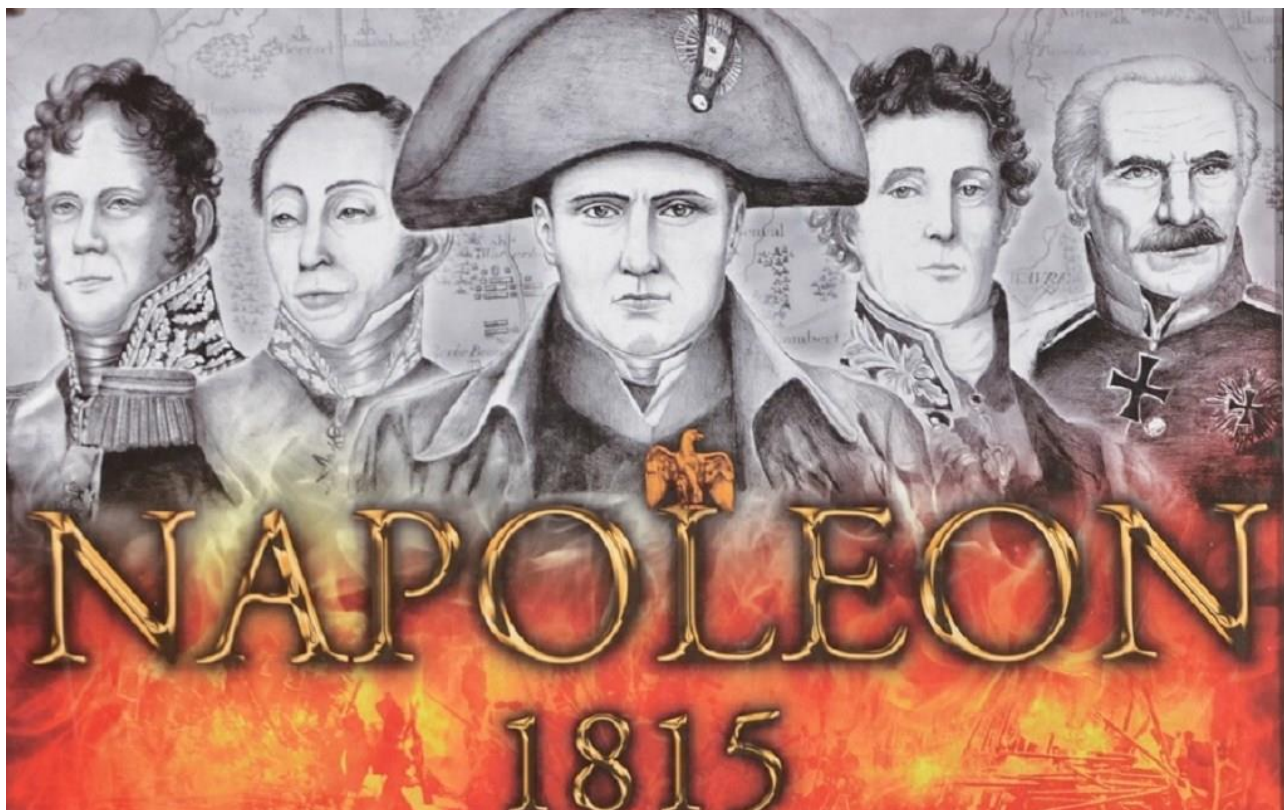


NAPOLEON 1815

Napoleone trova la sua nemesi a Waterloo



I WARGAMES E BALENA LUDENS



**BALENA
LUDENS
WARGAMES**

Questa pagina 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.

Introduzione



Terzo volume della serie Napoléon 18xx, (iniziata nel 2017 con 1806 e la campagna dei francesi in Prussia e seguita tre anni più tardi da 1807, con quella in Polonia), questo **Napoléon 1815** era piuttosto atteso da chi aveva apprezzato i fratelli minori, visto che il “sistema” doveva confrontarsi con la Campagna di Waterloo (14 al 18 giugno 1815). Il risultato ancora una volta è un buon gioco, a cavallo fra il wargame classico ed i giochi da tavolo di conquista e strategia: esso riesce a darci un’idea delle difficoltà incontrate da Napoleone nel suo disperato tentativo di sconfiggere separatamente gli eserciti anglo-alleato e prussiano, cosa che, in realtà, gli sfuggì di poco.

Diciamo subito che dei tre “volumi” fin qui pubblicati noi continuiamo a preferire il secondo (1807) perché i suoi scenari ci sembrano più bilanciati, ma prendere il posto del “Piccolo Corso” in 1815 è una sfida che nessuno rifiuterebbe.



Foto 2 - I componenti di Napoléon 1815.

Unboxing

Apriamo la scatola di **Napoleon 1815** ci troviamo davanti alla solita “abbondanza” di componenti che contraddistingue tutta la serie: una bella mappa montata su cartone robusto, tre plance con l’Ordine di Battaglia (OOB), due mazzi di carte nel formato 63x88 mm (uno per i francesi e l’altro per i coalizzati), una quarantina di blocchetti di legno colorato (blu per i francesi, nero per i prussiani e rosso per gli anglo-alleati), due fogli di adesivi da incollare sui blocchetti (con tutti i generali e le “vedette” di cavalleria), una manciata di cubetti colorati (a rappresentare fanti e cavalieri a disposizione di ogni generale), un’altra di cilindretti arancione (per conteggiare la “fatica”) e dei segnalini speciali, sempre di legno colorato.

Completano la dotazione tre sacchetti di stoffa colorata, con gli stemmi dei tre eserciti, e 15 dadi a sei facce (D6) nei colori blu, rosso e grigio: questi dadi possono essere utilizzati per risolvere i combattimenti in alternativa alle carte, anche se ve lo sconsigliamo, per lo meno per le prime partite. Noi possiamo solo dirvi che non li abbiamo mai adoperati nei nostri test, soprattutto perché senza di essi le carte “girano” più in fretta. Infine una considerazione sulla prima novità di questa scatola: avendo tre OOB separati ed unità di tre colori diversi, questo wargame è perfetto per partite a tre: il giocatore più esperto dovrebbe reggere le sorti dei francesi, mentre prussiani e alleati saranno gestiti dagli altri due.



Foto 3 – La mappa ci mostra tutta l'area compresa fra il Nord della Francia ed il sud del Belgio, dove si dettero battaglia i tre eserciti.

La mappa di **Napoleon 1815** (che inquadra la parte più a sud del Belgio e comprende anche una fetta della Francia del nord) è del tipo “punto a punto”, dove i “punti” corrispondono a città, fortificazioni, villaggi, fattorie fortificate, ecc. della regione raffigurata, tutte collegate fra loro da una rete di strade.

Non mancano naturalmente i fiumi (da attraversare solo sui ponti che però possono essere fatti saltare per ostacolare l'avanzata del nemico o da ricostruire per favorirla) e le zone boschive (che costituiscono un buon terreno per la difesa).

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver incollato gli adesivi su entrambe le facce dei blocchetti di legno (fate attenzione a metterli tutti nello stesso verso) dobbiamo per prima cosa scegliere uno dei cinque scenari proposti:

- – **Waterloo:** dura solo 3 turni (8-10) e vede tutte le unità già schierate attorno a Waterloo, con poche possibilità di grandi manovre: uno scontro “brutale” per imparare le regole dei combattimenti;
- – **Ligny/Quatre Bras:** dura 6 turni (5-10) con i francesi che avanzano su Ligny e devono vedersela in primo luogo con i prussiani, con buone probabilità di respingerli e avanzare poi su Waterloo;
- – **Central position:** 8 turni (3-10). Questo è forse lo scenario più interessante (almeno a nostro parere) perché vede le truppe Coalizzate abbastanza distribuite nel territorio ed i francesi che possono cercare di realizzare la manovra di divisione del nemico che Napoleone aveva sperato;
- – **The Belgian Campaign:** 10 turni (1-10) per simulare l’intera campagna, con i Francesi che partono dalle basi nel loro territorio e gli alleati un po’ dispersi;
- – **The Last Days of the Grande Armée** (1-10): è praticamente lo stesso della campagna per il Belgio, ma i giocatori hanno la possibilità di schierare in maniera diversa (semi-libera) le loro unità.

Ogni scenario indica la posizione iniziale di tutti i blocchetti (ognuno dei quali rappresenta un Corpo d’Armata) e le regole specifiche sul come guadagnare i Punti Vittoria (PV) necessari a vincere la battaglia.



Foto 4 – Schieramento iniziale di uno degli scenari della scatola.

Bisogna poi decidere le modalità con cui giocare: normalmente conviene fare le prime 2/3 partite con quello “base”, che prevede di tenere tutte le unità “stese” (cioè visibili) e gli OOB scoperti, in modo che sia possibile vedere le “forze” effettive agli ordini di ogni generale. Dopo un paio di partite poi si potrà passare (e ve lo consigliamo vivamente) alle regole avanzate: esse prevedono di tenere le unità in piedi (quindi il nemico non può vedere chi c’è dietro ogni blocchetto); di coprire con uno schermo la plancia OOB (non si vedono più i cubetti “Forza” di ogni generale); di aggiungere le “Vedette” (dei blocchi uguali agli altri ma senza valore di combattimento) da utilizzare per fare manovre che possano ingannare il nemico. L’ultima operazione, prima di iniziare il gioco, è quella che permette di “caricare” le truppe di ogni singola unità sulle plance di cartone dell’OOB (Ordine di Battaglia) di ogni esercito: così ogni Generale avrà un certo numero di “unità tattiche” ai suoi ordini, indicate dai cubetti di colore diverso (per distinguere la fanteria dalla cavalleria) piazzati sulla plancia.

Il gioco

Napoleon 1815 è stato pubblicato nel 2022 e quindi le sue regole sono le più aggiornate della serie, e per questo motivo, una volta ricevuta la scatola, noi le abbiamo utilizzate anche per tutte le altre battaglie. Vi abbiamo già anticipato la prima novità (cioè la possibilità di giocare in tre) mentre la seconda è data dalle carte “invasione”: esse servono a limitare quelle che devono pescare gli alleati per i primi turni di gioco. Un’idea interessante che spinge i francesi ad essere molto aggressivi fin dall’inizio, per avere qualche chance in più di vincere la campagna. Ogni esercito ha a sua disposizione un mazzo di carte personalizzato, come potete vedere dalla fotografia qui sotto:



Foto 5 – Alcune carte del mazzo dei Coalizzati.

Le carte con banda “rossa” indicano avvenimenti che influiscono su uno o entrambi gli eserciti (pioggia, fango, neve, ostacoli al nemico, ecc.) e devono essere obbligatoriamente giocate quando pescate nella fase iniziale di ogni turno. Il loro “evento” viene immediatamente attivato e dura per tutto il turno. Fortunatamente se escono due o più carte rosse (non importa chi le ha pescate) esse si annullano a vicenda e vengono tutte scartate. Le carte con banda “azzurra” (come quella in alto a sinistra nella foto) indicano degli eventi che possono essere attivati solo durante la fase di iniziativa (come vedremo più avanti). Le carte con banda “verde” sono decisamente le più numerose e mostrano diversi eventi: un simbolo a sinistra della banda indica “quando” possono essere giocate: se appare una bandiera della nostra fazione si applicano alle forze da noi guidate (movimenti extra, carte combattimento extra, Rinforzi, ecc.) mentre se la bandiera è quella del nemico si usano quando è attivo il nostro avversario (solitamente per penalizzarlo rallentandolo o bloccando il suo turno, ecc.); se ci sono due spade incrociate (come quella in basso a destra nella foto) significa che potrà essere giocata in combattimento; se appare un cavallo al galoppo ci saranno effetti durante un inseguimento; ecc.

Sull’angolo in alto a destra di ogni carta c’è un numero che varia fra 1 e 6 e serve per regolare il movimento delle unità. Sulla parte bassa abbiamo invece due “rettangoli” all’interno dei quali possono essere stampati dei cerchietti arancione (indicano la fatica) o dei quadretti barrati (indicano le perdite inflitte): il rettangolo di sinistra si usa nelle battaglie, mentre quello di destra viene usato per fare recuperare le unità più affaticate a fine turno.



Foto 6 – Le grandi unità francesi.

Le unità di **Napoléon 1815** rappresentano normalmente dei Corpi d’Armata e portano il nome dei Generali al loro comando, come vedete dalla foto qui sopra. I Comandanti in capo sono riconoscibili da una stellina (per esempio Napoleone) e alcuni generali mostrano anche delle piccole icone con le caratteristiche speciali di quella unità: per esempio una piccola carta di colore blu (come quelle stampata su Napoleone e Drouot, con un +1 sopra) significa che quel generale avrà una carta extra in combattimento; un minuscolo fante (come quello di Grouchy) significa che quell’unità potrà muovere di 1 PM extra; un cavallo (Grouchy e Ney) darà un vantaggio negli

inseguimenti, ecc. Il nome e le caratteristiche di ogni comandante sono ripresi e riassunti anche nella plancia OOB, dove ogni generale ha a disposizione 8 caselle per le sue truppe: i relativi cubetti (come vedete nella Foto 7 qui sotto) devono essere piazzati sulle bande colorate in accordo con le quantità ed i colori indicati a sinistra (subito sotto il nome del generale).



Foto 7 – La plancia Ordine di Battaglia (OOB) degli Anglo Alleati prima di essere “caricata con i cubetti indicati sotto il nome del generale.

Così il generale Hill (nella foto qui sopra) riceverà 4 cubetti rossi (Fanteria) e 1 arancione (Cavalleria) e potrà riempire dunque le prime cinque caselle del suo OOB. La riga dorata che divide

la plancia in due serve a calcolare quante carte di battaglia potrà utilizzare quel generale in battaglia: in linea di massima ognuno avrà 2 carte da combattimento se la sua forza supera le quattro unità (cubetti), oppure una soltanto se gli restano quattro o meno cubetti. Le caselle “bianche” sotto ogni riga azzurra si utilizzano invece per tenere conto della fatica accumulata da quell’unità: in generale si accumula fatica entrando in una città occupata dal nemico (1 segnalino) oppure uscendone (1 segnalino), o anche a seguito di una carta giocata dall’avversario, ma il grosso delle penalizzazioni si ha a seguito di un combattimento.

Ogni turno di **Napoléon 1815** inizia con la pesca di tre carte dal mazzo, ma nei diversi scenari questo numero può variare in base all’andamento storico della campagna: ed è proprio a questo scopo che si utilizzano le carte “Invasione” di cui abbiamo già parlato, le quali spiegano esattamente quante carte deve pescare il Coalizzato nei primi 3-4 turni dello scenario. Nella realtà, in effetti, Napoleone riuscì a sorprendere ancora una volta i suoi nemici con un’avanzata lampo che li trovò abbastanza impreparati, con le truppe sparse su una larga parte del territorio: le carte invasione cercano quindi di riprodurre questo importante aspetto della campagna in Belgio.



Foto 8 – Le carte Invasione sono una caratteristica di questo wargame.

È possibile tenere in mano tutte le carte che si vuole, anche se raramente a fine turno ne resteranno più di 2-3 perché molte di esse sono più utili se giocate al momento opportuno. Dopo avere preso le carte si esegue la fase di “iniziativa”: prima di risolverla i due avversari hanno la possibilità di giocare ognuno una carta con banda azzurra per approfittare dell’evento in essa descritto, che va applicato subito. Fatto questo entrambi girano la prima carta del mazzo e l’iniziativa viene data al giocatore che ottiene il numero più alto (cerchietto in alto a destra). Il giocatore attivo può ora

muovere una unità o una intera pila del suo schieramento: la scelta è importante perché più sono i pezzi da muovere più sarà lenta la marcia. Infatti dopo aver indicato la/le unità da muovere il giocatore deve girare una carta del suo mazzo ed il numero uscito indica i Punti Movimento (PM) a sua disposizione. Se le unità da muovere fossero due a quel numero deve esser sottratto 1 PM, con tre si tolgono 2 PM, ecc.

Finito il movimento si verifica se esso ha originato un combattimento (cioè se ci sono unità dei due schieramenti nella stessa località) che deve essere risolto subito: altrimenti il turno passa all'avversario che, a sua volta, sceglie un'unità o una pila, cerca di muoverla, e così di seguito. Ogni unità mossa (o che ha combattuto) viene capovolta per indicare che è già stata attivata, ma se le sarà comunque consentito di combattere in caso di attacco.

È anche possibile combattere più volte nella stessa località, utilizzando però unità diverse e sapendo che i difensori possono essere attivati ogni volta, anche se hanno già combattuto: di solito questo succede quando un'unità nemica viene indebolita dal primo attacco e quindi potrà offrire una scarsa resistenza ai successivi.



Foto 9 – Le Grandi Unità Anglo-Alleate.

In **Napoléon 1815** i combattimenti, come abbiamo anticipato, sono obbligatori solo quando nel corso del turno unità amiche entrano in una località dove sono già presenti dei pezzi nemici. Essi possono essere risolti in due modi: utilizzando le carte oppure lanciando gli appositi dadi (che hanno gli stessi simboli delle carte). Dobbiamo innanzitutto determinare il numero di carte da combattimento a cui ha diritto ogni fazione, sommando:

- – le carte di ogni generale (una se ha 4 o meno cubetti, due se ne ha 5 o più);
- – le carte extra dei comandanti (icona verde “+1” sotto al nome del generale);
- – una carta extra al difensore se si trova in una località boschiva;
- – una carta extra al difensore se si trova in una città (o fattoria) fortificata;
- – una carta extra al difensore se si trova in una località con la sua bandiera;

Poi bisogna sottrarre:

- – una carta all’attaccante se ha mosso prima di combattere (indipendentemente dal numero di unità mosse);
- – una carta ad ogni unità che ha più di quattro segnalini fatica nel suo OOB.



Foto 10 – Le Grandi Unità Prussiane.

I giocatori prima di risolvere lo scontro, possono ancora giocare una (ed una sola) carta con la banda verde e l'icona delle due spade incrociate che aggiunge dei bonus/malus: alla fine ogni giocatore pesca il numero di carte cui ha diritto e le scopre sul tavolo. Ogni quadratino barrato nella casella di sinistra indica una perdita per l'avversario a cui si aggiunge la fatica (un punto per ogni pallino arancione). I giocatori devono immediatamente assegnare le perdite e la fatica distribuendole equamente fra le unità ingaggiate.

Importante: ogni punto di forza (cubetto) eliminato assegna 1 PV all'avversario. Se una fazione ha subito più perdite dell'altra deve ritirarsi di tanti spazi quanta è la differenza dei colpi. Se invece le perdite sono pari tutte le unità restano insieme nell'area in cui hanno combattuto e potranno continuare la battaglia (o rinforzarla) nel turno successivo. A fine turno ogni giocatore può spendere delle carte (se ne ha ancora in mano) per ridurre la “fatica” sulle sue unità: è infatti molto importante che il numero di quei segnalini non superi mai il valore di quattro per non penalizzare troppo l'unità in combattimento. Lo scopo di **Napoléon 1815** è quello di avere un certo numero di

Punti Vittoria (PV) alla fine dello scenario, in ognuno dei quali è sempre ben definita la sua durata: come fare questi PV viene specificato chiaramente nello scenario scelto, ma in generale ogni punto di forza perso (cioè ogni cubetto tolto dalla plancia OOB) regala 1 PV all'avversario ed ogni città "obiettivo" conquistata regala 1 o più PV. Sulla mappa è stampato un tracciato che va da "0" a "20": se l'indicatore dei PV scende a "0" il francese ottiene una vittoria automatica; se invece arriva a "20" sono i Coalizzati a vincere subito. In tutti gli altri casi lo scenario indica sia dove mettere l'indicatore ad inizio partita e sia quali sono i livelli per vincere.

Qualche considerazione e suggerimento

Stavolta per Napoleone le cose sono davvero difficili: ha di fronte un esercito Alleato non fortissimo ma neppure così facile da sloggiare, visto che è ancorato ad alcune fattorie fortificate e a delle città/fortezza che, guarda caso, sono proprio quelle che gli fornirebbero un bel po' di PV, se conquistate. Il tempo dunque è importantissimo perché le unità prussiane sono quasi tutte molto forti e se riescono ad agganciare troppo presto quelle francesi di copertura (normalmente Napoleone cercherà di colpire prima le unità anglo-alleate, più deboli e più disperse, schermando la sua ala destra con poche unità) sono in grado di dare loro una severa lezione.

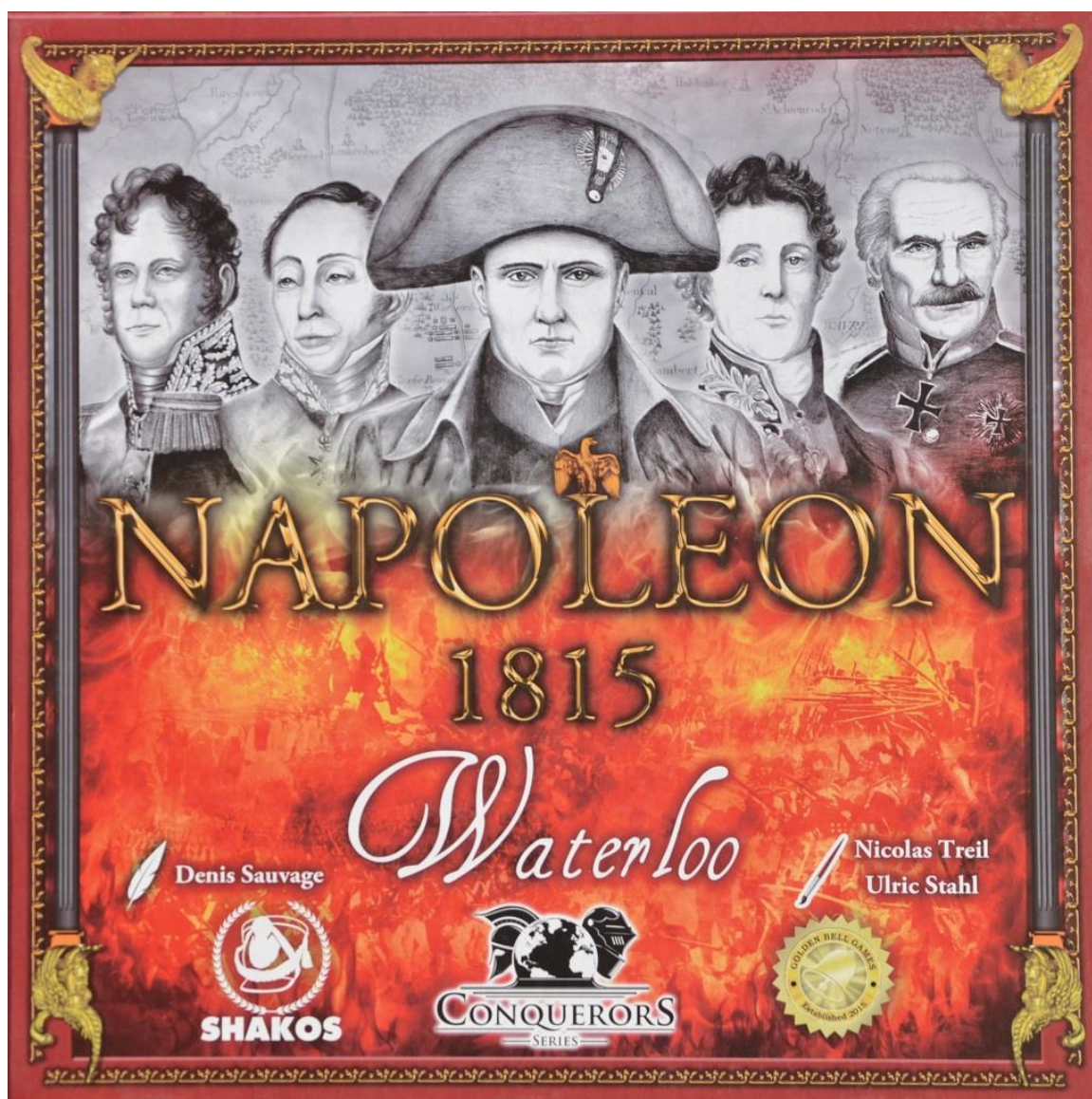


Foto 11 – La scatola di Napoleon 1815.

Inutile dire che giocare con i francesi dà sempre qualche... brivido extra, pur sapendo che anche con la migliore strategia ed una fortuna “media” nei combattimenti difficilmente si riusciranno a conquistare le città più importanti, quindi la vittoria potrebbe arrivare solo grazie ad un piccolo margine di PV. Trovare la strategia perfetta per battere separatamente le due fazioni coalizzate non è facile, tant’è vero che noi non ci siamo mai riusciti nei nostri test, ma in genere conviene concentrare le truppe più forti al centro del campo di battaglia e spingere sempre al massimo per restare in contatto con gli anglo-alleati e poterli colpire ad ogni turno: quelle unità sono abbastanza deboli ed è possibile eliminarne qualcuna prima di rivolgere la propria attenzione ai prussiani.

I due eserciti coalizzati non possono agire insieme: in altre parole se decido di muovere i prussiani gli inglesi resteranno fermi e viceversa. Ecco perché nella prima metà della campagna saranno quasi sempre gli inglesi a muovere per evitare di perdere in poco tempo una metà delle loro unità. I francesi devono quindi riuscire a sloggiarli il prima possibile dalle fattorie fortificate (la Haie Sainte, Hougoumont, ecc.) per avere la strada libera verso Bruxelles. Se i coalizzati riescono a ristabilire un fronte compatto al centro (soprattutto quando Napoleone è stato troppo “timido”) ecco che la parola potrà passare ai prussiani e quando loro “picchiano”... le botte si sentono forte.