

Fleurus 01.07.1690

Quand il est là, chacun de nous en vaut deux ...
(Quando c'è lui, ciascuno di noi ne vale due)
di Gualtiero Grassucci – 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 – alla pagina <http://alaguerre.luridoteca.net/ita/download.html>. Si possono anche scaricare gratuitamente le tabelle di gioco – 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/alglaw.pdf>.

La migliore giornata del duca di Luxembourg! Con una manovra strategica impegnativa e complessa aggira e sorprende il nemico che, battuto, deve abbandonare il campo con gravissime perdite.

Legenda

Nella mappa (che si trova nella pagina seguente) 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.

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:

Tutti i centri abitati possono essere occupati da una base di fanteria e/o una base di artiglieria e hanno vdf 1 a eccezione della fattoria *Chassart* che può essere occupata da due basi di fanteria (una per ciascuna *enclosure*) e la fattoria *Mind* che può essere occupata da una base di fanteria. I boschi hanno tutti vdf 1. I corsi d'acqua sono transitabili da fanteria e cavalleria, ostacoli di livello 1. L'artiglieria può attraversare solo attraverso i ponti indicati nella mappa. Il bosco nei pressi di *Heppignies* ha vdf 1.

Le linee di comunicazione dell'esercito della Grande Alleanza percorrono le strade verso *Le Bons Villiers* e verso *Louvière* ed escono dal tavolo nei settori B5, B6 e B7. Le linee di comunicazione dell'Armata Francese vanno verso il campo francese che si trova a *Velaine-sur-Sambre* percorrendo le strade che escono dal tavolo nel settore F7 per il corpo del duca de Luxembourg (estrema ala destra) e dai settori F3-F4 per il corpo principale.



Regole speciali

La battaglia ha inizio alle cinque del mattino circa quando le colonne francesi lasciano il proprio campo. I primi scontri si accendono alle 9.00 circa.

Il duca de Luxembourg

Quella di Fleurus è il capolavoro del maresciallo francese François Henri de Montmorency-Bouteville duca di Piney-Luxembourg che riuscì a orchestrare una straordinaria manovra di aggiramento coordinando in maniera esemplare le ali e il centro della sua armata. Dopo la battaglia di Fleurus di Luxembourg si disse che ... *Quand il est là, chacun de nous en vaut deux ...* (Quando c'è lui, ciascuno di noi ne vale due). Per questo motivo, in questa battaglia, le caratteristiche di Luxembourg sono +2/10 per un valore in punti di 30 (e non +1/8 per 18 punti, come riportato dalle liste).

Colonna di divisione

Alcune fonti affermano che le truppe dell'armata confederata, soprattutto olandesi, per difendersi meglio dall'aggiramento francese si schierarono in un grande quadrato divisionale. Per simulare questo evento è possibile schierare, anche a partita iniziata, le basi di fanteria della divisione Noyelles in colonna di divisione (cfr. *A6 Colonna e quadrato di divisione* del supplemento A).

I protagonisti



Georg Fridrich principe von Waldeck
(1620 – 1692)



François Henri de Montmorency-Bouteville duca di
Piney-Luxembourg
(Parigi 1628 – Versailles 1695)

Esercito della Grande alleanza

33.600 uomini: 24.000 fanti, 3.000 dragoni, 4.200 cavalieri e 32 cannoni da campo

Esercito della Grande alleanza: Waldeck 0 8um – 7d6 [20]

HdDr 1/-2/0 - sk/lm (2/0/-1 - sk/lm) (rgt. Waldeck)

SpCav 1/-/0 -

von Nassau-Saarbrücken -1 6um *prima linea, destra*

Christian II 0 8um *cavalleria, destra*

HdCav 1/-/2 - - HdCav 1/-/1 - (rgt. Nassau-Saarbrücken, Tilly, Briquemont, Nassau-Weilburg, Flodroff)

d'Hubuy 0 8um *fanteria, destra*

AsLtArt 1/0/- -- **AsLtArt 1/0/-** -

HdMdArt 1/1/- -- **HdMdArt 1/1/-** -

HdLn 2/1/0 -- **HdLn 1/1/0** - (rgt. *Waldeck, Birkenfeld, Zobel*)

AsPk 2/0/2 -- **AsPk 1/0/2** - -- **AsPk 1/0/2** - (rgt. *Anhalt, Spaen, Linstow, Lewenhaupt, Styrum, Lüneburg, Salis*)

EnPk 1/0/1 -- **EnPk 1/0/1** - (rgt. ...)

von Friesland 0 0um *prima linea, sinistra*

von Weibnom 0 8um *cavalleria, sinistra*

AsDr 1/-1/0 - sk (1/0/-1 - sk) (rgt. *van der Lippe*)

AsCav 1/-1/2 a -- **AsCav 1/-1/2 a** (rgt. *Obdum, Darmstadt, Brennecke, Wolfenbittel, von Sachsen-Heldburg, von Sachsen-Merseburg, Spaen, Berlo*)

EnCav 1/-1 -- **EnCav 1/-1** -- (rgt. ...)

HdCav 1/-1/2 - (rgt. *Weibnom, Waldeck*)

von Flodroff 0 8um *fanteria, sinistra*

HdLtArt 1/0/- -- **HdLtArt 1/0/-** -

AsMdArt 1/1/- -- **HdMdArt 1/1/-** -

HdLn 2/1/0 -- **HdLn 1/1/0** -- **HdLn 1/1/0** - (rgt. *Wijnbergen, Weede, von Nassau-Friesland, Idem, Nassau-Groningen*)

AsPk 2/0/2 -- **AsPk 1/0/2** - (rgt. *Erskine, Bernsdorff, Haersolte, van der Lippe, Beaumont*)

Delwigh 0 0um *seconda linea*

Stayn 0 8um *cavalleria*

AsDr 1/-1/0 - sk (1/0/-1 - sk) (rgt. *Luneburg*)

AsCav 1/-1/2 a -- **AsCav 1/-1/2 a** -- **AsCav 1/-1/2 a** (rgt. *Spanish, von Sachsen-Gotha, von Württemberg, Bentick, Nassau-Friesland*)

HdCav 1/-1/2 -- **HdCav 1/-1/2** -- (rgt. *van der Borgh, van der Lippe, Rijswijk, Warfusé, Heyden*)

Noyelles +1 8um *fanteria*

AsPk 2/0/2 -- **AsPk 1/0/2** - (rgt. *Novelles, Heuckelom, Delwigh, Prinz Carl, Holl, Bjelcke*)

AsPk 2/0/2 -- **AsPk 1/0/2** - (rgt. *Derfflinger, Rheingraf, Nettelhorst, Aylva,*)

EnPk 1/0/1 -- **EnPk 1/0/1** - (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8um (CiC)	1	20	20
	Generale + 1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	6	10	60
	Generale -1/8um	1	4	4
AsPk	Picche imperiali	4	23	92
AsPk	Picche germaniche	5	18	90
AsCav	Corazzieri	5	19	95
AsDr	Dragoni	2	14	28
AsLtArt	Artiglieria leggera	2	23	46
AsMdArt	Artiglieria media	2	27	54
EnPk	Reggimenti di fanteria	4	17	68
EnCav	Cavalleria pesante	2	14	28
HdLn	Reggimenti di fanteria veterani	2	21	42
HdLn	Reggimenti di fanteria	3	18	54
HdCav	Cavalleria pesante veterani	4	16	64
HdCav	Cavalleria pesante	1	14	14
HdDr	Dragoni	1	14	14
HdLtArt	Artiglieria leggera	2	23	46
HdMdArt	Artiglieria media	2	27	54
SpCav	<i>Caballo coraza</i>	1	14	14
		51		905

Armata francese

29.700 uomini: 19.000 fanti, 6.000 cavalieri, 2.000 dragoni e 54 cannoni da campo

Armata francese: de Luxembourg +2 10um – 7d6 [23]

de Choiseul-Franchières 0 8um *estrema ala destra*

FrLtArt 1/0/- -- **FrLtArt 1/0/-** -

FrPk 1/0/2 -- **FrPk 1/0/1** -- **FrPk 1/0/1** - (*rgt. Auvergne, ...*)

du Maine 0 8um *cavalleria dell'estrema ala destra*

FrCav 2/-/1 -- **FrCav 1/-/1** -- **FrCav 1/-/1** -- (*rgt. Gendarmerie, Roussillon, Le Maine*)

FrCav 1/-/1 -- **FrCav 1/-/1** -- (*rgt. Gendarmerie, Roussillon, Le Maine*)

FrDr 2/-/0 - (**2/0/1** - *sk*) (*rgt. ...*)

de Boufflers +1 8um *centro*

de Montrevel 0 8um *ala destra*

FrMdArt 1/1/- -- **FrMdArt 1/1/-** -- **FrLtArt 1/0/-** -

FrPk 2/0/1 -- **FrPk 2/0/1** -- **FrPk 1/0/1** - (*rgt. Bulkeley, Clare, Dillon, Piemont, Noailles*)

de Rubentel 0 8um *centro*

FrMdArt 1/1/- -- **FrMdArt 1/1/-** -- **FrLtArt 1/0/-** -- **FrLtArt 1/0/-** -

FrPk 2/0/2 -- **FrPk 1/0/2** -- **FrPk 1/0/2** - (*rgt. Champagne, Touraine, Orleans, ...*)

FrPk 3/0/2 -- **FrPk 3/0/2** -- **FrPk 2/0/2** - (*rgt. Gardes Française, Gardes Suisses, Normandie*)

FrPk 2/0/2 -- **FrPk 1/0/2** -- **FrPk 1/0/2** - (*rgt. Navarre, Le Maine*)

de Gournay 0 8um *ala sinistra*

FrPk 1/0/1 -- **FrPk 1/0/1** - (*rgt. ...*)

FrPk 1/0/1 -- **FrPk 1/0/1** - (*rgt. ...*)

de Tallard 0 8um *ala sinistra*

FrCav 1/-/1 -- **FrCav 1/-/1** -- **FrCav 1/-/1** - (*rgt. Royal Allemand, Levy, Boufflers, Royal Etranger,*

...)

FrCav 1/-/1 -- FrCav 1/-/1 - (rgt., Langallerie, Practontal, ...)

FrDr 1/-/1 - sk/ln (1/0/0 - sk) (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale +2/10um (CiC)	1	60	60
	Generale +1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	6	10	60
FrPk	Guardia (<i>Gardes Française, Gardes Suisse</i>)	2	24	48
FrPk	<i>Vieux</i> (rgt. <i>Picardie, Champagne, ...</i>)	3	21	63
FrPk	Reggimenti di fanteria veterani e <i>Petit ...</i>	5	18	90
FrPk	Reggimenti di fanteria irlandesi ...	2	20	40
FrPk	Reggimenti di ordinanza e ...	7	17	119
FrCav	Gendarmerie de France e ...	1	17	17
FrCav	<i>Cavalerie Légère (Régiments Royaux)</i>	9	14	126
FrDr	Dragoni veterani (rgt. Colonel-Général, ...)	1	17	17
FrDr	Dragoni	1	15	15
FrLtArt	Artiglieria leggera	5	23	115
FrMdArt	Artiglieria media	4	27	108
		48		896

Scenario alternativo 1

Sin dalle fasi iniziali della battaglia il maresciallo francese de Luxembourg prese il comando dell'ala destra per aggirare lo schieramento dell'avversario mentre il resto dell'armata impegnava in combattimento il nemico perché non si accorgesse della manovra di accerchiamento. In un certo senso l'ala destra francese operò come un corpo del tutto indipendente. Lo scenario alternativo tiene conto di queste considerazioni suddividendo l'esercito francese in due armate indipendenti. Lo schieramento sul tavolo rimane lo stesso così come è lo stesso l'ordine di battaglia dell'esercito della Grande Alleanza.

Corpo del duca di Luxembourg

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

Armata francese: de Luxembourg +2 10um – 4d6 [7]

de Choiseul-Franchières 0 8um *estrema ala destra*

FrLtArt 1/0/- -- FrLtArt 1/0/-

FrPk 1/0/2 -- FrPk 1/0/1 -- FrPk 1/0/1 - (rgt. *Auvergne, ...*)

du Maine 0 8um *cavalleria dell'estrema ala destra*

FrCav 2/-/1 -- FrCav 1/-/1 -- FrCav 1/-/1 -- (rgt. *Gendarmerie, Roussillon, Le Maine*)

FrCav 1/-/1 -- FrCav 1/-/1 -- (rgt. *Gendarmerie, Roussillon, Le Maine*)

FrDr 2/-/0 - (2/0/-1 - sk) (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale +2/10um (CiC)	1	60	60
	Generale 0/8um	2	10	20
FrPk	Reggimenti di fanteria veterani e <i>Petit ...</i>	1	18	18
FrPk	Reggimenti di ordinanza e ...	2	17	34
FrCav	Gendarmierie de France e ...	1	17	17
FrCav	<i>Cavalerie Légère (Régiments Royaux)</i>	4	14	56
FrDr	Dragoni veterani (rgt. Colonel-Général, ...)	1	17	17
FrLtArt	Artiglieria leggera	2	23	46
		14		268

Armata principale

22.100 uomini: 16.000 fanti, 3.000 cavalieri, 1.000 dragoni e 42 cannoni da campo

Armata principale: de Boufflers +1 8um – 5d6 [16]

de Montrevel 0 8um *ala destra*

FrMdArt 1/1/- – **FrMdArt 1/1/-** – **FrLtArt 1/0/-** –

FrPk 2/0/1 – **FrPk 2/0/1** – **FrPk 1/0/1** - (*rgt. Bulkeley, Clare, Dillon, Piemont, Noailles*)

de Rubentel 0 8um *centro*

FrMdArt 1/1/- – **FrMdArt 1/1/-** – **FrLtArt 1/0/-** – **FrLtArt 1/0/-** –

FrPk 2/0/2 – **FrPk 1/0/2** – **FrPk 1/0/2** - (*rgt. Champagne, Tourraine, Orleans, ...*)

FrPk 3/0/2 – **FrPk 3/0/2** – **FrPk 2/0/2** - (*rgt. Gardes Française, Gardes Suisses, Normandie*)

FrPk 2/0/2 – **FrPk 1/0/2** – **FrPk 1/0/2** - (*rgt. Navarre, Le Maine*)

de Gournay 0 8um *ala sinistra*

FrPk 1/0/1 – **FrPk 1/0/1** - (*rgt. ...*)

FrPk 1/0/1 – **FrPk 1/0/1** - (*rgt. ...*)

de Tallard 0 8um *ala sinistra*

FrCav 1/-/1 – **FrCav 1/-/1** – **FrCav 1/-/1** - (*rgt. Royal Allemand, Levy, Boufflers, Royal Etranger,*

...)

FrCav 1/-/1 – **FrCav 1/-/1** - (*rgt., Langallerie, Practontal, ...*)

FrDr 1/-/1 - **sk/lr (1/0/0 - sk)** (*rgt. ...*)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale +1/8um	1	36	36
	Generale 0/8um	4	10	40
FrPk	Guardia (<i>Gardes Française, Gardes Suisse</i>)	2	24	48
FrPk	<i>Vieux</i> (<i>rgt. Picardie, Champagne, ...</i>)	3	21	63
FrPk	Reggimenti di fanteria veterani e <i>Petit ...</i>	4	18	72
FrPk	Reggimenti di fanteria irlandesi ...	2	20	40
FrPk	Reggimenti di ordinanza e ...	5	17	85
FrCav	<i>Cavalerie Légère (Régiments Royaux)</i>	5	14	70
FrDr	Dragoni	1	15	15
FrLtArt	Artiglieria leggera	3	23	69
FrMdArt	Artiglieria media	4	27	108
		34		646

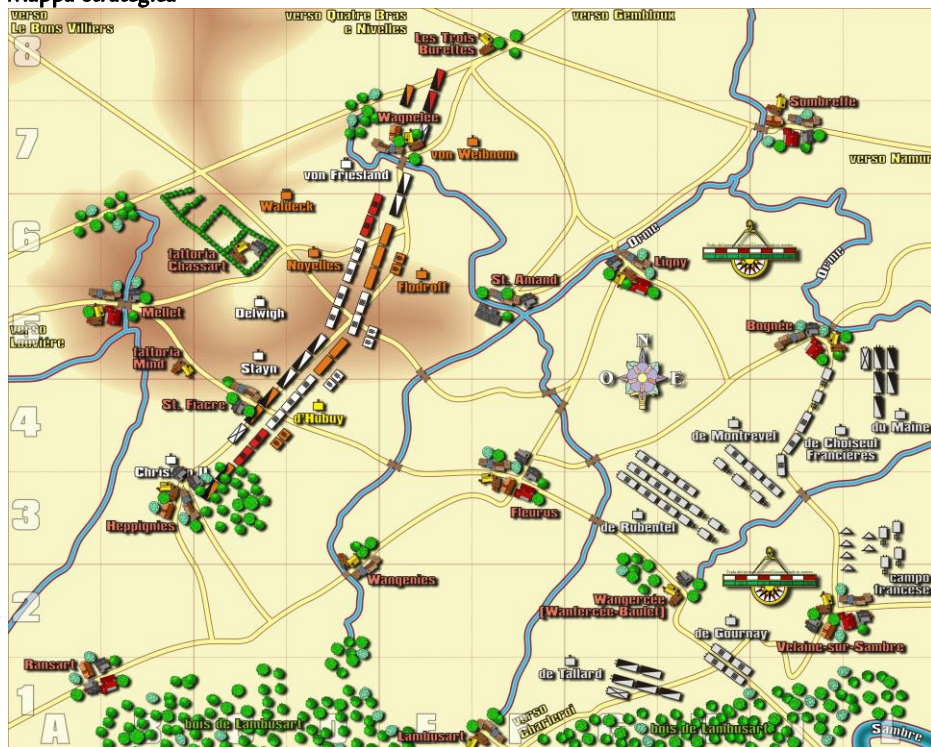
Scenario alternativo 2: battaglia strategica

La battaglia di Fleurus è un capolavoro strategico, più che tattico, del maresciallo de Luxembourg, capolavoro strategico che è difficile ricostruire su un tavolo di gioco con le normali regole di un wargame. Il supplemento A per *A la Guerre...* (che si può

scaricare gratuitamente – alaguerre.luridoteca.net/material/alg600210A.pdf – dal sito alaguerre.luridoteca.net/material/alg600210A.pdf permette di simulare la manovra con le regole per la *Battaglia strategica*. Lo scenario che segue richiede l'uso proprio del regolamento per la battaglia strategica.

Gli ordini di battaglia restano gli stessi per entrambi gli eserciti. La disposizione sul terreno è la stessa per l'esercito della Grande Alleanza mentre le truppe francesi sono schierate come se avessero appena lasciato il campo, così come indicato nella mappa che si trova nella pagina successiva. Ricordiamo che lo schieramento, per la battaglia strategica, è solo indicativo.

Mappa strategica



Note:

Tutti i centri abitati possono essere occupati da una base di fanteria e/o una base di artiglieria e hanno vdf 1 a eccezione della fattoria Chassart che può essere occupata da due basi di fanteria (una per ciascuna *enclosure*) e la fattoria Mind che può essere occupata da una base di fanteria. I boschi hanno tutti vdf 1.

Il fiume Sambre è intransitabile, tutti gli altri corsi d'acqua sono transitabili da fanteria e cavalleria, ostacoli di livello 1. L'artiglieria può attraversare solo attraverso i ponti indicati nella mappa. Il bosco nei pressi di Heppignies e quello di Lambusart hanno tutti vdf 1.

Le linee di comunicazione dell'esercito della Grande Alleanza percorrono le strade verso Louvière ed escono dal tavolo nei settori A5 e A6. Le linee di comunicazione dell'Armata Francese vanno verso il campo francese che si trova a Velaine-sur-Sambre percorrendo le strade che attraversano Fleurus da una parte e Bognée dall'altra.

Scenario alternativo 3: Wagnelée

Questo terzo scenario alternativo si propone di ricostruire solo lo scontro tra il corpo del duca di Luxembourg e l'ala sinistra dell'armata confederata, rinforzata da truppe provenienti dalla seconda linea.

Regole speciali

L'aggiramento

La magnifica manovra di aggiramento del duca di Luxembourg mise in grave difficoltà l'armata nemica e lo scontro che si vuole simulare con questo piccolo scenario rappresenta l'estremo tentativo del principe von Waldeck di impedire un accerchiamento completo dell'armata. Si può capire bene come le sue truppe fossero scosse e preoccupate dai movimenti del nemico.

Per questo motivo ogni unità o base dell'esercito della Grande Alleanza che va in rotta o esce dal tavolo scossa si sottrae il doppio del suo morale dalla coesione dell'esercito (è una variante alla regola *4.1.1 Aggiornamento della coesione* che si trova a pagina 26 del regolamento). Di conseguenza, quando un'unità o una base recupera dalla rotta si aggiunge il suo morale alla coesione dello stesso esercito.

Note:

Le note sono le stesse dei precedenti scenari con l'eccezione delle linee di comunicazione. Quella dell'esercito della Grande Alleanza percorre le strade verso Louvière ed esce dal tavolo nel settore B6. Le linee di comunicazione del corpo del duca di Luxembourg vanno escono dal tavolo nei settori F7 e F8.



Ala destra dell'esercito della Grande Alleanza

8.800 uomini: 1.200 cavalieri, 1.000 dragoni 12 cannoni da campo

Ala destra dell'esercito della Grande alleanza: Delwigh 0 8um – 2d6 [5]

AsLtArt 1/0/- -

HdMdArt 1/1/- -

Stayn 0 8um cavalleria

AsDr 1/-/0 - sk (1/0/-1 - sk) (rgt. Luneburg)

HdCav 1/-/2 -- HdCav 1/-/2 -- (rgt. van der Borgh, van der Lippe, Rijswijk, Warfusé, Heyden)

Noyelles +1 8um fanteria

AsPk 2/0/2 -- AsPk 1/0/2 - (rgt. Noyelles, Heuckelom, Delwigh, Prinz Carl, Holl, Bjelcke)

AsPk 2/0/2 -- AsPk 1/0/2 - (rgt. Derfflinger, Rheingraf, Nettelhorst, Aylva.)

EnPk 1/0/1 -- EnPk 1/0/1 - (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8um (CiC)	1	20	20
	Generale +1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um	1	10	10
AsPk	Picche imperiali	2	23	46
AsPk	Picche germaniche	2	18	36
AsDr	Dragoni	1	14	14
AsLtArt	Artiglieria leggera	1	23	23
EnPk	Reggimenti di fanteria	2	17	34
HdCav	Cavalleria pesante veterani	2	16	32
HdMdArt	Artiglieria media	1	27	27
		14		260

Corpo del duca

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

Armata francese: de Luxembourg +2 10um – 4d6 [7]

de Choiseul-Franchières 0 8um *estrema ala destra*

FrLtArt 1/0/- -- **FrLtArt 1/0/-**

FrPk 1/0/2 -- **FrPk 1/0/1** -- **FrPk 1/0/1** - (rgt. Auvergne, ...)

du Maine 0 8um *cavalleria dell'estrema ala destra*

FrCav 2/-/1 -- **FrCav 1/-/1** -- **FrCav 1/-/1** -- (rgt. Gendarmerie, Roussillon, Le Maine)

FrCav 1/-/1 -- **FrCav 1/-/1** -- (rgt. Gendarmerie, Roussillon, Le Maine)

FrDr 2/-/0 - (2/0/-1 - sk) (rgt. ...)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale +2/10um (CiC)	1	60	60
	Generale 0/8um	2	10	20
FrPk	Reggimenti di fanteria veterani e <i>Petit ...</i>	1	18	18
FrPk	Reggimenti di ordinanza e ...	2	17	34
FrCav	Gendarmerie de France e ...	1	17	17
FrCav	<i>Cavalerie Légère (Régiments Royaux)</i>	4	14	56
FrDr	Dragoni veterani (rgt. Colonel-Général, ...)	1	17	17
FrLtArt	Artiglieria leggera	2	23	46
		14		268

La storia

La battaglia di Fleurus fu un doppio successo strategico francese. Innanzitutto il duca di Luxembourg riuscì a congiungersi con le truppe del maresciallo de Boufflers impedendo nel contempo agli alleati spagnoli, tedeschi, olandesi e imperiali di fare lo stesso. Il secondo, ancor più evidente successo, fu la straordinaria e temeraria manovra di aggiramento nei campi intorno Fleurus dove l'esercito confederato del principe di Waldeck attendeva le armate francesi.

Gli alleati si erano sistemati in sue grandi linee di fanteria supportate sulle ali dalla cavalleria. L'intero schieramento si estendeva per tre chilometri seguendo una direzione approssimativa da nord a sud. L'intera armata aveva davanti il fiume Orme che rendeva l'attacco francese non facile da eseguire.

Per sorprendere il nemico il duca di Luxembourg optò per una tattica decisamente inusuale per il periodo: divise l'armata francese in due corpi che dovevano avanzare rapidamente (e rischiosamente) in colonna di marcia fino a breve distanza dal nemico aggirando, in modo particolare da nord, la linea difensiva pensata dal principe von Waldeck. Poco meno di diecimila uomini doveva aggirare l'ala sinistra dello schieramento nemico attaccandolo sul fianco mentre il resto dell'armata copriva la manovra impegnando il centro e minacciando l'ala destra confederata.

La manovra fu eseguita con grande perizia, grazie anche allo splendido lavoro dei genieri francesi che furono abilissimi a gettare ponti sul fiume Orme permettendo così alle lunghe colonne di fanteria e cavalleria di attraversare il corso d'acqua in tempi straordinariamente brevi. Gli ordini furono eseguiti con precisione e nei tempi previsti, tanto che le due grandi colonne si schierarono per la battaglia quasi nello stesso momento, malgrado la distanza, il terreno difficile e le difficoltà di comunicazione.



A quel punto le sorti della battaglia, ancora prima di iniziare, pendevano decisamente dalla parte del duca. Infatti, malgrado il primo attacco dell'ala destra, guidata personalmente da de Luxembourg, fosse respinto dagli alleati con gravi perdite francesi, la sorpresa e la conseguente confusione generata da una direzione di attacco tanto inaspettata gettarono nello sconforto le truppe olandesi, inglesi e

imperiali (qui accanto un olio su tela di Denis Martin rappresentante la battaglia).

I combattimenti proseguirono feroci per alcune ore. La linea alleata cedette una prima volta nelle prime ore del pomeriggio ma l'abilità degli ufficiali confederati e la tenacia delle truppe in seconda linea permisero di chiudere le falle nello schieramento utilizzando tutta la riserva. Quando, verso le due del pomeriggio, l'ala sinistra del principe di Waldeck, pressata e minacciata di aggiramento sin dall'inizio della battaglia, cedette una seconda volta non c'erano più soldati per fermare l'irrompere della cavalleria francese.

L'ultima parte dello scontro fu una vera sofferenza per gli alleati che dovettero abbandonare precipitosamente il campo di battaglia lasciando sul terreno, secondo alcune fonti, ben 20.000 uomini, molti, troppi, dei quali uccisi o mortalmente feriti. Le

perdite avrebbero potuto essere ben superiori ma il duca di Luxembourg non riuscì o non volle organizzare un tempestivo inseguimento permettendo al nemico di ripiegare verso Bruxelles.