

La guerra Genova-Savoia del 1625

Ottaggio

di Marco Campari



GIOCO: Ottaggio

INTRODUZIONE

1. COMPONENTI

- 1.1. Mappa di gioco
- 1.2. Scala del gioco
- 1.3. Pedine
- 1.4. Tabelle e dadi

2. PIAZZAMENTO INIZIALE

3. SEQUENZA DEL TURNO

- 3.1. Stanchezza della truppa

4. MORALE E STRESS

- 4.1. Unità in Rotta
- 4.2. Test Unità in Rotta
- 4.3. Resa delle Unità in Rotta

- 4.4. Recupero dello Stress

- 4.5. Test di Morale

5. MOVIMENTO

- 5.1. Effetti del Terreno
- 5.2. Ammassamento

6. COMBATTIMENTO

- 6.1. Tiro
- 6.2. Mischia



7. REGOLE SPECIALI E OPZIONALI

- 7.1. Unità doppie
- 7.2. Compagnie Lercaro e Adorno
- 7.3. Terzo Guasco
- 7.4. Reggimento Guardie
- 7.5. Cavalleria
- 7.6. Reggimento Saint Renan
- 7.7. Terzo Cattaneo
(regola opzionale)

8. CONDIZIONI DI VITTORIA

9. CREDITI

10. BIBLIOGRAFIA

INTRODUZIONE

Ottaggio 1625 è un gioco per due giocatori che simula la battaglia combattuta il 9 Aprile 1625 tra le forze del Ducato di Savoia, alleate al Regno di Francia e quelle della Repubblica di Genova, alleate del Regno di Spagna, a Ottaggio durante la Prima Guerra Savoia Genovese.

1. COMPONENTI

Il gioco comprende: queste regole, una mappa A2, 38 pedine.

1.1. Mappa di gioco

La mappa di gioco ritrae la zona a nord di Ottaggio (attuale Voltaggio provincia di Alessandria, nel 1625 parte della Repubblica di Genova), dove fu combattuta la battaglia. Il terreno sulla mappa è stato adattato ad una griglia esagonale utilizzata per regolare il movimento ed il fuoco delle unità. Sulla mappa sono inoltre presenti varie tabelle.

1.2. Scala del gioco

La scala del gioco è di circa 100 metri per esagono, circa 100 uomini per punto di combattimento. Un turno simula circa 60 minuti.

1.3. Pedine

Ci sono tre tipi di pedine: unità di Combattimento, Comandanti, Indicatori di stress. È presente anche un indicatore del turno di gioco.

1.3.1. Unità di combattimento

Le unità di combattimento rappresentano le unità di fanteria o di cavalleria presenti alla battaglia, il cui tipo è definito dall'immagine stampata: fante (non importa se picchiere o moschettiere) e cavaliere (indicato come Cavalleria).



Fante



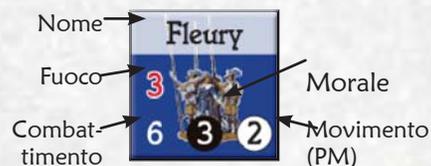
Cavaliere

Si tratta di reggimenti per i Savoia e di compagnie, reggimenti o tercio per Genovesi e Spagnoli.

L'appartenenza è indicata dal colore principale della pedina, (bianco per Genova, giallo per la Spagna, blu per il Savoia) e dal nome dell'unità.

Nota: Nel regolamento quando ci si riferisce ai Genovesi si includono anche le Unità spagnole.

Ogni unità combattente ha una Capacità di Movimento, espresso in Punti Movimento (PM) nel tondo a sfondo bianco, un Valore di Combattimento a sinistra, un Valore di Fuoco in alto a sinistra, un Valore di Morale nel tondo a sfondo nero: più alto il valore, più resistente l'unità allo Stress della battaglia.



Retro

Il retro delle unità combattenti (con i colori invertiti) mostra le unità con morale zero (in rotta).

Eccezione: Le pedine Guasco, De Savines, Cheyne e Guardie.

1.3.2. Comandanti

I Comandanti rappresentano i gentiluomini al comando dei due schieramenti: Tommaso Caracciolo e il Duca di Savoia Carlo Emanuele I.

Mostrano il proprio nome ed il Modificatore al Morale che viene applicato alle unità con cui sono ammassate o adiacenti.

I Comandanti hanno un Valore di Movimento pari a 3.



Se un Comandante è ammassato con una unità combattente eliminata in Mischia, viene eliminato anch'esso; se è ammassato con una unità in rotta, deve restare con quella unità; se una unità combattente avversaria entra in un esagono con solo il Comandante, questo è catturato ed eliminato dal gioco.

1.3.3. Segnalini di Stress

I Segnalini di Stress rappresentano lo Stress derivato dagli scontri sostenuti

dalle unità Combattenti durante la battaglia.



Vengono posti sotto le unità combattenti in mappa. Se il valore di Stress raggiunge o supera il Valore di Morale, l'unità combattente va in Rotta.

1.4. Tabelle e dadi

L'utilizzo delle tabelle è spiegato nel regolamento; per giocare servono 2 dadi da 6.

2. PIAZZAMENTO INIZIALE

Le unità Genovesi sono piazzate in Ottaggio, all'interno delle mura, tranne le due unità Lercaro ed Adorno, che sono piazzate nelle fortificazioni sulla strada da Carrosio (1303, 1403). Le unità Savoie Guardia e una Cavalleria entrano in mappa il primo turno, le altre entrano in mappa dal terzo turno (ore 08:00).

Tutte le unità Savoie entrano dalla strada da Carrosio (1301).

Porre il segnalino Turno sul primo turno (ore 06:00).

3. SEQUENZA DEL TURNO

Il giocatore Savoia inizia la Sequenza del Turno per primo; una volta svolti tutti i punti da A ad E, tocca al giocatore Genovese; infine si avvanza di una casella il segnalino Turno ed un nuovo turno ha inizio.

A) Test Unità in Rotta

B) Movimento

C) Combattimento (Tiro o Mischia, con Test di Morale prima di Mischia)

D) Recupero dello Stress

E) Verifica condizioni di vittoria

F) Dopo che entrambe i giocatori hanno svolto i punti precedenti, **avanzamento Marker Tempo** di una casella e inizio di un nuovo Turno.

3.1. Stanchezza della truppa

A partire dalla fase F del turno delle 18.00 il giocatore genovese tira un dado, con un risultato di 1 o 2 è finita la partita.

4. MORALE E STRESS

Il Livello di Morale delle unità combattenti viene influenzato dall'evolversi della battaglia. La lontananza dai compagni d'arme, il fuoco subito e i risultati del Combattimento influiscono su coesione e tenuta dei reparti che tendono a stancarsi e demoralizzarsi nel corso della battaglia; nel gioco questo viene calcolato in Punti Stress (con i relativi segnalini) che possono subirsi a seguito dei risultati di Tiro e Mischia.

Il Livello di Morale influenza la risoluzione della Mischia: le unità ingaggiate che effettuano una Mischia confrontano i rispettivi Morale e la eventuale differenza è il numero che modificherà la colonna della risoluzione della Mischia (modificatore cumulativo) a favore della parte con il Morale migliore.

Ogni volta che una Unità subisce Stress, porre sulla stessa un segnalino del valore adatto

Esempio: Se una unità subisce 2 Punti di Stress, porre un Marker Stress 2 sull'Unità.

Quando lo Stress subito è uguale o superiore al Morale di una Unità, l'Unità va in Rotta.

4.1. Unità in Rotta

Ogni Unità in Rotta muove di 2 esagoni allontanandosi dalle unità nemiche; questo Movimento viene effettuato durante la propria fase di Movimento prima di quello delle altre unità, verso Ottaggio per i Genovesi e verso Carossio per i Savoini.

Le unità in Rotta non effettuano il Tiro e nella Mischia possono solo difendersi.

4.2. Test Unità in Rotta

È possibile cercare di recuperare le proprie Unità in Rotta; il giocatore tira 1d6 e con il risultato di 6 l'Unità è recuperata con differenza Morale/Stress pari ad 1 (porre il segnalino di Stress necessario); per quel turno l'Unità resterà ferma e potrà combattere solo in Mischia.

4.3. Resa delle Unità in Rotta

Se una unità in Rotta è circondata da almeno 2 unità avversarie, PRIMA della risoluzione della prima Mischia o del primo Tiro di unità avversarie, effettua



un Test di Morale con Morale 0. Se non lo supera, l'unità circondata si arrende e viene eliminata. Se il Test di Rotta viene superato, il Combattimento o Tiro si svolge normalmente per tutto il resto del Turno.

4.4. Recupero dello Stress

Una Unità che al momento della fase di Verifica dello Stress è distante almeno due esagoni da qualsiasi unità avversaria e non è in Rotta, può, superando un Test di Morale (vedi tabella sulla mappa), ridurre di 1 lo Stress subito.

4.5. Test di Morale

Quando è necessario effettuare un Test di Morale, il giocatore tira un d6 ed aggiunge il Modificatore del Morale se ammassata o adiacente al proprio Comandante; per superare il Test il valore del lancio deve essere uguale o superiore alla differenza tra Morale dell'Unità e Stress subito dalla stessa.

Esempio: Una Unità Guardie (Morale 5, Stress 2) deve effettuare un Test di Morale; la differenza tra Morale e Stress è 3 ed il risultato del lancio del dado è 2; il Test non è superato.

Se una Unità non ha segnalini di Stress, supera automaticamente il Test di Morale.

Il Test di Morale deve essere effettuato:

- ➔ Prima di entrare in un esagono occupato da una unità avversaria, l'unità che intende effettuare la Mischia effettua un Test di Morale; se viene superato entra nell'esagono occupato ed effettua la Mischia;

se viene fallito, l'unità si ferma nell'esagono in cui è e non può entrare in Mischia.

- ➔ Se una unità in Rotta è circondata da almeno 2 unità avversarie, PRIMA della risoluzione del Combattimento (Tiro o Mischia) avversario, effettua un Test di Morale con Morale 0; se viene fallito, l'unità si arrende e viene eliminata.

- ➔ Quando una unità di cavalleria decide di rifiutare la Mischia con una unità di fanteria avversaria; se viene fallito, l'unità di cavalleria subisce 1 Stress e si svolge la Mischia; se viene superato, l'unità di cavalleria può muoversi di 2 esagoni nel momento in cui una unità di fanteria entra nel suo esagono.

- ➔ Quando una unità ingaggiata vuole muoversi allontanandosi dall'esagono di Mischia; se superato, l'unità può muoversi di 1 esagono, rientrando verso le proprie linee (Carossio per i Savoini e Genova per i Genovesi); se viene fallito, l'unità non potrà muoversi, restando ingaggiata e subisce 1 Stress.

5. MOVIMENTO

La Capacità di Movimento è la capacità di ogni unità combattente o Comandante di muovere; tale unità può muovere fino alla sua massima capacità di movimento. Una unità muove da un esagono all'altro pagando il costo del terreno di ogni esagono in cui entra. Il movimento di una unità deve essere completato



il Tiro lancia 1d6; se il risultato del lancio di 1d6, dopo tutti gli eventuali modificatori, è uguale o superiore al numero indicato nella tabella, il bersaglio subisce uno Stress di valore 1. Per alcuni Valori di Fuoco è possibile, nel caso di colpo a segno, tirare un secondo d6 per poter verificare se viene inflitto un ulteriore Stress 1. Se il risultato è inferiore al numero indicato nella tabella, non succede nulla, salvo che il TIRO fosse stato effettuato contro una unità combattente avversaria ingaggiata: in questo caso uno Stress 1 viene inflitto alla propria unità ingaggiata! Il Valore di Fuoco non può mai essere superiore a 5.

6.2. Mischia

Le unità combattenti che sono nello stesso esagono di unità avversarie sono INGAGGIATE e possono effettuare una Mischia.

Il giocatore verifica il rapporto di forza tra le unità ingaggiate (arrotondato a favore del difensore), aggiunge gli eventuali DRM che possono modificare la colonna della risoluzione della Mischia (terreno o differenza di Morale ad esempio), lancia 1d6 e applica il risultato della Mischia.

Esempio: L'Unità Fleury (Valore Combattimento 6, Morale 5, Stress 2) è ingaggiata con l'unità Corsa (Valore Combattimento 2, Morale 4, Stress 2) in Terreno Piano; la differenza tra i due Morale modificati è 1 (Fleury 3, Corsa 2); la colonna di risoluzione della Mischia dovrebbe essere 3:1 (6 vs 2), ma con la differenza di Morale a favore di Fleury la colonna diventa 4:1; il terreno non presenta DRM e il giocatore sabauda può lanciare 1d6; il risultato è 3; Fleury deve passare un Test di Morale o riceve 1 Stress; Corsa deve ritirarsi dall'esagono e riceve 3 Stress, andando in Rotta (girare la pedina).

6.2.1. Risultati della mischia

- # Stress ricevuto da Attaccante o Difensore
- R** indica la Ritirata di 2 esagoni
- M** indica la necessità di un Test di Morale; se fallisce, l'unità subisce 1 Stress.

prima di poter muovere un'altra unità. Una unità può essere mossa in ogni direzione o combinazione di direzione; non è presente nessun Orientamento dell'unità.

Prima di entrare in un esagono occupato da una unità avversaria, l'unità che intende effettuare la Mischia si ferma e il Giocatore effettua un Test di Morale; se viene superato, l'unità entra nell'esagono occupato dall'unità avversaria e le due unità sono INGAGGIATE; se viene fallito, l'unità si ferma nell'esagono in cui si trova. Potrà effettuare eventualmente il Tiro.

Durante la propria Fase di Movimento le proprie Unità in Rotta si muovono prima di tutte le altre unità, verso Genova per i Genovesi e verso Carosio per i Savoini; poi possono muovere le altre Unità.

5.1. Effetti del Terreno

Una unità spende punti della sua Capacità di Movimento per ogni esagono in cui entra (vedi la Tabella del Terreno). Una unità non può mai entrare in un esagono a meno che non abbia sufficienti Punti Movimento per pagare il costo del Terreno dell'esagono.

Se una unità muove esclusivamente su Strada ha un PM in più.

5.2. Ammassamento

L'ammassamento si riferisce alla possibilità di avere più unità combattenti nello stesso esagono.

Solo una unità di uno schieramento può essere presente in un esagono. Il numero massimo di unità combattenti che possono essere presenti in qualsiasi momento in ogni esagono è 2, ma solo negli esagoni di Mischia.

Comandanti e segnalini non contano per i limiti di ammassamento.

6. COMBATTIMENTO

Esistono due tipi di combattimento: TIRO e MISCHIA.

6.1. Tiro

Una unità combattente può effettuare un TIRO contro unità avversarie adiacenti. È possibile effettuare il TIRO contro unità combattenti nemiche ingaggiate con proprie unità (in questo caso se il TIRO fallisce, 1 Stress di Danno viene inflitto alla propria unità combattente ingaggiata); le unità combattenti ingaggiate non possono effettuare nessun TIRO.

6.1.1. Effetto del Tiro

La Tabella di Tiro è utilizzata per determinare l'effetto del tiro. Ogni volta che si tira, trovate l'esatta Colonna sulla Tabella in base al Valore di Fuoco. Il giocatore che effettua

E indica l'eliminazione dell'unità

Attaccante o Difensore (vedi anche regola delle unità doppie).

Se una unità va in rotta a causa degli Stress ricevuti si ritira subito di 2 esagoni. Si ricorda che il Massimo numero di unità combattenti che possono essere presenti in qualsiasi momento in ogni esagono è 2, una per parte.

Le unità che rimangono ingaggiate dopo la Mischia possono muoversi durante la propria fase di Movimento di un solo esagono, muovendo verso le proprie linee (Carossio per i Savoia e Genova per i Genovesi), superando un Test di Morale. Se il test viene fallito, l'unità subisce 1 Stress e rimane ingaggiata.

7. REGOLE SPECIALI E OPZIONALI

7.1. Unità doppie

Le unità Guasco, De Savines, Cheynez e Guardie hanno sul retro il loro valore ridotto.

Nel caso vengano eliminate per il risultato di una Mischia non si tolgono dal gioco, ma vengono girate sul retro e ritirate di due esagoni (se già ridotte sono eliminate).

Nel caso vengano messe in Rotta non si girano, ma prendono un segnalino R(otta).



7.2. Compagnie Lercaro e Adorno

Queste due compagnie di scelti, comandate da Lercaro e Adorno, due nobiluomini genovesi, possono avere un diverso valore di Morale. Infatti i due comandanti, poco prima della battaglia, inviati a difendere le fortificazioni vicino a Carossio, vennero a lite per decidere chi avrebbe dovuto tenere il comando della posizione. Nel duello successivo Lercaro venne colpito da una archibugiata e in poche ore morì. Durante il piazzamento iniziale il giocatore genovese tira un dado per ognuna delle due unità; quella con risultato inferiore ha perso il proprio comandante durante il duello e riceve 2 Stress.



7.3. Terzo Guasco

Questa unità genovese, formata da soldati spagnoli (parmensi e modenesi) inviati come rinforzo dal Governatore di Milano, può essere schierata con due unità (Guasco P) anziché come unica; in questo caso le due unità (non in Rotta o eliminate) dovranno trovarsi sempre adiacenti alla fine della Fase di Combattimento genovese, in caso contrario, entrambe le unità subiscono un Marker di Stress 1.



7.4. Reggimento Guardie

Questa unità savoina può essere schierata con due unità (Guardie P) anziché con una unica; in questo caso le due unità (non in Rotta o eliminate) dovranno trovarsi sempre adiacenti alla fine della Fase di Combattimento savoino, in caso contrario, entrambe le unità subiscono un Marker di Stress 1.



7.5. Cavalleria

Una unità di cavalleria genovese o savoina può rifiutare di essere ingaggiata in Mischia; può muoversi di 2 esagoni nel momento in cui una unità di fanteria entra nel suo esagono, ma deve superare un Test di Morale: se fallisce, l'unità di cavalleria riceve 1 Stress. Se ha successo l'unità attaccante si ferma nell'esagono lasciato libero dalla cavalleria.



7.6. Reggimento Saint Renan

Questo reggimento savoino è addestrato a marciare speditamente. Per tale motivo ha una Capacità di Movimento di 3 PM, utilissimo per attraversare il terreno collinare della zona.



7.7. Terzo Cattaneo (regola opzionale)

Questa unità genovese, inviata in rinforzo da Genova tramite il passo della Bocchetta, arriva sul campo di battaglia stanca e affamata. Inizia la battaglia con un Marker di Stress 2.



8. CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore **savoino** vince se nella fase E del suo turno ha almeno 4 Unità nel villaggio di Ottaggio oppure ha eliminato almeno sette Unità genovesi (Unità genovesi in rotta l'ultimo turno contano come eliminate).

Il giocatore **genovese** vince se il Savoia non è riuscito ad raggiungere le sue condizioni di vittoria alla fine della partita.

9. CREDITI

Autore: Marco Campari

Sviluppo: Piergennaro Federico

Grafica: Giluia Tinti

Playtest: Raffaele Iannuzzi, Marco Rossi, Alessandro Villa

Consulenza e sviluppo: Andrea Angiolino

10. BIBLIOGRAFIA

La preparazione militare della Repubblica di Genova per la guerra del 1625 Riccardo Dellepiane, Paolo Giacomone Piana in *Atti della società ligure di storia patria Nuova Serie*, Vol. XLIII (CXVII) Fasc. I, Genova, 2003

C. Bruzzo, *Note sulla guerra del 1625*, Genova 1938 (Estratto dal volume 111 degli *Atti della R. Deputazione di Storia Patria*)

G. Casanova, *La Liguria centro-occidentale e l'invasione franco-piemontese del 1625*, Genova 1983

Giovanni Battista Cicala q. Giulio, *Guerra di Genova col duca di Savoia 1625 descritta da Gio: Battista Cicala q. Giulio; Relatione dell'origine della guerra dell'anno MDCXXV che ebbe la Repubblica di Genova col Duca di Savoia descritta da Gio. Battista Cicala quondam Giulio.*, pp75-78.

Relatione del successo nell'acquisto della villa e Castello di Ottaggio fatto dall'A. Ser.ma di Carlo Emanuele Duca di Savoia li 9 Aprile 1625

<http://www.bandieresabaude.it/BandiereOOI.html>

L'articolo storico su questa battaglia può essere scaricato su www.parabellum-magazine.com/it nella sezione downloads