RADETZKY'S MARCH

THE HUNDRED HOURS CAMPAIGN

Regolamento

Consigli di gioco

La guerra del marzo 1849

I due eserciti

Ordine di Battaglia

DiSSimula EDIZIONI

INTRODUZIONE

Il gioco simula la breve campagna del 1849 combattuta dal Regno di Sardegna contro l'impero Austriaco. Un giocatore assume il ruolo del Maresciallo Radetzky, il comandante in capo delle forze imperiali, l'altro del suo equivalente piemontese, il generale Chrzanowski. La partita è suddivisa in turni, dalla durata di alcune ore, durante i quali i giocatori hanno la possibilità di muovere le loro forze sulla mappa cercando di controllarne i punti chiave e/o ingaggiando combattimento con l'esercito avversario. Queste azioni vengono portate avanti dai giocatori alternativamente, sfruttando un meccanismo di attivazione casuale. La vittoria è assegnata al giocatore che alla fine di tutti i turni previsti nella partita totalizza più punti rispetto all'avversario. In alcuni casi la partita può finire prima del previsto se intercorrono alcune condizioni particolari o se un giocatore abbandona perché si ritiene battuto.

Credits

Design, map&counter
Sergio Schiavi
Play-test
(in ordine di apparizione):
Alessandro Barbero
Giorgio Lovera
Andrea Brusati
Flavio Acquati
Sergio Tonini
Piergennaro Federico
Luca Broglio
Massimiliano Pino
Carlo Riccobono
Giovanni Maccioni
Marco Piermaria Ferrari
Revisione regole
Alessandro Barbero
Luca Broglio
Giovanni Maccioni
Michele Iovieno
Giorgio Lovera
Scenari
Giovanni Maccioni
Video
Carlo Riccobono

Indice

Introduzione	p. 2
Componenti	p. 3
Preparazione	p. 4
Attivazione	p. 5
Movimento	p. 6
Cariche della Cavalleria	p. 8
Pontieri	p. 9
Combattimento	p. 9
Rifornimento e Rinforzi	p. 12
Fine del Gioco	p. 13
Unità Opzionali	p. 14
Scenari e Varianti	p. 14

Abbreviazioni

Austriaci
Chl: Chevaux-Leger
Drg: Dragoni
FJ: Feld-Jäger
G: Grenadier
Grnz: Grenzer
H: Horse
Hus: Ussari
I.R.: Infanterie Regiment
L: Landwehr
KJ: Kaiser-Jäger
ST: Styrian Schützen
Uhl: Ulani
VV: Volontari Viennesi

Piemontesi
Ao: Aosta
Bers: Bersaglieri
Ca: Casale
Ch: Cacciatori
Co: Composta
Cn: Cuneo
Cvl L: Cav. Leggera Lomb.
Gr: Granatieri
GN: Guardia Nazionale
L: Lombarda
RN: Real Navi
Re: Regina
Man: Manara
Form: Formazione
Pi: Piemonte
Pn: Pinerolo
Re: Regina
Sa: Savoia
Sv: Savona

Un ringraziamento speciale a **Ippolito Edmondo Ferrario** per averci concesso la possibilità di utilizzare le immagini tratte dal quadro "**Carica di cavalleria** (la battaglia della Sforzesca)" di Giovanni **Fattori**, 1877 ca., Olio su tela, cm. 50×100, Collezione Sacerdoti-Ferrario

COMPONENTI

Mappa di Gioco
La mappa rappresenta l'area in cui gli opposti eserciti manovrarono e si diedero battaglia. Su di essa è sovrapposta una griglia esagonale che serve a regolare piazzamenti e movimenti delle unità. Ogni esagono rappresenta circa 1000 m di terreno reale. Gli esagoni contengono terreni di natura diversa, sia artificiale che naturale, in grado di influenzare in modo diverso i movimenti e i combattimenti.
Sulla mappa sono stampate tabelle e tracce il cui uso serve a registrare e regolare alcune funzioni di gioco.

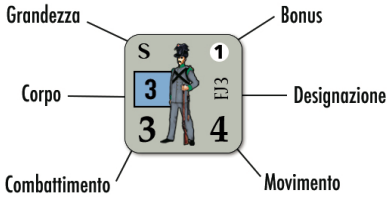
In particolare:

Calendario di gioco (Turn Record Track)
Su questa tabella viene registrata la progressione del gioco attraverso l'avanzamento dei turni. Ogni turno di gioco rappresenta tre ore di tempo reale nei turni diurni, tutta la notte in quelli notturni. Su ogni casella viene riportata la quantità di punti attivazione disponibile ad ogni giocatore per quel turno. Simboli austriaci o piemontesi presenti in alcune caselle segnalano l'entrata di rinforzi.

Tabella Risultati del Combattimento e della Carica di Cavalleria
Queste tabelle servono a risolvere i combattimenti tra le unità; il loro uso è spiegato più avanti.

Radetzky - Chrzanowski holding box
In questi due caselle vengono riposte le pedine di comando delle formazioni attivate da Radetzky o Chrzanowski.

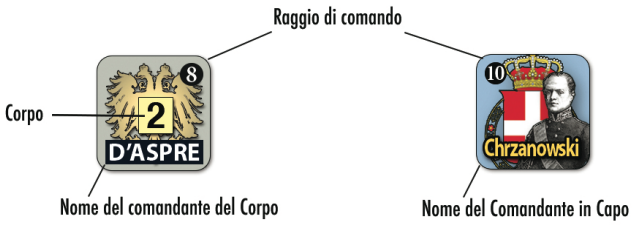
Pedine
La maggior parte delle pedine presenti nel gioco rappresentano unità militari piemontesi (su sfondo azzurro) e austriache (su sfondo grigio) di diversa dimensione: 2 o 3 squadroni di cavalleria, battaglioni e reggimenti il cui organico varia da 400 a 3000 uomini con i loro cannoni. Su di esse sono riportati alcuni coefficienti numerici che rappresentano la capacità di movimento e l'efficienza in combattimento. Unità che hanno un fattore di combattimento superiore ad 1 hanno due livelli di forza, ed il retro della pedina riproduce l'unità con una capacità di combattimento ridotta a causa delle perdite subite.
Quando queste unità subiscono una perdita vengono girate dal lato ridotto, quando subiscono un secondo livello di perdite sono eliminate. Unità il cui fattore di combattimento è pari ad uno hanno invece un solo livello di forza, e sono eliminate quando subiscono una perdita.
Sono inoltre presenti simboli e colori che ne identificano tipo, designazione storica, eventuali bonus di combattimento.
Anche Pontieri e Benedek sono da considerarsi unità militari, anche se non hanno valori di combattimento.



Unità austriaca a piena forza

Stessa unità ridotta

Le pedine dei comandi rappresentano i comandanti in capo dei due eserciti ed i comandi delle formazioni superiori. Su di esse è riportato il raggio di comando, il nome del comandante e della formazione ai loro ordini.



Le altre pedine presenti nel gioco sono segnalini che servono ad identificare quelle unità che, durante il corso del gioco, si trovano coinvolte in situazioni particolari.

Unità senza designazione di comando
Alcune unità piemontesi (3°- 4° Bersaglieri, Guide, Artiglieria, Equipaggio da ponte, Guardia Nazionale) non appartengono a nessuna divisione; possono essere attivate indifferentemente da qualsiasi comando piemontese secondo le modalità descritte più avanti.

Tabella Effetti del Terreno
La tabella riporta i vari costi che le unità devono pagare per attraversare quel particolare esagono e gli eventuali benefici per le unità che lo difendono.

Carta degli Schieramenti
La carta riporta la zona di schieramento delle unità di entrambi gli eserciti. Alcune di esse non sono presenti al primo turno ma entrano durante il corso del gioco come rinforzi.

Dado
Il dado viene utilizzato per risolvere i combattimenti e altri eventi del gioco.

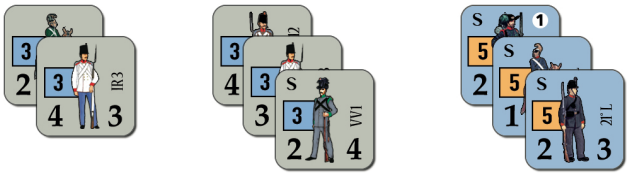
Nota: nel gioco sono presenti due fogli di pedine, uno con le silhouette l'altro con i simboli NATO. La scelta su quale tipo di pedine utilizzare è lasciata ai giocatori.

PREPARAZIONE

I giocatori scelgono con quale esercito giocare e piazzano le truppe corrispondenti sulla mappa seguendo le indicazioni riportate sulla Carta degli Schieramenti. Il primo a schierarsi è il giocatore piemontese; il reparto pontieri del II corpo austriaco (d'Aspre) può partire già in modalità ponte nella sua zona di piazzamento. La pedina del turno viene posta sulla casella 1 del *Calendario di Gioco*.

Ammassamento (Stacking)

Unità amiche e nemiche non possono mai occupare lo stesso esagono tranne che durante una carica. E' possibile ammassare fino a 3 unità amiche nello stesso esagono; di queste, al massimo due possono essere di grandezza normale. Le unità più piccole sono identificate da una "s" ("small") presente sull'angolo superiore sinistro della pedina. Gli ammassamenti (di seguito stack) possono essere formati o sciolti in qualsiasi momento durante il movimento (o, in alcuni casi, essere creati per effetto dei combattimenti).



Ammassamenti permessi

Sequenza di gioco
Ogni turno di gioco prevede un insieme di attività da parte di entrambi i giocatori, tipicamente muovere le forze e combattere. Quando per quel turno tutte le attività previste sono state eseguite, il turno termina e si passa al successivo; il segnalino del turno viene fatto avanzare di una casella sul *Calendario di Gioco*.

Quando tutti i turni di uno scenario sono conclusi il gioco termina e vengono controllate le condizioni di vittoria. Il gioco può concludersi prima se vengono a crearsi alcune condizioni particolari.

In dettaglio le operazioni che devono essere svolte dai giocatori in ogni turno sono:

A - I giocatori scelgono le formazioni da attivare per quel turno

B - Rifornimento e recupero (solo il primo turno di ogni giorno: turni **5**, **11**, **17** e **23**). Possono essere rimossi i segnalini "Out of Supply". Le unità possono inoltre recuperare livelli di forza se vengono rispettate alcune condizioni

C - Attivazioni:
1 - Estrazione delle pedine comando
2 - **Movimento** della formazione attivata - **Combattimento** della formazione attivata

I passi 1 e 2 si ripetono fino a quando vi sono pedine comando da estrarre nel contenitore

D - Fine del turno, la pedina Turno viene fatta avanzare di una casella sul Calendario di Gioco e si ricomincia la sequenza dall'operazione **A**

ATTIVAZIONE

Per poter muovere e combattere le unità devono fare parte di una formazione attivata e trovarsi entro il raggio di comando del loro comandante di formazione.

Punti di attivazione
Rappresentano una stima teorica della capacità di muovere e combattere dei due eserciti. Come si può notare sul *Calendario di Gioco* la disponibilità di punti varia a seconda dell'esercito e del turno di gioco. Queste differenze tentano di riflettere le diverse attitudini operative dei due eserciti: mentre i piemontesi sono in genere piuttosto attivi di notte, gli austriaci tendono a muovere poco durante il mattino per diventare molto attivi verso la seconda parte della giornata. I punti di attivazione possono essere usati solo nel turno in cui sono assegnati, non possono essere accumulati per essere usati nei turni seguenti.
Ogni punto non utilizzato è perso.

Procedura
All'inizio del turno entrambi i giocatori controllano la quantità di punti attivazione disponibili sul *Calendario di Gioco*; ciascun punto consente di attivare un corpo (giocatore austriaco) o una divisione (giocatore piemontese). Segretamente e separatamente decidono quali corpi o divisioni attivare, selezionando le apposite pedine comando, aggiungendo ad esse la pedina "*Independent*" e ponendole tutte dentro uno stesso contenitore (tipo una tazza, la stessa per entrambi) dove possano essere mescolate insieme ed estratte alternativamente nel corso del turno. Notare che le pedine comando possono attivare solo unità militari appartenenti alla loro stessa formazione o che non hanno una designazione specifica.

Esempio*: d'Aspre potrà comandare solo unità del II corpo, distinte dal colore giallo presente nel riquadro sulla pedina che indica il corpo di appartenenza; Ferdinando potrà comandare unità della 4a divisione, riquadro verde, oltre a tutte le unità piemontesi che non appartengono ad una specifica formazione e che siano entro il suo raggio di comando.*

I giocatori si alternano come credono nell'estrazione delle pedine comando dal contenitore. Quando viene estratta una formazione il giocatore a cui appartiene può attivarla o passare. Se passa la formazione in questione non può più essere attivata nel corso del turno.

Esempio: *turno 6, il giocatore austriaco dispone di 3 punti di attivazione; decide di attivare il II corpo, il IV corpo e il corpo 1R; prende le tre pedine comando corrispondenti e le pone nel contenitore insieme alla pedina 'Independent'. Il giocatore piemontese dispone invece di 4 punti attivazione: decide di attivare le divisioni 2a - 4a - 5a e la Riserva, ponendole nel medesimo contenitore, anche lui insieme alla sua pedina 'Independent'.*

Attivazione della formazione
La pedina comando estratta viene posta sulla mappa, nelle vicinanze, accanto o sopra ad una unità della sua formazione; tutte le unità della sua formazione che rientrano nel suo raggio di comando sono attivabili ovvero possono muovere e combattere.
Inoltre possono essere attivate tutte quelle unità, sempre entro il raggio di comando, che non appartengono ad una specifica formazione (es: il 3° e il 4° battaglione bersaglieri ecc.), a patto che per il turno in corso non vengano più attivate.

La pedina comando rimane sulla mappa fino alla fine del turno. Importante: il raggio di comando non può attraversare unità nemiche o terreno vietato (es: fiume senza ponte).

Radetzky e Chrzanowski

I giocatori, oltre alle pedine dei comandanti di formazione, dispongono anche di una pedina che rappresenta il comandante in capo. Questa pedina permette, una volta estratta, di attivare e coordinare più formazioni contemporaneamente. Notare che possiede un raggio di comando più ampio rispetto alle pedine che rappresentano i comandi di divisione e di corpo. Quando un giocatore decide di utilizzare il comandante in capo, seleziona le formazioni che desidera attivare contemporaneamente, ponendole nell'apposita casella (holding box) sulla mappa; al loro posto, nel contenitore, pone la pedina del comandante. Quando il comandante viene estratto tutte le formazioni selezionate in precedenza sono automaticamente attivate e da quel momento le unità nel raggio di comando del comandante in capo muovono e combattono come se fossero un'unica formazione (è consigliabile, una volta estratto, piazzare anche le pedine comando delle formazioni così attivate, in modo da facilitare l'individuazione dei percorsi di ritirata).
Entrambi i comandanti possono attivare al massimo 3 formazioni per turno e possono essere utilizzati solo a turni alterni. Non è richiesto alcun punto comando aggiuntivo per l'attivazione del comandante.

Esempio: *il turno 2 il giocatore austriaco dispone di 4 punti attivazione; seleziona i segnalini del I, II e IV corpo piazzandoli nell'holding box sulla mappa; al loro posto nel contenitore da cui vengono estratti i segnalini pone la pedina Radetzky; inoltre, dato che dispone ancora di un punto comando, seleziona il corpo 1R e pone l'apposito segnalino nel medesimo contenitore, insieme al suo segnalino Independent. Il giocatore austriaco potrà utilizzare nuovamente Radetzky dal turno 4. Il giocatore non guadagna punti di attivazione extra usando il segnalino capo del comandante in capo. Ciò che guadagna è un'azione coordinata: tutte le unità attivate si muovono e combattono insieme sotto gli occhi attenti di Radetzky, mentre nella solita estrazione dei segnalini comando, le formazioni non vengono attivate con un ordine garantito.*

Riserva

Quando viene utilizzato il comandante in capo il giocatore può designare come *Reserve* una formazione tra quelle nell'holding box.
Questa formazione potrà essere attivata subito dopo che il comandante in capo avrà mosso le altre formazioni sotto il suo comando.

Esempio: *il giocatore austriaco seleziona per il turno in corso il I, il II ed il IV corpo, li dispone nel suo holding box e pone nel contenitore la pedina Radetzky; accanto alla pedina del IV corpo pone il segnalino Reserve; quando Radetzky viene estratto il giocatore austriaco muove e combatte contemporaneamente con le unità del I e del II corpo; quando ha finito muove e combatte con le unità del IV corpo, quello appunto designato come Reserve.*

Attivazione indipendente

Ad ogni turno, notti comprese, i giocatori hanno la possibilità di attivare alcune unità indipendentemente dall'attivazione delle formazioni maggiori. Una volta estratto il segnalino *Independent*, lo si pone sulla mappa accanto alle unità designate, a patto che non siano già state attivate in quel turno. Il raggio di comando in questo caso è di un esagono. Le unità attivabili in questo modo possono essere al massimo 3; non è necessario che appartengano alla stessa formazione. Queste unità non potranno più essere attivate durante il turno in corso. Il segnalino *Independent* non costa punti attivazione.

Fine del Turno

Quando tutte le pedine comando sono state estratte dal contenitore e attivate, il turno termina. Le pedine comando vengono rimosse dalla mappa per essere utilizzate il turno successivo. La pedina Turno viene fatta avanzare di una casella sul *Calendario di Gioco.*

Sorpresa austriaca

Durante il primo turno di gioco il giocatore austriaco può muovere, senza bisogno di pescare, il secondo corpo, in qualsiasi momento, semplicemente dichiarandolo.

MOVIMENTO

Una volta attivata una formazione, le unità in comando che ne fanno parte possono muovere singolarmente o come stack. Il movimento è volontario, un giocatore può muovere tutte, una parte o nessuna delle sue unità. Le unità non sono obbligate a spendere l'intera disponibilità di punti movimento. Il movimento di unità o stack deve essere completato prima di iniziarne un altro. Il numero di esagoni che un'unità può percorrere è dato dal suo fattore di movimento; l'unità paga punti movimento per ciascun esagono in cui entra; il numero

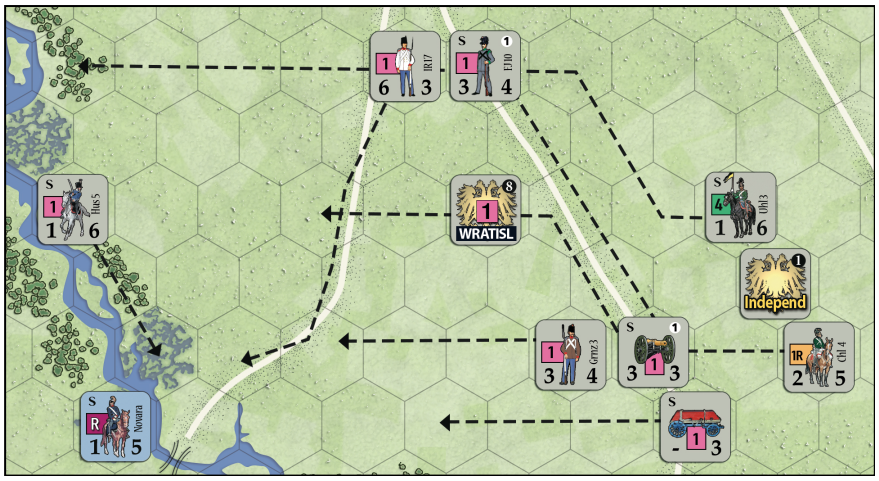
di punti movimento che spende dipende dal tipo di esagono (o lato) attraversato; la *Tabella Effetti del Terreno* indica i costi per ciascun tipo di esagono (o lato). Una unità non può muovere volontariamente in un esagono fuori rifornimento a meno che non inizi già il suo movimento senza essere rifornita.

Movimento a contatto di unità nemiche
Entrare in un esagono adiacente ad un'unità nemica costa 1 punto movimento aggiuntivo e inoltre non possono essere utilizzate le strade.

Movimento Strategico
Unità che partono distanti da più di 3 esagoni da unità avversarie e si mantengono durante il loro movimento sempre a più di 3 esagoni di distanza dalle unità nemiche raddoppiano il loro fattore di movimento.

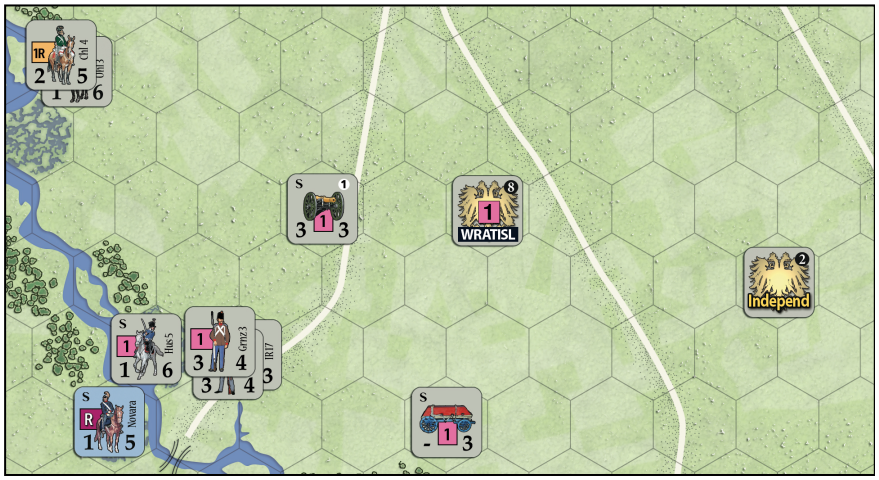
Movimento per uscire dalla mappa
In alcuni casi un giocatore guadagna punti se le sue unità escono dalla mappa utilizzando alcune strade (in direzione di Milano per il giocatore piemontese e in direzione di Torino per il giocatore austriaco); quando un giocatore vuole avvalersi di tali condizioni semplicemente mette le pedine uscite da parte, il loro valore verrà calcolato alla fine del gioco. Non è possibile far rientrare in gioco le unità uscite.

Visibilità delle unità nemiche
Le unità (e gli stack) nemici sono sempre ispezionabili in qualsiasi momento lo si desideri.



Esempio: *Il giocatore austriaco attiva il primo corpo (Wratislaw) ponendo la pedina comando in modo da poter raggiungere tutte le unità presenti nell'esempio. Gli ussari muovono per primi attraversando il bosco, spendendo 2 punti movimento; poi muovono nella palude, spendendo altri 2 punti movimento a cui si aggiunge 1 punto per l'unità piemontese adiacente e si fermano. L'IR 17 muove interamente lungo la strada spendendo i 3 punti disponibili e muovendo di 5 esagoni. Anche l'FJ 10 segue lo stesso percorso. Poi muove il Grnz 3 che arriva nell'esagono insieme alle unità precedenti. L'artiglieria muove lungo la strada per due esagoni, spendendo 1 punto movimento.*

Dato che è lontana più di tre esagoni dall'unità piemontese può usare il movimento strategico, raddoppiando i suoi tre punti. Muove quindi di altri 3 esagoni, rinunciando agli ultimi due punti disponibili. I pontieri muovono avvicinandosi al fiume. L'attivazione successiva riguarda l'Independent, che il giocatore austriaco colloca come in figura, attivando le cavallerie di corpi diversi. Gli Uhl 3 utilizzano il movimento strategico, con un totale di 12 punti a disposizione, raggiungendo il bosco. Anche i Chl 4 raddoppiano la disponibilità di punti movimento, anche loro riescono a raggiungere il bosco ammassandosi con l'unità precedente.



CARICHE DI CAVALLERIA

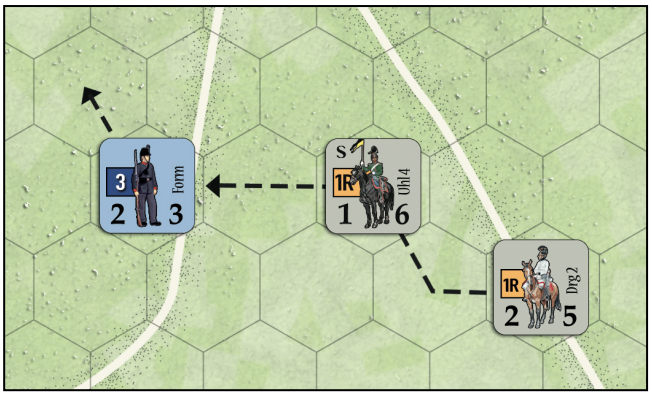
Durante il movimento unità (o stack) di cavalleria, se appartengono ad una formazione attivata possono caricare unità avversarie posizionate in terreno aperto se hanno abbastanza punti movimento per entrare nell'esagono obiettivo della carica. Per la risoluzione consultare la *Tabella Carica di Cavalleria* (notare che le tabella differisce a seconda se l'obiettivo sia costituito da cavalleria o fanteria). Unità di cavalleria che vincono una carica occupano l'esagono nemico e possono, se hanno abbastanza punti, proseguire il movimento e/o la carica.
Se il bersaglio della carica è un'unità di cavalleria essa può tentare di evitare il combattimento e ritirarsi di 1 o 2 esagoni a scelta se con il dado ottiene da 1 a 4. In tal caso, se l'unità attaccante ha ancora punti disponibili, può inseguire e tentare una nuova carica verso l'unità in ritirata o verso altri obiettivi.
Dopo la carica, le unità di cavalleria, anche se l'esito è stato sfavorevole, possono unirsi ai normali combattimenti. Non è possibile caricare attraverso ponti, corsi d'acqua o creste.

Procedura
Il giocatore attivo somma i fattori di combattimento delle unità che stanno eseguendo la carica e lo confronta con la somma dei fattori di combattimento delle unità che stanno difendendo e tira un dado. Se l'obiettivo della carica è costituito solo da cavalleria si utilizzerà la parte 'Vs cavalleria'; si usa invece la parte 'Vs Fanteria' in tutti gli altri casi. La differenza tra il fattore combattimento complessivo degli attaccanti ed il fattore combattimento complessivo dei difensori individua la riga appropriata su cui leggere il risultato.
Differenziale superiore a +1 viene risolto sulla riga +1, differenziale inferiore a -5/-2 viene risolto sulla riga -5/-2.

DESCRIZIONE DEI RISULTATI

AE- DE	Tutti gli attaccanti o tutti i difensori sono eliminati
A2-3 **D2-3-4**	L'attaccante o il difensore devono perdere il numero indicato di livelli di forza (in alternativa possono assorbire perdite fino a due livelli ritirandosi di un pari numero di esagoni, secondo le stesse modalità del combattimento illustrate più avanti)

Fallimento della carica di cavalleria
Unità di cavalleria che falliscono una carica (cioè che ottengono un risultato 'A2', 'A3' 'AE') fino al giorno successivo non possono più tentare altre cariche. Le unità possono comunque muovere e partecipare ai combattimenti normalmente. Per ricordare questo ai giocatori viene posto su di esse un segnalino di "STOP CHARGE", che sarà rimosso il mattino successivo durante il rifornimento.

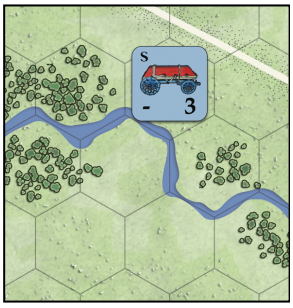


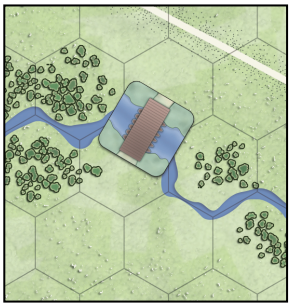
***Esempio**: Il giocatore austriaco decide di attivare il Drg 2 che muove di due esagoni, forma uno stack con la pedina Uhl 4, muove di un ulteriore esagono e carica il reggimento piemontese. Il totale di combattimento dello stack austriaco è di 3, mentre la forza difendente è 2; la differenza tra attaccante e difensore è +1; il giocatore austriaco tira un dado e ottiene 5. Nella colonna +1 della Tabella Carica di Cavalleria, sotto la*

parte "VS fanteria", a questo risultato del dado corrisponde un esito D4, che comporta l'eliminazione dell'unità piemontese. A questo punto lo stack si separa: i dragoni rimangono nell'esagono caricato mentre gli ulani continuano a muovere.

PONTIERI

I giocatori possono gettare ponti di barche attraverso un fiume utilizzando le unità pontieri. Le pedine dei pontieri riportano su un lato il simbolo del reparto pontieri, sull'altro il simbolo del ponte già costruito. I pontieri sono normali unità militari e muovono regolarmente sulla mappa, hanno un fattore combattimento pari a zero e non possono né attaccare né partecipare alla difesa. Se si trovano soli in un esagono ed un'unità nemica vi muove sopra sono automaticamente eliminati. Se ammassati con unità amiche, non possono essere usati per assorbire perdite ma sono eliminati se l'intero stack è eliminato.
Per gettare un ponte, il giocatore deve muovere un'unità pontieri di una formazione attiva in un esagono adiacente ad un fiume e dichiarare la costruzione del ponte, girando la pedina a mostrare il lato ponte. Il ponte si considera completato solo alla fine del turno successivo (dopo l'attivazione di tutte le formazioni) e da quel momento tutte le unità amiche possono attraversarlo pagando 1 punto movimento.
Se un'unità nemica entra in un esagono adiacente ad un ponte in costruzione, il giocatore deve lanciare un dado: la costruzione prosegue con un risultato di 5 o 6, altrimenti viene interrotta e si rigira la pedina dal lato pontieri.
Un ponte può essere smantellato semplicemente dichiarandolo; nel turno in cui avviene la pedina viene girata e dal turno successivo può riprendere a muovere.
Se un'unità nemica entra nell'esagono con il ponte già completato il ponte viene considerato distrutto e si rimuove dal gioco la sua pedina.





COMBATTIMENTO

Dopo il movimento e solo durante i turni diurni le unità attive possono attaccare unità nemiche adiacenti.
Il combattimento è volontario, non si è mai obbligati ad attaccare; se una pedina o uno stack decide di combattere deve impegnare tutte le unità nemiche adiacenti tranne quelle con un segnalino Engaged. Uno stack può dividere i suoi attacchi assegnando ad ogni unità un diverso combattimento.
Una unità (o stack) può essere attaccata (e attaccare) contemporaneamente da tutti gli esagoni che la circondano; semplicemente, tutte le unità che attaccano un esagono e tutte quelle che lo difendono sommano i rispettivi fattori di combattimento e risolvono il combattimento con un unico tiro di dado, verificandone l'esito sulla *Tabella Risultati del Combattimento*.
L'attaccante decide l'ordine dei vari combattimenti; un combattimento deve essere risolto prima di passare al successivo, applicandone i risultati.

Procedura
Il giocatore attivo indica quali esagoni saranno attaccati e da quali unità. Per ogni combattimento calcola il fattore di attacco complessivo sommando i fattori combattimento di tutte le unità attaccanti e lo divide per la somma dei fattori combattimento dei difensori ottenendo così un rapporto di forze, che, se necessario, arrotonda per difetto ad uno dei rapporti presenti sulla *Tabella Risultati del Combattimento*. Il rapporto di forze individua la colonna della *Tabella Risultati del Combattimento* su cui si leggerà l'esito del combattimento, che può essere modificata a favore del

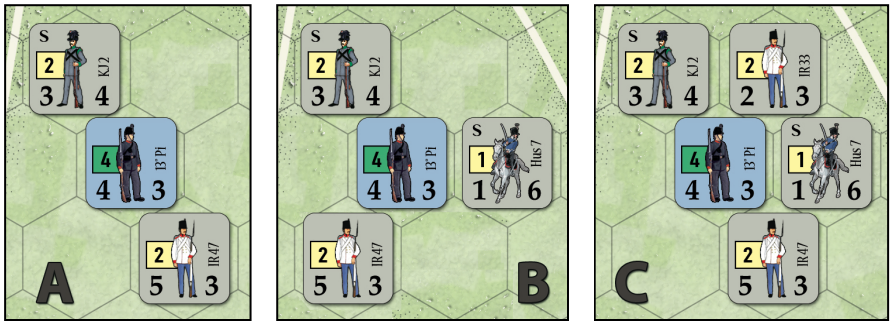
difensore o dell'attaccante in base al terreno in cui si trova il difensore o della situazione tattica. Quando il rapporto di forze è superiore a 6:1 si usa comunque la colonna 6:1, quando è inferiore ad 1:5 si usa comunque la colonna 1:5. L'attaccante lancia quindi un dado, applica gli eventuali modificatori al suo risultato e sulla colonna del rapporto di forze legge l'esito del combattimento. Gli effetti del combattimento si applicano immediatamente alle unità coinvolte prima di passare al combattimento successivo.

MODIFICATORI DEL COMBATTIMENTO

Accerchiamento

Se un'unità o uno stack è attaccato da unità in esagoni opposti (*esempio A*) o da unità in tre esagoni diversi separati da esagoni vuoti (*esempio B*) o da unità in più di tre esagoni (*esempio C*) l'attaccante beneficia di *uno spostamento di una colonna a destra sulla Tabella Risultati del Combattimento.*

L'accerchiamento non è possibile contro città fortificate o esagoni fortificati.



Terreno

Quando il difensore occupa alcuni tipi di terreno o l'attaccante deve attraversare alcuni particolari lati di esagono il difensore beneficia di uno o più spostamenti a sinistra delle colonne sulla *Tabella Risultati del Combattimento*. Questi effetti sono indicati sulla *Tabella Effetti del Terreno*. Questo beneficio si applica solo se tutte le unità attaccanti devono attraversare quel particolare lato di esagono. Questi modificatori non sono cumulabili.

Unità di élite

Alcune unità presentano, nell'angolo superiore destro della pedina, un numero inserito in un circolo bianco. Questo numero rappresenta la maggior efficacia di quell'unità, e può essere aggiunto o sottratto al dado quando l'unità è impegnata in combattimento, sia in attacco che in difesa (si può applicare al dado al massimo +1 o -1 per ciascun combattimento).

Benedek

Questa pedina rappresenta il colonnello Benedek, che con la sua presenza in prima linea ebbe un ruolo importante in molti scontri. È una normale unità militare ma non ha un fattore di combattimento.

La pedina Benedek non viene mai conteggiata ai fini dell'ammassamento; il suo modificatore di combattimento può essere aggiunto o sottratto al risultato del dado in attacco o in difesa, come nel caso delle unità d'élite. Viene attivato come una qualsiasi unità del II Corpo austriaco e può essere utilizzato in combattimenti dove sia presente almeno una unità di questo corpo. Non è possibile cumulare questo modificatore con quello di altre unità, si può applicare al dado al massimo +1 (o -1) per combattimento. Benedek viene tolto dal gioco quando le unità in stack con lui sono eliminate. Se un'unità nemica entra nel suo esagono e Benedek è l'unica unità presente si considera catturato e viene rimosso dal gioco.

Risultati di Combattimento

La *Tabella Risultati del Combattimento* riporta le perdite, espresse come numero di livelli di forza persi, subite dall'attaccante (numero preceduto dalla lettera A) e dal difensore (numero preceduto dalla lettera D). Le perdite possono essere distribuite tra le forze coinvolte nel combattimento coi seguenti effetti:

- un'unità che possiede un unico livello di forza, o un'unità ridotta, viene eliminata dal gioco se subisce una perdita.
- un'unità che possiede due livelli di forza viene girata a mostrare il lato ridotto quando subisce una perdita, viene eliminata se subisce due perdite. Il giocatore può ridurre le perdite subite di uno o due livelli di forza accettando di ritirarsi di un pari numero di esagoni secondo il seguente schema:

1 esagono di ritirata	Perdite ridotte di **un livello di forza**
2 esagoni di ritirata	Perdite ridotte di **due livelli di forza**

Esempio: uno stack riceve un risultato D3, il difensore soddisfa il risultato girando un'unità e ritirando lo stack di 2 esagoni.

Risultato ENG (Engaged)

Tutte le unità coinvolte nel combattimento, tranne cavalleria o artiglieria a cavallo, (indicata da una H) rimangono sul posto fronteggiandosi fino alla fine del turno successivo, senza possibilità di muovere. Anche se attivate possono solo attaccare le unità adiacenti già engaged. Per evidenziare questa condizione viene posto sulle unità coinvolte l'apposito segnalino. Se unità engaged vengono attaccate da unità non-engaged l'attaccante applica uno slittamento di una colonna a destra sulla *Tabella Risultati del Combattimento*. Se combattimenti successivi danno risultati diversi dall'Engaged, le unità coinvolte rimuovono i segnalini Engaged. Non è obbligatorio attaccare le unità Engaged. I segnalini vengono rimossi al termine del turno successivo o all'inizio dei turni notturni.

Ritirata

La ritirata in seguito ad un combattimento deve essere condotta in linea retta, verso le proprie linee in direzione dell'ipotetica posizione del segnalino di comando della formazione o almeno della sua ultima posizione conosciuta, se possibile privilegiando gli esagoni vuoti ed evitando di passare accanto a unità nemiche. Se l'unità in ritirata finisce in un esagono già occupato dal limite massimo di unità permesse è costretta a ritirarsi di ulteriori esagoni.

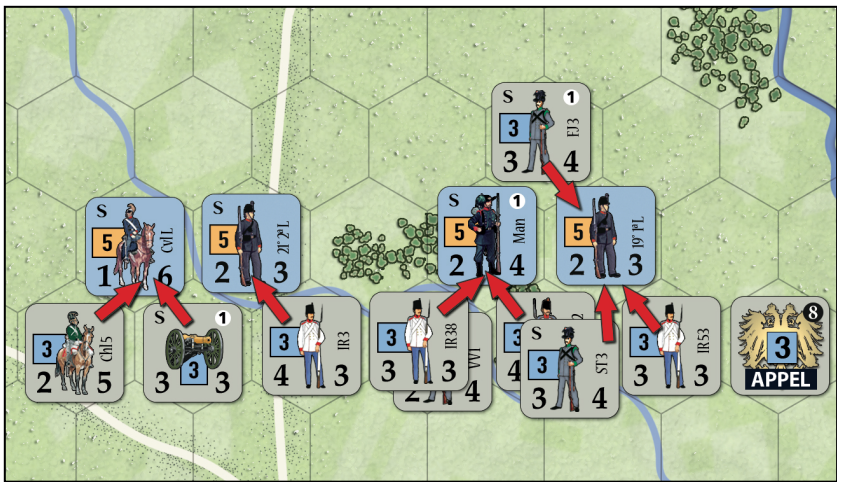
Non è possibile ritirarsi fuori dalla mappa di gioco o attraverso unità nemiche o terreno impassabile.
Le unità che non possono completare la loro ritirata sono eliminate.

Avanzata

L'attaccante può avanzare nell'esagono lasciato libero dal difensore con le unità che hanno partecipato all'attacco, rispettando i normali limiti di ammassamento. Se sulla *Tabella Risultati del Combattimento* è stato ottenuto un risultato D2 o superiore e questo ha provocato l'eliminazione del difensore o una ritirata superiore ad 1 esagono, l'attaccante può avanzare di 2 esagoni: il primo esagono è quello lasciato libero dal difensore, il secondo può essere un qualsiasi esagono adiacente a questo. Le forze avanzanti possono muovere in esagoni fuori rifornimento.

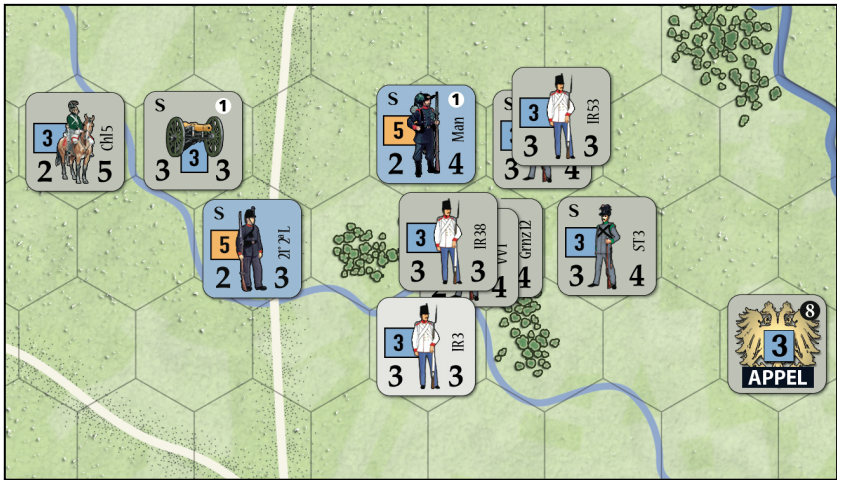
Evitare il combattimento

La cavalleria e l'artiglieria a cavallo (indicata da una 'H') possono sempre evitare il combattimento se attaccati da forze composte unicamente da fanteria e artiglieria; se decidono di farlo possono muovere di 1 o 2 esagoni seguendo le normali regole di ritirata.
Se nella forza attaccante è presente anche cavalleria il combattimento può essere evitato tirando invece un dado e ottenendo da 1 a 4.
L'attaccante a sua volta può avanzare di 1 o 2 esagoni; se decide di farlo può occupare l'esagono lasciato libero e dopo muovere di un ulteriore esagono in qualsiasi direzione. Questo movimento non dà origine ad un nuovo combattimento.



***Esempio**: Da sinistra verso destra: la cavalleria e l'artiglieria austriaca attaccano la cavalleria piemontese che prova a ritirarsi, tira il dado e ottiene un 5 fallendo il tentativo e subendo così l'attacco; la forza sommata delle due unità austriache è 5; viene diviso per il fattore di combattimento della cavalleria piemontese, 1, ottenendo un rapporto di 5:1 a favore dell'attaccante. L'austriaco tira il dado e ottiene 3 a cui va aggiunto il modificatore di +1 dell'artiglieria, totale 4. Controlla il risultato sulla Tabella Risultati del Combattimento sotto la colonna 5:1 incrociandolo con il 4 del risultato. L'effetto indica D3 per il difensore: la cavalleria viene distrutta poichè, avendo un solo livello di forza, anche se si ritirasse di due esagoni dovrebbe comunque subire una perdita. Le unità austriache avanzano di due esagoni.*
L'IR 3 attacca l'unità piemontese attraverso il torrente: 4 contro 2 ovvero 2:1 ma, poiché attacca attraverso il

torrente il rapporto slitta di 1 colonna a sinistra a favore del difensore, finendo sul 1,5:1. Tira il dado e ottiene 1, che corrisponde ad un risultato di A2; l'IR 3 si ritira di un esagono e perde uno step.
I bersaglieri di Manara, fattore di combattimento 2, sono attaccati da 3 unità per un totale di 9 punti: 9 diviso 2 permette di ottenere un rapporto di 4:1 (arrotondato per difetto). I bersaglieri però occupano un esagono di bosco, il rapporto slitta di una colonna a sinistra in loro favore. L'austriaco tira un dado, ottiene 4 abbassato a 3 poiché i bersaglieri utilizzano il loro bonus di combattimento applicando -1 al dado. Il 3, incrociato sulla colonna del 3:1 dà come risultato D1: i bersaglieri si ritirano di 1 esagono. Tutte le unità austriache attaccanti avanzano nell'esagono conquistato.
L'ultimo combattimento vede altre 3 unità austriache, con un totale di 9 punti combattimento, attaccare una unità nemica con un fattore di combattimento 2. Il rapporto in questo caso è 4:1 che, grazie all'accerchiamento dato dalle unità FJ 3 e IR 53 si sposta di una colonna a destra a favore dell'attaccante. L'austriaco tira il dado e ottiene 4 a cui aggiunge il bonus di +1 dell'unità FJ 3.
Il 5 così ottenuto, incrociato sulla colonna del 5:1 dà come risultato un D4, provocando la completa distruzione dell'unità piemontese. IR 53 avanza nell'esagono vacante, prosegue e raggiunge FJ 3. IR 38 si limita ad avanzare nell'esagono conquistato. FJ 3 rimane fermo.



RIFORNIMENTO e RINFORZI

Per poter muovere e combattere a piena efficienza, le unità devono essere rifornite. Lo stato di rifornimento di ogni unità viene controllato il primo turno di ogni giorno ovvero i turni 5, 11, 17 e 23. Questi turni sono segnalati sul Calendario di Gioco.
Le unità sono rifornite se sono entro 5 esagoni da una strada connessa ininterrottamente ad un centro di rifornimento amico, anche se attraversa ponti e guadi, e questo percorso non è occupato da unità nemiche.
I centri di rifornimento sono contrassegnati da un apposito simbolo.

Un centro di rifornimento amico può essere occupato da unità nemiche. Se ciò avviene quel centro di rifornimento non è più valido ai fini del rifornimento fino a quando rimane occupato.
Ai fini del rifornimento, allestire un ponte può servire a connettere due tratti di strada separati da un fiume.

Impedire il rifornimento del nemico
Un'unità amica per poter interrompere i rifornimenti nemici deve essere, essa stessa, rifornita.

Le unità non possono muovere volontariamente in un esagono fuori rifornimento (questo controllo viene effettuato nel momento stesso del movimento). In altri termini per tagliare i rifornimenti è necessario che una forza arrivi alle spalle del nemico mantenendo pienamente libera la propria linea di rifornimento oppure che le unità nemiche siano completamente circondate.

Il rifornimento nelle città
Unità che occupano esagoni di città (Novara, Vercelli, Casale, Pavia, Mortara, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta) sono considerate rifornite anche se non sono in grado di tracciare una linea verso un centro di rifornimento amico.

Effetti dell'essere fuori rifornimento
Le unità fuori rifornimento perdono 1 livello di forza, hanno il movimento ridotto di 1 punto movimento e su di esse viene applicato uno

spostamento negativo sulla *Tabella Risultati del Combattimento* se attaccano (se difendono non vi sono malus).
Su di esse viene posto il segnalino **OoS** (Out Of Supply) per ricordare ai giocatori gli effetti di tale condizione.
Il segnalino viene tolto se, durante la successivo rifornimento, le unità riescono a rifornirsi. In caso contrario vengono eliminate. Le unità in questa condizione e solo in questo caso, possono muovere in esagoni fuori rifornimento.

Recupero
Durante l'operazione di rifornimento le unità che hanno subito perdite, che non sono adiacenti ad unità nemiche e che sono rifornite possono recuperare un livello di forza. È possibile recuperare una sola unità per ogni formazione, a scelta del giocatore. Il recupero avviene riportando a piena forza un'unità ridotta rigirando la pedina.

Le unità che si trovano fuori mappa o che sono state eliminate non possono mai essere recuperate.

RINFORZI
Nel corso del gioco entrambi i giocatori ricevono rinforzi, come indicato dal *Calendario di Gioco*. Queste unità vengono poste sull'esagono di entrata nel turno specificato, come si può vedere nella tabella dei rinforzi. Da questo momento possono essere attivate secondo le normali regole. Se il nemico occupa l'esagono di arrivo o vengono superati i limiti di ammassamento i rinforzi possono posizionarsi nell'esagono adiacente.

Entrata della divisione Ramorino
Il punto d'ingresso della 5a divisione piemontese del generale Ramorino e del FORM della divisione di Riserva dipende dal turno in cui entra in campo, a scelta del giocatore piemontese, secondo la carta dei Rinforzi.

FINE DEL GIOCO

Vittoria automatica
Il gioco termina con una vittoria automatica di uno dei due giocatori quando uno dei due giocatori riconosce la propria sconfitta oppure nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni:
- Unità piemontesi rifornite entrano a Pavia (vittoria piemontese).
- Gli austriaci occupano contemporaneamente Casale, Vercelli e Novara con unità rifornite (vittoria austriaca). Per occupare una città è sufficiente avere un'unità sul simbolo (scudo con croce/aquila)
- Se la differenza tra i livelli di forza perduti dai due giocatori è maggiore o uguale a 24 la vittoria va al giocatore che ha subito meno perdite.

Vittoria ai punti
Se non interviene una vittoria automatica il gioco termina il turno 27 e la vittoria va al giocatore che ha realizzato più punti. I punti ottenuti dai due giocatori sono calcolati secondo la seguente tabella:

Entrambi	**1** punto per ogni livello di forza perso dal nemico (**2** per i pontieri)
Entrambi	**3** punti per il controllo di ognuna seguenti città: Mortara, Vigevano, Abbiategrasso, Magenta
Entrambi	**6** punti per il controllo di ognuna delle seguenti città: Casale, Vercelli, Novara, Pavia
Austriaco	**2** punti per il giocatore austriaco per ogni livello di forza di unità austriache **rifornite*** che sono uscite dalla mappa in direzione di Torino
Piemontese	**2** punti per il giocatore piemontese per ogni livello di forza di unità piemontesi **rifornite*** che sono uscite dalla mappa in direzione di Milano

* In questo caso il rifornimento viene controllato, per le unità uscite, all'inizio del giorno successivo.

UNITÀ OPZIONALI

Nella dotazione di gioco alcune unità particolarmente grandi (con un fattore di combattimento pari a 5 o più se fanteria, 2 se cavalleria) sono riprodotte anche frazionate, ovvero suddivise in unità più piccole.
Se entrambi i giocatori sono d'accordo possono sostituire le pedine normali con quelle opzionali.
Questa sostituzione può avvenire in un qualsiasi momento del gioco, a patto che l'unità sia stata attivata. Il frazionamento può avvenire all'inizio, durante o alla fine del movimento dell'unità.
Se sono superati i limiti di ammassamento le unità in eccesso vengono collocate negli esagoni adiacenti.

Le unità più grandi possono anche essere 'ricomposte' durante il gioco, a patto che tutte le sotto-unità che ne fanno parte siano presenti contemporaneamente nello stesso esagono e siano state attivate.

Guide e Bersaglieri '23 marzo'
Il reparto guide non fu utilizzato in combattimento; se i giocatori sono d'accordo possono schierarlo insieme al 3° e 4° Bersaglieri. La pedina '23 marzo' è un omaggio all'unità di rievocatori della medesima associazione.

SCENARI e VARIANTI

Gli scenari esaminano alcuni episodi della campagna; sono partite più brevi rispetto al gioco principale e coinvolgono solo una parte delle forze a disposizione dei giocatori. Sono studiati essenzialmente per permettere ai giocatori di impratichirsi con i diversi aspetti del gioco.

LA SFORZESCA
Il primo corpo austriaco si scontra con l'avanguardia dell'esercito piemontese a sud di Vigevano.

Durata: dal turno 5 al turno 10.
Area di gioco: territorio compreso tra i fiumi Agogna e Ticino.
Schieramento piemontese: Form/2a Div. e Piemonte (cav) entro 1 esa da Borgo S.Siro; 17° Co, 23° Co e Piemonte (Cav) entro 2 esa da Sforzesca; 11° Ca e 12° Ca entro 2 esa da S. Marco; 1°Sa, 2°Sa e Genova (Cav) entro 1 esa da Cerano; restanti unità della 3a Div. entro 1 esa da Trecate.
Schieramento austriaco: KJ4, Grnz 3 e IR44 entro 3 esa da Zerbolò ma ad est del Ticino; restanti unità del I Corpo entro 4 esa da Zerbolò.
Punti attivazione: il giocatore piemontese dispone di 2 punti di attivazione ogni turno, il giocatore austriaco dispone di 1 punto di attivazione ogni turno; non possono essere utilizzati i due comandanti in capo.
Condizioni di vittoria: se il giocatore austriaco conquista Vigevano ottiene la vittoria automatica, altrimenti al termine del turno 10 la vittoria spetta al giocatore che ha realizzato più punti.

IL 21 MARZO: LA RISPOSTA PIEMONTESE
Il comandante in capo dell'esercito piemontese reagì in ritardo al passaggio del Ticino dell'armata austriaca. Il giorno 21 comunque la maggior parte dell'esercito piemontese riuscì a portarsi in posizione per difendere I vitali crocevia di Mortara e di Vigevano…

Durata: dal turno 5 al turno 10.
Area di gioco: territorio compreso tra i fiumi Agogna e Ticino.
Schieramento piemontese: come per lo scenario "La Sforzesca" e 1a Div. entro 1 esa da Mortara; Div. R entro 1 esa da Olengo.
Schieramento austriaco: come per lo scenario "La Sforzesca" e II° Corpo entro un esa da Tromello.
Punti attivazione: entrambi i giocatori dispongono di 2 punti di attivazione ogni turno; non possono essere utilizzati i due comandanti in capo.
Condizioni di vittoria: se il giocatore austriaco conquista Vigevano e/o Mortara ottiene la vittoria automatica, altrimenti al termine del turno 10 la vittoria spetta al giocatore che ha realizzato più punti.

LA FATAL NOVARA
Dopo gli scontri di Mortara e La Sforzesca, con un magistrale ripiegamento l'esercito piemontese si schierò a difesa della città di Novara, mentre le armate austriache convergevano su di essa…

Durata: dal turno 18 al turno 22.
Schieramento piemontese: *tutte le divisioni hanno già subito perdite dovute ai combattimenti e alle marce. Per riflettere ciò tutte le unità FORM insieme ad una pedina di cavalleria per ciascuna divisione vengono tolte dal gioco; le divisioni 2a, 3a 4a e R partono con 2 livelli di forza in meno (alcune unità, scelte dal giocatore piemontese, iniziano il gioco mostrando il lato più debole). La prima divisione parte con 4 livelli di forza in meno.* 1a Div: entro 1 esa da Torrion Quartara; 2a Div: entro 1 esa dalla Bicocca; 3a Div: entro 1 esa dal

Castellazzo; Div. R, Solaroli, 4a, 3° e 4° Bers, Artiglieria: Entro 4 esa da Novara.
Schieramento austriaco: II corpo (meno 1 unità 'Hus 7' e 'III/IR 47'): entro 2 esa da Garbagna; III corpo (meno 'IR 38'): Dal turno 19 entro 2 esa da Garbagna; IV corpo (senza 'IR 61' e 'KJ 3'): Dal turno 20 entro 2 esa da San Pietro Mosezzo. Corpo 1R: Dal turno 21 entro 2 esa da Garbagna.
Punti Attivazione: si usano quelli previsti dal Calendario di Gioco. Entrambi i comandanti possono essere utilizzati dal turno 19. Il giocatore austriaco inizia per primo, con il secondo corpo già attivo, senza bisogno di estrarre la pedina comando.
Condizioni di vittoria: quando il giocatore austriaco conquista Novara o mette fuori rifornimento l'esercito piemontese ottiene la vittoria automatica, altrimenti al temine del turno 22 la vittoria spetta al giocatore che ha realizzato più punti.

RAMORINO OBBEDISCE AGLI ORDINI
Il generale Ramorino, comandante della quinta divisione dell'esercito piemontese, disobbedì agli ordini di Chrzanowski che gli imponevano di schierare il grosso delle forze a sua disposizione tra Vigevano e Pavia, a guardia del Ticino. La sua disobbedienza, che pagò con la vita, influì probabilmente in modo decisivo sull'esito della campagna. In questa variante si suppone che la quinta divisione venga schierata in ottemperanza agli ordini ricevuti.

Durata: come nel gioco base.
Schieramento: come nel gioco base tranne che tutte le unità della 5a divisione possono essere posizionate dall'inizio del gioco entro 4 esagoni dai villaggi di Cava - Carbonara - Zerbolò - Groppello - Garlasco - Dorno.
Condizioni di vittoria: come nel gioco base.

PARTITA A SCHIERAMENTO LIBERO
Questa variante esplora le possibilità offerte da una diverso schieramento iniziale dei due eserciti.

***Schieramento**: i giocatori possono disporre le loro forze come credono. Per primo schiera il giocatore piemontese, a ovest del Ticino. Il secondo è il giocatore austriaco, a est del Ticino. I rinforzi entrano nei turni previsti dal Calendario di Gioco.*
Condizioni di vittoria: Come nel gioco base.

CONSIGLI DI GIOCO

La campagna del 1849 fu combattuta per decisione del re di Sardegna, Carlo Alberto, che il 12 marzo annunciò al comandante delle forze austriache in Italia, maresciallo Radetzky, la rottura dell'armistizio concluso l'anno precedente, e la ripresa delle ostilità a partire dal 20 marzo. Si potrebbe perciò pensare che le forze piemontesi comincino la campagna all'attacco, e quelle austriache sulla difensiva. In realtà il giocatore piemontese deve moderare l'entusiasmo con un sano realismo, e a meno di un'ispirazione fulminante, farà bene a programmare una campagna essenzialmente difensiva.
Infatti, anche se sulla carta i due eserciti possono apparire più o meno della stessa forza, la struttura del comando favorisce decisamente gli austriaci. L'organizzazione in corpi d'armata fa sì che le forze di Radetzky siano più veloci e possano concentrare più rapidamente una maggior forza d'urto. Perciò i piemontesi rischiano molto se non si tengono sulla difensiva, mentre tocca al giocatore austriaco pianificare una manovra offensiva.
Un primo problema con cui entrambi i giocatori debbono fare i conti è il fiume Ticino. Il suo corso divide nettamente il campo di battaglia in due settori, uno più ristretto, a est del fiume, e uno molto più ampio, a ovest. Decidere quali e quante forze destinare all'una e all'altra sponda è la prima decisione strategica da prendere. Ovviamente, nel corso della campagna è possibile trasferire forze da una sponda all'altra; ma è meno facile di quel che sembra. I pontoni permettono di traghettare rapidamente un corpo d'armata, magari anche alle spalle del nemico, ma non di rifornirlo: per avanzare in profondità è necessario impadronirsi dei guadi o dei ponti collegati agli assi stradali, a Bereguardo, a Vigevano e a Magenta.
Dal punto di vista piemontese, la difesa dei passaggi del Ticino è dunque una necessità da non perdere di vista. Altrettanto importanti sono i nodi stradali di Vigevano e Mortara: l'austriaco ha bisogno di controllarli per poter spingere in profondità la propria forza offensiva. Dal punto di vista austriaco, è forte la tentazione di progettare un'avanzata a ovest della Sesia, verso gli obiettivi strategici di Casale e Vercelli, apparentemente indifesi. La conquista di Mortara è una premessa indispensabile per queste operazioni, ma il giocatore austriaco scoprirà probabilmente che rinunciare a uno o due corpi d'armata per mandarli a spasso oltre la Sesia non è necessariamente una buona idea.
Una variabile cui è bene dedicare fin dall'inizio un po' di riflessione è la divisione Ramorino. A partire da un certo turno il giocatore piemontese può farla entrare in mappa da sud, e se l'austriaco si è dimenticato della sua esistenza, sono guai! E' indispensabile lasciare delle forze a controllare i possibili accessi; un intero corpo d'armata può sembrare uno spreco, ma meglio troppo che troppo poco. Il possibile ingresso di questa divisione è una spada di Damocle che costringe l'austriaco a lasciare inutilizzate forze preziose, e il piemontese dovrebbe ritardare il più possibile la sua comparsa, perché a quel punto la presenza reale della divisione rischia di essere meno minacciosa della sua apparizione potenziale.
Due parole sulla tattica. L'assenza della ZOC e il divieto

di spingersi volontariamente fuori rifornimento fanno sì che sia possibile mantenere le forze molto raggruppate, senza preoccuparsi di sbarrare un vasto fronte, come avviene in altri giochi.
Penetrazioni fulminee di singole unità di cavalleria che vanno a mettere fuori rifornimento interi corpi d'armata non sono quasi mai possibili. Per garantirsi da sorprese, però, è vitale il controllo dei nodi e degli assi stradali. Non si dimentichi che le cittadine – ancora una volta, soprattutto Vigevano o Mortara – riforniscono automaticamente le truppe stanziate al loro interno.
L'assenza di ZOC significa anche che un'unità attaccata può ritirarsi finché esiste anche solo una via di fuga: occorre circondarla completamente per distruggerla con un risultato di Ritirata.
Le maggiori perdite si infiggono quindi con attacchi frontali combinati e risultati da D2 in su, anziché con l'avanzata dopo la vittoria alle spalle di altre unità nemiche, come avviene ad esempio nei regolamenti tipo *Napoleon's Last Battles.*

Alessandro Barbero

LA GUERRA DEL MARZO 1849

(Campagna delle 100 ore) – 20-24 marzo 1849

La guerra del marzo 1849 nel Nord-ovest dell'Italia tra gli eserciti del Regno di Sardegna e dell'Impero asburgico è chiamata in modi diversi. Per gli Italiani è la seconda campagna della 1ª Guerra d'Indipendenza, che pone fine agli eventi bellici iniziati dopo le Cinque giornate di Milano (18-22 marzo 1848). Dagli Austriaci è definita semplicemente Campagna in Italia o in Piemonte del 1849. Diversi studiosi di storia militare la chiamano Campagna delle 100 ore, con riferimento alla sua breve durata: dalle 12,00 del 20 marzo alle 16,30 circa del 24, quando si incontrano il nuovo Re Vittorio Emanuele II e il feldmaresciallo Radetzky per concordare le condizioni per l'armistizio. In realtà, le operazioni belliche sono durate meno: 80 ore, fino alle ore 20,00 circa del 23 marzo, se si esclude il breve cannoneggiamento austriaco (senza reazione) di Novara nella mattina del 24 marzo.

Per comprendere le ragioni di questo conflitto lampo occorre partire dalle secolari aspirazioni di Casa Savoia e del Piemonte, costretti nell'angolo occidentale del Nord Italia, per Milano e la Lombardia, che avrebbero dato di fatto il controllo di gran parte della ricca Pianura Padana.
Re Carlo Alberto, salito al trono nel 1831, formatosi a ideali di gloria nazionale, è fortemente ostile all'egemonia e al rigido controllo dell'Impero asburgico sugli equilibri italiani. L'obiettivo del Re è far guerra all'Austria, anche se la differenza di dimensioni e peso fra i due Stati è notevole. La ristrutturazione dell'armata non è ancora terminata quando i grandi eventi rivoluzionari della primavera 1848, precipitano le due potenze verso il conflitto.

La campagna di quell'anno comincia con la ritirata delle truppe di Radetzky, mentre tutto attorno scoppiano rivolte contro l'autorità imperiale. L'esercito sardo si muove lentamente, senza un chiaro disegno strategico. Il comando è frazionato e la rivalità tra i generali alta, mentre l'armata austriaca è unita sotto la guida del suo feldmaresciallo e coesa. I vertici militari sabaudi sono legati a schemi di guerra tradizionali e si rifiutano di utilizzare i volontari accorsi da ogni parte d'Italia. Tutto questo, unito all'abilità, esperienza, intraprendenza e al sangue freddo di Radetzky, danno il tempo agli Austriaci di ricevere rinforzi, consolidare le posizioni difensive e riprendere, una dopo l'altra, le località in mano ai patrioti italiani.
L'esito della campagna è segnato per l'esercito carloalbertino, che non riesce a opporre resistenza e frenare l'avanzata imperiale. Dopo una simbolica resistenza a Milano, il 9 agosto è siglato un armistizio e le truppe sarde ripassano il confine del Ticino.

L'armistizio ha una durata concordata di sei settimane, ma alla scadenza nessuno dei due contendenti intende riprendere la guerra: il Piemonte, sconfitto, scosso e politicamente instabile, non è in grado; l'Austria, ancora minacciata da rivolte nei suoi confini (specie a Vienna e in Ungheria), preferisce volgersi verso i problemi interni.
Nel Regno di Sardegna, però, il potere è saldamente nelle mani delle forze radicali e patriottiche, convinte che l'Impero sia indebolito e che per batterlo basti riorganizzare l'esercito e ripulirlo dei generali più anziani e retrivi. Nonostante le resistenze della parte politica moderata e di un'ampia maggioranza nelle forze armate, che vorrebbero la pace, la strada verso la guerra è segnata.
Il clima politico a Torino si arroventa sempre più, sino a far temere una rivoluzione nel caso in cui non vengano riprese le operazioni belliche. A questo punto il Re – che desidera anche riscattarsi per le accuse e le critiche rivoltegli per la conduzione della precedente campagna – e gli stessi moderati optano per la rottura dell'armistizio: se si fosse vinto la rivoluzione sarebbe stata scongiurata, se si fosse perso, con gli Austriaci in casa, pure.
A Vienna, frattanto, la situazione si è rasserenata: permane la rivolta ungherese, ma la calma è tornata nella capitale, dove sul trono il giovane Francesco Giuseppe ha sostituito il debole zio Ferdinando e il duro principe Schwarzenberg ha assunto il ruolo di primo ministro. Nell'armata, gli orizzonti meno cupi invitano a volgere il pensiero a spazzare via una volta

per tutte dai confini italiani dell'Impero la minaccia del fastidioso Piemonte.

Al comando dell'esercito sabaudo viene posto un generale polacco esule in Francia, Wojciech Chrzanowski: un buon studioso di cose militari, ma con poca esperienza nella conduzione di truppe e scarsa conoscenza dello strumento affidatogli.
Il governo sardo, con le finanze a secco, punta a una campagna rapida. Chrzanowski, pessimista sulle qualità e le possibilità dell'armata, elabora un piano offensivo (come vogliono i politici), ma in realtà tendente al contenimento del nemico e a precostituirsi dei pegni territoriali in vista di successive trattative. L'esercito, infatti, numericamente superiore a quello austriaco, non viene tenuto compatto – come sarebbe il caso per una vera offensiva – ma viene diviso in aliquote con obiettivi diversi: la Divisione La Marmora, distaccata ai confini tra Liguria e Toscana, destinata ad occupare Parma; la Brigata di avanguardia pronta a muovere verso Piacenza; la Divisione Lombarda ad occupare la zona a cavallo del Po a nord di Alessandria; il grosso concentrato attorno a Novara con Milano come mira dichiarata.
Il concetto strategico di Radetzky – confermato al comando dell'armata d'Italia, nonostante l'età (82 anni, portati peraltro benissimo) – è molto semplice: ingannare i piemontesi sulle sue reali intenzioni, fingendo una ritirata; concentrare le forze attorno a Pavia; invadere il territorio nemico passando il Ticino; prendere l'iniziativa e attaccare risolutamente l'avversario senza dargli tregua, fino alla resa. Il feldmaresciallo conosce le debolezze dell'esercito sardo ed è preparato a sfruttarle.
I due comandanti hanno una esigenza in comune: evitare perdite eccessive. Il Re e i vertici militari temono una rivoluzione e l'armata è l'unica difesa delle istituzioni. Radetzky non si sente sicuro alle sue spalle e teme rivolte nelle città lombarde (come effettivamente accadrà a Brescia).

Le forze che stanno per scontrarsi sono di entità numerica quasi simile, ma i piemontesi, più dispersi, rischiano di essere sempre in inferiorità nei punti di contatto. Armi ed equipaggiamenti si somigliano – non vi è divario tecnologico (semmai il sistema a capsula dei fucili piemontesi è più pratico di quello a *zunder* austriaco) – ma gli Imperiali sono nettamente superiori in artiglierie (226 pezzi contro 156, complessivi, ma solo 116 sul teatro principale dei combattimenti). La logistica austriaca, benché pesante e farraginosa, è più completa e meglio funzionante di quella sabauda.
Le differenze fondamentali tra i due eserciti, a vantaggio degli Imperiali, stanno: 1) nel differente stile di comando, con maggiore autonomia riconosciuta ai comandanti inferiori da parte di Radetzky e una superiore organizzazione di stato maggiore; 2) nel maggior grado di informazione sulle mosse e le forze del nemico; 3) nel più alto morale e nella più forte motivazione della truppa; 4) nella proporzione più elevata di truppe leggere, più adatte al terreno e al contesto tattico.

L'armistizio viene denunciato dal Regno di Sardegna il 12 marzo 1849. Le ostilità iniziano, come stabilito, otto giorni dopo: alle ore 12,00 del 20 marzo.
Mentre i Sabaudi varcano circospetti e con sole forze di ricognizione il ponte sul Ticino lungo la strada da Novara a Milano (senza trovare traccia del nemico), gli Austriaci varcano il fiume davanti a Pavia, circa km. 45 più a sud, irrompendo con tutte le loro forze in territorio piemontese. La sorpresa è perfettamente riuscita. In questo il piano di Radetzky è stato facilitato dall'atteggiamento del comandante della Divisione Lombarda, generale Gerolamo Ramorino, che – contravvenendo alle disposizioni del comando in capo – ha mantenuto quasi tutte le sue forze a sud del Po. Convinto che il pericolo sarebbe giunto da quella parte e non da Pavia, Ramorino manda solo poche unità di copertura di fronte alla città lombarda, prive di cannoni, il cui rombo avrebbe perlomeno potuto allertare i corpi più a settentrione su quanto stava accadendo.
I piemontesi perdono ore preziose. Radetzky lancia le sue truppe verso nord-ovest: l'obiettivo è la cittadina di Mortara, distante poco più di km. 30, su cui marcia il II Corpo d'armata, fiancheggiato dal IV e seguito dal III e dal I di riserva; il I Corpo svolge una funzione di protezione avanzando verso Vigevano (a km. 35, posta a nord-est di Mortara, distante km. 13), per parare minacce provenienti dalle unità piemontesi in quella zona.
Il 21 marzo, alle 11,00, cominciano i primi scontri dal lato del I corpo, che si prolungano nel pomeriggio verso il borgo della Sforzesca, a sud di Vigevano. I Piemontesi tengono a bada gli Austriaci, che non si espongono. Dopo le 17,00, quando calano le ombre della sera e i comandanti sardi non si aspettano più un attacco in grande stile, le forze del II Corpo aggrediscono il nemico a Mortara, lo scompaginano, si infiltrano nel punto di giunzione tra la 1ª Divisione piemontese e quella di riserva e penetrano in città. Alcune unità sabaude, colte alla sprovvista si arrendono. Il bilancio del rovescio da parte sarda è di circa 120 tra morti e feriti e ben 2500 prigionieri e dispersi, oltre alla perdita di 5 cannoni, carriaggi e vettovaglie. Il prezzo per gli Imperiali è solamente di poco più di 200 tra morti, feriti e dispersi.
L'esito del disastroso scontro di Mortara raggiunge Chrzanowski – che si trova con il Re nei pressi di Vigevano con tre delle cinque divisioni – solo attorno all'una di notte. La decisione è di ripiegare su Novara (a km 25 a nord di Mortara e a circa 30 a nord-ovest di Vigevano) per dare, a forze riunite, la battaglia decisiva. Tuttavia alcuni reparti da Mortara si sono già spinti verso Vercelli, a ovest, e non potranno essere impiegati.
Radetzky, che fino a quel momento ha agito con decisione, senza sbagliare una mossa, adesso è incerto sui movimenti dell'avversario e preferisce dividere le sue forze: il II e il III Corpo verso Novara; il IV

e il I verso Vercelli, qualora i Piemontesi stessero muovendo velocemente in quella direzione per coprire la loro linea di rifornimento. Potrebbe essere un grave errore.
Le truppe sabaude, tra il 22 e la prima mattina del 23 marzo, si dispongono a semicerchio a sud di Novara, a poco meno di km. 3 dal centro abitato. In prima linea la 3ª e la 2ª Divisione, alla guida dagli esperti generali Perrone e Bes, più arretrate la 4ª del figlio secondogenito di Carlo Alberto, Ferdinando Duca di Genova, la migliore per qualità, la 1ª comandata da Durando (ridotta per le perdite subite a Mortara) e quella di riserva dell'erede al trono Vittorio Emanuele, Duca di Savoia; a est, sulla strada per Milano, è posizionata la brigata del generale Solaroli. In tutto sono 72 battaglioni, 36 squadroni e 14 batterie, per circa 44.000 fanti, oltre 2.500 cavalieri e 109 cannoni. Il nemico vanta nel complesso 66 battaglioni (70.000 fanti all'incirca), 42 squadroni (5.000 cavalieri) e 38 batterie (226 pezzi).
Il piano di Chrzanowski è di stare sulla difensiva, logorare l'avversario e, dopo 4-5 ore di combattimento, prendere la controffensiva con la 4ª Divisione e quella di riserva.
Il II Corpo del generale D'Aspre, proveniente dalla strada di Mortara, verso le 11,00 è in vista del sobborgo novarese della Bicocca, chiave di volta della posizione piemontese, e attacca risolutamente, convinto di avere davanti solo unità di copertura.
Il terreno, leggermente mosso, coltivato a prato e a cereali, punteggiato da cascinali e rotto da vigne, siepi e alberi, costringe il comandante asburgico a manovrare dividendo in nuclei le sue truppe, senza poter impiegare la cavalleria. L'assalto, tuttavia, è poderoso e le prime schiere sarde vacillano e retrocedono. Intervengono le seconde linee e le posizioni sono riprese. D'Aspre insiste con gli attacchi: almeno altri quattro in due ore. Tutti respinti. Ma Chrzanowski, che ha già dovuto impiegare tutti i reparti della 3ª Divisione, si vede costretto a chiedere l'intervento della 4ª: il suo piano è saltato e si convince che la battaglia è persa; si tratta solo di limitare i danni.
Il comandante del II Corpo, dal suo lato, ha compreso di avere davanti tutto l'esercito sabaudo e chiede con insistenza rinforzi a Radetzky. Contro i suoi circa 15.000 uomini e 42 pezzi vi sono, potenzialmente, poco meno di 30.000 fanti e 60 cannoni. A rendere difficile l'afflusso del III Corpo del generale Appel sono, però, i carriaggi del II, che ingombrano completamente la strada per chilometri.
Proprio questa situazione rischia di provocare una crisi gravissima quando, dopo le 13,00, si sviluppa il deciso contrattacco della 4ª Divisione piemontese. Il fianco destro austriaco cede e i sardi si infiltrano in profondità. Il Duca di Genova insiste con il comando per lanciare un attacco generale, ma Chrzanowski – che non ha il quadro chiaro della situazione, perchè non ha utilizzato la ricognizione e quindi non sa quali e quante forze ha effettivamente davanti – al contrario, gli ordina di ritirarsi in quanto troppo esposto a ritorni avversari. Questo è il momento di svolta della battaglia.
Gli Austriaci riprendono fiato, si riorganizzano e riescono a far affluire i rinforzi. Intanto, il generale Thurn, al comando del IV Corpo in marcia per Vercelli, ha udito il tuono continuo del cannone e cambia direzione verso Novara. Mano a mano che aumentano unità e artiglierie asburgiche, i Piemontesi cedono terreno. Radetzky arriva in linea a dirigere le fasi decisive della battaglia. Attorno alle 17,30 la posizione della Bicocca è presa dagli Imperiali. Alle 18,00 il feldmaresciallo ordina l'attacco generale, che si sviluppa da est a ovest con il III il II e il IV Corpo. Poco dopo le 19,00 le ultime truppe sabaude si ritirano dentro le mura di Novara, evitando l'accerchiamento. Alle 20,00 cessano gli ultimi colpi di cannone: la battaglia è finita.

Ufficialmente le perdite sono di 578 morti, 1405 feriti e 409 dispersi o prigionieri piemontesi e 410 morti, 1850 feriti e 963 dispersi austriaci. I testimoni e stime più recenti valutano in circa 8.000 le perdite complessive, ripartite in sostanziale equità tra le due parti. Ai combattimenti non hanno partecipato tutte le forze degli opposti schieramenti, ma poco più di metà di quelle piemontesi e un terzo di quelle austriache. I reparti più impegnati hanno perso attorno al 25% dei loro effettivi, a dimostrazione dell'asprezza dello scontro.
Conseguenze della battaglia sono, in primo luogo, l'abdicazione di Carlo Alberto – la sera stessa – a favore del figlio Vittorio Emanuele II e, quindi, la conclusione della guerra, con l'armistizio prima (siglato il 26 marzo) e la pace di Milano poi (6 agosto). L'Impero d'Austria, che ha riportato la sua ultima grande vittoria, si assicura dieci anni di pace. Il Regno di Sardegna farà tesoro delle lezioni apprese e in capo a dodici anni costruirà l'unità d'Italia.

Paolo Cirri
Associazione Amici del Parco
della Battaglia - Novara[1]

[1] L'associazione ha l'obiettivo di garantire la tutela e la conservazione del territorio in cui venne combattuta la battaglia del 23 marzo 1849. Ha dato vita, in collaborazione con il Comune di Novara, ad un museo della battaglia. All'interno dell'associazione è stato creato un gruppo di ricostruzione storica ("23 marzo 1849").

I DUE ESERCITI

IMPERO AUSTRIACO

Infanterie-Regiment (IR) erano le unità della fanteria di linea. Nel 1848 vi erano 58 reggimenti di linea nell'impero austriaco, designati come tedeschi o ungheresi in base all'area di reclutamento del reggimento. Quindi, l'IR45 (Erzherzog Sigismund) è da considerarsi un reggimento tedesco anche se il 38% dei suoi membri aveva cognomi italiani e furono reclutati nei dintorni di Verona. Ogni reggimento portava sia una designazione numerica (cioè IR n. 3) sia il nome del suo Inhaber ovvero il suo titolare, di solito un membro del più alto rango dell'aristocrazia da cui non ci si aspettava che conducesse effettivamente le proprie unità in battaglia. Era formato da tre battaglioni da campo, oltre a due battaglioni Landwehr (tranne quelli provenienti dall'Italia) e due compagnie di granatieri organizzate in battaglioni separati, tutti armati con moschetti M1842. I reggimenti ungheresi indossavano un'uniforme leggermente più elaborata e vistosa. Poiché questi soldati servivano per periodi di tempo più lunghi rispetto ai loro avversari piemontesi, erano, in generale, più esperti.

I **granatieri** (G) erano una fanteria di élite. Mentre continuavano ad essere dal punto di vista amministrativo parte del loro IR designato, erano organizzati in battaglioni di granatieri separati composti da compagnie di granatieri di reggimenti diversi.

Landwehr (L) erano unità di riserva adatte alla difesa locale e ai compiti di guarnigione. Il loro scopo principale era liberare i battaglioni da campo dai compiti di guarnigione rendendoli disponibili per l'impiego operativo.

Feldjäger (FJ) erano unità di fanteria leggera organizzate in battaglioni indipendenti. C'erano 12 battaglioni di Feldjäger a cui si aggiungevano 4 battaglioni tirolesi di Feldjäger organizzati come Tiroler Jäger-Regiment. Questi ultimi erano conosciuti come Kaiserjäger (KJ), in quanto il proprietario del reggimento era l'Imperatore stesso. I primi due ranghi dei Feldjäger erano armati di fucili corti (Kammerbüchse), il terzo rango con carabine. Indossavano uniformi grigie.

I **Grenz-Regiment** (Grnz) erano una specialità militare asburgica. Per proteggere l'impero dalle incursioni ottomane in Croazia e Ungheria, fu istituita ai confini dell'Impero una regione militare speciale. Tutti gli uomini che vivevano in quest'area erano soggetti al servizio militare a vita in cambio di privilegi fiscali e di altro genere. Nel 1848/1849 questo era già un anacronismo poiché il pericolo di un'invasione ottomana era irrisorio. Esistevano 18 Grenz-Regimenter composti da due battaglioni da campo e un battaglione della riserva ciascuno. Ogni compagnia aveva un complemento di venti tiratori scelti. Gli **Styrian Rifles** (ST) e i **Vienna Volunteers** (VVI) erano unità di volontari reclutate in Stiria e a Vienna nel 1848 allo scopo di difendere l'unità dell'Impero in Italia.

I **Dragoni** (Drg - Dragoner) erano cavalleria pesante (non tanto quanto i corazzieri!) formati da sei squadroni ciascuno. La cavalleria pesante così come gli Chevaux-Leger erano reclutati nella parte tedesca dell'Impero. Dei diversi tipi di unità di cavalleria leggera facevano parte dodici reggimenti di **Ussari** (Hus), quattro di **Ulani** (Uhl), armati di lancia e i già menzionati sette reggimenti di **Chevaux-Leger** (Chl). Ogni reggimento di cavalleria leggera era formato da otto squadroni. L'Ungheria forniva all'Impero gli Ussari, tra cui il quinto reggimento il cui primo proprietario (Inhaber) era, curiosamente, il re Carlo Alberto di Sardegna, sostituito presto, come nuovo proprietario, dal vittorioso Feld Maresciallo Radetzky. **L'artiglieria** era divisa in artiglieria da campo (a piedi o a cavallo), il corpo dei bombardieri e il corpo dei razzi (Feuerwerker). C'erano 16 batterie razzi in tutto, con sei tubi ciascuno. Le batterie da campagna contavano 6 pezzi l'una, con cannoni da 6 e 12 libbre e obici da 7 libbre.

REGNO DI SARDEGNA

Fanteria - La fanteria del Regno di Sardegna era organizzata in dieci brigate ciascuna su 2 reggimenti. La brigata Guardie era formata da due reggimenti di Granatieri di tre battaglioni attivi e un reggimento di Cacciatori di due battaglioni. Le altre brigate di fanteria di linea erano nominate sulla base dell'area di reclutamento prevalente originaria. I 18 reggimenti di fanteria di linea, numerati progressivamente, avevano tre battaglioni da campo e uno di deposito ciascuno. Ogni battaglione era composto da 4 compagnie: primo e secondo su tre compagnie di fucilieri e una di granatieri, il terzo aveva tutte le compagnie composte da cacciatori. I fanti erano armati con un fucile a canna liscia di tipo francese.

I **Bersaglieri** erano un nuovo tipo di fanteria leggera d'élite organizzata per la prima volta nel 1836. Erano presenti cinque battaglioni di bersaglieri regolari e tre battaglioni composti da volontari lombardi e veneziani. I bersaglieri regolari erano armati di carabine rigate che permettevano il tiro di precisione. Erano impiegati sia come battaglioni che in distaccamenti minori. C'era anche un battaglione, non a pieno organico, di regia fanteria di marina (**Real Navi**).

Cavalleria - era divisa in sei reggimenti di sei squadroni ciascuno, chiamati con riferimento ad alcune regioni del Regno: Nizza, Piemonte Reale, Genova, Novara, Savoia e Aosta. Erano tutti reggimenti di cavalleria pesante, armati con lancia, sciabola e pistola. **L'artiglieria** era organizzata in artiglieria da fortezza, a cavallo, da campo e da posizione. L'artiglieria da campo aveva batterie da 8 pezzi ciascuna, con cannoni da 8 e 16 libbre e obici da 32 libbre.

Jean-Claude Brunner

Ordine di Battaglia delle armate al 20 marzo del 1849

LG W. **Chrzanowski**

3°- 4° btg. Bers
Guide
3ª btr. pos.
Btr. Modena

1ª D. - DURANDO
B. Aosta
5° rgt.
6° rgt.
B. Regina
9° rgt.
10° rgt.
5ª cp Bers
Rgt. Nizza Cav
6ª btr. battaglia
8ª btr. battaglia

2ª D. - BES
B. Casale
11° rgt.
12° rgt.
B. Composta
17° rgt.
23° rgt.
6ª cp Bers
Rgt. Piemonte Cav
4ª btr. battaglia
2ª btr. pos.

3ª D. - PERRONE
B. Savoia
1° rgt.
2° rgt.
B. Savona
15° rgt.
16° rgt.
7ª cp Bers
Rgt. Genova Cav
3ª btr. battaglia
7ª btr. pos.

4ª D. -P. FERDINANDO
B. Piemonte
3° rgt.
4° rgt.
B. Pinerolo
13° rgt.
14° rgt.
8ª cp Bers
Rgt. Aosta Cav
9ª btr. battaglia
4ª btr. pos.

5ª D. - RAMORINO
1ª B. Lombarda
19° rgt.
20° rgt.
2ª B. Lombarda
21° rgt.
22° rgt.
6° btg. Bers
Btg. Studenti
Legione Ungherese
Legione Polacca
Rgt. CL Lombardi
btr. battaglia
btr. pos.

D. Ris.- P. VITTORIO EMANUELE
B. Guardie
1° rgt. Granatieri
2° rgt. Granatieri
3° rgt. Cacciatori
B. Cuneo
7° rgt.
8° rgt.
Rgt. Savoia Cav
Rgt. Novara Cav
1ª btr. pos.
1ª btr. battaglia
1ª btr. cav.
2ª btr. cav.

B. SOLAROLI
30° rgt.
31° rgt.
Btg. Real Navi
Btg. Valtellinesi
Btg. Bergamaschi
2ª btr. Lomb.

FM Graf J.J. F. **Radetzky**

II/IR 56
M. Bt. 1
H. Bt. 1
Rak. Bt. 5,7

I. Korps - WRATISLAW
Div. HALLER
Br. Strassoldo
IR 17
FJ 10
Hus 5 - 2 s.
Fuss. Bt. 2
Br. Clam-Gallas
Grnz 8
IR 7
Hus 5 - 2 s.
Ber. Art. 1

Div. WOHLGEMUTH
Br. Görger
KJ 4
Grnz 3
IR 44
Hus 5 - 2 s.
Fuss. Bt. 3
Br. Festetics
IR 28
II/IR 44
Hus 5 - 2 s.
Fuss.Bt. 1

Bt. 1
Ber. Art. 3
Rak. Bt. 1

II. Korps - D'ASPRE
Div. SCHAFFGOTSCH
Br. Liechtenstein
KJ 2
VV 2
I/IR 56
Hus 7 - 2 s.
Fuss. Bt. 5
Br. Simbschen
IR 47
Hus 7 - 2 s.
Fuss. Bt. 6

Div. ALBRECHT
Br. Kolowrat
FJ 9
IR 1
IR 52
Hus 7 - 2 s.
Ber. Art. 2
Br. Stadion
FJ 11
IR 21
IR 33
Hus 7 - 2 s.
Fuss. Bt. 4

Bt. 2
Ber. Art. 5
Rak. Bt. 2

III. Korps - APPEL
Div. LICHNOWSKY
Br. Maurer
FJ 3
ST 3
IR 45
Fuss. Bt. 20
Br. Alemann
L/IR 20
IR 53
Chl 5 - 4 s.
Fuss. Bt. 12
Br. Cavriani
VV 1
L/IR 3
IR 38
Fuss. Bt. 24

Div. TAXIS
Br. Poppowicz
Grnz 12
Fuss. Bt. 9
Br. Thun
FJ 1
IR 3
L/IR 4
Fuss. Bt. 8

Bt. 4
Ber. Art. 7
Rak. Bt. 4

IV. Korps - THURN
Div. CULOZ
Br. Grawert
Grnz 7
Grnz 9
IR 32
Uhl 3 - 2 s.
Ber. Art. 10
Br. Degenfeld
KJ 3
II/IR 19
IR 30
Uhl 3 - 2 s.
Fuss. Bt. 22
Br. Liechtenstein
IR 43
IR 61
Uhl 3 - 2 s.
Fuss. Bt. 16

Bt. 8
Rak. Bt. 6

I. Res Korps - WOCHER
Div. SCHWARZENBERG
Br. Wimpffen
ST 1
VV 3
IR 27
Fuss. Bt. 13
Br. Sigismund
Marziani Gr
Crenneville Gr
Neydisser Gr
Pöltinger Gr
Engelhofer Gr
Fuss. Bt. 10

Div. STÜRMER
Br. Ernst
Uhl 4
Chl 4
Ber. Art. 4
Br. Schaffgotsch
Dr 2
Ber. Art. 6

Fuss. Bt. 5
Fuss. Bt. 17
Rak. Bt. 9