

LA GUERRE DE GRADISCA

1615 - 1617



EUROPA
SIMULAZIONI

Traduction française v1.0 avec *les erratas et clarifications inclus (en bleu)*



La guerre de Gradisca 1615-1617

Introduction

La simulation est un processus aujourd'hui largement utilisé par les forces armées pour recréer des situations et des conditions aussi proches que possible de la réalité, tout en parvenant à la fois à maîtriser les coûts. Loin de se limiter au seul monde militaire, la simulation concerne aussi d'importants secteurs de la société civile : pensez au monde de la finance et à celui de l'industrie automobile. La simulation a de nombreux passionnés dans le monde particulier des jeux de guerre, que ce soit sur papier ou par voie électronique.

Un jeu de simulation de guerre crédible exige une analyse sérieuse des événements historiques auxquels il fait référence. Une simulation de guerre basée sur des guerres, des campagnes militaires et des batailles réelles, ne peut laisser de place à l'improvisation, car le contexte doit être réaliste et le jeu doit présenter des règles compatibles avec un certain nombre de facteurs tels que : le potentiel des forces, les restrictions de mouvement imposées par le terrain, la puissance d'arrêt des défenses statiques, le niveau de neutralisation exprimé par l'artillerie, la capacité d'effectuer des travaux sur le champ de bataille, les délais de récupération des capacités opérationnelles des unités déployées sur le terrain et autres aspects moins perceptibles. Les variables, telles que l'afflux ou le manque d'afflux de fournitures, l'amélioration ou l'aggravation de la situation sanitaire, l'introduction dans le théâtre opérationnel de forces puisées dans les réserves ou venues d'autres secteurs du front, ou les contraintes résultant des périodes de trêve entre les parties en conflit, doivent également être réalistes.

Dans tout cela, un jeu de simulation diffère sensiblement d'un jeu de fantaisie, basé sur le choc entre armées imaginaires du bien et du mal, formées par les créatures les plus disparates comme les monstres, les orcs, les elfes, les nains ou les dragons : ici, en fait, il s'agit simplement des règles du jeu établies arbitrairement, ou au plus, se rapportant à certaines œuvres littéraires et cinématographiques. Le jeu de simulation *La Guerre de Gradisca*, par ailleurs, offre une image historique fidèle et cohérente d'un point de vue militaire, mettant les joueurs en mesure d'appliquer certains des principes fondamentaux de l'art militaire, y compris la surprise, la concentration du feu et des forces, la neutralisation, la défense statique et dynamique. Les créateurs de cette simulation ont également réussi à adapter au jeu les principes et les règles qui ont inspiré, à l'époque, le "métier des armes".

Le résultat est que les passionnés peuvent revivre les événements historiques qui ont eu lieu pendant cette guerre particulière, et, avec leur habileté, modifier les résultats du conflit. Une simulation, donc, sérieuse et engageante, avec un minimum de forçage et de règles linéaires, sans complications inutiles. Un produit fabriqué avec soin, le résultat de l'expérience acquise dans le

domaine spécifique par ceux qui ont conçu et produit ce jeu de simulation, pour lequel il a bénéficié de quelques conseils de l'écrivain, qui sur la guerre de Gradisca a effectué ces patientes recherches d'archives qui ont conduit à la publication de l'essai « *La guerre du Frioul 1615-1617* » Autrement dit, la guerre de Gradisca ou les Uskoks (Gorizia, LEG 2007).

Si les joueurs se sentent encouragés à approfondir leur connaissance sur ces événements historiques, ils doivent savoir que d'autres auteurs ont également abordé ce conflit (Faustino Moissesso, Enrico Palladio degli Olivi, Biagio Rith di Colemberg, Anton Gnirs, ...) et que les études intéressantes présentées dans le volume publié par Mauro Gaddi et Andrea Zannini, « *Venezia non è da guerra* » (Udine, Forum 2008), sont les plus récentes.

En résumé, le jeu *La Guerre de Gradisca* d'Europa Simulazioni répond bien au but des jeux de guerre, qui consiste - pensez au jeu d'échecs classique - à former l'esprit des adversaires au bon usage des forces disponibles, en appliquant les règles à une situation constamment modifiée par les décisions de l'autre camp. Enfin, il ne faut pas sous-estimer comment un jeu de simulation correctement placé dans une période historique peut contribuer à faire connaître, en particulier aux plus jeunes, des événements importants du passé, souvent négligés en raison des priorités absolues de rendement économique qui caractérisent les grandes productions télévisuelles, cinématographiques et éditoriales.

Cadre historique de la guerre de Gradisca

A la veille de la guerre de Gradisca, les Vénitiens et les Habsbourg d'Autriche, seigneurs de Carinthie, de Carniole et de Styrie, avaient de nombreuses raisons de friction : problèmes liés aux frontières irrationnelles de l'Isontin et de l'Istrie, au ressentiment face à la neutralité maintenue par la République pendant le dernier conflit ottomano-impériale (1593-1606) et, surtout, à la volonté de ne pas reconnaître une domination navale vénitienne sur le Golfe.

En 1615, après des affrontements répétés dans les zones côtières et frontalières, les dernières tentatives pour parvenir à un accord échouèrent, l'armée de la République de Venise et celle de l'archiduc Ferdinand d'Autriche prirent les armes. La cause en fut les actions prédatrices des Uskoks, des réfugiés slaves de religion chrétienne à qui l'archiduc avait permis de s'établir sur les territoires côtiers de Kvarner. Les Uskoks, utiles à l'archiduc par leur fonction anti-turque et anti-vénitienne, mais établis par eux dans des lieux inhospitaliers et difficiles à conquérir, ont été rejoints par des bandits et des aventuriers, qui, à partir de Segna, ont commis des actes féroces de piraterie, causant un grave préjudice économique aux Vénitiens.

À la fin de l'été 1615, le général Pompeo Giustiniani, qui



prend le commandement de l'armée marcienne, traverse la frontière terrestre orientale et s'empare de Cervignano, Cormons, Aquileia et de toute la plaine jusqu'à l'Isonzo ; les archiducs, avec l'aide des Uskoks (qui avaient été rejetés à Monfalcone) s'aventurent en Istrie vénitienne, aboutissant à la rencontre de Zaule et dévastant les lieux les moins bien fortifiés. Bientôt, le combat s'est concentré sur le point central du système offensif et défensif autrichien : Gradisca qui, à l'exception d'un court intervalle, a été assiégé de février 1616 à la fin des hostilités.

Les Uskoks, incapables d'agir sur la mer, étaient organisés en unités terrestres regroupées dans l'armée archiducal, commandée par Adam de Trautsmannsdorf. En avril 1616, au lieu de contraster la progression des Vénitiens sur le Collio, les unités archiducal passent l'Isonzo près de Gorizia et attaquent au sud, vers Sdraussina et Sagrado, positions vitales pour la défense du fief assiégé. Giustiniani rétablit l'équilibre en obtenant l'arrivée de troupes fraîches de Dalmatie et du Frioul, dont l'emploi a forcé Trautsmannsdorf à scinder ses forces. Gradisca résista, mais dans les deux camps, déjà au milieu de 1616, le paiement des troupes et des fournitures n'était pas régulier.

Dans les premiers jours d'août 1616, les archiducs, renforcés par d'importantes forces mercenaires envoyées par l'évêque de Bamberg, pénètrent dans le Val Canale, menaçant Chiusaforte : une tentative de prise de possession de Pontebba veneta échoue et ces forces, pour ne pas rester isolées, se retirent. Dans la même période, les forces marciennes ont conquis Caporetto et le Mont Podgora à l'ouest de Gorizia et les collines de Collio au sud-ouest du Mont Sabotino. Les Vénitiens, désireux d'investir Gorizia, subirent la mort de leur commandant, atteint le 10 octobre 1616 par un tromblon lors de la reconnaissance d'un gué : la mort de Giustiniani entraîna la suspension des manœuvres offensives, aboutissant à la conquête du château de Vipulzano sul Collio. Les deux armées, éprouvées, érigèrent de nouvelles fortifications près de Gorizia, les Vénitiens à l'ouest de la ville (fort Erizzo, fort Santa Croce, fort Priuli...), les archiducs au nord-ouest (fort des Châtaigniers, pont de la Tour,...).

Entre la fin novembre et la mi-décembre, a suivi une incursion d'Uskoks dans le territoire de Cividale et quelques affrontements de cavalerie, dont l'un, près de Lucinico, impliquant également l'infanterie et l'artillerie, prirent de grandes proportions. En janvier 1617, les archiducs reçurent d'importants renforts dirigés par le marquis d'Autriche, fils naturel de l'empereur Matthias, et le même mois, Don Giovanni de Medicis devint commandant des vénitiens. L'armée marcienne réorganisée commença à exercer une plus grande pression sur le secteur de l'Isonzo, entre Gorizia et Gradisca, tandis que la cavalerie archiducal de Don Balthasar Marradas était envoyée pour effectuer des raids en Istrie.

Entre-temps, le siège des vénitiens de Gradisca eut lieu : la forteresse a néanmoins pu recevoir des renforts. En mai, les troupes archiducal furent renforcées et les vénitiens furent rejoints par un fort contingent de mercenaires néerlandais, sous les ordres de Jean de Nassau, par mer.

Début juin, Giovanni de Medicis lança une attaque de contournement du Karst [*Carso*], visant à briser le front ennemi. Depuis Mariano et Romans, de forts contingents de troupes furent déplacés : Cosimo del Monte est allé vers Doberdò, la colonne de Giovanni Martinengo remonte la rive gauche de l'Isonzo vers San Pietro, tandis que la cavalerie de Ferdinando Scotti, passa Romans et Monfalcone, se déplaça à Vermigiano, où il rejoignit l'infanterie d'Orazio Baglioni, qui atteignit Rubia, quartier général des archiducs. Pendant ce temps, les troupes de Francesco et Carlo di Strassoldo interrompirent toute communication entre Gradisca et Rubia et les hollandais conquièrent une série de forts archiducal.

Jamais auparavant les vénitiens n'avaient été aussi près de remporter la victoire sur le terrain. Le bombardement de Rubia tua le général autrichien Trautsmannsdorf, à qui Marradas succéda au commandement, par un retour urgent d'Istrie. Le troisième et dernier assaut contre Rubia fut rejeté le 20 juin et la victoire, cette fois-ci, s'estompa à cause de l'échec à envoyer des renforts aux néerlandais, qui avaient pénétré les défenses autrichiennes et submergeaient les défenseurs. Selon le général Médicis, en fait, ils s'étaient engagés dans une bataille sans ses ordres. Après le moment du démantèlement, les archiducs se réorganisent et, les 11 et 12 juillet, attaquent le quartier général vénitien non gardé de Mariano, mais sont refoulés.

En août 1617, le commandant vénitien repartit ses troupes différemment et assiégea la forteresse de Gradisca, qui continua cependant à recevoir des provisions et des renforts par la route de Merna. Dans l'une de ces opérations se distingua le condottiere de Bohême Albert de Wallenstein, dont l'étoile brilla pendant la guerre de trente ans.

En avril 1617, l'ambassadeur de Venise en Espagne fut chargé de trouver une solution négociée en utilisant la médiation espagnole : l'empereur, cousin germain de Ferdinand de Styrie, était également convaincu de la nécessité de négocier la paix, ce à quoi les français ont également travaillé.

Le 6 septembre 1617, le traité préliminaire fut formalisé sur la base des articles proposés à Madrid. Fin novembre, la trêve fut publiée et les départements des deux armées ont commencé à se retirer du front. Le 26 septembre 1617, la paix est signée à Madrid : la guerre trouve ainsi une composition diplomatique. La paix a forcé les vénitiens à se retirer des terres conquises du Frioul et de l'Istrie et les archiducs à brûler les bateaux des Uskoks et à déporter les gens loin de la côte : aspects qui ont été traités l'année suivante à la conférence de Fiume (Rijeka) et Veglia (Krk), pour l'exécution de la partie du traité concernant les Uskoks.

Col. Riccardo Caimmi



La guerre de Gradisca 1615-1617

Règles de base

1 Introduction

La Guerre de Gradisca 1615-1617 est un jeu de simulation historique conçu pour deux joueurs (ou deux équipes). Les joueurs dirigent les unités du jeu sur la carte, en s'affrontant et en essayant de résoudre tous les problèmes des généraux de l'époque, leurs homologues historiques, mis entre les mains et en essayant d'obtenir les conditions de la victoire.

2 Matériel du jeu

2.1 Unités de jeu

Les unités du jeu sont divisées en **chefs et en unités de combat**.



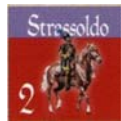
Les chefs se représentent eux-mêmes avec leur escorte armée. Leur pion a une valeur de commandement en bas à droite. **Ce sont des unités mais pas des unités de combat.**



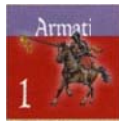
Infanterie



Cavalerie légère



Cavalerie moyenne



Cavalerie lourde

Les unités de combat sont divisées selon les types suivants et se distinguent par le type d'icône indiqué sur le pion :

- **Infanterie** : cernides, milices, mercenaires (équipés d'arquebuses, mousquets ou piques)
- **Cavalerie légère** (indiquée par un L en bas à droite du pion) : *Cappelletti principalement et autres types de chevaux légers
- **Cavalerie moyenne** : cuirassé
- **Cavalerie lourde** : Armigeri
- **Sapeurs** [Guastatori] (c.-à-d., à titre indicatif, l'équivalent des ingénieurs d'aujourd'hui)
- **Artillerie** (y compris le personnel, alors appelée bombardiers)

Toutes les unités de combat ont une **valeur de tir** imprimée en bas à gauche. Pour les sapeurs, c'est entre crochets []. L'artillerie a aussi un astérisque *.



Artillerie
Valeur de tir



Sapeur

Commandement d'appartenance

Les chefs et les unités de combat ont une bande de couleur en haut qui identifie le corps (ou le **commandement**) auquel ils appartiennent. Chaque type d'unité de combat a ses propres caractéristiques, qui sont expliquées ci-dessous. Beaucoup d'unités de combat ont leur côté "**Désorganisé**" au verso (cf. 7.2).



Certains chefs présentent leur chef de remplacement au verso (cf 7.2). Le fond des unités autrichiennes est blanc, celui des unités vénitiennes rouge, celui des unités hollandaises (alliées aux vénitiens) orange.

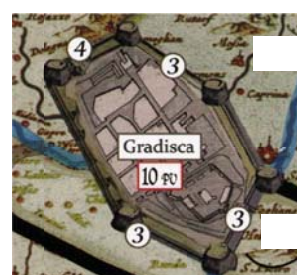
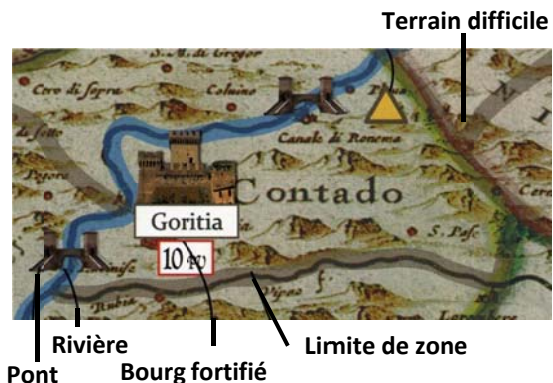
Le jeu comprend également différents types de marqueurs. L'utilisation de ces marqueurs dans le jeu est expliquée dans ces règles. Il existe des marqueurs pour de nombreuses activités : forts, niveau (en cours) des forteresses, marqueurs de corps, etc.

2.2 Les cartes

Le jeu contient un talon de 36 cartes qui sont utilisées pour générer des événements spéciaux et aider les joueurs dans leurs opérations. L'utilisation des cartes est expliquée au chapitre 12.

2.3 La carte

La carte est divisée en zones. Chaque **zone** est caractérisée par le type de terrain présent. Il y a des zones de : terrain découvert, **terrain difficile** (indiqué par un triangle jaune), **bourg fortifié** (indiqué par le symbole d'un château), **forteresse**.





Les zones de forteresse partagent avec les autres zones des limites plus épaisses, les murs de la forteresse.

Certaines limites entre zones adjacentes sont des tronçons infranchissables et sont marquées d'un "X" sur la carte. D'autres bordures sont de couleur bleue (certaines d'entre elles ont des ponts) ; ce sont des rivières et n'ont pas de signification particulière dans les règles de base.

Les zones de forteresse, de bourg fortifié, celles utilisées pour la mise en place initiale et celles d'intérêt historique portent une étiquette avec leur nom.

Deux zones sont considérées comme adjacentes si elles partagent un bord et non un sommet.

Les zones sont utilisées pour réguler le mouvement des troupes. Seules leurs limites et le type de terrain sont importants à cette fin, l'arrière-plan de chaque zone n'est indiqué que pour des raisons historiques et géographiques.

Le terme géographique "Istrie" sur les cartes ou dans les règles fait référence aux deux zones appelées "Capo d'Istria" et "Pirano" sur la carte.

Clarifications : *Gradisca n'est pas adjacente à une rivière. L'effet de la rivière est déjà pris en compte par les murs de la forteresse. Gradisca a des murs qui sont (et étaient) de vingt mètres de haut de sorte que l'Isonzo ne peut pas déborder à l'intérieur de la ville.*

2.4 Calendrier et autres tableaux

Sur la carte est imprimée la ligne du temps ("**Tour de jeu**") qui est utilisée pour marquer la progression des tours de jeu et la fin du tour de jeu. Sur la carte sont également imprimées toutes les cases et les tables qui servent pour jouer, expliquées dans la suite de ce livret de règles.

3 Échelle de jeu

Chaque tour représente une période de 2 mois.

Chaque unité de combat peut représenter : un nombre variant entre 500 et 1000 soldats à pied ; environ 300 soldats à cheval ; un train de quelques pièces d'artillerie ; un détachement de sapeurs.

4 Comment jouer



Répartissez toutes les unités en fonction de leur corps d'appartenance (bande de couleur en haut). Ensuite, placez dans un récipient opaque uniquement les marqueurs "**Comando**" de chaque corps en jeu, en suivant les instructions de la fiche "Instructions du scénario".

Pendant la partie, enlevez les marqueurs "**Comando**" des corps qui n'ont pas d'unités sur la carte et intégrez au jeu ceux dont les unités entrent sur la carte (par exemple, à cause des renforts, voir 12).



Placez le marqueur de Tour de jeu sur la première case (**Sept. - Oct. 1615**) de la ligne du temps (sur la carte) et le marqueur de Fin de jeu sur la dernière case.



Le nombre de tours à jouer peut être modifié en jouant certaines cartes.

Placez les unités des différents corps sur la carte selon les instructions du scénario (cf). Les unités restantes vont sur les drapeaux respectifs des deux armées imprimés en haut à gauche de la carte, divisées par commandements [**Comando**] (bande colorée en haut) : elles entrent en renfort par le jeu de cartes.

Mettez de côté les cartes marquées "**1617**". Mélangez les cartes restantes et distribuez quatre (4) cartes cachées à chaque joueur, en commençant par le joueur vénitien. Les cartes restantes sont placées cachées dans la pioche.



Enfin, placez les marqueurs "Points de Victoire" des deux joueurs, unités et dizaines, sur la position "0" de la table correspondante sur la carte.



Le jeu consiste en une séquence de tours consécutifs où les joueurs activent leurs commandements [**Comando**] et effectuent des actions militaires en utilisant leurs unités et éventuellement des cartes à jouer.

4.1 Séquence de jeu

Chaque tour comprend les étapes suivantes :

- a) Un marqueur de commandement est tiré au hasard du récipient opaque.
- b) Les unités du commandement sélectionné sont activées et/ou des cartes sont jouées (voir 5).

Note : Dans cette phase, l'adversaire peut jouer des cartes, selon les conditions qui y sont inscrites.

Le marqueur de commandement tiré est placé sur la carte dans la section "**Commandements joués**" [**Comandi giocati**].

- c) La séquence est répétée depuis le point (a) jusqu'à ce que tous les marqueurs de commandement aient été tirés.
- d) Une fois tous les marqueurs de commandement tirés, vérifiez si une zone a des unités de combat en excès (Cf. 9 Empilement) et avancez le pion du tour en cours dans la case suivante sur la ligne du temps.
- e) Si le marqueur de Tour de Jeu a passé le marqueur de Fin de Jeu, la partie se termine et les points de victoire des deux joueurs sont vérifiés pour déterminer le gagnant. Sinon, remplacez les pions de commandements dans le récipient opaque et recommencez la séquence d'un nouveau tour à partir du point a).

Le jeu se termine à la fin du tour **Mars - Avril 1618**.

4.2 Jeu en équipe

Deux joueurs prennent les vénitiens. Deux joueurs prennent les autrichiens. Avant que le jeu ne commence, les joueurs décident quels commandements de leur armée ils conduisent pour le reste de la partie.

Lorsqu'un commandement est tiré, le joueur qui en est



propriétaire active son commandement, en jouant les cartes de son équipe à sa guise, ou tire une carte.

Les deux joueurs vénitiens ne doivent pas se parler pendant le jeu (pour simuler la mauvaise coordination dans le commandement vénitien).

Lorsque des événements impliquent des unités des deux "parties" d'une même armée, les effets doivent être répartis également entre les deux parties, si possible. En cas de litige, lancez un dé pour décider. La victoire est celle de l'équipe vénitienne ou de l'équipe autrichienne de toute façon dans son ensemble, (pas des seuls joueurs).

5 Activation des unités du corps et jeu des cartes

Lorsqu'un marqueur de commandement est tiré, le joueur auquel il appartient, peut toujours :

1. Jouer **jusqu'à deux cartes** et activer les unités du corps tiré présentes dans **une seule zone**, OU
2. **Tirer** une carte de la pioche. Aucune unité n'est activée et aucune carte n'est jouée. Chaque joueur ne peut jamais avoir plus de quatre (4) cartes en main. Si cela se produit, vous devez défausser l'une d'elles de votre choix (Piochez d'abord, puis défaussez). Vous ne pouvez défausser qu'une seule carte si vous avez cinq cartes en main, OU

En outre, **seulement si le corps a un chef en jeu** :

3. Vous pouvez jouer jusqu'à une carte et activer les unités du corps tiré présentes dans un **nombre de zones égal à la valeur de commandement du chef**.



Exemple : Si le commandement rouge est activé, l'unité avec la barre bleue ne peut pas être activée.

Les cartes jouées finissent dans la défausse. Quand les joueurs n'ont plus de cartes dans la pioche, ils prennent la défausse, mélangent les cartes et réforment la pioche. Il n'est pas obligatoire de jouer une carte à moins que ce ne soit explicitement indiqué sur la carte (cf. 12).

Les cartes marquées "**A retirer si utilisée**" ne finissent pas dans la défausse : elles sont définitivement retirées du jeu.

Pour activer les unités, vous choisissez une zone contenant une ou plusieurs unités du corps tiré. Toutes les unités appartenant au corps tiré peuvent être activées (les autres ne le peuvent pas). Ce qui précède doit être réalisé pour toutes les zones concernées, une à la fois.

Une fois les opérations avec les unités terminées, le

marqueur de commandement tiré est placé dans la section "*Commandements joués*" [*Comandi giocati*] sur la carte : toutes les unités du commandement sont considérées activées.

5.1 Activation des unités

Lorsqu'une ou plusieurs unités d'une zone sont activées, chacune d'entre elles peut effectuer **une et une seule des actions** suivantes :

- Se déplacer dans des zones adjacentes et entrer éventuellement dans des zones contenant des unités ennemies. Cette dernière action génère immédiatement un combat terrestre.
- Bombarder les zones de forteresse adjacentes (artillerie seulement)
- Bombarder des unités dans des zones adjacentes (uniquement les artilleries assiégées) ou par une brèche.
- Effectuer des opérations de mine ou de contre-mine contre les forteresses (seulement les sapeurs)
- Construire des forts (seulement les sapeurs)
- Récupérer de la désorganisation

Marquez les unités activées avec le marqueur "*Attivato*", lorsqu'il peut être nécessaire de s'en souvenir.



Clarifications : Les seules cartes qui peuvent être jouées pendant une activation par le joueur adverse sont les cartes 20 et 28. L'adversaire peut jouer une ou deux de ces cartes à tout moment qu'il juge approprié lors de l'activation du joueur actif [Note pour les experts : ce sont en effet des cartes "Réponse"].

6 Mouvement

Les unités ont une capacité de mouvement maximale exprimée en zones (non imprimée sur les pions d'unités) :

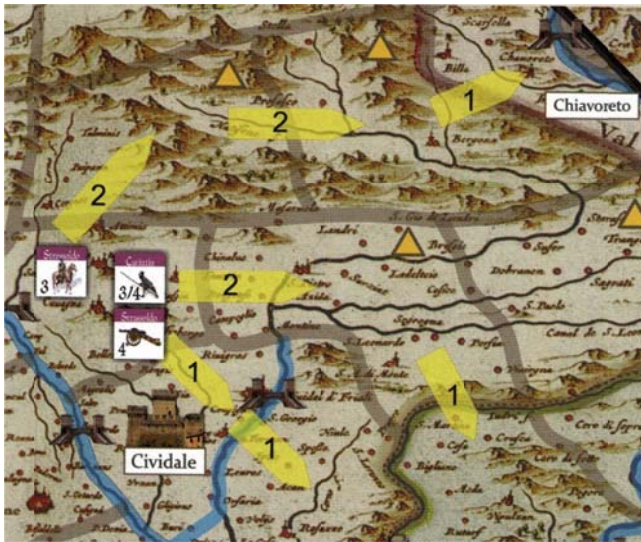
- Infanterie et sapeurs : **3 zones**
- Artillerie : **2 zones**
- Cavalerie (tous types) et Chefs : **5 zones**

Les unités se déplacent de zone en zone adjacente, consommant normalement **1 point** de leur capacité de mouvement, jusqu'au maximum de leur capacité. Chaque zone de **terrain difficile** dans laquelle vous entrez consomme **deux points** de mouvement.

Vous ne pouvez pas traverser des bords infranchissables. Il n'est jamais permis de passer par un sommet entre zones (*vertex*).

Chaque fois qu'une unité entre dans une zone contenant des unités ennemies, elle doit s'arrêter et ne peut plus avancer pour ce tour.

Les unités peuvent se déplacer individuellement ou en pile. Si elles se déplacent en pile, la capacité de mouvement de la pile est la valeur la plus faible de la capacité de mouvement des unités composant la pile.



Exemple : la cavalerie a une capacité de mouvement de 5 zones. Elle consomme 2 points pour entrer dans chacune des 2 zones de terrain difficile et un pour la zone de "Chiavoreto". L'infanterie a une capacité de mouvement de 3 zones. L'artillerie bouge au maximum de 2 zones.

Les unités amies ne peuvent pas être ramassées sur le parcours. Les unités d'une pile en mouvement peuvent être laissées dans les zones traversées.

Les chefs, les unités de sapeurs et d'artillerie ne peuvent pas entrer dans une zone contenant des unités ennemies à moins d'être accompagnés par des unités de combat amies.

Si une unité de combat entre ou se trouve dans une zone contenant un ou plusieurs chefs et/ou des sapeurs ennemis seuls, ces derniers sont éliminés du jeu.

Aucune unité ne peut normalement entrer dans une zone de forteresse occupée par des unités ennemies, sauf s'il y a déjà une brèche dans les murs (cf. 7.4 et 7.5).

Les unités présentes dans une zone de forteresse peuvent la quitter, même si elles entrent dans une zone occupée par des unités ennemies. Aucune unité ne peut traverser un bord infranchissable (marqué d'un "X" sur la carte) ou la mer Adriatique. Toutes les unités qui quittent la carte, volontairement ou non, sont supprimées.

7 Combat

Il existe différentes formes de combat

- **Combat terrestre** (Cf. 7.1) : chaque fois qu'une ou plusieurs unités activées entrent dans une zone occupée par des unités de combat ennemies.
- **Bombardement d'artillerie contre les forteresses adverses** (Cf. 7.4.1)
- **Bombardement sur des unités assiégeantes ou par une brèche** (Cf. 7.4.2)
- Opérations de **mine et contre-mine** des côtés de zone de forteresse par les sapeurs (Cf. 7.5 et 7.6)

7.1 Combat terrestre

Dans le combat terrestre, les unités de combat du joueur attaquant (celui dont les unités sont entrées dans la zone

adverse), et celles du joueur en défense, se tirent dessus.

Tous les chefs et unités de combat attaquants tirent, ainsi que tous les chefs et unités de combat en défense (ces derniers quel que soit le corps auquel ils appartiennent). **Exception** : les sapeurs ne peuvent pas tirer lors d'un combat terrestre, mais ils peuvent le subir.

Pour résoudre un combat, **lancez un dé pour chaque unité** et comparez-le à la valeur de tir (ou de commandement dans le cas d'un chef) de l'unité qui tire.



Si le jet de dé est **inférieur ou égal** à la valeur de tir de l'unité, celle-ci a touché (on dit qu'elle a fait mouche). Tous les jets de dés sont considérés comme **simultanés**. L'attaquant doit tenir compte des effets des forts et des bourgs fortifiés (Cf. 10 et 11). Ces effets sont cumulatifs.

Le joueur propriétaire décide de la meilleure façon dont il ou elle pense que les unités seront affectées par les effets des touches adverses. Si toutes les unités ennemies sont éliminées, les touches en excès sont perdues. Voir cf. 7.2 pour les effets des touches sur les différents types d'unités.

Les chefs ne peuvent pas être soumis à des touches adverses. Cependant, après les jets de dé, chaque camp qui a subi au moins une touche doit vérifier la survie de chacun de ses chefs dans la zone de combat. Un dé est lancé : **si la valeur est 1 ou 2, le chef est touché** (voir Cf. 7.2).

Une fois que les deux joueurs ont appliqué les résultats des tirs, si l'un des camps a détruit l'autre, celui-ci peut rester dans la zone occupée. Sinon, le joueur qui a subi le plus de touches doit se retirer dans une zone adjacente (Cf. 7.3). Dans le cas d'un nombre égal de touches, l'attaquant doit se retirer.

7.2 Désorganisation et récupération

Lorsqu'une unité de combat subit une touche, elle est tournée sur sa face "**Désorganisée**". Les unités de combat qui n'ont pas de face "Désorganisée" sont éliminées de la partie dès la première touche.

Les chefs tués sont retournés sur leur face opposée pour être remplacés par un chef de remplacement, s'il y en a un. Sinon, ils sont éliminés du jeu. Le remplaçant peut apparaître dans la même zone ou dans une autre zone contenant des unités amies, au choix du joueur.

Une unité désorganisée a une capacité de combat réduite, mais conserve toutes les autres fonctions. Si une unité désorganisée reçoit une autre touche, elle est retirée du jeu.



Les unités éliminées sont mises de côté dans la case "Unità eliminate" sur la carte (ne pas les mélanger avec les unités en renfort).

Les unités de combat peuvent récupérer d'une désorganisation et être retournées sur leur face en bon ordre lors de leur prochaine activation (Cf. 5.1). Quand elles récupèrent, cependant, elles ne peuvent faire aucune autre action, mouvement ou combat.

7.3 Retraite

Dans un combat terrestre, le camp qui a subi **le plus de touches** (soustraire les touches absorbées à cause des forts ou des bourgs fortifiés, voir Cf. 10 et 11), ou l'attaquant si les touches sont égales, a été vaincu et ses unités doivent reculer dans une seule et unique zone adjacente. Note : Les chefs tués ne sont jamais comptés parmi les "touches".

La retraite ne peut pas avoir lieu vers des zones contenant des unités ennemies ou à travers des bords infranchissables. Les unités attaquantes doivent toujours reculer vers la zone d'où elles sont venues pour entrer dans la zone de combat. Si une unité doit reculer et qu'elle ne peut pas le faire, elle est éliminée. Une force qui est attaquée à l'intérieur d'une forteresse (par une brèche), peut décider de subir une perte supplémentaire, au lieu de reculer en dehors de la forteresse. Dans ce cas, l'attaquant se retire.

Clarifications : si des unités débarquent et sont immédiatement vaincues, elles sont éliminées.

7.4 Bombardement

L'artillerie peut être utilisée comme n'importe quelle autre unité de combat dans un combat terrestre.

L'artillerie peut également bombarder des forteresses ou des unités adverses, mais elle ne peut pas effectuer un combat terrestre à travers une brèche.

Si dans la zone d'où elle tire il y a une ou plusieurs unités de sapeurs, l'artillerie tire en utilisant leur valeur de tir imprimée sur le pion, quel que soit le type de tir. Sinon, elle a une valeur de feu de 1 (un). Avec un résultat de 6 (six), elle est toujours et immédiatement éliminée (les canons de l'époque s'éventraient facilement, Nda).

Clarifications : pour que l'artillerie puisse bombarder à pleine puissance, seule la présence d'une unité de sapeur dans la zone est requise. Même si l'unité de sapeurs a été utilisée pour permettre à l'artillerie de tirer à pleine puissance, l'unité de sapeur peut être activée ultérieurement.

7.4.1 Bombardement de forteresses



Une unité d'artillerie activée peut bombarder une zone de forteresse adjacente [le tir est en fait contre les murs de la forteresse]. Si le jet de dé est réussi, le niveau du bord de la forteresse adjacente à l'unité est diminué de un (1) (le

niveau initial du bord de la forteresse est imprimé sur la carte).

Lorsque le niveau d'un bord de la forteresse atteint zéro (0), une **brèche** a été créée de ce côté et à partir de ce moment, vous pouvez entrer dans la zone de forteresse par ce bord pour combattre en rase campagne les unités ennemies qui sont dans la forteresse elle-même. Le niveau actuel d'un bord de forteresse est indiqué par un marqueur spécial numéroté posé sur le bord lui-même et il ne peut jamais être inférieur à zéro (brèche).



7.4.2 Bombardement d'unités assiégeantes ou par une brèche

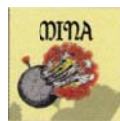
Les unités d'artillerie activées occupant une zone de forteresse peuvent tirer sur des unités ennemies situées dans des zones adjacentes. Les unités d'artillerie peuvent également tirer par une brèche contre des unités adverses qui se trouvent dans une zone adjacente à la forteresse, et dans ce cas, la valeur de tir est **diminuée de 1 (un)**.



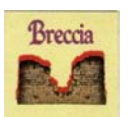
Dans les deux cas ci-dessus, les unités dans la zone qui subit le tir ne peuvent pas riposter, mais elles n'ont pas à reculer si certaines subissent une touche, même si elles peuvent toujours le faire si elles le souhaitent. Le camp qui a subi au moins une touche doit vérifier la survie de chacun de ses chefs présents dans la zone bombardée (voir Cf. 7.1).

Clarifications : S'il y a plus d'une unité, elles tirent toutes. Et si, par exemple, vous avez 2 touches, le niveau du bord de la forteresse diminuera de 2.

7.5 Miner les forteresses



Les unités de sapeurs activées dans une zone adjacente à une forteresse peuvent tenter de saper le bord de la forteresse. Un dé est lancé pour chacune des unités de sapeur et si le résultat est **inférieur ou égal à la valeur de tir** du sapeur, une mine est placée. Marquez le bord de la forteresse minée avec un marqueur spécial ("**Mina**"). Vous pouvez placer plusieurs mines sur le même bord de forteresse. Lors d'une activation ultérieure de la zone, une unité de sapeur peut essayer de faire **sauter** une mine (vous ne pouvez pas faire sauter une mine lors de la même activation où elle a été placée). Lancez un dé pour chaque couple sapeur-mine. **Si le résultat est 1, 2 ou 3, la mine explose** et une brèche est créée. **Si le résultat est 6, la mine est perdue** et elle est retirée de la carte. Si le résultat est 4 ou 5, il n'y a aucun effet. Si, à tout moment, la zone adjacente à un bord de forteresse avec des mines est laissée vide, toutes les mines placées sont immédiatement enlevées.





7.6 Contre-mines

Les unités de sapeur activées à l'intérieur d'une forteresse peuvent tenter de déminer le bord de forteresse adjacent s'il contient des mines. Un dé est lancé pour chaque unité, et si celui-ci est **inférieur ou égal à la valeur de tir** du sapeur, une mine est retirée de la carte.

7.7 Reconstruction des murs de la forteresse



Les unités de sapeur activées à l'intérieur d'une forteresse peuvent tenter de reconstruire un bord adjacent qui a un marqueur de niveau de forteresse. Un dé est lancé pour chaque sapeur et si celui-ci est **inférieur ou égal à la valeur de tir** du sapeur, un niveau de forteresse est restauré (jusqu'au maximum imprimé sur la carte).

Clarifications : un mur peut toujours être reconstruit, même s'il a été totalement démoli précédemment.

8 Unités particulières

8.1 Chefs et sapeurs

Les chefs et sapeurs ne peuvent pas entrer seuls dans une zone contenant des unités ennemies et sont éliminés par les unités ennemies dans la zone qu'ils occupent, sauf s'ils sont accompagnés par d'autres unités amies. Les chefs peuvent aider au combat (Cf. 7.1) et à la manœuvre de gros corps (Cf. 5).



Les sapeurs ont des capacités spéciales : miner des forteresses (Cf. 7.5), contre-miner (Cf. 7.6), reconstruire des forteresses (Cf. 7.7), construire des forts (Cf. 10).

Clarifications : Les chefs ne sont pas concernés par la dénomination "unité". Ils ne subissent donc pas les pertes provoquées par les cartes et subies par des unités de combat.

8.2 Infanterie



Certaines unités d'infanterie ont deux valeurs de tir séparées par un "/". Celle de gauche est utilisée quand l'unité attaque, celle de droite quand elle se défend.

8.3 Cernide

Les unités "Cernide" (CER) sont éliminées si elles subissent une touche dans un combat terrestre ou un bombardement d'artillerie.



9 Empilement

Il n'y a pas de limite au nombre d'unités qui peuvent occuper une zone pendant le tour de jeu. Cependant, à la fin du tour, **dans chaque zone où il y a plus de six (6) infanteries et/ou cavaleries** (toutes les autres unités ne comptent pas), le nombre d'infanteries **et de cavaleries (tout confondu)** au-dessus de six (6) correspond au nombre d'unités en bon ordre qui sont "**désorganisées**". Si toutes les unités d'une zone sont désorganisées, il n'y a pas plus d'effet.

10 Forts



Quand un **sapeur** est activé, il peut dépenser toute sa capacité de mouvement pour construire un fort dans une zone sans unités de combat ennemies.

Le fort a pour effet de **diminuer de un (1) les touches obtenues** par les unités ennemies attaquant la zone, quel que soit le type de combat. Un seul marqueur "Fort" peut être présent dans une zone donnée en même temps.

Il est possible de construire un fort dans une zone avec un bourg fortifié (Cf. 11) et leurs effets s'additionnent. Il n'est pas possible de construire un fort dans une zone de forteresse.

Le nombre de marqueurs de forts dans le jeu est volontairement limité pour chaque joueur. Une fois qu'un joueur a placé tous ses marqueurs de forts sur la carte, il ne peut plus en placer.

Un fort est détruit et le marqueur est retiré du jeu si des unités de combat entrent dans une zone avec un fort ennemi seul ou si elles gagnent un combat terrestre dans cette zone.

Les forts retirés ne peuvent pas être récupérés, ils sont éliminés du jeu.

11 Bourgs fortifiés

Les zones contenant des bourgs fortifiés garantissent aux unités qui s'y défendent le **même avantage que les forts** (Cf. 10).



Un bourg fortifié est détruit et ses effets disparaissent pour le reste du jeu si les unités ennemies gagnent un combat terrestre dans la zone. Utilisez un marqueur de brèche pour indiquer le bourg détruit.

Si, dans la zone avec le bourg fortifié, il y a aussi un fort et que les unités qui s'y défendent sont vaincues dans un combat terrestre, seul le fort est détruit. **Le bourg fortifié subsiste.**

12 Les cartes



Les cartes incluses dans le jeu sont utilisées pour générer des événements aléatoires et pour aider les joueurs dans les opérations de guerre.

Suivez les instructions écrites sur la carte, en prêtant attention aux conditions (temporelles ou autres) pour jouer la carte. La carte indique les instructions qui s'appliquent à un seul joueur ou aux deux. Si rien n'est spécifié, les effets de la carte s'appliquent au joueur de la carte.

Certaines cartes portent la mention "**OBLIGATOIRE**". Ces cartes ne peuvent pas être tenues en main ou défaussées et, dans les limites décrites dans les règles : elles doivent être jouées le plus tôt possible, même si elles sont



adverses. Si un joueur possède une carte obligatoire en main, il ne peut pas tirer de cartes, il doit faire une action qui lui permet de jouer la carte obligatoire. Ce doit également être la première action entreprise lors de l'activation de son commandement.

Les cartes obligatoires portant la mention "**Seulement après la date ...**" ne sont obligatoires qu'après la date indiquée. Avant ou à cette date, elles ne peuvent pas être jouées, mais elles peuvent être défaussées. Si un joueur a plus d'une carte obligatoire dans sa main, il n'est obligé de jouer qu'une seule carte et peut décider laquelle jouer.

Certaines cartes portent la mention "**A retirer si utilisée**". Ces cartes une fois jouées sont définitivement retirées du jeu et ne peuvent plus être jouées.

Certaines cartes portent la mention "**1617**". Lors du premier tour de jeu de l'année 1617, les cartes "1617" doivent être mélangées et placées cachées au-dessus de la pioche (la défausse reste telle quelle).



Conformément aux directives ci-dessus, les cartes non obligatoires peuvent être jouées avant ou après l'activation des unités, sauf si des instructions spéciales sont écrites sur la carte elle-même.

Lorsqu'une carte fait entrer sur la carte des unités appartenant à un corps qui n'est pas déjà présent sur la carte, le marqueur "**Comando**" correspondant est placé dans la section "Commandements joués" : il sera placé dans le récipient et pourra être tiré à partir du tour suivant.

Lorsqu'une carte fait entrer des unités sur la carte dans une zone où il y a des unités ennemies, cela génère un combat terrestre. Si les unités attaquantes sont vaincues et doivent retraiter, elles sont éliminées du jeu.

Les unités qu'une carte fait entrer sur la carte sont normalement prises parmi les renforts (qui résident sur le drapeau de chaque armée sur la carte), sauf indication contraire écrite sur la carte.

Note : Le mot "unité" sur les cartes doit toujours être interprété comme "unité de combat". Une expression telle que "VEN. : +1 PV" signifie "Le joueur vénitien gagne 1 point de victoire".

13 Fin de la partie et points de victoire

Dès que le marqueur de Tour de jeu dépasse le marqueur de Fin de jeu pendant le tour, le jeu se termine immédiatement et les points de victoire sont décomptés.

Les points de victoire sont accumulés par les joueurs pendant le jeu par le jeu de certaines cartes et par les marqueurs de butin [Bottino]. Les points de victoire sont indiqués grâce aux marqueurs appropriés sur une section de la carte.



Chaque joueur reçoit au début de la partie des marqueurs de **butin** qui doivent être placés cachés dans certaines zones de la carte indiquées dans les instructions du scénario (Cf.), en les sélectionnant au hasard et sans les regarder.

Quand les unités d'un joueur entrent dans une zone sans unités ennemies (ou sont dans une telle zone après un combat terrestre victorieux) contenant un marqueur de butin, le marqueur est dévoilé et retiré de la carte. Si un " ? " apparaît, jetez un dé et le résultat est le nombre de PV (Points de Victoire) gagnés. Si un nombre apparaît, c'est le nombre de PV gagnés.

De plus, à la fin de la partie, le joueur autrichien gagne les points suivants si ses unités occupent :



PALMA : 20 PV

UDINE : 10 PV

et le joueur vénitien gagne les points suivants si ses unités occupent :

GRADISCA : 10 PV

GORITIA : 10 PV

TRIESTE : 10 PV

A la fin de la partie, celui qui a gagné le plus de points de victoire est le vainqueur. Le match nul est possible.



La guerre de Gradisca 1615-1617

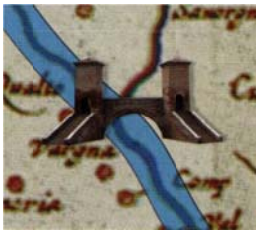
Règles avancées

Les règles avancées introduisent une plus grande historicité, au prix d'une légère augmentation de la complexité. Les joueurs sont encouragés à essayer le jeu avec les règles avancées, après avoir maîtrisé le jeu de base.

14 Mouvement

Dans le jeu avancé, dans les cas suivants, les unités ne sont pas obligées de s'arrêter si elles entrent dans des zones avec des unités ennemies : voir 23 "Razzia" et 25.2 "Incursion de cavalerie légère".

15 Rivières



Les limites entre les zones adjacentes colorées en bleu sont des tronçons de rivière.

Les tronçons de rivière **sans pont** sont infranchissables pour l'artillerie et le camp (Cf. 24) et bloquent la retraite des unités

(Cf. 7.3), le tracé de la ligne de ravitaillement (Cf. 21) et le rayon de commandement (Cf. 16). Elles peuvent être traversées pendant le mouvement (sauf par l'artillerie et le camp), mais une unité utilise toute sa capacité de mouvement pour le faire.

La ligne de ravitaillement et le rayon de commandement peuvent être tracés à travers un tronçon de rivière avec un pont sans pénalité. Il est possible de retraiter à travers un tronçon de rivière avec un pont.

16 Rayon de commandement

Lorsqu'un marqueur de corps est tiré, vous pouvez jouer jusqu'à une carte et activer les unités du corps tiré présentes sur un nombre de zones égal à la valeur de commandement du chef de corps, s'il existe (Cf. 5).

Dans le jeu avancé, pour être activée de cette façon, une zone doit se trouver à l'intérieur du rayon de commandement du chef du corps, égal à **2 zones** depuis la zone dans laquelle le chef est situé (maximum d'une zone entre). Le chemin des zones depuis le chef jusqu'à l'unité ne doit pas traverser des bords infranchissables ou des zones contenant des unités ennemies.

17 Chefs au combat

Lorsqu'un chef accompagné d'unités amies entre dans une zone contenant des unités ennemies, un combat terrestre n'a pas lieu immédiatement (Cf. 7.1). Au lieu de cela, le chef peut appeler, puis activer, les unités amies (Chefs et unités de combat) **qui n'ont pas déjà été activées**, en nombre égal à sa valeur de commandement, présentes dans les zones situées dans son rayon de commandement (Cf. 15). Le chemin des zones entre le chef et l'unité appelée ne doit pas traverser des bords infranchissables

ou des zones contenant des unités ennemies.

Les unités appelées peuvent appartenir à des corps différents de celui du chef. Les unités activées de cette façon ne pourront plus être activées lors d'une activation future de leur corps lors du même tour. Marquez ces unités comme étant "**activée**". Les chefs ainsi appelés ne peuvent pas appeler des unités à leur tour. Toutes les unités appelées qui se déplacent, doivent avoir une capacité de mouvement suffisante pour atteindre la zone de combat.

Clarifications : Le rayon de commandement est de deux zones, mais les unités "appelées" bougent et paient normalement les coûts du terrain.

18 Combat terrestre

Si les deux joueurs **totalisent ensemble** six (6) unités de combat ou plus **au début de** la bataille, la bataille peut se dérouler en plusieurs rounds. Sinon, la bataille se déroule comme dans le jeu de base (Cf. 7.1).

Les joueurs doivent garder la trace du nombre de touches que chacun inflige à leur adversaire.

1. Un round est combattu (Cf. 7.1) et les résultats sont appliqués, en appliquant les effets du terrain.
2. Si le nombre de touches réellement subis est le même pour les deux joueurs, un autre round (étape 1) aura lieu seulement si les deux joueurs le souhaitent. Sinon, la bataille est terminée (passez à l'étape 4. ci-dessous).
3. Si un joueur gagne le round, c'est-à-dire qu'il inflige plus de touches à l'autre, il peut choisir de continuer avec un autre round (étape 1.) ou de terminer la bataille (étape 4. ci-dessous).
4. La bataille est terminée. Si le nombre total de touches est égal, l'attaquant doit battre en retraite, sinon celui qui a subi les plus de touches a perdu la bataille et doit retraiter.

19 Effets du terrain sur le combat

19.1 Terrain difficile

Un terrain difficile a des effets négatifs sur l'attaquant en combat terrestre. Toutes les unités attaquantes ayant une **valeur de tir de 3 ou plus** sont **réduites de un (1)** à leur valeur de tir (3 devient 2, 4 devient 3, etc.). Tous les effets de terrain sont cumulatifs.

Exemple : Les unités de combat ayant une valeur de tir 3 attaquent une zone en terrain difficile avec bourg fortifié et fort ; elles ont une valeur de tir 2 et le défenseur souffre de deux touches en moins.

Clarifications : La réduction des valeurs de tir en terrain difficile s'applique également aux chefs attaquants.



19.2 Forts

Dans le jeu avancé, jusqu'à **deux** marqueurs de fort peuvent se trouver dans la même zone et leurs effets être cumulatifs. Un commandement ne peut construire qu'un seul fort par zone lors d'une même activation.

Si des unités de combat entrent dans une zone avec des forts ennemis seuls ou qu'elles gagnent un combat terrestre dans la zone, elles ont la possibilité de détruire tous les forts ennemis **ou** de convertir tout ou partie des forts en forts amis, détruisant ceux qui ne sont pas convertis. Retournez les forts convertis sur leur face à la couleur du joueur qui occupe la zone.

Comme action supplémentaire, lorsqu'une unité de sapeur est activée, elle peut dépenser toute sa capacité de mouvement pour détruire un fort ami dans la zone d'activation (généralement pour empêcher qu'il ne tombe entre les mains ennemies).

20 Récupération

Les unités de combat activées peuvent récupérer d'une désorganisation (Cf. 5.1) et sont retournées sur leur face en bon ordre si elles sont ravitaillées (Cf. 20).

Les unités non ravitaillées ne peuvent pas récupérer d'une désorganisation.

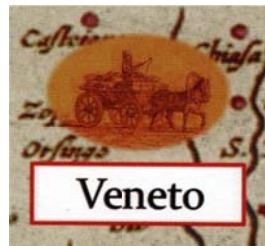
Clarifications : Une unité qui récupère ne peut rien faire d'autre. La règle de base 5.1 s'applique toujours.

21 Ravitaillement

Une unité est ravitaillée si elle est située dans une zone à partir de laquelle il est possible de tracer une suite ininterrompue de zones de n'importe quelle longueur, appelée **ligne de ravitaillement**, depuis l'unité jusqu'à sa propre **source de ravitaillement** (cependant, il existe des **exceptions**, voir ci-dessous).



Austria



Veneto

Sources de ravitaillement

En traçant la suite de zones, vous ne pouvez pas traverser des bords infranchissables, des tronçons de rivière sans ponts et des zones contenant des unités ennemies.

Chaque joueur a ses propres sources de ravitaillement. Il s'agit des zones de la carte marquées d'un symbole spécial et différenciées par leur couleur (voir figure ci-dessous). La présence ou l'absence de ligne de ravitaillement ne doit être vérifiée qu'au début de l'activation des unités dans une zone.

Exceptions :

Le joueur vénitien peut ravitailler par mer **une seule zone** adjacente à la **mer Adriatique** par tour de jeu. Placez le



marqueur approprié dans la zone choisie au début de chaque tour de jeu. Toutes les unités dans cette zone sont ravitaillées pour le tour de jeu et ont le ravitaillement d'attaque (voir 21.1).

- Les unités dans une zone avec leur propre **source** de ravitaillement sont toujours ravitaillées.

- Si **Gradisca** est occupée par des unités autrichiennes, elle est considérée comme ravitaillée, même en l'absence d'une ligne de ravitaillement valide, **si des unités autrichiennes ravitaillées occupent la zone de "Rubia"**.

Une unité sans ligne de ravitaillement est dite non-ravitailée et est marquée avec le marqueur "**Fuori Rifornimento**". Le marqueur est retiré si l'unité redevient ravitaillée la prochaine fois qu'elle est activée.



Les chefs non-ravitailés voient leur valeur de commandement réduite à 1, à toutes fins utiles. Toutes les unités de combat non-ravitailées ont une capacité de mouvement réduite **de un (1)** et ne peuvent pas récupérer d'une désorganisation (Cf. 19).

Certains événements du jeu peuvent nécessiter le réapprovisionnement des unités. Si une carte de ravitaillement est jouée et que le camp a été éliminé ou qu'il n'y a pas de ligne de ravitaillement valide pour le camp, le moral de l'armée est baissé, sinon il remonte comme indiqué sur la carte.

21.1 Ravitaillement d'attaque

Remarque : Les opérations militaires offensives nécessitent un stock important de vivres et de fournitures à proximité immédiate des unités actives.

Les unités ayant l'intention d'effectuer les opérations suivantes doivent avoir leur **ravitaillement d'attaque** dans la zone où elles sont activées :

- **Combat terrestre** (Cf. 7.1), avec **3 unités de combat ou plus**,
- **Razzia** (Cf. 23), avec 3 unités de combat ou plus,
- **Bombardement de forteresse** (Cf. 7.4.1),
- Placement de **mines** (Cf. 7.5),
- Construction de **fort** (Cf. 10).

Les unités appelées par un chef (Cf. 17), **se déplaçant dans une zone sans unité ou faisant une incursion avec moins de trois unités dans une zone éligible sans unités ennemies n'ont pas** besoin d'avoir un ravitaillement d'attaque.

Une unité a un ravitaillement d'attaque si elle se trouve dans une zone d'où il est possible de tracer une ligne de ravitaillement ne dépassant pas trois (3) zones (les terrains difficiles comptent pour 2) jusqu'au **camp** (Cf. 24) (en excluant la zone avec les unités et en incluant celle avec le camp) et du camp sur une longueur quelconque jusqu'à sa propre source de ravitaillement.

Exception : les unités **autrichiennes** dans la zone de **Trieste** et les unités de n'importe quel camp à l'**intérieur**



d'une **forteresse** sont exemptées de la règle ci-dessus, n'ont besoin d'aucun ravitaillement d'attaque pour n'importe quelle opération.

22 Moral de l'armée



Chaque armée en campagne a une valeur de moral qui peut changer au cours du jeu avec les événements et le jeu des cartes.

La valeur initiale du moral de chaque armée est donnée dans les instructions du scénario (Cf.) et la valeur en cours du moral est indiquée sur la carte par un marqueur dédié.

Le moral de l'armée peut augmenter grâce aux **razzias** (Cf.) ; il baisse par le temps qui passe et le jeu de certaines cartes. Selon le jeu de certaines cartes (de ravitaillement), il peut monter ou descendre. Quand il est écrit sur la ligne de temps (Moral -1), le moral de chaque armée diminue de un (1).

Lorsque le moral de l'armée est **élevé** (zone verte sur la piste), il n'y a aucun effet.

Lorsque le moral de l'armée est **moyen** (zone jaune), chaque commandement de cette armée ne peut activer les unités que d'une seule zone.

Clarifications : Si le marqueur est dans la section "Jaune", les chefs NE peuvent PAS activer des unités supplémentaires d'autres zones dans un combat.

Quand le moral est **bas** (zone rouge), aucune unité de cette armée ne peut avoir de ravitaillement d'attaque (Cf. 20.1), chaque commandement ne peut activer des unités que d'une seule zone, et ne peut pas jouer plus d'une carte par activation.

La valeur de moral ne peut jamais être inférieure à 1 et supérieure à 9.

23 Razzia



Une ou plusieurs unités d'infanterie ou de cavalerie activées peuvent déclarer une razzia en entrant dans une zone sans forteresse. La zone de razzia peut aussi contenir des unités ennemies et dans ce cas les unités ne sont pas obligées de s'arrêter dans la zone si, à la fin de la razzia, il leur reste des points de mouvement. **Une même unité peut effectuer plusieurs razzias lors de la même activation tant qu'il lui reste suffisamment de points de mouvement.**

Chaque tentative de razzia, quel que soit le résultat, consomme un point de capacité de mouvement à chaque unité (Cf. 6).

Lancez un dé :

- si la valeur obtenue du dé non modifié est un (1), la razzia est réussie ;
- Si la valeur obtenue (non modifiée) est six (6), la razzia échoue, toutes les unités qui l'ont tenté sont désorganisées et ne peuvent plus bouger pendant le tour. **Si l'unité était désorganisée avant la razzia, elle reste simplement désorganisée.**
- Sinon, si le jet de dé est inférieur ou égal au nombre

d'unités qui tentent la razzia, elle est réussie. Dans ce cas, le jet de dé est modifié de +1 pour chaque unité ou fort ennemi présent.

Si la razzia a réussi, retirez tous les marqueurs de non-ravitaillement sur les pilleurs, augmentez d'un point le moral de l'armée à laquelle ils appartiennent et placez un marqueur "Razzia" dans la zone. La zone ne peut plus être pillée pour l'année en cours. Retirez tous les marqueurs "Razzia" à la fin du dernier tour de l'année en cours. Si la razzia réussit dans une zone où le camp ennemi est présent, le moral de l'armée qui l'a fait augmente de +2.

Dans les limites définies ci-dessus, vous pouvez faire autant de tentatives de razzia que vous le souhaitez dans la même zone (ou dans une zone différente), par activation.

Que la razzia ait réussi ou non, à la fin de la razzia, s'il y a des unités des deux camps dans la zone, un combat terrestre a lieu.

La zone de razzia possible pour le joueur vénitien comprend :

- les zones sur la carte avec un fond vert à l'est de Gradisca (essentiellement : le comté de Gorizia, tout le Karst [Carso] et l'Istrie),
- Tarvis,
- les zones adjacentes à la rivière Lisonzo et
- les Vallées du Natisone.

Le joueur autrichien peut piller :

- toutes les régions ayant un nom sur la carte à l'ouest de Gradisca ; en plus,
- Sagrado,
- Monfalcone,
- Muggia.

Clarifications : Si la razzia n'échoue pas, mais n'a pas réussi, les unités peuvent continuer à bouger/piller. Le seul cas où elles doivent s'arrêter, c'est quand elles obtiennent un 6, c'est-à-dire quand la razzia échoue.

24 Le camp



Chaque armée dispose d'un jeton appelé "**Campo**", son but est de permettre le ravitaillement d'attaque. Le camp ne peut se déplacer que d'une seule zone par tour, lors d'une activation d'unités de n'importe quel corps dans la zone où le camp est situé. Une fois déplacé, il est retourné sur sa face "Déplacé" [Mosso]. Cela n'a aucun effet sur l'empilement des unités de combat, ni sur le combat. Le camp ne peut jamais entrer dans une zone de forteresse. **Le camp ne peut pas retraiter à la suite d'un combat terrestre.**

Si le camp est le dernier pion restant dans une zone après un combat ou après une razzia ou le seul pion dans une zone où rentre une force ennemie, il est éliminé :

- diminuer de un (1) le moral de l'armée auquel il appartient, au premier et à chaque round de jeu suivant où le camp n'est pas en jeu.



Il réapparaît en renfort lors d'un tour suivant dans sa source de ravitaillement, à condition qu'il y ait des unités amies dans la zone, pendant l'activation d'un des commandements, au choix du joueur propriétaire.

25 Unités spéciales

Certains types d'unités ont des caractéristiques particulières :

25.1 Cavalerie

Toutes les unités de **cavalerie**, lors du tour Janvier-Février de chaque année, ont une capacité de mouvement **réduite à 3 zones** [Remarque : la cavalerie était très sensible aux rigueurs de l'hiver].

25.2 Incursion de cavalerie légère



La cavalerie légère (indiquée par un "L" en bas à droite) n'est pas obligée de s'arrêter si elle entre seule dans une zone occupée par des unités ennemies. Au contraire, après être entrée dans une telle zone et avoir attaqué, elle **peut retraiter dans la zone par où elle est arrivée** si elle a une capacité de mouvement restante suffisante. Dans ce type de combat, le défenseur ne peut pas tirer.

La cavalerie légère peut effectuer ce type d'attaque plusieurs fois au cours de la même activation, à condition qu'elle ait une capacité de mouvement suffisante, mais pas plus d'une fois dans la même zone. Elle doit d'abord retourner dans sa zone "d'origine" avant de faire une autre incursion.

25.3 Cavalerie légère et razzia

La cavalerie légère qui exécute une razzia se désorganise automatiquement (elles se dispersent lors du pillage).

26 Les cartes

Les cartes **obligatoires** portant la mention "**Seulement après la date ...**" ne sont obligatoires qu'après la date indiquée sur la carte.

Dans le jeu avancé, avant ou à la date indiquée, les cartes de ce type portant des renforts (indiquées par un "R" au-dessus du numéro de la carte) ne peuvent pas être défaussées et si l'une de ces cartes est jouée, les renforts indiqués sur la carte doivent être placés sur la ligne du temps, au tour de jeu correspondant à la date indiquée (tour de placement), pour former un groupe. Au début de chaque tour après le tour de placement, un dé est lancé pour chaque groupe de renforts sur la ligne du temps. Si le résultat est inférieur ou égal à la différence, en tours de jeu, entre le tour en cours et le tour de placement, le groupe de renforts est placé où la carte l'indique.

Séquence de jeu avancée

Chaque tour comprend les étapes suivantes :

- Un marqueur de commandement est extrait au hasard du récipient opaque.
- Les unités du commandement tiré sont activées et/ou des cartes sont jouées (Cf. 5).

Remarque : Lors de cette phase, l'adversaire peut jouer des cartes, selon les conditions qui y sont inscrites.

Le marqueur de commandement tiré est placé sur la carte dans la section "*Comandi giocati*".

- La séquence est répétée depuis l'étape (a) jusqu'à ce que tous les marqueurs de commandement aient été tirés.
- Une fois que les marqueurs de commandement sont terminés, vérifiez si une zone a des unités de combat en excès (Cf. 9 Empilement) et avancez le marqueur de Tour dans la case suivante sur la ligne du temps.
- Si le marqueur de Tour de jeu a dépassé le marqueur de Fin de jeu, la partie se termine et les points de victoire des deux joueurs sont décomptés pour déterminer le gagnant. Sinon :
 - seulement si c'est le premier tour d'une nouvelle année, retirez les marqueurs "Razzia" de la carte ;
 - Retirez les marqueurs "Attivato" de la carte ;
 - le marqueur "Campo" est retourné, s'il a été déplacé (Cf. 24) au tour précédent ;
 - si la case du tour en cours indique "*Moral -1*", un (1) est soustrait au moral des deux armées ;
 - s'il y a des groupes de renforts sur les cases des tours précédents, lancez un dé pour chaque groupe pour vérifier s'il entre comme renfort (Cf. 26) ;
 - le joueur vénitien peut déplacer le marqueur de ravitaillement par mer (Cf. 21, Exceptions) ;
 - remettez les pions de commandements dans le récipient opaque et recommencez la séquence du nouveau tour à partir de l'étape a).

Le jeu se termine, au plus tard, à la fin du tour Mars - Avril 1618.



Notes de l'auteur

La Guerre de Gradisca 1615-1617 est née avec l'intention de remémorer un conflit aussi ancien qu'inconnu du grand public, mais qui avait pourtant eu une grande importance pour la population et l'équilibre des pouvoirs de l'époque. Le système de jeu est délibérément simple, sans renoncer à la fidélité historique qui caractérise les productions d'*Europa Simulazioni*. Comme pour tous les conflits séculaires, le premier problème est la relecture raisonnée des sources historiques, qui n'ont bien sûr pas été écrites pour documenter en détail les types et les quantités de troupes impliquées, et leur disposition dans l'espace et le temps d'une longue campagne. D'autre part, grâce à ces sources et aux travaux les plus récents d'historiens nationaux et internationaux, il est possible de reconstituer avec une certaine fidélité les principales caractéristiques de la guerre de cette époque et la séquence des événements.

Le système de jeu est basé sur l'activation par séquence aléatoire des commandements, représentant grosso modo des unités ayant une certaine autonomie opérationnelle. Sur les deux fronts, la coordination entre les chefs était souvent faible, voire inexistante, tandis que les questions de rang jouaient un rôle plus important que le simple mérite sur le champ de bataille. L'activation aléatoire vous permet de reproduire la difficulté de lancer des attaques coordonnées et décisives contre l'ennemi. Les cartes introduisent un ensemble d'événements aléatoires de nature politique, militaire ou de simples aléas qui caractérisent le conflit et elles permettent l'arrivée de renforts sur le théâtre selon une séquence plausible historiquement, mais non prévisible. Avec une telle échelle de jeu (le tour de jeu est de deux mois), les joueurs peuvent alors envisager différentes stratégies possibles pour mener la guerre. Un élément novateur du projet est l'introduction, à un niveau d'abstraction approprié à la faible complexité du jeu, des aspects les plus pertinents de la guerre de siège de l'époque. Comme on le sait, le XVII^{ème} siècle a vu réapparaître cette façon particulière de mener la guerre, en partie à cause de l'expansion en Europe des forteresses faites de murs et de bastions, et la guerre de Gradisca ne fit pas exception. Les joueurs seront alors aux prises avec les activités des bombardiers et des sapeurs, pour les mines et les contre-mines et la construction de forts aux points stratégiques, qui sont un aspect important du jeu : prendre Gradisca ne sera pas facile pour les vénitiens, mais le faire au moment opportun pourrait être la clé de la victoire.

Les joueurs doivent se rappeler qu'il s'agit toujours d'un "jeu", qui est la forme la plus élevée de divertissement. Dans les meilleurs jeux d'histoire que vous étudiez, vous apprenez, vous vous souvenez, mais aussi, et voici la beauté, vous avez du plaisir. L'espoir est que "*La Guerre de Gradisca*" réussira au moins en partie à tout cela.

Nicola Contardi

Bibliographie sélective

- F. Moisesso, *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 Usocchi*, 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

Remerciements

Un remerciement spécial au colonel Riccardo Caimmi, dont la connaissance approfondie de la période traitée et de la guerre de Gradisca en particulier s'est avérée irremplaçable pour la création de ce jeu. Merci aussi à notre ami Enrico Acerbi pour ses recherches sur les tableaux de bataille.

Un remerciement aux amis de Gradisca d'Isonzo : Furio Gaudiano et Antonella Portesi du comité Eggenberg et Manlio Rizzo, pour leur soutien constant pendant toutes les phases du projet.

Enfin, un grand merci à ma femme Grazia, dont la patience à mon égard est maintenant proverbiale et qui, pour la première fois, mais pas pour la dernière fois, je l'espère, s'est aventurée dans les tests de jeu, avec une valeur indubitable.

Crédits

Auteur : Nicola Contardi

Développement : Luigi Parmigiani

Tests : Maria Grazia Badini, Piernennaro Federico, Alessandro Gardini, Luigi Parmigiani.

Conseiller historique général : le colonel Riccardo Caimmi

Conseiller sur les tableaux de bataille : Enrico Acerbi

Illustrations de couverture : Bruno Mugnai

Graphisme : Nicola Contardi

Traduction française : Franck Aguggiaro
(atoutthasard_at_gmail_point_com)

Note des conservateurs

La conception de la carte, les tableaux de bataille et les événements reproduits dans ce jeu sont basés sur des sources historiques fiables ; ils ont été soigneusement remodelés pour répondre aux besoins du jeu.



La guerre de Gradisca 1615-1617

Historique, conception et stratégie

par Nicola Contardi

"La Guerre de Gradisca 1615-1617" est un jeu de faible complexité sur un sujet peu étudié par les historiens professionnels et encore moins traité dans les jeux de simulation.

Les causes du conflit résident dans l'ancienne rivalité entre la République de Venise et le voisin inconfortable de la maison des Habsbourg, en Autriche. De nombreuses questions restaient en suspens entre les deux concurrents : la prétendue incapacité à soutenir la défense de l'Europe chrétienne contre les Turcs, la définition des frontières orientales de la République, la possession de forteresses clés sur cette ligne frontalière, avec Gradisca en première place. Enfin, le problème des Uskoks, pirates de foi catholique au service des Habsbourg, qui, depuis longtemps, perturbaient les routes marchandes de Venise dans l'Adriatique, n'était pas le moindre.

Le colonel Riccardo Caimmi a traité efficacement dans sa "*Guerra del Friuli*" [1] le contexte historique qui concernait les puissances européennes de l'époque, Venise et l'Autriche en premier lieu, mais aussi l'Empire, les États pontificaux, la Savoie et les autres petites puissances italiennes.

L'époque est la fin de la Renaissance italienne et le début du Siècle de Fer (tel qu'il est défini par Kamen dans son magnifique livre [2]). Les guerres italiennes, terminées depuis longtemps, l'Italie est sous la domination incontestée de la puissance impériale par définition, l'Espagne. Disparue le rêve de Charles Quint de restauration de la domination mondiale de la chrétienté, infructueuse les tentatives de Philippe II d'imposer par la force la supériorité de l'Espagne en Europe, cette nation reste, malgré de nombreux revers et une décadence inévitable, "la puissance de référence" de l'époque.

L'Espagne dicte souvent sa loi par la force, et le centre de sa force militaire est le "tercio", la redoutable formation d'infanterie, un mélange de piquiers et d'armes à feu, formés dans la discipline la plus stricte et capable de combattre tout en maintenant la formation compact. Au moins jusqu'au milieu du XVII^{ème} siècle environ, les tercios espagnols constitueront l'axe principal de l'action militaire et donc de la stratégie espagnole.

Venise et l'Autriche à cette période sont deux puissances mineures en comparaison, incapables de projeter une force de taille et de qualité semblable à l'Espagne. Venise en particulier, qui avec la guerre de Gradisca clôt toute l'histoire de ses aventures guerrières sur la "*Terra ferma*" (son territoire continental), voit se rétrécir progressivement ses espaces économiques vitaux, pressés par les turcs au Moyen-Orient, par les Habsbourg à ses

frontières nord et est et par la croissance vertigineuse des forces maritimes atlantiques qui renforcent leur réseau commercial global.

D'une manière générale, l'Europe est agitée ces dernières années par des courants profondément déstabilisateurs : les débuts de l'inévitable décadence espagnole et l'anxiété de domination des puissances rivales qui en découle, les conflits religieux non résolus entre catholiques et protestants, les aspirations à l'autonomie locale, la pression du Turc.

La guerre de Gradisca (ou guerre du Frioul, ou guerre d'Uskok) était un conflit mineur par rapport au scénario géopolitique de l'époque. C'était aussi un conflit de "faible intensité", d'autant plus que Venise craignait la réaction possible de l'Espagne, le redoutable allié de l'Autriche.

Cependant, du point de vue de l'histoire militaire, il anticipe de nombreux thèmes qui seront malheureusement d'une triste pertinence dans la guerre de Trente Ans qui suivra (1618-1648). L'Europe qui sortira de cette longue guerre, au milieu du siècle, sera une Europe différente et moderne, mais le prix payé par les populations sera très élevé.

Dans la guerre du Frioul, au début du même siècle, bon nombre des caractéristiques et des innovations militaires qui seront mises en œuvre par la suite étaient déjà présentes ou on pouvait en voir les traces.

Je vais maintenant essayer de décrire les caractéristiques de ce conflit, à travers l'explication des principaux éléments du jeu "*La Guerre de Gradisca 1615-1617*". La deuxième partie de l'article est plutôt consacrée à des remarques stratégiques pour le jeu en lui-même.

Les personnages

J'aimerais commencer par les unités de combat. Trop souvent, nous oublions que les guerres sont menées principalement par de simples hommes (et femmes). La solde d'un soldat de l'époque, à son arrivée, était peu de chose, juste assez pour couvrir les dépenses de nourriture et de fournitures générales pour quelques jours. Le métier de soldat était le seul moyen pour beaucoup de gens de sortir un peu de la pauvreté absolue.

Dans le jeu, les unités d'infanterie ne se distinguent pas par le type d'arme qu'elles portent. En fait, les compagnies de soldats, engagées principalement en Vénétie et dans le Frioul, mais aussi dans d'autres états italiens et dans de nombreux pays européens, avaient une proportion mixte de piquiers (environ 30%) et d'armes à feu : des



arquebuses et, en proportion croissante vers la fin de la guerre, des mousquets (*dans Prelli [3], page 64 et suivantes*). Il n'apparaît pas, sauf dans une seule entreprise, une exclusivité de piquiers ou de tireurs armés. Beaucoup des troupes employées par le camp vénitien dans le conflit étaient des recrues à très bas prix, et de très faible valeur, tirées des champs de la république, les "cernides". Une cernide pouvait facilement être recrutée à Venise, mais son utilité, en raison d'un manque de discipline et de fiabilité, était rare. Le nombre de pions "cernides" sur la carte est donc limité par rapport à leur présence historique réelle.

En général, l'infanterie des deux camps se composait d'unités de qualité et de discipline moyenne à basse, comme en témoignent également les pions à double valeur de tir : même pour les meilleures unités, la capacité offensive restait limitée.

Au début des années 1600, le rôle de la cavalerie au combat avait beaucoup changé. La cavalerie lourde n'était plus qu'un lointain souvenir. La seule pièce de cavalerie lourde dans le jeu ("*Armati*") a une utilité majeure dans le jeu. Un groupe de nobles ancrés dans la mémoire d'une époque révolue, constitué d'une unité peu mobile et sans la possibilité et la volonté d'apporter une contribution quelconque sur le champ de bataille, aujourd'hui dominé par les armes à feu.

La colonne vertébrale de l'arme de cavalerie était constituée par les compagnies de "*corazze*" (cuirassées), cavaliers protégés par une armure moyenne, souvent en cuir, équipés d'armes à feu, principalement des pistolets, et formés à la technique de la "*caracole*".

L'usage de l'arquebuse d'abord et du mousquet ensuite, surtout dans la dernière phase de la guerre, était souvent réservé aux compagnies de "mousquetaires" à cheval, qui se déplaçaient à cheval, mais combattaient à pied.

La cavalerie pourrait être décisive dans une bataille pour sa capacité à contourner un adversaire moins mobile. Cependant, pendant toute la durée de la guerre en question, le rôle principal de la cavalerie resta celui d'actions (plus ou moins) planifiées et systématiques de raids en territoire ennemi, de protection ou de menace des lignes de ravitaillement, et de projection rapide de la force militaire, surtout dans une clé défensive. La technique de reconnaissance du terrain avant la bataille n'a pas été employée, signe d'une approche stratégique du conflit difficile à dégager.

Il faudra attendre les innovations de Gustav Adolf lors de la Guerre de Trente Ans, pour voir la cavalerie déployée sur le champ de bataille et capable à nouveau de charges réellement efficaces.

La distinction entre la cavalerie moyenne ("*corazze*") et la cavalerie légère était parfois floue. Dans le jeu, les unités de cavalerie légère sont celles qui ont le plus démontré une réelle capacité à pénétrer efficacement le territoire

ennemi.

Les joueurs apprennent vite qu'il n'est généralement pas approprié de forcer le rôle des unités de cavalerie à quitter leur rôle historique.

Les unités de sapeurs (ingénieurs) sont probablement le type d'unité le plus important du jeu. Les sapeurs de l'époque, ancêtres des unités actuelles du Génie, étaient en effet employés pour les activités les plus diverses : excavations et terrassements, construction de défenses mobiles et stables, opérations de mines et de contre-mines. Venise investit beaucoup de ressources dans la formation de ces corps spéciaux, mais leur nombre ne semble jamais avoir été suffisant ([3], p.123). En effet, les besoins de la guerre offensive de l'époque ont attiré l'attention sur la création d'armées capables de soutenir la guerre de siège. La diffusion dans toute l'Europe, en relativement peu de temps, de forteresses à murs importants ou de bastions poussa dans le sens de la spécialisation de corps dédiés à ce type de guerre et à l'amélioration des technologies de l'artillerie.

Pour des raisons de simplification, les unités d'artillerie sont indistinctement l'artillerie et l'artillerie de siège, ainsi que le personnel impliqué dans l'opération et la gestion des canons, appelés les "bombardiers".

La présence des sapeurs aux côtés de l'artillerie a permis l'exécution de travaux de terrassement, utiles aux unités d'artillerie à des fins défensives et pour améliorer le positionnement des canons.

Ces éléments sont alors rapportés dans le jeu, ainsi que la possibilité d'éliminer l'unité d'artillerie, si elle est soumise à un usage trop intensif (les unités d'artillerie sont éliminées "si elles obtiennent un 6"). Cela reflète les difficultés logistiques et organisationnelles liées au maintien opérationnel d'une technologie aussi complexe pour l'époque.

La construction de fortifications stables était une pratique courante pendant la guerre. Un certain nombre de forts ont été construits des deux côtés en défense ou en préparation d'attaques contre des positions ennemies. La lutte pour la conquête des forteresses ennemies devient donc centrale dans les opérations. La présence d'un marqueur de Fort dans une zone représente donc la construction d'un ou plusieurs forts de petite ou moyenne taille qui ont présidé dans la zone.

Peu après l'impulsion initiale de l'armée vénitienne qui a failli prendre possession de la forteresse de Gradisca dans les premiers mois de 1616, la guerre s'est transformée en une confrontation entre deux adversaires à prédominance défensive, avec de fréquentes incursions dans le champ adverse. Les opérations n'ont trouvé un nouvel élan qu'avec l'arrivée de nouvelles troupes des deux côtés. En d'autres termes, une "petite guerre" a commencé, faite d'incursions plus ou moins structurées dans les lignes ennemies.



Le jeu distingue entre une incursion systématique et planifiée visant la dévastation ou l'épuisement des territoires ennemis ("Razzia"), et une forme de simple perturbation des troupes ennemies, une tâche attribuée avant tout à la cavalerie légère ("Incursion").

La dévastation du territoire ennemi était une pratique malheureusement répandue lors de cette guerre. Il convient de souligner ici que l'un des principaux effets de la guerre a été l'appauvrissement profond, l'épuisement et le dénuement de toute la population du Frioul, dont la population ne s'en est remise qu'après plusieurs décennies.

Le commandement

Comprendre les ordres de bataille et les hiérarchies réelles au sein des deux camps était certainement l'aspect le plus complexe de la création de la simulation. Le nombre de capitaines et de commandants dans les différents corps d'armée était vraiment impressionnant, reflétant l'état de confusion du commandement général, surtout du côté vénitien.

Cela a des répercussions, en particulier pour le camp vénitien, sur le grand nombre de commandements impliqués et sur l'organisation initiale, parfois irrationnelle, des forces sur le terrain.

Les capitaines en jeu sont les "*Capitani Generali*" (capitaines généraux) des deux armées et ceux qui ont eu une influence effective sur la conduite des opérations.

Le vénitien Pompeo Giustiniani, général estimé et expérimenté, a été nommé *Capitano Generale* de l'armée vénitienne après divers événements. Cependant, le manque de vision des politiciens vénitiens, marié à une incapacité générale à comprendre les actions militaires comme quelque chose de différent des questions politiques, a laissé Giustiniani sans réel pouvoir de décision pour mener toutes les opérations, devant gérer au quotidien les personnalités, rivalités et inconduites de ses personnages soumis, peut-être influents et haut placés, mais souvent incapables d'une vision stratégique.

Tout cela s'est traduit par une impossibilité générale de coordonner avec rapidité et en adéquation les forces sur le terrain pendant les opérations de guerre, ce qui a pour effet de réduire le potentiel offensif de l'armée vénitienne.

Du côté autrichien, les choses se sont un peu mieux passées, puisque l'autorité du capitaine général, Trautmannsdorf, n'a jamais été remise en cause.

Pour les deux camps, l'état de confusion dans le commandement général, la difficulté de mener des actions offensives coordonnées, la présence de centres de commandement autonomes et non coordonnés sont simulés avec l'activation aléatoire des commandements et le jeu des cartes, ce qui entraîne toujours une incertitude sur le résultat des actions militaires prévues par les

joueurs.

La présence du commandant Riccardo di Strassoldo, commandant de la garnison autrichienne de Gradisca, et la présence contemporaine de son parent Carlo di Strassoldo dans le camp vénitien témoignent de la façon dont la guerre a été "source de division".

Logistique

Comme au siècle précédent, les armées du XVII^{ème} siècle étaient accompagnées d'un grand nombre de personnels civils aux caractéristiques et aux professions les plus diverses. Ces "armées de soutien" servaient à la subsistance, à tous points de vue, des soldats en guerre. Ils étaient en fait aussi des centres d'achat et d'échange de biens qui servaient les soldats au combat. Il peut donc être considéré comme une sorte de "centre commercial" de l'époque, avec une capacité de déplacement minimale. Le marqueur "Camp" représente, de manière abstraite, tout cela. Elle ne constitue pas un élément de force des armées, mais un point d'arrivée du ravitaillement nécessaire, et donc un point crucial à défendre.

La machine logistique pour l'acheminement des approvisionnements et des renforts sur le champ de bataille était très complexe à l'époque et se prêtait à de faciles embouteillages. Les approvisionnements cruciaux étaient évidemment la nourriture, qui pouvait cependant être achetée ou, moins fréquemment qu'on ne le pense généralement, volée directement sur le pays, et le matériel nécessaire pour qu'une armée puisse travailler : argent pour les salaires, poudre à canon, chevaux, bois, corde, goudron ... etc. Ce matériel devait provenir de ce que nous appelons maintenant les sources d'approvisionnement, mais l'approvisionnement et le transport n'étaient pas simples, même en l'absence de fonctionnaires corrompus.

Toute cette complexité, que les joueurs de wargame n'aiment pas normalement, mais qui est la clé d'une campagne victorieuse, est extrêmement simplifiée dans le jeu, qui ne distingue que les fournitures de base (pour la vie quotidienne) et une fourniture spéciale de ces matériaux destinés à une campagne offensive (ravitaillement d'attaque).

Remarques de stratégie

Remarque importante ! Les pages suivantes présentent quelques remarques stratégiques qui sont parmi les choses les plus stimulantes pour un joueur de wargame intéressé à découvrir personnellement les chemins de la victoire. Continuez seulement avec cela à l'esprit.

Avec la carte devant nous, observons les principaux axes sur lesquels s'est déroulée la guerre de Gradisca. Le premier axe, et le front où se sont déroulées les principales opérations de guerre, est la route est-ouest qui part de la Vénétie, passe par Palma, Gradisca, et les zones à l'est, principalement Rubbia (*Rubia*) et Gorizia (*Goritia*).



Le deuxième front, traité de manière simplifiée, est l'Istrie : Pirano, Capo d'Istria, Muggia et Trieste. Une ligne d'attaque mineure mais importante pour les deux camps est celle qui va de Pontebba à Tarvisio (*Tarvis*), au nord. Enfin, il faut mentionner la direction d'Udine et Cividale vers Caporetto (*Chiavoretto*) et la vallée de l'Isonzo.

S'il est clair que les opérations principales, même dans le jeu, se déroulent sur le front principal, où il y a la plus grande possibilité d'accumulation de nombreux points de victoire, les autres fronts ne peuvent être sous-estimés et la victoire, en effet, peut finalement venir des fronts dits secondaires.

Sur le front principal, en règle générale, le vénitien a deux tâches initiales : se débarrasser de l'épine dans le flanc constitué par la présence de la garnison autrichienne à Aquileia (en cela le commandement de Pompéi peut être utile) et se préparer, si telle est son intention stratégique, au siège de Gradisca qui ne peut avoir lieu que quelques jours après. Le siège doit être pris avec quelques mesures, si possible : occuper autant de zones que possible autour de la forteresse (par exemple : Rosazzo, Crauglio et Sagrado), réduire la possibilité d'une dangereuse "interférence" autrichienne ; concentrer les commandements vénitiens dans quelques zones ; construire un fort dans les zones où seront menées les opérations ou bombardements de la forteresse, pour mieux défendre contre toute sortie ou bombardement depuis la forteresse.

La brèche créée, les vénitiens devront employer l'un de leurs meilleurs corps pour mener une attaque vers l'intérieur de la forteresse, typiquement le commandement Giustiniani, qui, grâce à la présence du Commandant, est bien adapté pour sa capacité à concentrer des troupes et à attaquer.

Si une brèche est créée, l'autrichien ne doit pas se décourager : la garnison a des troupes de bonne qualité et elles vont normalement résister à plusieurs attaques. Vous pouvez subir une "touche" supplémentaire au lieu de retraiter, profitez-en aussi souvent que vous le pouvez : Gradisca est le pivot de la défense autrichienne et vous ne pouvez pas vous permettre de la perdre. La seule unité de sapeurs à Gradisca est vitale pour reconstruire les murs ou pour les contre-mines. Mais si le camp vénitien n'est pas agressif, il peut être judicieux d'envoyer cette unité hors de la forteresse pour construire un fort à Rubia ou Gorizia dès que possible. Ces zones sont en fait vitales pour l'Autriche et toutes les occasions doivent être saisies pour les renforcer.

Palma est hors de portée de l'Autriche, et à moins que le camp vénitien ne se montre totalement imprudent, son siège est une entreprise dangereuse et peu judicieuse. Beaucoup plus important peut être Udine (points de victoire) et Cividale (le point d'arrivée des importants renforts vénitiens).

Monfalcone est une zone déterminante. C'est une flèche

avancée de la configuration vénitienne initiale, épine dans le pied cette fois de l'autrichien. Mais c'est avant tout "la" zone de débarquement du contingent hollandais vers la fin de la partie. Si Monfalcone à cette époque est entre les mains de l'Autriche, peut-être avec un fort, le risque de non-entrée des hollandais est élevé.

L'Istrie apparaît comme un front secondaire. Trieste est bien défendue et, bien que le commandement vénitien "Istria" soit grand, il ne semble pas capable de percer facilement les défenses autrichiennes et de conquérir Trieste. Apparemment.

Le vénitien commence la partie avec la carte n°1 en main, ce qui lui permet de débarquer en Istrie. Cela pourrait convaincre le joueur vénitien d'ouvrir immédiatement les hostilités en Istrie. Tenir cette carte en main, peut-être attendre l'arrivée de la carte similaire n°2, pourrait être une stratégie valable, si le joueur autrichien dans la première partie du jeu, ne voyant pas d'activité en Istrie, décide de déplacer une partie de la garnison de Trieste sur le front principal. Dans ce cas, jouer les cartes n°1 et 2 en un seul tour peut être le tournant de la guerre en Istrie. Notez que le jeu permet, même s'il est dissuasif avec une désorganisation progressive, l'accumulation d'un nombre quelconque d'unités dans la même zone. Cette pratique devrait être adoptée en Istrie, pour augmenter les chances de percer, au détriment de certaines unités plus désorganisées.

Une route pour affaiblir la garnison de Trieste est... le déclenchement d'une épidémie ou d'une famine. Ces événements, dictés par les cartes, peuvent être un avantage pour le joueur vénitien, surtout si ses troupes n'ont pas encore débarqué en Istrie.

Si le joueur vénitien est indécis ou inactif en Istrie, son adversaire ne doit pas hésiter à déplacer ses troupes hors de Trieste : la ville est fortifiée, avec un fort, en terrain difficile, donc très bien défendue et ces troupes vous serviront davantage à Monfalcone, ou à Rubia.

La guerre en Istrie peut être difficile et longue, mais n'abandonnez pas la défense ou la pression, car le résultat est probablement une défaite si vous abandonnez.

Le front nord est secondaire, mais il peut vous donner de précieux points de victoire, avec un peu d'attention et sans grand effort en termes de forces. Rappelez-vous que vous n'avez pas besoin de ravitaillement d'attaque, si vous attaquez avec moins de trois unités de combat. Les Vénitiens doivent se souvenir d'apporter quelques unités supplémentaires au nord (Gemona et Pontebba), sinon il sera facile de faire du "*Bottino*" (butin) pour les renforts autrichiens, qui viennent tous du nord. De plus, il est probablement préférable de se défendre en dehors de Pontebba, avec une défense avancée.

La partie centrale de la carte, entre Cividale et la vallée de l'Isonzo, présente de nombreuses zones au relief difficile. C'est le lieu privilégié des incursions et razzia de cavalerie,



qui a une plus grande capacité de mouvement. Gardez à l'esprit que si le joueur vénitien parvient à bloquer le chemin de renforts et de ravitaillement qui traverse la vallée de l'Isonzo (sans être isolé à son tour), le joueur autrichien sera en grande difficulté.

Les cartes

Le jeu comporte un talon de 36 cartes représentant des événements historico-politiques, des catastrophes naturelles, des tactiques militaires, etc.

Il ne s'agit pas d'un jeu mené par les cartes, mais les cartes jouent certainement un rôle fondamental dans la reproduction du contexte historique et dans la stratégie de la victoire. Ils sont donc un élément fondamental de la simulation.

Pour le joueur autrichien, à mon avis, il est essentiel de tirer autant de cartes que possible dans les premiers tours de jeu, afin d'augmenter la probabilité de l'arrivée de ses renforts. Cela peut causer des "effets indésirables" pour le joueur autrichien, mais il est certain que sans ces renforts, le camp autrichien ne résistera pas facilement à l'offensive vénitienne de 1616.

Les renforts autrichiens ont une longue route à parcourir, quelques tours pour entrer dans la zone d'opération, et donc chaque tour gagné est important. Utilisez le corps composé de petites garnisons pour tirer des cartes, c'est leur but.

Une carte utile pour le joueur autrichien est la "Confusion dans le commandement vénitien" qui, surtout dans les premiers tours, peut bloquer les ambitions offensives vénitiennes dans l'œuf et donner à l'Autriche un tour précieux.

La carte du contingent hollandais apporte des renforts massifs en faveur du camp vénitien, et a environ 50% de chances d'être jouée (en gros parce qu'il est possible que la carte ne soit jamais jouée à la fin de la partie). Cela empêche le joueur vénitien de penser à sa stratégie uniquement sur la base de ces renforts, et donc aussi le joueur autrichien de mettre en place une stratégie

défensive uniquement basée sur cet événement.

Tenir une série de cartes favorables à l'ennemi (ou défavorables à son propre camp) peut être une tactique, mais, à mon avis, elle ne vous rapportera pas, car cela exclut l'ensemble des possibilités qui ont été étudiées pour faciliter la tâche à "votre" camp, d'abord, les renforts.

Le chemin de la victoire

Le chemin de la victoire vénitienne est semé d'embûches et de pièges divers. Celui de l'Autriche est une route dangereuse et glissante : il faut mettre en place toutes ses connaissances sur la dynamique du jeu, rester plus défensif qu'offensif et saisir toutes les occasions pour bloquer les plans vénitiens et donner une bonne leçon à l'adversaire, s'il est trop audacieux.

L'autrichien doit garder à l'esprit qu'en 1615 et au début de 1616 c'est le vénitien qui a l'initiative, car supérieur en troupes et en ressources. Mais s'il joue intelligemment ses cartes, après le milieu de 1616, le joueur autrichien pourra déployer une force généralement supérieure. Jusqu'à l'arrivée des troupes hollandaises sur la carte, rappelez-vous que le camp autrichien a les meilleures unités de combat. Une mention spéciale va au corps Uskok, qui a peu de chances d'être vaincu au combat en rase campagne, si le rapport de force n'est pas trop élevé en sa défaveur. L'autrichien devrait utiliser cette arme comme un "stylet" pointu, pas comme une hache, sur son adversaire. Si tout se passe bien, le joueur autrichien sera dans une telle position avantageuse dans les premiers mois de 1617, que l'arrivée des renforts hollandais ne pourra pas changer l'équilibre de la victoire.

Dans tous les cas, amusez-vous bien !

Bibliographie

- [1] R.Caimmi, La Guerra del Friuli, Gorizia, 2007
- [2] H.Kamen, The Iron Century. Social change in Counterreformation Europe. 1550-1660, 1971
- [3] A.Prelli, Sotto le bandiere di San Marco, Bassano del grappa, 20126

