

CARICAT

Due battaglie del Risorgimento in un solo wargame



Introduzione

Caricat è una pubblicazione della casa editrice italiana **ACIES** e viene venduta in una busta trasparente e senza dadi, e contiene due battaglie, entrambe dedicate alle guerre d'Indipendenza italiana: **Pastrengo**, combattuta il 30 Aprile 1848 (prima Guerra di Indipendenza), e **Montebello**, del 20 Maggio 1859, (Seconda Guerra). In questa recensione spiegheremo e commenteremo il gioco basandoci principalmente sul primo titolo, **Pastrengo; Ride into Glory**, una simulazione storica per 2 giocatori di 14 anni o più, basata sull'omonimo scontro che oppose austriaci e piemontesi. Al termine naturalmente faremo dei commenti separati sulla seconda: **Montebello: First Step to Freedom**. Entrambi i wargames sono firmati da **Roberto Chiavini**, un veterano dei giochi di simulazione storica che creato e pubblicato decine di battaglie.

La Prima Guerra di Indipendenza si accese all'indomani dell'insurrezione dei milanesi (le famose **Cinque Giornate di Milano**, dal 18 al 22 marzo 1848 e se volete farvi un'idea di come andarono le cose in città provate a leggervi la nostra recensione di [Radetzky: Milano 1848](#)) e vide il Re di Sardegna, Carlo Alberto, dichiarare guerra all'Austria proprio il 23 Marzo e dare al suo esercito l'ordine di avanzare (con calma, come suo solito) in Lombardia.

Gli Austriaci, secondo i piani predisposti dall'Alto Comando, si ritirarono in ordine verso il Mincio in prossimità del famoso "quadrilatero" difensivo (Peschiera, Legnago, Mantova e Verona). L'8 Aprile i due eserciti si scontrarono per la prima volta vicino al ponte di Goito e l'esito fu una vittoria piemontese che costrinse gli austriaci a ripiegare al di là dell'Adige. Purtroppo i vincitori non approfittarono dell'occasione per inseguire il nemico in ripiegamento e così mentre i

piemontesi assediavano Peschiera (rimasta isolata) i rinforzi austriaci cominciarono a raggiungere le truppe del Generale Radetzky scendendo proprio lungo la vallata dell'Adige.

Quando Carlo Alberto decise di riprendere la sua avanzata verso Est trovò le truppe nemiche ormai ben attestate sulle due sponde dell'Adige: avevano anche scavato delle trincee, e la loro linea difensiva si era prolungata fino alla cittadina di Pastrengo (usata come cerniera dell'intero schieramento) con lo scopo di poter mantenere i contatti aperti con Peschiera.

Il Quartier Generale Piemontese si rese conto che l'avamposto di Pastrengo avrebbe potuto essere una vera e propria spina nel fianco e così inviarono tre colonne (Guidate dai Generali Federici, Broglio e dal principe ereditario Vittorio Emanuele di Savoia) per aggirarla ed eliminare la minaccia.

Il terreno difficile complicò e rallentò a tal punto queste manovre che il Re, spazientito, volle recarsi personalmente in prima linea per spingere in avanti le truppe, ma per poco non cadde in una imboscata di alcune unità austriache che aprirono il fuoco verso i carabinieri a cavallo che lo accompagnavano. A questo punto il Maggiore Negri di Sanfront lanciò una carica di tre squadroni di carabinieri contro gli austriaci, ai quali si aggiunsero subito il Re ed il suo Stato Maggiore, causando un ulteriore impulso di adrenalina su tutto il fronte.



Un dipinto dell'epoca con la carica dei Carabinieri a Pastrengo.

Fu così che gli austriaci, incalzati sempre più energicamente, si ritirarono da Pastrengo per evitare ulteriori perdite, ma lanciarono un forte attacco al centro che, pur essendo respinto, convinse il Re che tentare di forzare subito il passaggio dell'Adige sarebbe stato troppo rischioso, per cui fermò l'avanzata. Gli storici sono molto discordi su questo punto: alcuni sono convinti che, essendo ancora giorno, i Piemontesi avrebbero dovuto attraversare l'Adige e tagliare la strada al nemico; altri invece affermano che sarebbe stato un azzardo, visto che il terreno disagiato non era adatto ad un inseguimento della cavalleria e che la fanteria avrebbe fatto davvero fatica ad organizzarsi in tempo per raggiungere di nuovo il nemico. Come al solito... ai posteri l'ardua sentenza, ma a noi qui interessa invece capire se la simulazione di PASTRENGO sia conforme alla realtà.

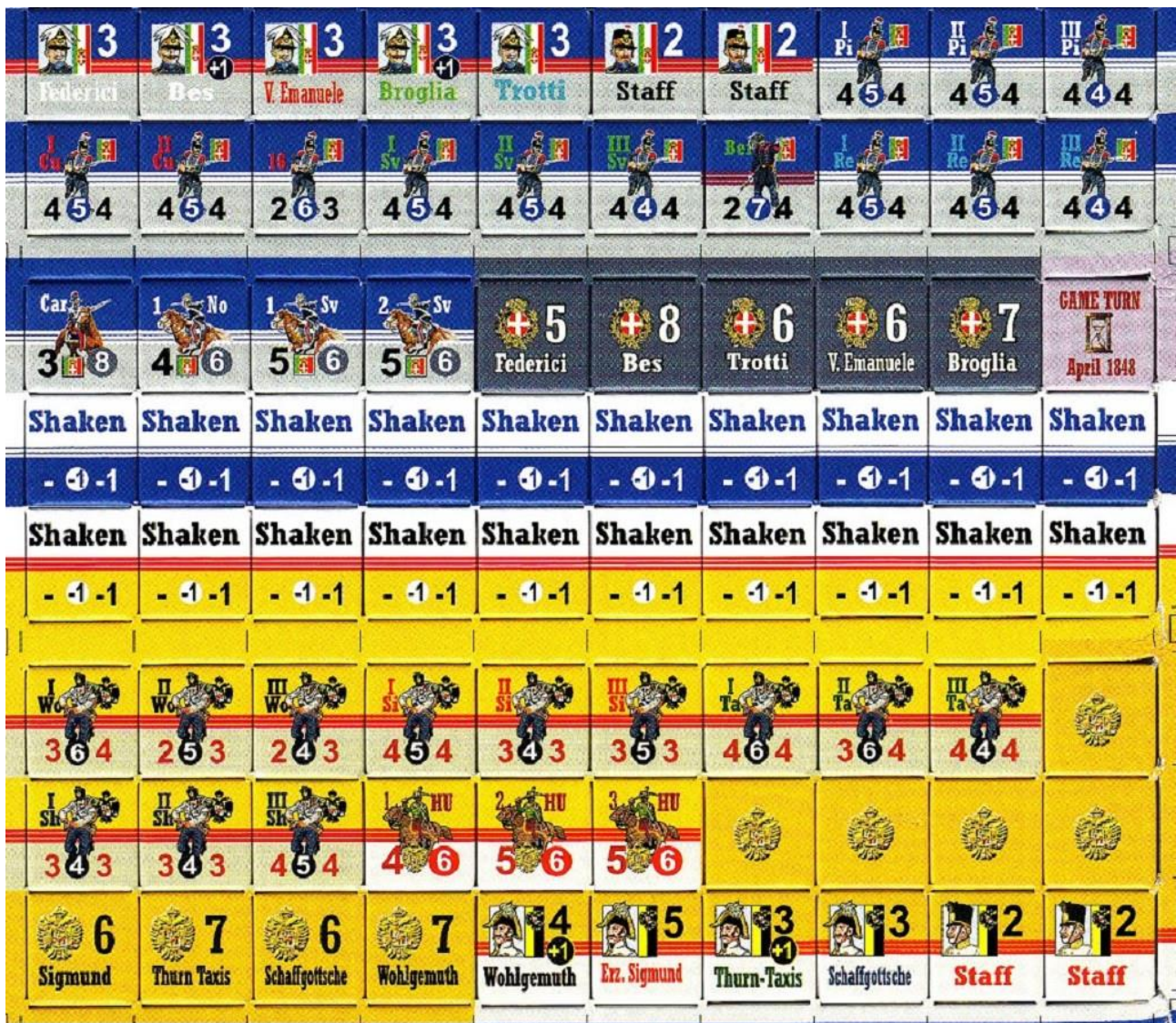


I componenti della confezione “Caricat” che include Pastrengo e Montebello.

Unboxing

La mappa di **Pastrengo: Ride into Glory**, facendo parte di una confezione in zip-lock, come abbiamo già anticipato, è stampata sulla facciata “A” di un foglio di cartoncino leggero (420x590 mm) mentre sulla facciata opposta c’è quella di Montebello.

Le unità invece sono ben separate: a Pastrengo i piemontesi ricevono 5 generali (più due sostituti), 13 unità di fanteria e 4 di cavalleria mentre gli austriaci possono contare su 4 generali (più 2 sostituti), 12 unità di fanteria e 3 di cavalleria. Anche dal ridotto numero di unità si capisce come Roberto abbia voluto creare un gioco di difficoltà medio-bassa.



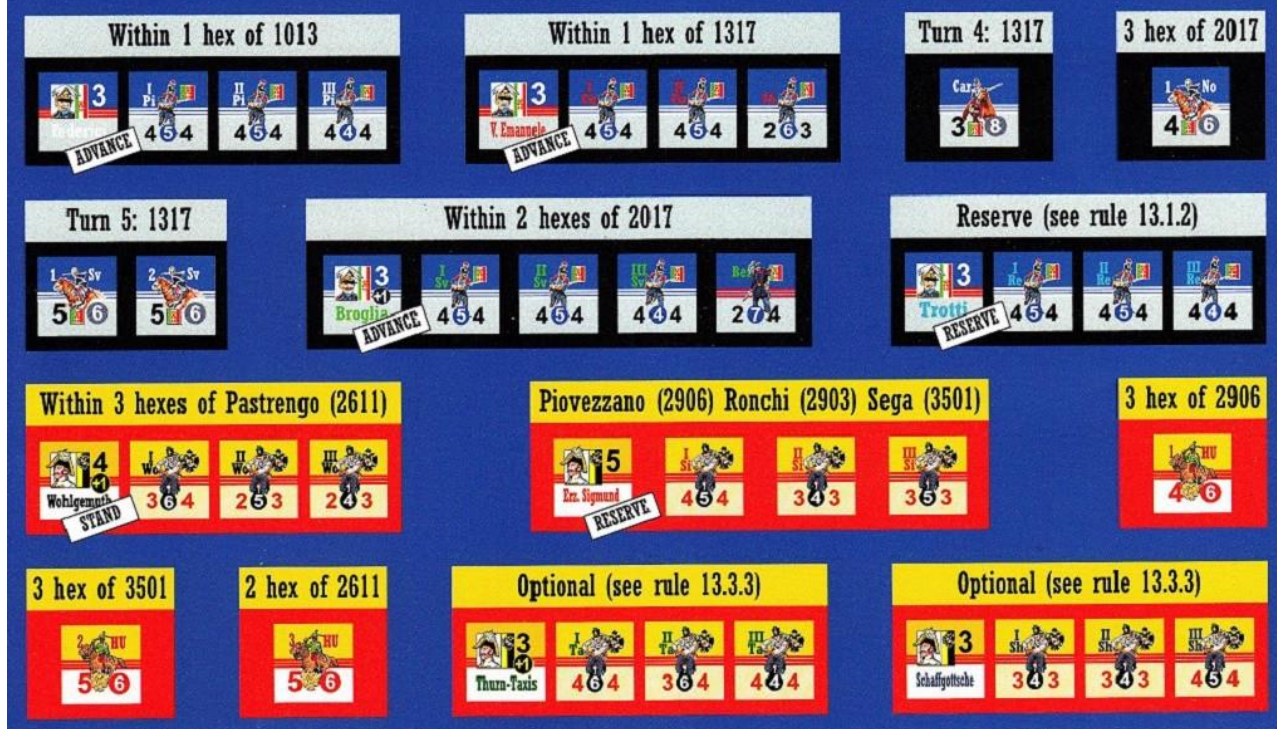
Le unità combattenti e qualche marcatore.

Nella foto qui sopra si vedono anche 5 counters piemontesi e 4 austriaci che servono per verificare l'iniziativa dei comandanti (sono le pedine con dei grossi numeri da "5" ad "8").

Le due battaglie naturalmente usano gli stessi "marcatori", da usare per tener conto del turno, della condizione delle varie unità (nella foto si vedono, al centro, le pedine "shaken" e, sulla destra, quelle del "turno"), ecc. Consigliamo di tenere in bustine separate le unità delle due battaglie ed utilizzare una bustina extra per i diversi marcatori.

Gli esagoni della mappa sono sufficientemente grandi (20 mm) da contenere le unità (12 mm) e lasciare comunque vedere anche cosa c'è sotto. Buona la qualità generale ed anche la grafica è molto piacevole: non abbiamo mai avuto problemi con i componenti durante le partite effettuate, ma per tenere ben stesa la mappa abbiamo utilizzato dei fogli di plexiglas da 2 mm di spessore posizionati sopra la mappa.

PASTRENGO *Ride Into Glory*



La tabella con le posizioni di partenza delle unità combattenti.

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver estratto la mappa di **Pastrengo: Ride into Glory** ed avere diviso le unità i giocatori fanno ricorso ad un'apposita tabella per il set-up (la vedete riprodotta nella foto qui sopra) e schierano quindi i loro eserciti secondo le indicazioni fornite: da notare che ad ogni unità (battaglione o reggimento) è già stato assegnato un ordine (advance, stand, reserve) che corrisponde all'attitudine delle truppe all'inizio della battaglia, con gli austriaci predisposti in difesa ed i piemontesi pronti all'attacco.

Tutti gli altri segnalini (shaken/broken, routed, ecc.) vengono tenuti a fianco della mappa a portata di mano dei giocatori per essere utilizzati quando e dove necessario. Bisogna infine munirsi di due normali dadi D6 perché non sono forniti nella confezione.



Il campo di battaglia di Pastrengo. Notare le bandierine su 5 villaggi, con diversi valori, che indicano gli obiettivi che assegneranno gran parte dei Punti Vittoria.

Il Gioco

Le regole di base di **Pastrengo: Ride into Glory**, sono costituite da appena sei pagine, e si applicano ad entrambe le simulazioni (Pastrengo e Montebello) mentre per ognuna delle due battaglie è stata aggiunta una paginetta con alcune modifiche o aggiunte specifiche che tengono conto della situazione storica e sul campo.

La meccanica utilizzata da Roberto in questa battaglia è quella delle “attivazioni alternate” dei comandanti ma con una importante aggiunta: il tipo di “ordine” che ogni generale ha ricevuto ad inizio partita e che egli può cercare di modificare durante il corso della battaglia.

Le unità combattenti sono di fanteria e cavalleria mentre ad ogni leader in campo è associato un marcatore con un valore di “iniziativa”. Non sono state utilizzate specifiche unità di artiglieria, ma il loro “contributo” è stato inglobato nel valore delle unità di fanteria. Queste ultime sono caratterizzate da tre fattori “numerici”: Forza (nel corpo a corpo), Morale e Potenza di fuoco.

Quelle di cavalleria non possono sparare ma hanno l’opportunità di effettuare delle cariche. Ogni leader ha un “raggio di comando” (distanza massima alla quale può stare un’unità per eseguire gli ordini) ed alcuni possono anche garantire un modificatore al dado se accompagnano le loro truppe durante un attacco.

Tutte le unità in campo iniziano la battaglia con degli “ordini” specifici: i piemontesi hanno l’onore (e l’onere) dell’offensiva (avanzata o attacco) mentre gli austriaci sono inizialmente sulla difensiva (fermi per tenere la posizione o in riserva).



Dettaglio delle unità combattenti.

La sequenza di gioco è la seguente:

- A. **Fase degli ordini:** i giocatori lanciano 2 dadi per ogni leader a cui vorrebbero cambiare gli ordini (Austriaci per primi). Se il risultato è uguale o inferiore al valore di iniziativa del leader quest’ultimo può modificare i suoi ordini di un livello (per esempio da “stand” a “advance” oppure a “reserve”). Se il risultato è superiore gli ordini restano invariati.
- B. **Fase delle attivazioni:** i giocatori (partendo dall’Italiano) attivano a turno uno dei loro generali per muovere le truppe da lui comandate ed eventualmente effettuare degli attacchi.
- C. **Recupero:** i giocatori tentano di recuperare eventuali unità danneggiate (disorganizzate, disperse o in rotta).

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



Una fase della battaglia: i piemontesi hanno appena conquistato Pastrengo e si preparano ad avanzare in forze verso il secondo obiettivo, Piovezzano.

Una partita a **Pastrengo: Ride into Glory** dura 10 turni ed ha poche regole specifiche: una di esse costringe le unità del generale Federici (un leader che nella realtà era piuttosto cauto nei suoi movimenti) a cambiare i suoi ordini da “advance” a “stand” una volta raggiunta la città di Pastrengo. Gli austriaci invece possono distruggere il ponte sull'Adige dell'esagono 3601, impedendo così agli italiani di attraversarlo, ma lasciando alla loro mercé eventuali truppe amiche ancora al di qua del fiume. Infine gli esagoni di “argine” del fiume, essendo molto alti, non possono essere usati dalla cavalleria, se non passando sulla strada.

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

Ci sono anche alcune regole “opzionali” che i giocatori dovranno decidere se adottare o meno prima dell'inizio della partita: non cambiano in maniera decisiva la battaglia ma permettono di variarla un po'.

Prima di passare alle conclusioni vediamo un po' più in dettaglio tutti gli ordini ed il loro significato:

1. **Attacco (Attack):** le unità dei generali con questo ordine devono muovere alla loro massima velocità verso il nemico più vicino e, possibilmente, devono dare inizio ad un

combattimento corpo a corpo. Esse ricevono un bonus di “+1” in ogni combattimento, ma tirano un dado in meno durante la fase di “fuoco”.

2. **Avanzata** (Advance): le unità con questo ordine devono avanzare di almeno un esagono verso il nemico ma non hanno bonus/malus di nessun tipo.
3. **Fermi in posizione difensiva** (Stand): queste unità non possono mai muovere per più di un esagono ed anche in questo caso devono dirigersi verso un obiettivo sotto il controllo amico. Se attaccate lanciano un dado extra durante la fase di “fuoco”.
4. **Riserva** (Reserve): queste unità non possono né muovere né attaccare il nemico. Se attaccate si difendono normalmente ma tirano un dado in meno durante la fase di “fuoco” però subito dopo passano automaticamente all'ordine “stand”.

Tutte le unità entro il raggio di comando del loro leader possono muovere e combattere normalmente: quelle oltre questo raggio ricevono ovviamente delle penalità e non possono attaccare.

Ogni unità ha una Zona di Controllo (ZOC) composta dai sei esagoni che la circondano, ma queste ZOC non sono bloccanti e servono essenzialmente a definire gli attacchi: se però un'unità passa da un esagono di ZOC ad uno adiacente il nemico può immediatamente fare fuoco.

Se due unità sono adiacenti possono iniziare un combattimento (purché questo sia consentito dai loro ordini: se un'unità è in “riserva”, per esempio, non può attaccare nel suo turno ma può difendersi se attaccata avversario). Sono consentiti due tipi di combattimento: il “corpo a corpo” ed i “tiri di fucileria” (fuoco).



MELEE COMBAT RESOLUTION AND RESULTS	
Both sides roll two dice, compare their modified die rolls and subtract the lesser value from the higher one. The melee combat result is determined by the difference:	
Same number	both sides lose 1 morale level
1 - 3 differential	the loser gets 1 morale loss and retreats 1 hex
4 - 6 differential	the loser gets 2 morale losses and retreats 1 hex; the winner may advance
7 - 8 differential	the loser gets 3 morale losses and retreats 2 hexes; the winner may advance
9+ differential	the loser gets 4 morale losses and retreats its full movement toward its lines of communications. The winner may advance up to 2 hexes and may recover 1 morale level, if applicable

Melee Combat Modifiers:

- +1 Highest morale
- Commitment level (see rule 3.1)
- Terrain. See the Terrain Effect Chart
- +3 Cavalry charge
- +2 Positional advantage
- +7 Leader assault combat DRM (only if the leader is stacked with a unit participating in the melee combat)

Fire Combat Modifiers:

- Positional Advantage +2 dice
- Commitment level (See rule 3.1)
- Terrain. See the TEC

MORALE LEVEL	
1 hit	unit is Ready (face down)
2 hits	unit is Shaken
3 hits	unit is Broken
4 hits	unit is Routed
5 hits	unit is Eliminated

MOVEMENT ALLOWANCE	
Infantry	4 MP
Cavalry	9 MP
Leader	9 MP

CAVALRY ACTIVATION	
Italian	8 or less
Austrian	6 or less

TERRAIN EFFECT CHART									
	Road	Clear	Rough	Urban	Minor River	Bridge	Major River	Marsh	Escarpment
MP COST	1 MP	2 MPs	3 MPs	2 MPs ⁽¹⁾	+2 MPs	+2 MPs	NA ⁽²⁾	4 MPs	4 MPs ⁽³⁾
FIRE INTO DICE	-	-	-1	-2	-	-	-	NA	NA
COMBAT ATT. DRM	-	-	-1	-2	-1 ⁽⁴⁾	-2	NA	NA	NA

⁽¹⁾ if not entered through a road
⁽²⁾ crossable only through the bridge
⁽³⁾ see rule 13.2.3
⁽⁴⁾ -1 all attackers attack across a minor river hexside. Cavalry may not charge across a river hexside

Tutte le tabelle necessarie al gioco riassunte in un solo cartoncino.

Se l'unità attaccante decide di sparare anche il difensore può fare altrettanto ed i due combattimenti si considerano simultanei: ogni unità lancia un numero di dadi pari al suo valore di "fuoco" e se il risultato finale (contando eventuali modificatori al tiro) è uguale o superiore al valore del "Morale" dell'unità bersaglio quest'ultima riceve un "colpo" (hit). Il primo colpo costringe il giocatore a rovesciare la sua unità, mostrando valori più bassi; il secondo colpo fa aggiungere un segnalino "shaken" (demoralizzato) all'unità; il terzo trasforma il segnalino in "broken" (disorganizzato); il quarto manda l'unità in rotta (routed) mentre un quinto colpo l'elimina definitivamente dal campo di battaglia.

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

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

La battaglia di Montebello

Come avevamo premesso, prima di salutarci facciamo qualche accenno anche all'altra battaglia contenuta nella confezione di Caricat cioè **Montebello: First Step to Freedom**. Siamo nel Maggio del 1859 e la Seconda Guerra di Indipendenza è già iniziata da qualche settimana (la dichiarazione di guerra è del 27 Aprile 1859), ma questa volta i piemontesi hanno un alleato di peso: la Francia, la quale, in cambio del suo aiuto militare, ricevette poi la Savoia e Nizza (con grande irritazione di Garibaldi che era nato proprio in quella città). Il 30 Aprile gli austriaci del generale Gyulai entrarono in Piemonte, avanzando verso Torino, mentre le truppe francesi cominciarono ad arrivare in Italia attraverso il passo del Moncenisio.



La mappa di Montebello.

Pressato dall'imperatore perché tenesse una condotta più aggressiva Gyulai divise le sue truppe in tre colonne ed accelerò la sua avanzata: la colonna più a sud doveva puntare direttamente su Viareggio, ma arrivati a Montebello si trovarono a fronteggiare il 1° Corpo Francese del generale Forey ed iniziò un furioso corpo a corpo fra le strade della cittadina. La maggiore volontà e una migliore preparazione militare, oltre alle cariche della cavalleria piemontese, costrinsero gli austriaci al ripiegamento.

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

La mappa di **Montebello: First Step to Freedom** è stampata sul retro di quella di Pastrengo e le sue unità sono costituite da 5 generali (più due sostituti), 12 unità di fanteria e 3 di cavalleria per gli austriaci, mentre i francesi possono contare su 2 generali (più 2 sostituti), e 4 unità di fanteria, coadiuvate da 3 di cavalleria piemontese.



Le unità combattenti di Montebello.

In realtà solo un generale per parte è veramente disponibile ad inizio partita, ed entrambi sono nell'area di Montebello, mentre gli altri si attivano piano piano fra il terzo ed il sesto dei 10 turno del gioco: uno dei cinque corpi austriaci resterà invece sulla mappa a fare la bella statuina perché si attiverebbe solo se attaccato (cosa che il franco-piemontese si guarderà bene dal fare). Poiché l'obiettivo principale della simulazione è prendere il controllo di un certo numero di obiettivi la prima parte della battaglia consiste normalmente in raids della cavalleria piemontese per occupare la maggior parte dei villaggi, costringendo l'Austriaco a distaccare la sua cavalleria per cercare di riconquistarli, mentre i primi due Corpi di fanteria si dirigono verso Montebello per affrontare i francesi.

E qui si vede tutta la differenza di "filosofia" militare: gli austriaci infatti sono molto più forti sul piano dei tiri, mentre i francesi sono superiori a livello di corpo a corpo, quindi la tattica dei due giocatori differisce notevolmente. Il giocatore austriaco infatti cercherà di avvicinare il nemico per sparare e ridurre così la sua consistenza (ogni colpo a segno riduce morale e capacità di tiro, ma non la forza dell'unità) mentre il suo avversario cercherà di arrivare al corpo a corpo che è l'unico modo per danneggiare e fare indietreggiare il nemico.



Il Set-up di Montebello.

Poiché la maggior parte dei Punti Vittoria si concentra nella zona di Casteggio-Montebello-Genestrello il grosso degli scontri avverrà proprio in questa fascia del campo di battaglia, mentre due delle tre cavallerie di ogni schieramento continueranno da combattere per prendere e/o mantenere il controllo di tutti gli altri paesi della pianura, dato che ognuno di essi garantisce 1-3 PV.

Il risultato è molto realistico, nonostante la semplicità delle regole ed il ridotto numero di unità, ma noi continuiamo a preferire Pastrengo che offre più possibilità di manovra.

Un breve commento finale

In conclusione **Caricat** è un divertente gioco di simulazione di difficoltà medio-bassa e con un numero di unità assai contenuto per ognuna delle due battaglie, adatto quindi ad una partita da risolvere nel giro di 90 minuti circa o per introdurre nuovi giocatori ai wargames.



La copertina del gioco.

Le battaglie per l'Indipendenza dell'Italia hanno sempre suscitato molto interesse negli studenti delle scuole, ma i programmi "statali" non approfondiscono mai troppo la parte militare, anche se in realtà fu proprio grazie alle vittorie sul campo di battaglia dei franco-piemontesi (e soprattutto quelle di Garibaldi e delle sue "camicie rosse") che fu possibile riunificare il nostro Paese.

Sul mercato esistono pochissime simulazioni che trattano le nostre guerre di indipendenza (anche perché la maggior parte dei wargames è prodotta negli Stati Uniti e la nostra storia non è molto popolare in quel Paese) e quelle poche sono soprattutto a livello strategico, per cui consiglio certamente Caricat a tutti gli appassionati.