

BATAILLE DE LAUBAN

I tedeschi respingono i sovietici a Lauban



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 29/08/2025. 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.

BATAILLE DE LAUBAN, 1945

Introduzione storica



Foto 1 – Questa foto dimostra la disperazione delle forze armate tedesche nel 1945, costretti a mandare al fronte di Lauban degli adolescenti.

Nel febbraio 1945 le forze sovietiche, che il mese prima avevano raggiunto il fiume Oder e stabilito alcune teste di ponte, passarono nuovamente all'offensiva in Slesia, con l'obiettivo (poi raggiunto) di catturare Breslau.

Il 17 febbraio il 7° Corpo corazzato e la 3° Armata corazzata sovietiche (generale Ivanov) furono inviate in direzione di Lauban per spazzare via le ultime resistenze e, in un primo momento, riuscirono a fare indietreggiare il nemico, ma la minaccia alla vitale linea ferroviaria Gorlitz-Berlino era troppo forte per essere ignorata, quindi i tedeschi inviarono rapidamente dei rinforzi che non solo riuscirono a fermare l'avanzata sovietica, ma li costrinsero ad un ripiegamento generale. Si trattò dell'operazione Gemse, l'ultima controffensiva di successo dell'esercito tedesco nella Seconda Guerra Mondiale.

Presentazione del gioco

Bataille de Lauban è un wargame operativo per due giocatori, pubblicato come inserto della rivista francese *Vae Victis* (numero 179) e fa parte della serie "Alsace 1944" che utilizza un corpo unico di regole, aggiungendo ogni volta i dettagli specifici legati al terreno in cui si svolge la battaglia e al tipo di unità coinvolte.

In precedenza Nicolas Stratigos, editore in capo di Vae Victis e autore di questa serie, aveva già pubblicato: *Opération Nordwind* (Vae Victis 98), *Colmar 1945* (120), *Velikié Louki* (166) e *Rhin & Danube* (175) già recensito su Balena Ludens.

In questo caso la situazione strategica è particolare: inizialmente lo schieramento sovietico è davvero imponente e avrà facilmente ragione dei pochi capisaldi difesi dai tedeschi, ma il loro sacrificio servirà a rallentare l'avanzata del nemico in attesa dei rinforzi e di una forte controffensiva.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Lauban.

Come per tutti i giochi in inserto su Vae Victis anche **Bataille de Lauban** comprende una mappa in formato A3 molto ben realizzata graficamente, 108 counters (unità e marcatori) con i soliti ottimi disegni di Pascal Da Silva e il libretto delle regole, in francese (ma sul sito di Vae Victis troverete anche la traduzione in inglese, collegandovi al seguente link: <https://www.vaevictismag.fr/en/content/9-english-rules>).

I materiali sono davvero di ottima fattura, considerando anche che si tratta dell'inserto di una rivista: gli esagoni della mappa sono grandi e le pedine trovano comodamente posto al loro interno senza toccare quelle adiacenti.

Le regole sono quelle ormai classiche della serie “Alsace 1944” e non abbiamo trovato nessun punto oscuro: in ogni caso infatti, ogni volta che abbiamo avuto bisogno di un chiarimento il libretto ci ha dato le risposte che cercavamo.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La mappa.

La mappa di **Bataille de Lauban** ci mostra l'area dell'Alta Slesia (fra Gorlitz e Bunzlau) dove avvenne l'invasione sovietica: la città di Lauban è proprio al centro, mentre ci sono vari villaggi sparsi soprattutto nella parte più a Nord della zona.

Sono proprio questi villaggi che inizialmente subiranno la grande offensiva russa: in realtà essi erano occupati da deboli guarnigioni di soldati anziani o giovanissimi (guardate di nuovo la Foto 1) che opposero comunque un'accanita resistenza al nemico, permettendo alle truppe regolari e ai rinforzi di attestarsi in posizioni più facilmente difendibili da cui poi lanciare un contrattacco su tutto il fronte.

Gli obiettivi principali dei sovietici sono le città maggiori: Bunzlau (5 PV per esagono), Gorlitz (5 PV per esagono), Naumburg (5 PV) e Lauban (10 PV). A questi si aggiungeranno i punti per le unità corazzate distrutte.

La posizione iniziale delle unità combattenti tedesche è fissata dallo scenario (comprese le guarnigioni Volksturm nei diversi villaggi), mentre i sovietici entrano in campo nel primo turno da tre diverse direzioni.

Il Gioco



Foto 4 – La situazione dopo l’invasione iniziale dei sovietici e l’arrivo dei primi rinforzi. I pallini bianchi indicano gli obiettivi già catturati dai sovietici.

Le regole di **Bataille de Lauban** possiamo ormai considerarle abbastanza “classiche”, e la sequenza di gioco lo conferma:

- 1 – verifica logistica per le unità sovietiche (devono tutte avere un percorso libero da influenza del nemico fino al bordo Nord della mappa);
- 2 – movimento delle unità sovietiche;
- 3 – combattimenti generati dai sovietici (facoltativi);
- 4 – verifica logistica per le unità tedesche;
- 5 – movimenti delle unità tedesche;
- 6 – combattimenti generati dai tedeschi;
- 7 – fine turno, con avanzamento del marcatore sull’apposito tracciato.



Foto 5 – La fustella con tutti i counters.

Le pedine di **Bataille de Lauban** sono di tre tipi:

(a) – Leaders (4 sovietici e 3 tedeschi), caratterizzati da una icona “QG” su fondo colorato (per individuare facilmente quali unità sono sotto il loro comando); da un valore di “supporto” ai combattimenti (il numero bianco da 1 a 3 in basso a sinistra); 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, stampati in basso a sinistra) 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. In questa battaglia sono presenti anche dei marcatori “Appoggio Aereo” che hanno lo stesso utilizzo dell’artiglieria (modificatori del combattimento), ma senza dipendere dai leader. Sono presenti anche in entrambi gli schieramenti dei Lanciarazzi per sparare da lontano in appoggio a un attacco amico.

Ogni unità esercita la sua “influenza” sui 6 esagoni che la circondano (chiamati ZOC, ovvero Zona di Controllo) e 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. Però solo alcune unità (forze speciali e commandos) possono passare da un esagono di ZOC ad un altro della stessa unità nemica).

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN

Terrain	Unités à pied (PM)	Mécanisé/Motorisé (PM)	Combat
1 - Clair	1	1	-
2 - Difficile	1	2	- 1 colonne
3 - Forêt	2	3	- 1 colonne
4 - Village	autre terrain	autre terrain	- 1 colonne
5 - Ville	autre terrain	autre terrain	- 2 colonnes
			Infanterie x 2 ¹
6 - Route	1	1 (cf 3.2)	autre terrain
7 - Voie ferrée	1	1/2 ²	autre terrain
8 - Rivière	+2	+3	Divisé par 2
9 - Pont	-	-	-1 col
10 - Lac	Interdit	Interdit	-

1- Modificateur de la valeur de combat pour l'infanterie qui défend dans l'hex.

2- 1 PM en terrain clair ; 2 PM en terrain difficile ou en forêt.



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

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Dé	Tour 3+ - Événement
1	Mauvais temps
2	Ravitaillement soviétique difficile 1
3	Problème de commandement allemand
4	Ravitaillement allemand difficile
5	Ravitaillement soviétique difficile 2
6	Très mauvais temps

Résultats : voir page 14

MODIFICATEURS DE COMBAT

Les modificateurs sont appliqués dans cet ordre :

- 1 - Terrain du défenseur : voir Table
- 2 - intégrité divisionnaire : + 1 col.
- 3 - Blindés vs Infanterie : +1 col.
- 4 - Infanterie + Blindés : + 1 col.
- 5 - Bonus blindé : + 1 col.
- 6 - Mitrailleuses : -1 col vs infanterie

7 - Artillerie : +1 col. Deux max par combat

8 - Aviation : +1 col. Un max par combat

9 - Attaque concentrique : + 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.

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/R	-/R	-/R1
2	R1/-	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2
3	R/-	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	-/R1	1/R2	-/R2
4	1/-	1/-	1/1	1/1	-/1	1/R	-/R	1/R1	1/R2	-/R2	-/R3
5	1/-	2/1	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 **Bataille de Lauban** e su di esso sono 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 Forza (PF dell'attaccante divisi per i PF del difensore) e 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.

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.



Foto 7 – Turno 4. L'attacco sovietico a Naumburg ha avuto successo. In basso a sinistra, nell'angolo della foto, Bunzlau, conquistata al primo turno.

La battaglia inizia con l'ingresso in campo delle forze d'attacco sovietiche, le quali entrano da tre diverse strade nella parte Nord della mappa: le unità tedesche sono piuttosto scarse e la maggior parte di esse (Volksturm) sono solo delle guarnigioni immobili che servono esclusivamente a rallentare o fermare (in qualche caso) l'avanzata del nemico.

Le poche unità a piazzamento libero devono essere posizionate in maniera molto oculata per non essere spazzate via nei primi 2-3 turni e per fornire una buona difesa a Gorliutz e Naumburg: per Bunzlau non c'è nulla da fare, è troppo esposta e cadrà entro il secondo turno.

I tedeschi hanno dalla loro i villaggi e il terreno boscoso (che spostano di una colonna a sinistra il rapporto di forze) e i corsi d'acqua (che dimezzano i PF dell'attaccante), ma devono badare soprattutto a non perdere le unità più forti (quelle mobili) per riuscire a tirare la coperta "troppo corta" dalla parte del pericolo, in attesa dei rinforzi.



Foto 8 – L’offensiva sovietica verso Gorlitz ha avuto solo un successo parziale.

Le città invece sono dei veri capisaldi e spostano la difesa di 2 colonne verso sinistra, mentre le unità di fanteria che vi si difendono sono raddoppiate. Quindi non è facile sloggiare il nemico se è riuscito a formare una linea difensiva efficace, e in ogni caso le perdite saranno importanti per l’attaccante.

I combattimenti di **Bataille de Lauban**, come nei wargames precedenti di questa serie, non sono così sanguinosi: la tabella (“Table des Résultats de Combat” nella Foto 6) indica infatti quante “perdite” vengono sostenute in ogni combattimento dall’attaccante (numero di sinistra) e dal difensore (a destra), ma esse possono essere annullate, anche parzialmente, trasformando uno step perduto in ritirata dell’unità coinvolta. 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 e inseguire le unità in ritirata.



Foto 9 – I tedeschi contrattaccano sulla, loro destra, riprendono Naumburg e possono sfondare le linee russe, minacciando Bunzlau.

A partire dal turno 4 iniziano ad arrivare in campo i rinforzi tedeschi e... la musica cambia: le prime unità infatti sono indispensabili per tappare ogni falla sullo schieramento al fronte, rendendo molto difficili ulteriori avanzate sovietiche, ma il grosso delle nuove unità può cambiare letteralmente la situazione all'ala destra tedesca, riuscendo spesso a sfondare in un paio di punti, dato che ora tocca ai russi la coperta... corta.

Nelle nostre partite Lauban non è mai caduta in mano ai sovietici, favorendo le possibilità di vittoria dei tedeschi: a fine partita infatti si conteggiano i Punti Vittoria (PV) ottenuti dai sovietici (obiettivi e unità nemiche distrutte) e si verifica il livello di vittoria:

- con 10 PV o meno è una vittoria operativa tedesca (se Lauban non è caduta);
- con 11-15 PV è una vittoria tattica tedesca (risultato storico) sempre se Lauban non è caduta;
- con 16-20 PV è vittoria tattica sovietica;
- con 21-25 PV si ottiene una vittoria operativa sovietica;
- con 25 PV e Lauban catturata la vittoria sovietica diventa strategica (ma non è mai successo nei nostri test).

Qualche considerazione e suggerimento

È chiaro fin dallo schieramento iniziale di **Bataille de Lauban** che il giocatore tedesco deve basare la sua strategia difensiva mettendo le sue unità più forti nei terreni boscosi o dietro i fiumi dell'intera area a nord di Lauban: questo limiterà le possibilità di sfondamento del fronte ma non impedirà ai sovietici di distruggere tutte (o quasi) le guarnigioni disseminate nei vari villaggi e di catturare rapidamente Bunzlau: sacrificio necessario per fare arrivare in prima linea i primi rinforzi, in attesa dei contrattacchi quando il grosso delle unità di riserva sarà in campo.

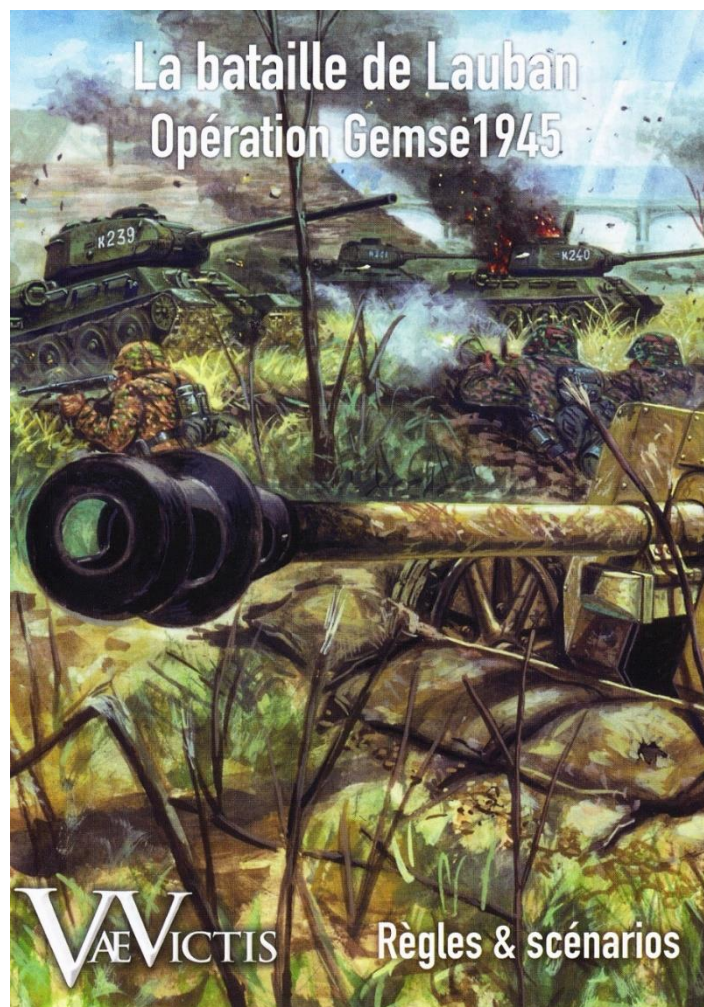


Foto 10 – La copertina del gioco.

Le partite di **Bataille de Lauban** sono molto bilanciate e spesso singoli episodi possono decidere la riuscita di un attacco o un contrattacco. Sicuramente il potenziale bellico sovietico è superiore a quello dei tedeschi, ma questi ultimi hanno il vantaggio di poter muovere su linee interne e spostare quindi rapidamente unità da un fronte all'altro per tappare qualche falla.

L'artiglieria sovietica è superiore, almeno fino a metà partita, ma i suoi leaders possono lanciare un solo appoggio per turno: anche l'aviazione è normalmente superiore (1-3 punti i sovietici, 1-2 punti i tedeschi) ma non sempre sarà decisiva.

E poi, male che vada, in caso di sconfitta in un attacco, si può sempre scegliere di indietreggiare senza subire perdite, e riprovarci nel turno successivo, quando sarà possibile riorganizzare un po' le truppe: per i sovietici arriverà il momento di sacrificare qualche unità per occupare un esagono importante dopo un combattimento vittorioso.

Se essi non arrivano a Lauban entro il quarto turno difficilmente potranno poi conquistare la città, quindi nel terzo e quarto turno saranno costretti a fare combattimenti molto rischiosi: se saranno fortunati subiranno poche perdite, ma in caso contrario (ed è quello che succede più spesso) dovranno rallentare la spinta per leccarsi le ferite e l'obiettivo sarà perso.

Commento finale

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

La meccanica scelta è intelligente e facile da mettere in pratica, e produce risultati molto realistici e poco "sanguinosi": attaccare a testa bassa, anche quando si è in grande superiorità, può rivelarsi controproducente perché è meglio dosare bene le proprie forze, esaminare attentamente quali sono i punti più vulnerabili del nemico e concentrarsi su 2-3 obiettivi alla volta.

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.

"Ringrazio l'amico Roberto Lega per aver condiviso con me alcune ore di test su questo wargame"