

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:

WATERLOO CAMPAIGN 1815

L'intera campagna di Waterloo in poco più di un'ora



Introduzione

Sarebbe inutile presentarvi ancora una volta la battaglia di Waterloo, perciò questa volta vi parleremo del Museo sorto ai piedi della “Butte du Lion”, una piccola collinetta artificiale (la vedete al centro della fotografia qui sotto) che copre i resti dei soldati francesi morti durante quello scontro.



Foto 1 – Il campo di battaglia di Waterloo e la Butte du Lion.[/caption]

Salendo sulla “Butte” si ha la visione panoramica e completa dell’intera area dove si svolse la battaglia del 18 giugno 1815: alcuni cartelli anzi aiutano il visitatore a posizionare esattamente i vari Corpi dei due eserciti facendo riferimento ai villaggi ed alle fattorie.

Sotto alla “Butte” si trova il “Panorama” una costruzione cilindrica che ospita degli enormi dipinti, realizzati dal pittore Louis Dumulin all’inizio del ‘900, con vari scorci della battaglia ed un sottofondo sonoro che aiuta enormemente l’immersione emotiva.

Se un giorno andrete a Bruxelles fermatevi 3-4 ore in questo museo, godetevi il breve filmato con la ricostruzione della battaglia, visitate la Butte ed il panorama. Vi renderete conto di cosa sia veramente successo in quel giorno: non solo eroismo e combattimenti, come siamo abituati a “pensare” quando proviamo un wargame, ma anche “paura”, esplosioni, fumo e confusione, urla dei feriti, ecc.

Il Gioco

Il wargame che vi presentiamo oggi si chiama **Waterloo Campaign 1815** ed è stato pubblicato come inserto della rivista C3i n° 33: si tratta del secondo “volume” di una nuova serie (chiamata appunto “C3i Series”) con un sistema di gioco piuttosto diverso da quelli a cui siamo abituati (e già sperimentato con **Gettysburg**, recensito anch’esso qualche tempo fa da Balena Ludens). L’autore è... l’onnipresente **Mark Herman** (uno dei più prolifici ideatori di wargames che io conosca).



Foto 2 – I componenti.

Oltre al regolamento (tutto a colori, con due scenari e due esempi di gioco abbastanza dettagliati) troviamo una mappa ad esagoni dell'intera area del Belgio meridionale (da Charleroi a Waterloo), una cinquantina di counters (Corpi d'Armata e Distaccamenti Francesi, Prussiani ed Anglo-Alleati) ed un paio di tabelle con gli effetti del terreno, i risultati dei combattimenti, oltre ad una copia della mappa (in formato A4) e i tracciati con i turni ed i rinforzi. Tutto nel classico stile "GMT" (anche se la rivista è di proprietà di Rodger, uno dei soci della ditta americana).

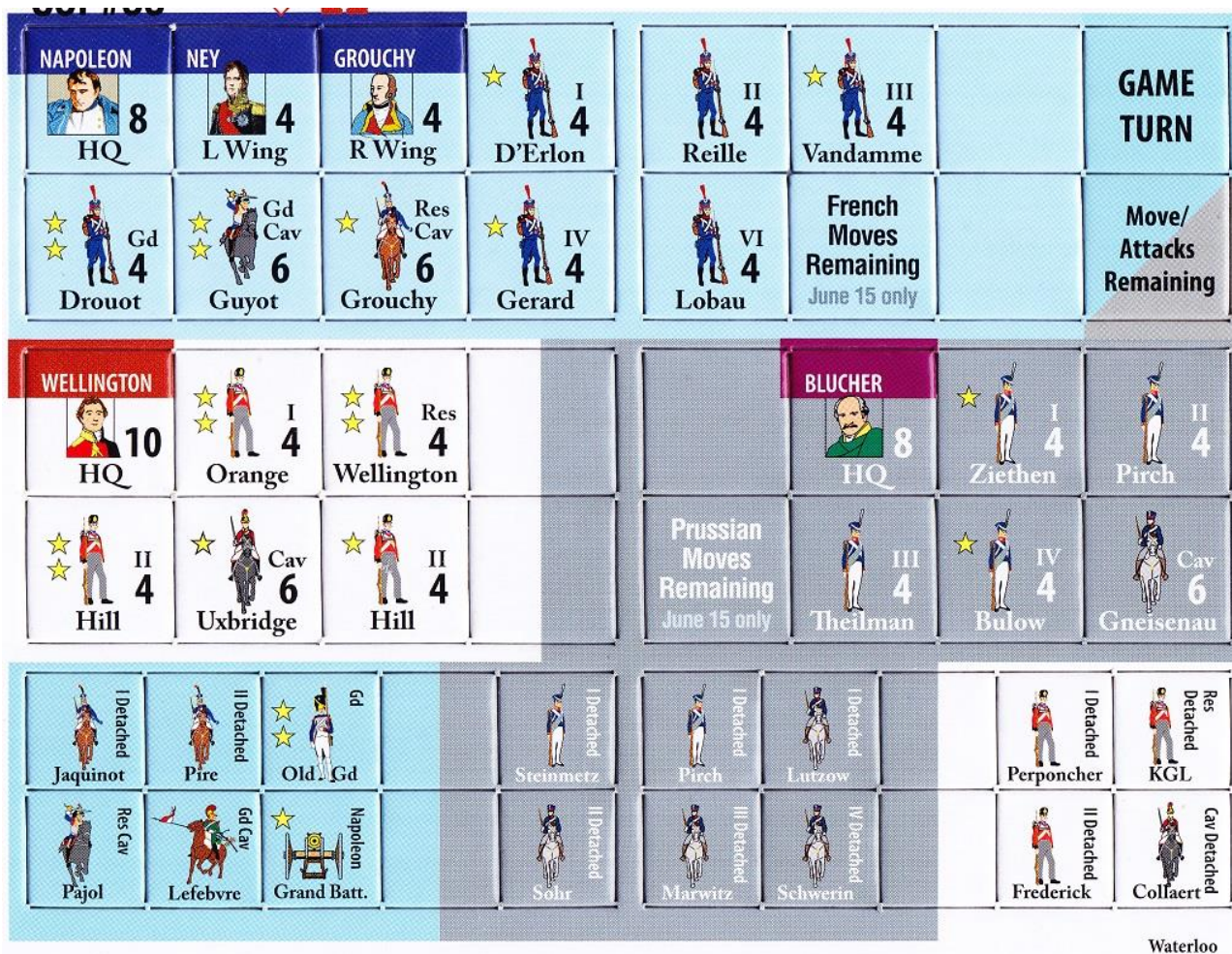


Foto 3 – Le unità in gioco.

I giocatori hanno essenzialmente a disposizione tre tipi di unità:

- I Leaders, che hanno due funzioni nel gioco: il lato “A” mostra un raggio di comando “esteso” per manovrare al meglio le unità, mentre il lato “B” ha un raggio molto ridotto ma permette di “supportare” le proprie unità in combattimento;
- I Corpi d’Armata (counters grandi): sono le unità combattenti e mostrano anch’esse, sul lato “A”, la loro capacità di movimento (4 MP per la fanteria e 6 MP per la cavalleria) mentre sul lato “B” il movimento della fanteria si riduce a 1 MP soltanto, ma l’unità può combattere;
- I Distaccamenti sono unità “statiche” più piccole: una volta piazzate sul terreno non possono più essere mosse, ma servono a bloccare o a rallentare l’avanzata del nemico.

Waterloo Campaign 1815 prevede due scenari: il primo inizia la mattina del 16 Giugno e si conclude il 18 Giugno, e le regole indicano il piazzamento iniziale di tutte le unità; il secondo parte 24 ore prima (il 15 Giugno) e ci permette di ricreare lo spiegamento iniziale francese nei dintorni di Charleroi con i primi scontri con l’avanguardia prussiana. Come disse Wellington, dopo la notizia che i francesi avevano già raggiunto Charleroi: “Napoleone ci ha colti ancora una volta di sorpresa ed ora ha 24 ore di vantaggio che dobbiamo colmare in qualche modo”.



Foto 4 – La mappa dell’area dove si svolse l’intera campagna.

La sequenza di gioco, come ho già anticipato, prevede alcune sostanziali differenze rispetto ai wargame tradizionali:

- – **Piazzamento dei QG (3 francesi, 1 Anglo-Alleato ed 1 Prussiano):** entrambi i giocatori tolgono dal campo i loro Generali e poi li piazzano nuovamente dove vogliono, rispettando una distanza max di 3 esagoni dalle loro unità. Essi servono esclusivamente a far muovere il proprio esercito (tutte le unità devono restare entro il loro raggio di comando) ed a supportarlo durante la battaglia: sono da considerare completamente “trasparenti”, cioè non possono attaccare o esser attaccati, se il nemico ci passa sopra non succede nulla, ecc. In pratica sono dei “simboli” della pianificazione militare per ogni turno;
- – **Le unità in fuga** vengono recuperate e quelle di cavalleria “affaticate” si girano nuovamente sul lato “buono”;
- – **Piazzamento dei Distaccamenti:** ogni generale può piazzare un distaccamento entro il suo raggio di comando (oppure a distanza doppia se si segue un percorso esclusivamente stradale);
- – **Ritiro dei distaccamenti** che non servono più per essere utilizzati poi al turno successivo;
- – **Organizzazione:** tutti i Corpi hanno una Zona di Controllo (ZOC) nei sei esagoni che le circondano ed una Zoni di Influenza (ZOI) nell’anello di esagoni successivo: in questa fase le unità nemiche in ZOI vengono girate sul lato “marcia” e quelle in ZOC possono ritirarsi in esagoni più indietro ed essere a loro volta rimesse in modalità “marcia”;

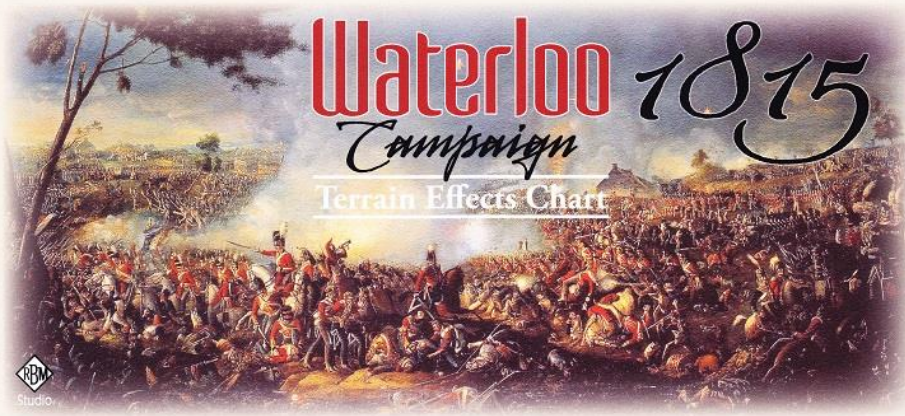
				
Depiction	Name	Movement Effect	Combat Effect	Notes
	Town (Chateau)	None	+1 Defender	Cavalry defending in a town hex do not gain the +1 bonus. Cavalry cannot gain Charge bonus, but still gains Corps Support bonus.
	Road	Infantry units in Advance formation and all Cavalry units double movement allowance if entire move along roads.	Other Terrain in hex	None
	Open	None	None	None
	River Hexside (Sambre, Meuse)	Impassable except at Bridge	Prohibited	ZoCs and ZoIs do not extend across River hexsides.
	Bridge (hexside)	Counts as Road for Road Movement	+1 Defender	ZoCs do extend across Bridges, but not ZoIs.
	Stream (in hex)	None	No Effect	Entering a Stream hex without a road immediately forces the unit to halt and flip to its Battle/Exhausted side.
	Rain	None	Artillery Ricochet Ineffective: During and after a Rain game turn attacker subtracts 1 from attack roll due to soft ground.	Infantry in Advance Formation that move off a road immediately flip to Battle Formation (Cavalry become Exhausted).

Foto 5 – La tabella con gli Effetti del Terreno.

- Movimento: i giocatori si alternano e muovono un Corpo alla volta, ma ogni unità può essere mossa PIU' VOLTE durante un turno e senza alcuna penalità. Se un'unità entra in ZOI nemica deve fermarsi e viene girata sul lato "battaglia"; se in seguito avanza ulteriormente ed entra in ZOC nemica deve fermarsi e resterà ingaggiata per il resto della fase. Solo la cavalleria può uscire da una ZOC in questa fase (muovendo di un solo esagono) e solo se di fronte ha un Corpo di Fanteria;
- Combattimento: anche qui le cose sono abbastanza diverse dalla "norma". Innanzitutto ogni unità può attaccare o essere attaccata più volte nel corso dello stesso turno, purché abbia naturalmente un nemico nella sua ZOC). Le dichiarazioni di attacco si alternano fra i giocatori e quindi può succedere che un'unità francese attacchi in una zona del campo di battaglia mentre una dei Coalizzati faccia altrettanto da un'altra parte, oppure contrattacchino nello stesso posto se le modalità lo permettono (essere in ZOC) e se pensano di avere un vantaggio.



Waterloo

Campaign

1815

Attack Summary

Attack Resolution: Each player rolls one die and adds any die roll modifiers listed below. The player with the higher total (with modifiers) wins the combat; ties are stalemates. Subtract the lower total from the higher total to determine the specific result of the combat (see Combat Results Table and Explanation below).

Modifiers:

Terrain

- The defender (only) adds 1 to its defense roll for terrain as indicated on the Terrain Effects Chart (TEC). A maximum of +1 applies to the defense roll for terrain.

Battle Stars

- The attacking Corps adds its Battle Stars to the attack roll. If the attacking Corps is in Command Range of an associated HQ in Battle mode, add the HQ's Battle Stars as well.
- The defending unit adds its Battle Stars to the defense roll. If the defending unit is in Command Range of an associated HQ in Battle mode, add the HQ's Battle Stars as well.
- A Cavalry Corps charging into a town or chateau hex does not add its Battle Stars to the attack roll. Cavalry Corps still add their +1 Corps support for an attack into a town or chateau hex.
- If a Fresh Cavalry Corps is supporting the attack it may add its Battle Stars to the attack die roll; then flip the Cavalry Corps to its Exhausted side.
- If the French Grand Battery Detachment is stacked with the attacking Corps or any of the Corps supporting the attack, add its Battle Star to the attack roll.

Attack Support

- The attacker adds 1 to its attack roll for each friendly Corps (not Detachment) that is in the defender's ZoC.

Cavalry Support

- The attacker adds 1 for each Cavalry Corps (not Detachment) that is adjacent to the attacking Corps, whether or not they are in the defending unit's ZoC. The supporting Cavalry Corps can be either Fresh or Exhausted.
- The defender adds 1 for each Cavalry Corps (not Detachment) that is adjacent to the defending unit, whether or not they are in the attacking Corps' ZoC. The Cavalry Corps can be either Fresh or Exhausted, but if Fresh it must flip to its Exhausted side.

Detachments

- The attacker adds 2 to its attack roll if the defender is a Detachment.

Combat Result Table
0: Stalemate
+1, +2: Retreat
+3, +4: Blown
+5 or more: Eliminated

Combat Result Explanation:
Supporting units are never affected by the combat result.



© 2019 RBM Studio LLC

Foto 6 – La tabella per la risoluzione dei Combattimenti.

Gli attacchi in **Waterloo Campaign 1815** sono sempre volontari ed ogni Corpo può attaccarne uno nemico facendosi “supportare” da diversi elementi che aggiungono dei modificatori al lancio del dado:

- – ogni “stellina” stampata sull’unità che attacca o si difende aggiunge +1 al dado;
- – ogni stellina del Comandante (se a raggio) aggiunge +1 in attacco e difesa;
- – ogni unità amica adiacente a quella attaccata aggiunge +1 al dado;
- – Ogni unità di cavalleria adiacente all’unità attaccante aggiunge +1 al dado;
- – ecc.

Entrambi i giocatori lanciano 1D6 e, dopo avere aggiunto i modificatori di cui sopra, comparano i risultati e si assegna la vittoria dello scontro a chi ha il totale più alto:

- – Se la differenza è di 1-2 punti l’unità sconfitta si ritira di 3 esagoni;

- – Se è di 3-4 punti l'unità sconfitta va in fuga (ma rientra dopo due turni accanto al proprio comandante);
- – Se è di 5 o più punti l'unità sconfitta viene eliminata.

Da notare che se un esagono viene liberato (ritirata o eliminazione) l'attaccante deve avanzare e se viene a contatto con un'altra unità nemica può attaccarlo nei turni successivi, naturalmente ricalcolando i modificatori.



Foto 7 – La copertina del gioco.

Le condizioni di vittoria di **Waterloo Campaign 1815** tengono conto delle perdite causate al nemico e degli obiettivi territoriali raggiunti alla fine dell'ultimo turno.

Non si tratta di un gioco per “principianti” perché molti concetti fanno parte del DNA dei wargamers e non si possono imparare in una partita (e ci sono ovviamente altri giochi più adatti) ma lo scopo viene pienamente raggiunto, dando ai partecipanti più di una semplice sensazione ludica (non possiamo infatti considerarlo una “simulazione” storica vera e propria) perché la scala “strategica” ci regala un’idea piuttosto esatta di come si svolse la battaglia e di cosa avrebbe potuto essere fatto per cambiarne le sorti.

La durata davvero limitata (per un wargame) di 60-90 minuti (la differenza dipende soprattutto da quanto di mettete a “pensare” ogni mossa) lo rende ideale per iniziare un pomeriggio in cui fare un’andata ed un ritorno, scambiandosi i ruoli. Se davvero non potete andare a fare una visita al reale campo di battaglia in Belgio beh... rifatevi con **Waterloo Campaign 1815**.

Chi fosse interessato può trovare [qui](#) alcune tabelle riassuntive in italiano.

Titolo Originale: Waterloo Campaign 1815

Autore: Mark Herman

Grafica ed illustrazioni: Charles Kibler e Rodger MacGowan

Editore: RBM Studio

Anno: 2019

Giocatori: 2

Età: 12+

Durata: 60-90 minuti

Lingua: Inglese