

LA GUERRA DI GRADISCA

Austria e Venezia in conflitto nel '600



Introduzione

Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute dallo scrivente nel giocare qualche wargame nuovo o... d'epoca dopo averlo provato per la prima volta, per i più recenti, o riprovato recentemente per i titoli "classici".



Non seguiremo un ordine ben preciso, ma cercheremo di fornire le nostre impressioni al termine di una partita, in modo da dare qualche informazione quasi a... caldo alle persone interessate.

Cercheremo anche di privilegiare, nei limiti del possibile e della disponibilità, i wargames prodotti in Italia, oppure con autori italiani o con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma naturalmente parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, partendo da avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti, a seconda dei test fatti con titoli di editori europei o americani.

Questa volta ci spostiamo in pieno Rinascimento per esaminare una guerra quasi sconosciuta combattuta da austriaci e veneziani e ricreata in un gioco tutto italiano: **La Guerra di Gradisca**.

All'inizio del 1600 numerosi motivi di attrito cominciavano ad opporre gli Asburgo (che allora erano i Signori d'Austria, Carinzia, Stiria, ecc.) alla Repubblica di Venezia: in particolare era ancora irrisolto il problema del confine fra i due Stati (fra l'Isonzo e l'Istria).

L'Austria era rimasta anche sconcertata e risentita per la mancanza di aiuto dei veneziani nella guerra contro i Turchi Ottomani (finita nel 1606) così la tensione fra i due Stati continuava a salire.

Nel 1615 anche gli ultimi tentativi di una risoluzione diplomatica fallirono e, come purtroppo sempre succede in questi casi, la parola passò alle armi.

Il “casus belli” fu trovato dai Veneziani nelle scorrerie degli Uscocchi (profughi slavi) a cui l’Austria aveva concesso di installarsi in zone piuttosto inospitali al confine con la Turchia, in modo da avere un primo “cuscinetto” in caso di nuova invasione: agli Uscocchi si erano però uniti banditi ed avventurieri e tutti insieme effettuavano delle scorrerie in mare a danno delle navi commerciali veneziane.

Così nell’estate del 1615 il generale veneziano Giustiniani ruppe gli indugi ed avanzò nella piana dell’Isonzo, arrivando fino alla città fortificata di Gradisca, che immediatamente pose sotto assedio.

La piazzaforte di Gradisca com’è oggi.



Nel frattempo gli Uscocchi (bloccate le loro incursione in mare) invasero l’Istria, spalleggiati dalle truppe austriache: la “Guerra di Gradisca”, come fu in seguito nominata, era iniziata, e continuò per due anni a sorti alterne e con uno “spreco” di risorse e vite umane, fino a che nel 1617 venne firmato un trattato di pace che prevedeva il ritiro delle truppe veneziane dalle zone occupate e la deportazione degli Uscocchi lontano dai confini veneziani.

Il wargame **LA GUERRA DI GRADISCA: 1615-1617** prova a riprodurre questa “strana” guerra e lo fa utilizzando una grafica “d’epoca” (la mappa sembra sia stata compilata a mano da cartografi del 1600), con un tabellone a zone e delle belle pedine sulle quali sono stampate le miniature dei soldati dei due schieramenti.

I componenti del gioco



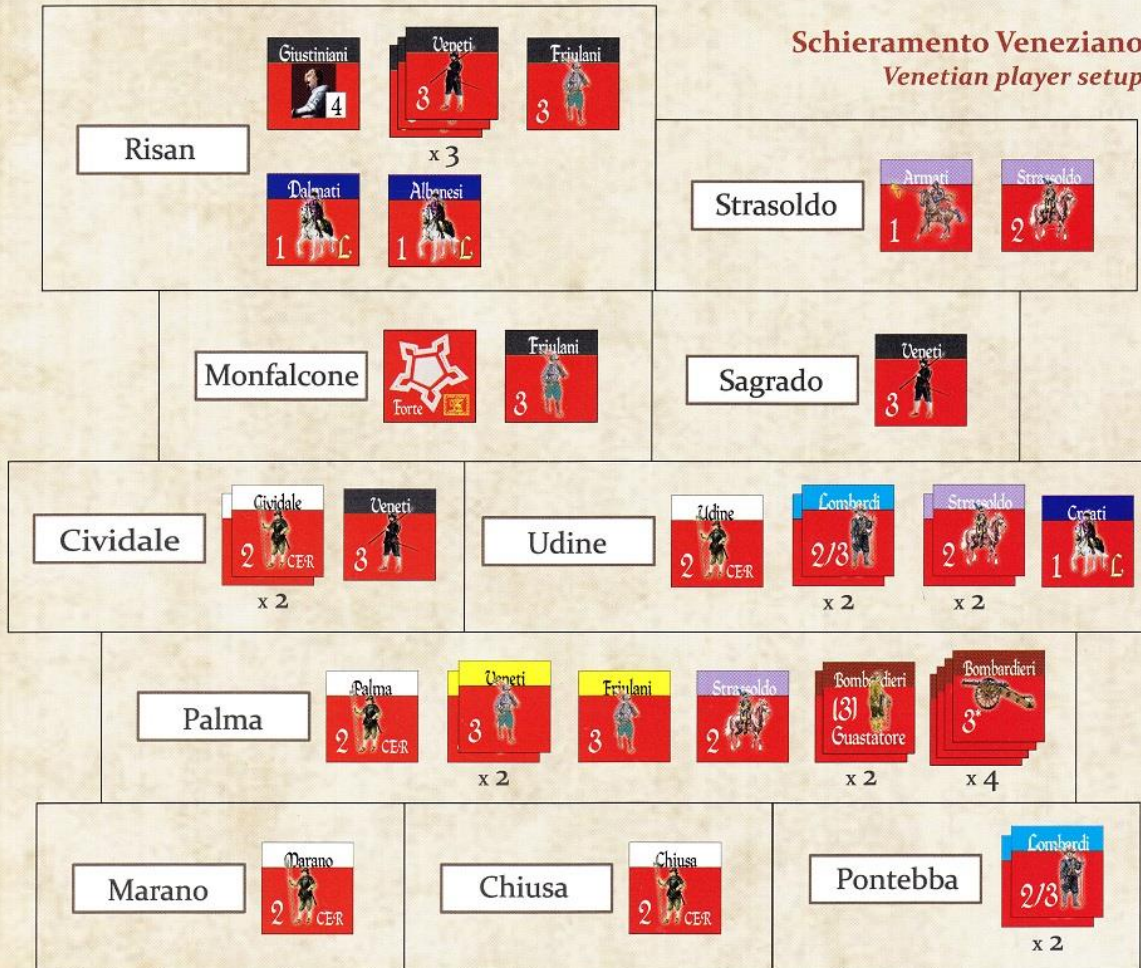
Il Regolamento (in italiano ed inglese) è ottimamente illustrato e prevede due livelli: “base”, con tutte le regole necessarie per provare a simulare quella guerra, ed “avanzato”, dove vengono introdotti dei particolari che aggiungono realismo (e un po’ di complessità) al gioco (ruolo dei Comandanti e loro raggio di comando, effetti del terreno, rifornimenti, morale, razzie, ecc.).

Una volta schierate le truppe in campo (come indicato su un’apposita tabella sulla quale sono stampate le unità necessarie e la loro posizione sul terreno, individuata dai nomi delle città con cui sono state “intestate” tutte le zone) vengono selezionati i marcatori con il nome di tutti i generali disponibili ad inizio partita e messi in un sacchetto. I giocatori inoltre ricevono quattro carte “Evento” estratte a caso da un apposito mazzo di 36.

Tabella dello schieramento iniziale veneziano

LA GUERRA DI GRADISCA 1615-1617

Istruzioni di Scenario Scenario Instructions



NOTE PER IL GIOCATORE VENEZIANO:

- piazzare 1 segnalino di «Bottino» coperto, non visto, nelle zone di:
GEMONA, MARANO, PALMA, UDINE, BELGRADO, CIVIDALE, PONTEBBA
- **Rinforzi Veneziani:** tutte le unità restanti (disporli sulla bandiera veneziana sulla mappa)
- **Carte:** una delle 4 carte iniziali del giocatore Veneziano è la carta n.1, che può essere giocata solo dopo la prima attivazione del Comando "Trieste" Austriaco (GIALLO)

SOLO GIOCO AVANZATO:

- a RISAN, il **Campo**
- Valore iniziale di **Morale:** 7

NOTES FOR THE VENETIAN PLAYER:

- place 1 "Bottino" marker covered, not seen, in the areas of:
GEMONA, MARANO, PALMA, UDINE, BELGRADO, CIVIDALE, PONTEBBA
- **Venetian Reinforcements:** all remaining units (place them on the Venetian flag on the map)
- **Cards:** one of the initial four cards of the Venetian player is card nr. 1, which can only be played after the first activation of the Austrian "Trieste" Command (YELLOW)

ADVANCED PLAY ONLY:

- at RISAN, the **Camp**
- Initial **Morale** Value: 7

Comandi Iniziali Initial Commands



La sequenza di gioco è la seguente:

- - Estrarre dal sacchetto un marcatore per vedere quale generale sarà attivato. Ogni generale è caratterizzato da un nome storico, un “valore di Leadership” ed una banda colorata che contraddistingue le unità sotto il suo comando;
- – Tutte le unità del generale estratto vengono attivate e possono muovere e/o combattere (nel gioco avanzato si attivano invece solo le unità entro due zone dal comandante). In questa fase entrambi i giocatori possono anche giocare delle carte “Evento”, se è nel loro interesse;
- – Si continua poi in questo modo, estraendo un comandante dopo l’altro ed attivando le relative unità;
- – Terminate le attivazioni (quando non ci sono più segnalini Comando nel sacchetto) si verifica che il limite di impilamento sia rispettato in tutte le zone e si fa avanzare di una casella il segnalino “Turno”;
- - Se esso raggiunge l’ultima casella del tracciato la partita finisce e si passa al conteggio dei Punti Vittoria (PV), determinando così il vincitore.

Si guadagnano PV con certe carte e conquistando alcuni segnalini “Bottino” sparsi sulla mappa (come da istruzioni dello scenario). Alcune città inoltre assegnano PV al giocatore che le conquista: Palma vale 20 PV per l’austriaco, mentre Udine gli assegna 10 PV: il Veneziano invece riceve 10 PV per la conquista di Gradisca, Gorizia e Trieste.

La mappa del gioco



Da quanto esposto più sopra si capisce che è piuttosto agevole imparare e mettere in pratica le regole di **LA GUERRA DI GRADISCA: 1615-1617** e questo lo rende un gioco adatto a molti, non solo wargamers. In primo luogo la pesca “aleatoria” dei segnalini “Comando” impedisce infatti una programmazione esatta delle mosse ed un calcolo preciso delle unità da inserire in un attacco per avere un rapporto di forze più che favorevole. Inoltre una tardiva attivazione di un comandante potrebbe significare che l’avversario arriva per primo ad un certo obiettivo (o fa in tempo a rafforzare un punto debole del suo schieramento) o... viceversa, quindi non serve avere un eccellente piano “A” se non si è previsto anche un piano “B” di emergenza.

In linea generale le unità austriache sono inizialmente in inferiorità numerica e un po’ sparse sul territorio (l’attacco veneziano nella realtà li aveva presi di sorpresa e la mobilitazione necessitava di tempo) per cui il loro compito è inizialmente quello di raggrupparsi, difendere le città più importanti e fare attacchi “mirati” per impedire ai veneziani di avanzare ulteriormente o di conquistare Gradisca.

I veneziani invece sono abbastanza concentrati nel centro/est del Paese e per prima cosa dovranno rinforzare la loro ala destra (soggetta agli attacchi degli Usocchi, che sono le unità più forti del gioco) per poi avanzare decisamente su Gradisca ed iniziare l’assedio a suon di cannonate: ricordate però di proteggere adeguatamente le unità di artiglieria perché Gradisca ha una forte guarnigione che potrebbe anche fare una sortita distruggendo le preziose armi d’assedio e rendendo quasi impossibile la conquista della città.

I movimenti delle unità attivate sono attribuiti in questo modo:

- – Fanteria: massimo tre zone (3PM)
- – Artiglieria: massimo due zone (2 PM)
- – Cavalleria: massimo cinque zone (5 PM)

I terreni montuosi costano 2 PM e quindi rallentano notevolmente le avanzate e, soprattutto per gli austriaci, complicano un po’ l’arrivo in pianura dei rinforzi. Durante il movimento si possono lasciare unità in zone di passaggio ma non se ne possono “caricare” altre già presenti per poterle aggiungere al corpo di spedizione: questa operazione è possibile solo fermandosi in quella zona e ripartendo tutti insieme nel turno successivo.

Le carte evento



Le 36 carte infine regolano in parte il gioco, sia perché permettono l'arrivo dei rinforzi (se pescate dal giocatore cui appartengono) sia perché fanno scattare eventi favorevoli (per noi) o contrari (per il nostro avversario). Solo le carte con la scritta "Obbligatoria" devono essere subito svelate e risolte: le altre si utilizzano secondo le istruzioni stampate, mentre alcune devono essere scartate definitivamente dopo l'uso (come indicato sul testo).

La scatola del gioco



Il gioco è piacevole e le sorprese sono sempre dietro l'angolo, spesso inaspettate: inoltre, a mia conoscenza, è l'unico gioco di simulazione che tratta questa guerra e quindi lo consiglio a tutti coloro che raccolgono giochi sulla storia dell'Italia. Come ho scritto più sopra non è difficile da

imparare (per lo meno con le regole “Base”) e può essere giocato anche da chi non è un esperto di wargames.

Titolo : La Guerra di Gradisca

Editore: Europa Simulazioni

Anno: 2017

Autore: Nicola Contardi

Artisti: Nicola Contardi e Bruno Mugnai

Numero di giocatori: 2