

fiume Boyne 12.07.1690

Cath na Bóinne – 01.07.1690 secondo il calendario giuliano¹

La vittoria che consegnò Dublino alle truppe inglesi
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/algw2k.pdf>.



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.

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).



Picchieri



Moschettieri



Artiglieria



Cavalleria pesante



¹ 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.

fiume Boyne 1690 – La vittoria che consegnò Dublino alle truppe inglesi – 09/01/2017



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 *Tullyallen*, *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).

I boschi hanno tutti vdf1.

La linea di comunicazione dell'esercito giacobita segue la strada verso *Duleek* che esce dal lato meridionale dal tavolo di gioco nel settore L9. 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 E15.

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 le 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

23.400 uomini: 16.000 fanti, 5.000 dragoni, 1.800 cavalieri e 18 cannoni da campo

Esercito giacobita: Giacomo II 0 8um – 6d6 [13]

1rMdArt 1/0/- – **1rLtArt 1/0/-** –

Lery 0 8um *ala sinistra*

FrLtArt 1/0/- –

FrPk 1/0/2 – **FrPk 1/0/2** – **FrPk 1/0/2** – (rgt. Famechon, Forez, La Marche)

FrPk 1/0/2 – **FrPk 1/0/2** – (rgt. Mérode, Tournaisis, Zurlauben)

Tyrconnel 0 8um *centro*

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

1rPk 1/0/2 – **1rPk 1/0/2** – **1rPk 1/0/1** – (rgt. Boisseleau, Earl of Antrim)

1rPk 1/0/2 – **1rPk 1/0/1** – (rgt. Bagenal, Earl of Tyrone, Slane, Dillon)

Carney 0 8um *riserva*

1rPk 1/1/0 – **1rPk 1/1/0** – (rgt. McMahon, Hamilton, Earl of Westmeath, Creagh, Galway, Bourke, Gormanston, Nugent)

Berwick +1 8um *cavalleria*

1rCav 2/-/2 – **1rCav 2/-/2** – (rgt. Tyrconnel, Galmoy, Sutherland)

1rCav 1/-/1 – (rgt. Parker, Sutherland)

1rDr 1/-/0 – **sk/ln (1/1/-1 - sk)** (rgt. Dongan, Clare)

Hamilton +1 8um *dragoni*

1rPk 2/-/1 - sk/ln (2/1/-1 - sk) (rgt. O'Neill, Maxwell)

1rDr 1/-/0 - sk/ln (1/1/-1 - sk) – **1rDr 1/-/0 - sk/ln (1/1/-1 - sk)** (rgt. Dongan, Clare, Clifford, Carroll)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale 0/8 ^{um} (CiC)	1	20	20
	Generale + 1/8 ^{um}	2	18	36
	Generale 0/8 ^{um}	3	10	30
FrPk	Reggimenti di fanteria veterani (...)	5	18	90
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
IrPk	Reggimenti di fanteria	2	14	28
IrCav	Cavalleria pesante veterani (<i>rgt. ...</i>)	2	19	38
IrCav	Cavalleria pesante	1	14	14
IrDr	Dragoni (<i>rgt. O'Neill</i>)	2	19	38
IrDr	Dragoni	3	16	48
IrLtArt	Artiglieria leggera	1	23	23
IrMdArt	Artiglieria media	1	27	27
		32		566

Esercito guglielmita

28.400 uomini: 21.000 fanti, 4.200 cavalieri, 2.000 dragoni e 18 cannoni da campo

Esercito guglielmita: William 0 8um – 6d6 [19]

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

EnDr 1/-2/-2 (1/0/-1) -- **EnDr 1/-2/-2 (1/0/-1)** - (*rgt. Cunningham, Leveson, Matthews, Wynne*)

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

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

Schomberg 0 8um *centro*

EnPk 1/1/1 -- **EnPk 1/1/1** -- **EnPk 1/-1/0** - (*rgt. Douglas, Kirke, Stuart, Drogheda, Meath, Hamilton, Lisburn*)

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

EnPk 1/-1/1 -- **EnPk 1/-1/0** - (*rgt. Foulkes, Hamilton, Lloyd, Michelbourne, St John, Tiffin*)

Hermann 0 8um *ala destra*

EnLtArt 1/0/- -

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

EnCav 1/-/2 -- **EnCav 1/-/1** - (*rgt. Life Guards, Schomberg, Earl of Oxford, Lanier, Byerley, Coy, Langston*)

EnPk 1/1/1 -- **EnPk 1/1/1** -- **EnPk 1/1/1** - (*rgt. Trelawney, Erle, Hasting, Herbert*)

Athlone 0 8um *colonna di cavalleria*

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

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

Solms-Braunfels 0 8um *contingente olandese*

HdLn 3/1/2 -- **HdLn 3/1/2** - (*rgt. Garde te Voet*)

HdLn 1/1/2 -- **HdLn 1/1/2** - (*rgt. van Graben, Brandenburg, Nassau, Babington, Cutts*)

Wurttemberg +1 8um *contingente danese*

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

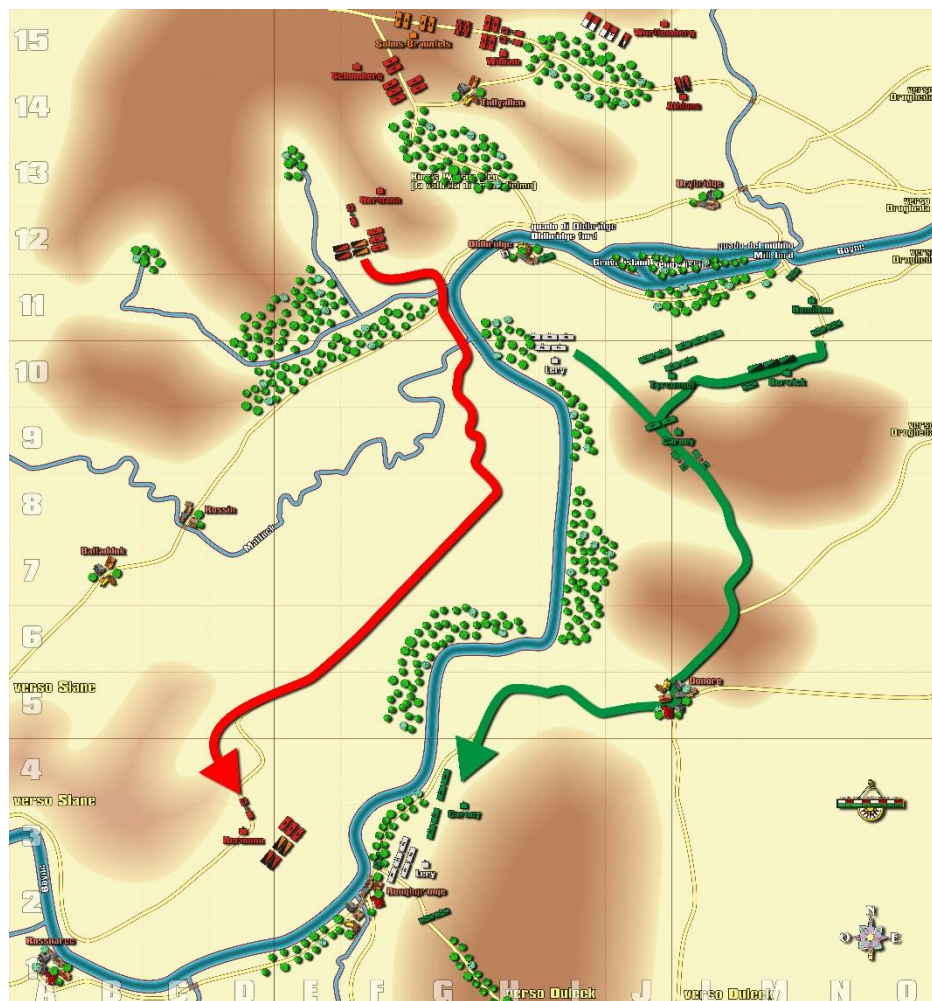
DkGd 2/1/0 -- **DkLn 1/1/0** -- **DkLn 1/1/0** - (*rgt. Garden til Fods, Dronningen, Prince Frederick, Prince Christian, Prince George, Zealand, Jutland, Fünen*)

Abbr	Descrizione	#	Punti	Tot
	Generale + 1/8um	1	18	18
	Generale 0/8um (CiC)	1	20	20
	Generale 0/8um	4	10	40
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	7	19	133
EnPk	Reggimenti di fanteria nord-irlandesi	3	15	45
EnPk	Reggimenti di fanteria irlandesi	2	14	28
EnPk	Reggimenti di fanteria ugonotti	2	16	32
EnCav	Cavalleria pesante (Ugonotti)	2	16	32
EnCav	Cavalleria pesante	2	14	28
EnDr	Dragoni	2	14	28
EnLtArt	Artiglieria leggera	3	23	69
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
		39		670

Scenario alternativo: battaglia strategica

La battaglia del fiume Boyne è ben più che il combattimento attorno a un guado, è una partita a scacchi su un terreno di oltre 70 chilometri quadrati in cui il bianco (l'armata guglielmita) deve passare il fiume mentre il nero (i giacobiti) devono impedirlo a ogni costo! Una manovra strategica difficile da 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 dal sito alaguerre.luridoteca.net/materiale/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 più o meno la stessa. Ricordiamo che lo schieramento, per la battaglia strategica, è solo indicativo. Nella mappa la linea rossa rappresenta il tentativo di aggiramento dell'ala destra inglese verso il guado di *Roughgrange* mentre la linea verde la contromossa giacobita.



Note:

Il fiume *Boyne* non è attraversabile ma ci sono cinque guadi: quello di Oldbridge (settori H11-H12), il guado del mulino (*Mill Ford*, settore M11), altri due in corrispondenza di *Grove Island* (settore J11) e *Yellow Island* (settore J11-L11) rispettivamente e infine il guado presso *Roughgrange* (settore F3, appena a settentrione dell'abitato). I guadi sono tutti ampi 2um e permettono l'attraversamento a fanteria e cavalleria (ma non dell'artiglieria), il guado di *Roughgrange* è ostacolo di livello 1. 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.

Tutti i centri abitati 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).

I boschi hanno tutti vdf1.

La linea di comunicazione dell'esercito giacobita segue le strade verso *Duleek* che escono dal lato meridionale dal tavolo di gioco nel settore H1 e L1. La linea di comunicazione dell'esercito guglielmita corre lungo la strada che esce dal tavolo di gioco dal lato settentrionale nel settore E15.

La storia

Nel 1690 l'Europa, tanto per cambiare, è in guerra. Una guerra che coinvolge l'intero continente o quasi e che si combatte anche in Irlanda. Infatti solo due anni prima, con la *Gloriosa rivoluzione*, gli inglesi avevano deposto Giacomo II e consegnato il trono d'Inghilterra a Guglielmo III d'Orange e sua moglie Maria II Stuart spingendo in

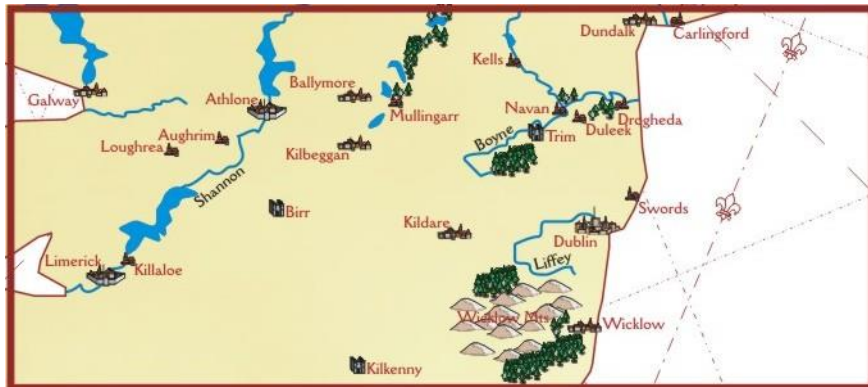


questo modo l'Inghilterra verso l'ampio fronte di stati contrari all'espansionismo francese. Per contrastare questa mossa, favorevole ai nemici della Francia, Luigi XIV sostenne le rivendicazioni di Giacomo II finanziando una spedizione in terra irlandese nella speranza non tanto di riconquistare il trono per l'erede degli Stuart, quanto di costringere il governo inglese a impegnare truppe e risorse finanziarie nella repressione della rivolta. Truppe e risorse che Guglielmo III, acerrimo nemico di Luigi, avrebbe sicuramente usato contro la Francia sul continente.

I due pretendenti al trono, nell'estate del 1690, erano entrambi sull'isola, ciascuno a capo di un esercito che oscillava tra i 20/25.000 uomini per Giacomo II e 30/35.000 per Guglielmo. Il primo composto da truppe irlandesi inquadrati in origine nell'esercito inglese, volontari irlandesi male equipaggiati e poco addestrati e un contingente di regolari francesi. Il secondo, molto più composito, formato da veterani inglesi provenienti dalle Fiandre, reclute inglesi, irlandesi e scozzesi, e infine truppe scelte olandesi e danesi. Molti dei reggimenti al servizio di Guglielmo III erano ben addestrati e ancor meglio equipaggiati.

Guglielmo III, sbarcato a Belfast nel giugno del 1690 con truppe fresche e rifornimenti, si riunì con l'armata di Schomberg, che contrastava i giacobiti sin dall'anno precedente,

e avanzò verso Dublino. Gli irlandesi, guidati da Giacomo II, avanzarono verso nord con l'intenzione di impedire al nemico l'attraversamento del fiume Boyne che scorre da sud-ovest a nord-est ma che in prossimità della sua foce, a Drogheda, ha un percorso più o meno rettilineo da ovest verso est. Le strade che dall'Irlanda del nord vanno verso la capitale devono necessariamente attraversare questo corso d'acqua.



L'esercito giacobita, all'oscuro delle mosse del nemico, dovette presidiare il tratto di fiume che va da Roughgrange a occidente fino a Drogheda sulla costa orientale, concentrando le forze nei pressi del paesino di Oldbridge e piantonando gli altri attraversamenti e il ponte a Drogheda con drappelli di dragoni.

Una colonna inglese al comando del generale Hermann e composta di fanteria e cavalleria con una batteria di artiglieria al seguito, marciò verso sud costeggiando la riva sinistra del fiume allo scopo di attraversare il Boyne a Roughgrange. Il guado in seguito si sarebbe rivelato impossibile ma la manovra ebbe comunque successo perché spinse Giacomo II a spostare il contingente francese e parte della cavalleria verso sud nel tentativo di contrastare l'aggiramento del nemico.

Guglielmo III in realtà aveva deciso di forzare il passaggio al guado di Oldbridge ed è proprio in questa località che si svolse lo scontro decisivo. Questa battaglia è raccontata nel dettaglio nello scenario [Oldbridge 1690](#), qui diciamo solo che dopo tre ore di aspri combattimenti e malgrado il coraggio delle truppe irlandesi, l'esercito inglese ebbe la meglio respingendo gli avversari e attraversando il fiume in più punti.

Persa la battaglia le truppe che presidiavano Drogheda e Roughgrange abbandonarono i loro posti consentendo ai vincitori di attraversare il fiume anche a sud e a est, minacciando quindi di accerchiamento il grosso dell'armata irlandese che a questo punto si diede alla fuga. Per fortuna dei giacobiti l'inseguimento inglese non fu tempestivo e una tenace resistenza a Duleek (pochi chilometri più a sud di Oldbridge, sulla strada per Dublino, uno scenario ipotetico per lo scontro di retroguardia a Duleek [si può trovare qui](#)) di un composito drappello di fanti, dragoni e cavalieri impedì

la distruzione dell'esercito irlandese che riuscì a ripiegare, alla fin fine in buon ordine, verso la capitale.

Malgrado le truppe giacobite avessero in gran parte raggiunto Dublino e fossero ancora in grado di combattere, Giacomo II preferì imbarcarsi e fuggire in Francia lasciando la prosecuzione della guerra ai suoi generali. Gli irlandesi abbandonarono a loro volta Dublino schierandosi a occidente del fiume Shannon ma l'anno successivo, perse Athlone e Limerick, principali punti di attraversamento dello Shannon, furono definitivamente battuti nella battaglia di Aughrim (il racconto della battaglia di Aughrim e lo scenario per il regolamento A la Guerre... [si può trovare seguendo questo collegamento](#)). Battaglia che pose fine alla campagna!