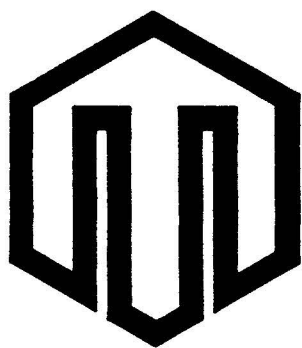




Torneo Master

ANNO "0"

Come accennato nel precedente bollettino il punto di riferimento per la Segreteria del TM è passato da Roma a Udine, ed è con un pizzico di emozione che affronto questo mio primo, se è possibile chiamarlo così, editoriale.

Molto probabilmente questo passaggio avrà creato un pò di confusione in qualcuno, che si sarà domandato: a chi spedisco ora le dichiarazioni di vittoria, oppure a chi invio la quota per il rinnovo dell'iscrizione?

Per quanto riguarda la parte "burocratica" - tabelle, classifiche, dichiarazioni di vittoria, ecc... - potete rivolgervi direttamente a me, utilizzando la stessa procedura usata fino ad ora. Mentre per quanto concerne la parte "finanziaria" rimane ancora valido il n° di conto corrente postale (65393001) intestato a Bruno, perlomeno fino al rinnovo del prossimo anno, dove provvederò a liberare da questa ultima incombenza l'amico CAFARO.

Vorrei inoltre ricordare

che in base al resto di cassa dell'anno 1994, la quota d'iscrizione per l'anno 1995 è di:

L. 20.000 per i nuovi iscritti

L. 10.000 per chi rinnova

Questa precisazione era doverosa per chiarire alcuni aspetti organizzativi dell'attuale struttura della Segreteria, ma soprattutto per mettere al corrente degli ultimi avvenimenti quelle poche persone a cui non è arrivato il precedente bollettino, a causa di un disguido postale.

Passando ora a quello che sarà il futuro di questo bollettino, il primo punto fermo riguarda il numero delle pubblicazioni, che fin da ora garantisco in 5-6 invii l'anno, con una cadenza quindi di 60/70 gg., in dipendenza anche delle varie classifiche e avvenimenti che potranno influenzarne le uscite. Troveranno inoltre spazio sul bollettino vari articoli che recensiranno determinati giochi di comune reperibilità, proponendo anche eventuali varianti o errata di cui la Segreteria verrà a conoscenza.

Resta sempre valido il discorso che chiunque voglia collaborare in qualsiasi maniera con la Segreteria (con articoli, recensioni o organizzazione di tornei) è ben accetto, anzi è auspicabile che ciò avvenga anche con una certa frequenza, per non far gravare tutto il peso sulla segreteria stessa.

Rifacendomi a quanto già accennato nel precedente bollettino, sono in grado di assicurarvi (al 90 %) che nel prossimo numero vi verrà

inviato il 1° gioco di simulazione promessovi: "CASTIGLIONE". E' una simulazione del periodo napoleonico che utilizza il collaudatissimo sistema di NBL, con alcune varianti; gioco messo a punto dal nostro socio Giulio USANZA, che cogliendo l'occasione voglio ringraziare pubblicamente per la sua disponibilità, che finalmente dopo varie vicissitudini può vedere la luce, e a cui viene dedicato uno spazio a parte su questo bollettino curato dallo stesso autore.

Il gioco verrà distribuito in due versioni: una gratuita, in bianco e nero, che verrà inviata ad ogni socio del TM in regola con l'iscrizione, che comprenderà 1 mappa (42x30 cm.), 1 set di pedine (70 circa) da montare su cartoncino e 1 foglio regole limitato alle varianti da applicare alla battaglia.

La seconda versione, accessibile a chiunque ne voglia far richiesta, comprenderà 1 mappa a colori, 2 set di pedine su fogli colorati da montare su cartoncino e 1 foglio regolamento completo.

Chiaramente la seconda versione ha un costo nettamente superiore rispetto alla copia in bianco e nero, che per forza di cose non può e non deve ricadere sulla quota annuale dei soci TM; quindi, in accordo con l'amico USANZA, si è ritenuto di inviare gratuitamente una copia in bianco e nero a tutti i soci TM, affinché la sua diffusione sia la più ampia possibile, ad un costo praticamente zero.

La versione a colori

potrà essere richiesta successivamente alla Segreteria previo invio di un vaglia postale. Nel successivo bollettino darò le ulteriori modalità per ottenere tale tipo di versione.

Ulteriori pubblicazioni a non brevissima scadenza prevedono i seguenti titoli: Gross Beeren, Raab, Piave e Sacile; sempre del periodo napoleonico che per la maggior parte utilizzeranno il sistema di NBL, e i cui playtest sono in dirittura d'arrivo.

Per i vincitori delle varie classifiche comunico che le varie targhe saranno recapitate a stretto giro di posta non appena le cose si saranno stabilizzate, dopo la comprensibile confusione che questo trasloco di Segreteria ha causato; ho scelto questo sistema soprattutto per non far aspettare queste persone fino a settembre, in occasione dell'incontro di Modena, ma anche per non tenerle a casa mia a fare la "muffa", dato che sono già state predisposte da Bruno.

Vorrei concludere questo mio intervento da neo-segretario ritornando sul discorso del rinnovo dell'iscrizione, e qui non prendetemi per uno attaccato alla lietta o per un despota, ma pregherei coloro che sono intenzionati a reinscrivere, di farlo entro la data fissata (31.03.1995), per poter stabilire esattamente a quante persone inviare il bollettino comprensivo del gioco. Chi dovesse ritardare il pagamento non riceverà nei termini prefissati il bollettino fino a quando non avrà regolarizzato la sua posizione; pertanto prego tutti

di essere il più solleciti possibile, per correttezza nei confronti di tutti.

Dopo questa lunga esposizione di intenti non mi resta che salutarvi, comunucandovi infine che è mia intenzione cercare di ricontattare coloro che erano soci del TM, e che per un motivo o per l'altro non ne fanno più parte, per cercare di rimpolpare un pò il numero degli iscritti, sperando che nel contempo non se ne vadano altri di quelli ancora iscritti. Il nuovo indirizzo della segreteria è il seguente:

TORNEO MASTER
c/o Umberto PICCOLI
viale Duodo, 48
33033 CODROIPO (UD)

Umberto PICCOLI

The Battle of CASTIGLIONE

Era l'agosto del 1990 quando leggendo vari testi sulle campagne di NAPOLEONE, fui attirato in modo particolare dalla battaglia di Castiglione, a tal punto che decisi di realizzarne il gioco.

Il motivo principe di questa scelta fù la possibilità di esplorare direttamente il campo di battaglia, a pochi KM da casa mia.

Quindi dopo essermi procurato una carta geografica militare ed una d'epoca, con l'aiuto di mia moglie visitammo più volte i luoghi che furono teatro dello scontro, annotando tutto ciò che potesse aiutarmi.

Con un colpo di fortuna, nascosto oramai tra i rovi trovammo la piccola lapide a ricordo del generale AUGERAU, nominato per meriti di battaglia Duca di Castiglione.

Prima di concludere vorrei inviare un particolare ringraziamento a due miei cari amici, Mario LIGUORI per i suoi consigli nei playtest, e Carlo REMINO per la preziosa documentazione fornita.

DESCRIZIONE STORICA

L'Austria spinta dalla volontà di riconquista del nord Italia, strappatole dallo strapotere di un giovane generale francese di nome NAPOLEONE BONAPARTE, preparò un meticoloso piano con i seguenti obiettivi.

Un'ala dell'armata austriaca con 18.000 uomini guidata da Quasdanovich aveva l'obiettivo di scendere lungo la riva occidentale del lago di Garda, e di puntare su Brescia distraendo il maggior numero di francesi.

L'ala principale diretta da Wurmser (comandante in capo) con 25.000 uomini doveva scendere da Trento lungo l'Adige con l'obiettivo di liberare Mantova dall'assedio, e di puntare quindi a ricongiungersi con Quasdanovich per sconfiggere Napoleone sfruttando la superiorità numerica sull'esercito francese.

L'armata francese nel momento in cui gli austriaci attuarono il loro piano si trovò così in una situazione molto

critica. Per contrastare le due ali dell'esercito austriaco, Napoleone sulla carta disponeva di 46.000 uomini, ma nella realtà tolte le guarnigioni di presidio e la forza di Sururier (5.000 uomini) per l'assedio di Mantova, gli rimanevano disponibili 30.000 uomini.

Difatti le iniziali vittorie austriache a Salò e Verona, resero ancora più evidente la difficoltà dei francesi nel contrastare la doppia offensiva costringendoli a continue ritirate.

Napoleone a questo punto decise di posizionarsi con tutte le sue unità centralmente fra le due ali dell'esercito nemico in modo da impedirne il

ricongiungimento.

Fra il 2 e il 3 agosto, Napoleone spostando per linee interne sul suo fianco sinistro le divisioni di Massena, Despinos e Guies, sconfiggeva a Lonato Quasdanovich, mentre la sua destra frenava Wurmser.

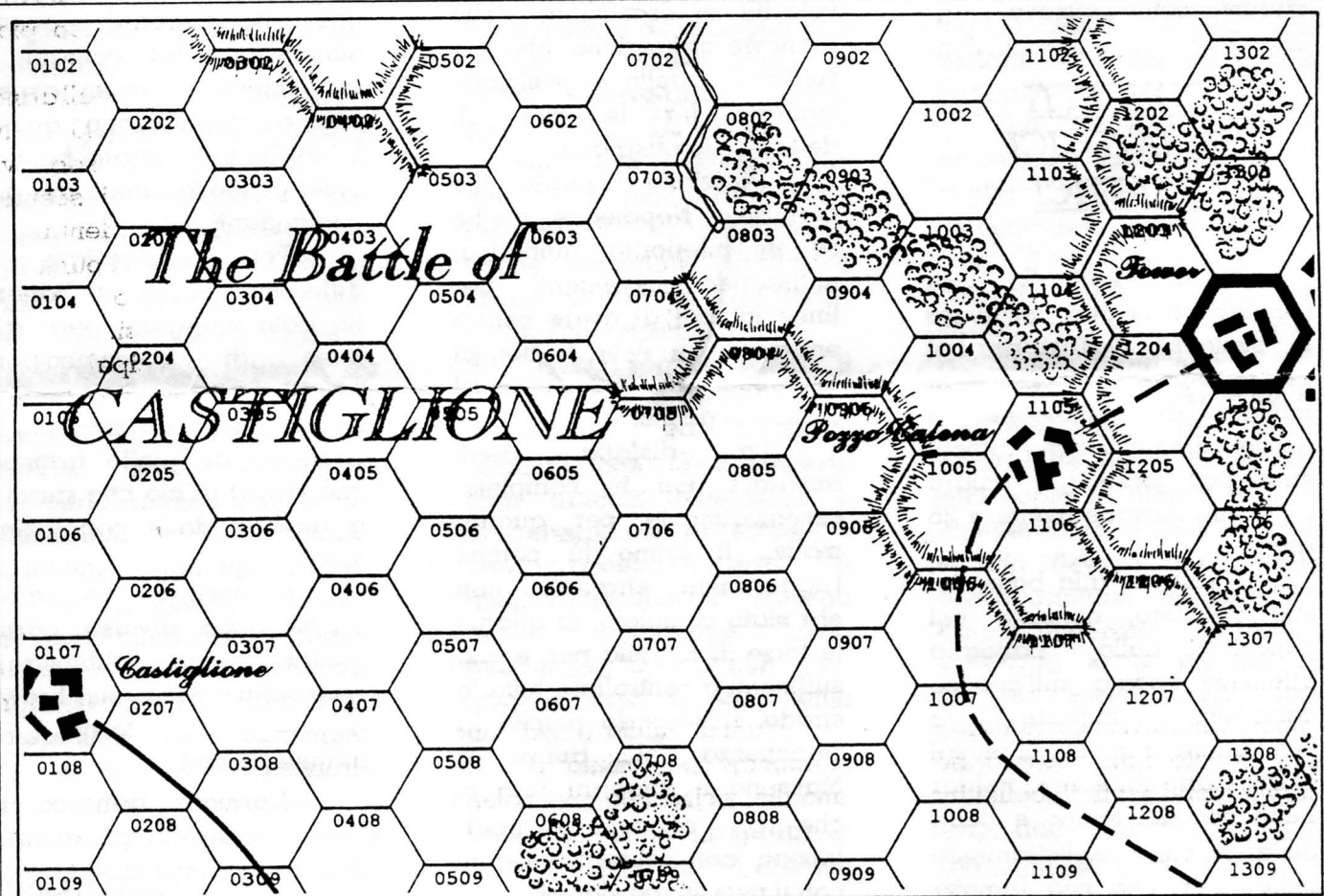
La mattina del 4 agosto, Napoleone dopo aver inviato Guies ad inseguire Quasdanovich in ritirata, iniziò a riunire a Castiglione le sue truppe per un attacco contro Wurmser, richiamando Massena e Despinos da Brescia.

Contemporaneamente inviò al corpo di Fiorella (sostituto di Sururier, ammalato) che stava assediando 12.700 austriaci a

Mantova, l'ordine di ricongiungersi dopo aver rese inefficaci le proprie artiglierie d'assedio, effettuando prima una finta ritirata verso Marcara e successivamente una conversione per giungere alle spalle dell'esercito di Wurmser.

La mattina del 5 agosto 1796 ebbe inizio la battaglia. Napoleone in attesa che Fiorella giungesse alle spalle degli austriaci effettuò diversi attacchi diversivi in modo da impegnare quante più unità nemiche fosse possibile.

L'attacco di Fiorella fu così il segnale che l'offensiva generale sferrata da Despinos su Solferino, da Vertier unitamente alla riserva di Marmont e Beaumont sul



Monte Medolano, mentre Massena e Augerau premendo frontalmente, impedivano agli austriaci di manovrare.

Wurmser, sorpreso dall'attacco inatteso di Fiorella cercò, facendo perno sulla forte posizione di Monte Medolano di creare una linea difensiva efficace, ma essendo premuto da ogni lato ed in leggera inferiorità numerica data dall'arrivo del nemico alle spalle, iniziò una progressiva ritirata verso Peschiera.

Nella battaglia l'esercito austriaco perse 2.000 uomini, 1.000 prigionieri, abbandonando 20 cannoni e 120 carri munizioni.

Per Napoleone si trattava di una grande vittoria, anche se non riuscì del tutto ad annientare Wurmser come pensava.

CONCETTI STRATEGICI E TATTICI

Nella battaglia di Castiglione si può osservare lo svolgersi dell'azione nel primo periodo della carriera militare di Napoleone, e notare come il sistema tattico-strategico fosse già chiaro nella sua giovane mente a 26 anni.

Il sistema alla base del suo pensiero, consiste nel concetto della battaglia offensiva basata sull'attacco completo, mirante a concludere la guerra in un sol colpo. L'arte consisteva nel far buon uso del tempo e della distanza, come esplicitamente indicato in una sua famosa

massima, "il tempo è l'elemento compensatore fra massa d'urto e forza di penetrazione".

Ovvero, la velocità era secondo il suo pensiero l'elemento che poteva trasformare il pericolo in circostanza favorevole e la disfatta in vittoria.

Seguendo questo sistema come concetto base, Napoleone mai si comportò in una battaglia con un atteggiamento puramente difensivo, ma sempre cercò anche se in palese inferiorità numerica, tramite offensive di ribaltare la situazione a suo favore utilizzando spesso la famosa "posizione centrale" come soluzione ai suoi problemi strategici.

La battaglia di Castiglione contiene tutti questi elementi, sia per la velocità di esecuzione delle manovre strategiche, che per l'utilizzo della posizione centrale fra le due ali dell'esercito austriaco.

Posizione centrale che permise a Napoleone, anche se in inferiorità numerica, utilizzando movimenti per linee interne di avere contro entrambi gli eserciti nemici una superiorità decisiva al momento giusto.

La disfatta degli austriaci non fu completa, essenzialmente per quattro motivi. Il primo fu perchè l'aggiramento strategico non era stato completo, in quanto le forze di Fiorella non erano sufficienti a controllare tutte le strade. Il secondo perchè la stanchezza delle truppe di Massena e Augerau fece sì che gli attacchi diversivi iniziali non fossero eseguiti con il necessario vigore.

Cosicchè quando Fiorella attaccò, solo la prima linea austriaca era pienamente impegnata lasciando così a Wurmser la seconda linea a disposizione per chiudere il fianco scoperto. Il terzo, la massa d'urto dell'esercito francese non era abbastanza grande per effettuare una reale penetrazione nel fronte austriaco.

Difatti la conquista del Monte Medolano esaurì quasi completamente l'impeto delle truppe francesi permettendo a Wurmser di ritirarsi senza rischiare una rotta.

Il quarto, lo sfruttamento della situazione tramite l'inseguimento fu debole oltre che per la stanchezza dei francesi anche per la scarsa cavalleria disponibile.

Concludendo posso dire che nel creare questa simulazione ho cercato di evidenziare i diversi aspetti che caratterizzarono questa battaglia e che furono basilari nella condotta tattica dei due comandanti.

Per evidenziare i differenti modi di combattere, ho dato maggiore peso alle linee di comunicazione austriache, vitali per la struttura del suo esercito, al contrario di quello francese che viveva di ciò che riusciva a reperire dalle popolazioni locali.

Il gioco a mio parere anche dopo diverse partite risulta sempre abbastanza bilanciato e per la sua brevità adatto a tornei e manifestazioni.