbero gettati contro i cavalli nemici. Se due squadroni avversari si affrontavano l'impeto era tale che le due unità si oltrepassavano, emergendo, ognuna, sul retro di quella nemica. La carica di Cavalleria contro Cavalleria ricordava più un combattimento aereo della Grande Guerra.

L'orientamento era presto perduto, amici ed avversari apparivano improvvisamente a destra o sinistra, senza contare che i cavalli sono animali curiosi e bizzosi; capaci di non fare una piega per il botto di un cannone, ma capaci di imbizzarrirsi per un fazzoletto agitato (io avevo un cavallo che diventava matto se qualcuno apriva un ombrello).

La Cavalleria era addestrata a colpire di punta. Queste erano ferite letali ma poi era necessario fermarsi ed estrarre l'arma. In quel lasso di tempo Ussari o Dragoni avevano colpito a fendenti 3 o 4 volte di più.

La Carica avviene **sempre e solo tra unità avversarie di Cavalleria**.

Una unità di Cavalleria di una Formazione attivata può dichiarare una Carica contro una unità di Cavalleria nemica, solo se sono di **terreno Aperto**:

- 1) l'esagono **occupato dalla Cavalleria nemica e ...**
- 2) quello ad esso adiacente da cui **si effettua** la Carica (ved. Esempi di Gioco)

La Carica (e la Controcarica) è risolta come un combattimento di Mischia, seguendo le prescrizioni ai par.7.1 e 9.2.1 e usando la stessa procedura (ved.9.2.4 e seguenti), tuttavia fornendo un vantaggio di **+1 Colonna a Destra** sulla Tabella delle Mischie.

Non è possibile dichiarare una Carica contro un'unità che si trovi al di là di un lato di esagono di **Torrente**. Un'unità non può dichiarare una Carica contro un'unità di Cavalleria nemica che si trovi adiacente all'inizio del Movimento.

10.3.1 Controcarica

Se la Cavalleria caricata è ancora nell'esagono dopo la risoluzione del combattimento e l'assegnazione delle perdite, essa deve effettuare immediatamente una controcarica contro l'unità attaccante inizialmente, prima che questi si ritiri. La Controcarica è eseguita **esattamente come una carica**, a parti (attaccante e difensore) invertite. Applicati i risultati della Controcarica, la cavalleria attaccata inizialmente si ritira (oppure va In Rotta, o è eliminata). La Cavalleria che

subisce un doppio risultato di Ritirata in questo processo si ritira sempre e solo una volta.

10.4 Mischia e Carica sul Fianco

Un'unità di Cavalleria che Mischia o Carica riceve il beneficio del Fianco (**+1 Colonna a Destra**), aggiuntivo ad altri modificatori di colonna, se almeno un'altra Cavalleria della stessa Formazione è adiacente all'unità attaccata, ma non adiacente all'unità che attacca. Questo si applica anche alla Controcarica.

10.5 Dragoni

Nota storica: Il fuoco di Cavalleria era un mito. A una distanza di oltre 40 m un colpo di pistola e una pietra ben lanciata hanno quasi lo stesso effetto. In una Mischia una pistola scarica è inutile, non serve a parare i colpi, l'unica cosa che si poteva fare era di gettarla, perché nel tempo impiegato per metterla nella sua fondina ed estrarre la spada, avreste ricevuto un fendente che vi avrebbe staccato un orecchio.

I Dragoni sono unità di Cavalleria che sparan solo appiedate (Dragoni). Essi contrassegnati **da valori di Forza in giallo**. Ad ogni unità di Dragoni corrispondono una pedina di Fanteria e due pedine di Dragoni a cavallo. Durante il setup, il giocatore proprietario decide se schierare i Dragoni appiedati o a cavallo. Durante il gioco, all'inizio del movimento ogni due SP a cavallo impilati nello stesso esagono possono essere sostituiti da un SP di Fanteria appiedata, o viceversa (Quindi ad esempio 4 SP di Cavalleria su due pedine possono formare 2 SP di Fanteria, in una sola pedina). I Dragoni a cavallo possono muovere liberamente, ma non possono terminare il movimento in una **ZdI** se non impilate; all'inizio del movimento successivo **devono appiedarsi** e devono assumere la "formazione di linea" appena possibile.

In *Piacenza 1746* i Dragoni a cavallo **non possono entrare in eZOC di Fanteria**, e non possono eseguire Cariche a meno che non siano caricati da Cavalleria nemica e siano a cavallo. In tal caso si usa la procedura della Carica.

I Dragoni sono considerati Cavalleria ai fini dei Tiri di Addestramento.

11.0 DISORDINE E ROTTA

Un'unità che subisce un risultato di Disordine a seguito di un combattimento (Fuoco o Mischia) riceve un marker di **Disordine**.

11.1 Unità in Disordine

Essere in Disordine influenza il modo di combattere di un'unità di Fanteria o Cavalleria. L'Artiglieria è immune al Disordine. Un'unità in Disordine:

- a) non può fare **né Mischia, né Cariche**
 - b) la Fanteria non può rimanere in Linea e resta ferma sino a che non viene Riordinata (par.11.4); inoltre, non proietta una ZdI (5.2). La Cavalleria può muovere normalmente
 - c) ogni tipo di unità, **se attaccata dalla Cavalleria, si Ritira** (come per 9.2.8) di due esagoni in direzione contraria alla direzione di attacco, ove possibile, e comunque lontano dalla Cavalleria che attacca. Non fanno fuoco difensivo prima della ritirata. La ritirata viene eseguita immediatamente all'apposizione del segnalino di Mischia/Carica.
 - d) se Fanteria in comando, può fare Fuoco offensivo e difensivo. Esegue **una sola raffica** e poi va in Feu de Billebaude.
 - e) se subiscono un **nuovo risultato di Disordine** eseguono un test di Addestramento con un modificatore al dado di **+2**; se falliscono vanno **in Rotta** (altrimenti restano in Disordine senza altri effetti).
 - f) non possono fare il Cambio di Ranghi (8.5.3)
- I markers di Disordine vengono rimossi alla fine del turno nella fase di Riordino (Riordino).

11.2 Unità in Rotta (Panico)

Un'unità che subisce un risultato di Rotta o fallisce il TdA dopo un secondo risultato di Disordine (vedi e) sopra), **va** in Rotta.

Un'unità in Rotta non può impegnarsi in combattimento, nemmeno a fuoco. Non esercita più alcuna ZOC. Se attaccata o soggetta al Fuoco, si ritira di altri tre esagoni (ved.11.3). È vietato qualsiasi suo movimento diverso da quello imposto dallo stato di Rotta.

11.3 Deriva a causa del panico

Un'unità in rotta deve ritirarsi immediatamente e prioritariamente verso il bordo amico della mappa (ovest per i franco-spagnoli, est per l'austriaco) seguendo il percorso meno costoso in punti movimento e seguendo le regole della Ritirata dopo il combattimento.

Quando un'unità va in rotta dopo un combattimento o un bombardamento immediatamente **si ritira di tre esagoni**.

Ad ogni ulteriore attivazione l'unità in rotta muove di altri tre esagoni, indipendentemente dal tipo di terreno che attraversa (è escluso il terreno vietato).

Le unità in Rotta possono attraversare truppe amiche.

Se un'unità in Rotta è costretta ad uscire dalla mappa o incontra solo esagoni intransitabili nel movimento di Rotta, è eliminata.

11.4 Riordino

Nella Fase di Riordino, le unità in Rotta o in Disordine possono tentare di recuperare l'ordine grazie all'apporto dei sottufficiali ed ufficiali inferiori eseguendo un TdA.

Si tira un d10 che viene modificato come segue, oltre ai modificatori standard del TdA:

- Unità fuori Comando: +2
- Unità in ZOC nemica: +2 (soprasiede il +1 standard)
- Unità in Rotta: +2

Se il TdA riesce, l'unità recupera un livello di disordine ovvero: da "in Rotta" passa a "Disordine"; da "Disordine" in buon ordine.

Se il TdA fallisce, nessun effetto.

Se il risultato del d10 prima delle modifiche è "9", il TdA fallisce sempre.

12.0 FINE TURNO

Alla fine dei tentativi di riordino il marker del Turno è spostato avanti di una casella sulla traccia e tutti i segnalini di Fumo sono tolti, ma non i Feu de Billebaude, che restano sulla mappa.

13.0 VITTORIA

Nota storica: "La città scarseggiava d'ogni qualità di viveri. Sovrabbondava soltanto il formaggio, perchè se ne faceva gran commercio, e in quei dì, per paura delle rapine soldatesche, non ardivasi portarlo fuori. I Tedeschi avevano spezzati anche i canali deducenti dal Trebbia in città l'acqua necessaria per animare i molini macinatorii. Il popolo incominciava a sentir la fame. L'avvenire si palesava anche peggiore del pessimo presente. Al 13 di giugno giungeva in Piacenza il generale Maillebois. Egli conduceva dodicimila Francesi a soccorso degli Spagnuoli. Il 15 consiglio di guerra in Cittadella fra il Maillebois e il di Gages nella camera dell'Infante Don Filippo, presente anche il Duca di Modena. Si determinò di venire gagliardamente alle mani." (F. Giarelli, Storia di Piacenza dalle origini ai nostri giorni, Vol.II, Piacenza, V.Porta Librajo-Editore 1889, pag.13).

I Franco-Spagnoli (o Gallispani) vincono se riescono a cacciare gli Austriaci ed impedire il loro assedio che sarebbe stato definitivo per la città.

Per far questo il giocatore Gallispano dispone di 4 obiettivi geografici (da scegliere ed annotare a parte su otto: Castellaro, Turro, Gariga, Le Mose, Mucinasso, Montale, San Bonico, San Lazzaro). Il giocatore Austriaco non li conosce, ma alla fine dei 12 turni verificherà se gli obiettivi scelti dall'avversario sono ancora in suo possesso.

Al termine del gioco, si verifica quanti obiettivi strategici il giocatore Gallispano occupa:

- 1: la Vittoria va al giocatore Austriaco
 2: Pareggio Condizionato (v.dopo)
 3 o +: la Vittoria va al giocatore Gallispano

13.1 Pareggio Condizionato

Nel caso di "Pareggio Condizionato", alla fine della partita si conteranno gli obiettivi di perdite, ovvero:

- le Bandiere catturate (5 PV)
- Staff di Comandanti catturati (3 PV se CdF, 5 PV se CdA)
- le unità in Rotta ancora in mappa (1 PV)
- le unità eliminate (1 PV)

Se il conteggio è pari, la partita è un pareggio. Altrimenti chi ha ottenuto più PV viene proclamato il Vincitore.

13.2 Vittoria Automatica Austriaca

Il gioco termina ed il giocatore Austriaco vince una Vittoria automatica al termine del Turno delle ore 15.00 se il Giocatore Gallispano non occupa neanche uno degli obiettivi geografici prescelti all'inizio del gioco (il giocatore Gallispano deve rivelare che quello occupato è uno dei suoi obiettivi geografici).

RICONOSCIMENTI

Design: Enrico Acerbi
 Sviluppo: Luigi Parmigiani, Nicola Contardi
 Playtesting: Luigi Parmigiani, Nicola Contardi, Luigi Quagliaroli, Claudio Greco
 Revisione regolamento e ringraziamenti speciali:
 Mike Ollier, Jeffrey Miller
 Pedine: Enrico Acerbi
 Mappa: Nicola Contardi

Europa Simulazioni © 2021
 v.1.0P

CONTESTO STORICO

DALLA MORTE DI CARLO VI ALLA BATTAGLIA DELLA MADONNA DELL'OLMO

Il 20 ottobre del 1740 moriva l'imperatore Carlo VI e secondo quanto egli aveva deciso nella Prammatica sanzione, doveva succedergli la figlia Maria Teresa, la quale, difatti, salì sul trono paterno, sicura che l'ordine di successione stabilito dall'imperatore sarebbe stato rispettato dalle potenze europee. Di queste, solo il re di Sardegna si era rifiutato di riconoscere la Prammatica sanzione, volendo con ciò egli rivendicare a sé il diritto sul Milanese in forza della sua discendenza da Caterina, figlia di Filippo II, e dell'ordine di successione determinato nel 1549 da Carlo V.

Sebbene le altre nazioni avessero riconosciuto la Prammatica sanzione, parecchi erano i principi che avanzavano pretese sull'eredità austriaca. Primo fra tutti Carlo Alberto, elettore di **Baviera**, che discendeva dalla figlia maggiore di Ferdinando I; poi

Federico Augusto III, elettore di **Sassonia**, genero dell'imperatore Giuseppe I; terzo Filippo V di **Spagna** che discendeva in linea femminile da Massimiliano II; e da ultimo Federico II di **Prussia**, che vantava diritti sulla Slesia.

Il primo a muoversi fu Federico II, il quale, alla testa di un fortissimo esercito, senza aver fatto alcuna dichiarazione di guerra, prima occupò la Slesia, poi chiese alla corte di Vienna che gli fosse ceduta quella provincia offrendosi in compenso di difendere l'Austria dagli altri pretendenti. Maria Teresa infuriata però gli rispose che non avrebbe trattato con lui se prima non avesse sgombrato dal territorio invaso e poiché Federico continuò ad avanzare, gli mandò contro un esercito che l'8 aprile del 1741, ingaggiata a Mollwitz battaglia contro i Prussiani, fu pienamente sconfitto.

Le condizioni di Maria Teresa (giovane, debole e sola contro tutti gli avvoltoi) furono aggravate dall'atteggiamento della **Francia**, la quale il 18 maggio del 1741 stipulò con la Spagna, la Prussia, la Sassonia, la Baviera e la **Svezia** un'alleanza contro Maria Teresa, e mandò un esercito oltre il Reno, il quale unitosi con le forze bavaresi e sassoni in breve occupò l'Austria superiore e la Boemia.

Assalita da tanti nemici, Maria Teresa non si perdette d'animo e, trovandosi con poche forze, chiese l'aiuto agli Ungheresi, ai quali promise tutte le libertà che le domandavano. Gli ungheresi, allettati dalle promesse e ammirati dalla fermezza di quella donna, si levarono in armi, cacciarono dall'Austria i franco-bavaresi e penetrarono nella Baviera occupandone la capitale Monaco, senza però riuscire ad impedire che Praga cadesse in mano dei nemici e Carlo Alberto, elettore di **Baviera**, fosse incoronato re di Boemia (19 dicembre 1741) e più tardi (14 febbraio 1742) nuovamente incoronato a Francoforte sul Meno come imperatore del S.R.I. con il nome di Carlo VII.

Nella Slesia però Federico II continuava ad avere il sopravvento sugli Austriaci e ciò fece decidere Maria Teresa ad accettare la mediazione dell'Inghilterra e a concludere con il re di Prussia il trattato di Kleinschnellendorf col quale gli cedeva (con tanta amarezza) la bassa Slesia.

IL COINVOLGIMENTO DELL'ITALIA

La guerra per la successione d'Austria coinvolse e si estese anche all'Italia. Fin dal 1741 Filippo V di Spagna aveva proposto alla corte di Torino una lega offensiva e difensiva con lo scopo di strappare all'Austria il milanese e i Ducati di Mantova, Parma e Piacenza, che sarebbero stati divisi tra Carlo Emanuele III di **Savoia** e Filippo di Borbone.

Il re di Sardegna, che voleva temporeggiare per schierarsi a favore del più forte, da un canto mise come condizione al re di Spagna che nella lega entrasse anche la **Francia** e a questa propose che a lui fosse ceduto il Milanese, e a don Filippo Mantova, Cremona, Parma e Piacenza; dall'altro canto in segreto entrò in trattative con Maria Teresa, chiedendo che gli fossero date alcune province della Lombardia e che entrassero nella lega, oltre l'Austria e la Sardegna, l'Inghilterra, la Russia e l'Olanda.

Mentre duravano queste trattative, si seppe che un esercito Spagnolo, comandato dal Montemar, per Bologna e Modena si preparava a marciare verso la Lombardia e che il duca di **Modena** si era segretamente alleato con la Spagna. Allora Carlo Emanuele III, il quale non voleva vedere invasa una provincia su cui vantava diritti, ruppe gli indugi e sottoscrisse (1 febbraio 1742) una convenzione militare con l'Austria, nella quale si convenne che gli Austriaci avrebbero impiegato le loro forze per impedire agli Spagnoli di entrar nel Modenese e l'esercito sardo avrebbe difeso i

territori di Pavia, Piacenza e Parma. L'Inghilterra approvò la convenzione e sborsò a Carlo Emanuele un sussidio di duecentomila sterline.

A questo punto anche in Italia cominciarono le ostilità. Maria Teresa, consigliata dall'Inghilterra, il 13 settembre del 1743 a Worms stipulò con il re sardo un trattato d'alleanza offensiva e difensiva.

Intanto da Madrid si era preparato l'esercito franco-ispano comandato da don Filippo per invadere il Piemonte. Si scelsero due vie d'invasione: per quella del Colle dell'Agnello si misero gli Spagnoli, i Francesi per quella del Colle di S. Verrano. A sbarrare il passo al nemico corse Carlo Emanuele III, che richiamate le sue truppe dall'Emilia, andò a prender posizione a Castel Delfino. Gli Spagnoli, vista chiusa la via, attaccarono le trincee di Bellino, ma incontrarono tale resistenza e subirono tali perdite che furono costretti a ritirarsi precipitosamente.

Nel 1744 le operazioni di guerra furono riprese con maggior vigore. Le ostilità erano cominciate nella contea di Nizza. I Franco-Ispani, comandati da don Filippo di Borbone e dal principe di Conti, dopo di avere occupato il passo della Turbia, abbandonato dai Piemontesi, assalirono di notte il campo trincerato di Montalbano, dove aveva posto il quartiere generale il marchese di Susa, e riuscirono ad espugnare le prime trincee, dalle quali però vennero respinti con gravissime perdite da rinforzi piemontesi subito sopraggiunti. Ma le truppe di Carlo Emanuele III erano state anch'esse provate dalla battaglia; decisero pertanto di abbandonare la contea di Nizza e, imbarcatasi sulle navi inglesi che incrociavano nelle acque nizzarde, si trasferirono ad Oneglia.

Padroni delle contea di Nizza, i Franco-Ispani, cui era stato ordinato di passare nel Piemonte, si avviarono per la valle della Duranza verso Barcelonetta e Guillestre, facendo mostra nello stesso tempo, per ingannare il nemico, di voler penetrare nelle valli della Dora Riparia, del Chisone, della Vraita e della Maira. Carlo Emanuele III, non sapendo su qual punto i nemici avrebbero fatto il maggiore sforzo, fu costretto a frazionare le sue truppe da Susa a Borgo S. Dalmazzo. A Susa fu mandato con cinquemila uomini il barone di Leutrum; le valli del Po e della Vraita furono munite di forti trinceramenti e di ridotte; vennero fortificati Bellino, Bondomir e il Colle d'Elva e a guardia di questo tratto della fronte fu messo il marchese di Aig con sedici battaglioni di fanti ed ottocento dragoni, mentre il marchese Pallavicino prendeva posizione presso il forte di Demonte con otto battaglioni.

Il 15 luglio i Franco-Ispani, in numero di quattordici battaglioni, comparvero all'ingresso di Val di Maira; il giorno 16 altri dodici battaglioni occuparono Bondomir; due giorni dopo diciotto battaglioni attaccarono Monte Cavallo, difeso da mille e duecento piemontesi, e dopo furioso combattimento se ne impadronirono; miglior successo conseguì di lì a poco il principe Conti attaccando con due colonne i trinceramenti delle Barricate che difendevano la valle della Stura e respingendo il marchese Pallavicino, il quale era costretto a riparare a Demonte. Questi progressi dei nemici costrinsero Carlo Emanuele III, che si trovava a Sampyre, a fare ripiegare le sue forze a S. Damiano e a concentrare la sua cavalleria nella pianura di Saluzzo.

Il 22 luglio i Franco-Ispani si avviarono a Demonte. Il Pallavicino, lasciati a presidio di quel forte un migliaio di soldati, fece saltare il ponte sull'Olla e col rimanente delle sue truppe si ritirò in Cuneo. I nemici il 6 agosto occuparono le alture di Demonte, il 9 assediaron la fortezza, che una settimana dopo si arrese, quindi

calarono nella valle della Stura e il 9 settembre posero l'assedio a Cuneo.

Sapendo che caduta Cuneo, il vantaggio del nemico sarebbe stato grande, Carlo Emanuele III si decise a dare battaglia campale ai Franco-Ispani, il cui grosso si trovava fortemente trincerato alla Madonna dell'Olmo. Con un esercito di venticinquemila, uomini il re mosse il 28 settembre su Votignasco, il 29 su Murazzo e il 30 assalì vigorosamente le trincee nemiche.

Grandissimo fu il valore dimostrato dai Piemontesi in quella furiosa battaglia che costò loro la perdita di quattromila soldati, ma i Franco-Ispani si difesero con ugual valore e seppero mantenere le loro posizioni. Tuttavia il sacrificio di tanti uomini non fu inutile, dato che Carlo Emanuele riuscì a far penetrare nella città un rinforzo di mille soldati e molte vettovaglie e munizioni, e il Leutrum, uscito con il presidio di Cuneo, distrusse le trincee nemiche sul Gesso e la Stura.

Dopo la battaglia della Madonna dell'Olmo le operazioni d'assedio si resero molto difficili ai Franco-Ispani: le breccie prodotte dalle loro artiglierie erano state riparate, il presidio rinforzato, ben provvisto di munizioni, pertanto era in grado di resistere a qualunque assalto. Mentre loro, gli assediati erano decimati dalle malattie e dalle carestie, ostacolati dalla stagione piovosa, molestati dai montanari delle valli e dalla guarnigione. Vedendo i capi che l'ostinarsi attorno a Cuneo poteva essere fatale, il 22 ottobre levarono l'assedio e per la valle della Stura si ritirarono a Demonte, per poi far ritorno in Francia.

DAL TRATTATO DI ARANJUES ALLA PACE DI AQUISGRANA

Nel 1745 le sorti dei Franco-Ispani si rialzarono, avendo la Francia aderito alla lega di Francoforte, stipulata, il 22 maggio di quell'anno tra la Prussia, la Svezia, l'Elettore palatino, il Langravio d'Assia e l'imperatore Carlo VII. I Francesi sconfissero, l'11 maggio del 1745, gli AngloOlandesi a Fontenoy; Federico II di Prussia sbaragliò gli Austriaci a Hohenfriedberg (4 giugno 1745), e i Sassoni a Kesseldorf (15 dicembre 1745) e costrinse Maria Teresa alla pace di Dresda stipulata il 25 dicembre.

Anche in Italia, al cominciare del 1745, la guerra si prevedeva favorevole ai Franco-Ispani, i quali avevano messo in campo forze considerevoli. L'esercito che doveva operare dal nord al comando di don Filippo di Borbone e del maresciallo di Maillebois era forte di trentanovemila fanti e seimilacinquecento cavalli, quello del sud, affidato al duca di Modena che aveva sotto di sé il Gages, disponeva di trentacinquemila fanti e tremilacinquecento cavalli. Entrambi gli eserciti si proponevano di iniziar la campagna separatamente e di congiungersi poi alla Bocchetta per dare il colpo di grazia alla dominazione austriaca in Italia.

Di fronte a forze così considerevoli cui erano da aggiungersi i diecimila soldati e i trentasei cannoni promessi da Genova, che con il trattato di Aranjues aveva aderito all'alleanza franco-ispano-napoletana, scarse erano quelle di Carlo Emanuele III, il quale disponeva di poco più di ventimila uomini, e quelle del Lobkowitz, che, premuto dagli Ispano-Napoletani, dovette abbandonare Imola e ritirarsi a Fossalta.

Ricevuto ordine da Madrid di congiungere nel Genovesato il suo esercito con quello di don Filippo, il quale dalla contea di Nizza doveva entrare nella Liguria, il Gages, con ventimila uomini per la via di Montepellegrino si diresse verso Sarzana, dove giunse il 1° di maggio, e di là si portò a Pontedecirno in Val di Polcevera; mentre il Lobkowitz dal Reggiano e dal Parmigiano andava ad unirsi a

Carlo Emanuele III e con l'esercito sardo si schierava lungo la linea che, protetta dal Tanaro, va da Pavone a Bassignana.

Si riunivano intanto gli eserciti di don Filippo, del Maillebois e del Gages, che assommavano a sessantamila uomini, e si avvicinavano alla linea del Tanaro. Tortona, assediata dai Franco-Ispani, dopo fiera resistenza cadde il 3 di settembre; quindi, Franco-Ispani-Napoletani, dietro consiglio del Maillebois, allo scopo di staccare da Carlo Emanuele III gli Austriaci, mandarono dei forti distaccamenti ad occupare Pavia e Piacenza e a minacciare la Lombardia. Il piano riuscì perfettamente: lo Schulemberg, che aveva sostituito il Lobkowitz nel comando delle truppe austriache, credendo che il nemico volesse invadere il Milanese, senza dare ascolto al re di Sardegna lasciò frettolosamente la linea del Tanaro e corse verso la Lombardia. Così Carlo Emanuele III si trovò solo contro l'esercito avversario, ai cui sessantamila uomini non poteva opporre che i suoi ventimila.

Partito lo Schulemberg, i nemici assalirono i Piemontesi a Bassignana. Una battaglia accanitissima si combatté la giornata del 27 settembre del 1745, nella quale le truppe sarde diedero prova di grandissimo valore; ma di fronte al numero sopraffacente del nemico, Carlo Emanuele dovette cedere e si ritirò prima a Valenza, poi a Casale. I Confederati, invece d'inseguire l'esercito sardo, andarono ad assediare nell'ottobre Alessandria difesa dal marchese Isnardi, il quale, dopo breve resistenza, abbandonò la città al nemico e si chiuse con il presidio nella cittadella. Bloccata questa con alcune schiere, gli alleati con il resto dell'esercito mossero contro Valenza, difesa dal Balbiano, il quale, dopo vigorosa resistenza, non potendo continuare a tenere testa agli assalitori, inchiodò le artiglierie e si ritirò a Casale. Anche Asti e Casale caddero in potere dei confederati, poi questi si divisero: il Maillebois coi Francesi rimase in Piemonte, il Gages con gli Spagnoli passò in Lombardia, occupandola in parte, ed entrò in Milano, tentando inutilmente di espugnare il castello dove si era chiuso il presidio.

Avvicinandosi l'inverno furono sospese le operazioni di guerra e, durante la tregua imposta dalla stagione, Luigi XV cercò di staccare Carlo Emanuele III dall'Austria promettendogli tutta la Lombardia alla Sinistra del Po e i territori di questo fiume fino alla Scrivia. Il re di Sardegna, che era sdegnato dall'agire dello Schulemberg, da cui era stato abbandonato a Bassignana, e vedeva che la guerra in Germania andava male per gli eserciti di Maria Teresa, stava per accogliere le proposte della Francia quando gli avvenimenti d'oltr'Alpe gli fecero mutar pensiero.

Come si è già accennato, con la pace di Dresda del 25 dicembre del 1745 l'imperatrice si era liberata dal re di Prussia e poteva spedire in Italia un esercito al comando del generale Browne che aveva l'ordine di riunirsi all'altro esercito austriaco operante nel Piemonte sotto il Lichtenstein successo allo Schulemberg. Il re di Sardegna, saputo dell'arrivo di questo contingente, ruppe le trattative con la Francia e si preparò con rinnovato ottimismo alla nuova campagna.

Il Lichtenstein si trovava nel Novarese, il Browne, giunto in Italia, aveva preso posizione sull'Oglio. Carlo Emanuele III alla testa del suo esercito, il 7 marzo del 1746, si presentò sotto Asti e lo stesso giorno la occupò catturando tutto il presidio nemico. Quattro giorni dopo anche Alessandria era ripresa al nemico. Lieto per questi successi il re di Sardegna mandò il Leutrum ad assediare Valenza, la quale cadde nelle mani dei Piemontesi prima che, in soccorso partito da Novi, giungesse il Maillebois.

Allora i Franco-Ispani concentrarono le loro forze nelle vicinanze di **Piacenza** e qui il **16 giugno del 1746** sostennero una violentissima battaglia contro gli Austriaci del principe

Lichtenstein, dal quale furono completamente sconfitti, lasciando sul campo tra morti e feriti novemila uomini circa, ma riuscendo a ritirarsi a Piacenza.

Nonostante la strepitosa vittoria sul nemico del Lichtenstein, venne rimosso dal comando dell'esercito, che ebbe come successore il generale Botta Adorno di origine genovese.

Fra il nuovo generale e il re di Sardegna non ci fu quella concordia che era necessaria per condurre a termine una guerra così tanto difficile. Il primo voleva che si lasciasse libera al nemico la ritirata verso la Liguria e gli si chiudesse invece il passo della Lombardia; il secondo voleva che, pur coprendo la Lombardia, si impedisse ai nemici la comunicazione con Genova. Dopo lunghe discussioni decisero finalmente di bloccare i Franco-Ispani a Piacenza; ma il Maillebois, accortosi del disegno degli avversari, passò sulla sinistra del Po e si mise a correre sul territorio tra l'Adda e il Lambro, sperando che il Botta - come una volta aveva fatto il Lobkowitz - si sarebbe staccato dai Piemontesi.

Gli Austro-Sardi però non si lasciarono ingannare dal Maillebois, che allora si trasferì in Val Tidone. Nelle vicinanze di Rottofreno il Botta Adorno attaccò il nemico. Fu combattuta un'aspra battaglia che durò undici ore. L'esito fu dubbio perchè se gli Austriaci riuscirono ad occupare il campo avversario i Franco-Ispani poterono compiere la ritirata già da loro stabilita.

Moriva intanto (9 luglio del 1746) Filippo V di Spagna e gli succedeva Ferdinando VI. Con il nuovo re cambiò la politica Spagnola. Fu deciso infatti di cogliere la prima occasione per ritirare dall'Italia l'esercito, al cui comando, in sostituzione del Gages, era stato mandato il marchese di Las Minas.

Chi fece le spese di questo mutamento di politica fu Genova perché, essendosi il generale Spagnolo rifiutato di unirsi al Maillebois per respingere gli Austriaci da Novi, la repubblica rimase esposta alle offese del Botta Adorno, desideroso di vendicare il padre che dal governo genovese era stato condannato in contumacia alla pena capitale e alla confisca dei beni. Per la Valle della Polcevera gli Austriaci si diressero verso Sampierdarena e il 5 settembre si presentarono davanti a Genova. La città non aveva preso nessuna misura per difendersi e chiese pace al nemico. Il Botta Adorno le accordò le umilianti condizioni di resa. Per questo scoppiò una rivolta a Genova e il Botta, impotente a domare la rivolta, chiese aiuto a tutti i distaccamenti dislocati nelle varie terre della Riviera, ma neppure con questi riuscì ad avere ragione della ribellione. La notte del 10 gli Austriaci fuggirono da Sampierdarena, inseguiti e decimati dai montanari dell'Appennino fino alla Bocchetta.

Da Vienna intanto venivano al Botta ordini reiterati di riconquistare a qualunque costo la città, ma il generale privo di forze sufficienti all'impresa, mancante di artiglierie, con le truppe assottigliate dalle malattie, dalle diserzioni e dai continui assalti delle popolazioni della Liguria, non riuscì a far nulla. A quel punto venne richiamato e sostituito con lo Schulemberg.

Le operazioni contro Genova erano cominciate fin dal gennaio del 1747. Continuarono nella primavera; ma senz'alcun vantaggio per gli Austriaci che furono sempre respinti. Nonostante la strenua difesa, Genova non avrebbe potuto continuare a resistere se l'annuncio che un forte corpo di milizie Franco-Spagnole muovevano dalla Provenza in soccorso della città assediata non avesse messo nello sgomento gli Austriaci. La notizia era vera. Il maresciallo di Belle Isle - che aveva sostituito il Maillebois nel comando dell'esercito francese - e il Las Minas erano riusciti a liberare Antibes, avevano costretto gli Austro-Sardi a sgomberare la Provenza e la contea di Nizza ed ora si accingevano a soccorrere Genova e a tentar di penetrar nel Piemonte.

Lo Schulemberg, vedendo che non era conveniente continuare l'assedio abbandonò le posizioni intorno a Genova con tutte le sue forze, gran parte delle quali presero la via del Piemonte per recar soccorso al re di Sardegna. Prima ancora che Genova fosse liberata dall'assedio, il maresciallo di Belle-Isle aveva tentato di penetrare in Piemonte, contro il parere del Las Minas, il quale avrebbe voluto che l'intero esercito Franco-Spagnolo entrasse dalla Bocchetta in Lombardia per attirare sul Ticino Carlo Emanuele III. Questi, informato delle intenzioni del Belle Isle, aveva richiamato le sue truppe da Genova e si era preparato a respingere l'invasione, mettendo in stato di difesa il forte d' Exilles e facendo presidiare il colle dell'Assietta da quattro battaglioni austriaci sotto il comando del Colloredo e nove battaglioni piemontesi comandati dal conte di Bricherasio. Il 14 luglio il Belle-Isle, con un esercito diviso in tre colonne comandate dal De Mailly, dal De Villemur e dal marchese d'Arnault, entrò nella valle di Oulx col proposito di impadronirsi del col dell'Assietta e rivolgersi quindi contro il forte di Exilles.

Gli avamposti piemontesi vennero facilmente travolti, ma quando, il 19 luglio del 1747, assalirono le posizioni dell'Assietta, i Francesi trovarono una resistenza che non sospettavano. Le truppe piemontesi, comandate dal Bricherasio e dal conte di S. Sebastiano, dal parapetto che difendeva la sommità del colle, resistettero impavidi contro il nemico coprendolo di piombo e di sassi e spezzandone l' impeto con furiosi contrattacchi alla baionetta. Invano il cavalier di Belle-Isle, fratello del maresciallo, impugnata una bandiera eroicamente si spinse verso il parapetto riuscendo a piantarvi su il vessillo e a trascinare dietro a sé i francesi: due palle lo fecero stramazzone presso il muro. Cadde con lui il marchese d'Arnault e l'assalto venne respinto. Cinque volte tentarono i Francesi di sloggiare dal colle i difensori, e cinque volte furono respinti; cercarono di prender l'Assietta attaccando il colle sovrastante di Serano, difeso da un manipolo di Piemontesi, ma questi resistettero superbamente e, con i soccorsi giunti in tempo del Bricherasio, ricacciarono il nemico, il quale, verso sera, riusciti inutili tutti i suoi sforzi, dovette ritirarsi, lasciando sul campo di battaglia quattromila tra morti e feriti, seicento prigionieri, sette cannoni, sei bandiere, le provviste e gli ospedali. I Piemontesi ebbero soltanto quattrocento uomini fuori combattimento.

Quella dell'Assietta fu l'ultima grande battaglia di questa guerra combattutasi in Italia. Le gravi perdite di uomini e le ingenti spese avevano messo in tutti i belligeranti il desiderio della pace, eccettuata l'Austria che avrebbe voluto rioccupare la Slesia e il regno di Napoli; ma anche essa dovette piegarsi al desiderio comune e vennero iniziate trattative in AQUISGRANA. Qui il 18 ottobre del 1748 fu firmata la pace: la Francia e l'Inghilterra si restituivano le conquiste fatte, l'Olanda riotteneva le piazzeforti, veniva riconosciuta dalle potenze firmatarie la Prammatica sanzione; per quel che riguardava l'Italia, Genova e il duca di Modena riebbero i loro domini, Carlo Emanuele III ebbe il Vigevanasco, il contado d'Anghiera e il Pavese secondo i patti di Worms, ma non ricevette né il marchesato del Finale né Piacenza; a Carlo III fu confermato il possesso delle due Sicilie; a don Filippo di Borbone rimasero i ducati di Parma, Piacenza e Guastalla, all'Austria, quelli di Mantova e di Milano, a Francesco I, già duca di Lorena ed ora sposo di Maria Teresa e imperatore, la Toscana.

(tratto da www.storiologia.it)

SCENARI DI APPRENDIMENTO

Questi scenari sono pensati per apprendere più facilmente il gioco. In ogni scenario, i giocatori possono liberamente piazzare il proprio CiC.

Scenario 1: La Battaglia di San Lazzaro

E' uno scenario introduttivo che riproduce gli eventi decisivi avvenuti sull'ala sinistra dello schieramento Franco-Spagnolo.

Durata: 5 Turni (dal turno delle ore 6-7 compreso)

Forze in campo:

Franco-Spagnoli:

- Ala sinistra di **De Gages (LW)**, tutte le unità

Austriaci:

- Ala destra di **Pallavicini (RW)**, tutte le unità

- Centro di **Browne (CE)**, solo le seguenti unità:

Comm. **Kheul**

Fanteria Daun (3 – 3)

Fanteria Haganbach (3 – 3)

1 Unità di Artiglieria

Disposizione iniziale:

Come nel gioco campagna.

Area giocabile:

Solo la porzione di mappa a nord della riga Scenario 1 (compresa, la riga, vedi tabella “Disposizione Iniziale”).

Condizioni di Vittoria:

- il giocatore Franco-Spagnolo vince lo scenario se una sua unità occupa San Lazzaro o Le Mose alla fine dello Scenario
- altrimenti il giocatore Austriaco è il vincitore

Regole Speciali:

Tutte i Comandanti di Formazione sono sempre considerate in Comando. Non è necessario schierare i CiC e i CdA (anche se è possibile farlo per dare colore alla battaglia).

Scenario 2: Assalto al centro

Durata: 5 Turni (dal turno delle ore 10 compreso)

Forze in campo:

Franco-Spagnoli:

- Centro di **De Croix (CE)**:

Entro 2 esagoni da Galliana, a Ovest del Torrente Refudo (Galliana è sita 8 esag. SE di Piacenza):

Comm. **Petit Bois**

Fanteria Saboya, Africa, Asturias 3 X (2 – 3)

Fanteria Giacomone, Besler, Flandes 3 X (1 – 3)

Entro 3 esagoni da Mte.Cucco (sito 4 esag. O di Galliana):

Comm. **De Mailly**

Fanteria Perigord, Foix 2 X (2 – 3)

Fanteria Vol. Gantes (1 – 3)

Cavalleria Vieufville (2 – 5), Descras (1 – 5)

Entro 2 esagoni da Bossoli (sito 3 esag. S di Galliana), a Ovest del Torrente Refudo:

Comm. **Senecterre**

Fanteria La Reine, De Vigier, Provence 3 X (2 – 3)

Fanteria Tournaisis, Agenois 2 X (1 – 3)

Fanteria Gd.Lorraines (2 – 4)

Austriaci:

- Centro di **Browne (CE)**, solo le seguenti unità:
Entro 2 esagoni da Torricelle, a Est del Torrente Refudo:
Comm. **Piccolomini**
Fanteria Andlau (3 – 3), Forgtasch (4 – 3)
- Riserva di **Botta (RS)**, solo le seguenti unità:
A sud delle unità Piccolomini, a Est del Torrente Refudo:
Comm. **Linden**
Fanteria Vettes, Palffy, Roth 3 x (4 – 3)
Fanteria Starbemberg (1 – 3)
Grenadiers (1 – 4)
1 Unità di Artiglieria

Disposizione iniziale:

Vedi Forze in campo. Il giocatore Austriaco dispone per primo.

Area giocabile:

Solo la porzione di mappa compresa tra le righe Scenario 2 (comprese le righe, vedi tabella “Disposizione Iniziale”).

Condizioni di Vittoria:

- il giocatore Franco-Spagnolo vince lo scenario se una sua unità occupa San Bonico o Castellaro alla fine dello Scenario
- altrimenti il giocatore Austriaco è il vincitore

Scenario 3: Battaglia di Gossolengo

Durata: 3 Turni (dal turno delle ore 12 compreso)

Forze in campo:

Franco-Spagnoli:

- Ala Destra di **Mirepoix (RW)**:
A Nord di Gossolengo, ad una distanza da esso di almeno 3 esag.:
Comm. **Larnage**
Fanteria Guyenne, Auxerrois, Montmorin, Vivarais, Gatinais, 5 X (2 – 3)
Cavalleria Lobkowitz, 2 X (2 – 5)

Austriaci:

- Ala Sinistra di **Nadasdy (LW)**:
A Sud di Gossolengo, ad una distanza da esso di almeno 2 esag.:
Comm. **Lucchesi**, with only the following units:
Cavalleria Rochefocauld, 2 X (2 – 5); Tripps, 2 X (2 – 6)
Baranyai, 2 X (2 – 6); Bartholotti Cav., (2 – 6)

Disposizione iniziale:

Vedi Forze in campo. Il giocatore Austriaco dispone per primo.

Area giocabile:

Solo la porzione di mappa entro 5 esag. Da Gossolengo (che si trova a Sud Est sulla mappa), ad Est del Fiume Trebbia.

Condizioni di Vittoria:

Vince il giocatore che occupa Gossolengo alla fine dello Scenario (o è stato l'ultimo farlo)

Regole speciali

Tutte i Comandanti di Formazione sono sempre considerate in Comando. Non è necessario schierare i CiC e i CdA (anche se è possibile farlo per dare colore alla battaglia).

ESEMPI DI GIOCO

Scelta del Comando

Il Francese vuole attivare il Centro di De Croix, mentre l'Austriaco la Riserva di Bottas. Entrambi scelgono quindi il loro marker di Ala e lo pongono di fronte a sé, nascosto all'avversario. Ciascuno tira un dado, il Francese fa 5, l'Austriaco 7. Quindi Bottas può decidere di attivarsi per primo o far attivare il comandante nemico. Decide di fare attivare De Croix che attiva la sua ala e conduce i quattro segmenti. Quando De Croix ha finito, sta a Bottas che deve attivarsi (passo A.2 della Sequenza di Gioco).

Movimento in Linea

La formazione francese del Com. Larnage intende muovere verso la formazione del Com. Lucchesi, entrando nella zona di ingaggio di quest'ultima. Il giocatore francese dichiara quindi che formerà una Linea da Vallera per cinque esagoni verso sud. Il valore di Morale di base delle unità di Fanteria francese è 7, vedi tabella “Tiro d'addestramento” (TdA).

L'unità A muove quindi di un esagono a Vallera. L'unità B, a Quartazzola, prima di entrare nell'esagono a sud di Vallera che contiene una “Canale”, deve fare un TdA (ved. Tabella dei Terreni): tira un 9, -1 per la presenza del Comandante di Formazione adiacente, uguale 8, fallito. L'unità B non può muovere. Analogamente le unità C e D devono eseguire un TdA, entrambe godendo del -1 per la presenza del Comandante. Esse tirano rispettivamente un 5 e un 8, entrambe passano. L'unità E tira un 8, e non muove. Alla fine del movimento, la Linea francese è scomposta.



Ingaggio della Cavalleria

L'unità di cavalleria austriaca in A muove liberamente nell'esagono B. Prima di entrare nell'esagono C, che è coperta

da una ZOC di un'unità di Fanteria nemica, deve tirare un TdA. Tira un 5, +2 perché sta tentando di entrare in una ZOC di Fanteria nemica (reg.7.1, secondo capoverso), uguale 7. Poiché il suo Morale base è 8, può entrare nell'esagono.

In una successiva attivazione il giocatore spagnolo vorrebbe fare avanzare la sua formazione. Si noti che le unità di fanteria spagnola in X, Y e Z, essendo nella Zona di Ingaggio delle unità austriache E ed F, possono muovere solo in Linea (reg.5.6). Ad esempio un movimento permesso è quello che riporti le unità X, Y e Z lungo la linea tratteggiata indicata in figura. Si noti inoltre che, se le unità alle spalle non muovono, l'unità in X non può muovere (potrà fare Fuoco sull'unità di Cavalleria).

Il giocatore spagnolo può muovere liberamente le unità di fanteria alle spalle delle unità X, Y e Z. Tuttavia, se una di queste unità muove entro la Zona di Ingaggio nemica, deve disporsi lungo la linea della propria formazione (ved.reg.5.6 e 5.8).



Fuoco

- Prima Raffica

All'attivazione della formazione del Com. Douchez, il giocatore spagnolo dichiara il Fuoco: le unità A e B fanno fuoco contro l'unità X, C contro Y, D contro Z. Ora il giocatore austriaco dichiara il fuoco difensivo: X contro B (deve scegliere tra A e B), Y contro C, Z contro D.

Quindi il giocatore spagnolo esegue la prima raffica, tirando sulla Tabella del Fuoco:

A, B: 3 SP + 1 SP per il Comandante di Formazione adiacente = 4 SP, Fuoco Intenso, che diventa Esteso, perché l'unità X ha 2 o più SP; -2 al dado per il Terreno (Riparo Livello 1)

C: 2 SP + 1 SP per il Comandante di Formazione adiacente = 3 SP, Fuoco Esteso, che diventa Normale, perché l'unità Y ha 2 o più SP; -2 al dado per il Terreno (Riparo Livello 1)

D: 2 SP, Fuoco Esteso, che diventa Normale, perché l'unità Y ha 2 o più SP; -3 al dado per il Terreno (Riparo Livello 2); un ulteriore -2 perché l'unità spara senza un'unità affiancata della stessa formazione (reg.9.1.3). Totale -4, perché questo è il massimo modificatore negativo.

Ora il giocatore austriaco esegue il fuoco difensivo.

X, Y: 3 SP + 1 SP per il Comandante di Formazione adiacente = 4 SP, Fuoco Intenso, che diventa Esteso, perché l'unità B ha 2 o più SP e così l'unità C.

Z: 2 SP + 2 SP per il Comandante di Formazione adiacente = 4SP, Fuoco Intenso, che diventa Esteso, perché l'unità B ha 2 o più SP; -2 al dado perché l'unità spara senza un'unità affiancata della stessa formazione (reg.9.1.3).

- Seconda Raffica

Supponendo che tutte le unità dopo la prima raffica siano rimaste posizione, il giocatore spagnolo decide per una seconda raffica per le unità A, B e C (non è obbligato a far sparare tutte le unità una seconda volta).

Ora il giocatore austriaco decide di reagire con una seconda raffica con la sola unità X.

A questo punto si tirano tutti i TdA per le unità A, B, C e X. Le unità che riescono possono eseguire la seconda raffica, chi fallisce va in "Feu de Billebaude" (reg.9.1.2)

