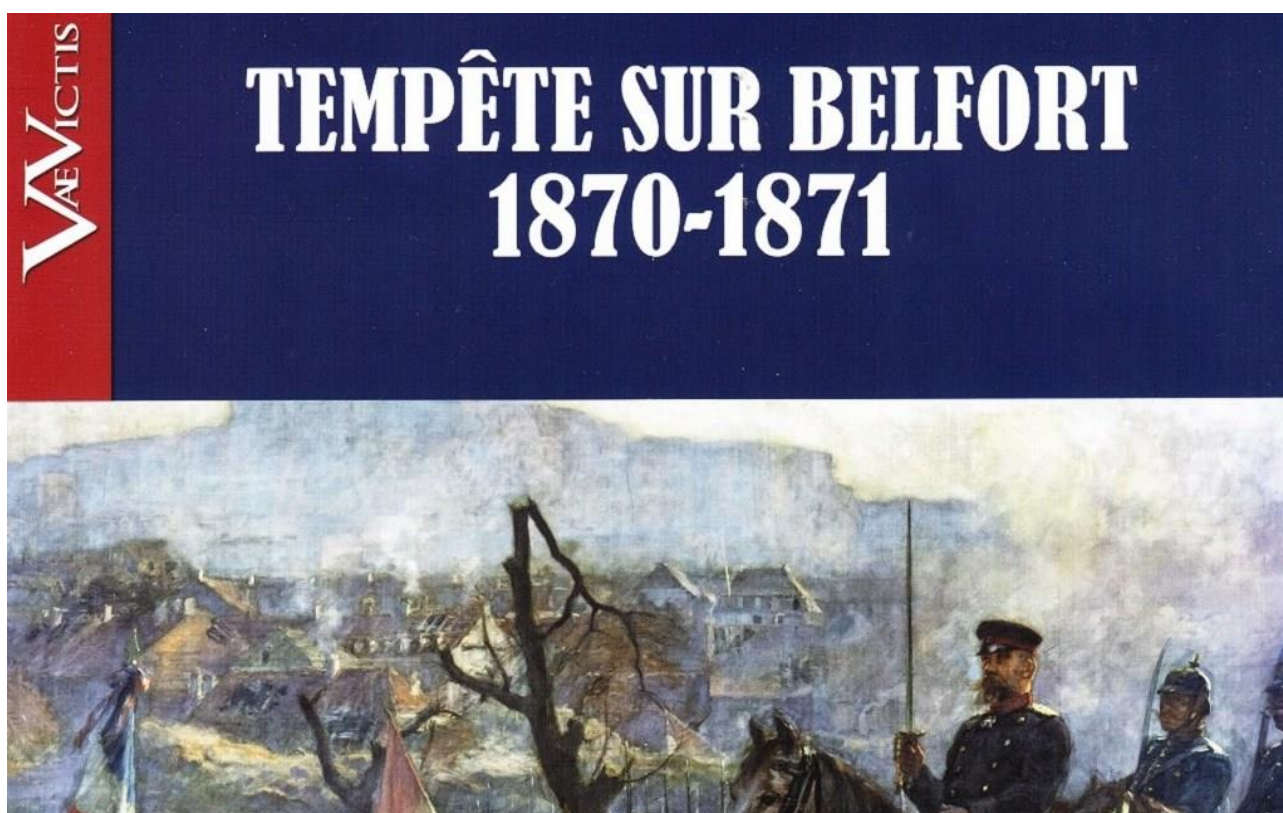


TEMPETE SUR BELFORT

L'assedio di Belfort durante la Guerra Franco-Prussiana del 1870-71



I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica 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... qualcuno d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.

Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di "trasferirle" su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo soprattutto privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve

sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione

La cittadina di Belfort, situata nell'Est della Francia, fra le catene montuose dei Vosgi e del Giura, era stata considerata di importanza strategica fin dall'epoca del Re Sole (Luigi XIV), tant'è vero che le sue fortificazioni furono progettate e curate dal grande architetto Sébastien Lepreste (marchese di Vauban) nella sua funzione di Grande Maresciallo.

Nel 1870 scoppiò la guerra Franco-Prussiana e, sebbene il fronte dell'Est fosse considerato di secondaria importanza, lo Stato Maggiore dell'esercito francese decise che Belfort doveva essere difesa per impedire una troppo agevole invasione della piana alsaziana. A capo della guarnigione era stato "appuntato" il colonnello Denfert-Rocherau (decorato con la Legion d'onore durante la guerra di Crimea del 1855) il quale era soprattutto un "geniere" ed un grande organizzatore: ricevuto l'incarico si mise subito all'opera per rinforzare le fortezze di Vauban e creare dei nuovi capisaldi che coprissero la città da tutti i lati, appoggiandosi alle difese naturali della zona (una piccola montagna rocciosa) e costruendo avamposti avanzati per impedire all'artiglieria prussiana di posizionarsi troppo vicina alla città.



Foto 1 – L'uscita in armi della guarnigione francese da Belfort in una litografia dell'epoca.

Dopo avere espugnato Strasburgo i Prussiani mossero verso sud e si trovarono di fronte alla roccaforte di Belfort che investirono frontalmente il 3 Novembre 1870, ma furono respinti con forti perdite: nessuno degli attacchi successivi riuscì a domare la volontà dei soldati francesi e dei

cittadini di Belfort, i quali, nonostante i bombardamenti a cui furono soggetti, parteciparono attivamente alla difesa.

Il 28 Gennaio 1871 la Francia firmò l'armistizio con la Prussia e la guerra ebbe fine, ma la guarnigione si arrese ai prussiani soltanto il 18 febbraio, obbedendo gli ordini giunti da Parigi ed uscendo in formazione compatta dalla città, con tutti i suoi armamenti: Denfert-Rocherau rifiutò l'onore delle armi (una cosa per i perdenti, disse il colonnello) ma passò ugualmente davanti alle truppe prussiane schierate.

In allegato al numero 164 della rivista francese **Vae Victis** è stato inserito il wargame **Tempête sur Belfort** che vuole simulare, appunto, l'assedio prussiano alla città con una scala a livello di Battaglione e con turni che rappresentano 3 settimane di tempo reale.

Unboxing



Foto 2 - I componenti del gioco.

Come in tutti gli inserti di Vae Victis, anche i componenti di **Tempête sur Belfort** sono ormai standard: una mappa in formato A3 (297x420 mm) una plancia con 108 “counters” da de-fustellare (15x15 mm) ed un libretto delle regole in francese di 16 pagine in formato A5. Sul sito di Vae Victis si trova però anche la [traduzione in inglese](#).

Non sono tanti i wargames che simulano un assedio, soprattutto nel periodo trattato da questo gioco, anche perché non è facile imbastire delle regole che non siano troppo legate ai lanci dei dadi quando

si attaccano le fortificazioni: per questo eravamo curiosi di vedere come aveva risolto il problema l'autore Jean-Philippe Gury (che è anche uno dei redattori abituali della rivista).

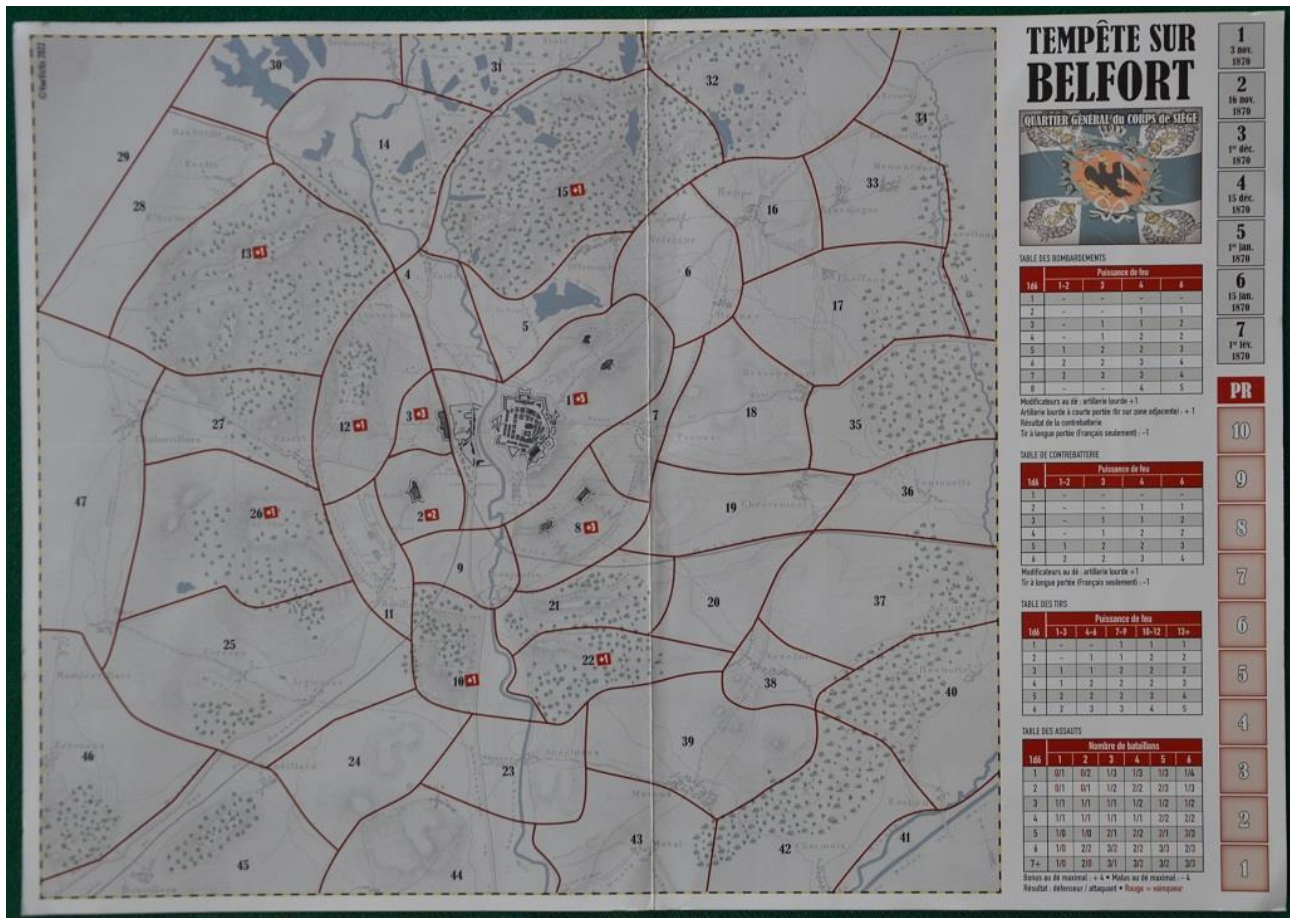


Foto 3 – La mappa.

Per prima cosa è necessario, come sempre, dare un'occhiata alla mappa, anche perché molto spesso la sua realizzazione grafica può essere "invitante", e quindi incoraggia i giocatori ad andare avanti, oppure "poco attraente", col risultato di essere ripiegata in fretta e rimessa insieme al gioco in qualche scaffalatura.

Quella di **Tempête sur Belfort** è... una via di mezzo: come si vede dalla Foto 3 qui sopra è praticamente una spianata a tinta unita beige chiaro, divisa in "zone" e con poche immagini grafiche: la città di Belfort è al centro e nelle aree adiacenti vediamo le costruzioni difensive realizzate prima dell'arrivo dei prussiani, mentre il resto del terreno è di pianura o boschi.

Ogni zona è "numerata" ed alcuni riquadri "rossi" indicano un bonus in difesa durante gli attacchi (e, in effetti, essi corrispondono soprattutto alle fortificazioni): sulla destra sono state stampate le tabelle per i tiri ed i combattimenti che ritroviamo anche nel libretto delle regole.



Foto 4 – La fustella con tutte le unità ed i marcatori.

Le unità, opera del solito Pascal Da Silva, sono invece molto più attraenti, con il disegno dei soldati dell'epoca in vari atteggiamenti e con le diverse uniformi, ma naturalmente a noi interessano le “informazioni” utili per il gioco che esse ci danno:

- in alto a sinistra c'è il nome della formazione;
- in basso a sinistra il valore di combattimento in attacco;
- in basso a destra il valore di combattimento in difesa;
- in alto a destra il valore dei tiri in difesa;
- alcune unità hanno anche un “punto interrogativo” su fondo rosso: questo indica che si tratta di truppe “poco affidabili”.
- l'artiglieria è di due tipi: “campale” (che tira a due zone di distanza) e “pesante” (tira fino a tre zone)

Il gioco

La sequenza di gioco di **Tempête sur Belfort** prevede:

- – verifica di chi ha l'iniziativa (fissata dalle regole in base ai turni);
- – assegnazione dei Punti Risorsa (PR): 5 al francese e 8 al prussiano in ogni turno, con possibilità di accumularne al massimo 10;
- – pesca degli “Stratagemmi”: ce ne sono 6 per giocatore e ne viene preso uno a turno (due per il francese se spende 1 PR). Quelli “rossi” si devono usare subito, mentre i “neri” vengono giocati quando lo decide il possessore;
- – movimenti “operazionali” per il trasferimento di truppe dal Quartier Generale al campo o viceversa;
- – bombardamento delle artiglierie che si trovano nelle aree specificate dalle regole;
- – attivazione alternata dei battaglioni di fanteria spendendo dei PR per farli muovere o attaccare; in quest'ultimo caso, e prima di risolvere gli assalti, le unità attaccate hanno la possibilità di effettuare dei tiri difensivi;

TABLE DES BOMBARDEMENTS

Dé	Puissance			
	1-2	3	4	6
1	-	-	-	1
2	-	-	1	1
3	-	1	1	2
4	-	1	2	2
5	1	2	2	3
6	2	2	3	4
7	2	3	3	4
8	-	4	4	5

Bonus au dé :

Artillerie lourde : **+1**

Artillerie lourde à courte portée (tir sur la zone adjacente) : **+1**

Malus au dé :

Résultat de la contrebatterie

-1 tir à longue portée (Français seulement)

TABLE DE CONTRE-BATTERIE

Dé	Puissance			
	1-2	3	4	6
1	-	-	-	-
2	-	-	-1	-1
3	-	-1	-1	-2
4	-1	-1	-2	-2
5	-1	-2	-3	-3
6	-2	-3	-3	-4

Bonus au dé : Artillerie lourde : **+1**

Malus au dé : - 1 tir à longue portée (Français seulement).

TABLE DES TIRS

Dé	Puissance de feu				
	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
1	-	-	1	1	1
2	-	1	1	2	2
3	1	1	2	2	2
4	1	2	2	2	3
5	2	2	2	3	4
6	2	3	3	4	5

TABLE DES ASSAULTS

Dé	Nombre de bataillons					
	1	2	3	4	5	6
1	0/1	0/2	1/3	1/3	1/3	1/4
2	0/1	0/1	1/2	2/2	2/3	1/3
3	1/1	1/1	1/1	1/2	1/2	1/2
4	1/1	1/1	1/1	1/1	2/2	2/2
5	1/0	1/0	2/1	2/2	2/1	3/3
6	1/0	2/2	3/2	2/2	3/3	2/3
7+	1/0	2/0	3/1	3/2	3/2	3/3

Bonus au dé maximal : **+ 4**

Malus au dé maximal : **- 4**

Résultats de gauche : **défenseur**

Résultat de droite : **attaquant**

Résultat en gras : vainqueur

SÉQUENCE DE JEU

- A. Initiative
- B. Points de ressources pour le tour
- C. Pioche d'un ou deux pions stratagèmes
- D. Mouvement opérationnel
- E. Bombardement d'artillerie
- F. Activation alternée des unités d'infanterie
 - Mouvement (joueur A)
 - Tir défensif (joueur B)
 - Assaut (joueur A)
- G. Réorganisation

Foto 5 – Le varie tabelle del gioco.

Per la gestione delle situazioni indicate sopra si utilizzano quattro diverse tabelle (vedere foto qui sopra): una per i bombardamenti; una per il fuoco di controartiglieria; una per i tiri prima del combattimento ed una per gli attacchi veri e propri.

Per risolvere un attacco a **Tempête sur Belfort** si comparano i PF dell'attaccante e del difensore e la loro differenza indica l'eventuale "bonus/malus" (max 4 punti) da applicare al successivo tiro del dado (D6); il risultato sulla tabella indica il numero di "colpi" subito dalle due fazioni, da modificare in base al terreno (i numeretti su fondo rosso). Se il risultato del dado (con l'aggiunta del "Bonus") è superiore a "5" l'attaccante verrà dichiarato vincitore, se invece è uguale o inferiore a "5" a vincere lo scontro sarà il difensore.

Chi perde deve ritirarsi lasciando libera la zona in cui si trovava: e se è il difensore a sloggiare eventuali fortificazioni o trincee vengono distrutte. Le unità colpite perdono uno o più livelli di disorganizzazione fino a essere messe "fuori combattimento": nella successiva fase di "riorganizzazione" si potranno allora spendere eventuali PR rimasti per risanare le unità (con 1 PR che risana fino a tre battaglioni di UN livello).

TEMPÊTE SUR BELFORT 1870-1871



Foto 6 – La copertina di Tempête sur Belfort.

Non mancano naturalmente le regole per la costruzione di fortificazioni e trincee né la spiegazione degli effetti di tutti gli “stratagemmi” (dall’utilizzo dei pompieri alle malattie, dal freddo glaciale alla mancanza di proiettili d’artiglieria, ecc.).

Il prussiano vince immediatamente se occupa le zone 2-3-8 della mappa (quelle con le fortificazioni) altrimenti si arriva al termine del settimo turno, quando ogni fazione deve sommare i valori difensivi delle zone occupate (i famosi numeretti rossi), facendo poi la comparazione dei due

totali e assegnando una vittoria “minore” se la differenza è di 1 punto soltanto o “maggiore” se è di 2 o più punti. In caso di pareggio vince il francese.

Dalla breve descrizione che abbiamo fatto si evince che **Tempête sur Belfort** non è un wargame dalle regole “classiche” e che occorrono un po’ di tempo e qualche prova per prendere confidenza con i combattimenti ed i relativi esiti: non si tratta neppure di un semplice “assedio” perché le zone delle fortificazioni sono tutto sommato abbastanza poche, ma senza ridurle al silenzio l’esercito prussiano non potrà proseguire la sua marcia. Proveremo a fondo il gioco nelle prossime settimane ed eventualmente ci torneremo sopra prossimamente.

Titolo Originale: Tempête sur Belfort

Autore: Jean-Philippe Gury

Grafica ed illustrazioni: Studio Vae Victis

Editore: Cérigo Editions

Anno: 2022

Giocatori: 2

Età: 14+

Durata: 180 minuti

Lingua: francese e inglese