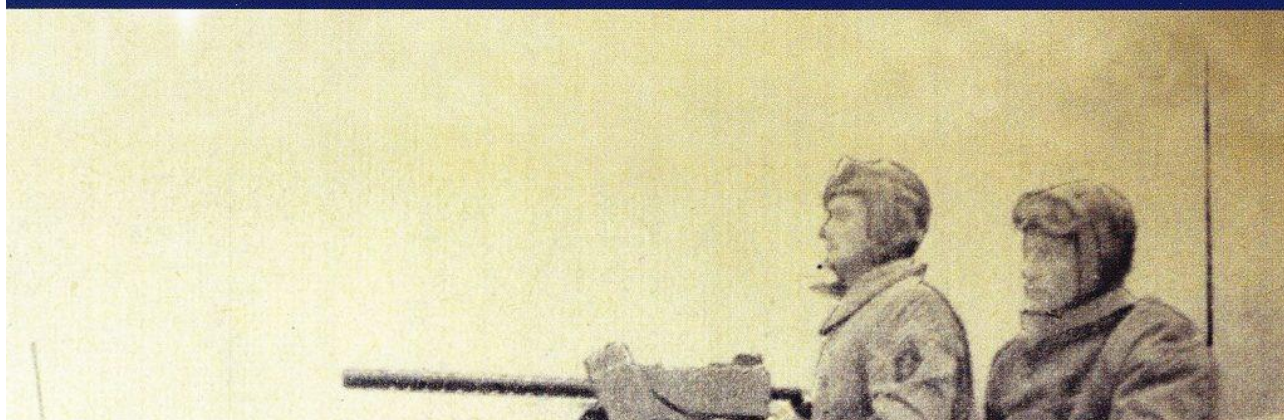


RHIN & DANUBE

La prima battaglia dell'esercito francese per liberare l'Alsazia

RHIN & DANUBE

Alsace 1944



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 23/05/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione storica



Foto 1 – Una cittadina alsaziana viene liberata dagli alleati: notare la tipica architettura delle case in questa regione.

Dopo i successi alleati dello sbarco in Normandia (Operazione Overlord) e nel Sud della Francia (Operazione Dragoon) le forze armate tedesche iniziarono un rapido ripiegamento verso i confini della Germania, ma il nemico non riusciva ad inseguirli con la stessa velocità a causa dei grossi problemi logistici causati dalla distanza dai porti di sbarco (in particolare mancava la benzina per carri e automezzi), così l'Alto Comando alleato dovette fare delle scelte e dette la priorità (e la maggior parte delle risorse) all'attacco principale verso la Ruhr.

In Alsazia (quindi proprio al confine con la Germania) la resistenza tedesca si fece invece sempre più forte, così le forze americane e francesi non riuscirono ad avanzare secondo le “tablette di marcia” previste dall'Alto Comando: solo a fine settembre riuscirono a liberare Belfort (alle porte dei Vosgi) per dirigersi verso Mulhouse e il Reno.

Presentazione del gioco

Ed è proprio questo lo scenario di [*Rhine et Danube*](#), un wargame operativo di [*Nicolas Stratigos*](#) pubblicato come inserto del numero 175 di [*Vae Victis*](#) (la rivista francese dedicata ai Wargames da tavolo e con le miniature).

Si tratta del quarto “volume” di questa serie (Alsace 1944), iniziata con **Opération Nordwind 1945** (VV 98 – L’ultimo grande attacco tedesco nella regione, lanciato nel gennaio 1945 per distogliere le forze alleate dalle Ardenne) e proseguita con **Colmar** (VV 120 – Offensiva alleata del Novembre 1944, per liberare la sacca di Colmar), [Velikje Louki](#) (VV 166 – di cui vi abbiamo già parlato su *Balena Ludens*) e **La bataille de Lauban** (VV 179 – Offensiva tedesca contro le forze sovietiche nel Marzo 1945, di cui vi parleremo in futuro).

Rhin & Danube inizia con l’attacco delle forze armate francesi alle postazioni tedesche sui Vosgi: era il 14 Novembre 1944 e l’attacco prese completamente di sorpresa i difensori, costringendoli ad una lenta ma inesorabile ritirata verso Mulhouse e il Reno.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del wargame.

I componenti di **Rhin & Danube** sono quelli oramai “classici” di ogni wargame di Vae Victis: una mappa formato A3, un libretto di regole di 16 pagine (formato A5) e una fustella con 108 counters (15x15 mm) da staccare. La grafica, di Pascal da Silva, come sempre, è davvero ottima.

Le unità raffigurano Brigate, Reggimenti, Battaglioni e Kampfgruppe, identificati con i classici simboli NATO (ma non è così facile distinguere i “trattini” che caratterizzano i Reggimenti e i Battaglioni, se non c’è una luce sufficientemente forte): da notare che i colori scelti come sfondo dei counters (grigioverde per i tedeschi e azzurro per i francesi) sono un po’ troppo simili, quindi la luce “forte” servirà anche in questo caso a distinguerli meglio.

Un altro piccolo problema è nel setup, dato che alcune delle unità elencate con una “sigla” sul Regolamento, hanno invece sigle un po’ diverse sui counters: alcune unità troveranno dunque posto sulla mappa... per esclusione.



Foto 3 – La mappa dell’area in cui si svolse la battaglia.

L’area presa in considerazione è quella che va dalla città di Belfort (situata fra le alture dei monti Giura e dei Vosgi in quella che veniva chiamata “La porta della Borgogna”, o anche il “Varco di Belfort”) al capoluogo di provincia, Mulhouse, e al fiume Reno, nel sud dell’attuale Regione Alsazia.

Preparazione (Set-Up)

Lo schieramento iniziale di **Rhin & Danube** è stabilito dal regolamento, per cui non resta che posizionare sulla mappa (negli esagoni indicati) le unità presenti all’inizio della battaglia e mettere accanto al tracciato dei turni quelle che entreranno successivamente come rinforzi.



Foto 4 – Tutte le unità presenti all’inizio della battaglia sono schierate in campo.

Come si vede nella foto qui sopra, le forze tedesche sono ben posizionate sui primi contrafforti dei Vosgi (lato sinistro della mappa), dietro ai corsi d’acqua e in alcune piazzeforti e cittadine: non si tratta di unità estremamente forti (storicamente le migliori erano state mandate nelle Ardenne) ma la loro postazione difensiva le aiuterà a sopportare senza enormi danni il primo impatto degli attaccanti francesi.

Le unità alleate sono decisamente più forti e parecchie di esse sono costituite da Brigate di mezzi Corazzati, la cui forza è decisamente la più alta in campo. La situazione iniziale vede la maggior parte delle unità già adiacenti al nemico, quindi non potranno effettuare grossi movimenti e i combattimenti dovranno concentrarsi sui punti più deboli dello schieramento tedesco per sfruttare al massimo l’effetto sorpresa.

Il Gioco

Le regole di **Rhin & Danube** possiamo considerarle abbastanza “classiche”, e la sequenza di gioco lo conferma:

- 1 – Verifica della logistica per le unità francesi (devono tutte avere un percorso libero da influenza del nemico fino al bordo Sud-Ovest della mappa, Svizzera esclusa):
- 2 – Movimento delle unità Francesi.
- 3 – Combattimenti (facoltativi).
- 4 – Verifica della logistica per le unità tedesche.
- 5 – Movimenti tedeschi.

6 – Combattimenti tedeschi.

7 – Fine turno, con avanzamento del marcatore sull'apposito tracciato.



Foto 5 – La fustella con tutti i counters.

Le pedine del gioco sono di tre tipi:

(a) – Leaders (tre per schieramento), caratterizzati da un colore (per individuare facilmente quali unità sono sotto il loro comando), da un valore di “supporto” ai combattimenti (il numero bianco in basso a sinistra) e dalla distanza a cui possono fornirlo (numero nero in basso a destra). Questo “supporto” simula l’appoggio dell’artiglieria ed entrambi gli schieramenti ne hanno una quantità limitata.

(b) – Unità combattenti, caratterizzate da un valore in Punti Forza (PF, validi in attacco e in difesa) e dalla “Qualità” (una lettera da “A” a “D” per indicare il comportamento in battaglia). Da notare che una decina di unità tedesche della riserva hanno un “?” al posto dei PF e non devono essere girate finché non sono ingaggiate in combattimento: solo in quel momento si scoprirà il loro reale valore (che può variare da “0” a “3” PF).

(c) – Marcatori vari per indicare diverse situazioni sul campo o opere difensive.

Ogni unità esercita la sua “influenza” sui 6 esagoni che la circondano (chiamati ZOC, ovvero Zona di Controllo) ed i pezzi nemici che entrano in uno di essi devono fermarsi. La ZOC però non è completamente bloccante, come in altri wargames, ma può essere abbandonata spendendo 2 Punti Movimento (PM) extra. Tuttavia solo pochissime unità (commandos o forze speciali) possono passare da un esagono di ZOC ad un altro dello stesso nemico.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN			
Terrain	Unités à pied (PM)	Mécanisé/Motorisé (PM)	Combat
1 - Clair	1	1	-
2 - Forêt	1	2	- 1 colonne
3 - Difficile	1	2	- 1 colonne
4 - Difficile + Forêt	2	3	- 1 colonne
5 - Montagneux	3	int. sauf route	- 2 colonnes
6 - Village	autre terrain	autre terrain	- 1 colonne
7 - Ville	autre terrain	autre terrain	- 2 colonnes
8 - Fort	terrain	terrain	- 2 col. + terrain
9 - Route	1	1 (cf 3.2)	autre terrain
10 - Rivière/11 - Canal	+2	+3	Divisé par 2
12 - Pont	-	-	- 1 col
13 - Rhin/14 - Suisse	Interdit	Interdit	-

* : Modificateur au combat si attaquant et/ou défenseur dans l'hex.

MODIFICATEUR DE QUALITÉ				
Dé	A	B	C	D
1	-	-1	-2	-2
2	-	-	-1	-1
3	-	-	-	-1
4	+1	-	-	-
5	+1	+1	-	-
6	+2	+1	+1	-

Résultat: colonnes de décalage

MODIFICATEURS DE COMBAT			
Les modificateurs sont appliqués dans cet ordre:			
1 - Terrain du défenseur: voir Table	7 - Mitrailleuses: -1 col vs infanterie	8 - Artillerie: +1 col. 2 max par combat	9 - Attaque concentrique: +1 col.
2 - Intégrité divisionnaire: +1 col.	10 - Qualité: voir Table	Tous ces modificateurs sont cumulatifs mais il ne peut y avoir qu'un seul modificateur de chaque type dans un même combat.	
3 - Blindés vs Infanterie: +1 col.			
4 - Infanterie + Blindés: +1 col.			
5 - Bonus blindé: +1 col.			
6 - Commando et Génie contre ville/village: +1 col.			

TABLE DES RÉSULTATS DE COMBAT											
Dé	1/3	1/2	1/1	3/2	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1	7/1	8/1
1	R2/-	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-1/1	1/R	-/R	-/R1
2	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-1/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2
3	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-1/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2
4	1/-	1/-	1/1	1/1	-1/1	1/R	-/R	1/R1	1/R2	-/R2	-/R3
5	1/-	2/1	1/1	-1/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	1/R3	-/R3
6	2/1	1/1	-1/1	-/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2	1/R3	-/R3	-/R4

Attaquant/Défenseur
Chiffre: nombre de pas à perdre et/ou recul
R: recul obligatoire sauf pour les unités de qualité A et B qui peuvent prendre une perte à la place.
Résultat en gras: la dernière obligation à respecter (pas de perte ou recul) est choisie par l'attaquant.

Un foglio a parte contiene tutte le tabelle necessarie per giocare a **Rhin & Danube**: sono così elencati tutti i tipi di terreno presenti sulla mappa (e la loro influenza sul movimento e i combattimenti); i risultati di ogni scontro in base al Rapporto di Forze (PF dell'attaccante divisi per i PF del difensore), al lancio di un dado a sei facce (D6); i modificatori da apportare ad ogni battaglia, fra i quali spicca la differenza di "Qualità" delle unità ingaggiate che può dare un bonus o un malus; ecc.

Da notare che la maggior parte delle modifiche permette di spostare la colonna da considerare per risolvere un attacco: verso destra si favorisce l'attaccante, verso sinistra il difensore.

La battaglia inizia con la maggior parte delle unità già a contatto (vedere anche Foto 4): nel primo turno il francese beneficia di un bonus extra per ogni attacco (un +2 al dado in ogni combattimento) e deve approfittarne perché le unità tedesche sono tutte in terreno che favorisce la difesa (collina, bosco, montagna, città o fortezze, ecc.).

I combattimenti non sono così... sanguinosi come in altri wargames del genere: la tabella ("Table des Résultats de Combat" nella foto) indica quante "perdite" vengono sostenute in ogni combattimento dall'attaccante (numero di sinistra) e dal difensore (a destra), ma esse possono essere annullate, anche parzialmente, facendo indietreggiare le unità coinvolte. Fa eccezione il risultato "R", che obbliga chi lo subisce a retrocedere prima di passare alle eventuali perdite (e qui tocca al Difensore, per primo, decidere se restare sul posto e subire i colpi, oppure retrocedere lasciando le unità integre).

Chi vince uno scontro può avanzare ed inseguire le unità in ritirata.



Foto 7 – I Francesi ormai attaccano su tutto il fronte, ma i tedeschi non cedono e restano aggrappati ai terreni maggiormente difendibili e a qualche casamatta.

Le unità francesi di **Rhin & Danube** sono indubbiamente più forti e ricevono dei rinforzi “corazzati” piuttosto potenti: vale la pena di notare il fatto che gli attacchi combinati (Fanteria più Corazzati) permettono di spostare i combattimenti di una colonna verso destra e che in terreno aperto le unità meccanizzate e corazzate hanno un bonus simile contro la Fanteria.

A partire dal terzo turno però cominciano ad arrivare anche i rinforzi tedeschi, inclusi dei mezzi corazzati: solitamente riescono ad arrivare in prima linea prima che i francesi prendano il controllo di Belfort e della parte bassa dei Vosgi, quindi da quel momento gli scontri si fanno più equilibrati anche nelle aree di terreno aperto.

La vittoria viene assegnata in base agli obiettivi raggiunti dai Francesi: nella zona del Varco di Belfort si possono collezionare fino a 12 Punti Vittoria (9 piazzeforti e 3 esagoni di città), ma questo risultato viene ancora considerato una vittoria tattica tedesca: gli alleati, per vincere, devono avanzare ancora di più verso Mulhouse e prendere il controllo almeno di un altro obiettivo: con 13-14 PV infatti saranno loro ad ottenere una vittoria tattica.

Qualche considerazione.

È chiaro fin da subito che il giocatore tedesco deve basare la sua strategia difensiva sui terreni accidentati, boscosi o di montagna dell’intera area di Belfort: questi infatti gli fanno guadagnare 1 colonna a sinistra (2 a sinistra in montagna). Trincerarsi dietro un fiume inoltre significa dimezzare i PF dell’attaccante e prima di arrivare a Belfort di corsi d’acqua ce ne sono parecchi.

A partire dal turno 3 iniziano ad arrivare dei rinforzi, e i primi saranno in linea già nel turno successivo, soprattutto nella zona dei Vosgi, dove sarà più difficile sloggiarli.

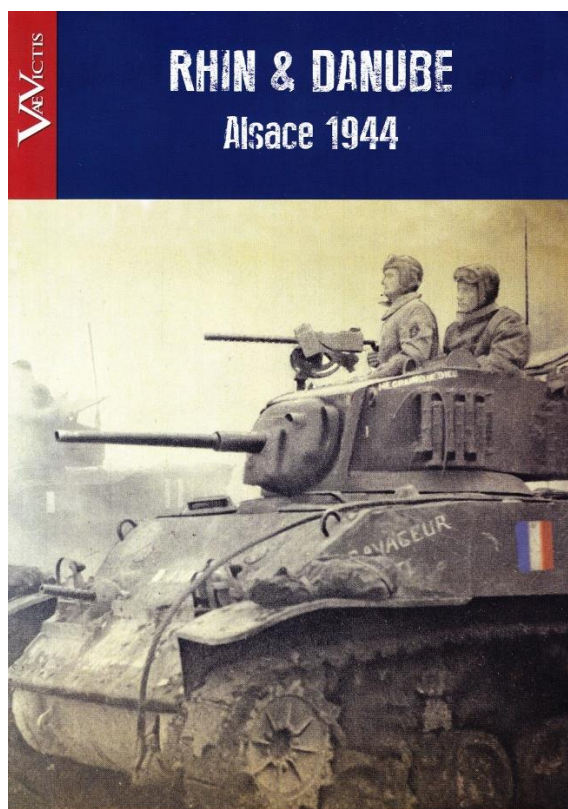


Foto 8 – La copertina del gioco.

Giocare a **Rhin & Danube** con i Francesi è sicuramente più divertente, ma anche più impegnativo: nel primo turno vale la pena di prendere anche qualche rischio con attacchi deboli, giusto per approfittare del vantaggio della sorpresa (+2 a tutti i tiri di dado). Male che vada, se saranno sconfitti gli alleati potranno indietreggiare senza subire perdite, e riprovarci nel turno successivo, quando sarà possibile riorganizzare un po' le proprie truppe.

L'altro vantaggio è dato dal "supporto" dell'artiglieria (2 punti per ogni generale, ma fino ad un massimo di quattro per turno): ogni punto utilizzato permette di spostare di una colonna verso destra la risoluzione dei combattimenti.

Arrivare adiacenti a Belfort entro il quarto turno significa mettere il tedesco davvero alle strette e avere la possibilità di spostare la battaglia sulle zone pianeggianti, dove le unità tedesche saranno più vulnerabili.



Foto 9 – Non era facile neppure per i corazzati sgombrare un villaggio difeso accanitamente dai tedeschi.

Il gioco è interessante, relativamente veloce e raramente si arriva al termine dell'ottavo (e ultimo) turno perché la situazione sul campo permette di capire in anticipo se sia possibile ancora una vittoria o se la battaglia ormai è compromessa.

Inoltre, imparato il sistema, ci sono altri quattro wargames già pronti per essere giocati: basterà allora studiare solo le regole specifiche e iniziare subito una partita.

*"Ringraziamo l'amico **Roberto Lega** per averci aiutato a testare il gioco.*