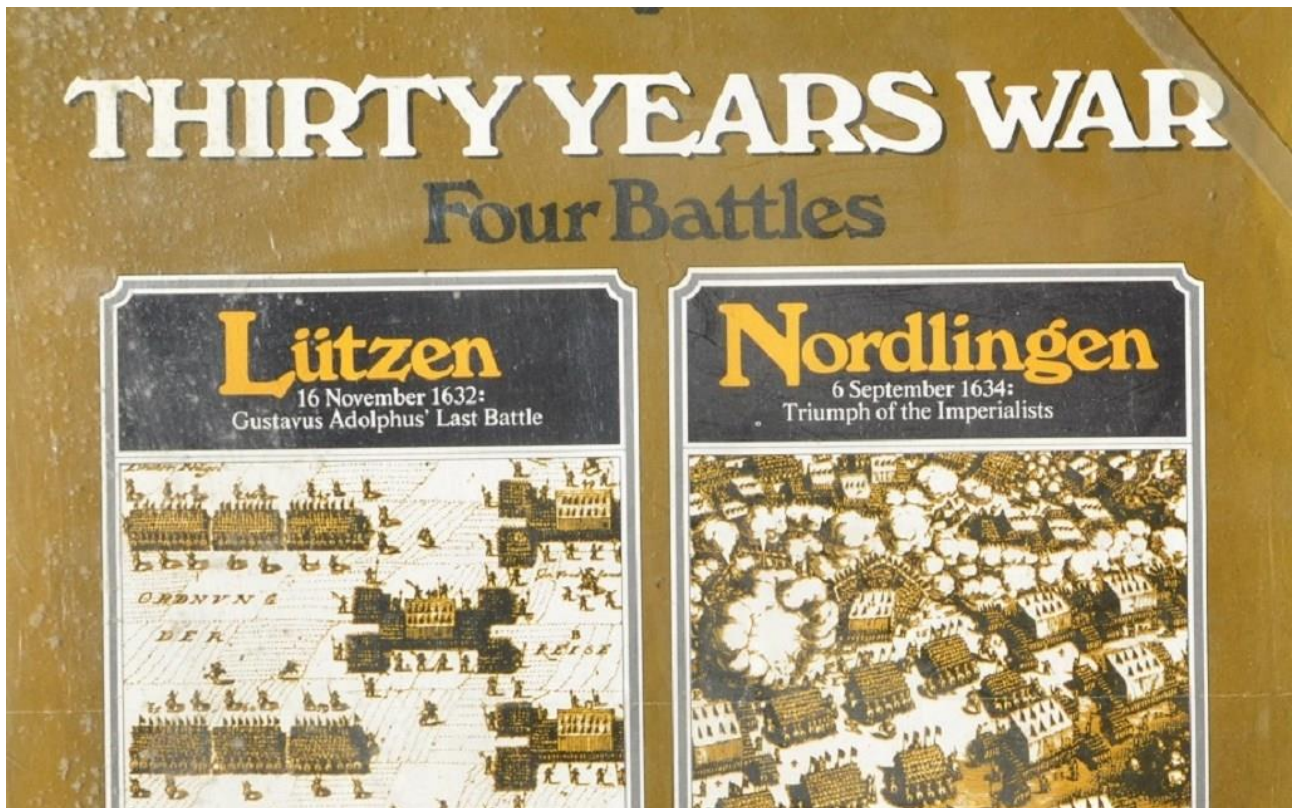


THIRTY YEARS WAR

La Guerra dei Trent'anni in cinque battaglie



Questa pagina ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.



**BALENA
LUDENS
WARGAMES**

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Introduzione



Foto di un quadro dell'epoca[/caption]

Quando nel 1606 il Sacro Romano Impero cercò di ripristinare la religione cattolica in tutti i suoi territori i Protestanti si riunirono in una coalizione (l'Unione Evangelica) per proteggere le popolazioni e gli Stati aderenti al protestantesimo. Nel 1618 la Boemia si ribellò apertamente all'Imperatore e dette inizio a quella che sarebbe diventata una lunga e sanguinosa contesa: La Guerra dei Trent'anni.

Da una parte si schierarono gli Imperiali, i loro alleati Spagnoli ed altri stati cattolici (Baviera, Polonia, Sassonia, Savoia, ecc.) mentre dall'altro stavano i protestanti: Boemi, Olandesi, Danesi, Inglese, Scozzesi, Svedesi, Russi e, per questioni di opportunismo, anche i cattolici Francesi.

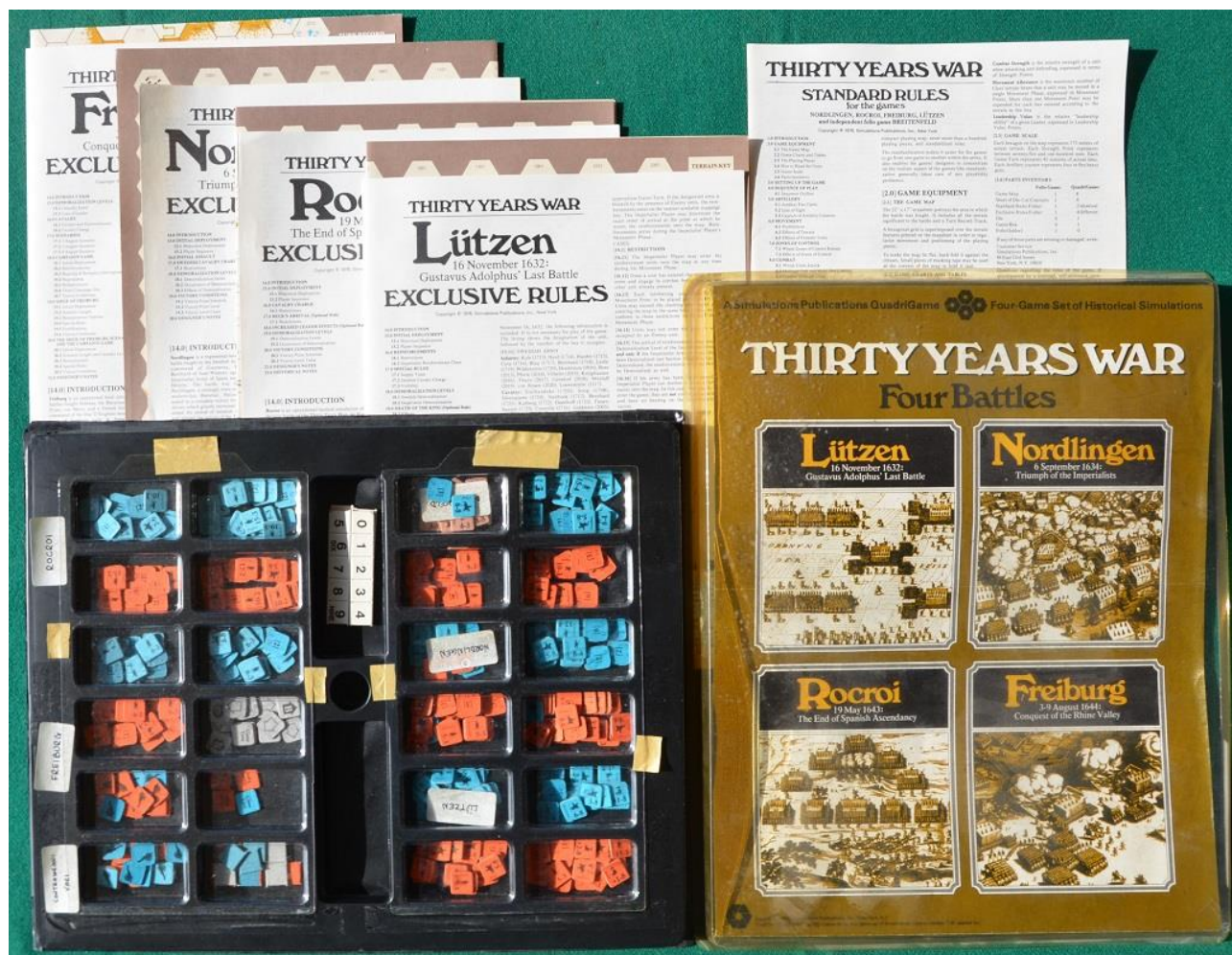
La guerra ebbe tre fasi critiche e terminò soltanto nel 1648 con la pace di Vestfalia, anche se passarono altri 5 anni prima che le ostilità cessassero in tutta l'Europa.

Non sono molti i wargames che trattano questa guerra dal punto di vista prettamente strategico (d'altra parte con più di 250 fra Regni e piccoli Stati coinvolti sarebbe quasi impossibile entrare nei dettagli) ma alcune delle battaglie più famose sono state il soggetto di varie simulazioni. Le più "antiche" (a mia conoscenza) furono pubblicate dalla SPI (Simulation Publication Incorporated) nel 1976 e sono l'oggetto della presente recensione.

La prima in assoluto a vedere la luce fu la battaglia di **Breitenfeld** (17 Settembre 1631), apparsa come inserto nel numero 55 della rivista *Strategy & Tactics*, seguita a ruota dal *Quadrigame Four Battles of the "Thirty Years War"* che comprendeva: **Freiburg** (3-9 Agosto 1644), **Nordlingen** (5-6 Settembre 1634), **Lutzen** (16 Novembre 1632) e **Rocroi** (19 Maggio 1643).

Fanno parte di questo "sistema" anche **Cromwell's Victory: The Battle of Marston Moor** apparso su *Strategy & Tactics* n° 101 e **Las Dunas** e **Montjuic**, pubblicate dalla rivista spagnola *Alea* n° 25. Tutti i wargames elencati sono di difficoltà medio bassa, adatti quindi anche a dei principianti, divertenti da giocare ed abbastanza veloci (un paio d'ore al massimo per ogni battaglia).

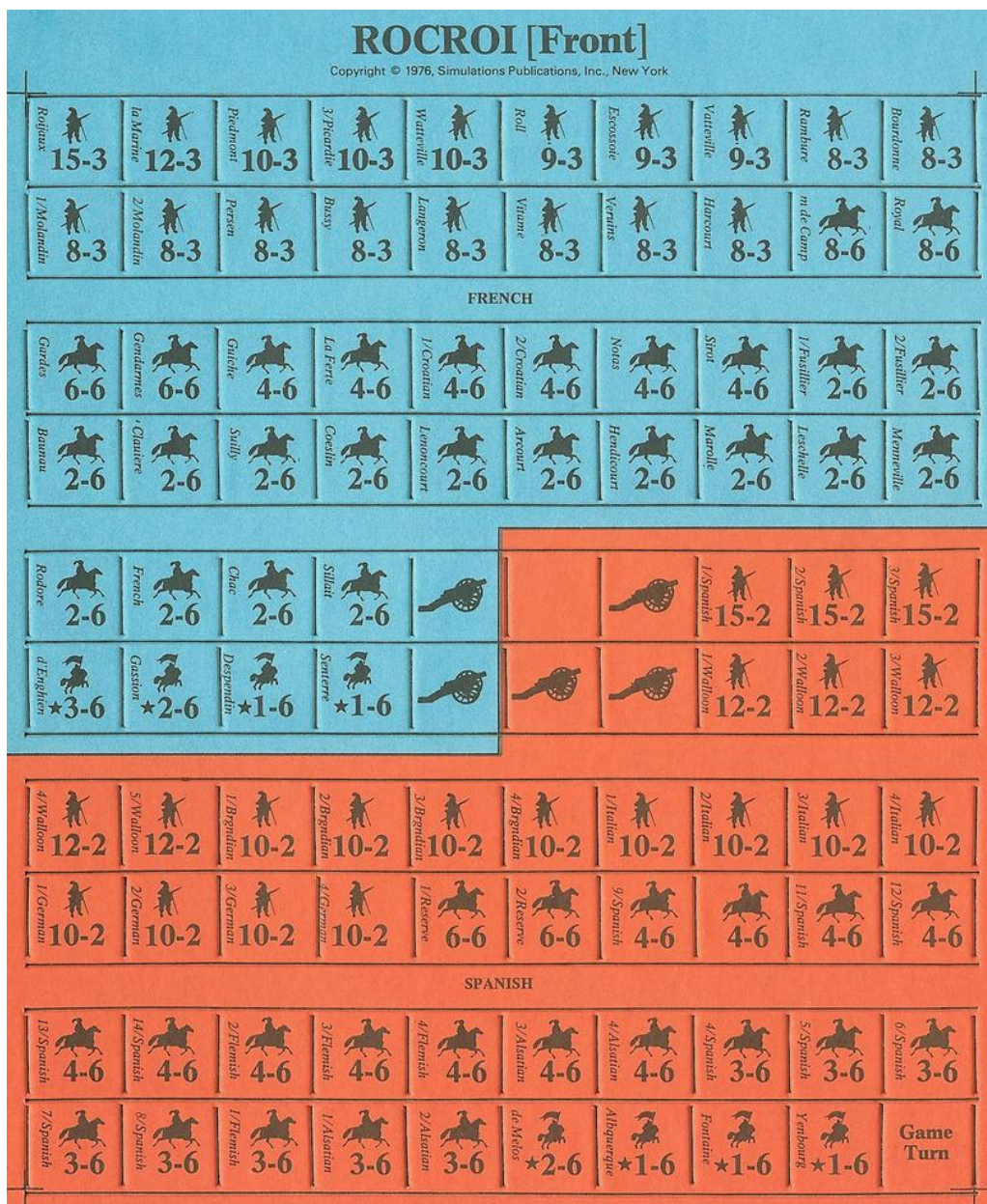
Unboxing



I componenti e la scatola del tipo “flat box” in uso a quei tempi.

Ricordo che i “Quadrigames” furono una “invenzione” proprio della SPI ed ebbero un grande successo perché proponevano quattro diverse simulazioni (ognuna con la sua mappa e le sue unità) ed un unico regolamento di base, con qualche regola speciale per le battaglie descritte. La scatola di questo wargame è ancora del “vecchio tipo” in uso nei primi anni della SPI: un termoformato nero e piatto, copertina a colori e coperchio di plastica trasparente: un vero... cimelio storico per chi ama questo hobby.

All'interno si trovano ovviamente quattro mappe e quattro fustelle di unità (una per battaglia), due copie del regolamento ed un doppio foglio con le istruzioni specifiche di ogni scontro. Le “pedine” sono del formato classico (13x13 mm) e sono stampate in due colori (rosso e blu): al centro vediamo la silhouette del tipo di unità rappresentata (con il nome del comandante) e i due valori di cui tenere conto: i Punti di Forza (PF) e la capacità di movimento (in Punti Movimento o PM).

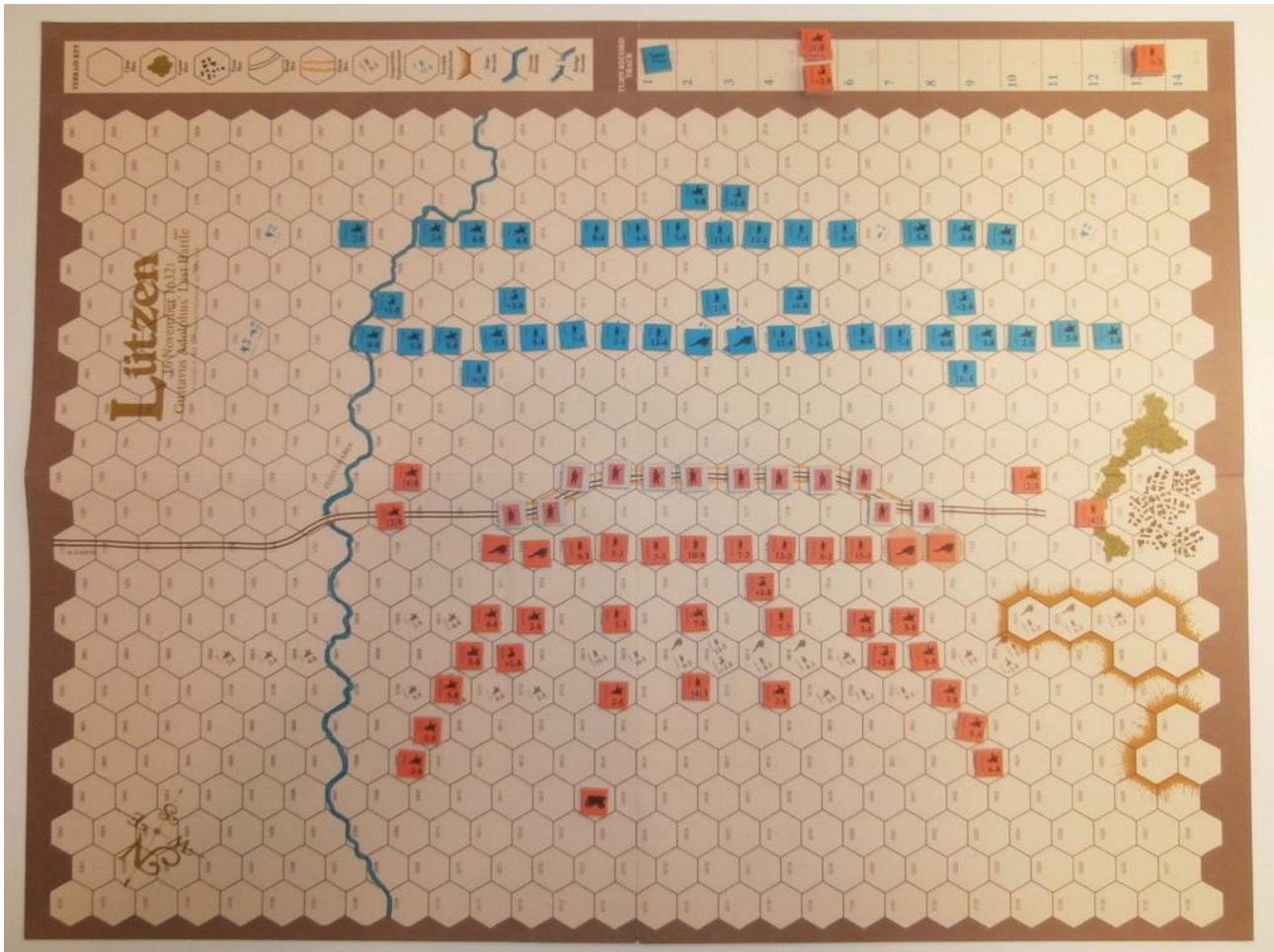


La fustella delle unità per la battaglia di Nordlingen.

All'interno della scatola di **Thirty Years War** sono state ricavate 26 vaschette per lo stoccaggio di tutte le pedine, in modo da tenere separate le unità di ogni battaglia e di ogni esercito coinvolto: due coperchi trasparenti si incastrano sulle vaschette ed impediscono che le pedine possano fuoriuscire, mentre un grande coperchi trasparente completava la confezione, tenuto agganciato alla base tramite una bandella di plastica flessibile. Era un ottimo sistema che fa ancor oggi perfettamente la sua funzione, purché la scatola venga mantenuta in orizzontale.

Preparazione (Set-Up) e sistema di gioco.

L'allestimento di ogni battaglia non è complicato: infatti su ogni mappa sono stampate la silhouette e il nome di ogni unità sul loro esagono di partenza: basta un poco di pazienza per prendere una alla volta le pedine di ogni schieramento e posizionarle al posto giusto. Naturalmente potreste anche usare solo i numeri per accelerare il setup, ma noi preferiamo sempre cercare di riprodurre lo schieramento storico.



Lo schieramento iniziale della battaglia di Lützen.

La sequenza di gioco di **Thirty Years War** è la seguente:

- Il giocatore di Fase cerca di recuperare eventuali unità disorganizzate lanciando un dado e modificando il risultato se c'è un Leader adiacente: con un "5" o un "6" l'unità viene rigirata sulla faccia davanti, di nuovo a piena forza;
- Fuoco dell'Artiglieria del giocatore attivo;
- Movimento delle unità del giocatore attivo;
- Risoluzione degli eventuali combattimenti;
- L'altro giocatore si attiva e ripete le stesse fasi: recupero, artiglieria, movimento e combattimento.



A Breitenfeld l'artiglieria svedese (unità blu al centro del campo di battaglia) spara alle unità Imperiali sulla cima delle colline prima di attaccare con la sua ala destra.

L'artiglieria può sparare a bruciapelo (cioè a un esagono di distanza) con il 66% di probabilità di colpire il nemico, oppure a distanze crescenti ma con sempre minore possibilità di fare danni (50% a due esagoni, 33% da tre a cinque e solo 16% a sei esagoni o più): le unità colpite sono considerate "disordinate" e vengono girate sul lato B (il quale mostra dei valori dimezzati).

Un appropriato uso dell'artiglieria (magari con un pizzico di fortuna) può aprire la strada ad un attacco importante, quindi è bene non sottovalutare l'effetto dei cannoni: naturalmente essi possono sparare solo a bersagli che "vedono" (boschi, colline, città ed altre truppe impediscono al visuale). Le unità di artiglieria restano immobili sul campo per l'intera battaglia, ma possono cambiare schieramento se un'unità nemica le conquista: in tal caso la pedina viene girata a mostrare il nuovo colore.

Il movimento delle unità in **Thirty Years War** è quello classico: si muovono di un esagono alla volta, spendendo 1 PM (Punto di Movimento) in terreno aperto, 2 PM per entrare in bosco, +1 PM per superare una salita, +2 PM per attraversare un ruscello, ecc. Non è presente il concetto di "Orientamento delle unità" per cui la posizione finale di ogni "counter" ha importanza solo se è a contatto col nemico.

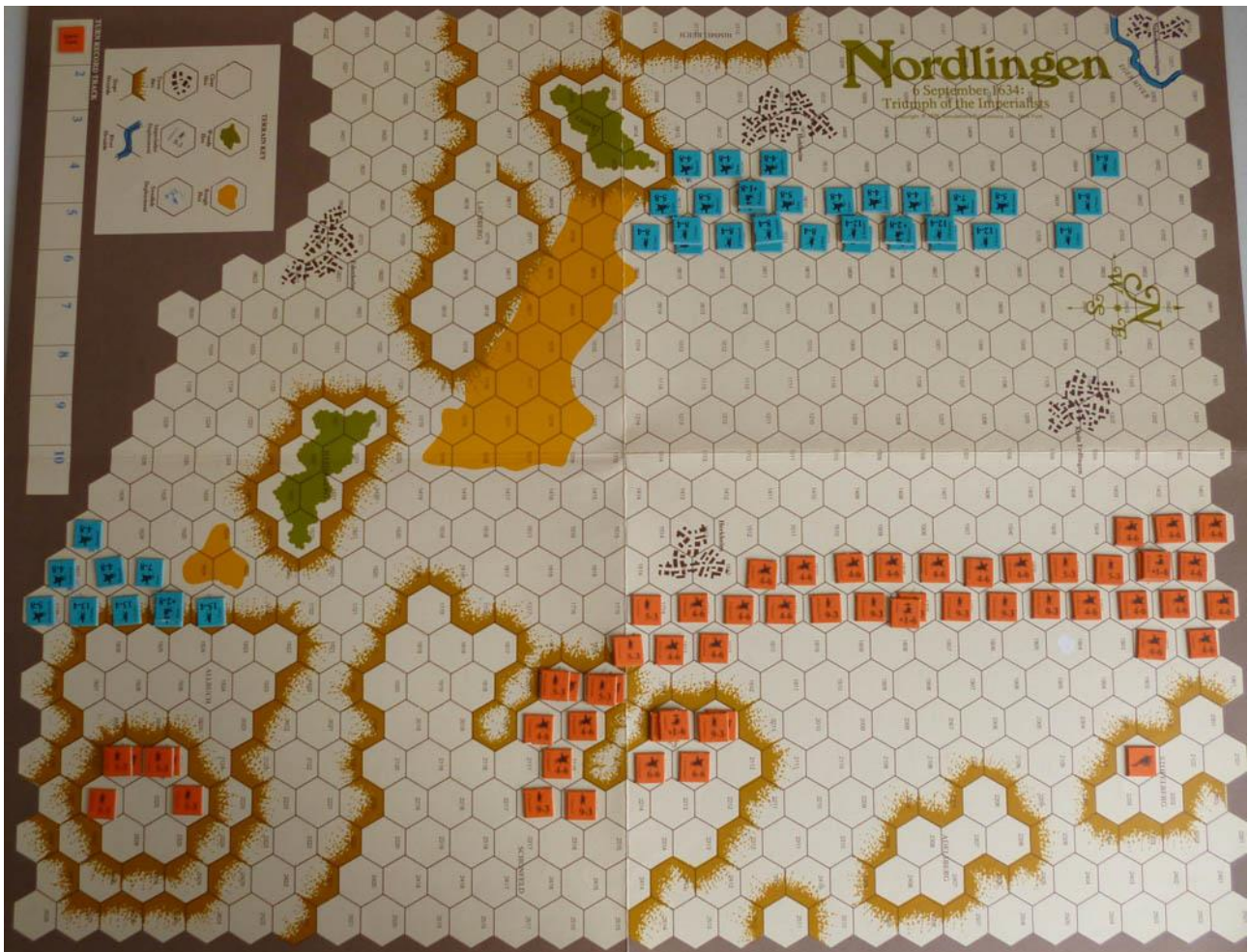


Sassoni, Svedesi ed Imperiali se le stanno suonando di santa ragione a Breitenfeld.

I sei esagoni attorno ad una unità “integra” costituiscono la sua “Zona di Controllo” (ZOC) e obbligano eventuali unità nemiche che vi sono entrate a combattere. L'obbligo decade solo se una unità è “disordinata”, e dunque in tal caso, e quindi solo se sono disordinate, non è necessario attaccarle quando si arriva adiacenti ad esse.

Tutte le unità “attive” che hanno un nemico nella propria ZOC devono attaccarlo e naturalmente tutte le unità nemiche che esercitano una ZOC devono essere attaccate: il giocatore attivo può dividere i suoi attacchi come crede, magari per avere un rapporto di forze alto contro il suo bersaglio principale sacrificando qualche altra unità a rapporti "pericolosi" per la sua integrità.

Un'apposita “Tabella dei combattimenti” mostra i rapporti di Forze possibili (da 1:5 fino a un massimo di 6:1) e l'effetto ottenuto lanciando un dado “D6”. Si va dalla Disorganizzazione (girare le unità colpite o eliminarle se erano già disorganizzate) al “temuto” DX (tutte le unità integre diventano disorganizzate ed eventuali unità già girate vengono eliminate) ed alla eliminazione immediata. Alcuni risultati non danno effetto e le unità restano semplicemente sul posto.



Iniziano le ostilità a Nordlingen.

I Leaders sono molto importanti in **Thirty Years War**, non solo perché possono aggiungere il loro “valore” ai Punti di Forza delle loro unità in combattimento, se impilati insieme a loro, ma anche, e soprattutto, perché possono modificare il dado quando si cerca di riorganizzare unità in disordine. Il loro valore infatti viene semplicemente aggiunto a quello del dado rendendo più facile il recupero.

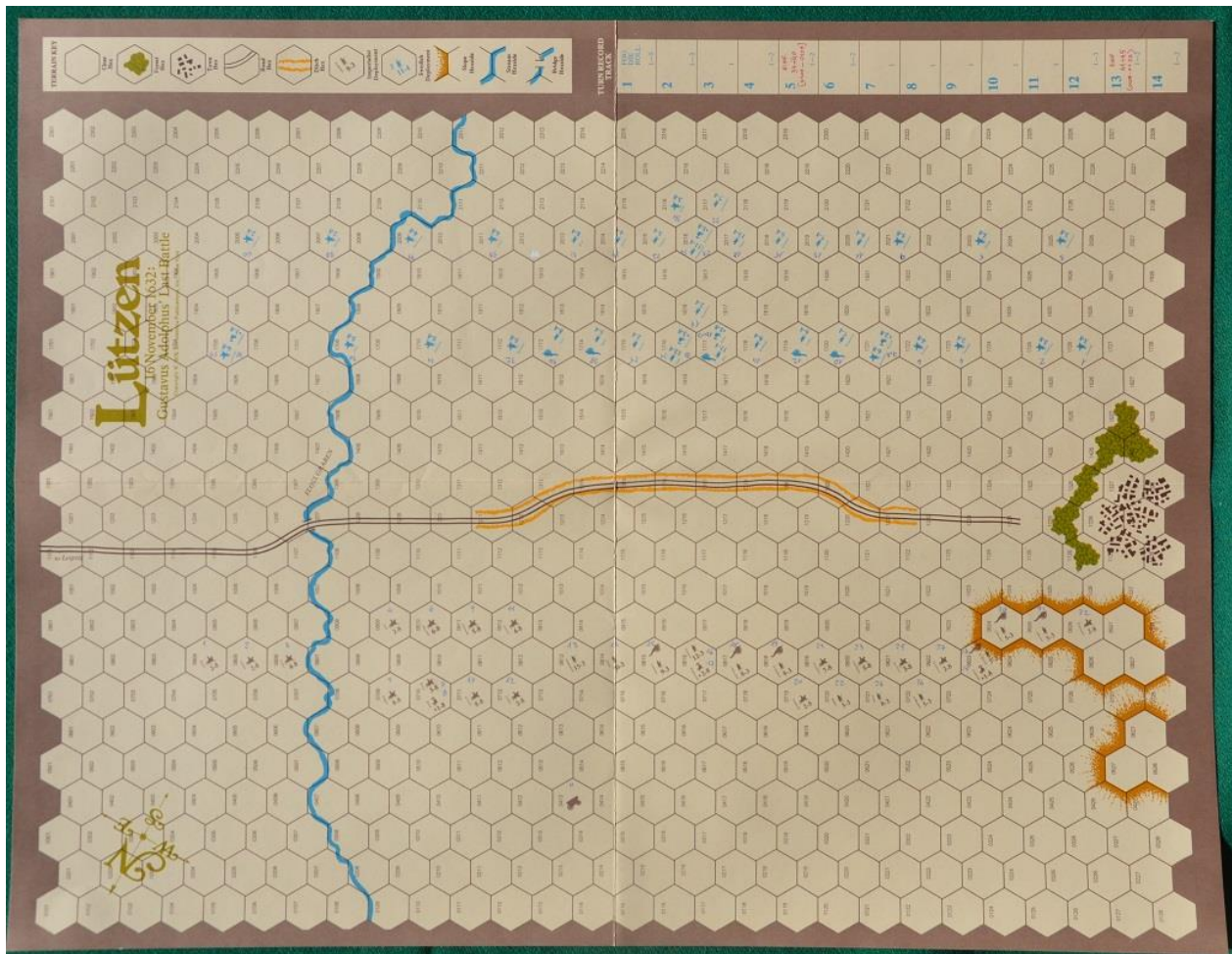
Le condizioni di vittoria cambiano da battaglia a battaglia, ma in generale si tiene conto delle unità eliminate o catturate e del livello di demoralizzazione raggiunto da un esercito (che è sempre funzione di un certo tipo di unità eliminate).

Le battaglie incluse nel gioco



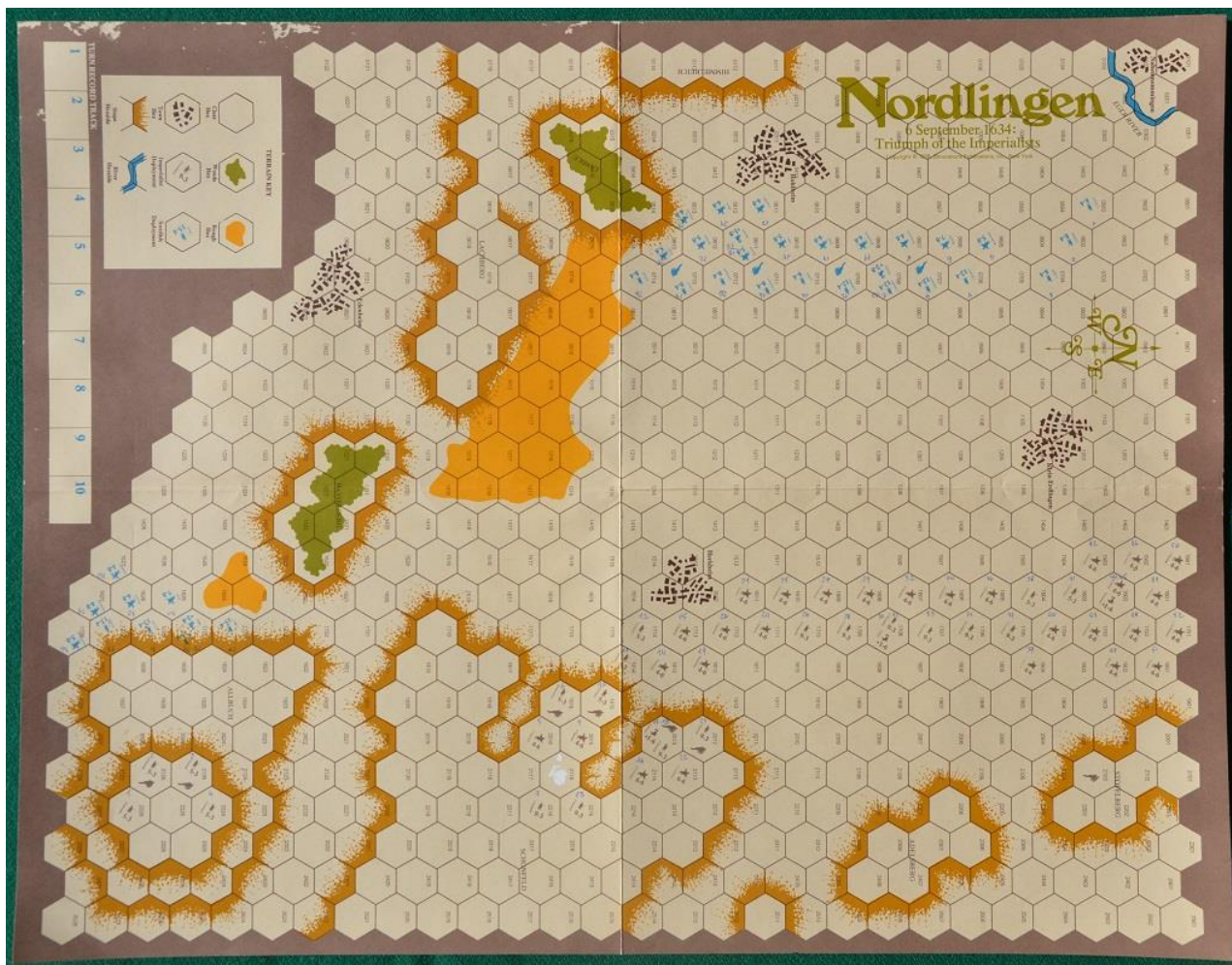
Campo di Battaglia di Breitenfeld.

Come abbiamo anticipato, la prima ad essere pubblicata (sul numero 55 della rivista *Strategy & Tactics*) fu la battaglia di **Breitenfeld**, combattuta il 17 Settembre 1631 vicino a Lipsia: erano di fronte le forze protestanti, guidate dal Re di Svezia Gustavo Adolfo, e quelle cattoliche, comandate dal Conte di Tilly. Nell'Agosto del 1631 Le unità della Lega Cattolica avevano invaso la Sassonia per impedire al loro Re di allearsi agli svedesi, ma il risultato fu esattamente l'opposto di quello sperato e l'esercito cattolico si trovò di fronte svedesi a sassoni insieme. La battaglia iniziò con un lungo scambio di colpi di artiglieria, ma la cosa andava a totale vantaggio degli svedesi (i loro cannoni sparavano 5 volte più veloci di quelli imperiali) che cominciarono a generare numerose vittime, così da provocare l'attacco della cavalleria di Von Pappenheim che lanciò ben 7 cariche senza riuscire a superare le linee di difese degli svedesi. Nel frattempo Tilly fece caricare i Sassoni con la cavalleria della sua ala destra e li mise in rotta, poi ordinò a tutto l'esercito di avanzare per chiudere i conti col nemico. Ma la migliore preparazione tattica e la superiorità delle armi svedesi bloccarono l'avanzata e quando la cavalleria svedese mise in rotta quella di Von Pappenheim e attaccò alle spalle i "tercios" per i cattolici fu la fine.



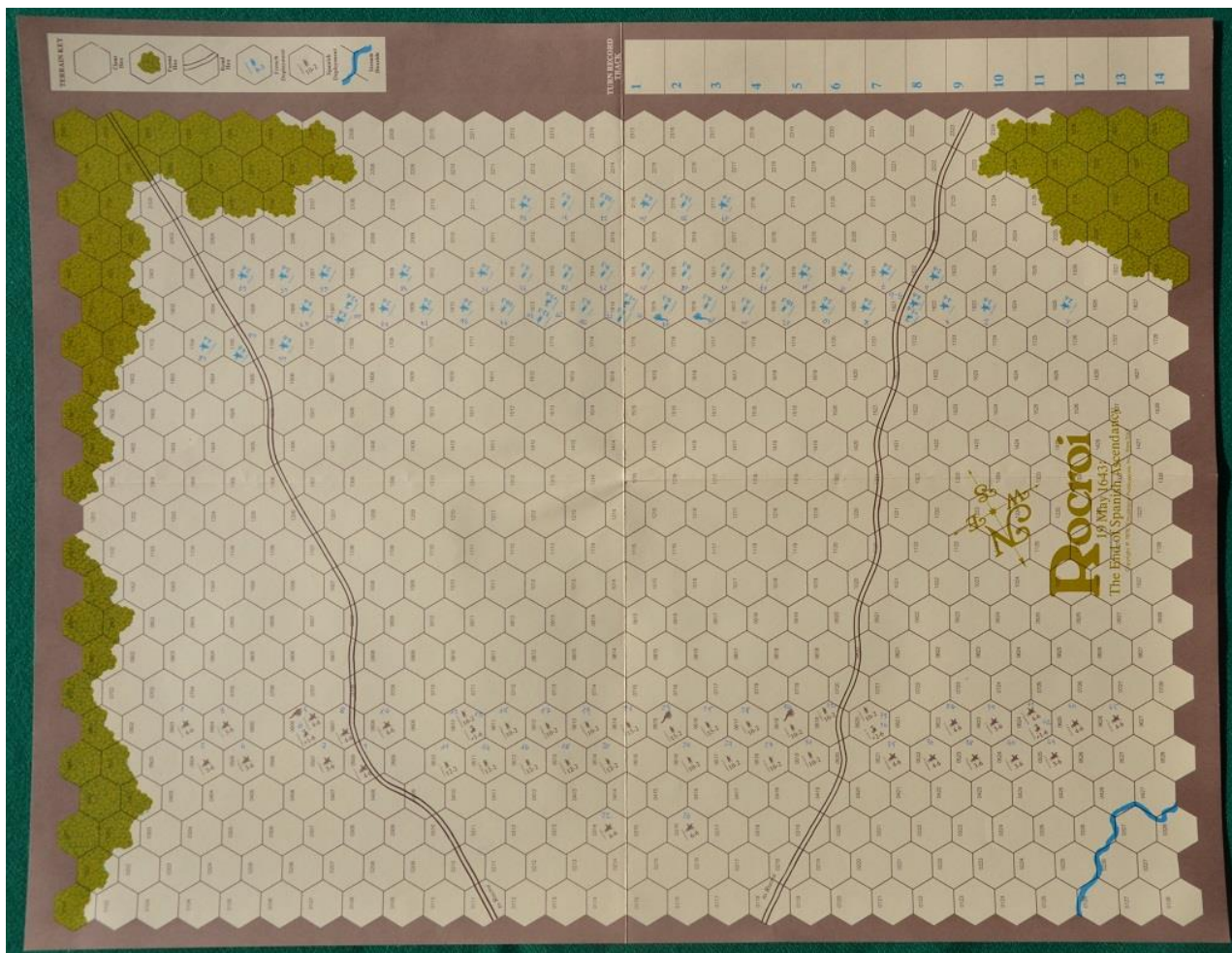
Campo di Battaglia di Lutzen.

Poco più di un anno dopo Breitenfeld Imperiali e Svedesi si ritrovarono di fronte, sempre in Sassonia: Re Gustavo Adolfo era ancora alla guida dei Protestanti, ma dall'altra parte il comando era passato ad Albrecht von Wallenstein il quale, ritenendo che ormai la stagione fosse troppo incerta per una campagna militare, aveva diviso il suo esercito a protezione di alcune grandi città, preparandosi agli accuartieramenti invernali. Gustavo, informato dalle sue spie, decise di cogliere l'occasione al volo e si precipitò contro il suo avversario: il 16 Novembre 1632 iniziò la battaglia di **Lutzen**, ma una scaramuccia lungo le rive del torrente Rippach rallentò la marcia degli svedesi e permise a Wallentein di radunare le sue truppe e far fronte al nemico. La cavalleria delle due fazioni era equivalente, ma gli svedesi avevano una fanteria più numerosa e soprattutto il triplo dei cannoni. Lo scontro fu molto sanguinoso (un terzo dei soldati di entrambi gli eserciti fu ucciso o ferito) ma sfortunatamente la Svezia perse il suo Re, ferito durante una carica e poi crivellato di colpi dai picchieri imperiali: la notizia invece di demoralizzare le truppe svedesi fece raddoppiare il loro impeto e alla fine costrinsero il nemico a ritirarsi. Una costosa ... vittoria di Pirro.



Campo di Battaglia di Nordlingen.

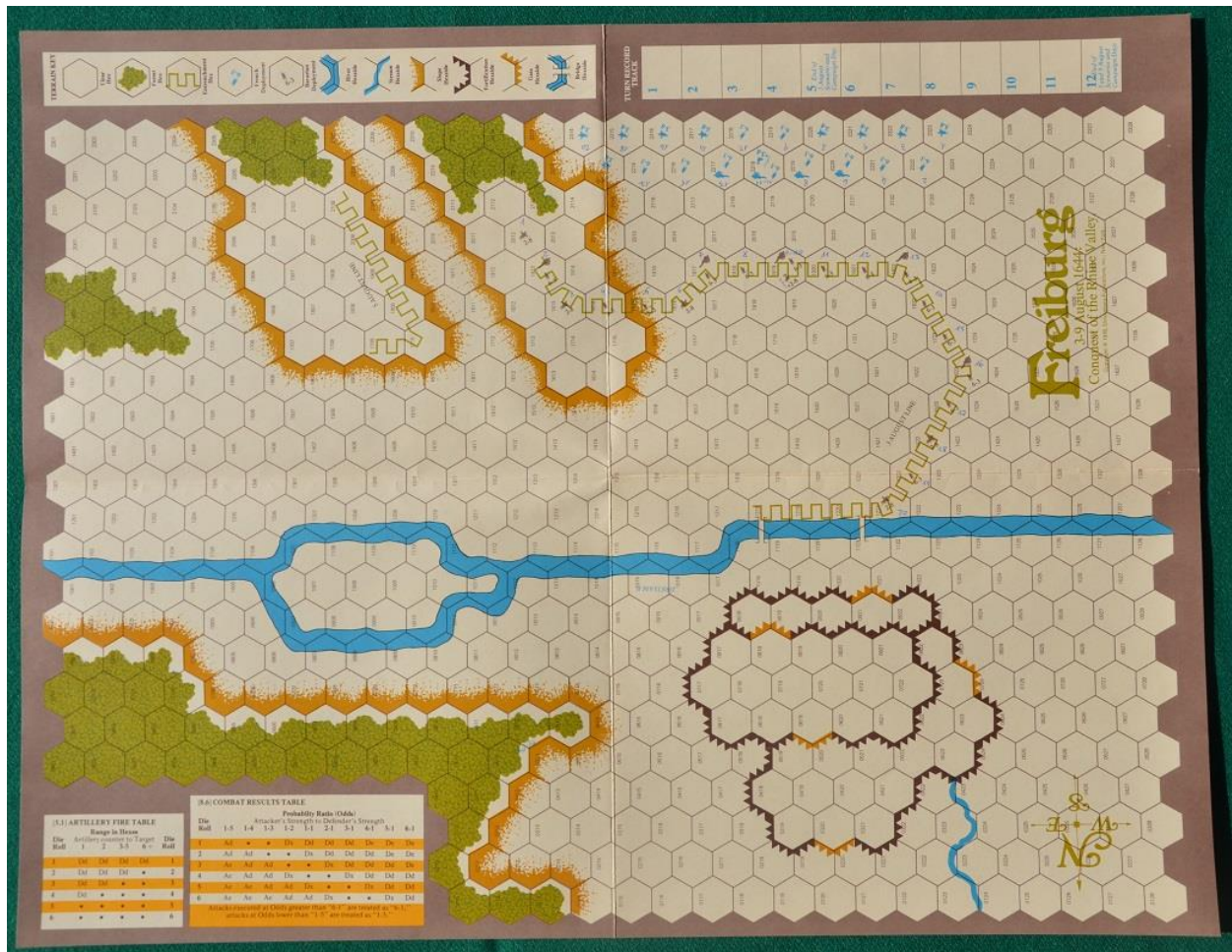
Quando la Spagna decise di intervenire militarmente al Nord, al fianco dell'Impero, spostando l'esercito che si trovava nel Nord Italia, la guerra ebbe una nuova infiammazione. Così i due eserciti Protestante e Cattolico si ritrovarono nuovamente di fronte, questa volta in Baviera, vicino alla città di **Nordlingen**, il 5-6 Settembre 1634. Imperiali e Spagnoli avevano una indiscussa superiorità numerica e di artiglieria rispetto agli Svedesi (già abbastanza demoralizzati per avere perso la guida decisa e pratica del loro Re Gustavo) e ai loro alleati Sassoni. Gli svedesi inoltre avevano notizie abbastanza contraddittorie sulla effettiva consistenza delle forze nemiche, per cui come al solito presero l'iniziativa e per ben 15 volte attaccarono i difensori attestati in cima ad una collina, ma furono sempre respinti. A quel punto i Comandanti dei Cattolici lanciarono un massiccio contrattacco con tutta la cavalleria pesante che spazzò via rapidamente le truppe Sassoni e costrinse alla fuga anche gli Svedesi, minacciando di circondarli. Più della metà dei Protestanti furono uccisi, feriti o fatti prigionieri.



Campo di battaglia di Rocroi.

Nel frattempo anche la Francia si era unita alla Guerra dei Trent'anni ma, pur essendo un Paese a stragrande maggioranza Cattolica, si era sorprendentemente alleata con i Protestanti per controbilanciare l'egemonia Spagnola di quel periodo. E così si arrivò inevitabilmente allo scontro fra gli eserciti dei due Regni più cattolici dell'epoca: esso ebbe luogo il 19 Maggio 1643 vicino a **Rocroi**, un paesino nelle Ardenne francesi. Le forze in campo si equivalevano, numericamente, anche se gli Spagnoli avevano circa 2000 uomini in più: essi provenivano direttamente dalle Fiandre, sotto il loro controllo, ed avevano iniziato l'assedio alla fortezza di Rocroi più che altro per richiamare le forze nemiche che stavano conducendo una campagna vittoriosa più a sud. Al comando dei francesi c'era il Duca d'Enghien, fautore di tattiche militari un po'... fuori dalla norma rispetto a quelle dell'epoca, il quale schierò le sue truppe non già in campo aperto, come era abitudine, ma in una strettoia fra bosco e paludi. Sapendo che gli Spagnoli avrebbero ricevuto a breve altri rinforzi d'Enghien iniziò un attacco generale e ordinò alla sua cavalleria all'ala destra, che aveva sconfitto quella spagnola, di non eseguire la solita manovra di attacco ai fianchi, ma di proseguire fino alle retrovie nemiche e poi prendere alle spalle la cavalleria all'ala sinistra.

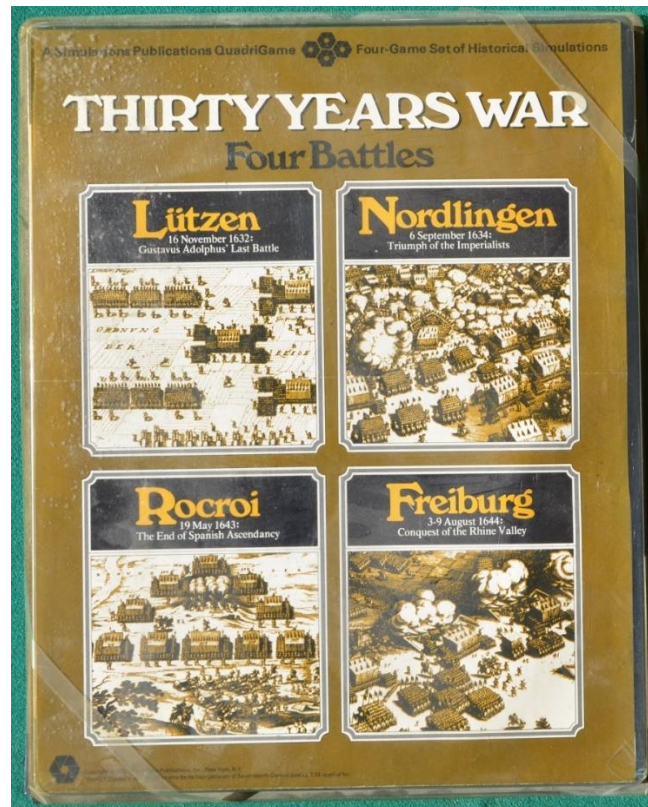
La manovra riuscì perfettamente ed i Tercios spagnoli si ritrovarono così circondati ma avrebbero resistito ancora per ora (aspettando i rinforzi) se d'Enghien non avesse iniziato a cannoneggiarli da breve distanza facendo una vera strage e costringendoli alla resa. Era l'inizio della supremazia militare Francese in Europa.



Campo di Battaglia di Friburgo.

La battaglia di **Friburgo**, detta anche battaglia dei tre giorni perché si combatté il 3, 5 e 9 Agosto 1644, è indubbiamente la meno interessante del Quadrigame, tant'è vero che nella riedizione della Decision Games è stata sostituita da quella della Montagna Bianca. Approfittando della lunga guerra che aveva distratto verso altri fronti le truppe nemiche, i Bavaresi avevano conquistato la fortezza di Friburgo, lungo il Reno, minacciando così di rendere sempre più difficili i collegamenti dei francesi in quella regione.

Così il Visconte di Turenne (principe di Condé) che era al comando dei francesi decise di riprendersi la città ed alla testa di circa 20.000 uomini si diresse verso Friburgo dove lo aspettavano, adeguatamente difesi da trinceramenti e guarnigioni, circa 17.000 soldati bavaresi. La battaglia altro non fu che una serie di scontri frontali ed alla fine i francesi la vinsero, ma al costo di oltre 8.000 perdite: davvero una vittoria a caro prezzo

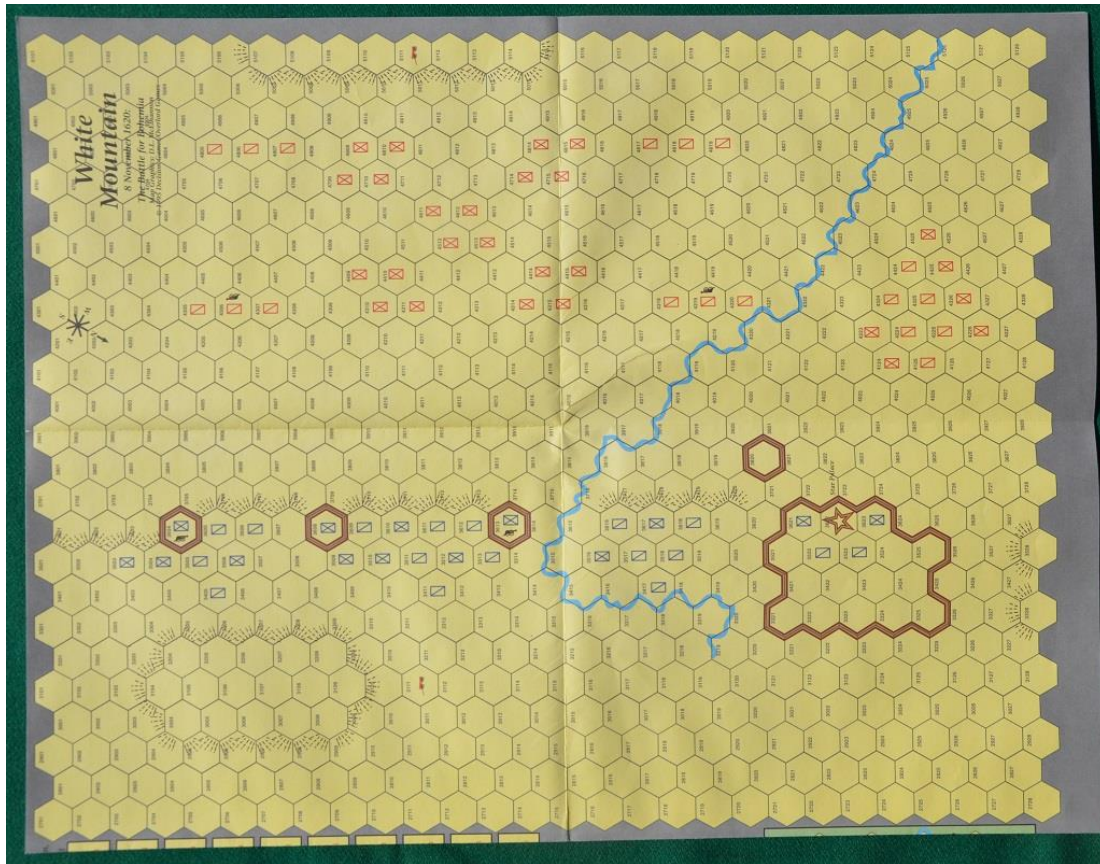


La scatola originale di Thirty Years War.

La nuova edizione

Come ho già accennato in precedenza **Thirty Years War** è un wargame abbastanza semplice, dinamico e divertente ma ... troppo vecchio (1976) per essere ancora disponibile dopo pochi anni dalla sua comparsa sul mercato, così la Decision Games (ditta americana che ha acquistato i diritti di tutti i giochi SPI) lo ripropose ne 1995 in una nuova edizione, graficamente più interessante, ma sostituendo la battaglia di Friburgo (davvero poco interessante, come abbiamo visto) con quella della Montagna bianca (**White Mountain**).

Questa “montagna” è in realtà solo una collina (Bilà Hora) nella campagna Boema, alta circa 350 m slm, ed è attualmente inglobata nell’area urbana di Praga, la capitale Ceca.



Mappa della battaglia di White Mountain.

Con questa battaglia si ritorna indietro nel tempo, alle origini della Guerra dei trent'anni, ed esattamente all'8 novembre 1620, nella cosiddetta fase "boema" della guerra. Il Regno di Boemia era governato da oltre 150 anni dagli Asburgo, i quali non avevano mai provato a attuare leggi anti-Protestanti in quella regione. Quando però elessero come nuovo Re di Boemia Ferdinando II (cugino dell'Imperatore) le cose cambiarono. Egli era un fervente sostenitore della Controriforma, e fra i suoi primi atti ci fu anche il divieto di costruire alcune cappelle protestanti e questo generò il casus belli per la guerra: la cosiddetta "defenestrazione di Praga". Alcuni aristocratici buttarono letteralmente fuori dalla finestra del castello di Praga due governatori imperiali, facendo fare loro un volo di quasi 15 metri. Naturalmente i Cattolici non potevano far finta di niente e radunarono

rapidamente un esercito di circa 30.000 fanti e cavalieri, mandandolo a... fare giustizia.



(a sinistra: Esempio di unità nella nuova "veste" grafica).

Gli insorti scelsero proprio la White Montain come postazione difensiva, ma furono ben presto sopraffatti dalle forze nemiche, che contavano soldati di grande esperienza e motivati anche da motivi religiosi.

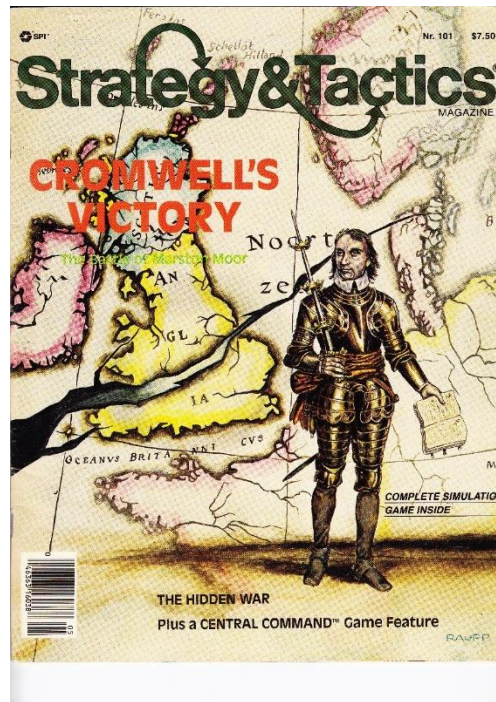
Al costo di poche centinaia di morti e feriti i Cattolici distrussero circa 5.000 soldati nemici, seguita poi da una “depurazione” di massa dei Nobili boemi.



La scatola della nuova edizione.

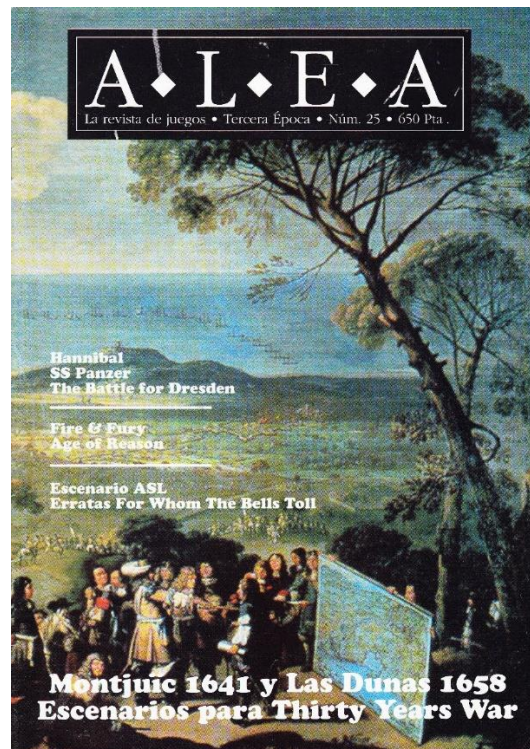
... ma non è finita qui

Vi abbiamo già accennato in precedenza che una nuova battaglia della serie venne pubblicata sul numero 101 di **Strategy & Tactis**: si tratta della battaglia di Marston Moor (il titolo del gioco è in vece **Cromwell's Victory**) e naturalmente non ha nulla a che vedere con la Guerra dei Trent'anni, visto che si è svolta in Gran Bretagna e nell'ambito della Prima Guerra Civile Inglese.



La copertina di S&T 101.

Più interessante è invece l'inserto del numero 25 della rivista spagnola **Alea**: esso ci fornisce infatti due nuove battaglie (le ultime della serie, almeno per quanto ne so) con la stessa grafica e le stesse modalità della Seconda Edizione di Decision Games. Si tratta della battaglia di "**Las Dunas**" (Dunkerque, Belgio) del 14 Giugno 1658 (che vide la vittoria definitiva dei Francesi sugli Spagnoli) e di "**Montjuic**" (Spagna) del 26 Gennaio 1641 (che vide gli spagnoli sconfitti dai ribelli Catalani, appoggiati dai Francesi). E con questo, almeno per ora, la saga si è copnclusa.



La copertina di Alea 25.