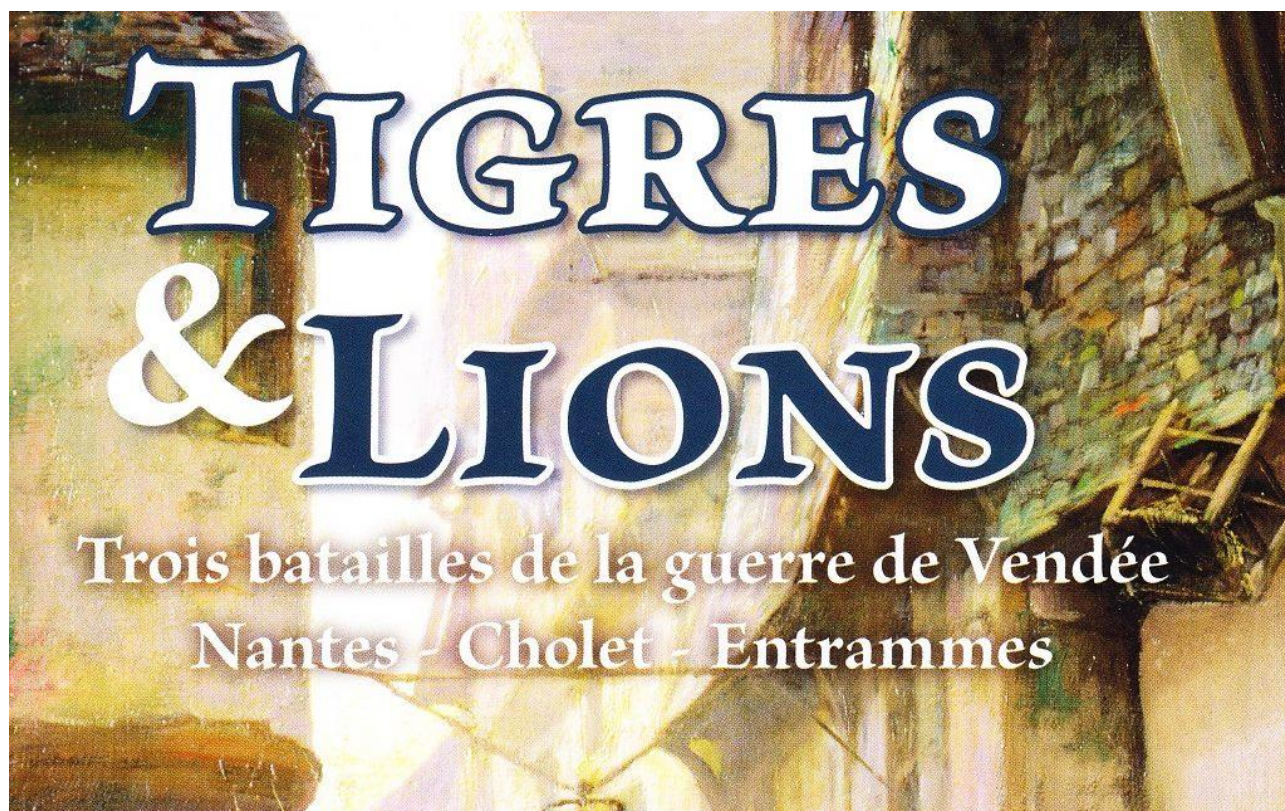


TIGRES & LIONS

Tre battaglie della guerra di Vandea (1793)



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 28/08/2026. 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.

TIGRES ET LIONS

Introduzione storica

La guerra di Vandea scoppiò subito dopo la rivoluzione francese del 1793: la popolazione di quest'area (una vasta zona della Francia che si affaccia sull'Oceano Atlantico e che si trova fra le città di Poitiers e Nantes) era infatti profondamente cattolica e fedele alla monarchia, quindi non accettò i principi della Rivoluzione e neppure l'obbligo di arruolamento nelle file dell'esercito repubblicano per i cittadini di tutta la Francia.

Così i vandeani (e i loro immediati vicini) corsero in massa ad arruolarsi invece sotto le bandiere monarchiche iniziando una serie di scontri civili: armati inizialmente solo di... entusiasmo, oltre che di forconi o picche, seguirono comunque i loro capi contro le guarnigioni repubblicane, ottenendo anche qualche clamoroso successo.



Foto 1 – Particolare della battaglia di Cholet.

Ma la Convenzione di Parigi non poteva permettersi di avere una rivolta di questa portata alle sue spalle, perciò inviò rapidamente un esercito di professionisti, i quali procedettero con una ferocia incredibile, devastando la regione, distruggendo i villaggi e facendo strage della popolazione civile, al punto da guadagnarsi il soprannome di “Colonna Infernale”.

Ci furono decine di scontri e di battaglie ma anche dopo aver perso la guerra i vandeani rimasero in agitazione ancora per lungo tempo e fra il 1795 e il 1832 ci furono addirittura altre quattro insurrezioni.

Presentazione del gioco

Tigres & Lions è il settimo volume della serie « *Les soldats de la République* », tutti firmati da Matthieu Dangla e pubblicati sia come inserti sulla rivista francese [Vae Victis](#) (Jemappes nel numero 122; Neerwinden nel 134 e Hondschoote nel 146), sia come “Fuori Serie”, sempre con lo stesso editore; Cérigo (Fleurus nel 2017, Tourcoing nel 2020 e [Wattignies](#) nel 2022).

Questa volta però la pochette del gioco contiene ben tre battaglie: Nantes (29 Giugno 1793), Cholet (17 Ottobre 1793) e Entrammes (26 Ottobre 1793).

Tutte le battaglie sono per due giocatori (da 12 anni in su) e il tempo necessario è di circa 3 ore, salvo quella di Nantes che può durare anche 5-6 ore.

Questa guerra (e le successive insurrezioni) non è mai stata spiegata in dettaglio, quando si studiava il periodo della Rivoluzione Francese, per cui è molto interessante poter simulare qualche battaglia, leggere i retroscena e rendersi conto dello sforzo fatto dalla Convenzione per sopprimere l'insurrezione.

Unboxing



Foto 2 – I componenti del wargame.

Il titolo di **Tigres et Lions** deriva da una lettera che il generale repubblicano Kléber inviò alla Convenzione dopo aver vinto la battaglia di Cholet: *“I ribelli si sono battuti come tigri, ma noi come leoni”*: i suoi componenti sono quelli classici dei “Fuori Serie” di Vae Victis:

- una mappa in formato A2 per la battaglia di Nantes, che sul retro ha altre due mappe (di formato A3) per le battaglie di Cholet ed Entrammes;
- una fustella con 216 counters (unità e marcatori);
- due schede con tutte le tabelle necessarie;

- un regolamento di sole 8 pagine (A4) in francese e in inglese.

I materiali sono magnifici, come sempre con i giochi della Cérigo Editions e Pascal Da Silva ai pennelli, e le regole (ormai collaudate dalle sei edizioni precedenti) sono molto chiare e corredate con numerosi esempi e illustrazioni.

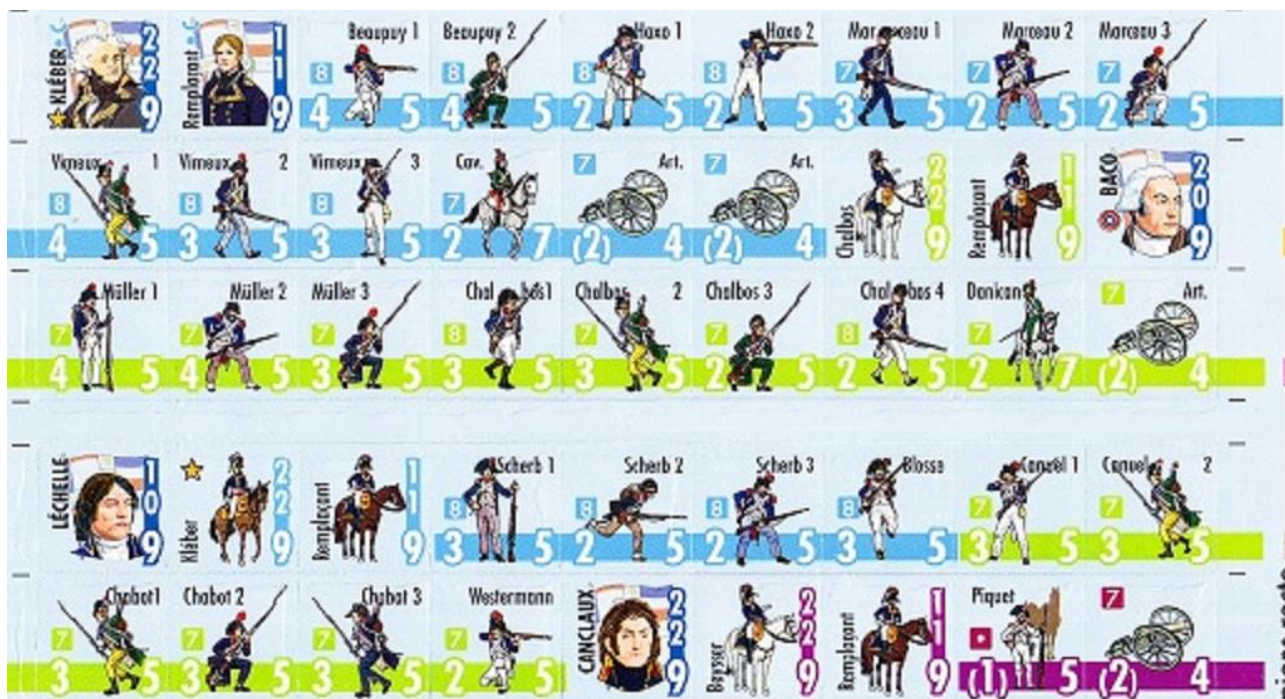


Foto 3 – Una parte delle unità Repubblicane del gioco.

Sulle unità di **Tigres & Lions** sono stampate delle “figurine” che ritraggono i soldati in diverse pose, con le loro divise storiche, e i ritratti in miniatura dei principali Leaders, tratti dai quadri dell’epoca.

Ogni unità è distinta da alcuni parametri:

- il nome del suo Comandante e una fascia del colore corrispondente;
- una valutazione del Morale (numerino bianco da “6” a “8” su quadretto azzurro);
- la sua “Potenza di Fuoco (PF)” espressa da un numero (da “2” a “6”) a sinistra;
- la sua capacità di movimento (solitamente “4” per l’artiglieria, “5” per la Fanteria e “7” per la cavalleria) a destra;
- la PF dell’artiglieria è fra parentesi perché può essere usata solo per “sparare”.

I Leaders invece hanno parametri diversi:

- nome e colore, naturalmente, per sapere quali unità comanderanno;
- un “Bonus” per i lanci sul morale (numero in alto a destra);
- un valore di comando (da “0” a “2”) al centro;

- la capacità di movimento (solitamente “9”) in basso.

Preparazione (Set-Up) e Gioco



Foto 4 – Setup per Entrammes: la “Colonna Infernale” di Kléber è in marcia sulla strada principale e le truppe Vandeeane l’attendono al di là del ruscello.

Scelto lo scenario si tratta di cercare le unità elencate per posizionarle negli esagoni indicati oppure nei pressi immediati.

La sequenza di gioco è piuttosto semplice:

(A) – Fase dell’Iniziativa: i due avversari lanciano 2D6 (non forniti col wargame) e aggiungono al risultato il valore di Comando del Generale in Capo (se c’è):

(B) - Fase di verifica dei Comandi: si può provare a cambiare gli ordini ai generali subordinati e si verifica se una formazione è demoralizzata;

(C) – Fase di attivazione alternata delle diverse formazioni, con il giocatore che ha l’iniziativa che decide chi sarà il primo. In questa fase le unità, in base agli ordini ricevuti, muovono, poi sparano o combattono corpo a corpo.

(D) - Fase di Fine del turno: si sistemano i Comandanti e si ricomincia.

A **Tigres & Lions** (come in tutte le altre battaglie della serie) è fondamentale che le unità siano entro il raggio di comando dei loro generali: chi è fuori infatti si muove della metà e non può arrivare adiacente al nemico. Tutte le unità combattenti hanno infatti una “zona di Controllo” (ZOC) nei sei esagoni che le circondano: per entrare il nemico deve spendere 1 Punto Movimento (PM) extra e poi è obbligato a fermarsi.



Foto 5 – Esempio di unità Vandeanne: si tratta del “retro” della fustella e mostra il valore del morale diminuito (numero colorato su fondo bianco).

Inoltre ogni unità può subire fino a tre gradi di demoralizzazione: la prima volta che subisce questo risultato basta girare la pedina sull'altro lato (dove solo il valore del morale è più basso): la seconda volta si aggiunge all'unità un marcatore “demoralizzato” (che la penalizza in combattimento); alla terza volta l'unità non ha più voglia di combattere e va in rotta, allontanandosi dal nemico.

Per comandare una formazione bisogna darle un “Ordine”: gli scenari indicano quali sono gli ordini di partenza dei due eserciti, ma nella Fase (B) è possibile modificarli con l'aiuto di un lancio di dadi.

- **OFFENSIVA:** tutte le unità di una la formazione con questo ordine devono muovere alla velocità massima possibile verso il nemico più vicino ingaggiarlo, ma possono lasciare “in riserva” alcune unità (come indicato sul marcatore);
- **MANOVRA:** questo è l'ordine più flessibile perché permette di muovere liberamente e quindi bisogna usarlo per preparare la propria linea di battaglia: in più tutte le unità ricevono un Punto Movimento (PM) extra. Il rovescio della medaglia è che non possono entrare in contatto col nemico;
- **DIFESA:** le unità hanno i PM dimezzati (per eccesso) e possono entrare in ZOC nemica solo in esagoni adiacenti a quelli di altre unità della loro formazione già ingaggiate.
- **DEMORALIZZAZIONE:** tutte le unità devono uscire dalla ZOC nemica e non possono più entrarvi. Inoltre il loro morale è ridotto di 1 punto.



Foto 6 – le unità Repubblicane sono a Cholet e si preparano a ricevere l’attacco del nemico (inizialmente fuori mappa).

Prima di muovere, una formazione può cercare di riorganizzare unità in rotta o demoralizzate lanciando 2D6 su un’apposita tabella e con i modificatori del caso.

Le unità di **Tigres & Lions** muovono da un esagono a un altro adiacente pagando il costo del terreno in cui entrano: ci sono regole severe per l’impilamento (max 6 PF in ogni esagono, più eventualmente un’artiglieria) da rispettare al termine del movimento.

I combattimenti sono di due tipi:

(i) – Tiri (a contatto per la fanteria e anche a distanza per l’artiglieria);

(ii) – Combattimento Corpo a Corpo.

A differenza di tanti altri wargames quando due unità sono a contatto il giocatore ha sempre la scelta fra le due alternative, anche perché i risultati del Corpo a Corpo sono abbastanza severi, quindi a volte è preferibile sparare al nemico e... restare sul posto



Foto 7 – Esempio di tiro a distanza.

Nell'esempio della Foto 7 qui sopra non ci sono unità a contatto, quindi può sparare solo l'artiglieria. Per i tiri si usa un'apposita tabella che tiene conto del numero dei PF che sparano e del lancio di 2D6 (con alcune modifiche): i risultati sul bersaglio vanno dal controllo del Morale, alla demoralizzazione e al ripiegamento (di un esagono).

Il Combattimento Corpo a Corpo è un'altra cosa e proprio qui troviamo alcune importanti differenze rispetto alla maggioranza degli altri wargames, partendo dal “bersaglio” dell'attacco: solitamente le regole dicono che si devono attaccare tutti i nemici che si trovano nella ZOC dell'unità attivata, a meno che le altre unità non siano a loro volta attaccate da truppe amiche.

In **Tigres & Lions** è possibile attaccare anche un solo esagono. Ogni counter ha una ZOC divisa in tre aree adiacenti ben definite: fronte (3 esagoni), fianchi (i due esagoni a destra e sinistra) e retro (l'esagono alle spalle). L'unità può attaccare solo dei nemici che si trovano sul suo Fronte: può attaccare un solo esagono ma, come anticipato, se ci sono altre unità nemiche non ingaggiate dai nostri commilitoni l'attacco subirà un malus.

MATRICE DE RAPPORT DE FORCES	
Rapport de force	MD
1/3 et moins	Combat interdit
1/2	-4
2/3	-2
1/1	0
3/2	+2
2/1	+4
3/1 et plus	+6
Le rapport de force est arrondi en faveur du défenseur.	

Modificateurs aux dés (plafonnés à + 6 ou - 6)

Différentiel entre le moral des unités de tête en attaque et en défense.

Table des effets du terrain (hexagone du défenseur).

Rapport de force (cf matrice).

+/-1 si présence d'un chef ayant un bonus tactique (maximum: un chef par camp).

+2 si l'unité en défense est attaquée par un hexagone de flanc, ou +4 si l'unité en défense est attaquée par l'hexagone d'arrière.

-2 si une unité en attaque est dans la ZdC d'unités ennemies qui ne sont pas engagées dans un autre combat (soit un tir, soit un assaut) dans la même séquence (par hexagone non-attaqué).

-2 si au moins une unité qui défend a un ordre défensif.

-2 si au moins une unité désorganisée de niveau 2 participe au combat en tant qu'attaquant.

TABLE D'ASSAUT (2D6)		
DÉS	ATTAQUANT	DÉFENSEUR
0 ou -	P* + 5DR	-
1	P* + 4DR	1D
2	P + 3DR	-
3	P + 3DR	M
4	P + 2D	1D
5	3D	-
6	3D	M
7	P	1D
8	2D	M
9	1D	1D
10	-	R
11	P	P + 1D
12	M	2DR
13	1D	P
14	M	*3DR
15	1D	P + 2DR
16	M	P + 2DR
17	-	P* + 3DR
18	-	P* + 3DR

+2 si au moins une unité désorganisée de niveau 2 participe au combat en tant que défenseur, ou +4 si au moins une unité est en déroute.

Charge : + 3 par unité de cavalerie lourde ; + 2 par autre unité de cavalerie ou par unité d'infanterie française ; + 1 par unité d'infanterie coalisée.

Maximum : deux unités qui chargent par assaut.

+2 si **attaque combinée**: applicable si l'hexagone cible est en terrain clair, s'il a fait l'objet au cours du même segment d'un tir d'artillerie, et si au moins une infanterie et une cavalerie attaquent à travers un bord d'hexagone non-bloquant.

Foto 09 – La tabella dei combattimenti e tutti i modificatori.

Naturalmente nella maggior parte dei casi i combattimenti di **Tigres & Lions** non saranno così semplici e spesso non saranno neppure convenienti.

Vediamo per esempio cosa succederebbe se i Repubblicani avessero altre due unità accanto alla prima (Foto 10 qui sotto).

Per ogni Passo di Perdita assegnato si utilizza un marcatore “-2” che riduce la PF dell’unità di due punti: se il valore scende sotto a quello indicato sul counter l’unità viene tolta dal gioco.



Ogni battaglia di **Tigres & Lions** ha un numero di turni fissato dalle regole: i giocatori tengono conto della situazione muovendo un cursore dalla loro parte ogni volta che assegnano una perdita al nemico o se conquistano degli obiettivi territoriali. Se il cursore raggiunge la casella “6” dell’apposito tracciato si ottiene una vittoria decisiva in automatico (a noi non è mai successo!), altrimenti, a fine partita, se il cursore è fra 1 e 5 il giocatore deve accontentarsi di una vittoria minore, mentre se è a “0” la battaglia è stata indecisa e... ognuno per la sua strada.

Avevamo già provato una battaglia “maggiore” di questo sistema (*Wattignies*) e ci era piaciuta, quindi abbiamo deciso di fare almeno 2-3 partite su ognuna delle nuove perché ne vale veramente la pena: le regole non sono complesse e chiunque abbia già provato qualche wargame operativo dell'epoca napoleonica non troverà alcuna difficoltà a studiarle e memorizzarle. Dopo una partita o due difficilmente si tornerà al libretto delle regole per qualche dubbio: poi si tratta semplicemente di vedere le (poche) regole speciali tipiche di ogni battaglia.

Il sistema è incentrato sulle decisioni del Comandante in Capo (il giocatore) e sul tipo di ordini da dare ai suoi subalterni: cambiarli in seguito non è automatico, ma preparate un piano bis se sbagliate il lancio e riprovateci il turno dopo.

Utilizzate l'ordine di "Manovra" soprattutto all'inizio per riordinare il vostro esercito, spostando qualche unità nei punti maggiormente difensivi (villaggi, foresta, colline) o dietro un ruscello, così utilizzerete il maggior numero di Modificatori a vostro beneficio.

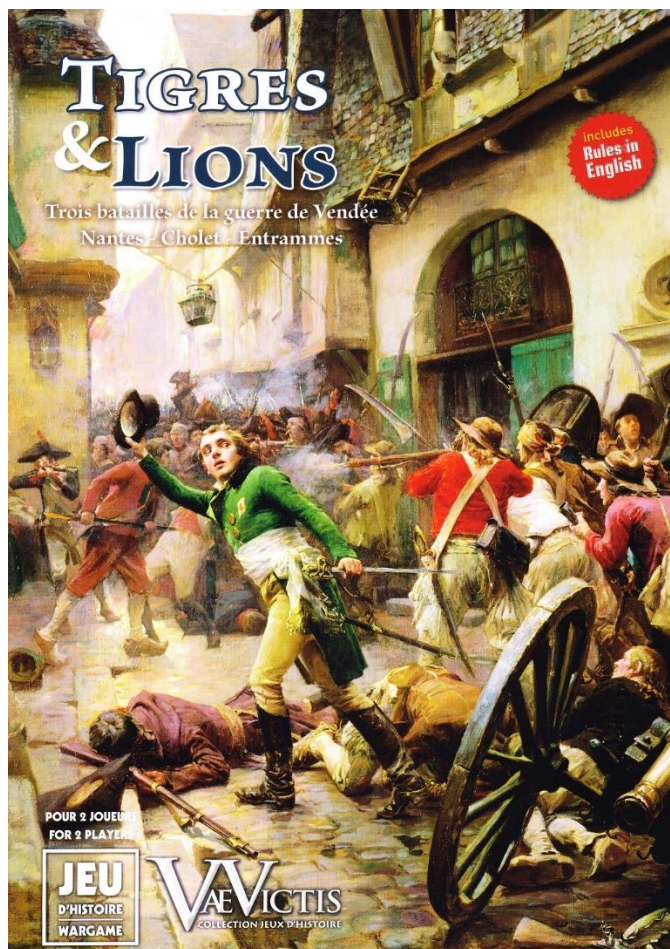


Foto 11 – La copertina di Tigres & Lions.

Una volta che vi sentite pronti e avete individuato il punto più debole del nemico passate alla "Offensiva" almeno con una delle vostre formazioni per cercare di creare una rottura nello schieramento nemico: contemporaneamente usate "Difesa" per posizionare il resto delle vostre unità per impedire possibili aggiramenti ai compagni che stanno combattendo.

Senza dimenticare che non siete obbligati ad attaccare con tutte le vostre unità: la tessera dell'ordine vi dice quante ne potete tenere in "riserva" (che quindi potete muovere a piacere). Se poi l'attacco non avesse il successo che speravate nel turno successivo potreste limitarvi a sparare al nemico facendo contemporaneamente avanzare un'altra formazione a supporto. Un "attacco" può essere soddisfatto sia sparando che combattendo all'arma bianca, a vostra scelta.

Inutile dire che dovrete sempre tener d'occhio il marcatore dei Punti Vittoria per cercare di portarlo dalla vostra parte o, nel peggiore dei casi, per mantenerlo a livello "0" ed arrivare così ad un pareggio (battaglia incerta).

Commento finale

Tigres & Lions è un buon wargame, adatto anche a chi non ha più tantissimo tempo e quindi può scegliere una delle due battaglie minori e portarla a compimento in 150-180 minuti.

Abbiamo apprezzato ancora una volta il sistema degli ordini: nelle battaglie più piccole si devono gestire solo 2-3 formazioni per campo e quindi non si complica più di tanto il controllo dei giocatori sul loro compito tattico: in più aggiunge un tocco di realismo (se di realismo si può parlare in questo tipo di giochi) in una guerra che non è mai stata condotta a livello strategico.



Foto 12 – La battaglia di Cholet.

La grafica poi aiuta molto ad entrare nell'ambientazione e tutte quelle “miniature” sui counters rendono il gioco ancora più apprezzabile.