

PREMIÈRE RÉPUBLIQUE

Le prime battaglie dell'esercito repubblicano francese



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 25/09/2026. 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.

PREMIÈRE RÉPUBLIQUE

Introduzione storica

Quando i cittadini francesi assalirono la prigione della Bastiglia (14 luglio 1789) la situazione a Parigi si fece davvero esplosiva (nel vero senso della parola, visto che alla Bastiglia gli insorti avevano trovato la polvere da sparo di cui avevano bisogno per i fucili e i cannoni requisiti il giorno prima): era l'inizio della Rivoluzione Francese che cambiò per sempre l'assetto dell'Europa e del mondo.



Foto 1 – Quadro sulla battaglia di Valmy.

Non staremo ad esaminare la “politica” dietro ogni azione rivoluzionaria, ma in questa recensione parleremo delle guerre che la rivoluzione stessa fece scoppiare: tutti monarchi (assolutisti) dell'intera Europa si schierarono infatti “contro” le idee troppo avanzate dei rivoluzionari e mandarono i loro eserciti a cercare di soffocare la rivolta con le armi.

Questo però fu senza contare sulla volontà del popolo francese di liberarsi veramente e per sempre dalla dipendenza di un solo monarca e che, comunque andassero le cose, tutto era sempre a vantaggio della nobiltà.

E così gli eserciti rivoluzionari vennero impiegati per difendere inizialmente il Paese respingendo gli aggressori e poi per prendere a loro volta l'iniziativa e "punire" chi aveva osato attaccare la Francia.

Presentazione del gioco

Ed è proprio da qui che prende il via [Première République](#) (o, se preferite, "First Republic"), un wargame "Fuori Serie" pubblicato da Cérigo Editions (la casa editrice della rivista bimestrale [Vae Victis](#)): tratta in maniera "strategica" le prime guerre che i francesi furono costretti a combattere contro dei nemici che, almeno sulla carta, erano molto più preparati di loro, e con dei leaders che spesso rischiavano la vita stessa (grazie alla macchina inventata da Monsieur De Guillotine) se venivano sconfitti in battaglia.

Première République si occupa esclusivamente dei primi anni dopo la Rivoluzione, dal 1792 al 1797, e lo fa con 4 diversi scenari, l'ultimo dei quali (Bonaparte en Italie) vede sorgere anche l'astro di Napoleone Bonaparte.



Foto 2 – Napoleone ha messo fuori gioco il Piemonte e si avvicina a Milano.

Normalmente si gioca in due (è possibile anche fare partite in solitario... ma non sono di grande soddisfazione) e la durata di una partita varia da 120 a 240 minuti a seconda dello scenario scelto: possono partecipare anche giocatori che non praticano i giochi di simulazione bellica ma sono disposti ad ascoltare le regole che non sono così complicate come la maggior parte della gente pensa appena si nomina la parola "wargame".

In effetti chiunque pratici giochi per esperti può mettere alla prova le sue capacità strategiche e partecipare ad una partita: la cosa migliore sarebbe affiancare un amico durante la prima partita (e così memorizzare le regole) e poi ... mettersi in proprio nella successiva.

Unboxing



Foto 3 – I componenti del wargame.

Première République è venduto in una pochette di cartone e include una grande mappa che va dai Paesi Bassi all'Italia Settentrionale e da Parigi all'Austria: è una carta del tipo "punto a punto", dove sono indicate solo le città più importanti, collegate fra loro da una serie di "strade". Pratica, funzionale ma poco bella graficamente.

Ci sono poi due mazzi di 36 carte (Francesi e Coalizzati, nel formato 62x95 mm) una plancia con 216 counters da staccare (nel formato 15x15 mm) e una scheda con tutte le tabelle necessarie. Avrete già capito che stiamo parlando di un gioco "guidato" dalle carte, come vedremo fra poco.

Le unità sono raffigurate da “miniature” di soldati nelle loro reali uniformi (opera del solito Pascal Da Silva, ormai uno specialista in questo campo).

Le regole, tutte a colori, sono in due lingue (francese e Inglese) e occupano 16 pagine (scenari inclusi) con illustrazioni ed esempi.

Non avendo altre osservazioni possiamo passare al gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Setup per lo Scenario “Campagna”.

Alcuni amici (che non praticano i wargames) ci hanno detto di essere spesso spaventati dal numero di pedine sulla mappa e da quei valori che hanno stampati sopra, perché questo fa pensare a chissà quali complicate manovre o calcoli da fare in corso partita: nel caso di **Première République** non si corre questo rischio né al setup (vedere Foto 4) né durante il gioco.

I due giocatori decidono quale scenario utilizzare e poi schierano esclusivamente le unità e i generali indicati: per chi vuole iniziare consigliamo di partire con lo scenario "Napoléon en Italie" perché dura poco più di un'oretta ma è molto utile per imparare bene le regole, capire come spostare le truppe sulla mappa e come risolvere gli attacchi. Purtroppo è piuttosto sbilanciato in favore dei francesi (Napoléon oblige), quindi usatelo solo come strumento per imparare a giocare.

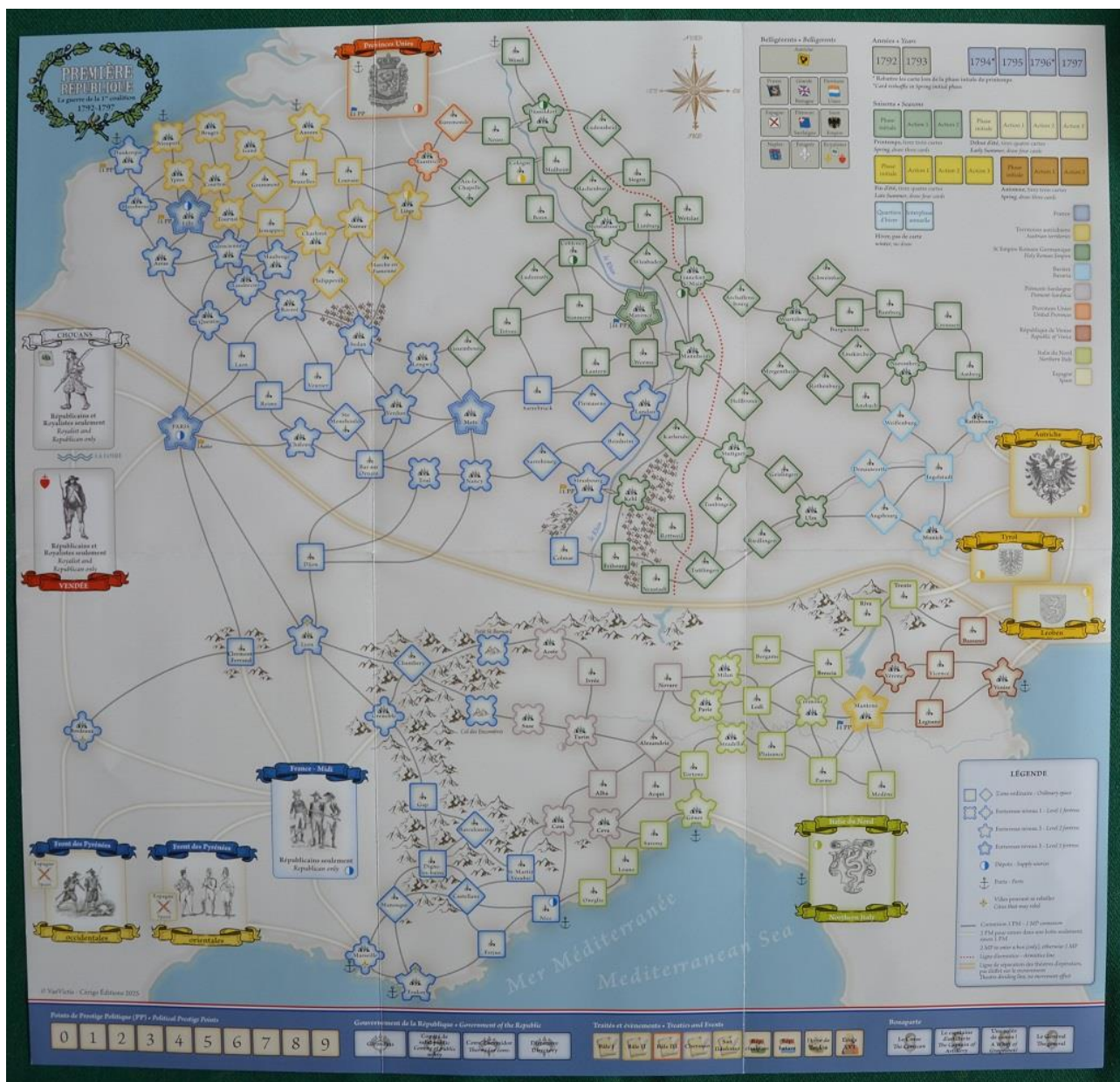


Foto 5 – La mappa.

Prima di iniziare proviamo ad esaminare un po' più a fondo la mappa e vedere quali sono le cose importanti da tenere presenti. La Foto 5 qui sopra ci mostra come il campo di battaglia vada dalla parte più orientale della Francia, ai Paesi Bassi, alla Prussia, all'Austria e l'Italia del Nord: sul terreno vediamo molte città (dei "quadrati" colorati) e tre tipi di città/fortezza.

Queste fortezze sono la cosa più importante del gioco perché raramente si arriverà a delle grandi battaglie campali: i due avversari cercheranno infatti di manovrare al meglio per portare un grosso contingente a contatto con le fortezze chiave del nemico mentre, in contemporanea, invieranno contingenti minori per resistere il più possibile negli altri settori, spesso con poche truppe asserragliate nei caposaldi più forti.

Ci sono fortezze di livello "1" (che possono avere 2 Punti Forza di guarnigione), di livello "2" (4 PF) e "3" (6 PF): conquistarle richiede un assedio che può durare più turni, mentre un assalto diretto è possibile ma può diventare particolarmente sanguinoso.

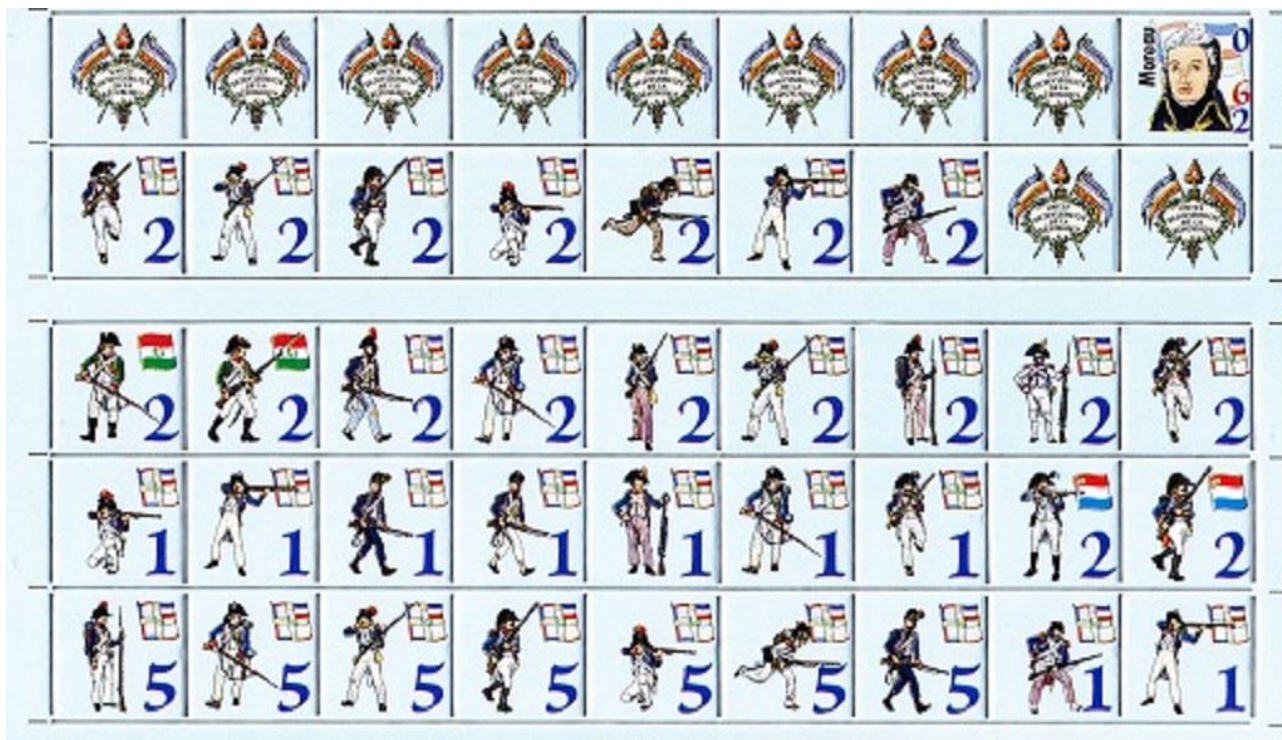


Foto 6 – Esempio di unità: sono una parte di quelle francesi.

Le unità di **Première République** sono di due tipi: i leader e le unità combattenti.

I primi possono essere Generali di Armata (e allora sulla pedina è disegnato il loro viso) oppure subordinati (col disegno di un cavaliere) e sono caratterizzati da tre valutazioni:

- in alto a destra c'è il Bonus in combattimento (che nel caso di Moreau, il Generale di Armata che vedete nella Foto 6, vale "0");
- al centro, in rosso, c'è il numero di Punti Forza (PF) che il generale può portare con sé durante il movimento;
- in basso c'è la sua velocità (in Punti Movimento, o PM).

Le unità combattenti invece, oltre alla bandiera che indica la nazionalità, hanno un solo valore: i Punti di Forza (PF): i giocatori possono raggruppare o dividere a piacere le loro unità purché il totale dei PF resti invariato: per esempio posso trasformare un "5" in un "3+1+1", oppure posso riunire un "2+2+1" ricreando un "5"; ecc.

Dopo aver piazzato generali e unità sul campo la campagna può finalmente iniziare.

Il Gioco

Come abbiamo anticipato, **Première République** è un wargame con le azioni gestite dalle carte (Card Driven).

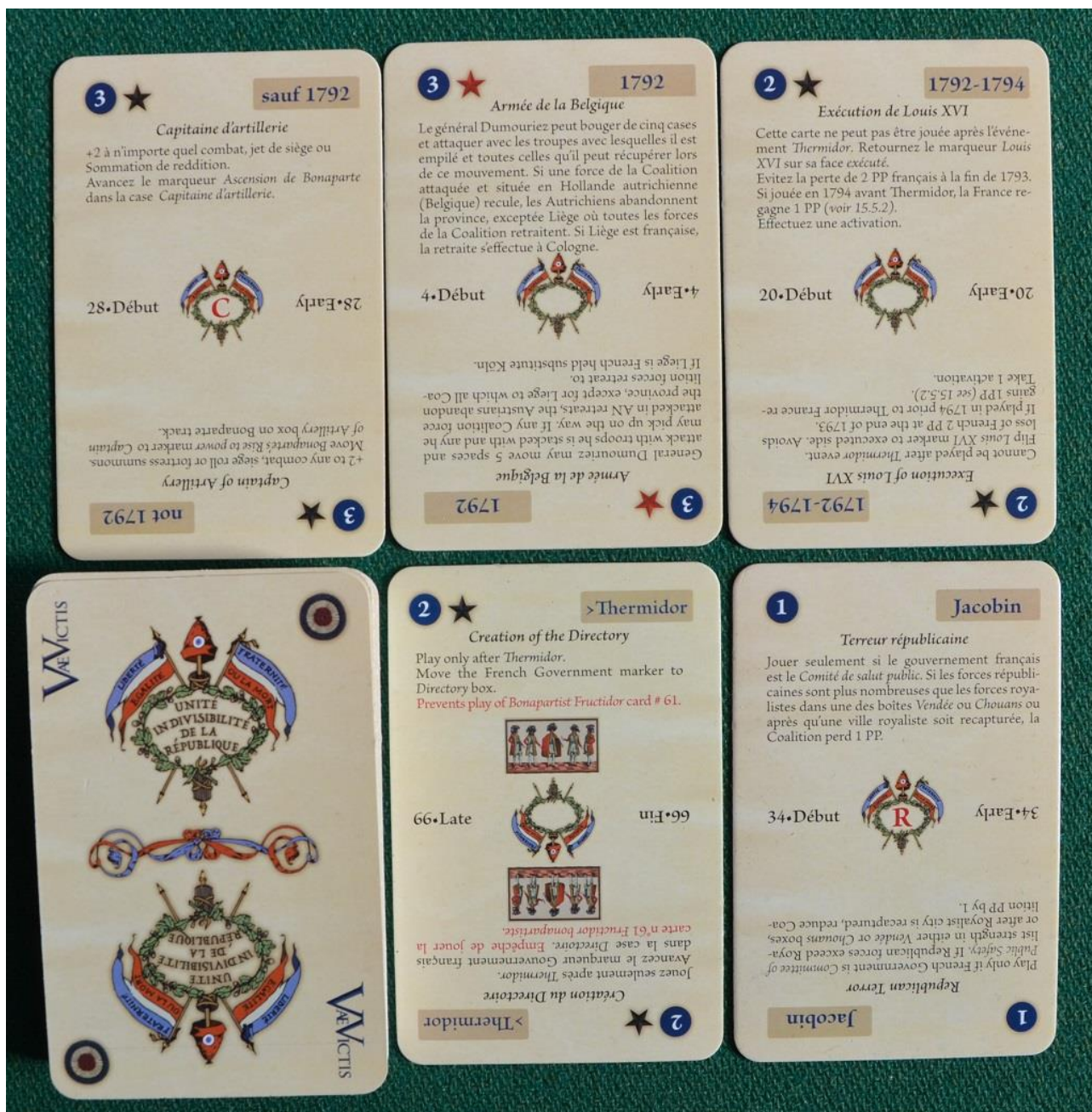


Foto 7 – Esempio di carte Evento francesi.

Ogni giocatore riceve infatti 36 carte, divise in due “pacchetti”: le prime 22 (Early) si utilizzano fin dall’inizio, mentre le altre 14 (Late) entrano in gioco più avanti. Tutte hanno un testo scritto in francese, da un lato, e in inglese (rovesciandole) e sono caratterizzate da:

- un valore (da “1” a “3”) in alto a sinistra, con accanto una stellina: se è rossa (o nera) significa che la carta va scartata dopo l’uso, mentre quelle blu potranno essere rimescolate nel mazzo (a certe condizioni). Il numero stesso indica quante “azioni” potranno essere eseguite dal giocatore;
- un’indicazione sul loro utilizzo (in anni specifici) in alto a destra;
- un testo “storico” al centro da utilizzare al posto del valore numerico per ottenere dei bonus (nuovi PF, altri generali, piazzamenti alternativi, ecc.) o dare grattacapi all’avversario (perdita di PF, sostituzione di capi, ecc.);

- al centro vediamo un numero progressivo (quelli “pari” sono sulle carte francesi, i dispari su quelle della Coalizione) e una icona con due bandiere, all’interno della quale possono apparire una “C” rossa (significa che la carta può essere utilizzata durante un Combattimento) o una “R” rossa (da usare come Reazione a una carta nemica).



Foto 8 – Una parte delle unità delle Nazioni Coalizzate: in maggioranza sono Austriaci, ma vediamo anche Prussiani, Olandesi, Britannici, Spagnoli, ecc.

Le partite di **Première République** si giocano in “anni”, ed ogni anno è suddiviso in “stagioni”, ognuna delle quali prevede un certo numero di “attivazioni” (due in Primavera e Autunno, tre all’inizio dell’Estate e tre nell’Estate avanzata) per un totale di 10. Ogni stagione ha anche una fase iniziale in cui si eseguono delle operazioni speciali (spostamento di un generale e di pochi PF, arrivo degli eventuali rinforzi, assedi, ecc.) ma nessuna attivazione.

In inverno invece le due fazioni devono acquartierarsi per rimettersi in forze ed aspettare la Primavera successiva: non ci sono manovre né combattimenti.

Il cuore del gioco è dato ovviamente dalle “Attivazioni”, il cui numero (che può variare da “1” a “3”) dipende dalla carta giocata: ogni attivazione permette di “agire” con un Comandante (ed eventuali subordinati impilati con lui) per:

- (1) – Muovere le unità dalla città di partenza ad un’altra che si trovi entro il raggio di movimento del leader. Entrando in una città occupata dal nemico bisogna fermarsi;
- (2) – Combattere, tenendo conto sia del luogo (terreno aperto o fortezza) che del numero di PF coinvolti;
- (3) – Effettuare un’azione amministrativa (per aggiungere 1 PF ad una pila o spostare 1 Capo e 2 PF)

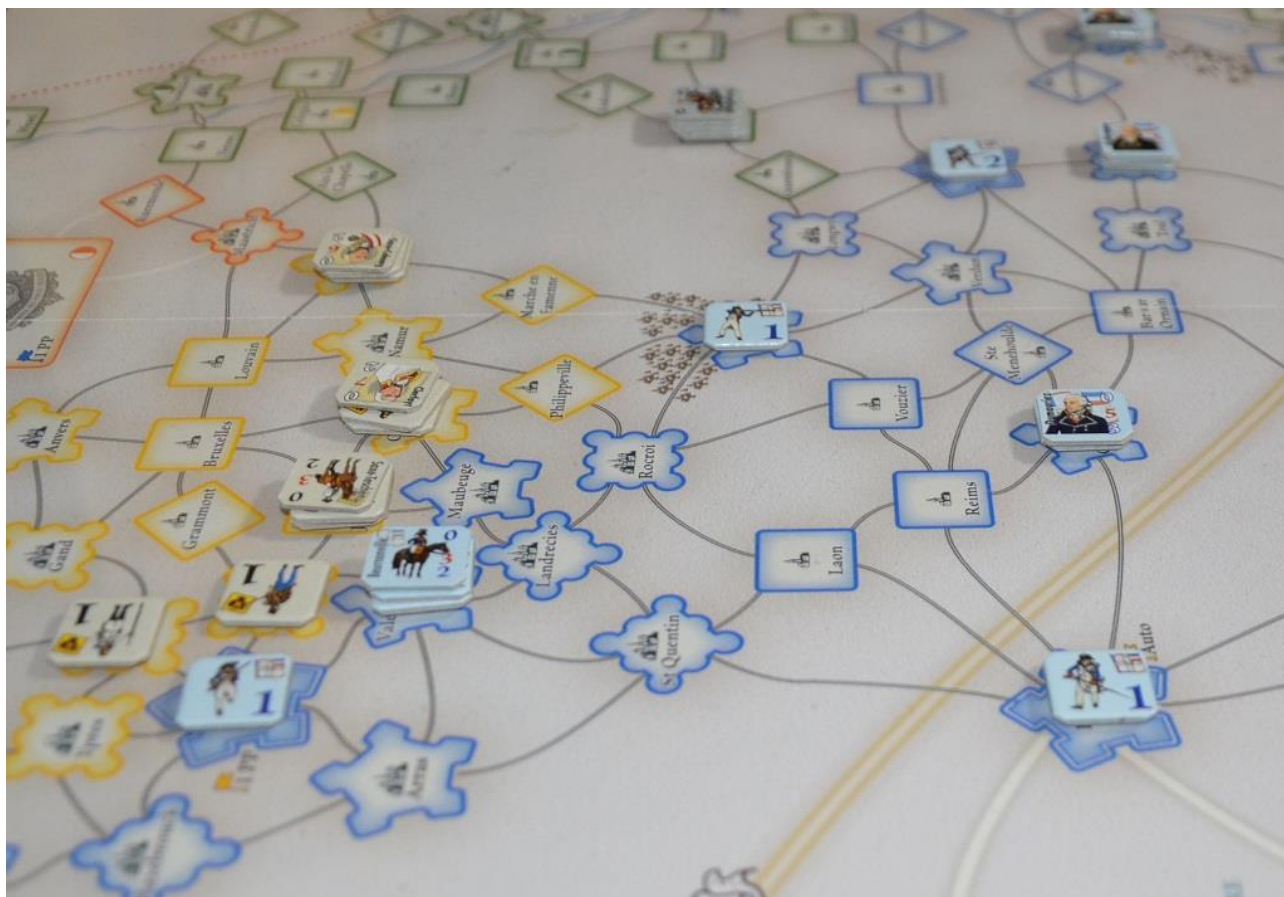


Foto 9 – Gli Austriaci avanzano verso Parigi per cercare una battaglia che permetta loro di spezzare immediatamente la Rivoluzione.

I combattimenti in campo aperto sono piuttosto semplici da effettuare: le due fazioni contano il numero dei PF che hanno a disposizione, poi lanciano 1D6, aggiungono o tolgono eventuali modificatori (presenza di un Generale con un Bonus al combattimento, Carte “C”, unità non rifornite, ecc.) e verificano il risultato su un’apposita tabella (vedere Foto 10 più sotto) nella colonna corrispondente.

Il risultato indica il numero di PF che l'avversario dovrà eliminare: sulla tabella ci sono anche dei simboli “+” accanto al risultato: essi verranno utilizzati in caso di parità di perdite per determinare il vincitore dello scontro.

Così, proviamo a fare un esempio, se abbiamo lanciato un “4” sulla colonna “7-8” il risultato è un “1+” e il nostro avversario dovrà eliminare 1 PF e perderà lo scontro anche se ci avrà dato a sua volta una perdita.

La fazione che subisce il minor numero di perdite (o che, a parità, ha il “+”) vince lo scontro: l'avversario deve ritirarsi e l'attaccante può occupare lo spazio conteso.

TABLE DE COMBAT									
Dé	1	2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16
0 -	-	-	-	-	+	1	1	1	1
1	-	-	-	+	1	1	1	1	1
2	-	+	+	1	1	1	1	2	2
3	+	+	1	1	1	1+	2	2	2
4	+	1	1	1	1+	2	2	2+	3
5	1	1	1	1+	2	2	2+	3	3
6	1	1+	1+	2	2	2+	3	3	4
7	1	1+	2	2	2+	3	3	3	4
8+	1+	2	2	2+	3	3	3	4	5

Le **résultat numérique** correspond aux pertes infligées à la **force adverse**. Le symbole **+** est utilisé pour départager les résultats ex-aequo. Voir les règles 3.3.5 et 3.3.6 pour les résultats des combats.

• **Modificateurs au jet de dé**

+1 (or +2 Bonaparte): un chef (et un seul) avec un Bonus de combat **> 0** est présent dans le combat.

+1 (or +2 Carte N° 28): Jeu d'**une seule** carte de combat (valable pour le combat - voir carte).

-1: Si une partie ou la totalité de la force est démoralisée

-1: Si une partie ou la totalité de la force est non ravitaillée
Tous les modificateurs sont **cumulatifs**. Chaque camp peut donc avoir une plage de modificateurs maximale de +2/-2.*

*La France peut avoir **+3** si Bonaparte est présent.

Note: un résultat inférieur à 0 sur le dé est considéré comme 0 et supérieur à 8 est considéré comme 8.

Foto 10 – Tabella dei Combattimenti e Modificatori.

Più complessa è la risoluzione degli assedi perché qui sono possibili tre casi:

(A) – Le truppe attaccanti “assalgono” la fortezza quando dispongono un numero di PF molto superiore che permetta di sostenere qualche perdita extra. Il difensore raddoppia il valore della guarnigione e aggiunge quello della fortezza (1-2-3 PF a seconda della grandezza). Poi si usa la stessa tabella vista per i combattimenti e chi perde deve ritirarsi: se perde il difensore l'attaccante occupa la città.

(B) – Le truppe attaccanti “assediano” la fortezza: per prima cosa (l'onore insegna) devono chiedere alla guarnigione di arrendersi e se essa accetta tutti i PF che erano nella fortezza possono ritirarsi senza perdite in una zona adiacente, mentre l'attaccante occupa la città.

(C) – Nel caso invece che la richiesta di resa non venga accettata inizia l'assedio vero e proprio: ad ogni turno l'assediante lancia 1D6 su un'apposita tabella per scoprire quanti PF vengono persi da attaccante e difensore: se l'intera guarnigione viene eliminata bisogna distruggere anche la fortezza (che vale 1-23 PF a seconda della dimensione) e solo allora la città viene conquistata.



Foto 11 – Napoleone Assedia Mantova.

Le partite a **Première République** possono essere vinte prima della fine se Parigi viene conquistata (vittoria immediata dei Coalizzati) o se i Francesi riescono a realizzare il “Trattato di Leoben” (le cui condizioni sono stampate su una delle carte Evento). Altrimenti si considera il totale di Punti Prestigio (PP) ottenuti e chi ne ha di più vince. È possibile anche che a vincere non sia un giocatore ma... Napoleone Bonaparte: questo accade se uno speciale marcatore raggiunge la fine del Tracciato della sua ascesa al potere...

Qualche considerazione e suggerimento

Abbiamo “saltato” tutta una serie di dettagli per darvi un’idea abbastanza completa del tipo di gioco, ma alcuni particolari possono suscitare la curiosità dei lettori, come, per esempio:

- la possibilità di aggiungere due unità italiane della Repubblica Cisalpina;
- la possibilità che la Vandea si sollevi contro i Repubblicani e debba essere “domata” con la forza;
- uno scenario dedicato interamente alla conquista di Piemonte e Lombardia da parte di un generale Bonaparte di fresca nomina (per levarselo di torno lo mandarono a comandare un esercito in piena dissoluzione e senza alcuna volontà di combattere, che lui trasformò radicalmente in una macchina da guerra invincibile, inizio della sua ascesa al potere);

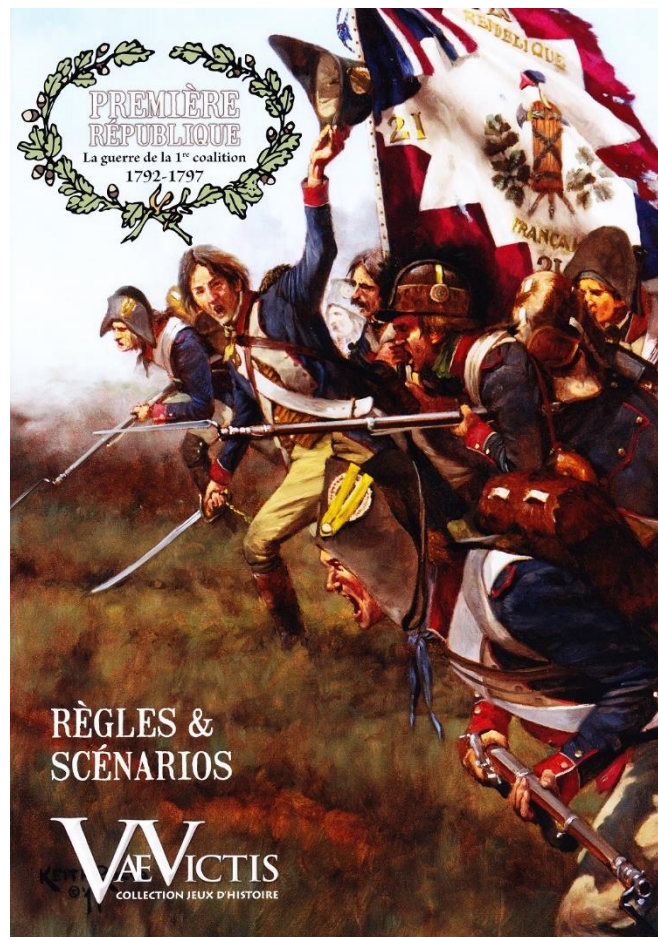


Foto 12 – La copertina del Gioco.

- bisogna fare attenzione a mantenere rifornite le proprie unità stabilendo percorsi liberi dal nemico (e questo fu uno dei problemi principali delle armate dell'epoca);
- ecc.

Non ci sono regole complesse da mandare a memoria e i giocatori possono così concentrarsi unicamente sulla strategia (dove concentrare gli eserciti e chi colpire per primo). Le battaglie sono poche perché non sarebbe facile rimpiazzare le perdite, quindi ci si concentra soprattutto sugli assedi.

Il risultato è un gioco “storico” molto interessante che può farci capire molto di un periodo poco “pubblicizzato” sia a scuola che... dopo, anche perché fu offuscato dall'epopea napoleonica.

Commento finale

Première République non è un wargame difficile e chiunque abbia un po' di esperienza nel gioco da tavolo, e un certo interesse per questa pagina della Storia europea, può praticarlo senza problemi. Lo sforzo iniziale per memorizzare le caratteristiche delle unità e le regole di base è sicuramente inferiore a quello di certi giochi da tavolo di complessità medio-alta (ad esempio 1830, Age of Steam, Agricola, Barrage, Brass, Covenant, ecc.).

Ci sono sempre poche pedine da gestire e il fatto che solo i Leaders possono muovere e manovrare semplifica ulteriormente le cose: i combattimenti non richiedono calcoli extra (non ci sono i

“famigerati” rapporti di forza”) e solo la risoluzione degli assedi richiede un minimo di concentrazione extra.

A noi il gioco è piaciuto, specialmente con lo scenario “Campagna”, perché ci ha insegnato quanto fosse delicata in quegli anni la situazione della Francia, alle prese con scontri interni (che sfociarono nella presa di potere delle fazioni più estremiste) e con eserciti abbastanza preparati ma spesso guidati da generali poco adatti al momento e spesso sotto la minaccia del Direttorio di essere destituiti e... fatti sparire per non avere eseguito ordini a volte contraddittori e molto spesso non in linea con la situazione al fronte.

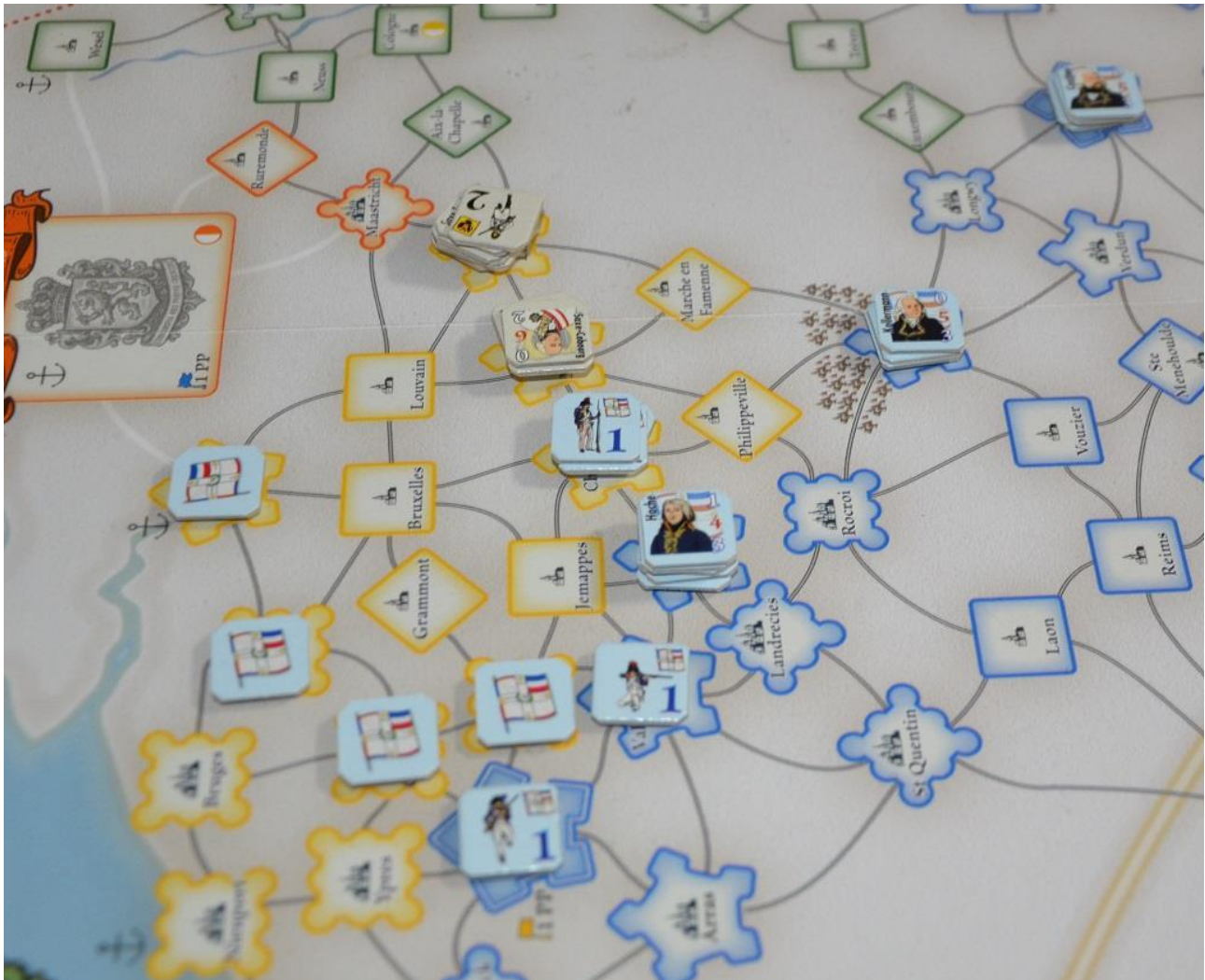


Foto 13 – Le forze Repubblicane invadono i Paesi Bassi.