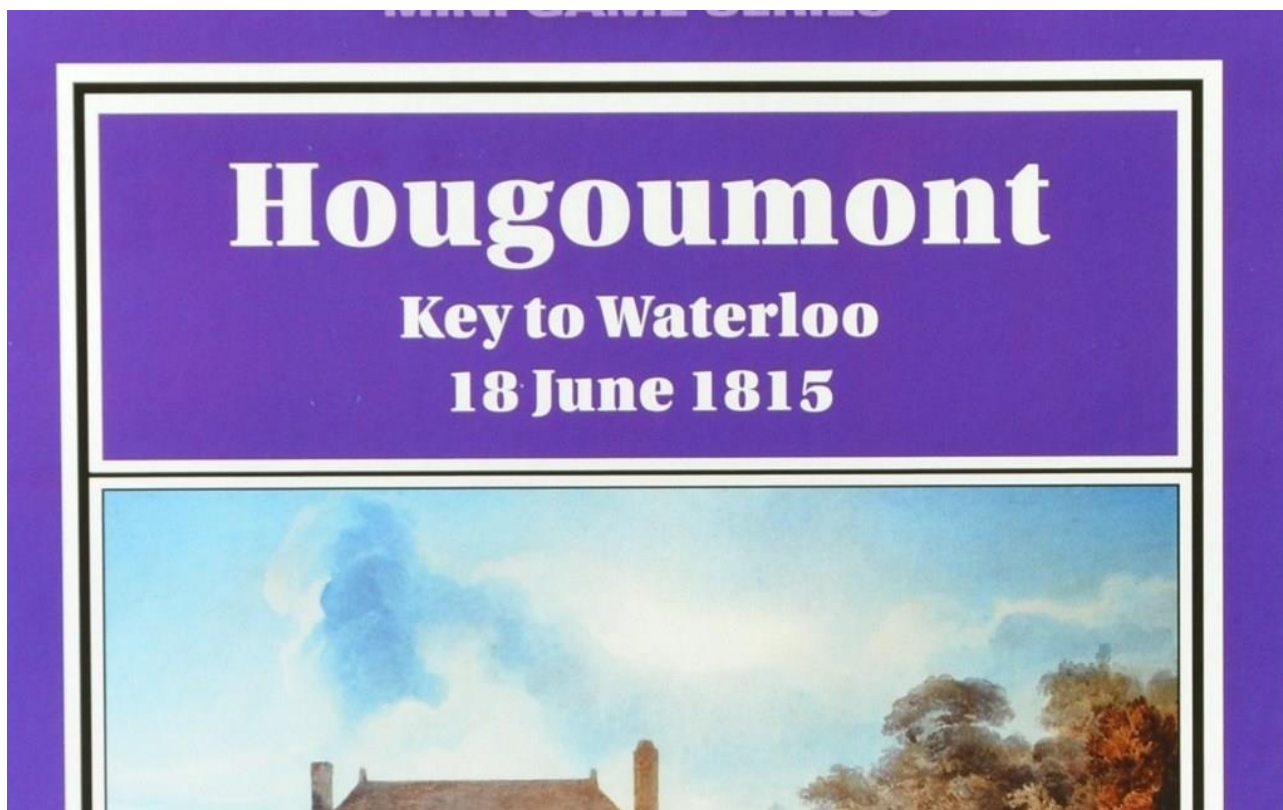


HOUGOUMONT: KEY TO WATERLOO

Lo scontro che probabilmente decise la più famosa battaglia della Storia.



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... qualcuno d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.

Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di "trasferirle" su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo soprattutto privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti. Oggi vi presentiamo:

HOUGOUMONT: KEY TO WATERLOO

Il 15 Giugno 1815 napoleone e il suo Esercito lasciarono Charleroi per andare incontro agli Eserciti Alleato e Prussiano che li fronteggiavano: era iniziata la più famosa campagna di guerra di tutta la storia, quella di Waterloo.

Dopo aver ripetutamente sconfitto i Prussiani e costretto gli Anglo-Alleati a retrocedere fino al villaggio di Mont Saint-Jean il 18 giugno i Francesi si prepararono ad attaccare le linee nemiche su tutto il fronte.

Wellington aveva posizionato il suo esercito, ancorandone le ali al “castello” di Hougomont (sulla sua destra) ed alla fattoria detta “La belle Alliance” (a sinistra): 140.000 uomini e oltre 400 cannoni quel mattino erano pronti a darsi battaglia



Foto 1 – Una vista della fattoria di Hougomont ai nostri tempi.

Hougoumont: Key to Waterloo è un mini-wargame che fa parte della serie “Musket & Saber” (Quick Play) e vuole simulare quella frazione della battaglia di Waterloo che vide una serie di furiosi combattimenti fra inglesi e francesi per il possesso della fattoria fortificata di Hougomont. Si tratta di un wargame molto semplice (direi quasi da “principianti”) che utilizza pochi componenti ed un regolamento di poche pagine.



Foto 2 – I componenti.

Il gioco viene fornito in una busta trasparente (Zip-Lock) e contiene una mappa nel formato 260x410 mm (con degli esagoni più grandi del solito, da 24 mm), 35 unità combattenti (counters da 13x13 mm pretagliati), 5 marcatori e due regolamenti: il primo, di 6 pagine, offre le regole di tutta la serie (e le tabelle necessarie), mentre il secondo, di sole 2 pagine, contiene solo le regole specifiche di questa battaglia.

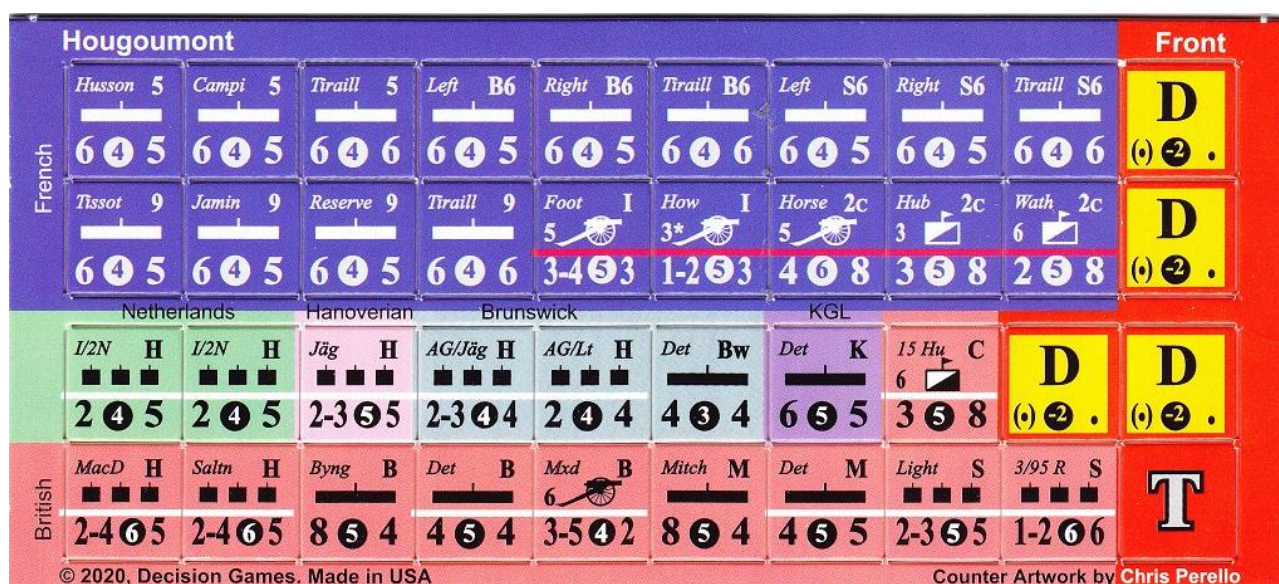


Foto 3 – Le unità dei due schieramenti.

Le unità di **Hougoumont: Key to Waterloo** sono in gran maggioranza a livello di “Brigata” e posseggono due “step”, mentre alcune unità più piccole (battaglioni) hanno solo uno step e questo significa che in caso di perdite in combattimento nel primo caso il counter viene girato sul retro dove tutti i suoi valori sono ridotti, mentre nel secondo il pezzo è eliminato.

Ogni unità è contraddistinta da alcuni fattori, stampati sul counter:

- In alto a sinistra c’è il nome dell’unità;
- In alto a destra c’è il tipo di Formazione;
- Al centro c’è una icona che indica se si tratta di fanteria, cavalleria o artiglieria;
- In basso a sinistra è indicata la “Forza in combattimento” dell’unità;
- In basso a destra c’è la sua capacità di movimento;
- Al centro è indicato il livello di Morale

Come si può notare nella Foto 4 qui sotto, il campo di battaglia di **Hougoumont: Key to Waterloo** è di dimensioni davvero ridotte (solo 88 esagoni in totale) e al centro della mappa vediamo il “castello” di Hougoumont (che in realtà è poco più di una fattoria fortificata, almeno a giudicare da quanto si può vedere ai nostri giorni andando a fare una passeggiata sul campo di battaglia) con accanto il grande giardino e il frutteto dove si svolsero gli scontri più accaniti.

Ogni esagono rappresenta circa 160 metri di lunghezza ed ogni turno corrisponde a 45 minuti reali.

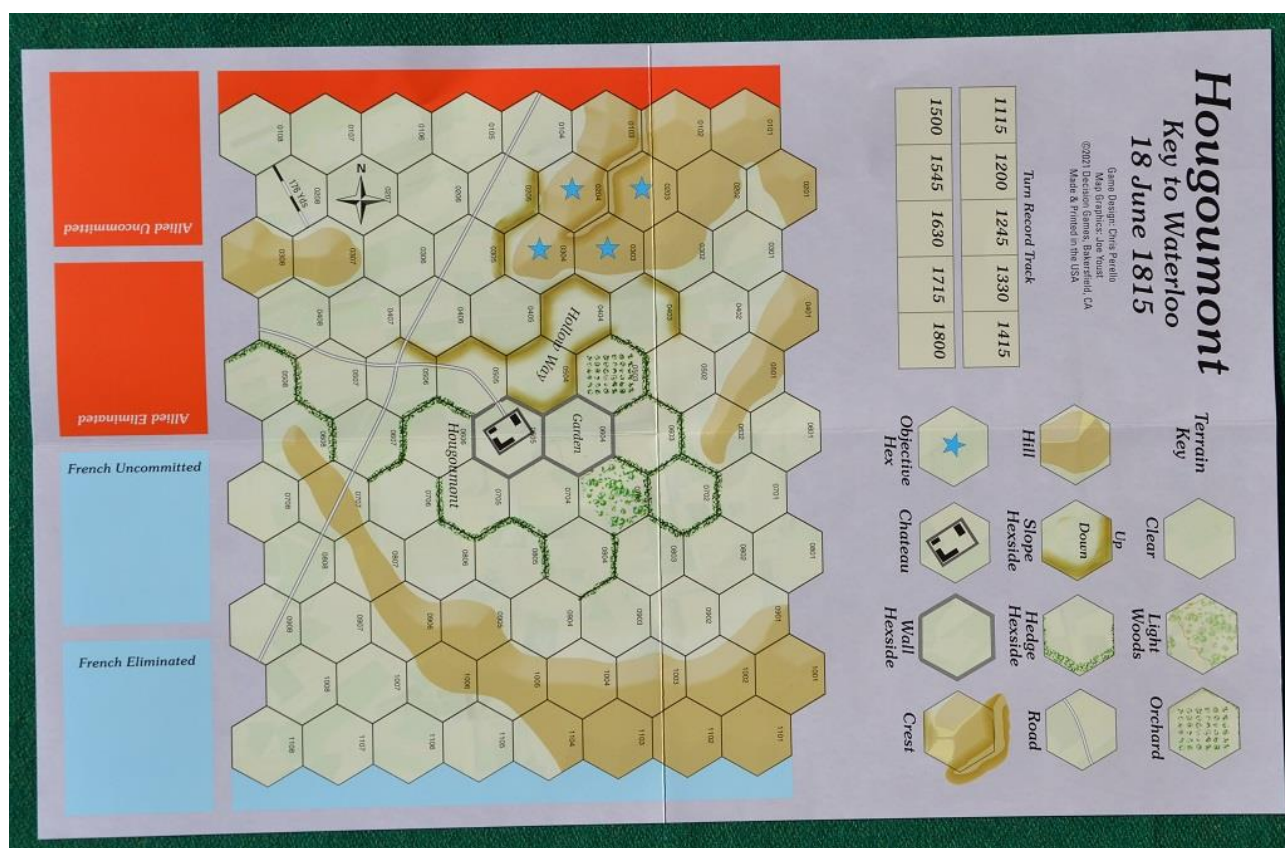


Foto 4 – Il campo di battaglia.

I francesi entrano in campo dalla parte bassa della mappa (quella con una banda azzurra) mentre gli Anglo-Alleati sono già piazzati in campo: 7 unità entro due esagoni dal castello ed altre 3 nella collina a nord: I francesi devono riuscire ad occupare i quattro esagoni con una stellina azzurra che si trovano proprio su quella collina, e questo significa che, per passare, devono prima far sloggiare i nemici da Hougoumont.

La sequenza di gioco è molto lineare ed assolutamente simmetrica:

- Il primo giocatore fa entrare in campo le sue unità e le muove seguendo le eventuali restrizioni dovute al terreno;
- Il primo giocatore cerca di recuperare eventuali unità in disordine;
- Infine si eseguono tutti i combattimenti provocati dal primo giocatore;
- Il turno passa poi all'avversario che ripete l'intero processo

Tutte le unità di **Hougoumont: Key to Waterloo** esercitano una Zona di Controllo (ZOC) nei sei esagoni che le circondano e se unità nemiche entrano in questa ZOC devono fermarsi: se sono già in ZOC nemica all'inizio della fase possono uscirne, ma muoveranno solo di un esagono.

Tutte le formazioni in ZOC nemica normalmente dovrebbero attaccare, ma il giocatore può decidere di evitare il combattimento, subendo però una penalità: le unità non attaccate, infatti, alla fine della fase di combattimento possono contrattaccare a forza doppia. Questa è una regola originale che non avevo mai visto prima.

MINI GAME SERIES

Hougoumont

Key to Waterloo

18 June 1815



Minutes to learn. Quick to play. Historically Accurate.

Musket & Saber



© 2021, Decision Games, Inc. All Rights Reserved. Printed in USA.
shop.decisiongames.com

Foto 5 – La copertina del gioco.

Naturalmente sono presenti regole specifiche per i tiri dell'Artiglieria e le cariche della Cavalleria, ma il gioco è stato concepito per essere di difficoltà molto bassa, a livello introduttivo, ed anche il tempo medio di una partita è piuttosto ridotto (circa 60-70 minuti).

Per la serie “**Musket & Saber**” è già stata pubblicata una mezza dozzina di titoli, divisi equamente fra epopea napoleonica e guerra civile americana, ma si tratta quasi sempre di “scorci” di battaglie celebri (Jena, Marengo Lipsia, oppure Chancellorsville, Wilson Creek, Chantilly).

Se avete qualche ... discepolo interessato alle simulazioni storiche e volete provare a farne un vero wargamer potreste cominciare proprio da una di queste battaglie.

Titolo Originale: Hougoumont: Key to Waterloo – 18 June 1815

Autore: Chris Perello

Grafica ed illustrazioni: Joe Youst

Editore: Decision Games

Anno: 2021

Giocatori: 2

Età: 12+

Durata: 60-70 minuti

Lingua: inglese