

# VOLTURNO (1-2 Ottobre 1860)

Di Claudio Grassi

**VOLTURNO** è modulo non ufficiale del gioco **“Risorgimento 1859” – The battles** della GMT, che vuole ricreare la battaglia del 1°ottobre 1860 tra l’esercito meridionale di Giuseppe Garibaldi e l’esercito borbonico di Re Francesco II.

Il modulo include:

- La mappa della battaglia
- due files con i counters delle unità e dei leaders dell’esercito garibaldino e borbonico, nonché alcuni markers necessari allo svolgimento dello scenario
- il presente regolamento, contenente gli scenari, una breve introduzione storica, regole speciali e varianti
- due tabelle di gioco: una per registrare le attivazioni delle Divisioni dei due eserciti, il turno di gioco con gli ingressi dei rinforzi, una tabella per il tiro delle artiglierie; l’altra per gli effetti del terreno.

Per poter giocare il modulo occorrono anche:

- il regolamento **Risorgimento 1859 – The battles** – rulebook nella versione del settembre 2008, curata da Riccardo Rinaldi.
- la pagina numero 2 dei player aids del gioco originale
- i counters-markers del gioco originale.

## INTRODUZIONE STORICA DELLA BATTAGLIA

La battaglia del Volturno fu una importante battaglia del Risorgimento Italiano, la più grande tra le battaglie combattute dall’esercito di Garibaldi per conquistare l’Italia Meridionale al Regno d’Italia. Fu anche la battaglia più grande di quelle combattute da Garibaldi nella sua lunga carriera, e per numero di uomini impegnati (l’esercito garibaldino contava circa 24000 uomini) e per estensione del fronte di combattimento (oltre venti chilometri). Anche grazie all’apporto di ottimi collaboratori Garibaldi al Volturno diede prova di grande capacità operativa nell’uso delle riserve e surclassò l’inetto comando borbonico. Inoltre non si astenne, ma questa era la sua ben nota caratteristica, di gettarsi a volte nel pieno della mischia per rincuorare e riorganizzare i suoi. E dopo la battaglia fu tanto saggio o modesto di assegnare alla fortuna gran parte della vittoria. Sul fronte del Volturno si fronteggiavano circa 25000 garibaldini e oltre 40000 borbonici. Grave colpa del comando borbonico fu quella di non utilizzare tutte le forze disponibili: vennero impegnati nei combattimenti non più di 25000 uomini. Scelta veramente incomprensibile in considerazione del fatto che l’esercito borbonico doveva attaccare per tagliare le comunicazioni di Garibaldi con Napoli, sede del Governo Dittatoriale.

L’esercito Garibaldino al Volturno era organizzato in quattro divisioni: a sinistra, tra San Tammaro e Santa Maria Capua Vetere, era schierata la 16° Divisione o Divisione Cosenz (anche se Enrico Cosenz non era presente), forte di circa 4000 uomini; poco più a nord, nel settore di Sant’Angelo in Formis, alle pendici del Monte Tifatina, era schierata la 17° Divisione (Medici) con altri 4000 uomini; subito a nord di Caserta la Brigata Sacchi (2000 uomini) proteggeva il paese di San Leucio e teneva avamposti sulle strade che conducevano al fiume; la collina di Castelmorrone era presidiata dal battaglione Bersaglieri di Pilade Bronzetti (270 uomini); a destra la 18° Divisione di Nino Bixio

(5600 uomini) presidiava Ponti della Valle e gli accessi a Maddaloni; a Caserta, come riserva, era collocata la 15° Divisione (4700 uomini) al comando dell'esule ungherese Stefano Turr; lontano dal campo di battaglia la Brigata Corte proteggeva la strada di Aversa.

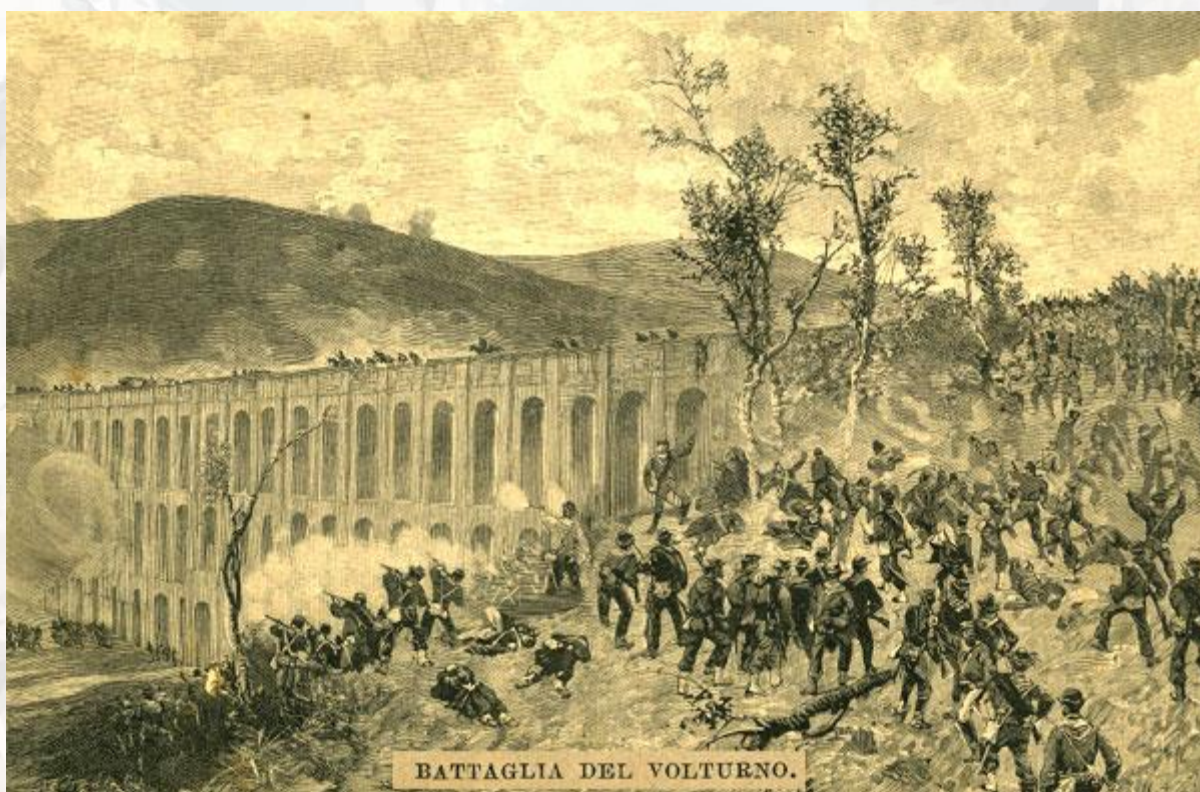
Il 1° ottobre, prima dell'alba, i Borbonici uscirono da Capua e attaccarono seguendo le direttrici delle strade principali (la strada verso SanTammaro e Aversa, con la Brigata di Cavalleria Sergardi) e la strada consolare verso Santa Maria Capua Vetere (con la Divisione Tabacchi comprendente i Cacciatori della Guardia e i Granatieri della Guardia).

San Tammaro, nonostante la strenua resistenza dei volontari di Fardella, venne presa dai Borbonici soprattutto grazie ai Lancieri di Sergardi.

L'attacco a Santa Maria conobbe fasi alterne con la fuga dei Granatieri della Guardia, il disordine tra i Cacciatori della Guardia Reale (il 1° battaglione condotto dal comandante di Brigata D'Orgemont aprì il fuoco sulle proprie truppe), il preciso fuoco di artiglieria dei garibaldini.

Verso le otto della mattinata scesero in campo anche il Re e i suoi fratelli che risollevarono il morale delle truppe.

Guidate dal colonnello Marulli e rinforzate da quattro compagnie del 10° reggimento di Linea provenienti da Capua, le truppe borboniche si impadronirono di alcune case di Santa Maria, presso Porta Capuana, avendo ragione dell'ostinata resistenza delle truppe garibaldine di LaMasa.



Nel frattempo la Divisione Afan de Rivera, partendo dal campo di istruzione fuori Capua, aveva assaltato la Divisione Medici, costringendola a ripiegare dopo accaniti combattimenti e guadagnando le alture, mettendo così in pericolo il dispositivo garibaldino.

Garibaldi, dopo avere richiamato dalla riserva la Brigata Assanti per coprire il fianco destro delle truppe schierate a Santa Maria, si stava recando a S. Angelo quando fu attaccato e quasi catturato dai cacciatori napoletani. Richiamando a sé la 7° compagnia della brigata Spangaro Garibaldi si apriva la strada fino al Monte S. Iorio dove si riuniva con Medici e guidava un contrattacco che stabilizzava il fronte.

Subito dopo Garibaldi spedì a Turr l'ordine di avviare la riserva verso Santa Maria.

La brigata Milano accorse utilizzando la ferrovia seguita dalla brigata Eber.

I contrattacchi garibaldini si susseguirono nella giornata e in essi si distinsero le cariche dei pochi ussari ungheresi, ammirati da tutto il comando garibaldino.

Entro le 18 tutto il fronte tra Santa Maria e S. Angelo era ristabilito e i borbonici si ritiravano a Capua; anche San Tammaro fu rioccupata dai toscani di Malenchini.

Nel frattempo a Castelmorrone il battaglione di Pilade Bronzetti affrontava un duro combattimento con le forze preponderanti degli uomini di Ruiz Ballesteros.

In realtà la posizione di Castelmorrone avrebbe potuto essere ignorata dai borbonici ma Ruiz si incaponì di conquistare la posizione.

L'assalto cominciò verso le 11 e si protrasse per ben cinque ore, concludendosi solo con la morte di Bronzetti e la cattura del presidio da parte dei borbonici.

Il ritardo causato dalla resistenza di Castelmorrone impedì alla brigata Ruiz di partecipare pienamente alla battaglia. Entro sera arrivò a Caserta Vecchia ove si attestò, senza aver collaborato minimamente all'attacco che il brigadiere Von Meckel aveva portato contro Ponti della Valle.

Il giorno dopo, 2 ottobre, queste truppe borboniche saranno accerchiate e imprigionate dalle truppe garibaldine vittoriose, supportate dal 1° battaglione bersaglieri regolari piemontesi.



[www.settemuse.it](http://www.settemuse.it)

Affresco della Battaglia del Volturmo

Alla destra dello schieramento garibaldino si sviluppava l'attacco della brigata estera al comando di von Meckel, proveniente dalla strada di Ducenta, con l'obiettivo di catturare il nodo strategico di Ponti della Valle, impadronirsi di Maddaloni e tagliare le comunicazioni di Garibaldi con Napoli. Sulle prime l'attacco di von Meckel ebbe successo, travolse la brigata Eberhardt e anche i bersaglieri del maggiore Boldrini, conquistando le alture di Monte Caro e quelle del Molino dominanti la valle e l'acquedotto del Vanvitelli.

Bixio riorganizzò le proprie truppe intorno a Villa Gualtieri e lanciò il contrattacco.

Il colonnello Dezza, appoggiato dal battaglione di Menotti Garibaldi e dal battaglione Taddei si lanciò alla riconquista del Monte Caro scacciandone le truppe bavaresi e svizzere che vi si erano attestate.

Entro le 15 del pomeriggio la brigata estera era respinta e doveva abbandonare il combattimento ritirandosi a Ducenta e oltre.

Garibaldi e i suoi volontari avevano vinto la giornata. L'esercito borbonico si ritirava a Capua demoralizzato e si avviava a Gaeta dove sarebbe stato sottoposto ad assedio da parte dell'esercito piemontese.

I garibaldini ebbero 306 morti, 1238 feriti e 389 tra prigionieri e dispersi. I borbonici 308 morti, 820 feriti e 2160 tra prigionieri e dispersi.

## **SCENARIO VOLTURNO PER "RISORGIMENTO 1859" – THE BATTLES".**

### **La mappa**

La mappa rappresenta l'ampia zona dove si svolse la battaglia. Un esagono rappresenta un territorio di circa 380 metri, quindi la scala è lievemente diversa dalle altre mappe della serie Risorgimento.

Diversi sono anche i livelli di altitudine del terreno: in Volturno ogni variazione di livello corrisponde a circa 50 metri di terreno reale, molto superiore al dislivello rappresentato nelle altre mappe. Ciò comporta alcune modifiche alle regole generali.

Alcuni elementi del terreno sono caratteristici di Volturno: gli effetti sono descritti nell'apposita carta; si vedano anche le regole speciali per l'acquedotto del Vanvitelli.

Le cavallerie dei due eserciti possono aggirare da sud il villaggio di S.Andrea, anche se occupato dal nemico pagando 4PM.

### **Counters**

Le unità di Volturno rappresentano per lo più dei battaglioni, ma a volte anche dei reggimenti o delle compagnie. La forza dei battaglioni varia grandemente: si va da battaglioni di circa 1000 uomini dei Reggimenti della Guardia Reale del Regno di Napoli a battaglioni di poco più di 200 uomini dei bersaglieri dell'esercito garibaldino.

I battaglioni più numerosi dell'esercito borbonico (Guardia Reale, Cacciatori, Carabinieri della Brigata Estera) sono rappresentati da due counters.

I Tiragliatori dell'esercito napoletano possono esser schierati come compagnie o come battaglione, con caratteristiche diverse a seconda della scelta; lo stesso avviene per i Carabinieri Genovesi dell'esercito garibaldino.

Le unità di cavalleria rappresentano reggimenti, battaglioni e più spesso singoli squadroni: in quest'ultimo caso viene indicato sul counter un valore penalizzante dovuto alla scarsa numerosità.

Le unità di artiglieria rappresentano singole batterie e a volte, nel caso dell'esercito garibaldino, singole sezioni: in quest'ultimo caso viene indicato sul counter un valore penalizzante dovuto alla

scarsa numerosità; come variante, il giocatore garibaldino può evitare la penalità schierando un solo counter che rappresenti la batteria completa.

### **Sistema di Comando**

Il sistema di comando è identico a quello del regolamento generale, benché il ruolo di comandante di corpo sia assunto dai comandanti di divisione e il ruolo dei brigadieri sia assunto dai comandanti di brigata, che in realtà erano a volte ufficiali subordinati (colonnelli o maggiori).

Alcune particolarità inerenti Garibaldi e il suo Stato Maggiore, il ruolo di Re Francesco II e il doppio ruolo di von Meckel quale comandante di brigata e anche d'ala (o divisione) verranno descritti più avanti.

### **Durata dello scenario**

La battaglia inizia alle ore 5.00 di mattino del 1° ottobre nella zona di Santa Maria. Si conclude alle ore 16.00. Sono pertanto 12 turni di gioco. Come variante possono essere aggiunti i turni delle 17 e delle 18 (turni notturni)

Nei testi la durata della battaglia del Volturno viene indicata in due giorni. Di fatto durante la giornata del 2 ottobre un numero preponderante di forze garibaldine circondarono e costrinsero alla resa la colonna borbonica che si era attestata il giorno 1 a Caserta Vecchia. Senza sminuire l'importanza di tale operazione si è deciso di ometterla dalla ricostruzione della battaglia in quanto ritenuta poco avvincente dal punto di vista della giocabilità.

### **Iniziativa**

Il giocatore Borbonico ha automaticamente l'iniziativa nei primi due turni di gioco.

### **Attivazioni**

Nessuna formazione può avere più di due attivazioni per turno. La regola 4.54 Extended Activation del regolamento generale è abolita.

### **Unità speciali**

#### **Esercito Borbonico**

Battaglioni rappresentati da due counters: i battaglioni dei Granatieri della Guardia, dei Cacciatori della Guardia, dei Cacciatori della Divisione Afan de Rivera e della Divisione Colonna, i battaglioni Carabinieri della Brigata Estera, in considerazione della loro numerosità, sono rappresentati da due counters (a e b dello stesso battaglione, con un punto colorato indicato presso il valore di coesione).

Tiragliatori: il battaglione Tiragliatori della Guardia (unità di élite dell'esercito borbonico) combattè al Volturno con otto compagnie, quattro con la Divisione della Guardia Reale, quattro con la Divisione Afan de Rivera: le otto compagnie sono rappresentate ciascuna da un counter (asteriscato ad indicare che possono essere assemblate in una unità più coesa): i tiragliatori, a scelta del giocatore, possono essere schierati a livello di compagnie, con le caratteristiche delle unità jagers o chasseurs del regolamento Risorgimento, o a livello di mezzo battaglione (con le caratteristiche dalla fanteria leggera).

Non è possibile ricomporre o cambiare le modalità di schieramento durante la partita (ma vedi variante E).

Zappatori: la Brigata Estera era accompagnata da un Plotone di Zappatori; l'unità di Zappatori non partecipa in alcun modo ad una melee ad eccezione della capacità di ridurre le penalità che

affliggono l'attacco ad un esa fortificato (edifici fortificati, barricata); per applicare questo plus l'unità Zappatori deve essere collocata in cima allo stack e quindi occorre effettuare il commitment con il morale degli Zappatori; se disordinata, l'unità Zappatori perde il bonus

Artiglierie: alcuni reparti avevano a disposizione solo sezioni di artiglieria e non batterie complete; ciò viene indicato da una penalità indicata sul counter.



## Esercito Garibaldino

Carabinieri Genovesi: i Carabinieri Genovesi del Maggiore Mosto costituivano la vera unità di élite di Garibaldi; viene data la possibilità di schierare i carabinieri Genovesi dispersi, con due counters, con le caratteristiche degli jagers o degli chasseurs, o coesi, con un solo counter di fanteria leggera; in entrambe le modalità la particolare abilità al tiro dei componenti di questa unità, dotata fin dalla partenza a Quarto di fucili rigati, viene rappresentata da un bonus di +1 al fuoco.

A scelta del giocatore, possono essere schierati a livello di compagnie, con le caratteristiche delle unità jagers o chasseurs del regolamento Risorgimento, o a livello di mezzo battaglione (con le caratteristiche dalla fanteria leggera).

Non è possibile ricomporre o cambiare le modalità di schieramento durante la partita (ma vedi variante E).

Guide: al Volturmo le Guide erano una ventina, a disposizione della Divisione di Bixio; la loro unica capacità, indicata dalla sigla Sk, è quella di ritardare il movimento degli avversari: quando unità di fanteria entrano in ZOC dell'unità Guide questa si ritira di due esa ma la fanteria non può avanzare ulteriormente; se disordinata, l'unità delle Guide mantiene la capacità di ritirarsi ma la fanteria nemica può avanzare; se contattata da cavalleria nemica l'unità delle Guide è eliminata; come eccezione alla regola dello stacking l'unità delle Guide può aggiungersi ad una unità di fanteria ma non partecipa in alcun modo alla mischia.

Sezioni di artiglieria: alcune batterie dell'esercito garibaldino furono suddivise in modo da collocare alcuni cannoni in diversi punti dello schieramento (nella fattispecie le batterie delle divisioni di Mibitz e di Bixio); le sezioni di artiglieria avranno perciò indicata sul counter una penalità (la penalità indicata sulle sezioni della divisione Mibitz sono ridotte in quanto i pezzi erano serviti da artiglieri professionisti, piemontesi, inglesi delle fregata Renown, disertori borbonici; lo stesso vale per la sezione di artiglieria pesante della Divisione Medici). Applicando la regola generale se le due sezioni della stessa batteria sono adiacenti il bonus di +2 per artiglierie combinate si applica, con la possibilità di portare la batteria a piena efficienza.

Picchetti: Bixio collocò alcuni picchetti sulla strada proveniente da Ducenta (il primo picchetto, quello di Sajano aveva anche uno o due cannoni); i due counters indicanti i picchetti esercitano ZOC ma combattono solo in difesa; per i cannoni del picchetto Sajano vedere la tabella delle Artiglierie; per altre particolarità vedere l'Ordine di Battaglia.

*Cavalleria*: poiché durante la battaglia alcune unità di cavalleria (leggera) ebbero un ruolo efficace (ad esempio l'occupazione di San Tamaro da parte dei Lancieri di Sergardi, oppure il contrattacco della Legione Ungherese a S.Maria) il peggiorativo standard di -2 della cavalleria leggera che carica fanteria si applica solo contro un quadrato; il peggiorativo riportato sul counter deriva invece dalla scarsa numerosità delle formazioni.

## Particolarità dei Comandanti

### Comandanti Borbonici

Von Meckel: al Volturmo il colonnello Lucas von Meckel aveva la responsabilità dell'ala sn composta dalla Brigata Estera, ai suoi ordini diretti, e dalla brigata di Ruiz Ballesteros che non si coordinò per niente con von Meckel; pertanto von Meckel viene indicato come comandante di Divisione e contemporaneamente di Brigata; il valore di comandante divisionario viene usato per la Continuità, il bonus di Brigata per il commitment delle unità della Brigata Estera; Von Meckel muove come comandante di Brigata

Francescoll: il Re al Volturmo non esercitò funzioni di comando ma scese in campo per galvanizzare le truppe (assieme ai suoi fratelli, che vengono omessi); pertanto il counter del Re può essere mosso una volta nella fase delle operazioni durante l'attivazione di una qualsiasi divisione per fornire il suo bonus entro il raggio indicato (il bonus del re è aggiuntivo a quello eventualmente fornito dal comandante di brigata); a fine turno, nella fase del movimento dei comandanti può ancora muovere, se non finished (a causa di una eventuale ritirata).



### Comandanti Garibaldini

Garibaldi: Garibaldi può essere utilizzato come comandante in capo secondo le regole generali (bonus di iniziativa); può anche abbandonare al suo Capo di Stato Maggiore Sirtori (retro del counter di Garibaldi) la supervisione della battaglia e portarsi sulla linea del fuoco: in qualunque turno a partire dal terzo, durante la fase del movimento dei comandanti, viene messo in campo il secondo counter di Garibaldi e si rivolta il primo counter sul lato di Sirtori. Da qui in poi il giocatore garibaldino tira l'iniziativa con il valore di Sirtori mentre il counter di Garibaldi può essere mosso durante l'attivazione di una singola divisione per turno e poi anche durante la fase del movimento dei comandanti (se non finished a causa di una ritirata); Garibaldi fornisce i bonus stampati entro il raggio indicato; il primo bonus (-1) è applicabile ai generali (divisionali per la continuity, brigadieri per la possibilità di essere in orders), il secondo bonus è applicabile alle singole unità per il

commitment e la definizione della ritirata (questo bonus è aggiuntivo a quello eventualmente fornito dal comandante di brigata).

## Terreni speciali

### Castelmorrone

L'eroica resistenza dei bersaglieri di Pilade Bronzetti a Castelmorrone ("le Termopili d'Italia", secondo la definizione data da Garibaldi) e la dabbenaggine dei comandanti borbonici che si incaponirono a conquistare una posizione che poteva essere ignorata deve essere rappresentata da alcune regole particolari.

- A. Nessuna unità borbonica della Brigata Ruiz può muovere a sud di Caserta Vecchia se Castelmorrone non è conquistato.
- B. Il comandante Borbonico Ruiz Ballesteros è sempre con ordini finché si trovi a nord della linea Castelmorrone-Monte Virgo
- C. Il battaglione Bronzetti non si ritira da Castelmorrone per le regole standard ma deve essere eliminato: dopo ogni combattimento che non provoca l'annientamento del battaglione Bronzetti, l'unità, se in buon ordine, può fare un test di morale con le eventuali modifiche positive previste dal continued attack (applicabile solo se ha inflitto più perdite di quante ne ha subite); se il morale viene superato il battaglione Bronzetti recupera un punto di coesione; se fallito non si ha alcun effetto. Inoltre, a sua scelta, il giocatore garibaldino può trasformare un hit inflitto al battaglione Bronzetti in un Disordine.

Solo il battaglione Bronzetti gode di queste peculiarità e solo se è l'unica unità a difendere Castelmorrone; se altre unità garibaldine sono a Castelmorrone la regola speciale C è sospesa.





### **L'Acquedotto del Vanvitelli**

L'Acquedotto del Vanvitelli o Ponti delle Valle ha delle caratteristiche peculiari.

Permette di transitare da un lato all'altro della valle senza dover pagare i dislivelli; se attraversato sul fondovalle si può usare invece il costo della strada.

L'esa dell'acquedotto può essere considerato un terreno a due livelli: utilizzando l'apposito counter si indica quale unità è collocata al livello superiore; il livello superiore dell'acquedotto può contenere una sola unità, non di cavalleria; in entrambi i livelli può essere collocata una unità di artiglieria (a livello strada può essere collocata una unità di cavalleria invece che di fanteria).

Una unità di artiglieria o di fanteria con capacità di tiro collocata al livello superiore ha può usufruire del bonus per il fuoco contro unità a livello inferiore.

### **Movimento ferroviario**

Garibaldi utilizzò la ferrovia per inviare nel settore minacciato di Santa Maria e S. Angelo truppe della riserva stanziata a Caserta.

Per rappresentare tale possibilità viene introdotta la seguente regola che permette il movimento ferroviario: fino a due unità di fanteria (più qualunque numero di comandanti) che inizino la propria attivazione in un esa di stazione ferroviaria possono essere mossi fino ad un'altra stazione ferroviaria, o in qualunque esa di ferrovia, consumando tutti i pm di quella attivazione e purché tutta la linea percorsa non sia interrotta da unità nemiche o da ZOC di unità nemiche.

Qualunque unità che viene rilasciata dalla riserva in un esa di Caserta può usufruire del movimento ferroviario.

### **Artiglieria**

Le fonti non danno informazioni univoche sull'artiglieria dei due eserciti.

I Borbonici avevano sicuramente un maggior numero di pezzi a disposizione ma il parco di artiglieria di Capua non ebbe alcun ruolo nel corso della battaglia. Anche le artiglierie schierate oltre il Volturno, sul Monte Palombara, che avevano tormentato i garibaldini nei giorni precedenti non contribuirono molto. Diverse batterie borboniche erano costituite da cannoni rigati, mentre non sono reperibili simili informazioni inerenti la scarsa artiglieria dei garibaldini.

D'altro canto le batterie garibaldine si rivelarono notevolmente efficaci soprattutto nel settore di S. Maria. Ad alcuni dei pezzi erano assegnati artiglieri professionisti (artiglieri dell'esercito sabauda, artiglieri delle navi inglesi Renown nel settore di S. Angelo, ufficiali napoletani passati a Garibaldi).

Quindi le penalità indicate sui counters rappresentanti le sezioni di artiglieria tengono conto della prestazione degli artiglieri durante la battaglia. Non si hanno precise informazioni circa il calibro dei cannoni a disposizione di Garibaldi ma certamente sui Monti Tifatini vennero schierati almeno due pezzi da 12 per contrastare le batterie di Monte Palombara: quindi alla divisione Medici viene assegnata una sezione di artiglieria pesante.

Nella tabella per il tiro di artiglieria viene indicata una riga apposita per l'unico cannone assegnato al picchetto di Sajano.

## Schieramento e note

### Garibaldini

16° Divisione (Mibitz) (a)

Brigata Mibitz (b)

SanTammaro:

Btg. Fardella

Trincea della Ferrovia:

Btg. Malenchini (c) – 1° Sezione Art.

Convento dei Cappuccini:

Btg. Sprovieri

Anfiteatro:

Cmp. LaFlotte

Porta Capuana(\*):

Btg. Laugè – 2° Sezione Art.

SantaMaria:

Battaglioni Palizzolo- Casalta (d)- Bentivegna - Pace  
Comandanti Mibitz, Malenchini, LaMasa.

Entro due esa dall'Anfiteatro,

sulla strada infossata per S. Angelo: Rgt Corrao – Rgt La Porta

(\* ) Porta Capuana è l'esa dove la strada principale da Capua penetra in S. Maria

- a) *Il comandante della 16° Divisione era Enrico Cosenz, che era a Napoli con l'incarico di Ministro della Guerra del Governo dittatoriale di Garibaldi; al Generale di brigata Mibitz, polacco, fu affidato il comando della Divisione*
- b) *Al comando della Brigata Mibitz fu posto il colonnello Malenchini, fino ad allora comandante di battaglione; poiché durante la battaglia Mibitz fu ferito Malenchini si trovò a comandare l'intera Divisione, benché a quel punto della battaglia erano presenti in zona sia Garibaldi che l'ufficiale prussiano Friedrich von Rustow, al Volturno Capo di Stato Maggiore della Divisione Turr (non usato nel gioco)*
- c) *I Toscani del Colonnello Malenchini erano organizzati in realtà in due battaglioni*
- d) *Altrimenti detti Montanari del Vesuvio*

17° Divisione (Medici) (e)

Sulla strada tra S. Angelo e  
Santa Maria, ad almeno 2 esa  
dall'incrocio di S. Angelo:

Brigata Simonetta

S. Angelo:

Medici

In e entro due esa da S. Angelo

Brigata Spangaro (f)– 1° Batteria e Sezione Artiglieria Pesante

In e entro un esa da S. Iorio

Brigata Dunne

- e) *Il Generale Giacomo Medici fu coadiuvato al Volturno dal Generale Avezzana, che non viene utilizzato nel gioco*
- f) *Della Brigata Spangaro facevano parte i Carabinieri Genovesi del Maggiore Mosto: questa unità di élite può essere schierata coesa, come fanteria leggera, o dispersa, come schermagliatori (vedi apposita regola speciale)*

## 15° Divisione (Turr) (g)

Brigata Sacchi

Gratillo (h) : un Btg

Vaccheria (h): un Btg.

Entro un esa da S. Leucio: Sacchi (i) – il rimanente della Brigata (in Riserva)

In e entro un esa da Caserta: Brigata Eber (j)– Brigata Milano (k) – Brigata Assanti (tutte in Riserva)

Reggia di Caserta: Garibaldi – Turr

Castelmorrone: Btg. Bronzetti

- g) La Divisione comandata del Generale Ungherese Istvan Turr fungeva da Riserva; vedere la regola inerente la Riserva Garibaldina indicata alla fine dello schieramento*
- h) A Gratillo e Vaccheria c'erano solo degli avamposti, come pure a Limatola (fuori mappa): per comodità di gioco vi si collocano dei battaglioni*
- i) Colonnello Gaetano Sacchi*
- j) La brigata Eber prendeva nome dal suo comandante, l'esiliato ungherese Nandor Eber*
- k) La Brigata Milano era comandata dal Tenente Colonnello DeGiorgis che sostituiva il Colonnello von Rustow, chiamato ad altro incarico*

## 18° Divisione (Bixio) (l)

Brigata Eberhardt

Barricata di Saiano: 1° Picchetto (m)

(è la barricata più a nord della strada verso Maddaloni)

Barricata di Casina Suppa: 2° Picchetto

Ponti Della Valle: Eberhardt- Rgt Penzo (n) - 1° Sezione Art.

Mulini e La Muraccia: Rgt Dunyov (n)

(la Muraccia è la barricata due esa a sud dei Mulini)

Monte Caro: Bers. Boldrini (o)

### ***l) Le unità della 18° divisione non possono attivarsi a meno che attaccate***

- m) Il picchetto della trincea di Saiano era dotato di un pezzo (o due) di artiglieria (rappresentato sul counter); vale questa regola speciale: l'artiglieria del primo picchetto può fare fuoco solo in reazione, secondo le regole generali, con una penalità aggiuntiva di -2 (un solo cannone)*
- n) Le unità dei reggimenti Penzo e Dunyov devono distribuirsi 2 hits (non più di un hit per unità) che possono essere recuperati nel momento in cui i picchetti raggiungono l'unità madre*
- o) I battaglioni di Bersaglieri dei maggiori Boldrini e Menotti Garibaldi costituivano la Brigata Spiazzi che, per comodità di gioco, è omessa; ai fini del gioco il Battaglione Boldrini è aggregato alla brigata Eberhardt, che subì l'attacco della Brigata Estera di Von Meckel, mentre il Battaglione Menotti Garibaldi è aggregato alla Brigata Dezza che lanciò il contrattacco risolutore*

Brigata Dezza

Entro un esa da Monte Caro: 1°-2° Btg

In e entro un esa da Villa Gualtieri: Dezza - Rimanente Brigata Dezza – 2° Sezione Art.

A Maddaloni: Brigata Fabrizi (in Riserva)

San Michele: Bixio - Guide

### **Riserva Garibaldina**

Il giocatore Garibaldino può rilasciare le unità in Riserva a questa condizioni:

- solo una unità per turno può essere rilasciata dalla Riserva
- le Brigate della 15° Divisione Turr possono essere rilasciate solo se nel raggio di comando del comandante di Armata e di Turr
- le Brigate della 15° Divisione Turr possono essere rilasciate solo dal turno successivo di un attacco dei Borbonici che abbia portato all'occupazione di almeno due esa di città, villaggi, edifici fortificati, barricate o strada infossata tenuti ad inizio scenario dal Garibaldino
- la Brigata Fabrizi della 18° Divisione Bixio può essere rilasciata solo se nel raggio di comando di Bixio e dal turno successivo di un attacco dei Borbonici che abbia portato all'occupazione di Mulini, Ponti della Valle o Monte Caro.

### ***Borbonici***

All'inizio dello scenario storico sono schierate sulla mappa solo le artiglierie della Divisione Colonna (15° Batteria Brigata LaRosa e Batteria Palombara) sul Monte Palombara; vengono attivate con la Divisione Afan de Rivera.

Le unità Borboniche entrano in gioco dagli esa indicati nel turno di gioco indicato

#### Ore 5.00

Strada Consolare da Capua (A) Maresciallo Ritucci, Maresciallo Tabacchi  
Generale D'Orgemont, Tiragliatori (1 o 4 counters),  
2° Btg Cacciatori della Guardia (2 counters)  
Generale Marulli 1° Rgt Granatieri della Guardia (6 counters)(a), 1° Batteria

Strada Capua- S.Tammaro (B) Generale Sergardi, 1° Lancieri, 2° Lancieri, 3° Batteria/BgLan

*a) La bassa coesione che viene assegnata ai Granatieri della Guardia è dovuta al pessimo comportamento che questa unità ebbe durante la battaglia, comportamento verosimilmente dovuto al fatto di essere una formazione usata per le parate militari piuttosto che per il combattimento, e anche all'incapacità di usare uno schieramento aperto piuttosto che le anacronistiche colonne d'assalto. Vedi anche variante F.*

#### Ore 6.00

Strada Consolare da Capua (A) Rimanente Brigata D'Orgemont: 1° e 3° Btg Cacciatori della Guardia (4 counters) (b), Sezione della 10° Batteria

Dal Campo d'Istruzione (C) Maresciallo Afan De Rivera, Brigata Polizy, 2° Sq/1° UssariGd

b) Al 1° battaglione dei Cacciatori della Guardia viene assegnato un valore di coesione più basso degli altri battaglioni del Reggimento per il pessimo comportamento tenuto durante l'attacco al Convento dei Cappuccini, quando aprì il fuoco disordinatamente contro i propri commilitoni

#### Ore 7.00

Strada Consolare da Capua (A)      2° Rgt Granatieri della Guardia (6 counters)

Esa dal Campo d'Istruzione (C)      Brigata Barbalonga

#### Ore 8.00

Strada Consolare da Capua (A)      Francesco II, 10°Rgt Linea (un counter-Brigata Marulli)

Strada da Dugenta (D)      Von Meckel, Brigata Estera

#### Ore 9.00

Strada da Limatola (E)      Brigata Ruiz

#### Ore 11.00

Strada Consolare da Capua (A)      9° Rgt di Linea (2 counters-Brigata Marulli)  
Generale Palmieri, Riserva di Cavalleria

#### **Vittoria**

La vittoria viene valutata alla fine del turno delle ore 16,00 (o 18,00 se si usa la variante).

Ciascun giocatore riceve dei punti vittoria (VP) infliggendo perdite al nemico o per il controllo di elementi geografici:

- 10 VP per ciascuna divisione nemica demoralizzata
- Controllo di elementi geografici

	<b>Borbonici</b>	<b>Garibaldini</b>
Ogni esa di S. Angelo	5VP	5VP
Ogni esa di S. Maria (*)	5VP	5VP
SanTammaro	5VP	5VP
Ogni esa di Caserta (**)	10VP	1VP
Ponti della Valle	5VP	5VP
Monte Caro	5VP	5VP
Ogni esa di Maddaloni (***)	5VP	2VP
Caserta Vecchia	5VP	0VP

(\*) compresa la Stazione

(\*\*) comprese la Stazione e la Reggia

(\*\*\*) esclusa la Stazione

Nota: ad inizio scenario tutti i siti geografici indicati in tabella sono sotto controllo garibaldino.

Ciascun giocatore può ottenere una vittoria automatica, anche prima della fine del turno delle ore 16.00 (o 18.00) se tutte le divisioni nemiche sono demoralizzate.

## **VARIANTI**

Le seguenti varianti possono essere utilizzate al fine di sperimentare l'effetto che potrebbero avere avuto le truppe situate nelle immediate adiacenze dei due eserciti. Ovviamente si possono usare contemporaneamente più varianti.

### **Variante A (favorisce il giocatore Borbonico)**

Può essere attivata la Divisione Colonna, schierata a nord del Volturmo a mai attivata, per incapacità e anche per diffidenze personali dei comandanti borbonici nei confronti del Generale Colonna.

La Divisione Colonna (in pratica la sola Brigata LaRosa) viene schierata ad inizio gioco a nord del Volturmo, almeno a due esa dalla Scafa di Trifilisco. L'artiglieria (15° Batteria e Batteria La Palombara) è schierata come nello scenario storico.

A partire dal turno delle 6.00 si tira un dado per attivare la Divisione Colonna: viene attivata con D10 pari a 7 o più, con la modifica di +1 al dado per ciascun turno successivo (in alternativa si può decidere di attivare comunque la Divisione nel turno delle 6.00).

### **Variante B (a favore del giocatore Garibaldino ma con influenza verosimilmente molto scarsa)**

Può essere attivata la Brigata Corte, storicamente schierata sulla strada per Aversa e lì rimasta.

Il turno successivo all'occupazione di San Tammaro o di qualsiasi esa di SantaMaria da parte del giocatore Borbonico la Brigata Corte è attivata.

Entrerà sulla mappa due turni di gioco dopo quello di attivazione da una delle due strade principali site nell'angolo sud-ovest della mappa (F).

### **Variante C**

Il giocatore garibaldino può sostituire i due counters delle sezioni di artiglieria delle divisioni Mibitz e Bixio con il rispettivo counter di batteria.

### **Variante D**

Si giocano due turni aggiuntivi (notturni).

### **Variante E**

Come eccezione alla regola generale un giocatore può scomporre o ricomporre le unità di Tiragliatori e di Carabinieri Genovesi. Per ricomporre le unità di Tiragliatori occorre che i counters in questione siano in buon ordine, non effettuino alcun movimento durante un'attivazione e siano in stacking e/o adiacenti: nel segmento di rally i counters dispersi vengono sostituiti dal counter coeso, che avrà un punto di danno irrecuperabile per ciascuna compagnia eliminata; si segue la medesima procedura per l'operazione inversa, solo se l'unità coesa non ha nessun hit.

Per ricomporre i Carabinieri Genovesi occorre che i counters i due counters siano in buon ordine, non effettuino alcun movimento durante un'attivazione e siano in stacking e/o adiacenti: nel segmento di rally i counters dispersi vengono sostituiti dal counter coeso (mantenendo gli eventuali hits subiti dalle due unità disperse); si segue la medesima procedura per l'operazione inversa.

### **Variante F**

Ciascun battaglione dei Granatieri della Guardia è rappresentato da due counters; i due counters dello stesso battaglione sono individuati da un simbolo tondo colorato (medesimo colore per i due counters); per rappresentare l'incapacità di utilizzare lo schieramento aperto si introduce la seguente regola: qualora un'unità di Granatieri della Guardia attacchi senza l'integrità di battaglione si applica un malus di -1 al risultato di combattimento

### **Variante G**

La regola A inerente Castelmorrone non è applicata; la brigata Ruiz può muovere a sud anche se Castelmorrone non è conquistato dai Borbonici.

## **SCENARI BREVI**

Oltre allo scenario completo si possono svolgere tre scenari più brevi.

### **Scenario numero 1: Le Termopili d'Italia**

Lo scenario simula l'attacco a Castelmorrone. Si gioca solo nel settore centrale e settentrionale della mappa.

Durata: 5 turni (dalle ore 9 alle ore 13)

Set up

Garibaldini:

a Castelmorrone: Btg Bronzetti

Borbonici:

Entra da E: Brigata Ruiz

In ogni turno il Borbonico ha sempre la prima iniziativa.  
Si applicano tutte le regole speciali inerenti Castelmorrone.

Condizioni di vittoria:

Il borbonico vince se conquista Castelmorrone, altrimenti perde.

### **Scenario numero 2: Ponti della Valle**

Lo scenario simula lo scontro tra la Brigata Estera di Von Meckel e la 18° Divisione di Bixio.  
Si gioca solo nel settore orientale della mappa, ad est della fila di esa che passa per San Clemente.

Durata: 8 turni: dalle 8 alle 15

Set up:

Garibaldini

Schierare la 18° Divisione (come da schieramento generale)

Borbonici

Entra da D(alle ore 8): Brigata Estera

Regole speciali: nessuna ad eccezione di quelle inerenti Ponti della Valle; e quella del rilascio dalla riserva della Brigata Fabrizi.

Il Borbonico ha l'iniziativa al primo turno di Gioco.

Nei turni successivi si usano le iniziative dei due comandanti (5 per entrambi).

Condizioni di Vittoria

Vince chi demoralizza la formazione nemica oppure chi controlla a fine scenario Ponti della Valle.

### Scenario numero 3: Santa Maria

Lo scenario simula gli scontri avvenuti all'ala sinistra dello schieramento garibaldino intorno alla città di Santa Maria.

Si gioca nel settore ovest della mappa, a sud della fila di esa che corre dal punto di ingresso A (strada di Capua) a San Leucio.

L'area di gioco si spinge fino a Caserta dove sono collocate le riserve garibaldine.

Durata: 12 turni, dalle 5 alle 16 (con la possibilità di estendere fino alle 18 con due turni notturni).

Set up

Garibaldini

Schierare la 16° divisione, come da schieramento generale

Riserva

In e entro un esa da Caserta:

Brigata Eber – Brigata Milano – Brigata Assanti  
(tutte in Riserva)

Reggia di Caserta:

Garibaldi – Turr

Borbonici

Verranno usate le truppe in entrata dalla strada Consolare da Capua (A), nel turno di disponibilità.

Regole speciali:

Si applicano le regole del rilascio della riserva garibaldina con queste eccezioni:

- la brigata Milano non può lasciare la riserva prima delle ore 12
- la brigata Eber non può lasciare la riserva prima delle ore 13

Si applicano le regole del movimento ferroviario.

Si applicano le regole inerenti Francesco II e Garibaldi.

Il Borbonico ha l'iniziativa nel primo turno di gioco.

Condizioni di vittoria.

Chi controlla il maggior numero di esa tra i seguenti vince:

- esa di Santa Maria, compresa la stazione
- Anfiteatro
- Convento dei Cappuccini
- San Tammaro



## BIBLIOGRAFIA

Per la stesura di questo modulo sono stati consultati diversi testi, articoli e siti internet; si indicano i più significativi

Storia Militare del Risorgimento - Piero Pieri - 1962

Red Shirts – Garibaldi's campaign in Southern Italy 1960 – Luigi Casati 1989

Dizionario delle Battaglie – Rosati e Carassiti - 1970

Giuseppe Garibaldi e i suoi tempi - 47° capitolo – biografie - <http://cronologia.leonardo.it/>

La battaglia del Volturno – I combattimenti all'ala sinistra: l'attacco borbonico a Santa Maria – Aldo Ghetti 2004

Nuove fonti sulla battaglia del Volturno: la Muraccia e le trincee fortificate di Valle – Giulio di Lorenzo – Rivista di Terra di Lavoro – 2006

Vita e morte di Nino Bixio – Mino Milani – 1977

1838-1871 Garibaldini Italiani – Riccardo Affinati

Battaglia del Volturno – Giovanni De Sio Cesari – sito internet [americacallsitaly.org](http://americacallsitaly.org)

Regno delle Due Sicilie – Ultimo atto – Associazione Culturale Neoborbonica

