

PIZARRO 1532-1537

La spedizione di Pizarro raggiunge e conquista l'impero Inca



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 16-01-2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

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.

PIZARRO 1532-1537

Introduzione storica

Nel 1522, a seguito di una prima missione esplorativa sulle coste dell'attuale Colombia, gli spagnoli vennero a conoscenza di una importante colonia indigena all'interno del territorio, vicino al fiume Berù (che gli esploratori storpiavano in "Perù", e questo fu quindi il nome adottato per l'intera regione).

Si sussurrava che essi avevano ingenti quantità di oro, e questo suscitò la cupidigia di parecchi avventurieri, fra i quali c'era Francisco Pizarro il quale, accompagnato dai fratelli, nel 1531 partì da Panama e si addentrò all'interno del territorio, saccheggiando un paio di villaggi ed ottenendo un consistente bottino di oggetti d'oro e argento.

Saputo della guerra civile che stava scuotendo l'impero Inca (a causa della lotta per il potere dei due fratelli Huascar e Atahualpa, alla morte dell'Inca loro padre) Pizarro decise di intervenire: il 24 Settembre 1532 iniziò la sua marcia verso le Ande e, giunto all'accampamento di Atahualpa (che aveva vinto la guerra contro il fratello), cercò in un primo momento di farselo alleato e poi, con un colpo di mano, lo fece prigioniero.

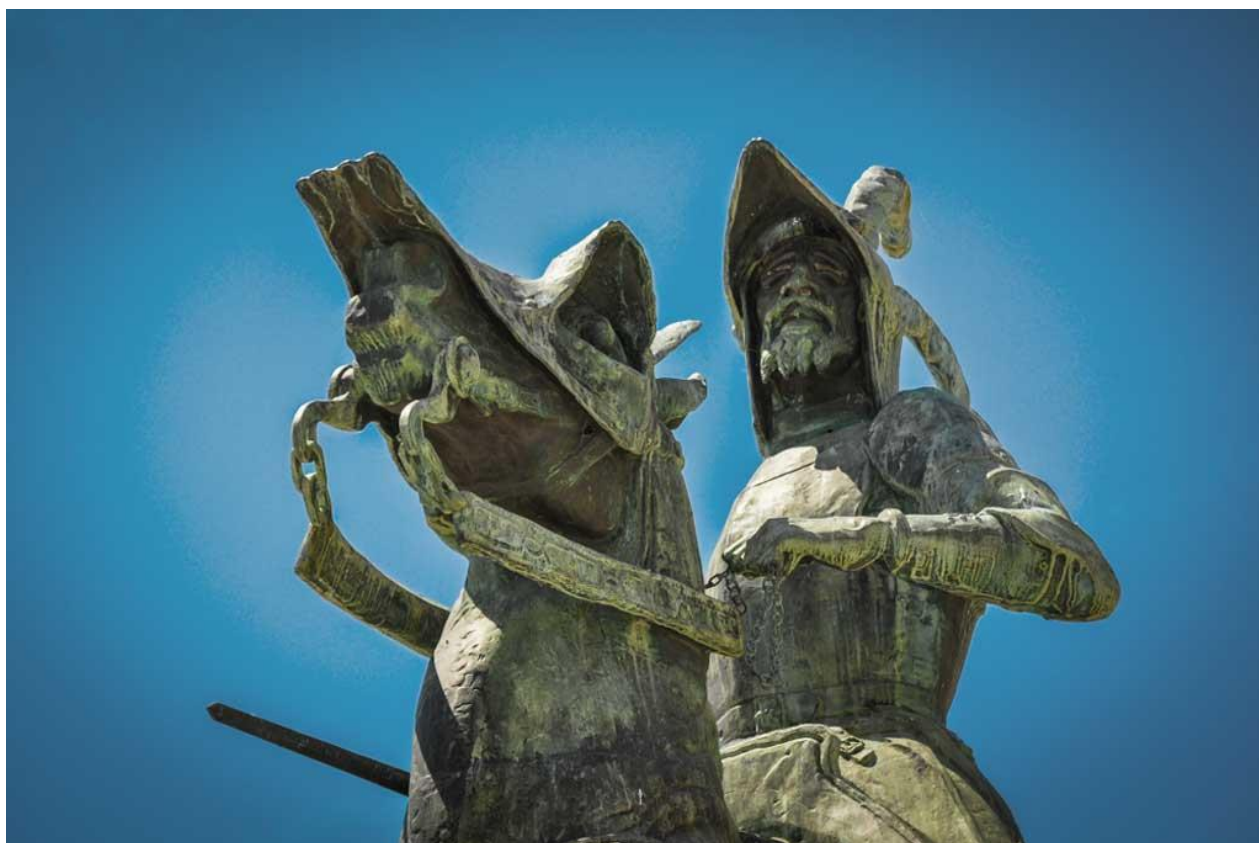


Foto 1 – Statua equestre di Francisco Pizarro a Trujillo, Perù.

L'Inca fece allora la famosa promessa, passata alla storia, di poter pagare il suo riscatto con tanto oro e argento quanto ne poteva contenere la stanza in cui si trovava: nei giorni successivi mantenne la promessa, fra l'incredulità degli spagnoli, accumulando circa 80 metri cubi del prezioso metallo. Ma questo non servì a salvare Atahualpa che venne comunque giustiziato prima che gli spagnoli partissero alla conquista del Cuzco (la regione degli Inca) e ne catturassero la capitale.

Presentazione del gioco

E questa è anche l'ambientazione iniziale del wargame **Pizarro 1532-1537**, un gioco strategico pubblicato come inserto nel numero 171 di *Vae Victis*, la rivista francese dedicata ai giochi "storici". Si tratta del sesto "volume" della serie "L'or e l'acier" (ideata da Philippe Hardy) per la quale sono già stati pubblicati i seguenti titoli: [Les guerre de Bourgogne](#) (Vae Victis 115), [La guerre du Bien-Public](#) (Vae Victis 123), [Cortéz et la conquête du Mexique](#) (Vae Victis 137), Marignan 1515 (pubblicato da Ludifolie) e [Le lys et l'Hermine](#) (la guerra in Bretagna, Vae Victis 160).

Componenti

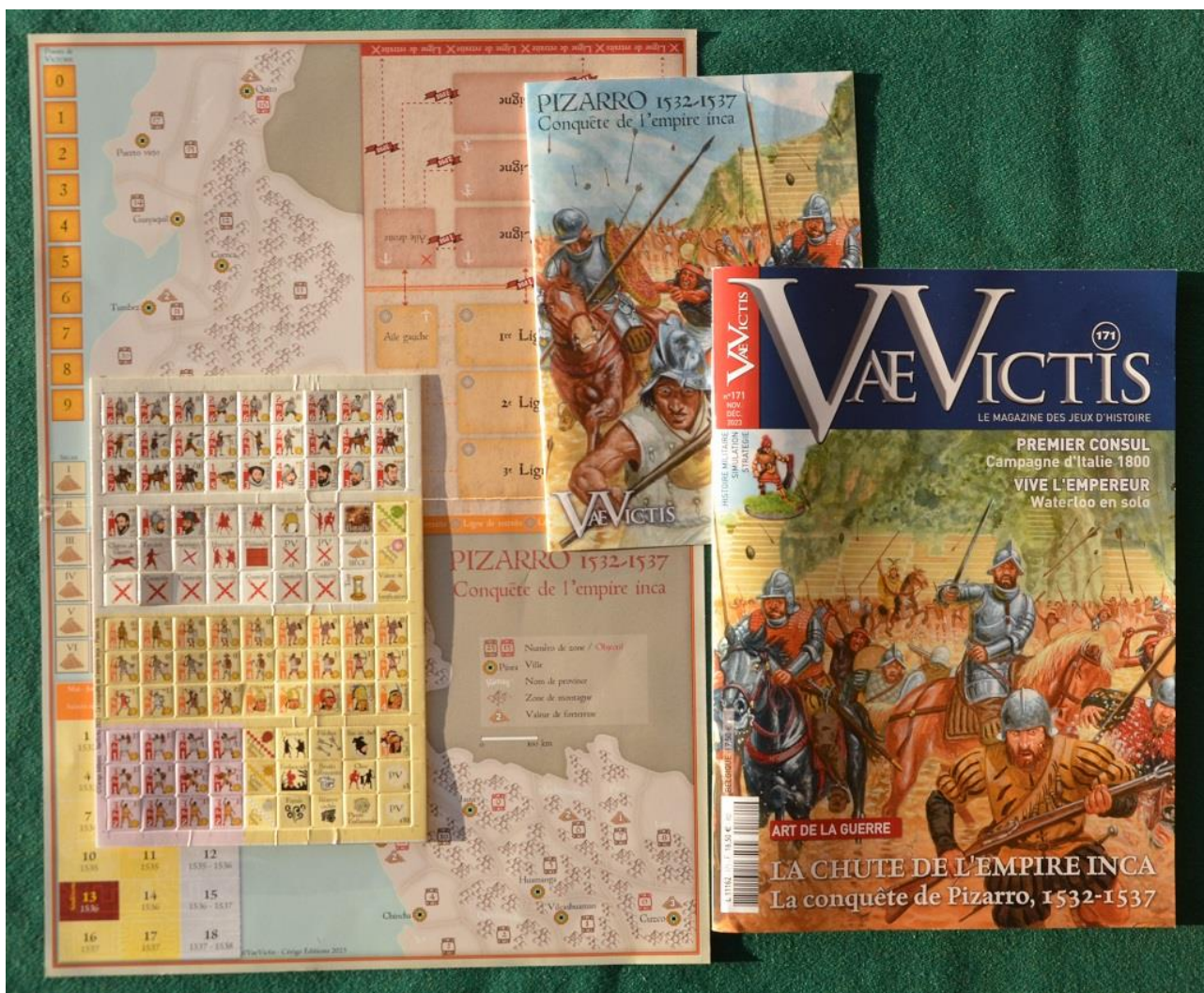


Foto 2 – I componenti di Pizarro 1532-1537.

I materiali di **Pizarro 1532-1537** sono ormai quelli classici della rivista: una mappa in formato A3 (a zone e... abbastanza bruttina, bisogna confessarlo, con una grafica ormai standardizzata per l'intera serie), una fustella con 108 counters (formato 15x15 mm con le unità delle due formazioni e i necessari marcatori) e un libretto con le regole (in francese) nel formato A5 (ma potrete trovare la traduzione in inglese su sito della rivista a questo link: <https://www.vaevictismag.fr/en/content/9-english-rules>). Le pedine di Pascal Da Silva sono, come sempre, molto belle e riportano le "figurine" delle unità in gioco con le divise o i costumi dell'epoca.



Foto 3 – La fustella con tutte le unità e le pedine necessarie.

Da notare che oltre agli spagnoli (unità su fondo bianco e con barra rossa a sinistra) e agli Inca (fondo giallo e barra arancione) ci sono anche unità con il fondo rosa e una barra rossa sul fronte (ad indicare che sono alleati degli Spagnoli), mentre sul retro hanno una barra arancione se sono al servizio degli Inca.

Ogni unità è caratterizzata da tre numeri:

- in alto a sinistra c'è la loro capacità di Movimento (in PM);
- in basso a sinistra il fattore di combattimento (in PF);
- in alto a destra la distanza max a cui possono tirare.

Tutti i leaders si distinguono per:

- il loro nome storico;
- il loro grado (numero di stelline, in alto a destra);
- la loro capacità “tattica” (in alto a sinistra);
- la loro capacità “strategica” (in basso a sinistra).

Il gioco

Una partita a **Pizarro 1532-1537** si gioca sulla mappa strategica del territorio Inca riprodotto come si presentava all'epoca. Essa è suddivisa in “Zone” caratterizzate anch'esse da alcuni parametri:

- un numero identificativo;
- il costo per entrarci (normalmente 1 PM, ma in montagna sale a 2 PM);
- un numero rosso (ma solo se si tratta di un “Obiettivo”);
- un valore (VF) che indica la sua capacità difensiva (fortezza e/o guarnigione).

Una Zona è controllata quando ha un “marcatore” di fazione e/o è occupata solo da unità di quel campo.



Foto 4 – La mappa. Notare in alto a destra lo spazio per risolvere le battaglie.

La sequenza di gioco è così strutturata:

- FASE DEGLI SPAGNOLI:

A1 - rinforzi, reclutamento e ritirate;

A2 – movimento strategico;

A3 – diserzioni e logoramento;

A4 – risoluzione delle battaglie;

A5 - risoluzione degli Assedi.

- FASE DEGLI INCA

B1 – rinforzi, reclutamento e ritirate

B2 – movimento strategico;

B3 – diserzioni e logoramento;

B4 – risoluzione delle battaglie;

B5 – risoluzione degli assedi.

- FASE AMMINISTRATIVA

C1 – controllo delle alleanze (con apposito cursore);

C2 – fine turno ed avanzamento del marcatore del tempo;

C3 – determinazione del vincitore a fine partita.

Il movimento sulla mappa può essere effettuato dalle unità soltanto se sono accompagnate da un leader e nessuna può muovere più di una volta nello stesso turno, Si verifica la capacità “strategica” del leader (il numero in basso a sinistra), che corrisponde ai PM che può spendere, e si effettuano tutti gli spostamenti desiderati o possibili.

Se un esercito (unità più leader) entra in una Zona occupata dal nemico deve fermarsi e dovrà combattere nella fase successiva.

TABLE DES MÊLÉES					
D6	Ratio attaquant/défenseur				
	1/2 et -	2/3	1/1	3/2	2/1 et +
1	6*R/0	4*/0	2*R/0	2/1	1R/1
2	5*R/0	2*R/0	2/0	2/1R	1/2R
3	4*R/0	2R/0	1/0	1/1R	1/3R
4	3R/1	1R/1	0/1	0/2R	0/4*R
5	2R/1	1R/2	0/2	0/2*R	0/5*R
6	1/1R	1/2	0/2*R	0/4*R	0/6*R

Modificateurs

• Siège

Valeur de forteresse : pour l'assiégé, décalage d'une colonne vers la gauche par point de VF non supprimé par un tir de canons.

• Bataille

Modificateurs apportés au D6

+1 : L'empereur inca est le chef d'armée durant la bataille (Atahualpa ou un successeur, verso du pion).
Modificateur lié à l'avantage tactique à additionner au résultat du lancer d'1D6 pour une bataille (il ne bénéficie qu'à l'attaquant quand celui-ci attaque depuis une ZT adverse conquise):

+1 : Attaque depuis la 1^{re} ou 2^e ligne vers respectivement la 2^e ou 3^e ligne.

+2 : Attaque depuis une des deux ailes vers n'importe qu'elle ligne centrale ou depuis une zone centrale vers une des deux ailes du même bord.

+3 : Attaque depuis la 2^e ou 3^e ligne vers respectivement la 1^{re} ou 2^e ligne

Résultats

Les pertes indiquées dans les tables de combat sont sous la forme attaquant/défenseur. Le choix de l'élimination d'une unité ou d'un chef est laissé à son propriétaire. Le contenu des tables de combat doit être interprété ainsi :

1, 2, etc. (bataille) : nombre de PF à supprimer; le Recto d'un pion = 2 PF (sauf canon). Verso = 1PF. Le marqueur tactique *Charge* implique pour l'attaquant l'élimination en priorité des unités qui permettent d'utiliser ce marqueur et double les pertes du défenseur.

1, 2, etc. (siège) : nombre de PF à supprimer. Lorsque toutes les unités en garnison sont éliminées, ce sont ensuite les VF qui sont supprimés pour la résolution du siège.

R (bataille) : recul obligatoire de toutes les unités vers une ZT adjacente libre d'ennemi, sauf les canons, qui sont éliminés. Le résultat correspondant à un recul (R) hors d'une ZT est remplacé par un recul hors de la ZS de la bataille.

R (siège) : le résultat est ignoré pour l'assiégeant et l'assiégé, sauf les canons, qui sont éliminés, sauf pour une sortie.

***** : Élimination d'un chef historique (Pizarro, Atahualpa, etc.), lors d'une bataille ou d'un siège, sur le résultat d'un nouveau lancer d'1D6 = 1. Un chef anonyme (Chef 1,2, etc.) ignore ce résultat.

BIBLIOGRAPHIE SUCCINCTE

- Cervantes, Fernando, *Les conquistadors*, Perrin, 2020.
- Convey, R. Alan, Caballos Mira, Esteban, Espino Lopez, Antonio, Torees Arancivia, Eduardo, *La Conquista del Peru*, Desperta Ediciones N°37 Historia Moderna, 2019.
- Laval, Bernard, *Francisco Pizarro*, Biographie Payot, 2004.
- Letouze, Axelle, *Les mécanismes de la chute de l'Empire inca*, Thèse Ecole de Guerre, 2016-2017.
- Mc Quarrie, Kim, *The Last Days of the Incas*, Simon & Schuster Paperbacks, 2007.
- Ober, A. Frederick, *Conquistador: Francisco Pizarro and the conquest of the Inca Empire*, Ostara Publications.

- Pizarro, Pedro, *Récit de la découverte et de la conquête du Pérou*, Editions du félin, 1992.
- Rojo Pinilla, Jesus A., *Los invencibles de América*, El Gran Capitan, 2019.
- Si, Sheppard, *Cuzco 1536-37 Battle for the heart of the Inca Empire*, Osprey Publishing, 2021.

Un jeu de Philippe Hardy.
Graphismes et maquette : studio VaeVictis.
Tests : merci à Thierry Bailly, Paul Bertrand et Vincent Laigle.

Foto 5 – Tabella da utilizzare per i combattimenti.

Le battaglie si dividono in due tipi:

- **battaglie minori:** si risolvono quando una delle due fazioni ha meno di 10 PF. Si calcola il rapporto di forze (i PF Attaccante sono comparati ai PF Difensore) per stabilire la colonna da utilizzare, poi si lancia 1D6 e si verifica il risultato;
- **battaglie campali:** si applica quando entrambi gli schieramenti hanno almeno 10 PF. In questo caso si utilizza il “campo di battaglia” stampato sulla mappa, schierando le unità

sulle sue caselle: prima, seconda e terza linea, ala destra e ala sinistra. Prima del combattimento l'attaccante lancia 1D6 per consultare la tabella degli eventi aleatori che indica varie possibilità (positive o negative per la propria fazione) da applicare in battaglia. Poi si giocano eventuali "Marcatori Tattici" (in base al valore "Tattico" del leader) per modificare ulteriormente le cose. Infine si passa al combattimento vero e proprio che si svolgerà in rounds successivi, iniziando con i tiri da lontano per poi passare al corpo a corpo. In quest'ultima fase l'attaccante indica una delle caselle occupate dal nemico contro la quale userà una o più delle sue unità "adiacenti", tenendo conto dei marcatori "Tattici" giocati precedentemente. Di nuovo si calcola il rapporto di forze e si lancia 1D6 sulla tabella dei combattimenti.

Il risultato può indicare 1-5 PF di perdita (che l'avversario deve eliminare subito), oppure l'obbligo di ritirarsi (R) in una casella adiacente, con il vincitore che può avanzare occupando quelle in cui si è combattuto. La battaglia ha termine se non ci sono più unità nemiche sul campo (eliminate o ritirate), oppure se una fazione resta senza leaders o se l'attaccante decide di concludere la sua azione. Per gli assedi si procede in modo analogo

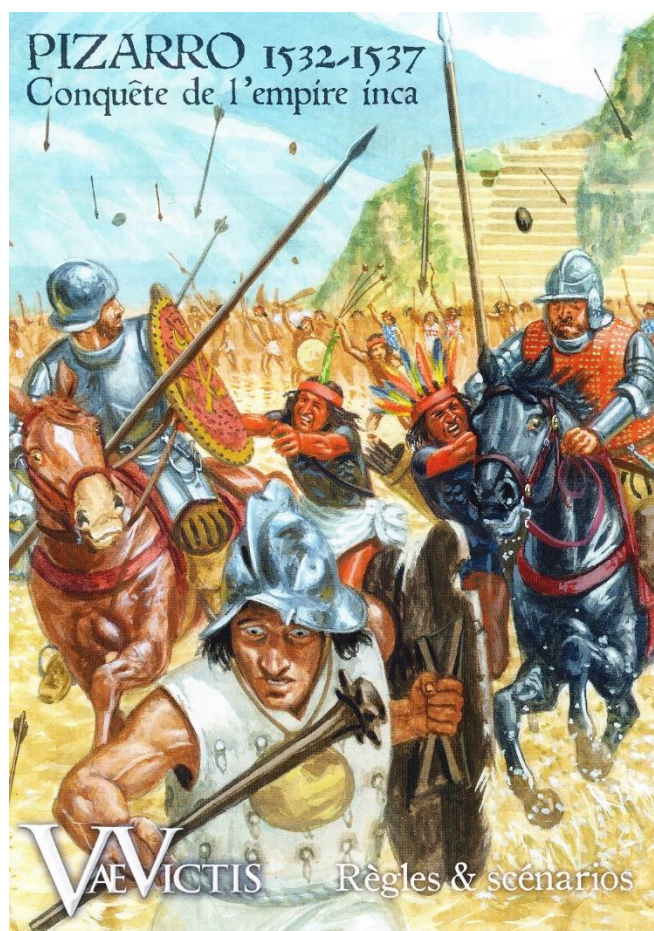


Foto 6 – La copertina del gioco.

L'esercito che perde una battaglia deve ritirarsi in una Zona adiacente libera da unità nemiche, mentre il vincitore prende il controllo di quella in cui si è svolto il combattimento.

Il gioco prevede anche il ricorso a degli Alleati (tribù locali più o meno legate agli Inca) utilizzando un'apposita tabella e dei cursori che indicano quanto forte è il legame fra gli Inca e i Chinchay Suyu, i Conti Suyu e i Colla Suyu. Se il cursore passa nello spazio degli Spagnoli quelle tribù si

alleano con Pizarro, quindi il giocatore Inca ha tutto l'interesse a vincere qualche battaglia e soprattutto a non perdere il suo Imperatore.

I Punti Vittoria (PV) si ottengono vincendo le battaglie “campali” o un assedio, avendo dalla propria parte i cursori delle alleanze e controllando le zone “Obiettivo”.

La partita termina alla fine del 18° turno (nel gioco “Campagna”) e chi ha ottenuto più PV ottiene la vittoria che può essere “totale” (se la differenza di punteggio è superiore o uguale a 20 PV), “decisiva” (fra 15 e 19 PV) o “marginale” (fra 10 e 14 PV).