

## LA SECONDA GUERRA DEL MONFERRATO

Austria, Francia e Spagna intervengono per la successione di Mantova e del Monferrato



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 13/06/2025. 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



Jordi Ruiz

Foto 1 – Il Tercio spagnolo in azione durante la Guerra di successione di Mantova e del Monferrato.

La Seconda guerra del Monferrato (nota soprattutto come “Guerra di successione di Mantova e del Monferrato) scoppiò nel 1628, proprio nel mezzo della Guerra dei trent’anni, e terminò tre anni più tardi, nel 1631.

Vincenzo Gonzaga II°, il Signore di quella regione, morì senza lasciare eredi, per cui si fecero avanti in due per reclamare le sue terre:

- Ferrante II Gonzaga di Guastalla, supportato dal Sacro Romano Impero (di Ferdinando II d’Asburgo), dalla Spagna (con il Re Filippo IV d’Asburgo) e dalla Savoia (con Carlo Emanuele I° e
- Carlo Gonzaga di Nevers, appoggiato dalla Francia, dalla Repubblica di Venezia e dal papa Urbano VIII.

Alla fine la spuntò Proprio Gonzaga di Nevers, e con il trattato di Cherasco (6 Aprile 1631) ed a guadagnarci qualcosa su proprio la Savoia (che aveva iniziato la guerra occupando Trino, Alba e Moncalvo) a cui furono concessi alcuni territori del Monferrato (Alba e Trino).

# Presentazione del gioco



Foto 2 – La mappa del gioco.

[La Seconda guerra del Monferrato](#) è un gioco pubblicato come inserto del numero XV della rivista [Para Bellum](#) e simula a livello strategico/operazionale una guerra che non avevamo mai visto rappresentata prima.

Eppure si tratta di un importante periodo storico dell'Italia (allora occupata da Spagna, Francia e Austria o da famiglie loro “satelliti”) all’interno di un conflitto molto più ampio che sconvolse l’intera Europa: la Guerra dei trent’anni.

L’autore (Nicola Contardi, patron di [Europa Simulazioni](#)) ha utilizzato per questo wargame un sistema da lui ideato per [La Guerra di Gradisca](#), altro scontro nell’Italia del Nord Est (fra la Repubblica di Venezia e l’Austria) avvenuto qualche anno prima e che Balena Ludens ha già recensito nell’ottobre 2020.

**La Seconda guerra del Monferrato** è un wargame per due giocatori (da 14 anni in su) che si svolge su una mappa a zone che comprende il territorio che va da Bardonecchia (a ovest) a Pavia (est) e da Aosta e Milano (nord) a Cuneo e Tortona (sud): l’area di Mantova è inoltre rappresentata in un riquadro a scala fortemente ingrandita.

# Unboxing

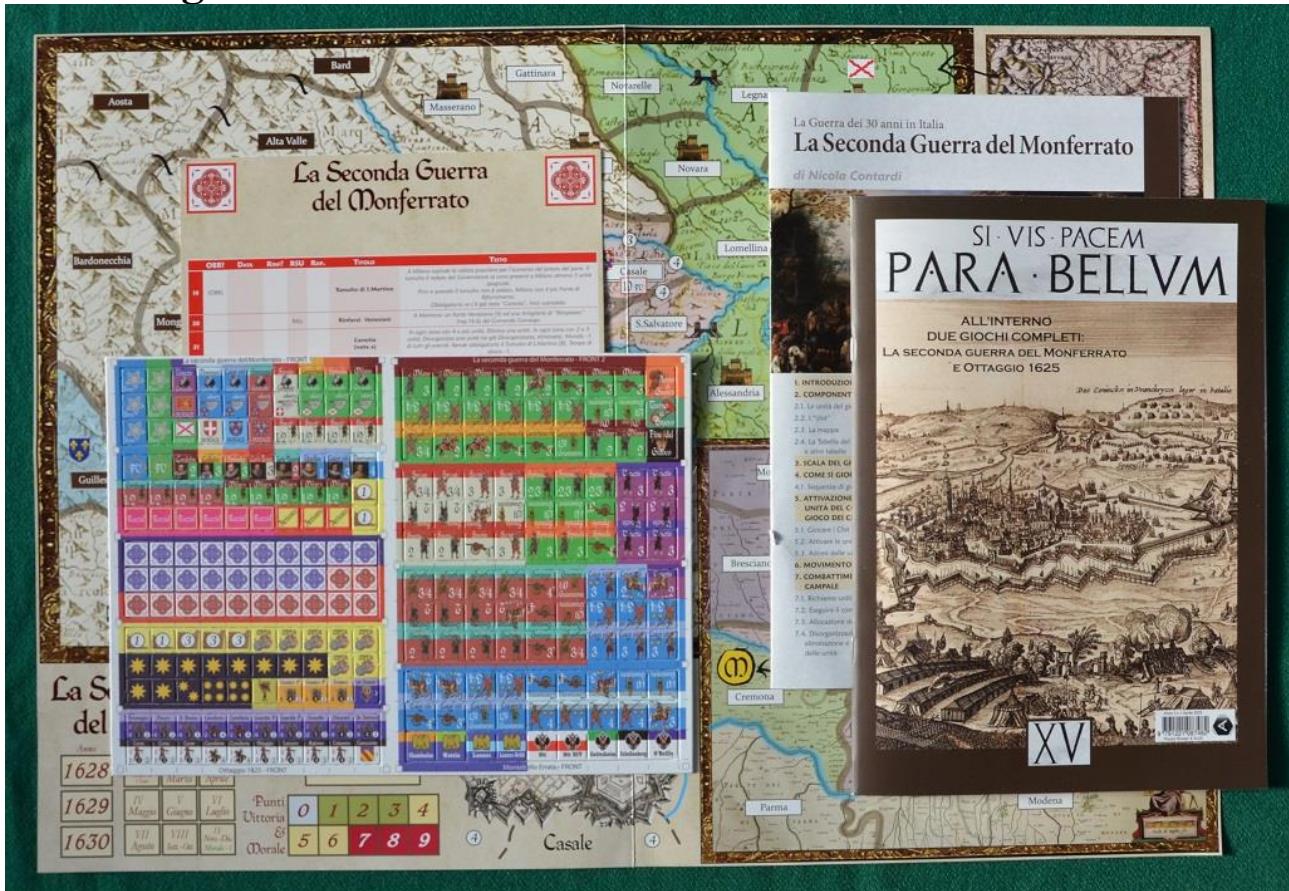


Foto 3 – I componenti del wargame.

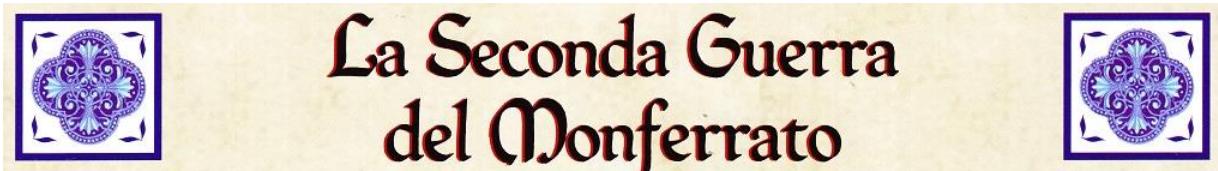
Come nei precedenti giochi in inserto di Para Bellum, anche **La Seconda guerra del Monferrato** viene proposta con una mappa nel formato 420x590 mm (a zone), una plancia di counters (108 unità di dimensioni 15x15 mm e 90 counters da 13x13 mm con i leaders e i marcatori necessari) e una scheda "double face" con lo schieramento iniziale di tutte le unità e l'ordine di arrivo dei rinforzi.

Le regole (11 pagine) sono da staccare dall'interno della rivista e, come già detto, derivano direttamente da quelle utilizzate per La Guerra di Gradisca.

Da notare che dietro la mappa c'è... un'altra mappa, questa volta ad esagoni, da utilizzare per il secondo wargame offerto in inserto: la battaglia di Ottaggio (combattuta il 9 Aprile 1625 fra le forze di Genova e della Savoia nell'ambito della Prima Guerra fra queste due fazioni) le cui unità si trovano nella parte in basso a sinistra della fustella di Monferrato.

Quelle di **La Seconda Guerra di Monferrato** sono molto belle e i colori del fondo servono a capire rapidamente a quale fazione appartiene ogni pezzo. La mappa invece (come per Gradisca) può non incontrare i gusti di tutti: essa riproduce infatti una vecchia mappa dell'area (probabilmente dell'epoca) sulla quale sono stati tracciati dei segni scuri per delimitare le "zone" al cui interno si muoveranno e combatteranno le unità militari. Quelle "strisce" scure disturbano un po'... l'estetica, ma sono necessarie: e dopo qualche turno nessuno ci fa più caso.

# Il gioco



OBB?	DATA	RINF?	RSU	RISP.	TITOLO	TESTO	
1					<b>Spagna recluta</b>	A Novara o Alessandria: 1 Fante (2) del Comando Milano. Con +1 PV Pro-Francia, entra anche 1 Fante (2) ed 1 Artiglieria (3) dello stesso Comando.	
2					<b>Savoia !</b>	A Torino: 1 Fante (3) del Comando Savoia.	
3			RSU		<b>Carlo Emanuele attacca sul fianco</b>	Se Carlo Emanuele di Savoia muove e attacca in un combattimento, 1 è sottratto a tutti i tiri di dado delle unità di combattimento del Comando Savoia	
4			RSU		<b>Trattative diplomatiche Savoia-Francia</b>	Per due turni consecutivi compreso il corrente: nessuna unità di un Comando Francese può entrare nel Ducato di Savoia e deve stare ferma se già presente. Nessuna unità Savoia può entrare in una zona occupata da unità di un Comando Francese. Francia e Savoia non possono Razziare. Tempo di gioco: -1.	
5	1628 Giu		RSU		<b>UXELLES</b>	Piazzare in Francia (Guillestre) le seguenti unità del Comando francese Luigi XIII: Comandante <u>Uxelles</u> , 2 Fanti (3), 2 Fanti ** (3), 1 Cavallo (2). Si considera che queste unità hanno per un solo turno a scelta del giocatore pro-Francia il Rifornimento d'Attacco. Se Uxelles perde un combattimento, tutto il Comando può muoversi solo in zone non occupate dal nemico verso Guillestre.	
6	1628 Ago				<b>Gonzaga recluta</b>	Comando Gonzaga: in qualunque zona del Ducato di Mantova e del Monferrato recluta 3 Fanti (2). +1 VP Pro-Spagna.	
7	1628 Mag		RSU		<b>Savoia ! Savoia !</b>	A Torino: 1 Fante (2) del Comando Savoia. Con +1 VP Pro-Spagna, entrano altri 2 Fanti (2) del Comando Savoia.	
8	OBB	1628 Dic	R	RSU	<b>Rinforzi Venexiani</b>	Tre Fanti (3) del Comando Venezia entrano in una zona della Repubblica. Con +1 VP Pro-Spagna, entrano altri 2 Fanti (3) ed un Cavallo (2) del Comando Venezia.	
9	OBB	1629 Mar	R	RSU	<b>La Rochelle</b>	Vinto l'assedio di Rochelle la Francia si dedica al Monferrato. A Guillestre: il Re Luigi XIII, 2 Fanti (3/4), 3 Fanti** (3/4), 2 Cavalli (2), 2 Artiglierie (4 e 3), 2 Guastatori (3), il Campo. Il Comando francese Luigi XIII riceve anche 4 Rimpiazzi (reg. 16.6) di Fanti + 1 Rimpiazzo Cavallo, da spendere immediatamente (o sono persi).	
10	(OBB)			RSU	<b>Trattato di Susa</b>	Obbligatorio se la fazione Pro-Francia controlla 3 o più Borghi Fortificati in Savoia; giocabile se la fazione Pro-Francia controlla almeno 2 Borghi Fortificati in Savoia. Effetto: Le ostilità sono interrotte per due turni, compreso il corrente. In questo periodo: le unità delle due fazioni sono ridisposte verso una delle zone più vicine del proprio territorio; un contingente Francese sulla mappa di massimo 3 Fanti più 1 Cavallo, più un qualsiasi numero di unità di tipi diversi, viene spostato a Casale. Le altre unità Francesi sono ridisposte a Guillestre. Nessun combattimento o azione offensiva (compresa la Razzia) è permesso nei due turni di gioco. Non scartabile.	
11					<b>Guerra di mine</b>	Sottrarre 1 al tiro di dado ad un'operazione di Mina o Contromina.	
12					<b>Brutto tempo in Italia</b>	Selezionare una zona a caso con Fortezza o Borgo: nessuna unità in quella zona ed in tutte quelle adiacenti può muovere in questo turno.	
13			RSU	Sì	<b>Agguato al fiume</b>	Blocca una forza nemica mentre si appresta ad attraversare un Fiume.	
14					<b>Attacco a sorpresa</b>	Per un solo Combattimento campale, ogni cavalleria in attacco fa fuoco due volte.	
15	OBB			RSU	<b>Carestia (nota a)</b>	In ogni zona con 4 o più unità, elimina una unità. In ogni zona con 2 o 3 unità, Disorganizza una unità (se già Disorganizzata, eliminata). Morale: -1 di tutti gli eserciti. Rende obbligatorio il Tumulto di S.Martino [8].	
16				RSU	Sì	<b>I cannoni sboccano</b>	Elimina una unità di Artiglieria nemica che ha appena fatto fuoco (giocare appena dopo il fuoco avversario).
17					<b>Extra rifornimenti</b>	Arrivano rifornimenti extra per un Comando a scelta della propria fazione. Morale +1 per l'esercito di appartenenza.	
18					<b>Jenatsch</b>	Venezia supporta la lotta contro la Spagna per l'occupazione della Valtellina. Spostare fino a tre unità Veneziane sulla mappa nel riquadro Valtellina. Giocabile solo se Venezia è già in gioco.	

**LEGENDA**

OBB = Chit obbligatorio  
(OBB) = Chit obbligatorio sotto condizione  
Data = Il chit è giocabile da quella data in poi  
R = Chit di Rinforzi (reg.16.3)  
RSU = Rimuovere dal gioco se usato  
Risp. = Chit giocabile durante la mossa dell'avversario

**Note**

- Piazzare le unità indicate nelle zone elencate, purché libere da unità nemiche di ogni tipo. Se l'unità non è disponibile, non entra in gioco.
- Tra parentesi il Valore di Fuoco delle unità.
- L'indicazione (es.) "+1 PV Pro-Francia" garantisce a questa fazione 1 Punto Vittoria, indipendentemente da chi gioca il chit.
- "Tempo di Gioco: -1", spostare di un mese all'indietro il segnalino di Fine Gioco.
- Il simbolo \*\* indica unità di Fanteria "maggiore" (Reg.14.3)

a) Per "unità" si intende: Guarnigione, Fanteria, Cavalleria, Artiglieria e Guastatori

Foto 4 – La scheda con il setup e i rinforzi della fazione “pro” Francia.

Il regolamento prevede un solo scenario che inizia “storicamente” nel Gennaio del 1628 per terminare entro il Dicembre 1630: si tratta di 9 turni appena (tre per ogni anno di guerra) e il posizionamento iniziale è indicato in una apposita scheda (Foto 4) per tutti i comandanti e le loro truppe.

Servono anche un paio di dadi e un sacchetto in cui inserire i “marcatori” con i nomi dei Comandanti, visto che dovranno essere estratti casualmente, uno alla volta, durante la fase delle attivazioni di ogni turno.

La sequenza di gioco di **La Seconda Guerra del Monferrato** è la seguente:

- (1) - Estrarre dal sacchetto un marcitore per vedere quale Comandante sarà attivato. Ogni Generale è caratterizzato da un nome storico, un “valore di Leadership” ed una banda colorata che contraddistingue le unità sotto il suo comando;
- (2) – Tutte le unità del generale estratto vengono attivate e possono muovere e/o combattere. In questa fase entrambi i giocatori possono anche giocare delle pedine speciali (chiamate “Chit”), se è nel loro interesse;
- (3) – Si continua poi in questo modo, estraendo un Comandante dopo l’altro ed attivando le relative unità;
- (4) – Terminate le attivazioni (quando non ci sono più segnalini Comando nel sacchetto) si verifica che il limite di impilamento sia rispettato in tutte le zone e si fa avanzare di una casella il segnalino “Turno”;
- (5) - Se esso raggiunge l’ultima casella del tracciato la partita finisce e si passa al conteggio dei Punti Vittoria (PV), determinando così il vincitore.

Si guadagnano PV conquistando alcune città: Casale e Mantova valgono 10 PV per l’austriaco, mentre Trino, Moncalvo, Nizza e Alba valgono 1 PV ciascuna.



Foto 5 – Le unità del gioco: in alto a sinistra le pedine dei Comandanti e, subito sotto i “chit” (viola e rossi). Le 5 righe in basso a sinistra sono le unità per “Ottaggio 1625”, mentre nell’ultima riga in basso a destra ci sono delle unità sostitutive per il gioco “Montebello”.

Tutte le unità di **La Seconda Guerra del Monferrato** sono contraddistinte da una fascia colorata (che indica chi è il loro comandante) e da un numero (la loro Potenza di Fuoco). La loro capacità di movimento varia a seconda del tipo:

- (a) – 3 zone per Fanteria, Artiglieria, Guarnigioni e Guastatori;
- (b) – 5 zone per la Cavalleria;
- (c) – 1 Zona per le pedine “Campo”.

Il terreno presenta quattro diverse caratteristiche, ed esse influiscono sul movimento ed il combattimento: Terreno Aperto, Terreno Difficoltoso, Borghi Fortificati e Fortezze.

Le battaglie si svolgono quando i due schieramenti hanno unità all’interno di una stessa zona, e si possono attivare due tipi di combattimento:

- (I) – Battaglie maggiori (quando entrambe le fazioni hanno 6 o più unità);
- (II) – Scontri minori (se sono 5 o meno),

I combattimenti tengono conto ovviamente del terreno e si risolvono lanciando un dado per ogni unità e ottenendo un “colpo a segno” solo se il valore del dado è inferiore o uguale ai Punti di Forza (PF) stampati sull’unità stessa.

Gli scontri si considerano sempre “simultanei” e il risultato finale si applica dopo che tutte le unità hanno sparato. Ogni unità colpita viene girata sul dorso (lato “disorganizzato”) ed ha valori inferiori: se è colpita una seconda volta (oppure se ha un solo step) viene eliminata e tolta dalla mappa. Al termine di ogni scontro chi ha subito più colpi deve ritirarsi (in caso di parità si ritira l’attaccante).

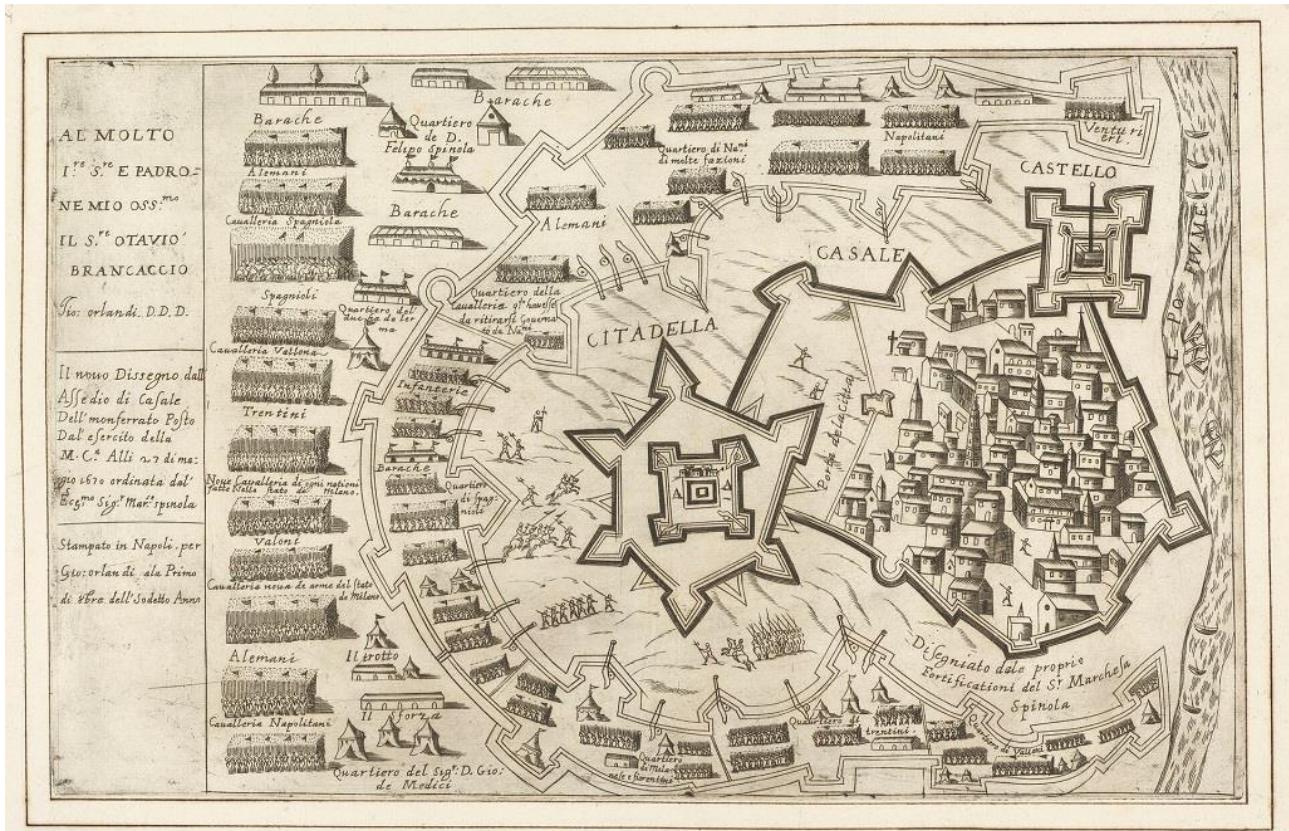


Foto 6 – La città di Casale Monferrato in una piantina dell’epoca.

Gli assedi di **La Seconda Guerra del Monferrato** si risolvono in due fasi:

(a) – Per prime cosa occorre creare una breccia nelle mura protettive della città, e questo si ottiene con il bombardamento da parte delle artiglierie posizionate in zone adiacenti o piazzando delle mine con i Guastatori: ogni colpo a segno riduce di 1 punto la protezione delle mura e quando il valore difensivo arriva a “0” si crea una breccia. Le unità dei Guastatori che si trovano dentro la città possono però provare a riparare un tratto di mura ad ogni turno.

(b) – Attacco delle unità di fanterie e cavalleria attraverso la breccia per arrivare al corpo a corpo.

Far cadere una città assediata è un grosso impegno di mezzi (artiglieria e Guastatori), di tempo e di vite umane (le unità attaccanti spesso vengono decimate prima di riuscire ad entrare nella fortezza) per cui questa azione deve essere eseguita solo se si è in posizione di forza e sono state precedentemente allontanate o sconfitte eventuali truppe di rinforzo del nemico.

## Commento finale

Come abbiamo già anticipato **La Seconda Guerra di Monferrato** non è un wargame troppo complicato: ovviamente non è adatto a giocatori debuttanti, a meno che non vengano guidati passo-passo da chi spiega il gioco.

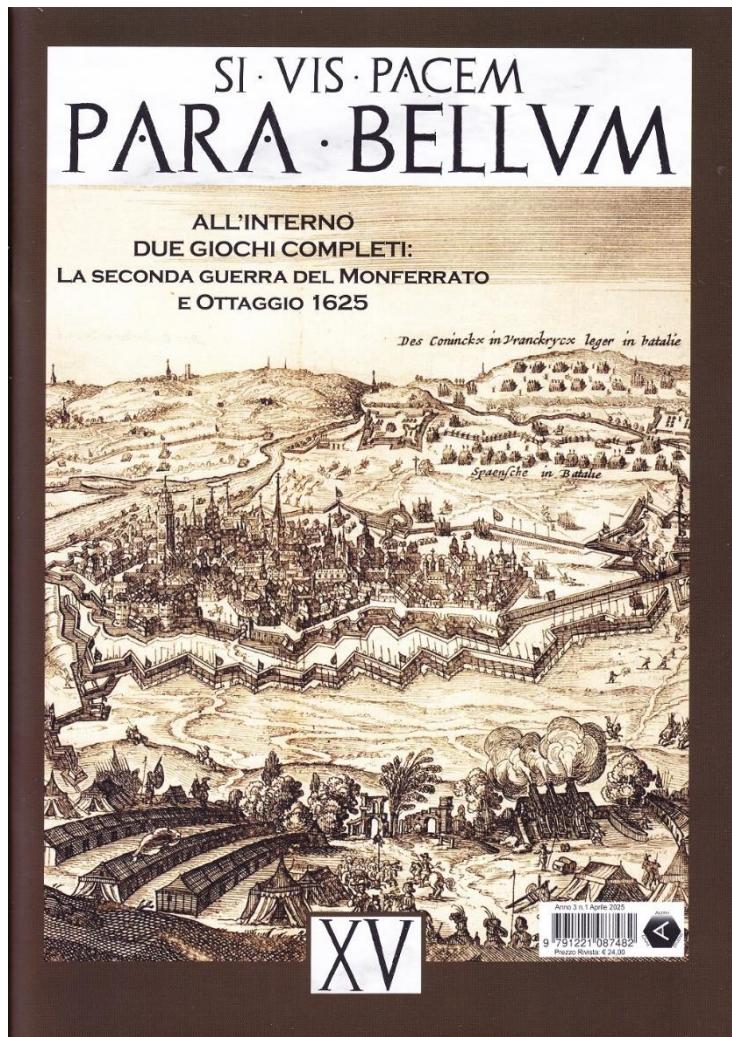


Foto 7 – La copertina del gioco.

Tutti gli altri possono imparare le regole in una ventina di minuti, iniziare a giocare e poi vedere eventuali casi particolari nel corso della prima partita: in effetti ci sono boardgames ben più complessi di questo wargame.

Se vi piacciono i giochi di strategia e se volete aggiungere un'ambientazione storica (tra l'altro basata su una guerra combattuta sul suolo italiano) questo wargame può fare per voi, senza contare il fatto che la rivista che lo contiene ha interessanti articoli da leggere e, naturalmente, una esposizione storica di questa guerra.