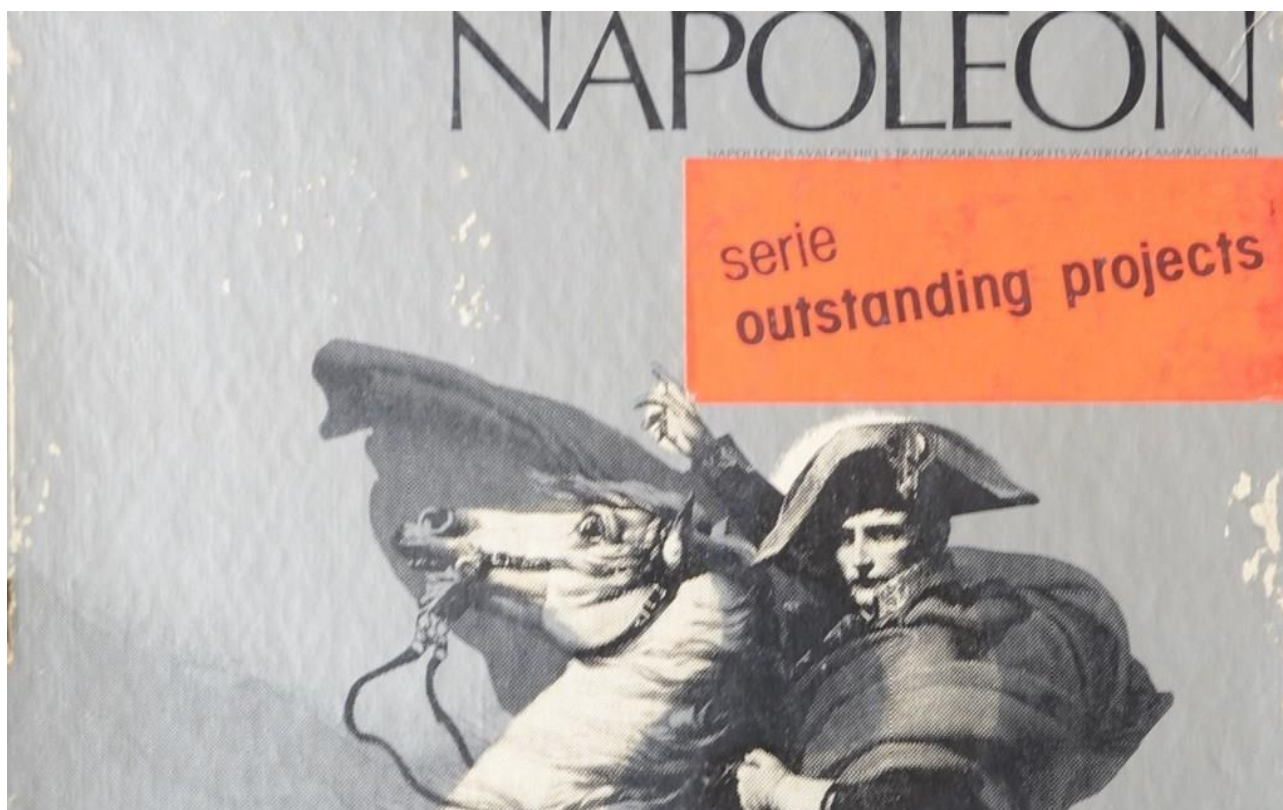


NAPOLEON: THE WATERLOO CAMPAIGN, 1815

A Napoleone non riesce l'ultimo miracolo



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute dallo scrivente nel giocare qualche wargame nuovo o... d'epoca dopo averlo provato per la prima volta, per i più recenti, o riprovato recentemente per i titoli "classici".



Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le nostre impressioni al termine delle nostre partite e cercheremo di "trasferirle" su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo alle persone interessate.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, oppure con autori italiani o con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma naturalmente parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, partendo da avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti. Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Oggi attraversiamo le Alpi e ci spingiamo fino al Belgio per assistere alla più famosa battaglia della Storia, tre grandi eserciti che si sfidarono in una guerra senza pietà: spostiamoci dunque a pochi chilometri dalla cittadina di Waterloo e ci sembrerà di sentire il frastuono di migliaia di uomini

degli eserciti francese, prussiano e britannico che stanno dirigendosi gli uni contro gli altri. Stiamo parlando di **Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815**.

Il trattato di Fontainebleau (Aprile 1814) aveva stabilito che a Napoleone Bonaparte, sconfitto dai coalizzati sul campo di battaglia di Lipsia, fossero lasciati il titolo di Imperatore, la sovranità sull'isola d'Elba ed una rendita di 2 milioni di Franchi. Napoleone raggiunse Portoferraio il 3 maggio 1814 ed iniziò il suo esilio, il quale fu però davvero di breve durata: lo scontento che serpeggiava nell'esercito ed in buona parte della popolazione francese, oltre alle notizie che gli arrivarono dal Congresso di Vienna (dove gli inglesi proponevano di esiliarlo molto più lontano, alle Azzorre o a Sant'Elena), lo convinsero a lasciare l'isola nel febbraio del 1815 ed a sbarcare vicino a Cannes il 1° marzo, accompagnato da un paio di generali e da un migliaio di soldati.

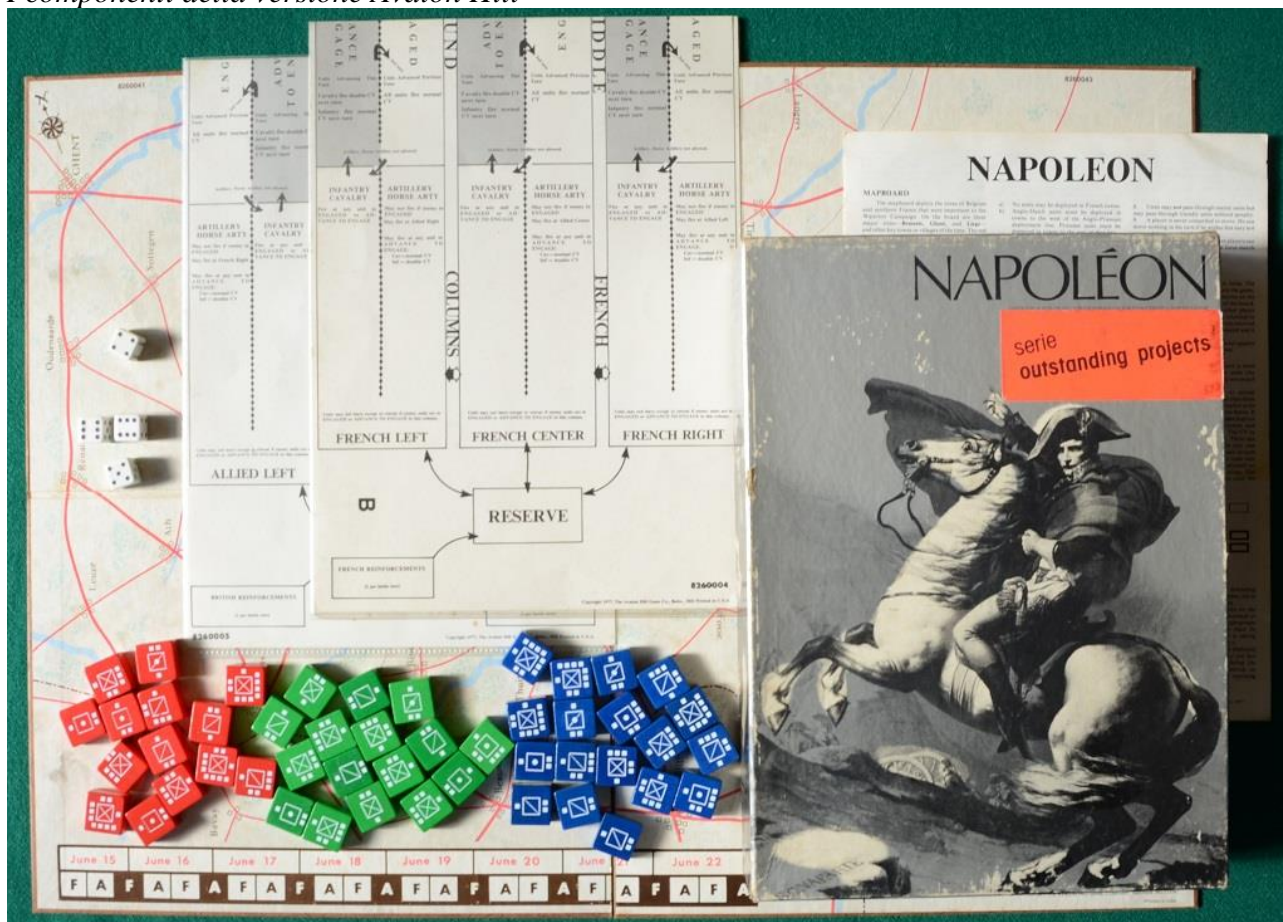
La partenza di Napoleone dall'isola d'Elba



Iniziò in questo modo l'epica epopea dei "Cento Giorni" che vide Napoleone marciare verso la capitale francese mentre il Re gli inviava contro un esercito dietro l'altro che, incontrandolo, passava immediatamente dalla sua parte: così Luigi XVIII e la sua corte furono costretti a lasciare Parigi ed il 20 marzo il generale vi fece il suo ingresso trionfale. Per non scontentare i francesi, che non volevano una nuova guerra, Napoleone intraprese delle trattative di pace con gli altri Paesi Europei, ben sapendo che avrebbero rifiutato di riconoscerlo come Imperatore della Francia e quindi non avrebbero accettato alcuna proposta da parte sua. Ed infatti le cose andarono proprio così: gli Alleati formalizzarono la Settima Coalizione ed iniziarono ben presto le ostilità e la mobilitazione generale.

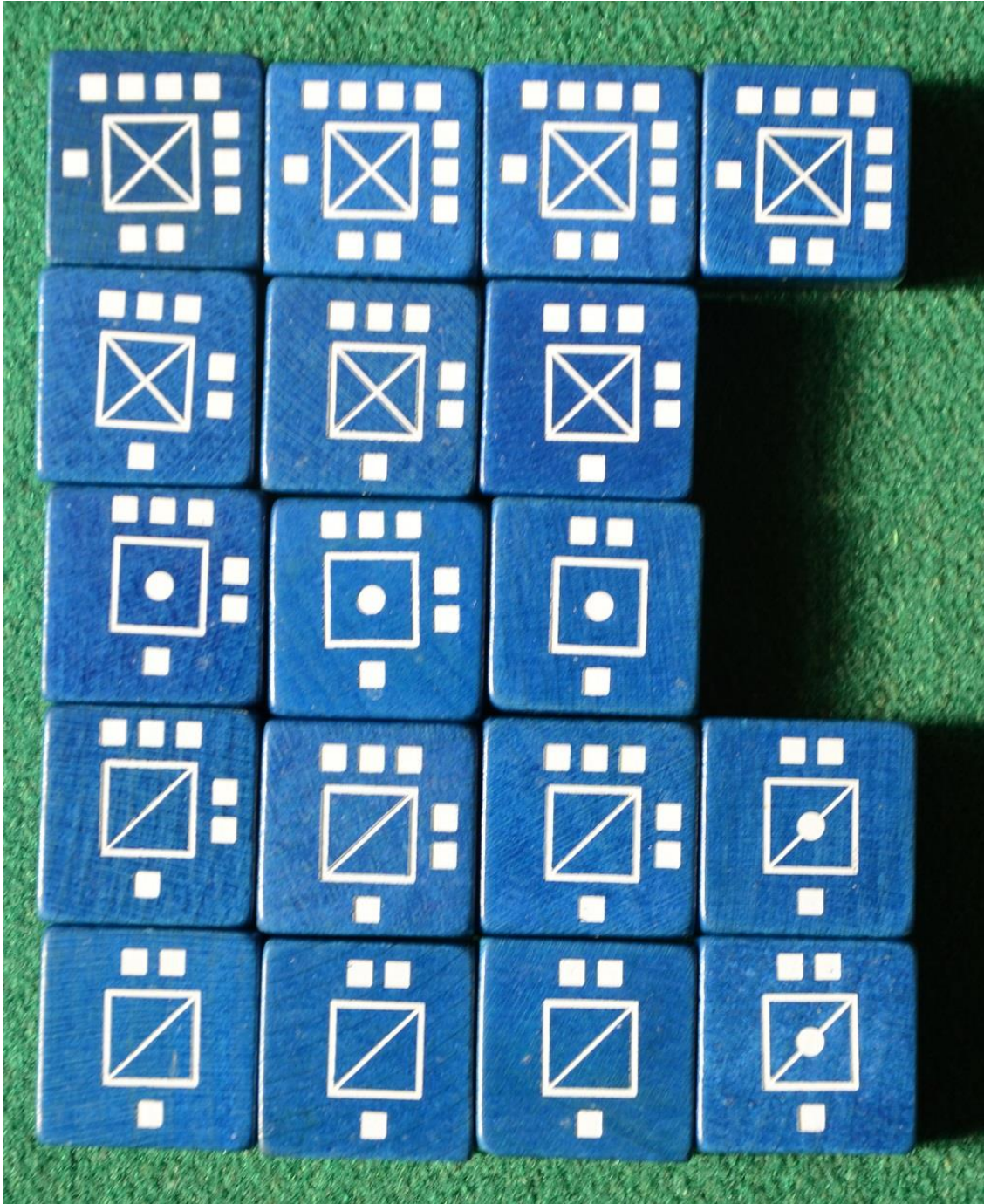
Napoleone Bonaparte sapeva bene che le forze combinate di Gran Bretagna, Austria, Prussia, Russia (più alcuni alleati "minori") costituivano insieme una forza che, una volta riunitasi, lui non avrebbe potuto più battere, quindi decise di provare a giocare ancora una volta d'anticipo e nel Giugno 1815 mosse per primo verso gli avversari cercando di affrontarli, e batterli, uno alla volta.

I componenti della versione Avalon Hill



Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815 tratta a livello strategico l'intera Campagna di Waterloo (16-18 Giugno 1815) e lo fa utilizzando unità costituite da "blocchi" di legno colorato e una mappa dell'intera area che va dal confine francese alle città di Ghent, Bruxelles e Liegi, sede dei Quartier Generali Alleati. Abbiamo provato due versioni del gioco: quello originale dell'Avalon Hill (del 1977) e quella riveduta e corretta (soprattutto graficamente) della Columbia Games (del 1994), ma è possibile reperire ancor oggi nei negozi specializzati la quarta versione (edita sempre dalla Columbia). Alla base di questa recensione c'è comunque la versione della Avalon Hill, che è ancor oggi quella che uso di più, soprattutto quando si tratta di indirizzare qualche "nuova leva" al gioco di simulazione: vedremo poi cosa cambia nell'altra.

Le unità Francesi

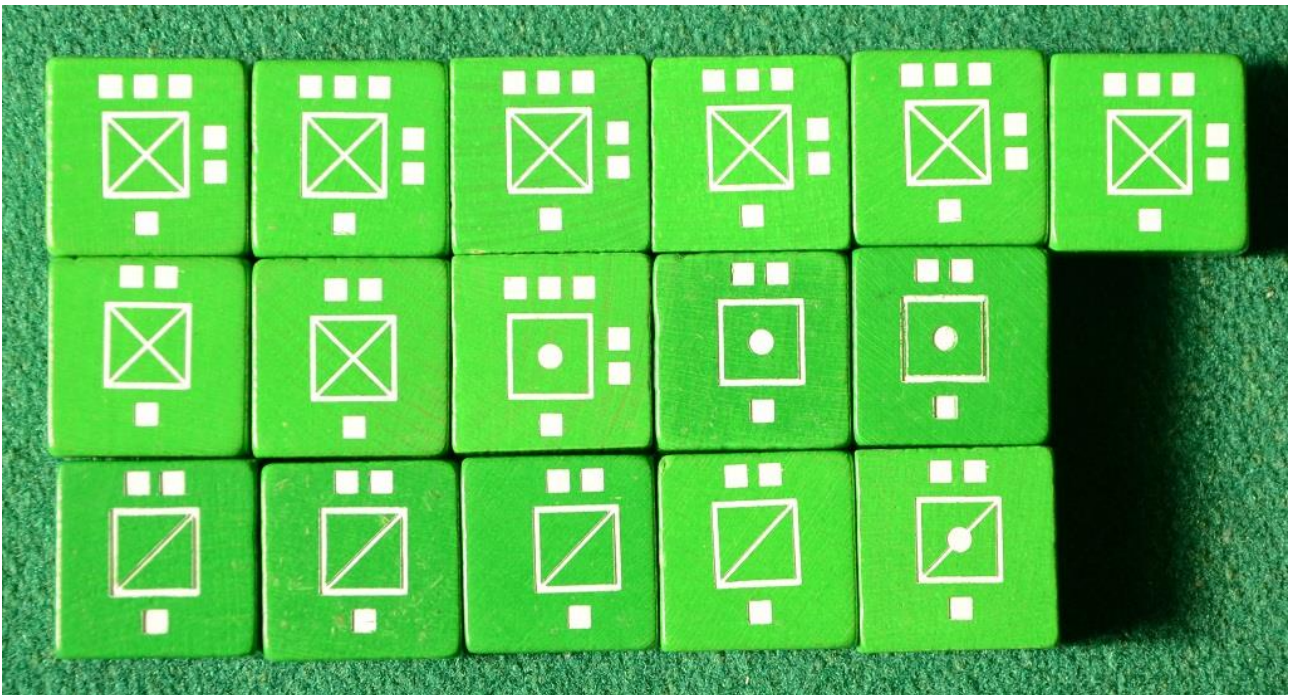


L'innovazione di questo titolo sta nel fatto che ogni "blocco" rappresenta un'unità di Fanteria, Cavalleria o Artiglieria e la sua "Potenza di Fuoco" è rappresentata da 1-4 quadratini stampati sui quattro lati del pezzo: tutte partono con il loro valore massimo (che può variare da 2 a 4) ma quando subiscono delle perdite basta girare il blocco sul lato successivo per visualizzare il nuovo valore. Naturalmente questi blocchi sul campo stanno "in piedi" e l'avversario non può vedere di che unità si tratta e quanto siano "forti", creando così una grande incertezza in battaglia.

I due giocatori muovono le loro unità sulla mappa di **Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815** spostandole da una città ad un'altra lungo le strade che le collegano: sulle "principali" possono muoversi fino a otto blocchi, mentre le secondarie ne accettano solo sei, ma se la strada attraversa un fiume queste quantità si dimezzano. Fanteria ed artiglieria possono spostarsi di una sola città alla volta, mentre cavalleria ed artiglieria ippotrainata possono arrivare a due città. Il Francese in ogni

turno può muovere tutte le unità da DUE diverse città, mentre gli alleati possono muovere UN solo gruppo britannico ed UNO prussiano.

Le unità Prussiane



Quando in una città, alla fine dei movimenti, ci sono forze di entrambi gli schieramenti si dà inizio ad un combattimento: tutti i blocchi vengono allora spostati sul “campo di battaglia” (una plancia apposita) e devono essere schierate in modo da “coprire” l’ala destra, l’ala sinistra ed il centro. Se una delle due fazioni non ha almeno tre pezzi non si ha battaglia ma un semplice scontro tattico.

I combattimenti si possono svolgere a distanza (solo per le artiglierie) o con il corpo a corpo (avanzando al centro del campo ed affrontando i nemici della colonna opposta): in entrambi casi si lanciano per ogni unità tanti dadi quanti sono i “quadratini” che essa mostra ed ogni “6” ottenuto (oppure 5-6 a seconda del tipo di unità e della situazione tattica) infligge una perdita al nemico (il quale deve “ridurre” l’unità colpita girando il blocco di 90 gradi). Se un’unità arriva a zero viene eliminata. Vincere una battaglia significa infliggere ulteriori perdite al nemico nella fase di inseguimento ed occupare la città attaccata, con conseguenze che possono essere anche piuttosto gravi per l’avversario.

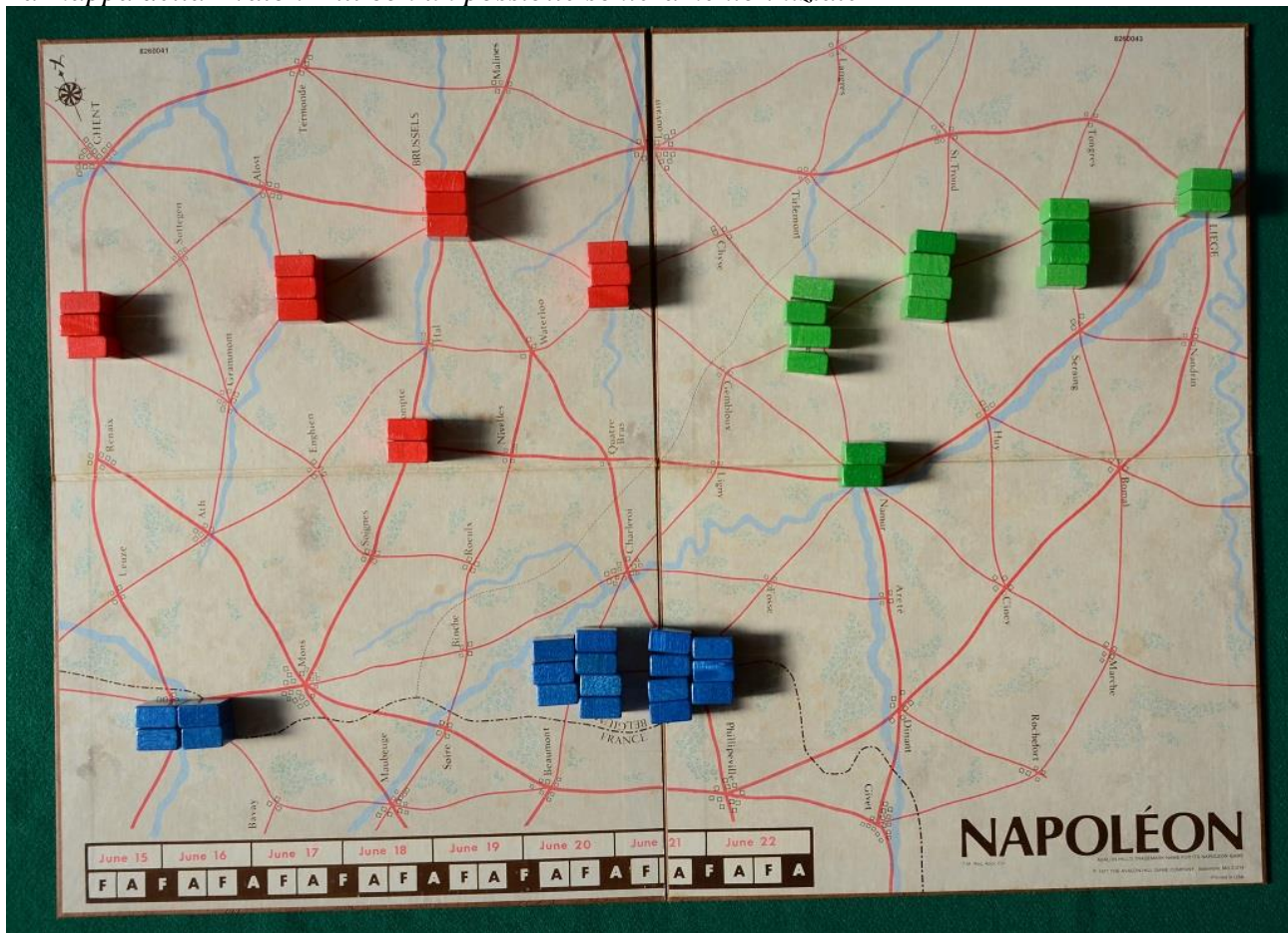
Le unità Britanniche



La partita dura 12 turni e viene vinta dal Francese se riesce a ridurre entrambe le Armate nemiche a 7 o meno blocchi (Britannico) o 8 o meno blocchi (Prussiano): l'alleato vince se riduce l'esercito francese a 9 o meno blocchi oppure se al termine del 12° turno il francese non ha ottenuto le sue condizioni di vittoria.

Pochi pezzi in campo, una mappa molto spartana con una rete di strade che collega le città e i paesini, un regolamento di 6 pagine appena: tutto sembra indicare un wargame semplice e veloce, ma in realtà **Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815** nasconde un gioco strategico molto più profondo di quello che l'estetica suggerisce, dove ogni errore grave si paga sempre e spesso conduce alla sconfitta.

La mappa della Avalon Hill con un possibile schieramento iniziale



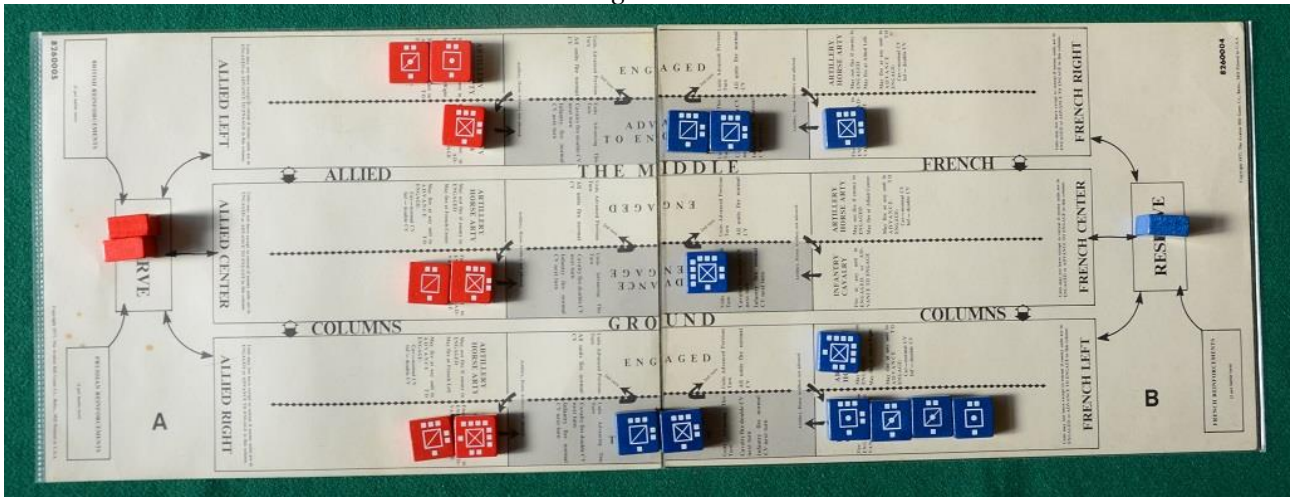
Il peso dell'offensiva ricade tutto sulle spalle dei francesi, i quali non possono perdere troppo tempo con manovre diversive o attacchi minori, ma devono decidere fin dall'inizio quale strategia adottare scegliendo fra tre diverse ipotesi:

- – Attaccare a sinistra in direzione di Ghent, passando dall'area centrale (per mantenere separate le forze nemiche) e cercando di sconfiggere rapidamente l'esercito britannico per passare poi ai prussiani;
- – Attaccare a destra, in direzione di Liegi, passando di nuovo dal centro e cercando di battere l'esercito prussiano prima di rivolgersi ai britannici;
- – Andare direttamente verso Bruxelles per cercare di colpire i due eserciti separatamente prima che si ricongiungano (cioè proprio quello che cercò di fare Napoleone).

Quest'ultima è la strategia più seguita, anche perché conquistare una delle tre città citate significa ridurre di una unità a turno l'esercito nemico (i britannici perdono un'unità se Ghent è presa dai Francesi, i Prussiani una se perdono Liegi, ma se è Bruxelles a cadere entrambi gli eserciti perdono un'unità) quindi la capitale del Belgio è davvero una preda ghiotta. Proprio per questo gli alleati la proteggeranno al meglio, cercando di concentrare in quell'area i loro eserciti e, di conseguenza, nella maggior parte dei casi sarà proprio Waterloo (o una città adiacente) a vedere la battaglia decisiva.

Sapendo che la capienza delle strade limita gli spostamenti è necessario programmare bene le proprie mosse per avere alla battaglia con un "copro" principale (il più forte) avendone però un secondo ad una sola città di distanza perché potrà fornire dei rinforzi (due blocchi) ad ogni round dello scontro.

Unità Britanniche e Francesi schierate in battaglia

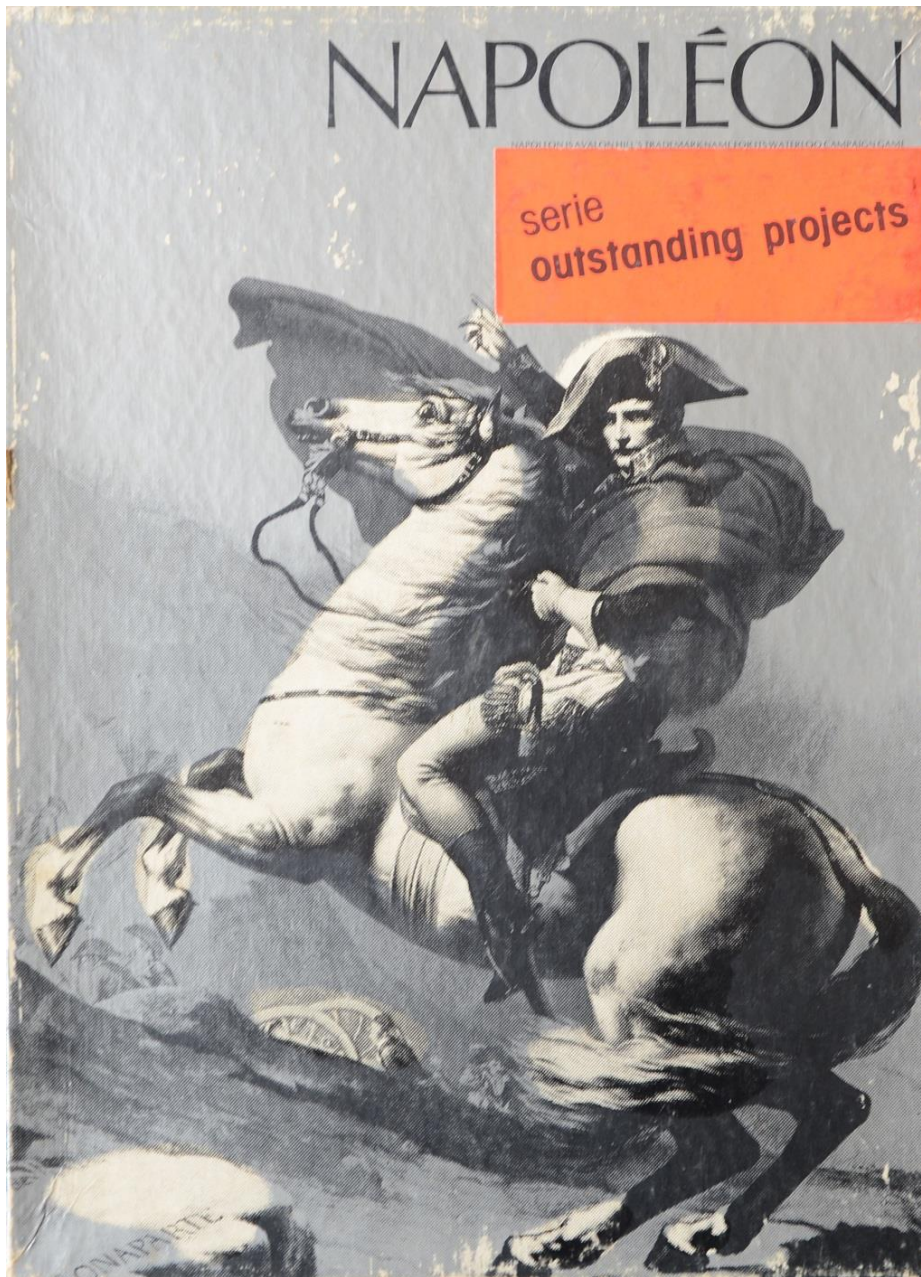


Tutte le battaglie iniziano con una accurata “preparazione”: entrambi i giocatori schierano (sempre “in piedi”) le unità più forti dove pensano di trovare il lato debole del nemico, spesso raggruppando le batterie in un’unica zona per sparare un paio di raffiche prima dello scontro frontale. La cavalleria invece viene spesso messa in riserva per attaccare in carica un settore nemico che sia stato precedentemente indebolito.

Una volta fatte le proprie scelte i due giocatori “abbassano” i loro blocchi e così possono subito verificare se la disposizione decisa è stata indovinata: poi iniziano i movimenti sul campo (avanzare nella terra di nessuno per cercare il corpo a corpo, spostare unità da un settore ad un altro per rinforzarlo, portare in campo una o più riserve, caricare con la cavalleria, sparare con l’artiglieria, ecc.).

Il cuore del gioco, come avrete capito, sta soprattutto nella preparazione strategica di una battaglia decisiva, manovrando al meglio, magari con qualche scaramuccia minore per indebolire il nemico, con lo scopo di ottenere una posizione di forza prima che l’avversario abbia terminato la sua disposizione ottimale.

[La scatola della versione Avalon Hill](#)



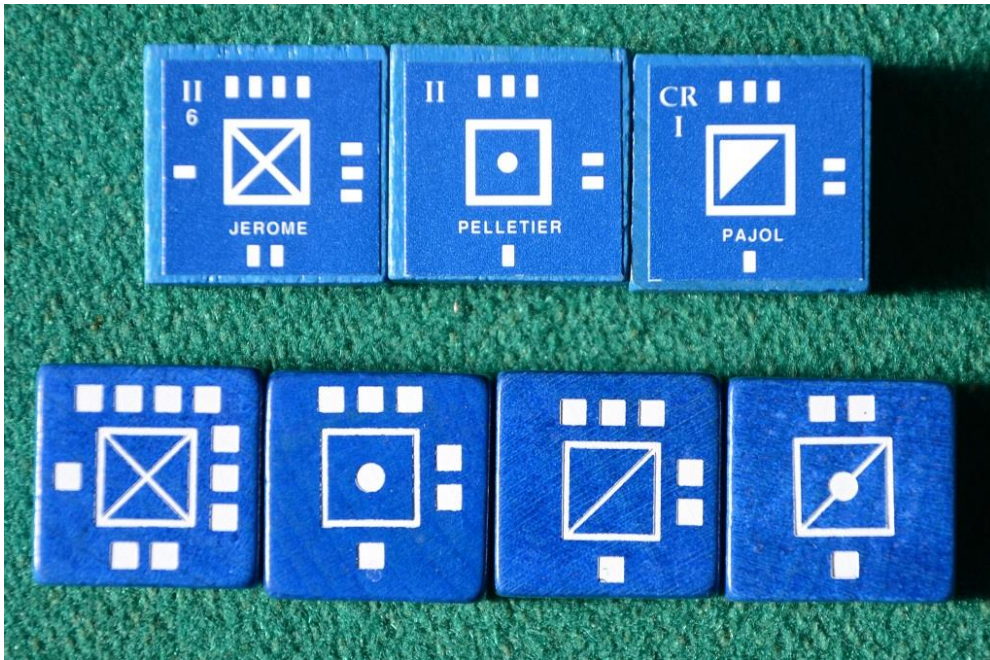
Tom Dalglish aveva ideato questo gioco quando la sua ditta portava ancor il nome di “Gamma Due”: l’Avalon Hill, dopo averlo provato, ne chiese la licenza (giudicando questo titolo piuttosto interessante ed innovativo) e Tom si affrettò a concedergliela e la realizzazione fu, almeno per quei tempi, davvero sontuosa. **Napoleon: The Waterloo Campaign, 1815** continuò ad essere venduto bene per tanti anni, così quando la Avalon Hill fallì Tom si riprese il gioco e ne pubblicò una Terza versione, con parecchie modifiche, sotto la bandiera della Columbia Games (la sua nuova ditta, specializzata appunto i giochi con i “blocchi”).

I componenti della terza versione (Columbia Games)



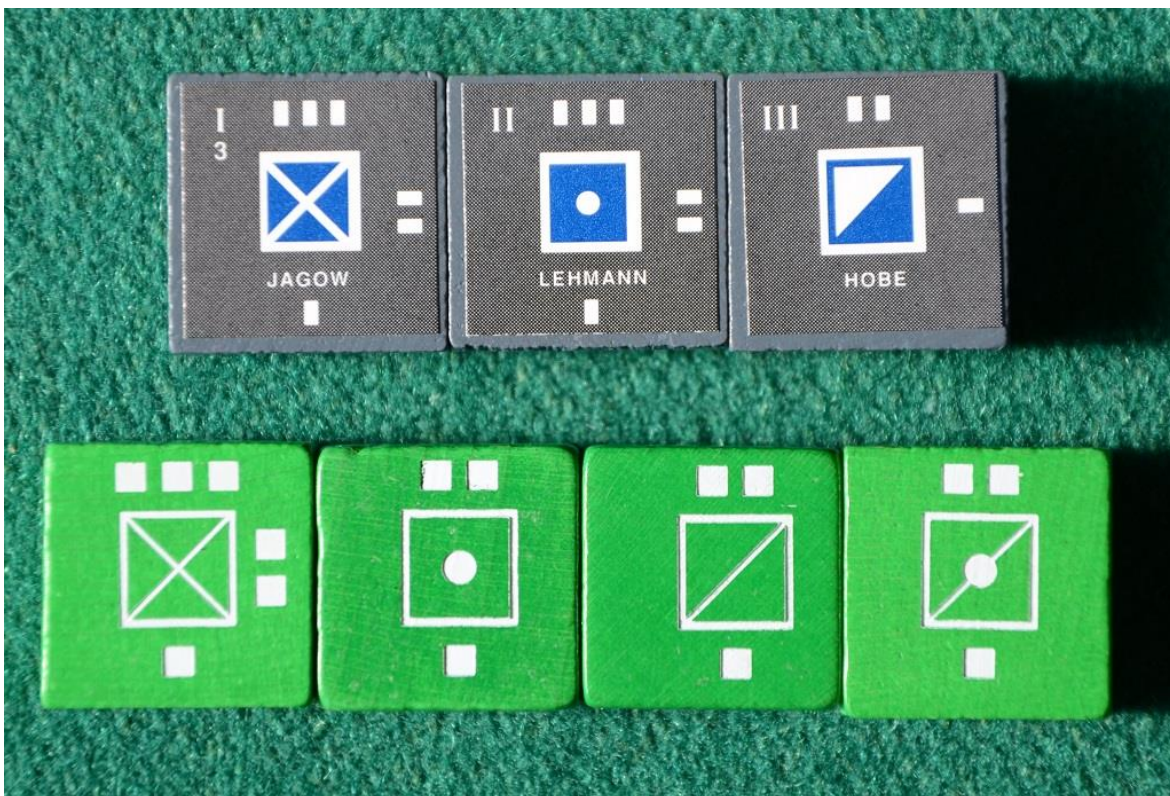
In linea di massima il gioco è rimasto lo stesso, con la base delle regole leggermente modificata, ma con una grafica decisamente migliorata. Nella nuova confezione troviamo però alcune interessanti novità: a parte la mappa, davvero molto dettagliata e colorata come si deve, ci sono infatti un numero di blocchi praticamente doppio rispetto alla edizione AH, alcune nuove regole e l'aggiunta dei tre Comandanti in capo: Napoleone, Wellington e Blucher che hanno effetto sulle marce forzate e sul morale. Inoltre sono sparite in questa terza edizione le unità di Artiglieria a Cavallo.

Lo schieramento iniziale prevede ora ben 38 unità Francesi da piazzare in città di frontiera (max 16 blocchi per città) mentre i prussiani ne hanno 25 (da schierare in gruppi di 6 max per città) e gli Inglesi 19 (5 per città). Ovviamente a Prussiani e Inglesi sono assegnate, come in precedenza, aree diverse per il loro schieramento iniziale.



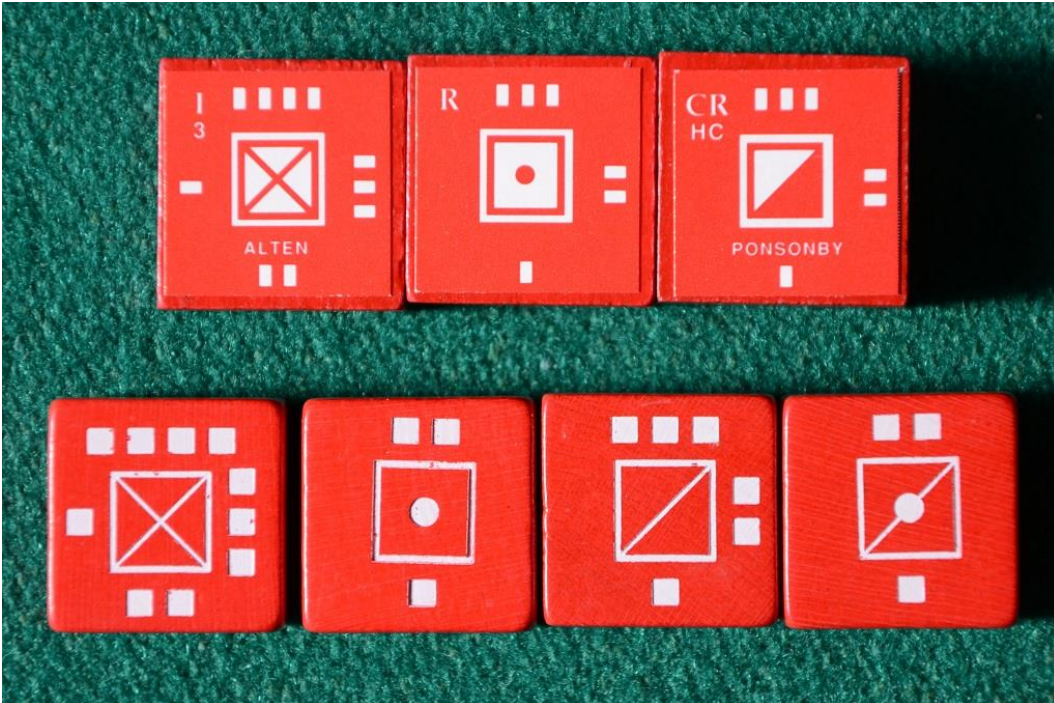
Comparazione delle unità francesi fra la terza edizione (in alto) e la seconda.

Al proprio turno i giocatori possono muovere le loro unità (i blocchi) lungo le strade principali (max 10 unità) e le secondarie (max 6 unità): attraversare i fiumi riduce della metà la capacità delle strade (5 e 3 blocchi rispettivamente) se la città di arrivo è occupata dal nemico. Ad ogni turno il Francese può muovere TRE suoi "gruppi" (tutte le unità che si trovano in una località) mentre prussiani ed inglesi possono muoverne DUE a testa.



Comparazione delle unità prussiane nelle due versioni. In alto quelle della terza edizione.

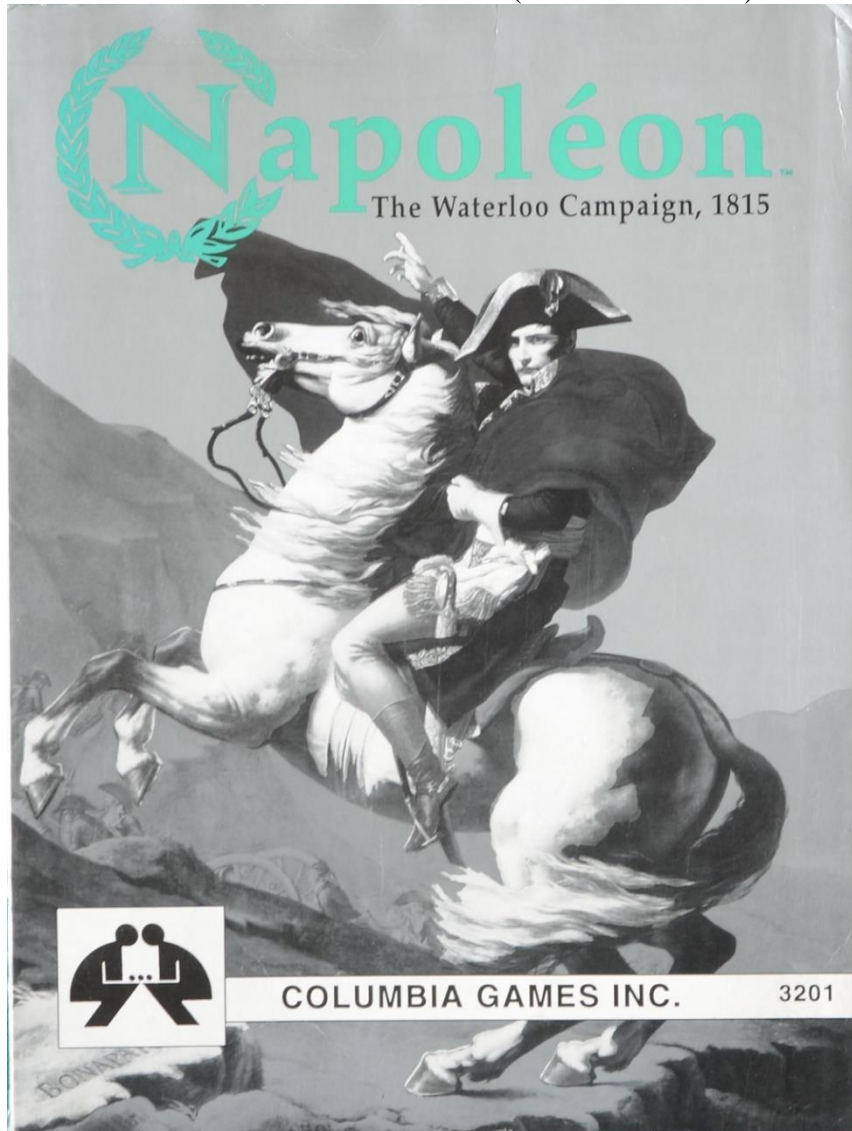
Se il giocatore francese occupa la città di Ghent l'Inglese deve eliminare un blocco a turno; se occupa Liegi il prussiano perde un blocco a turno, mentre se occupa Bruxelles entrambi perdono un blocco a turno, esattamente come nel gioco originale. Se il giocatore francese riesce a ridurre a 9 i blocchi inglesi e a 12 i blocchi prussiani vince la partita. Se gli alleati riducono a 19 blocchi i francesi vincono la partita: ogni altro risultato alla fine dei turni previsti è una vittoria alleata.



Comparazione delle unità britanniche nelle due versioni. In alto quelle della terza edizione.

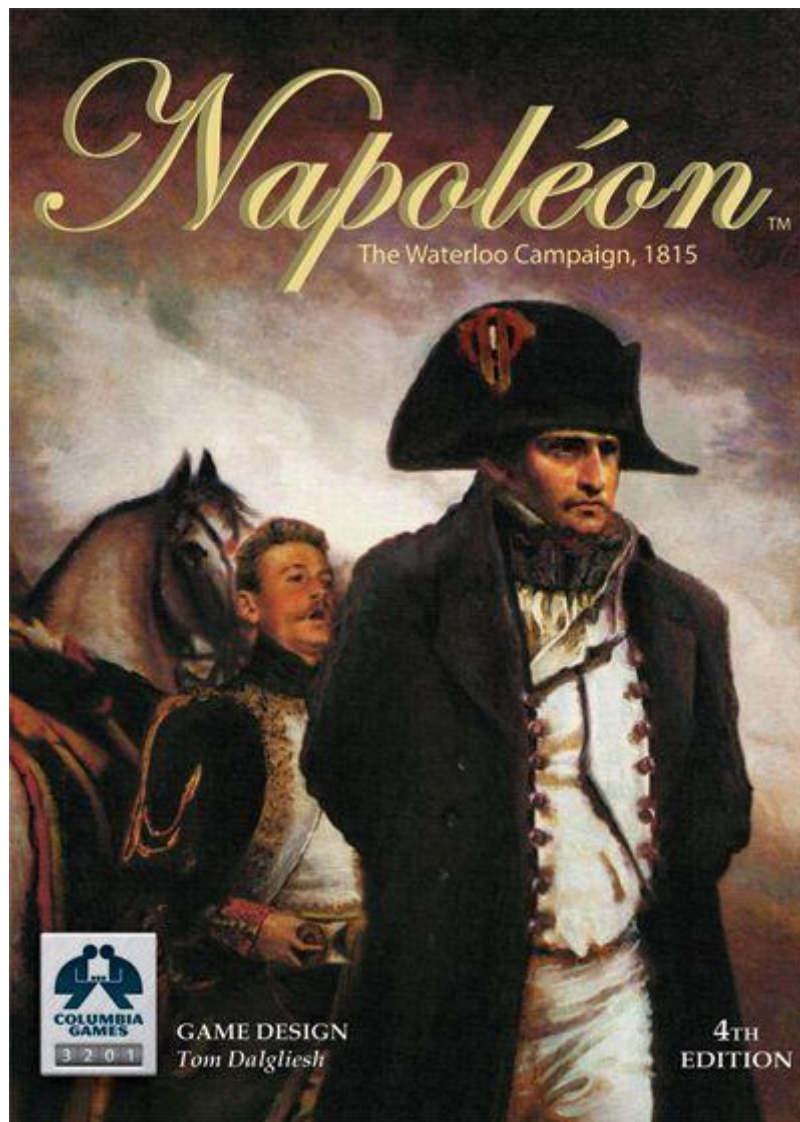
Anche il campo di battaglia è stato modificato, eliminando completamente la zona intermedia di ingaggio. Infine ora è più facile "colpire" durante il combattimento: la cavalleria infatti colpisce SEMPRE col "5-6" ma nel primo turno di carica colpisce addirittura col "4-5-6".

La scatola della terza edizione (Columbia Games)



Personalmente preferisco ancora la versione AH, magari giocata sulla nuova mappa, perché questa terza versione è indubbiamente MOLTO migliorata dal punto di vista grafico e, secondo me, il gioco si è fatto meno "scacchistico" e certamente più realistico, ma SOLO se si usano gli schieramenti iniziali storici. I prussiani infatti sono stati molto potenziati, a danno dei francesi; questi ultimi hanno anche perso in mobilità e quindi se si lascia ai giocatori la libertà di schierare le loro truppe dove vogliono difficilmente Napoleone riuscirà a vincere una battaglia.

Come avevo accennato nella prefazione Columbia Games ha dato alle stampe una Quarta Edizione, ancor oggi disponibile nei negozi specializzati, perciò se l'argomento vi interessa e volete provare un gioco di simulazione storica questa è un'ottima opportunità per procurarvene una copia. Da non perdere



Puoi vedere la scheda del gioco e qualche informazione supplementare sul sito [Big Cream](#)

Titolo: Napoleon: The Waterloo Campaign

Editore: Avalon Hill e Columbia Games

Anno: 1974

Autore: Allen Courtney

Artisti: Charles Kibler e George Parrish

Numero di giocatori: 2