

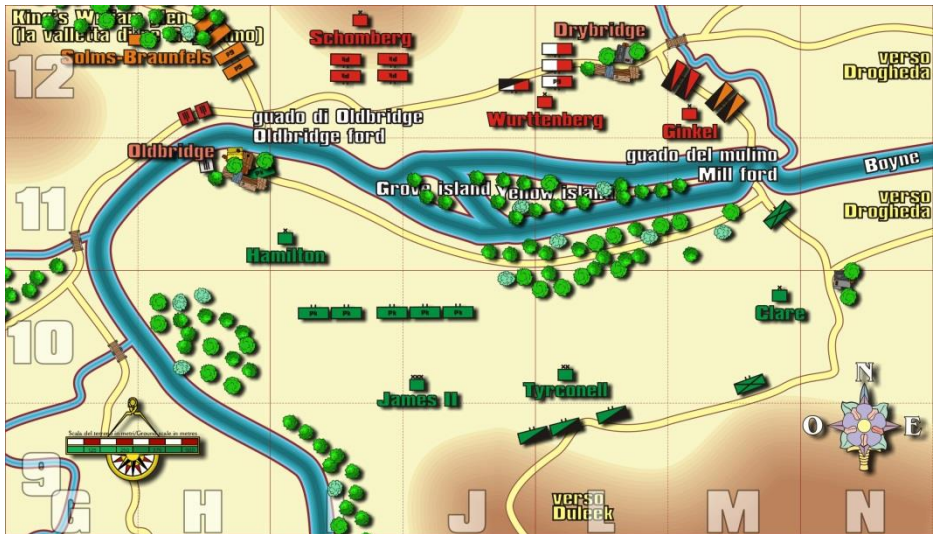
# Il guado di Oldbridge 12.07.1690

01.07.1690 secondo il calendario giuliano<sup>1</sup>

I sostenitori di re William III forzano il guado a Oldbridge di Gualtiero Grassucci – [gualtiero@free.panservice.it](mailto:gualtiero@free.panservice.it)

Scenario per *À la guerre ... battaglie nell'Era delle Guerre di Religione*, regolamento per il XVII secolo di Gualtiero Grassucci. Il regolamento è gratuito e si può scaricare liberamente sul sito – [alaguerre.luridoteca.net](http://alaguerre.luridoteca.net) – alla pagina <http://alaguerre.luridoteca.net/ita/download.html>. Si possono anche scaricare gratuitamente le tabelle di gioco – [alaguerre.luridoteca.net/material/algchart.pdf](http://alaguerre.luridoteca.net/material/algchart.pdf) ed altro materiale. Le liste eserciti per la *Guerra dei Due Re* sono qui: <http://alaguerre.luridoteca.net/material/algw2k.pdf>.

*Lo scontro sulle rive del fiume Boyne che, in un certo senso, decise il futuro dell'Irlanda per i due secoli a venire. Le truppe realiste guidate da Guglielmo III, re d'Inghilterra, riescono a superare il Boyne e costringono l'esercito giacobita a una precipitosa ritirata verso Dublino prima e poi verso la parte occidentale dell'isola.*



## Legenda

Nella mappa ogni settore/quadrato misura 20cm nella scala 6mm o 10mm, 27cm nella scala 15mm (in questa scala si può arrotondare a 30cm la dimensione del quadrante), 40cm nella scala 20mm (1/72) e 25/28mm.



<sup>1</sup> Il calendario gregoriano fu introdotto nel Regno Unito (e quindi in Irlanda) nel 1752 e quindi nelle fonti anglosassoni la data della battaglia del Boyne è spesso fissata al primo luglio, creando una certa confusione con la battaglia di Aughrim dell'anno successivo, combattuta il 12 luglio secondo il calendario giuliano. Tra l'altro c'è da rilevare un piccolo errore: nel 1690 la differenza tra calendario giuliano e gregoriano, calcolata nel 1690, avrebbe dovuto essere di soli dieci giorni e quindi la data corretta della battaglia del Boyne nel calendario gregoriano sarebbe l'undici luglio e non il dodici.

Ogni *base* sulla mappa rappresenta un reggimento di fanteria o di cavalleria. Le unità di artiglieria sono batterie di sei cannoni (a meno che non sia specificato diversamente).



### Note:

Il fiume *Boyne* non è attraversabile ma ci sono quattro guadi: quello di Oldbridge (settori H11-H12), il guado del mulino (*Mill Ford*, settore M11) e gli altri due in corrispondenza di *Grove Island* (settore J11) e *Yellow Island* (settore J11-L11) rispettivamente. I guadi sono tutti ampi 2um e permettono l'attraversamento a fanteria e cavalleria (ma non all'artiglieria). Se in qualsiasi momento della partita uno dei guadi è attraversato da una base di cavalleria non è più utilizzabile dalla fanteria. Gli altri corsi d'acqua sono guadabili, ostacolo di livello 0.

I centri abitati di *Drybridge* e *Oldbridge* possono essere occupati da una base di fanteria o da una batteria di artiglieria. Il *cottage* situato nel settore N10 da una base di fanteria che possa operare anche in ordine aperto (moschettieri o dragoni smontati).

La linea di comunicazione dell'esercito giacobita segue la strada verso *Duleek* che esce dal lato meridionale dal tavolo di gioco nel settore J9. La linea di comunicazione dell'esercito guglielmita passa attraverso la strada che percorre la *valletta di re Guglielmo* (*King's William Glen*) ed esce dal tavolo di gioco dal lato settentrionale nel settore H12.

### Regole speciali

#### Generale giacobita Hamilton

Il generale Richard Hamilton dimostrò una notevole autonomia il giorno della battaglia del *Boyne*. Per simulare anche nel gioco questa capacità di autogestirsi il generale Hamilton è trattato come se fosse un generale impersonato da un giocatore (diverso dal comandante in capo) e quindi nella fase di attivazione tira 1d6 autonomamente.

#### Guadi e marea (opzionale)

Il fiume *Boyne* subisce gli effetti della marea: con la bassa marea è attraversabile più facilmente e non solo in corrispondenza dei guadi. La mancata conoscenza di questa caratteristica fu una delle cause della sconfitta giacobita.

Per simulare la ricognizione poco scrupolosa, da entrambe la parti, si opera in questo modo: il fiume *Boyne* è sicuramente attraversabile per mezzo dei guadi di *Oldbridge* e del mulino come da note precedenti; la possibilità di guada in corrispondenza delle due isole è determinata dal giocatore guglielmita che tira 1d6 non appena una sua unità

arriva a contatto con l'argine del fiume nei settori J11 o L11, se il risultato è 4-6 si attraversa anche in corrispondenza delle isole, in caso contrario il guado è possibile solo attraverso i due guadi. Il controllo è eseguito una sola volta e il risultato è valido per l'intera partita.

## I protagonisti



Giacomo II Stuart d'Inghilterra e VII di Scozia  
(Londra 1633 – St. Germain-en-Laye 1701)



Guglielmo III d'Inghilterra e II di Scozia,  
Willem Hendrik van Oranje-Nassau  
(L'Aja 1650 – Londra 1702)

## Esercito giacobita

9.100 uomini: 6.000 fanti, 1.000 dragoni, 1.800 cavalieri e 6 cannoni da campo

□ Esercito giacobita: Giacomo II 0 8um – 3d6 [7]

■ Hamilton +1 8um *fanteria*

■ FrLtArt 1/1/-

■ IrPk 2/1/2 – IrPk 2/1/2 – IrPk 1/0/1 - (rgt. *Irish Foot Guards, Earl of Clanrickarde*)

■ IrPk 1/0/2 – IrPk 1/0/2 – IrPk 1/0/1 - (rgt. *Boisseleau, Earl of Antrim*)

■ Tyrconnel 0 8um *cavalleria*

■ IrCav 2/-/2 – IrCav 2/-/2 - (rgt. *Tyrconnel, Galmoy*)

■ IrCav 1/-/1 - (rgt. *Parker, Sutherland*)

■ Clare 0 8um *dragoni*

■ IrDr 2/-/1 - sk/ln (2/1/-1 - sk) – IrDr 1/-/0 - sk/ln (1/1/-1 - sk) (rgt. *O'Neill, Maxwell, Donagan, Clare, Clifford, Carroll*)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8um (CiC)	1	20	20
	Generale +1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	3	10	30
FrLtArt	Artiglieria leggera	1	23	23
IrPk	Reggimenti di fanteria ( <i>Irish Foot Guards</i> )	2	23	46
IrPk	Reggimenti di fanteria (rgt. <i>de Bois...</i> )	2	18	36
IrPk	Reggimenti di fanteria veterani	2	17	34
IrCav	Cavalleria pesante veterani (rgt. <i>...</i> )	2	19	38
IrCav	Cavalleria pesante	1	14	14
IrDr	Dragoni (rgt. <i>O'Neill</i> )	1	19	19
		<b>16</b>		<b>278</b>

## Esercito guglielmita

16.900 uomini: 12.000 fanti, 3.000 cavalieri, 1.000 dragoni e 12 cannoni da campo

### Esercito guglielmita: William 0 8um – 4d6 [12]

**EnLtArt 1/0/-** -- **EnLtArt 1/0/-** -

**Ginkel 0 8um colonna di cavalleria**

**HdCav 2/-/2** -- **HdCav 1/-/1** - (rgt. Gardes te Paard, Ginkel, Scholk, van Oyen, Reideffel, Rancourt, Nyeburg)

**EnCav 1/-/2** -- **EnCav 1/-/1** - (rgt. Russell, Viliers, Wolseley, Harbord)

**Wurttemberg +1 8um contingente danese**

**DkCav 1/-/2** - (rgt. Donop, Juel, Sehested)

**DkGd 2/1/0** -- **DkLn 1/1/0** -- **DkLn 1/1/0** - (rgt. Garden til Fods, Dronningen, Prince Frederick, Prince Christian, Prince George, Zealand, Jutland, Fünen)

**Schomberg 0 8um centro**

**EnPk 1/1/1** -- **EnPk 1/1/1** - (rgt. Bellasis, , Beaumont, Brewer, Deering)

**EnPk 1/0/1** -- **EnPk 1/0/1** - (rgt. Cambon, Caillemotte, Melonière)

**Solms-Braunfels 0 8um contingente olandese**

**HdGd 3/1/0** -- **HdGd 3/1/0** - (rgt. Garde te Voet)

**HdLn 1/1/0** -- **HdLn 1/1/0** - (rgt. van Graben, Brandenburg, Nassau, Hanmar)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8um (GC)	1	20	20
	Generale +1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	3	10	30
DkGd	Fanteria della Guardia	1	20	20
DkLn	Reggimenti di fanteria	2	17	34
DkCav	Cavalleria pesante	1	16	16
EnPk	Reggimenti di fanteria veterani	1	19	19
EnPk	Reggimenti di fanteria nord-irlandesi	1	15	15
EnPk	Reggimenti di fanteria irlandesi	1	14	14
EnPk	Reggimenti di fanteria ugonotti	2	16	32
EnDr	Dragoni	1	14	14
EnCav	Cavalleria pesante (Ugonotti)	1	16	16
EnCav	Cavalleria pesante	1	14	14
EnLtArt	Artiglieria leggera	2	23	46
HdPk	<i>Gardes te Voet</i>	2	26	52
HdPk	Reggimenti di fanteria	2	20	40
HdCav	Cavalleria pesante veterani (...)	1	19	19
HdCav	Cavalleria pesante	1	16	16
		<b>24</b>		<b>415</b>

## Scenario alternativo

La ricostruzione della battaglia con le truppe realmente in campo lascia poche possibilità di vittoria al giocatore giacobita. Per giocare una partita più equilibrata è possibile immaginare che Giacomo II, accortosi della manovra di aggiramento nemica (come nella realtà, d'altronde) abbia deciso di spostare quante più truppe possibili ne

pressi del guado di *Roughgrange* lasciando però, e in questo sta la variante rispetto alla realtà, un reggimento di dragoni e due brigate di fanteria.



#### Note:

Valgono le stesse annotazioni viste per lo scenario originale.

#### Esercito giacobita

15.400 uomini: 10.000 fanti, 3.000 dragoni, 1.800 cavalieri e 12 cannoni da campo

Esercito giacobita: Giacomo II 0 8um – 4d6 [10]

IrMdArt 1/1/- -

Hamilton +1 8um fanteria

FrLtArt 1/1/- -

IrPk 2/1/2 - - IrPk 2/1/2 - - IrPk 1/0/1 - (rgt. Irish Foot Guards, Earl of Clanricarde)

IrPk 1/0/2 - - IrPk 1/0/2 - - IrPk 1/0/1 - (rgt. Boisseleau, Earl of Antrim)

Tyrconnel 0 8um cavalleria

IrCav 2/-/2 - - IrCav 2/-/2 - (rgt. Tyrconnel, Galmoy)

IrCav 1/-/1 - (rgt. Parker, Sutherland)

Clare 0 8um dragoni

IrDr 2/-/1 - sk/lm (2/1/-1 - sk) (rgt. O'Neill, Maxwell)

IrDr 1/-/0 - sk/lm (1/1/-1 - sk) - IrDr 1/-/0 - sk/lm (1/1/-1 - sk) (rgt. Dongan, Clare, Clifford, Carroll)

Carney 0 8um riserva

IrPk 1/0/2 - - IrPk 1/0/1 - (rgt. Bagenal, Earl of Tyrone, Slane, Dillon)

IrSh 1/0/-1 - sk/lm - IrSh 1/0/-1 - sk/lm (rgt. McMahon, Hamilton, Earl of Westmeath, Creagh, Galway, Bourke, Gormanston, Nugent)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8um (GC)	1	20	20
	Generale +/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	3	10	30
FrLtArt	Artiglieria leggera	1	23	23
IrPk	Reggimenti di fanteria ( <i>Irish Foot Guards</i> ,	2	23	46
IrPk	Reggimenti di fanteria ( <i>rgt. de Bois...</i> )	3	18	54
IrPk	Reggimenti di fanteria veterani	3	17	51
IrSh	Moschettieri	2	14	28
IrCav	Cavalleria pesante veterani ( <i>rgt. ...</i> )	2	19	38
IrCav	Cavalleria pesante	1	14	14
IrDr	Dragoni (rgt. O'Neill)	1	19	19
IrDr	Dragoni	2	16	32
IrMdArt	Artiglieria media	1	27	27
		<b>23</b>		<b>400</b>

## La storia

Il violento scontro che si combattè il primo luglio del 1690 nei pressi di Oldbridge, sul fiume Boyne a pochi chilometri da Dublino, è parte di una battaglia che va sotto il nome, inglese di *Battle of the Boyne*. Il combattimento che vide i giacobiti irlandesi, capeggiati dal deposedo Giacomo II, tentare invano di impedire il passaggio del fiume alle truppe del re d'Inghilterra Guglielmo III è descritto nello scenario Boyne 1690, qui si descrivono brevemente gli eventi che ebbero luogo intorno al tratto di fiume che va da *Oldbridge* al *Mill ford* poco più a valle.

Oldbridge, quella mattina, vide il tentativo principale dell'esercito inglese di passare il fiume. I due battaglioni della Gardes te Paard olandese furono i primi ad avvicinarsi al fiume provenienti da quella che in seguito verrà chiamata la *Valletta di Re Guglielmo*, un sentiero boscoso racchiuso tra due basse alture sulla riva settentrionale del Boyne.



Il guado di *Oldbridge* era difeso dal reggimento irlandese *Clanrickarde* che affrontò coraggiosamente il nemico, meglio addestrato ed equipaggiato, contendendo l'argine meridionale palmo a palmo ma, malgrado i pesanti sacrifici, ben presto gli olandesi furono in grado di attestarsi sulla sponda meridionale del fiume.

Il generale Hamilton, che sovrintendeva quel settore del campo di battaglia per i giacobiti, lanciò più volte la propria cavalleria contro i disciplinati fanti fiamminghi nel tentativo di ricacciarli in acqua ma senza il successo sperato. La ferocia del combattimento è testimoniata dalle pesanti perdite in entrambi gli schieramenti tanto che

lo stesso generale Shomberg, che comandava la prima ondata guglielmita, fu ferito a morte nel corso dello scontro. Un intenso fuoco di fucileria, nel frattempo, proveniva dal guado del Mulino, poco più a oriente, dove i dragoni di O'Neill contendevano bravamente il passaggio del fiume al nemico.

Gli irlandesi si battevano con coraggio ma il nemico era di molto superiore in numero e meglio armato. A sinistra della Gardes te Paard, ormai saldamente attestata sull'argine destro del Boyne, iniziarono a passare a guado anche i reggimenti di francesi ugonotti supportati da alcuni reggimenti nord-irlandesi e, ancora più a sinistra, le truppe danesi del generale Wurttemberg. Soverchiati dal numero e privati del proprio capo anche i dragoni di O'Neill cedettero il passo consentendo alla cavalleria nemica di attraversare il fiume. Per i giacobiti ogni speranza di ricacciare indietro il nemico era ormai svanita, non restava altro che ritirarsi precipitosamente verso sud!



## Etichette

Le etichette misurano 50mmx10mm (fanteria e cavalleria) o 25mmx10mm (artiglieria e generali). Il file è in formato A5, quindi stampando su un foglio A5, o su un foglio A4 ma senza *adattare* alla pagina, le proporzioni sono conservate e le etichette si possono usare per qualsiasi scala (questa misura è pensata per le scale più piccole: 6mm/10mm). Se questa pagina è stampata *adattandola* ad un foglio A4 le misure delle etichette diventano, all'incirca, 71mmx14mm e 35mmx14mm e si possono utilizzare per basi in 15mm o scala superiore.

### Esercito giacobita

rgt Irish Foot Guards, Earl of Clanricka	rgt Irish Foot Guards, Earl of Clanricka	3d6 [7]	
Fanteria IrPk 2/1/2 -	Fanteria IrPk 2/1/2 -	Giacomo II 0/8	IrMdArt 1/1/-
rgt Irish Foot Guards, Earl of Clanricka	rgt Boisseleau, Earl of Antrim	Fanteria	
Fanteria IrPk 1/0/1 -	Fanteria IrPk 1/0/2 -	Hamilton +1/8	FrLtArt 1/0/-
rgt Boisseleau, Earl of Antrim	rgt Boisseleau, Earl of Antrim	Cavalleria	Dragoni
Fanteria IrPk 1/0/2 -	Fanteria IrPk 1/0/1 -	Tyrconnel 0/8	Clare 0/8
rgt Tyrconnell, Galmoy	rgt Tyrconnell, Galmoy	rgt Parker, Sutherland	
Cavalleria IrCav 2/-/2 -	Cavalleria IrCav 2/-/2 -	Cavalleria IrCav 1/-/1 -	
rgt O'Neill, Maxwell	rgt O'Neill, Maxwell	rgt Donagan, Clare, Clifford, Carroll	
Dragoni (mon) IrDr 2/-/1 - sk/ln	Dragoni (app) IrDr 2/1/-/1 - sk	Dragoni (mon) IrDr 1/-/0 - sk/ln	
rgt Donagan, Clare, Clifford, Carroll	rgt Donagan, Clare, Clifford, Carroll	rgt Donagan, Clare, Clifford, Carroll	
Dragoni (mon) IrDr 1/-/0 - sk/ln	Dragoni (app) IrDr 1/1/-/1 - sk	Dragoni (app) IrDr 1/1/-/1 - sk	
rgt Bagenal, Earl of Tyrone, Slane, Dill	rgt Bagenal, Earl of Tyrone, Slane, Dill	Riserva	
Riserva IrPk 1/0/2 -	Riserva IrPk 1/0/2 -	Carney 0/8	
rgt McMahon, Hamilton, ...	rgt McMahon, Hamilton, ...		
Riserva IrSh 1/0/-/1 - sk/ln	Riserva IrSh 1/0/-/1 - sk/ln		

### Esercito guglielmita

rgt Gardes te Paard, Ginkel, Scholk, ...	rgt Gardes te Paard, Ginkel, Scholk, ...	4d6 [12]	
cavalleria HdCav 2/-/2 -	cavalleria HdCav 1/-/2 -	William III 0/8	EnLtArt 1/0/-
rgt Russell, Villiers, Wosley, Harbord	rgt Russell, Villiers, Wosley, Harbord	cavalleria	
cavalleria EnCav 1/-/2 -	cavalleria EnCav 1/-/1 -	Ginkel 0/8	EnLtArt 1/0/-
rgt Garden til Foods, Dronningen, ...	rgt Garden til Foods, Dronningen, ...	danesi	centro
danesi DkGd 2/1/0 -	danesi DkLn 1/1/0 -	Wurtenberg 0/8	Schomberg 0/8
rgt Donop, Juel, Sehested	rgt Cambon, Caillermotte, Melonière	rgt Garden til Foods, Dronningen, ...	
danesi DkCav 1/-/2 -	centro EnPk 1/0/1 -	danesi DkLn 1/1/0 -	
rgt Gardes te Voet	rgt Cambon, Caillermotte, Melonière	rgt Bellasis, Beaumont, Brewer, Deerir	
olandesi HdGd 3/1/2 -	centro EnPk 1/0/1 -	centro EnPk 1/1/1 -	
rgt Gardes te Voet	rgt van Graben, Brandenburg, Nassau, ...	rgt Bellasis, Beaumont, Brewer, Deerir	
olandesi HdGd 3/1/2 -	olandesi HdLn 1/1/0 -	centro EnPk 1/-/1 -	
	rgt van Graben, Brandenburg, Nassau, ...	olandesi	
	olandesi HdLn 1/1/0 -	Solms 0/8	