

La Guerra di Gradisca 1615-1617

Introduzione

La simulazione è un procedimento oggi largamente utilizzato dalle forze armate al fine di ricreare situazioni e condizioni il più possibile prossime alla realtà, realizzando, nel contempo, un contenimento dei costi. Lungi dall'essere circoscritta al solo mondo militare, la simulazione coinvolge anche importanti settori della società civile: si pensi al mondo della finanza ed a quello dell'industria automobilistica. La simulazione conta molti appassionati anche nel particolare mondo dei giochi di guerra, siano essi su supporto cartaceo o elettronico.

Un credibile gioco di simulazione di guerra presuppone una seria analisi degli eventi storici ai quali si riferisce. Una simulazione bellica basata su guerre, campagne militari e battaglie realmente avvenute, non può lasciare spazio all'improvvisazione, in quanto il contesto deve essere realistico e il gioco presentare regole compatibili con una serie di fattori quali: la potenzialità delle forze, le restrizioni al movimento imposte dal terreno, il potere d'arresto delle difese statiche, il livello di neutralizzazione espresso dalle artiglierie, la capacità di effettuare lavori sul campo di battaglia, i tempi di recupero delle capacità operative delle unità impiegate sul terreno, nonché altri aspetti, meno percepibili. Realistiche dovranno essere anche le variabili, quali l'afflusso o il mancato afflusso dei rifornimenti, il miglioramento o peggioramento della situazione sanitaria, l'immissione nel Teatro Operativo di forze tratte dalle riserve o fatte affluire da altri settori del fronte, o i condizionamenti derivanti da periodi di tregua tra le parti in lotta.

In tutto ciò un gioco di simulazione si differenzia nettamente da un gioco di fantasia, basato sullo scontro tra immaginari eserciti del bene e del male, formati dalle più disparate creature quali mostri, orchi, elfi, nani o draghi: qui, infatti, basta applicare al gioco regole stabilite arbitrariamente, o al massimo, facenti riferimento a particolari opere letterarie o cinematografiche. Il gioco di simulazione La Guerra di Gradisca, al contrario, offre un quadro storico fedele e coerente sotto il profilo storico-militare, ponendo i giocatori nella condizione di applicare alcuni principi fondamentali dell'Arte militare, tra i quali la sorpresa, la concentrazione del fuoco e delle forze, l'aggiramento, la difesa statica e quella dinamica. Gli ideatori di questa simulazione hanno, inoltre, dimostrato la capacità di sapere adattare al gioco i principi e le regole ai quali si ispirava, a quei tempi, il "mestiere delle armi".

Il risultato ottenuto è che gli appassionati possono rivivere gli eventi storici avvenuti nel corso di questa particolare guerra, e, con la loro abilità, modificare gli esiti del conflitto. Una simulazione, dunque, seria e coinvolgente, con minime forzature e regole lineari, avulse da superflue complicazioni. Un prodotto realizzato con cura, frutto dell'esperienza maturata nello specifico settore da chi ha concepito e prodotto questo gioco di simulazione, per il quale si è avvalso di alcuni consigli dello scrivente, che sulla guerra di Gradisca ha svolto quelle pazienti ricerche d'Archivio che hanno condotto alla pubblicazione del saggio La guerra del Friuli 1615-1617 Altrimenti nota come guerra di Gradisca o degli Uscocchi (Gorizia, LEG 2007).

Qualora i giocatori si sentissero stimolati ad approfondire la conoscenza di questi eventi storici sappiano che anche altri autori hanno trattato di questo conflitto (Faustino Moisesso, Enrico Palladio degli Olivi, Biagio Rith di Colemberg, Anton Gnirs, ...) e che gli interessanti studi esposti nel volume curato da Mauro Gaddi e Andrea Zannini, Venezia non è da guerra (Udine, Forum 2008), sono tra i più recenti.

In estrema sintesi La Guerra di Gradisca di Europa Simulazioni ben risponde allo scopo dei giochi di guerra, che consiste - si pensi al classico gioco degli scacchi - nell'allenare la mente dei contendenti al corretto uso delle forze a disposizione, mediante l'applicazione delle regole ad un quadro di situazione costantemente modificato dalle decisioni della parte avversa. Non si

sottovaluti, infine, come un gioco di simulazione correttamente ambientato in un periodo storico possa contribuire a far conoscere, in particolare ai più giovani, importanti eventi del passato, sovente trascurati in conseguenza delle assolute priorità di ritorno economico che caratterizzano le grandi produzioni televisive, cinematografiche ed editoriali.

Inquadramento storico della Guerra di Gradisca

Alla vigilia della guerra di Gradisca numerosi motivi di attrito opponevano i Veneziani e gli Asburgo d'Austria, signori di Carinzia, Carniola e Stiria: problemi relativi agli irrazionali confini isontino e istriano, al risentimento per la neutralità mantenuta dalla Repubblica nel corso dell'ultimo conflitto Ottomano-Imperiale (1593-1606) e, soprattutto, alla volontà di non riconoscere il dominio navale veneto su Golfo.

Nel 1615, dopo ripetuti scontri in località costiere e di frontiera, falliti gli ultimi tentativi per giungere a un accordo, l'esercito della Repubblica di Venezia e quello dell'arciduca Ferdinando d'Austria vennero alle armi. La causa scatenante furono le azioni predatorie degli Uscocchi, profughi slavi di religione cristiana ai quali l'arciduca aveva concesso di stabilirsi sui territori costieri del Quarnero. Agli Uscocchi, utili all'arciduca in funzione antiturca ed anti-veneziana, ma da questi stanziati in luoghi inhospitali e difficili da espugnare, si erano uniti banditi e avventurieri, che, partendo da Segna, ponevano in essere feroci atti di pirateria, provocando ai Veneziani gravi danni economici.

Nella tarda estate del 1615 il generale Pompeo Giustiniani, assunto il comando dell'esercito marciano, superò il confine terrestre orientale e si impadronì di Cervignano, Cormons, Aquileia e di tutta la piana sino all'Isonzo; gli Arciducali, con l'aiuto degli Uscocchi (che a Monfalcone erano stati respinti) irrupero in seguito nell'Istria veneta, prevalendo nello scontro di Zaule e devastando i luoghi meno fortificati. Ben presto la lotta si concentrò sul punto focale del sistema offensivo e difensivo austriaco: Gradisca che, salvo un breve intervallo, fu assediata dal febbraio 1616 alla fine delle ostilità.

Gli Uscocchi, impossibilitati ad agire sul mare, furono organizzati in unità terrestri aggregate all'esercito arciducale, comandato da Adamo di Trautsmannsdorf. Nell'aprile 1616, anziché contrastare i progressi dei Veneziani sul Collio, le unità arciducali passarono l'Isonzo presso Gorizia e attaccarono a sud, verso Sdraussina e Sagrado, posizioni vitali per la difesa della piazzaforte assediata. Giustiniani ristabilì l'equilibrio ottenendo l'arrivo di truppe fresche dalla Dalmazia e dal Friuli, il cui impiego obbligò Trautsmannsdorf a frazionare le proprie forze. Gradisca resisteva, ma in entrambe i campi, già alla metà del 1616, il pagamento delle truppe e gli approvvigionamenti risultavano tutt'altro che regolari.

I primi giorni d'agosto del 1616 gli Arciducali, rinforzati da consistenti forze mercenarie inviate dal vescovo di Bamberg, penetrarono nella val Canale, giungendo a minacciare Chiusaforte: un tentativo volto ad impadronirsi di Pontebba veneta fallì e queste forze, per non rimanere isolate, si ritirarono. Nel medesimo periodo le forze marciane conquistarono Caporetto e il monte Podgora ad ovest di Gorizia e i rilievi del Collio a sud ovest del monte Sabotino. I Veneziani, intenzionati ad investire Gorizia, patirono però la morte del loro comandante, raggiunto il 10 ottobre 1616 da un colpo d'archibugio nel corso della ricognizione di un guado: la morte di Giustiniani comportò la sospensione delle manovre offensive, culminate nella conquista del castello di Vipulzano sul Collio. Entrambe gli eserciti, provati, eressero nuove fortificazioni presso Gorizia, i Veneziani ad ovest della città (forte Erizzo, forte Santa Croce, forte Priuli ...), gli Arciducali a nord ovest (forte dei Castagni, ponte del Torrione, ...).

Seguirono, tra la fine di novembre e la metà di dicembre, un'incursione di Uscocchi nel territorio di Cividale e alcuni scontri di cavalleria, uno dei quali, presso Lucinico, coinvolgendo anche le

fanterie e le artiglierie, assunse ampie proporzioni. Nel gennaio del 1617 agli Arciducali giunsero consistenti rinforzi capeggiati dal marchese d'Austria, figlio naturale dell'imperatore Mattia e lo stesso mese don Giovanni de Medici divenne comandante dei Veneti. L'esercito marciò, riorganizzato, cominciò ad esercitare una maggiore pressione nel settore isontino, tra Gorizia e Gradisca, mentre la cavalleria arciducale di don Baldassarre Marradas fu inviata ad effettuare delle scorrerie in Istria.

Nel mentre si strinse l'assedio dei Veneziani a Gradisca: ciò nonostante la fortezza riuscì a ricevere dei rifornimenti. In maggio le truppe arciducali furono ulteriormente rinforzate e i Veneziani furono raggiunti, via mare, da un forte contingente di mercenari olandesi, posti agli ordini di Giovanni di Nassau. Ai primi di giugno Giovanni de Medici sferrò sul Carso un attacco aggirante, finalizzato ad infrangere il fronte nemico. Da Mariano e Romans mossero forti contingenti di truppe: Cosimo del Monte puntò verso Doberdò, la colonna di Giovanni Martinengo risalì la sponda sinistra dell'Isonzo verso San Pietro, mentre la cavalleria di Ferdinando Scotti, passate Romans e Monfalcone, mosse su Vermigiano, dove si congiunse ai fanti di Orazio Baglioni, che raggiunsero Rubia, quartier generale degli Arciducali. Nel mentre le truppe di Francesco e Carlo di Strassoldo interruppero ogni comunicazione tra Gradisca e Rubia e gli Olandesi espugnarono una serie di forti arciducali.

Mai, i Veneziani, erano stati così vicini a cogliere la piena vittoria campale. Il bombardamento su Rubia uccise il generale austriaco Trautsmannsdorf, cui subentrò in comando Marradas, urgentemente rientrato dall'Istria. Il terzo e ultimo assalto a Rubia fu respinto il 20 giugno e la vittoria, questa volta, sfumò a causa del mancato invio di rinforzi agli Olandesi, che erano penetrati nelle difese austriache e stavano sopraffacendo i difensori. A detta del generale Medici si erano, infatti, portati in battaglia senza il suo ordine. Dopo il momento di sbandamento gli Arciducali si riorganizzarono ed l'11 e 12 luglio attaccarono a loro volta lo sguarnito quartier generale veneziano di Mariano, ma furono respinti.

Nell'agosto 1617 il comandante veneziano ripartì diversamente le sue truppe e strinse l'assedio alla fortezza di Gradisca, che continuò però a ricevere rifornimenti e rinforzi dalla strada di Merna. In una di queste operazioni si distinse il condottiero boemo Alberto di Wallenstein, il cui astro brillò durante la guerra dei Trent'anni.

Nell'aprile 1617 l'ambasciatore veneziano in Spagna ricevette l'incarico di trovare una soluzione negoziata avvalendosi della mediazione spagnola: anche l'imperatore, cugino primo di Ferdinando di Stiria, si era convinto della necessità di negoziare la pace, per il cui raggiungimento si adoperarono anche i Francesi.

Il 6 settembre 1617 venne formalizzato il trattato preliminare, sulla base degli articoli proposti a Madrid. Alla fine di novembre fu pubblicata la tregua e i reparti dei due eserciti cominciarono ad essere ritirati dal fronte. Il 26 settembre 1617 fu firmata la pace, a Madrid: la guerra trovò così una composizione diplomatica. La pace obbligò i Veneziani a ritirarsi dalle terre conquistate in Friuli e in Istria e gli Arciducali a bruciare le imbarcazioni degli Uscocchi e deportare le popolazioni lontano dalle coste: aspetti che l'anno successivo furono trattati al Convegno di Fiume e Veglia, per l'esecuzione della parte del Trattato riguardante gli Uscocchi.

Col. Riccardo Caimmi

La Guerra di Gradisca 1615-1617

Regolamento Base

v.1.0P

Europa Simulazioni (c) 24-12-2017

1 Introduzione

La Guerra di Gradisca 1615-1617 è un gioco di simulazione storica pensato per due giocatori (o due squadre). I giocatori governano le unità del gioco sulla mappa, affrontando e cercando di risolvere tutti i problemi in capo ai comandanti generali dell'epoca, loro controparti storiche, e cercando di raggiungere le condizioni di vittoria.

2 Componenti del gioco

2.1 Le unità del gioco

Le unità del gioco si dividono in Comandanti e Unità di combattimento.

I Comandanti rappresentano loro stessi ed il loro seguito armato. Il loro segnalino presenta un Valore di Leadership in basso a destra.

Le Unità di combattimento sono suddivise nei seguenti tipi e distinte tramite il tipo di icona rappresentata sul segnalino:

- Fanteria: Cernide, Milizia, Mercenari (dotati di archibugi, moschetti o picche)
- Cavalleria Leggera (indicata da una L in basso a destra sul segnalino): *Cappelletti principalmente e altri tipi di cavalleggeri
- Cavalleria media: Corazze
- Cavalleria pesante: Armigeri
- Guastatori (cioè, indicativamente, l'equivalente degli odierni genieri)
- Artiglieria (comprendente il personale addetto, allora chiamati Bombardieri)

Tutte le unità di combattimento hanno un Valore di Fuoco stampato in basso a sinistra. Per i Guastatori è tra parentesi quadre []. Le artiglierie presentano anche un asterisco *.

I Comandanti e le Unità di combattimento presentano una striscia colorata in alto che identifica il Corpo (o Comando) di appartenenza. Ogni tipo di unità di combattimento ha caratteristiche peculiari spiegate in seguito. Molte unità di combattimento presentano sul retro il loro lato "Disorganizzato" (ved. Reg.7.2)

Alcuni Comandanti presentano sul retro il loro Comandante di Rimpiazzo (ved. Reg.7.2). Lo sfondo delle unità Austriache è di colore bianco, di quelle Veneziane è di colore rosso, di quelle Olandesi (alleati del veneziano) è di colore arancione.

Il gioco comprende anche diversi tipi di marcatori. L'uso di questi segnalini nel gioco viene spiegato in questo regolamento. Esistono segnalini per molte attività: Forti, Livello (corrente) delle Fortezze, Segnalino di Corpo, etc.

2.2 Le carte

Il gioco contiene un mazzo di 36 carte che vengono utilizzate per generare eventi speciali di gioco ed assistere le operazioni dei giocatori. L'uso delle carte è spiegato alla Reg.12

2.3 La mappa

La mappa è divisa in zone. Ogni zona è caratterizzata dal tipo di terreno presente. Esistono zone di: terreno aperto, terreno difficoltoso (indicate da un triangolo giallo), borgo fortificato (indicate dal simbolo di un castello), Fortezza.

Le zone di Fortezza condividono con le altre zone dei confini più spessi, le mura della fortezza.

Alcuni confini tra zone adiacenti sono tratti intransitabili e sono segnati con una "X" sulla mappa. Altri confini sono colorati in azzurro (alcuni di essi presentano ponti); sono fiumi e non hanno alcun significato speciale nelle regole base.

Le zone di Fortezza, Borgo Fortificato, quelle usate per lo schieramento iniziale e quelle di interesse storico presentano un'etichetta con il nome.

Due zone sono considerate adiacenti se condividono un lato, non un vertice.

Le zone servono per regolare il movimento delle truppe. Solo i loro confini ed il tipo di terreno sono importanti a questo fine, lo sfondo di ogni zona è riportato solo per interesse storico-geografico.

Il termine geografico "Istria" sulle carte o nelle regole si riferisce alle due zone denominate "Capo d'Istria" e "Pirano" sulla mappa.

2.4 La Linea del Tempo e altre tabelle

Sulla mappa è stampata la Linea del Tempo ("Turno di Giuoco") che serve per segnare l'avanzamento dei Turni di Gioco e il Turno di Fine del Gioco. Sulla mappa sono stampate anche tutti riquadri e le tabelle che servono per giocare, spiegate nel seguito di questo fascicolo delle regole.

3 Scala del gioco

Ogni turno rappresenta un periodo di tempo di 2 mesi.

Ogni unità di combattimento può rappresentare: un numero variabile tra 500 e 1000 soldati a piedi; circa 300 soldati a cavallo; un treno di alcuni pezzi di artiglieria; un reparto di guastatori.

4 Come si gioca

Suddividete tutte le unità secondo il corpo di appartenenza (banda colorata in alto). Quindi mettete in un contenitore opaco solo i segnalini di "Comando" di ciascun corpo in gioco, seguendo quanto indicato nella scheda "Istruzioni dello Scenario".

Durante la partita rimuovete dal gioco i segnalini di "Comando" dei corpi che non hanno unità sulla mappa e immettete nel gioco quelli le cui unità entrano sulla mappa (dovuti ad esempio a Rinforzi, ved. Reg.12).

Mettete il segnalino di Turno del Gioco sulla prima posizione (Sett.-Ott. 1615) della Linea del Tempo (sulla mappa) e quello di Fine del Gioco sull'ultima posizione.

Il numero di turni da giocare può essere modificato dal gioco di certe carte.

Disponete le unità dei vari corpi sulla mappa secondo le Istruzioni dello Scenario (cfr.). Le unità rimanenti vanno sulle rispettive bandiere dei due eserciti stampate in alto a sinistra sulla mappa, suddivise per Comando (banda colorata in alto): entreranno come Rinforzi attraverso il gioco delle Carte.

Mettete da parte le carte segnate con "1617". Mischiate le rimanenti e distribuite quattro (4) carte coperte a ciascun giocatore, cominciando dal giocatore Veneziano. Le carte rimanenti vengono disposte coperte nel mazzo.

Mettete infine i segnalini di Punti Vittoria di entrambi i giocatori, unità e decine, sulla posizione "0" della corrispondente tabella sulla mappa.

Il gioco consiste in una sequenza di turni consecutivi dove i giocatori attivano i loro Comandi e compiono azioni militari usando le unità di loro proprietà ed eventualmente giocando carte.

4.1 Sequenza di gioco

Ogni turno consiste dei seguenti passi:

- a) Si estrae a caso un segnalino di Comando dal contenitore opaco
- b) Si attivano le unità del Comando selezionato e/o si giocano delle carte (ved. Reg.5)

Nota: In questa fase l'avversario può giocare a sua volta carte, alle condizioni scritte sulle stesse
Si pone sulla mappa il segnalino di Comando estratto nella sezione "Comandi giocati"

c) Si ripete la sequenza dal punto a) fintantoché tutti i segnalini di Comando non siano stati estratti
d) Finiti i segnalini di Comando, si controlla se qualche zona ha unità di combattimento in eccesso (Reg.9 Ammassamento) e quindi si avanza il segnalino di turno corrente sulla successiva casella nella Linea del Tempo.

e) Se il segnalino di Turno di Gioco ha superato quello di Fine del gioco, il gioco termina e si controllano i Punti Vittoria di entrambi i giocatori per determinare il vincitore. Altrimenti si rimettono i segnalini di Comando nel contenitore opaco e si ricomincia la sequenza con un nuovo turno dal punto a).

Il gioco termina comunque alla conclusione del Turno Mar.-Apr. 1618.

5 Attivazione delle unità del Corpo e gioco della carte

Quando un segnalino di Comando viene estratto, il giocatore che lo possiede può sempre:

1. Giocare fino a due carte e attivare le unità del Corpo selezionato presenti in una sola zona oppure
2. Pescare una carta dal mazzo e non attivare alcuna unità, né giocare carte. Ogni giocatore non può mai avere in mano più di quattro (4) carte. Se succede, deve scartarne una a sua scelta (prima pesca, poi scarta). Si può scartare una carta solo se ne hanno in mano cinque.

Inoltre, solo se il Corpo ha un Comandante in gioco:

3. Si può giocare fino a una carta ed attivare le unità del Corpo selezionato presenti su un numero di zone pari al valore di Leadership del Comandante

Le carte giocate finiscono nella pila degli scarti. Quando i giocatori hanno esaurito tutte le carte dal mazzo, si prendono gli scarti, si mischiano e si riforma il mazzo. Giocare una carta non è obbligatorio, se non quando esplicitamente indicato sulla carta (ved. Reg.12).

Le carte con la scritta "Rimuovere se usata" non finiscono negli scarti: sono permanentemente rimosse dal gioco.

Per attivare le unità, si sceglie una zona contenente una o più unità del Corpo selezionato. Tutte e sole le unità presenti appartenenti al Corpo selezionato possono attivarsi (le altre no). Si procede con quanto sopra per tutte le zone coinvolte, una alla volta.

Terminate le operazioni con le unità, si pone il segnalino del Comando selezionato nella sezione "Comandi giocati" sulla mappa: tutte le unità del Comando sono considerate attivate.

5.1 Attivazione delle unità

Quando una o più unità in una zona vengono attivate, ciascuna di esse può fare una ed una sola delle seguenti azioni:

- Muovere in zone adiacenti ed eventualmente entrare in zone contenenti unità nemiche. Quest'ultima azione genera immediatamente un Combattimento Campale
- Bombardare zone di Fortezza adiacenti (solo Artiglierie)
- Bombardare unità in zone adiacenti (solo Artiglierie assediate) o attraverso una Breccia
- Effettuare operazioni di Mina o Contromina verso Fortezze (solo Guastatori)
- Costruire Forti (solo Guastatori)
- Recuperare dalla Disorganizzazione

Segnare le unità attivate con il segnalino di "Attivato", quando può essere utile per ricordarlo.

6 Movimento

Le unità hanno una massima capacità di movimento espressa in zone (non stampata sui segnalini delle unità):

- Fanteria e Guastatori: 3 zone
- Artiglieria: 2 zone
- Cavalleria (ogni tipo) e Comandanti: 5 zone

Le unità muovono da zona a zona adiacente consumando di norma 1 punto della loro capacità di movimento, fino al massimo della loro capacità. Ogni zona di terreno difficoltoso in cui si entra consuma due punti di capacità di movimento.

Non si possono attraversare i tratti intransitabili. Non è mai permesso passare in un incrocio tra zone (vertice).

Ogni volta che una unità entra in una zona contenente unità nemiche, essa deve fermarsi e non può andare più avanti per quel turno.

Le unità possono muoversi singolarmente o come pile di unità. Se si muovono come pile, la capacità di movimento della pila è il valore più basso della capacità di movimento delle unità che compongono la pila.

Le unità amiche lungo il percorso non possono essere raccolte. Unità in una pila che si muove possono essere lasciate giù nelle zone attraversate.

I Comandanti, le unità Guastatori e le Artiglierie non possono entrare in una zona contenente unità nemiche, a meno che siano accompagnati da unità di combattimento amiche.

Se una unità di combattimento entra o si ritrova in una zona contenente uno o più Comandanti e/o Guastatori da soli, questi sono eliminati dal gioco.

Nessuna unità può di norma entrare in una zona Fortezza occupata da unità nemiche, a meno che vi sia già una Breccia nelle mura (ved. Regg. 7.4 e 7.5)

Unità presenti in una zona Fortezza possono uscire da essa, anche se entrano in una zona occupata da unità nemiche. Nessuna unità può mai attraversare un tratto intransitabile (segnato con una "X" sulla mappa) o il Mare Adriatico. Tutte le unità che escono dalla mappa, volontariamente o meno, sono eliminate.

7 Combattimento

Vi sono varie forme di combattimento

– Combattimento campale (Reg.7.1): ogni volta che una o più unità attivate entrano in una zona occupata da unità di combattimento nemiche

– Bombardamento di Artiglieria verso Fortezze avversarie (Reg.7.4.1)

- Bombardamento verso unità assediati o attraverso una Breccia (7.4.2)

– Operazioni di Mina e Contromina di lati di zona di Fortezza da parte dei Guastatori(Regg.7.5 e 7.6)

7.1 Combattimento Campale

Nel Combattimento Campale le unità di combattimento del giocatore attaccante (quello le cui unità sono entrate nella zona avversaria), e quelle del giocatore difensore fanno fuoco le une contro le altre.

Tutti i Comandanti e le unità di combattimento attaccanti fanno fuoco, così come tutti i Comandanti e tutte le unità di combattimento che si difendono (queste ultime indipendentemente dal Corpo di appartenenza). Eccezione: I Guastatori non possono fare fuoco in un Combattimento Campale, ma possono subirlo.

Per risolvere un combattimento si tira un dado per ciascuna unità e si confronta con il valore di fuoco (o di Leadership nel caso di un Comandante) dell'unità.

Se il tiro di dado è minore o uguale del valore di fuoco dell'unità, l'unità ha colpito (si dice che ha fatto un Centro). Tutti i tiri di dado sono considerati simultanei. L'attaccante deve considerare gli effetti dei Forti e dei Borghi Fortificati (Regg.10 e 11). Tali effetti sono cumulativi.

Il giocatore proprietario decide come meglio crede a quali unità far subire gli effetti dei centri avversari. Se tutte le unità nemiche sono eliminate, i centri in eccesso sono perduti. Vedere la Reg. 7.2 per gli effetti dei centri sui diversi tipi di unità.

I Comandanti non possono subire i centri avversari. Tuttavia dopo i tiri di dadi, ciascuna delle parti che ha subito almeno un centro deve fare una verifica sulla sopravvivenza di ciascun suo Comandante presente nell'area di combattimento. Si tira un dado: se il valore è 1 o 2, il Comandante viene colpito (vedere Reg.7.2).

Una volta che entrambi i giocatori hanno applicato i risultati dei tiri, se una delle due parti ha annientato l'altra, può rimanere nella zona occupata. Altrimenti il giocatore che ha subito più centri deve ritirarsi in una zona adiacente (Reg. 7.3). Nel caso di numero pari di centri, l'attaccante deve ritirarsi.

7.2 Disorganizzazione e recupero

Quando una unità di combattimento subisce un centro, questa viene girata sul lato "Disorganizzato". Le unità di combattimento che non hanno un lato "Disorganizzato" sono eliminate dal gioco al primo centro.

I Comandanti che vengono colpiti sono girati sul lato opposto per essere sostituiti dal loro Comandante di Rimpiazzo, se esiste. Altrimenti sono eliminati dal gioco. Il Comandante di Rimpiazzo può comparire nella stessa zona o in un'altra zona contenente unità amiche, a scelta del giocatore.

Un'unità Disorganizzata possiede una capacità di combattimento ridotta, ma conserva intatte le altre funzioni. Se un'unità Disorganizzata dovesse ricevere un altro centro, l'unità è rimossa dal gioco.

Le unità eliminate sono messe da parte in una apposita sezione sulla mappa (non si mischiano con le unità di rinforzo).

Le unità di combattimento possono recuperare dalla disorganizzazione ed essere rigirate sul lato in buon ordine alla loro prossima attivazione (Reg.5.1). Quando recuperano però non possono fare nessun'altra azione, movimento o combattimento.

7.3 Ritirata

In un combattimento campale la parte che ha subito più centri (sottratti i centri mancati dovuti a Forti o Borghi Fortificati, vedere regg. 10 e 11), oppure l'attaccante se i centri sono pari, è stata sconfitta e le sue unità devono ritirarsi in una qualsiasi ed una sola zona adiacente. Nota: i Comandanti colpiti non sono mai considerati come "Centri".

La ritirata non può avvenire entro zone contenenti unità nemiche o attraverso tratti intransitabili. Unità attaccanti devono sempre ritirarsi nella zona da cui sono entrate nella zona di combattimento. Se una unità deve ritirarsi e non può, è eliminata. Una forza che viene attaccata dentro una Fortezza (attraverso una Breccia), può decidere di subire una perdita aggiuntiva, invece che ritirarsi fuori dalla Fortezza. In questo caso si ritira l'attaccante.

7.4 Bombardamento

L'Artiglieria può essere usata come una qualsiasi altra unità di combattimento in un Combattimento Campale.

Inoltre l'Artiglieria può bombardare Fortezze o unità avversarie, ma non può eseguire un Combattimento Campale attraverso una Breccia.

Se nella zona da dove fanno fuoco è presente una o più unità di Guastatori, le Artiglierie fanno fuoco utilizzando il loro valore di fuoco stampato sul segnalino. Altrimenti hanno un valore di fuoco pari a 1 (uno). Con un tiro di dado pari a 6 (sei), sono sempre e immediatamente eliminate [i cannoni dell'epoca "sboccavano" facilmente, NdA].

7.4.1 Bombardamento di Fortezze

Una unità di Artiglieria attivata può bombardare una zona di Fortezza adiacente [il fuoco in realtà è contro le mura della Fortezza]. Se il tiro di dado ha successo, viene diminuito di uno (1) il Livello del lato di Fortezza adiacente all'unità (il Livello iniziale del lato di Fortezza è stampato sulla mappa).

Quando il Livello di un lato di Fortezza raggiunge il valore zero (0), si è creata una Breccia su quel lato e da questo momento è possibile entrare nella zona di Fortezza da quel lato per fare un Combattimento Campale con le unità nemiche che si trovano nella Fortezza stessa. Il Livello corrente di un lato di Fortezza viene segnato con un apposito segnalino numerato apposto sul lato stesso e non può mai essere inferiore a zero (Breccia).

7.4.2 Bombardamento di unità assedianti o attraverso una Breccia

Unità di Artiglieria attivate che occupano una zona di Fortezza possono fare fuoco su unità nemiche in zone adiacenti. Unità di Artiglieria possono inoltre fare fuoco attraverso una Breccia contro unità avversarie che si trovano in una zona adiacente di Fortezza, ed in questo caso hanno il Valore di Fuoco diminuito di 1 (uno).

Nei due casi sopra, le unità che si trovano nella zona che subisce il fuoco non possono fare fuoco a loro volta, ma non si devono ritirare se qualcuna subisce un centro, anche se possono farlo se vogliono. La parte che ha subito almeno un centro deve fare una verifica sulla sopravvivenza di ciascun suo Comandante presente nell'area del bombardamento (ved. Reg.7.1).

7.5 Minare le fortezze

Unità Guastatori attivate in una zona adiacente ad una Fortezza possono cercare di minare il lato di Fortezza. Si tira un dado per ciascuna unità Guastatori e se questo è minore o uguale del valore di fuoco del Guastatore, una mina è posizionata. Segnare con apposito segnalino ("Mina") il lato di Fortezza minato. Si possono posizionare più mine su uno stesso lato di Fortezza. Ad una successiva attivazione della zona, una unità Guastatore può cercare di fare brillare una mina (non si può far brillare una mina nella stessa attivazione in cui è stata posizionata). Si tira un dado per ciascuna coppia Guastatore-Mina. Se il tiro di dado è 1, 2 o 3, la mina esplose e si crea una Breccia. Se il tiro di dado è 6, la mina è persa e viene rimossa dalla mappa. Se il tiro di dado è 4 o 5, nessun effetto. Se in qualunque momento la zona adiacente ad un lato di Fortezza con mine è lasciata vuota di unità, tutte le mine posizionate vengono immediatamente rimosse.

7.6 Contromina

Unità Guastatori attivate all'interno di una Fortezza possono tentare di sminare il lato di Fortezza adiacente, se questo contiene mine. Si tira un dado per ciascuna unità e se questo è minore o uguale del valore di fuoco del Guastatore, una mina è rimossa dalla mappa.

7.7 Ricostruzione di mura di Fortezze

Unità Guastatori attivate all'interno di una Fortezza possono tentare di ricostruire un lato adiacente che presenti un segnalino di Livello di Fortezza. Si tira un dado per ciascun Guastatore e se questo è minore o uguale del valore di fuoco del Guastatore, un Livello di Fortezza viene ripristinato (fino al massimo stampato sulla mappa).

8 Unità particolari

8.1 Comandanti e Guastatori

Comandanti e Guastatori non possono entrare da soli in una zona contenente unità nemiche e sono eliminati da unità nemiche che si trovano nella zona che occupano, se non accompagnati da altre unità amiche. I Comandanti possono aiutare nei combattimenti (Reg.7.1) e nel manovrare Corpi di grandi dimensioni (Reg.5).

I Guastatori hanno abilità speciali: Minare Fortezze (Reg.7.5), Contromina (Reg.7.6), Ricostruzione di Fortezze (Reg.7.7), Costruzione di Forti (Reg.10).

8.2 Fanteria

Alcune unità di fanteria hanno due valori di fuoco separati da una “/”. Quello a sinistra viene usato quando l’unità attacca, quello a destra quando si difende.

8.3 Cernide

Le unità “Cernide” (CER) vengono eliminate se subiscono un centro in un combattimento campale o a seguito di un bombardamento di artiglieria.

9 Ammassamento

Non c’è un limite al numero di unità che possono occupare una zona durante il turno di gioco. Tuttavia al termine del turno, in ogni zona in cui vi sono più di sei (6) fanterie o cavallerie (tutte le altre unità non contano), il numero di fanterie o cavallerie oltre le sei (6) corrisponde al numero di unità in buon ordine che vengono “Disorganizzate”. Se tutte le unità di una zona sono Disorganizzate, non vi è un ulteriore effetto.

10 Forti

Quando un Guastatore viene attivato, può spendere la sua intera Capacità di Movimento per costruire un Forte in una zona priva di unità di combattimento nemiche.

L’effetto del Forte è di diminuire di uno i centri effettuati da unità nemiche che attaccano la zona, con ogni forma di combattimento possibile. Un solo segnalino di Forte può essere presente in una data zona in uno stesso tempo.

E’ possibile costruire un Forte in una zona con Borgo Fortificato (Reg.11) e i loro effetti si sommano. Non è possibile costruire un Forte in una zona di Fortezza.

Il numero di segnalini di Forte nel gioco è volutamente limitato per ciascun giocatore. Una volta che un giocatore ha posizionato sulla mappa tutti i suoi segnalini di Forte, non può posizionarne più. Un Forte è distrutto ed il segnalino rimosso dal gioco se unità di combattimento entrano in una zona con un forte nemico solitario oppure vincono un Combattimento Campale nella zona.

I Forti rimossi non possono essere recuperati, sono eliminati dal gioco.

11 Borghi fortificati

Le zone contrassegnate da Borghi (fortificati) garantiscono ad unità che si difendono in esse lo stesso beneficio dei Forti (cfr.).

Un Borgo (fortificato) è distrutto ed i suoi effetti svaniscono per tutto il gioco se unità nemiche vincono un Combattimento Campale nella zona. Usare un segnalino di Breccia per segnare il Borgo distrutto.

Se nella zona con il Borgo Fortificato è presente anche un Forte e le unità che vi si difendono sono sconfitte in un Combattimento Campale, solo il Forte viene distrutto.

12 Le Carte

Le Carte incluse nel gioco sono utilizzate per la generazione di eventi casuali e per l’assistenza dei giocatori nelle operazioni belliche.

Seguire le istruzioni scritte sulla carta, prestando attenzione alle condizioni (temporali o altro) per il gioco della stessa. Sulla carta vengono indicate le istruzioni che si applicano solo ad uno o entrambi i giocatori. Se non specificato, gli effetti della carta si applicano al giocatore della carta.

Alcune carte riportano la dicitura “OBBLIGATORIA”. Queste carte non possono essere tenute in mano né scartate e, rispettando i limiti descritti nelle regole, devono essere giocate alla prima occasione, anche se avversa. Se un giocatore ha in mano una carta Obbligatoria, non può pescare carte, deve fare un’azione che gli consenta di giocare la carta Obbligatoria. Questa deve essere inoltre la prima azione fatta durante l’attivazione del suo Comando.

Le carte Obbligatorie con la dicitura “Solo dopo la data ...”, sono obbligatorie solo dopo la data indicata. Prima o in corrispondenza di quella data non possono essere giocate, ma possono essere scartate. Se un giocatore ha in mano più di una carta Obbligatoria, è obbligato a giocare una sola e può decidere quale giocare.

Alcune carte presentano la dicitura “RIMUOVERE SE USATA”. Queste carte una volta giocate sono rimosse definitivamente dal gioco e non possono più essere giocate.

Alcune carte presentano la dicitura “1617”. Al primo turno di gioco dell’anno 1617, le carte "1617" devono essere mischiate e poste coperte sopra il mazzo (gli scarti rimangono tali).

Rispettando le direttive sopra indicate, le carte non Obbligatorie possono essere giocate prima, o dopo l’attivazione delle unità, a meno di istruzioni speciali scritte sulla carta stessa.

Quando una carta fa entrare sulla mappa unità appartenenti ad un corpo che non è già presente sulla mappa, si posiziona il corrispondente segnalino di “Comando” sulla traccia dei “Comandi giocati”: sarà immesso nel contenitore e sarà disponibile per l’estrazione dal prossimo turno.

Quando una carta fa entrare unità sulla mappa in una zona dove sono presenti unità nemiche, questo genera un Combattimento Campale. Se le unità attaccanti sono sconfitte e si devono ritirare, sono eliminate dal gioco.

Le unità che una carta fa entrare sulla mappa sono di norma prese dai rinforzi (che risiedono sulla bandiera di ogni esercito sulla mappa), a meno di indicazioni differenti scritte sulla carta.

Note: la parola "unità" sulle carte deve essere sempre interpretata come "unità di combattimento".

Una dicitura come "VEN.: +1 PV" sta per "il Giocatore Veneziano guadagna 1 Punto Vittoria".

13 Fine del gioco e Punti Vittoria

Nell’attimo in cui il segnalino di Turno di Gioco supera quello di Fine del Gioco durante il turno, il gioco termina immediatamente e si contano i Punti Vittoria.

I Punti Vittoria sono accumulati dai giocatori durante il gioco con il gioco di alcune carte e attraverso i segnalini di bottino. I Punti Vittoria sono segnati con gli appositi segnalini su una tabella sulla mappa.

Ogni giocatore riceve all’inizio del gioco dei segnalini di bottino che vanno sistemati coperti in certe zone della mappa indicate nelle Istruzioni di Scenario (cfr.), selezionandoli casualmente e senza guardarli.

Quando un giocatore entra in una delle zone con un segnalino di bottino dell’avversario, si scopre il segnalino. Se compare un “?” si tira un dado e il risultato è la quantità di PV (Punti Vittoria) guadagnati. Se compare un numero, quello è il numero di PV guadagnati.

Inoltre alla fine del gioco il giocatore Austriaco guadagna i seguenti punti se le sue unità occupano:

PALMA : 20 PV

UDINE: 10 PV

e il giocatore Veneziano guadagna i seguenti punti se le sue unità occupano:

GRADISCA : 10 PV

GORITIA: 10 PV

TRIESTE: 10 PV

Alla fine del gioco, chi accumula più Punti Vittoria è il vincitore. Il pareggio è possibile.

Regolamento Avanzato

Le regole avanzate introducono una maggiore storicità, al prezzo di un lieve incremento della complessità. I giocatori sono sicuramente incoraggiati a provare il gioco con le regole avanzate, dopo aver padroneggiato il gioco base.

14 Movimento

Nel gioco avanzato, nei casi seguenti le unità non sono obbligate a fermarsi se entrano in zone con unità nemiche: ved. Reg. 23 "Razzia" e Reg.25.2 "Incursione di Cavalleria Leggera".

15 Fiumi

I confini tra zone adiacenti colorati in azzurro sono tratti di fiume.

I tratti di fiume senza ponte sono intransitabili per l' Artiglieria e il Campo (Regola 24) e bloccano la ritirata delle unità (Reg.7.3), il tracciamento della linea di rifornimento (Reg.21) e del raggio di comando (Reg. 16). Possono essere attraversati durante il movimento (tranne l' Artiglieria e il Campo), ma un'unità impiega tutta la sua capacità di movimento per farlo.

Le linee di rifornimento ed il raggio di comando possono essere tracciati attraverso un tratto di fiume con Ponte senza penalità. E' possibile ritirarsi attraverso un tratto di fiume con ponte.

16 Raggio di Comando

Quando un segnalino di Corpo viene estratto, è possibile giocare fino a una carta ed attivare le unità del Corpo selezionato presenti su un numero di zone pari al valore di Leadership di un Comandante del Corpo, se presente (Regola Base 5).

Nel gioco avanzato, per essere attivata con questa modalità una zona deve essere entro il raggio di comando del Comandante del Corpo, pari a 2 zone dalla zona in cui si trova il Comandante (al massimo una zona intramezzata). Il percorso di zone dal Comandante all'unità non deve attraversare tratti intransitabili, né zone contenenti unità nemiche.

17 Comandanti in Combattimento

Quando un Comandante accompagnato da unità amiche entra in una zona contenente unità nemiche, non si effettua immediatamente un Combattimento Campale (Reg.7.1). Invece il Comandante può richiamare, e quindi attivare, unità amiche (sia Comandanti che unità di Combattimento) non già attivate, in numero pari al suo Valore di Leadership, presenti in zone entro il suo raggio di comando (vedi Reg. 15). Il percorso di zone dal Comandante all'unità richiamata non deve attraversare tratti intransitabili, né zone contenenti unità nemiche.

Le unità richiamate possono appartenere anche a Corpi differenti da quello del Comandante. Le unità attivate in questo modo non possono più essere attivate in una futura attivazione del loro Corpo nello stesso Turno. Segnare queste unità come "Attivate". I Comandanti richiamati in questo modo non possono richiamare unità a loro volta. Tutte le unità richiamate se muovono devono avere una capacità di movimento sufficiente per raggiungere la zona del Combattimento.

18 Combattimento Campale

Se entrambi i giocatori hanno un numero di unità di combattimento nella battaglia uguale o superiore a sei (6), la battaglia si può combattere in più round. Altrimenti la battaglia si combatte come nel gioco base (Regola 7.1).

I giocatori devono tenere traccia di quanti centri ciascuno infligge all'avversario.

1. Si combatte un round (Reg.7.1) e si applicano i risultati, applicando gli effetti del terreno
2. Se il numero di centri effettivamente subiti è uguale per i due giocatori, si prosegue con un altro round (punto 1.) solo se entrambi i giocatori lo vogliono. Altrimenti la battaglia è finita (passare al punto 4. sotto)
3. Se un giocatore vince il round, ovvero infligge più centri all'altro, può scegliere se proseguire con un altro round (punto 1.) o terminare la battaglia (punto 4. sotto)

4. La battaglia è finita. Se il numero di centri complessivo è uguale, l'attaccante si deve ritirare, altrimenti chi ha subito più centri ha perso la battaglia e si deve ritirare.

19 Effetti del terreno sul combattimento

19.1 Terreno Difficoltoso

Un terreno difficoltoso produce effetti negativi all'attaccante nel combattimento campale. Tutte le unità attaccanti con un valore di fuoco pari a 3 o più subiscono una riduzione di uno (1) al valore di fuoco (3 diventa 2, 4 diventa 3, etc.). Tutti gli effetti del terreno sono cumulativi.

Esempio: unità di combattimento con valore di fuoco 3 attaccano una zona in terreno difficoltoso con Borgo Fortificato e Forte; hanno valore di fuoco 2 e il difensore subisce due centri in meno.

19.2 Forti

Nel Gioco Avanzato fino a tre segnalini di Forte possono risiedere nella stessa zona ed i loro effetti sono cumulativi. Un Comando può costruire un solo Forte per zona in una singola attivazione.

Se unità di combattimento entrano in una zona con forti nemici solitari oppure vincono un Combattimento Campale nella zona, esse hanno l'opzione di distruggere tutti i Forti nemici oppure di convertire parte o tutti i Forti in amici, distruggendo quelli che non si vuole convertire. Girare i Forti convertiti sul lato con il colore del giocatore che occupa la zona.

Come azione aggiuntiva, quando una unità Guastatori è attivata può spendere la sua intera capacità di movimento per distruggere un Forte amico nella zona di attivazione (di norma per evitare che cada in mano nemica).

20 Recupero

Le unità di combattimento attivate possono recuperare dalla disorganizzazione (Reg.5.1) e sono rigirate sul lato in buon ordine se sono rifornite (Reg.20).

Unità fuori rifornimento non possono recuperare dalla disorganizzazione.

21 Rifornimenti

Una unità è rifornita se si trova in una zona da cui è possibile tracciare una sequenza ininterrotta di zone di qualsiasi lunghezza, chiamata Linea di Rifornimento, dall'unità ad una propria Fonte di Rifornimento (vi sono tuttavia delle Eccezioni, vedere più sotto).

Tracciando la sequenza di zone, non si possono attraversare tratti intransitabili, tratti di fiume senza ponti e zone con unità nemiche.

Ogni giocatore ha le sue proprie Fonti di Rifornimento. Quest'ultime sono zone sulla mappa segnate con un simbolo particolare e differenziate per colore (ved. figura sotto). La presenza o meno della linea di rifornimento deve essere controllata solo all'inizio dell'attivazione delle unità di una zona.

Eccezioni:

- Il giocatore Veneziano può rifornire via mare una sola zona adiacente al Mare Adriatico per turno di gioco. Piazzare l'apposito segnalino nella zona prescelta all'inizio di ogni Turno di gioco. Tutte e sole le unità in quella zona sono rifornite per il Turno di Gioco ed hanno il Rifornimento d'Attacco (ved. Reg.21.1)
- Unità in una zona con una propria Fonte di Rifornimento sono sempre rifornite
- Se Gradisca è occupata da unità Austriache, questa è considerata rifornita, anche in assenza di una valida linea di rifornimenti, se gli Austriaci occupano la zona di "Rubia"

Un'unità senza linea di rifornimento è detta fuori rifornimento ed è segnata con il segnalino "Fuori Rifornimento". Il segnalino viene rimosso se l'unità torna in Rifornimento alla sua prossima attivazione.

I Comandanti fuori Rifornimento hanno il Valore di Leadership ridotto a 1, per tutti gli scopi. Tutte le unità di combattimento fuori Rifornimento hanno la Capacità di Movimento ridotta di uno e non possono recuperare dalla disorganizzazione (Reg.19).

Alcuni eventi di gioco possono richiedere alle unità di essere in rifornimento. Se viene giocata una carta di rifornimenti ed il Campo è stato eliminato oppure non c'è una linea di rifornimenti valida per il Campo, il Morale dell'esercito scende, altrimenti sale di quanto indicato sulla carta.

21.1 Rifornimenti d'attacco

Nota: le operazioni militari offensive richiedevano un consistente deposito di viveri e rifornimenti nelle immediate vicinanze delle unità attive.

Le unità che intendono compiere le seguenti operazioni devono avere il rifornimento d'attacco nella zona in cui vengono attivate: Combattimento Campale (Reg.7.1), o Razzia (Reg.23), con 3 o più unità di combattimento, Bombardamento di Fortezze (Reg.7.4.1), posizionamento di Mine (Reg.7.5), costruzione di Forti (Reg.10).

Le unità richiamate da un Comandante (Reg.17) non devono avere il rifornimento d'attacco.

Una unità ha il rifornimento di attacco se si trova in una zona da cui è possibile tracciare una linea di rifornimento non più lunga di tre (3) zone (i Terreni Difficoltosi contano 2) al Campo (Reg.24) (escludendo la zona con le unità e includendo quella con il Campo) e dal Campo per una lunghezza qualsiasi alla propria Fonte di Rifornimenti.

Eccezione: Unità Austriache nella zona di Trieste e unità di ogni parte all'interno di una Fortezza sono esentate dalla regola sopra, non richiedendo il rifornimento d'attacco per alcuna operazione.

22 Morale dell'esercito

Ogni esercito in campo possiede un valore di morale che può cambiare durante il gioco con eventi ed il gioco delle carte.

Il valore iniziale del morale di ciascun esercito è dato nelle Istruzioni di Scenario (cfr.) ed il valore corrente del morale viene segnato sulla mappa con un apposito segnalino.

Il morale dell'esercito può salire con le Razzie (cfr.); scende con il passare del tempo ed il gioco di alcune carte. A seguito del gioco di certe carte (Rifornimenti) può salire oppure scendere. Quando è scritto sulla linea del tempo (Morale -1) il morale di ogni esercito scende di uno.

Quando il morale dell'esercito è Alto (zona verde sulla traccia), non ci sono effetti.

Quando il morale dell'esercito è Medio (zona gialla), ogni Comando di quell'esercito può attivare le unità di una sola zona.

Quando il morale è Basso (zona rossa), nessuna unità di quell'esercito può avere il Rifornimento d'Attacco (Reg.20.1), ogni Comando può attivare le unità di una sola zona e non si può giocare più di una carta per attivazione.

Il valore del Morale non può mai essere più basso di 1 e più alto di 9.

23 Razzia

Una o più unità di fanteria o cavalleria attivate possono dichiarare una Razzia nel momento in cui entrano in una zona non di Fortezza. La zona della Razzia può contenere anche unità nemiche ed in questo caso le unità non sono obbligate a fermarsi nella zona se, al termine della Razzia, hanno dei punti movimento residui.

Ogni tentativo di Razzia, indipendentemente dal risultato, consuma un punto di capacità di movimento di ciascuna unità (vedi Reg.6).

Si tira un dado:

- se il valore ottenuto del dado non modificato è uno (1), la Razzia ha successo;
- se il valore ottenuto (non modificato) è sei (6), la Razzia fallisce, tutte le unità che l'hanno tentata sono Disorganizzate e non possono più muovere nel turno.
- altrimenti, se il tiro di dado è minore o uguale del numero di unità che tentano la Razzia, questa ha avuto successo. Il tiro di dado in questo caso è modificato di +1 per ogni unità o Forte nemico presente

Se la Razzia ha avuto successo, rimuovere eventuali segnalini di Fuori Rifornimento sui razziatori, accrescere di uno il Morale dell'esercito di appartenenza dei razziatori e porre un segnalino di Razzia nella zona. La zona non può essere più razzata per l'anno in corso. Rimuovere tutti i

segnalini di Razzia alla conclusione dell'ultimo turno dell'anno in corso. Se la Razzia riesce in una zona dove è presente il Campo nemico, il Morale dell'esercito che l'ha fatta sale di +2.

Entro i limiti sopra esposti, è possibile effettuare un numero qualsiasi di tentativi di razzia in una stessa (o diverse) zona, per attivazione.

Indipendentemente dal fatto che la Razzia abbia avuto successo o meno, al termine della Razzia se vi sono unità di entrambe le parti nella zona questo dà origine ad un Combattimento Campale.

L'area di possibile razzia del giocatore Veneziano comprende: le zone sulla mappa con uno sfondo verde a est di Gradisca (fondamentalmente: il Contado di Gorizia, tutto il Carso e l'Istria), Tarvis, le zone adiacenti al fiume Lisonzo e le Valli del Natisone. Il giocatore Austriaco può razzia tutte le zone con un nome sulla mappa a ovest di Gradisca; in più, Sagrado, Monfalcone, Muggia.

24 Il Campo

Ogni esercito possiede una pedina detta "il Campo", il cui scopo è di consentire il Rifornimento d'Attacco. Il Campo si può muovere di una sola zona per turno, durante un'attivazione di unità di un Corpo qualsiasi nella zona in cui si trova il Campo. Una volta mosso viene girato sul lato opposto ("Mosso"). Non ha effetto sull'ammassamento di unità di combattimento, né sul combattimento. Il Campo non può mai entrare in una zona di Fortezza.

Se il Campo è l'ultima pedina che rimane in una zona dopo un combattimento o dopo una Razzia oppure è l'unica pedina presente in una zona in cui entra una forza nemica, questo viene eliminato: diminuire di uno (1) il Morale dell'Esercito di appartenenza, al primo ed ogni successivo Turno di Gioco in cui il Campo non è in gioco. Ricompare come rinforzo in un turno successivo nella propria Fonte di Rifornimenti, purché nella zona siano presenti unità amiche, durante l'attivazione di uno qualsiasi dei Comandi, a scelta del giocatore proprietario.

25 Unità Speciali

Alcuni tipi di unità hanno caratteristiche speciali:

25.1 Cavalleria

Tutte le unità di Cavalleria nei Turni Genn.-Febb. di ogni anno hanno una capacità di movimento ridotta a 3 zone [Nota: la Cavalleria era molto sensibile ai rigori dell'inverno].

25.2 Incursione di Cavalleria Leggera

La Cavalleria Leggera (indicata da una "L" in basso a destra) non è obbligata a fermarsi se entra da sola in una zona occupata da unità nemiche. Al contrario, dopo essere entrata in una tale zona ed avere attaccato, può ritirarsi dalla zona da cui è entrata se ha una capacità di movimento residua sufficiente. In questa forma di combattimento il difensore non può fare fuoco.

La Cavalleria Leggera può eseguire questa forma di attacco più volte nella stessa attivazione, a condizione di avere sufficiente capacità di movimento, ma non più di una volta in una stessa zona.

25.3 Cavalleria Leggera e Razzia

La Cavalleria Leggera che esegue una Razzia si Disorganizza automaticamente (si perdono in saccheggii continui).

26 Le Carte

Le carte Obbligatorie con la dicitura "Solo dopo la data ...", sono obbligatorie solo dopo la data indicata.

Nel gioco avanzato, prima o in corrispondenza della data indicata, le carte di questo tipo che portano Rinforzi (indicate da un "R" sopra il numero della carta) non possono essere scartate e inoltre se una di queste carte è giocata i rinforzi elencati sulla carta devono essere posizionati sulla Linea del Tempo, in corrispondenza del turno di gioco corrispondente alla data indicata (turno di posizionamento), a formare un gruppo. All'inizio di ogni turno successivo a quelli del turno di posizionamento, si tira un dado per ciascun gruppo di rinforzi presenti sulla Linea del Tempo. Se il

risultato è minore o uguale della differenza, in turni di gioco, tra il turno corrente e il turno di posizionamento, il gruppo di rinforzi è posizionato dove indica la carta.

Sequenza avanzata di gioco

Ogni turno consiste dei seguenti passi:

a) Si estrae a caso un segnalino di Comando dal contenitore opaco

b) Si attivano le unità del Comando selezionato e/o si giocano delle carte (ved. Reg.5)

Nota: In questa fase l'avversario può giocare a sua volta carte, alle condizioni scritte sulle stesse
Si pone sulla mappa il segnalino di Comando estratto nella sezione "Comandi giocati"

c) Si ripete la sequenza dal punto a) fintantoché tutti i segnalini di Comando non siano stati estratti

d) Finiti i segnalini di Comando, si controlla se qualche zona ha unità di combattimento in eccesso (Reg.9 Ammassamento) e quindi si avanza il segnalino di turno corrente sulla successiva casella nella Linea del Tempo.

e) Se il segnalino di Turno di Gioco ha superato quello di Fine del gioco, il gioco termina e si controllano i Punti Vittoria di entrambi i giocatori per determinare il vincitore. Altrimenti:

- solo se questo è il primo turno di un nuovo anno, si rimuovono i segnalini di "Razzia" dalla mappa

- si rimuovono i segnalini di "Attivato" dalla mappa

- si gira il segnalino di "Campo", se è stato mosso (Reg.24) nel turno precedente

- se la casella del turno corrente lo indica ("Morale -1"), si sottrae uno al Morale di entrambi gli eserciti

- se vi sono gruppi di Rinforzi su caselle di Turni precedenti, si lancia un dado per ogni gruppo per controllare se questo entra come Rinforzo (Reg.26)

- il giocatore Veneziano può spostare il segnalino di Rifornimento via mare (Reg.21, Eccezioni)

- si rimettono i segnalini di Comando nel contenitore opaco e si ricomincia la sequenza con un nuovo turno dal punto a)

Il gioco termina comunque alla conclusione del Turno Mar.-Apr. 1618.

Note dell'autore

La Guerra di Gradisca 1615-1617 nasce con l'intento di rievocare un conflitto tanto antico quanto sconosciuto al grande pubblico, ma che pure fu di grande rilievo per le popolazioni e per l'equilibrio delle potenze dell'epoca. Il sistema di gioco è volutamente semplice, senza rinunciare al tratto di fedeltà storica che è una caratteristica delle produzioni di Europa Simulazioni. Come accade per tutti i conflitti vecchi di secoli, il primo problema è la rilettura ragionata delle fonti storiche, che naturalmente non sono state scritte per documentare dettagliatamente tipi e quantità di truppe in gioco, e loro disposizione nello spazio e nel tempo di una lunga campagna. In compenso grazie a tali fonti ed ai lavori più recenti degli storici nazionali ed internazionali, è possibile ricostruire con un certo grado di fedeltà le caratteristiche principali della guerra del tempo e la sequenza degli eventi.

Il sistema di gioco è basato sull'attivazione in sequenza casuale dei Comandi, grosso modo rappresentanti unità dotate di una certa autonomia operativa. Sui due fronti, il coordinamento tra i comandanti fu spesso debole, se non assente, mentre le questioni di rango assumevano un ruolo più importante del semplice merito sul campo di battaglia. L'attivazione casuale consente quindi di replicare la difficoltà di sferrare attacchi coordinati e decisivi contro il nemico. Le carte introducono un insieme di eventi casuali di natura politica, militare o di semplice casualità che caratterizzarono il conflitto e permettono l'arrivo dei rinforzi sul teatro in una sequenza plausibile storicamente, ma non predicibile. Con una scala di gioco di questo tipo (il turno di gioco è due mesi), i giocatori possono quindi prendere in esame diverse possibili strategie per la conduzione della guerra. Un elemento innovativo del progetto è l'inserimento, ad un livello di astrazione adeguato alla bassa complessità del gioco, degli aspetti più rilevanti della guerra ossidionale dell'epoca. Come è noto, il Seicento vide il riproporsi di questa particolare modalità di conduzione della guerra, dovuta in parte anche alla diffusione in tutta Europa delle fortezze murate e bastionate, e la Guerra di Gradisca non fu eccezione. I giocatori saranno quindi alle prese con le attività di Bombardieri e Guastatori, per operazioni di mina e contromina e costruzione di forti in punti strategici, che sono un aspetto saliente del gioco: prendere Gradisca non sarà facile per i Veneziani, ma farlo nel momento adeguato potrebbe essere la chiave della vittoria.

I giocatori ricordino che questo è pur sempre un "gioco", cioè la forma più alta di intrattenimento. Nei giochi di storia migliori si studia, si impara, si fa memoria, ma anche, e qui sta il bello, ci si diverte. L'augurio è che "La Guerra di Gradisca" riesca almeno in parte in tutto questo.

Nicola Contardi

Bibliografia scelta

- F. Moissesso, *Historia della ultima guerra nel Friuli*, Ed. Barezzi, 1623
- B. Rith di Colemberg, *Commentari della guerra moderna passata nel Friuli et ne confini dell'Istria et di Dalmatia*, Ed. Turrini, 1629
- R. Caimmi, *La guerra del Friuli, 1615-1617* Altrimenti nota come guerra di Gradisca o degli Uscocchi, LEG, 2007
- AA.VV., *"Venezia non è da Guerra", L'Isontino, la società fiulana e la Serenissima nella Guerra di Gradisca 1615-1617*, Editrice Universitaria Udinese, 2008
- A. Prelli, *Sotto le bandiere di San Marco, Le armate della Serenissima nel '600*, Itinera Progetti, 2012
- M. Di Bert, *Vicende Storiche Gradiscane*, Ed. Comune di Gradisca d'Isonzo, 1982

Ringraziamenti

Un ringraziamento speciale va al Col. Riccardo Caimmi, la cui profonda conoscenza del periodo trattato e della Guerra di Gradisca in particolare si è dimostrata di valore insostituibile per la creazione del gioco. Grazie anche all'amico Enrico Acerbi per le sue ricerche sui quadri di battaglia. Un ringraziamento agli amici di Gradisca d'Isonzo: Furio Gaudiano ed Antonella Portesi del Comitato Eggenberg e Manlio Rizzo, per il supporto costante durante tutte le fasi del progetto. Infine un ringraziamento speciale a mia moglie Grazia, la cui pazienza con il sottoscritto è ormai proverbiale e che, per la prima volta, ma spero non per l'ultima, si è cimentata nel playtesting, con indubbio valore.

Riconoscimenti

Autore: Nicola Contardi

Sviluppo: Luigi Parmigiani

Playtesting: Maria Grazia Badini, Piergennaro Federico, Alessandro Gardini, Luigi Parmigiani

Consulenza storica generale: Col. Riccardo Caimmi

Consulenza sui quadri di battaglia: Enrico Acerbi

Illustrazioni di copertina: Bruno Mugnai

Grafica: Nicola Contardi

Nota dei Curatori

Il disegno della mappa, i quadri di battaglia e gli eventi riprodotti in questo gioco sono basati su attendibili fonti storiche; essi sono stati oggetti di un'attenta rimodulazione per adattarli alle necessità del gioco.

--- Fine del documento ---