

NAPOLEON 1807

La campagna del 1807 in Polonia, contro i Russi.



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.



Napoleone alla battaglia di Eylau in una stampa dell'epoca.

Introduzione

Dopo le vittoriose battaglie di Jena ed Auerstadt e la campagna lampo del 1806 in Prussia (a 19 giorni dall'inizio delle ostilità i francesi erano già a Berlino) Napoleone si spostò verso Nord Est per andare incontro alle ruppe russe che lo minacciavano ed entrò in Polonia, accolto come un liberatore. Tuttavia la battaglia decisiva che cercava non avvenne perché i russi si ritirarono appena in tempo, scampando all'accerchiamento.

All'inizio del nuovo anno le ostilità ripresero ma i russi furono sconfitti più volte nelle battaglie (Eylau, Heilsberg, Friedland, ecc.): a questo punto lo Zar Alessandro si rese conto di non avere più chances e i due contendenti firmarono la pace di Tilsit.

Il wargame che vi presentiamo oggi si intitola **Napoleon 1807** ed è un gioco a scala "strategica" che vuole riprodurre varie fasi della guerra in Polonia, ma anche l'intera Campagna, sfruttando dei meccanismi abbastanza diversi da quelli a cui siamo abituati.

L'autore del gioco è il francese Denis Sauvage, noto soprattutto ai lettori della rivista **Vae Victis** per avere pubblicato alcuni dei suoi giochi, fra cui la serie **Marechaux** che vi abbiamo presentato su Balena Ludens e da cui ha certamente preso spunto per questo nuovo wargame. **Napoleon 1807** è stato pubblicato dalla ditta francese **Shakos** (creata dallo stesso Denis) che ha nel suo catalogo anche altri wargames come Napoleon 1806 (sulla campagna di Prussia), Napoleon 1815, Saladin, ecc.

I componenti.



La scatola di **Napoleon 1807** è davvero ben riempita cominciando dalla grande mappa “punto a punto” (ma sarebbe più corretto dire “da città a città”) con le principali località della Prussia orientale, della Polonia e del margine occidentale della Russia: essa è montata su cartone robusto e deve essere affiancata dalle “schede Ordine di Battaglia” (OOB) dei due eserciti.

Chi ricorda il vecchio “Bonaparte in Italy” (OSG) o “Battle for Italy” e “Hundred Days Battles” (AH) ritroverà qui un sistema di registrazione della forza e delle perdite di ogni singola Grande Unità simile ma, naturalmente, assolutamente adeguato ai tempi come grafica e componentistica.



Foto 2 – Le unità Francesi.

I “pezzi” in gioco sono composte da blocchi di legno colorato sui quali devono essere applicati degli adesivi con le informazioni necessarie: il grosso delle unità è costituito da “Corpi d’Armata” (evidenziati dal nome del loro generale) mentre alcuni blocchi rappresentano i Comandanti in Capo (Napoleone, Bennigsen, Buxhowden e l’esitante Kamenski) e le vedette di cavalleria. Completano il tutto alcuni segnalini speciali (bandiere, ridotte, ecc.)



Foto 3 – Le unità russe.

Alcuni generali mostrano dei simboli: una “stella” per i Comandanti in capo (come Bennigsen in alto a destra nella foto qui sopra); un “fante” per i generali che hanno dei bonus al movimento (per esempio Platov); un cavaliere per quelli che possono eseguire degli inseguimenti in battaglia (come Galitzine); delle lettere rosse su fondo giallo (per indicare in quali battaglie sono da impiegare. In effetti ci sono infatti generali rappresentati più volte (come Tuchkov nel nostro esempio) ed il “pezzo” da utilizzare in ogni battaglia è spiegato sullo scenario. Il generale russo Kamenski invece ha un “fante sbarrato” che indica una penalità nel movimento (nelle prime fasi della guerra infatti si mostrò molto esitante, ma si riscattò poi nella battaglia di Eylau).



Foto 4 – Esempio di carte “Azione” francesi.

Per eseguire le manovre militari in **Napoleon 1807** si usano due mazzi di carte “Azione”: uno russo ed uno francese. La foto 4 ce ne mostra qualcuna e ci permette di spiegare che esse sono di tre tipi:

- Carte con banda ROSSA: devono essere giocate immediatamente, quando sono pescate, e normalmente sono “punitive”: quella in alto a sinistra nella foto, per esempio, rende più difficile il movimento.
- Carte con banda AZZURRA: offrono un bonus a chi le gioca: quella in alto a destra nella foto, per esempio, permette al francese di pescare due carte extra.
- Carte con banda VERDE: esse permettono azioni speciali in certe fasi del turno oppure indicano chi può eseguire quell’azione: la carta al centro in alto, per esempio, può essere usata solo dal francese (vedere la bandiera a sinistra della banda) e permette di distruggere un ponte durante la fase di movimento: quella in basso a sinistra invece si può utilizzare solo in battaglia (simbolo delle spade a sinistra della banda) ed impedisce al russo di giocare carte extra; ecc.

Nell’angolo in alto a destra di ogni carta c’è un cerchietto grigio con un numero: esso indica la capacità di movimento del Corpo a cui verrà assegnata la carta. In basso a sinistra c’è invece un

riquadro rettangolare che indica le perdite inflitte all'avversario, sotto forma di Cubetti persi (quadretto colorato sbarrato da una crocetta, come nella carta in alto al centro) o di Fatica (pallini arancione). Sulla destra invece sono indicati i punti fatica che si possono cancellare durante la fase di Riorganizzazione di ogni turno.

Il gioco



Foto 5 – Schieramento iniziale di uno scenario.

Napoleon 1807 ha due libretti: il primo è il regolamento (a tre livelli: principianti, standard e per esperti) mentre il secondo contiene 13 diversi scenari.

Una volta deciso quale fare i due avversari prendono le unità indicate e le posano nelle rispettive città di partenza: nel gioco standard le unità sono utilizzate a faccia in su (visibili ad entrambi) mentre nel gioco avanzato vengono usate “in piedi” in modo che l'avversario non sappia a quale Corpo appartiene ogni blocco.

Insieme alle unità vengono messi sul tabellone anche alcuni segnalini (sempre di legno colorato): i “fortini” indicano le cittadelle militari controllate dai due schieramenti, mentre le “bandierine” indicano le città fortificate. Questi segnalini sono alcuni degli obiettivi militari da conquistare per puntare alla vittoria.



Foto 7 – Esempio di carte “Azione” Russe.

Prima di iniziare una battaglia a **Napoleon 1807** bisogna “preparare” i mazzi di carte secondo i suggerimenti dello scenario: ci sarà sempre un “nucleo” di carte da usare sempre, ma ad ogni battaglia se ne devono aggiungere altre indicate con una lettera colorata. Ma è tempo di dare un’occhiata alla sequenza di gioco:

- Pesca delle carte: i due giocatori pescano 3 nuove carte dal loro mazzo e le aggiungono alla mano (non ci sono limiti a quante carte si possano conservare, anche se, in pratica, difficilmente se ne avranno mai più di 2-3, perché conviene usarle appena possibile);
- Iniziativa: i giocatori decidono se usare o meno una carta (presa dalla mano) per migliorare la loro possibilità di ottenere l’iniziativa in un dato turno: poi entrambi scoprono una carta del mazzo ed il numero in alto a sinistra viene allora addizionato a quello della carta giocata precedentemente, e chi ha il totale più alto gioca per primo;
- Operazioni: i giocatori si alternano indicando a turno una delle località contenente uno o più dei propri Corpi d’Armata, poi girano una carta per muovere, oppure iniziano un combattimento: terminata l’azione i Corpi utilizzati vengono rovesciati ad indicare che sono già stati attivati. Quando entrambi i giocatori “passano” il turno ha termine;

- **Riorganizzazione:** in questa fase i Corpi che non hanno mosso possono eliminare tutta la “Fatica” accumulata, ma i giocatori possono anche giocare una carta (ed una sola a turno) per togliere 1-2 segnalini “fatica” ad una delle loro Unità.



Foto 8 – Le unità Russe schierate.

Il movimento, come abbiamo anticipato, si esegue indicando uno o più Corpi all’interno della stessa città e girando una carta dal mazzo per vedere di quanti “punti” possono muovere. Se si sposta un solo Corpo non ci sono penalità, ma se si vogliono muovere più Corpi insieme si sottrae 1 PM per ogni unità oltre la prima.

I comandanti non contano, ma si devono muovere sempre e solo attaccati ad un Corpo, ed alcuni di essi danno un bonus al movimento.

I combattimenti di **Napoleon 1807** sono altrettanto semplici: se due o più unità nemiche sono nella stessa città l’area si considera “contestata” e ne consegue una battaglia: ognuno verifica i PF delle sue unità e prende una carta per le unità con 1-4 cubetti, due se i cubetti sono da 5 a 8. Chi si difende in bosco o città fortificata aggiunge una carta al suo totale e chi ha dei comandanti con speciali caratteristiche fa altrettanto: chi si è mosso però, prima di attaccare, deve eliminare una carta e altrettanto deve fare chi ha unità con più di 4 punti fatica.

A questo punto si girano le carte e si assegnano all’avversario i danni indicati nel riquadro della parte in basso a sinistra.



Foto 9 – Alcuni segnalini del gioco.

Un corpo che perde l'ultimo PF (cubetto) viene eliminata e lo stesso destino capita a chi riempie completamente la seconda fila con dei segnalini "Fatica".

Ogni cubetto perso assegna 1 PV al nemico, ogni bandierina conquistata aggiunge 1 PV ed ogni Ridotta assediata 2 PV. Un apposito tracciato (che va da "0" a "20") serve a conteggiare la situazione dei PV: se il segnalino arriva a "0" il Francese vince immediatamente; se invece arriva a "20" è il russo a vincere; negli altri casi o è pareggio o vittoria di uno degli schieramenti in base alle condizioni indicate sullo scenario.

Conclusioni



Foto 10 – La scatola di Napoleon 1807.

Confesso di essermi avvicinato a **Napoleon 1807** con un po' di diffidenza, prevenuto soprattutto (come capita ad altri "veci" della mia generazione) dalla presenza di cubetti e segnalini colorati di vario tipo: tuttavia dopo la prima partita di prova (con le regole per principianti) ho cominciato a cambiare idea e dopo qualche altra partita con le regole standard ho cominciato ad apprezzare molto il gioco e le sfide si sono succedute una dopo l'altra, dato che il tempo per gli scenari più semplici non supera i 70-90 minuti.

Non possiamo considerare **Napoleon 1807** una "simulazione storica" vera e propria perché lascia ampio margine per strategie alternative e la meccanica è abbastanza "elastica", tuttavia l'afflato storico viene quasi sempre rispettato ed i giocatori, anche quando perdono, si sentono soddisfatti perché hanno effettuato interessanti manovre, capito eventuali errori strategici e ... solitamente chiedono la rivincita.

Da notare infine che alcuni scenari possono essere utilizzati solo possedendo anche la scatola di Napoleon 1806 (Campagna di Prussia) perché si devono utilizzare entrambe le mappe e si aggiungono altre unità (fra cui i Prussiani).

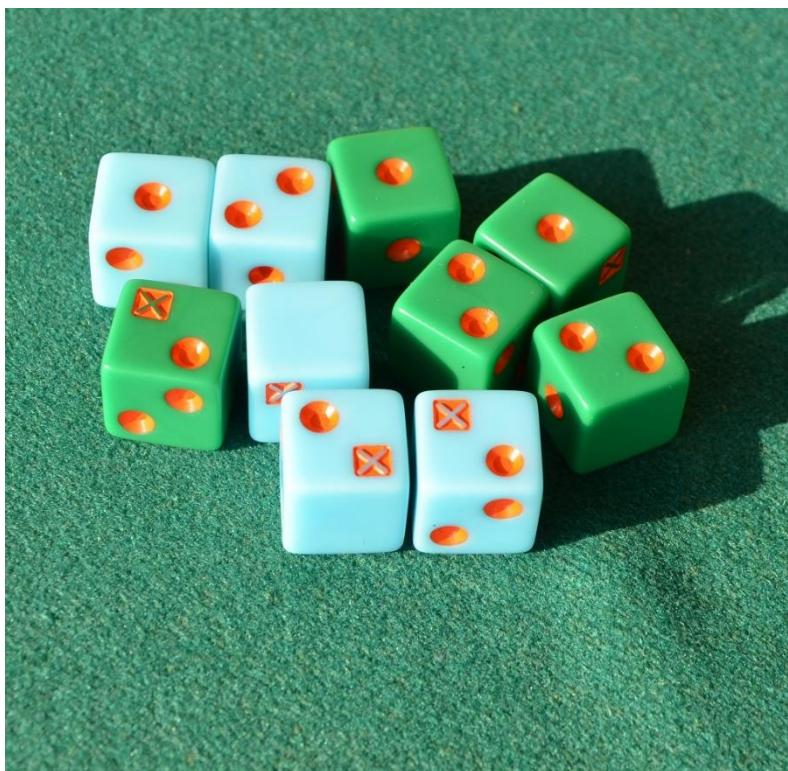


Foto 11 – I dadi “alternativi”.

La scatola di **Napoleon 1807** contiene anche 10 dadi speciali colorati (5 azzurri e 5 verdi, come vedete nella foto qui sopra) da utilizzare al posto delle carte durante i combattimenti: il calcolo si esegue come al solito, ma invece di girare “X” carte si lanciano “X” dadi e si applicano i risultati (che sono esattamente gli stessi delle carte): se volete fare una prova benissimo, ma vi sconsigliamo di utilizzarli perché in questo modo il mazzo delle carte “gira” troppo lentamente.