

Et Sans Resultat!

(2^a edizione)

di RICCARDO BIXIO

L'epopea di Napoleone ha ispirato una quantità impressionante di giochi da tavolo, wargame tridimensionali e boardgame. Non si fatica quindi a trovare delle regole per rigiocare i principali scontri di questo periodo, ed il giocatore che per primo vi si affacci si può addirittura trovare spaesato dalla mancanza di un regolamento egemone.

Tra questa miriade di prodotti, alcuni rischiano di passare inosservati, pur non essendo privi di meriti, come ad esempio Et Sans Resultat! (ESR da qui in avanti).

Questo regolamento è stato pubblicato nella sua prima edizione nel 2015 da David M. Ensteness, di cui costituisce l'opera prima nel mondo del wargame, per i tipi della The Wargaming Company LLC. Il suo scopo dichiarato era consentire di rigiocare in modo agile e veloce i grandi scontri dell'epopea napoleonica. La seconda edizione, pubblicata l'anno successivo, semplifica i procedimenti di gioco e riduce i segnalini utilizzati rendendo ancora più immediato imparare il regolamento e più pulito il tavolo.

Il gioco si incasella quindi tra i grandi tattici, in cui ogni giocatore assume il ruolo di comandante di Corpo d'Armata. La scala del gioco è variabile in base alla scala di terreno scelta, si va da rapporti 1 pollice = 50 iarde a 1 pollice = 200 iarde. Si riesce così a giocare tranquillamente dai 28 mm ai 6 mm.

Il sistema di comando è il cuore di questo regolamento, raggiungendo un compromesso tra semplicità e realismo in cui ci si imbatte raramente. L'autore, in modo piuttosto interessante, mantiene come unità base il battaglione, rappre-

ESR Second Edition The Complete Player's Guide: 185 pagine completamente a colori 60\$, 48£

ESR Second Edition The Essential Player's Guide: 90 pagine completamente a colori 40\$, 32£

Expansioni (e numero di tavole uniformologiche contenute)

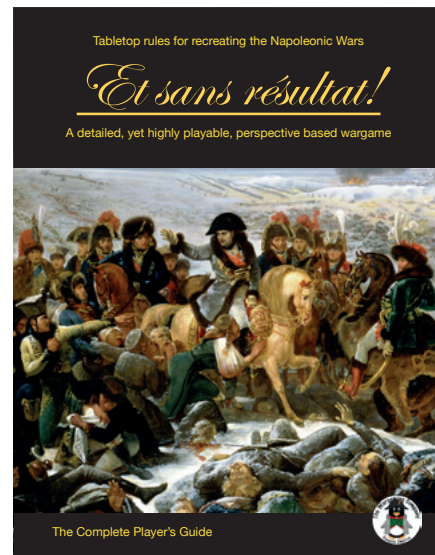
Roll up that Map, 1805 in Germany: 650+ 60 USD 48 Sterline

Master of the World, 1812 in Russia: 800+ 60 USD 48 Sterline

We shall meet in Vienna, 1813 in Germany: 1500+ 60USD 48 Sterline

Sito dell'Autore:

<http://thewargamingcompany.com/>



sentato da una singola basetta, tuttavia lungi dal voler controllare ogni singolo battaglione, egli evita di farci risolvere ogni scontro e minuzia tattica, preferendo un'astrazione che ci mette nei panni di un comandante di corpo d'armata. Nella struttura del turno la fanno da padroni gli ordini, che, a partire dal nostro comando, vengono assegnati a intere divisioni (e in alcuni scenari brigate). Gli ordini sono conservativi e ad obiettivi, le nostre formazioni infatti dovranno avere ben chiaro come comportarsi (es. manovrare verso la collina, o assalire il villaggio). Turno dopo turno, senza necessità di ulteriori direttive, esse cercheranno di obbedirvi... anche se voi avrete cambiato idea. È possibile, ovviamente, cambiare i propri ordini, ma potreste scoprire che interrompere un ordine di attacco a metà assalto non è facile da eseguire. Ciò simula la confusione del comando legato anche alla vicinanza dei nemici.

Il tiro, che include anche le manovre di schermaglia e l'artiglieria ed il combattimento sono risolti in modo lineare, con pochi modificatori. L'obiettivo principale è fare accumulare "fatica" alle formazioni nemiche, fino a ridurne l'efficacia combattiva e porle in rotta. Si ha quindi l'impressione di essere realmente coinvolti nelle grandi decisioni strategiche, piuttosto che nello scegliere la formazione più adatta tra linea, colonna e battaglione. Il concetto principale è l'affaticamento delle proprie truppe e di quelle del nemico, simulato a livello di divisione con l'accumularsi di segnalini fatica. Anche l'utilizzo di riserve viene incentivato, non da regole speciali, ma dalla reale necessità che incontriamo mano a mano che la nostra esperienza come comandanti cresce.

Ovviamente il gioco dà il meglio di sé nelle partite multigiocatore, con più Corpi d'Armata (ciascuno controllato da un giocatore)



per parte, più un comandante in capo. Questo aggiunge un livello di strategia ulteriore, seppure il numero di giocatori (e miniature necessarie) lo renderanno disponibile solamente a pochi club. La durata delle partite è in linea con altri giochi di questa scala, dalle 4 alle 12 ore a seconda delle dimensioni della battaglia.

In conclusione, la mia opinione è che questo regolamento simuli perfettamente il ruolo di comandante di Corpo d'Armata, più preoccupato di decidere un piano e gestire le riserve che di stabilire quando un determinato battaglione debba sparare o mettersi in quadrato. Se state cercando questo, vi consiglio caldamente di provarlo, resterete stupiti dalla semplicità con cui riesce ad ottenere ciò. Per essere apprezzato al meglio, sarebbe raccomandabile un gruppo di 4-6 giocatori dotati di una certa collezione di miniature e di una certa calma nel giocare, le partite hanno infatti un passo piuttosto lento, legato al lento dispiegarsi delle manovre specialmente nelle mosse d'approccio, caratteristiche delle battaglie napoleoniche.

Sono disponibili due edizioni del manuale, una "essenziale", contenente solo le regole di gioco, ed una "completa", che contiene anche le regole per la creazione di scenari, le schede delle unità del periodo napoleonico e l'organizzazione dei vari eserciti. Dall'Italia il modo più comodo per ottenerlo è or-

dinarlo tramite Magister Militum al costo di 32 sterline la versione base e 48 sterline quella completa (spese di spedizione escluse).

Sono state pubblicate nel 2016 due espansioni che forniscono numerosi ordini di battaglia per le campagne napoleoniche del 1805 e del 1812, utilizzabili per ESR, ma validi come fonte di ispirazione per qualsiasi altro regolamento napoleonico. È attualmente in stampa la guida dedicata alla campagna del 1813. Ciascun volume fornisce, oltre agli organici delle battaglie principali, un modo per collegare tra loro queste partite in un gioco campagna ed un'esauritiva guida uniformologica delle truppe impiegate. Sono in cantiere altri supplementi che andranno a coprire tutto il periodo dell'epopea napoleonica.



CALENDARIO

12 gennaio

TORNEO TEAM YANKEE

Padova, Tempus Fugit
tempusfugitpd@gmail.com

5 febbraio

TORNEO BASIC IMPETUS 2

Crema
28mm, open
<http://impetusitalia.blogspot.com>

5 febbraio

VAPNARTAK

York (UK)
www.yorkwargames.org/Vapnartak.htm

12 febbraio

TORNEO CENTURIA

Milano, UESM
torrianigames.forumfree.it

18-19 febbraio

HAMBURGER TACTICA

Amburgo
www.hamburger-tactica.de

26 febbraio

MILANO WARGAMES

Novegro (Mi), Parco Esposizioni
<http://milanowargames.blogspot.it>

4-5 marzo

HISPANIA WARGAMES

Malaga
<http://hispaniawargames.com>

11-12 marzo

ITC DBMM

Milano
<https://torneidbmmitalia.wordpress.com/>
<http://itcmilano.blogspot.it/>

11-12 marzo

MODEL EXPO ITALY

Verona, Fiera
www.modelexpoitaly.it

1-2 aprile

PLAY

Modena
www.play-modena.it

9 aprile

HELLANA GAMES

Agliana (Pt)
www.gruppuludicoaglianese.it

22 aprile

SALUTE

Londra
www.salute.co.uk

6-7 maggio

DADICOM

San Marino
www.dadiepiombo.com

Per comparire in questa rubrica inviate a dadiepiombo@libero.it data, nome evento, luogo e contatto almeno 3 mesi prima dell'evento