

LA GARDE AVANCE

L'ultimo tentativo di Napoleone di ribaltare le sorti sul campo di Waterloo



I WARGAMES E BALENA LUDENS



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. 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.

Introduzione



Quando Frédéric Bey decise di creare una serie di wargames sulle battaglie napoleoniche (serie poi chiamata “[Jours de gloire](#)”) da pubblicare a 200 anni esatti dal loro svolgimento storico furono in tanti a dubitare che ce l’avrebbe fatta, eppure ormai sono una quarantina i titoli di questa serie, pubblicati soprattutto sulla rivista francese [Vae Victis](#) o da [Canons en Cartons](#) (la casa editrice creata da Frédéric e Pascal da Silva). Con il 2015 però le pubblicazioni avrebbero dovuto avere un termine, visto che dopo Waterloo (16-18 Giugno 1815) Napoleone era stato messo in condizioni di non poter più interferire sulla storia europea, ma Frédéric non si è fermato, anzi ha recidivato (per fortuna di noi giocatori) cambiando però, a seconda della battaglia scelta, “scala” e dimensioni dei suoi giochi.

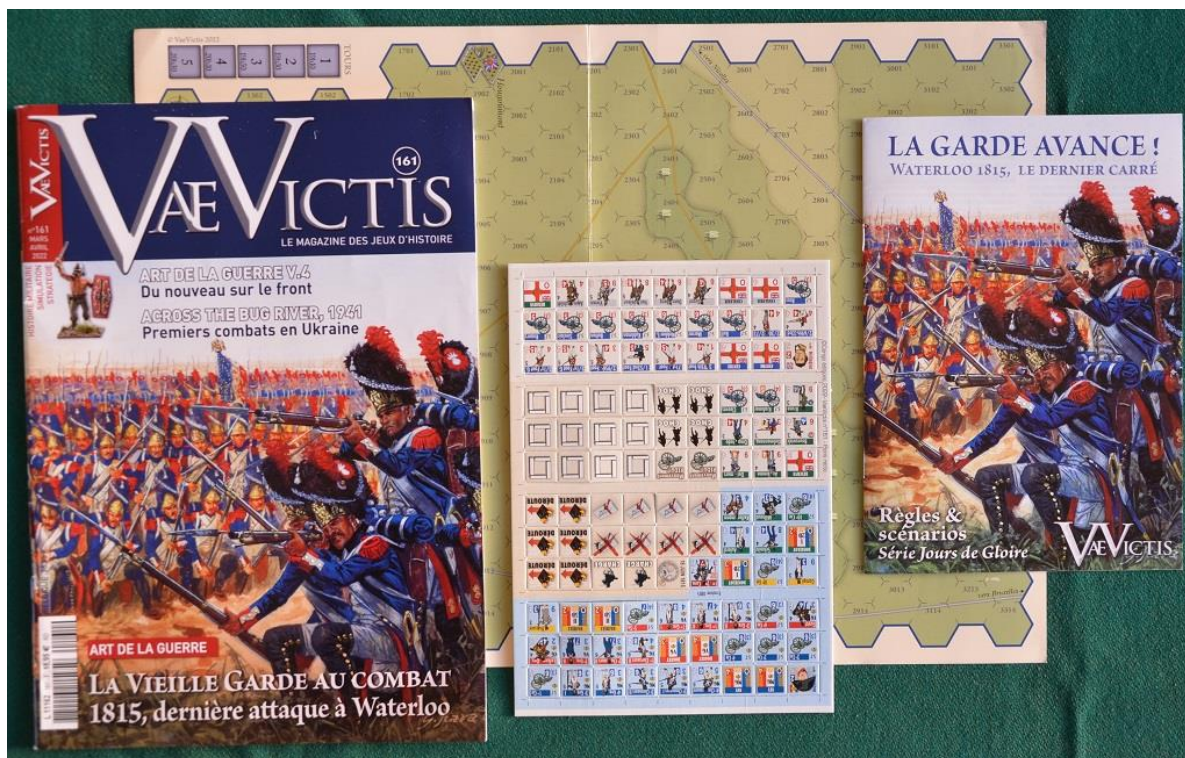


Foto 2 – I componenti del gioco.

Ed è così che sul numero 161 di Vae Victis abbiamo potuto trovare il wargame **La Garde avance!** che, pur facendo parte della serie “Jours de Gloire” si occupa questa volta solo di una “porzione” della battaglia di Waterloo, utilizzando una serie di regole parzialmente “semplificate” (me nessuno impedisce ai giocatori di usare quelle standard). La mappa ci mostra la zona del campo di battaglia che va dalla strada che collega la fattoria chiamata “La Belle Alliance” all’altra chiamata “La Haye Sainte” (nella direzione Charleroi-Bruxelles), per arrivare fino alla fattoria fortificata di Hougomont (sul lato sinistro della mappa).

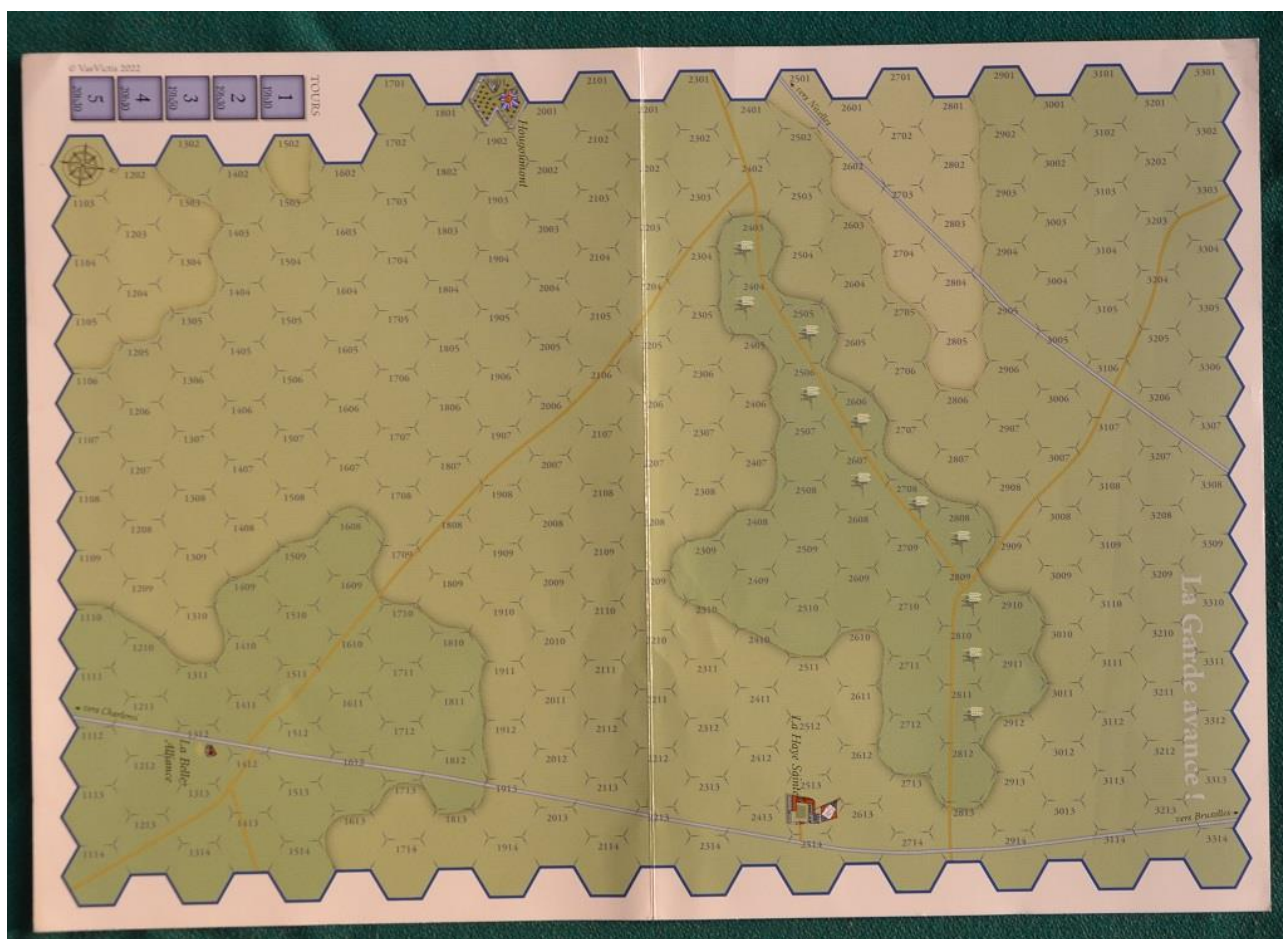


Foto 3 – La mappa del gioco riproduce la zona centrale del campo di battaglia.

Come in tutti gli altri wargames della serie “Jours de Gloire” anche in **La Garde avance!** il meccanismo di base è l’attivazione aleatoria dei marcatori che rappresentano i Comandanti delle diverse unità in campo. Il turno di gioco prevede dunque le seguenti fasi:

- – Ordini: ogni formazione in gioco è rappresentata da due “marcatori” (MA) specifici: in questa fase i giocatori devono decidere quali utilizzare nel turno che sta per cominciare (nei limiti imposti dallo scenario);
- – Iniziativa: ognuno lancia un dado D10 e chi ottiene il valore più alto può scegliere uno dei suoi MA col quale cominciare il turno. Tutti gli altri vengono messi nel sacchetto;
- – Attivazioni: è il cuore del gioco e consiste nel pescare, alternativamente e a caso, un MA dal sacchetto ed attivare la formazione corrispondente che può così effettuare dei bombardamenti di artiglieria, muovere, combattere o rimettere in sesto le formazioni disorganizzate precedentemente;
- – Demoralizzazione e Rotta: le unità messe in rotta dal nemico si spostano verso la loro linea di partenza. Si verifica in questa fase anche il morale dei due eserciti;

- **Fine turno:** in questa fase si verificano le condizioni di vittoria, si tolgono tutti i marcatori inutili dal campo e si avanza di un turno prima di ricominciare tutto da capo.

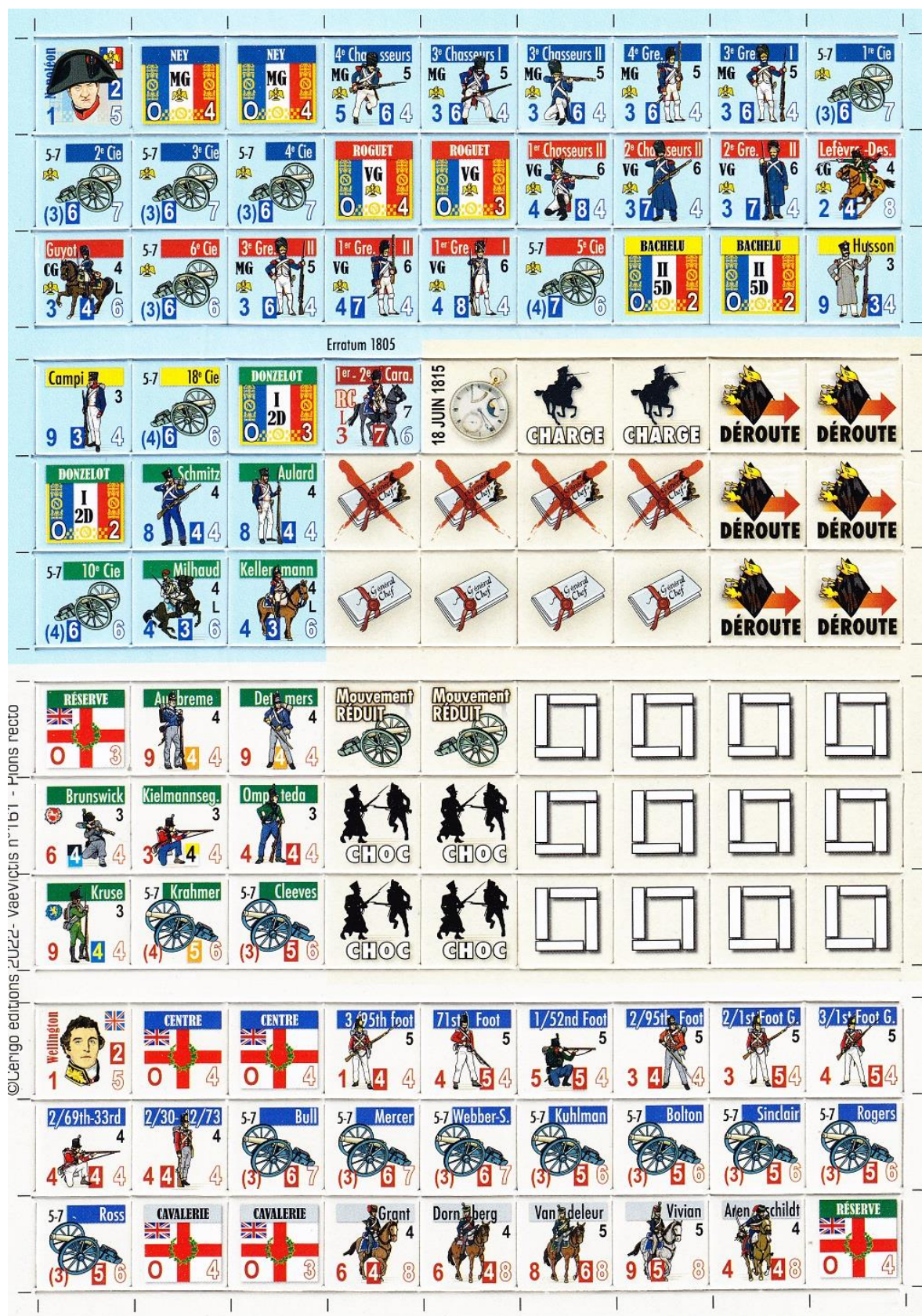


Foto 4 – La fustella con tutte le unità ed i marcatori del gioco.

La scala di **La Garde avance!** è leggermente diversa da quella dei... fratelli maggiori e le unità rappresentano dei reggimenti o mezze brigate. La disposizione iniziale in campo è indicata sulle regole, e sono disponibili 6 MA dei “Coalizzati” di Wellington (due per Centro, Cavalleria e Riserva) e 6 MA per i francesi (due per Ney, Roguet e Bachelu) con 2 MA extra quando entrerà l’unità di Donzelot. La vittoria arride immediatamente ai Coalizzati se Napoleone viene catturato o se 5 battaglioni della Vecchia Guardia sono eliminati o messi in fuga.

I Francesi vincono invece se eliminano Wellington. In tutti gli altri casi a fine partita si dovranno conteggiare i Punti Vittoria (PV) ottenuti mettendo in rotta unità nemiche (1 PV per ognuna); eliminandone alcune (2 PV per unità, 3 PV se si tratta della Vecchia Guardia o della Cavalleria della Guardia); 7 PV per il Francese se riesce a controllare l’esagono 3106 (incrocio fra le strade per Waterloo e per Nivelles).

I movimenti su questo campo di battaglia non sono impediti da terreni particolari: chi ha visitato la zona si è reso conto che si tratta di una enorme pianura con qualche piccola “gobba” (non vale la pena di considerarle colline) qua e là che però servirono per indirizzare soprattutto le cariche di cavalleria. Con queste caratteristiche quasi tutte le unità possono liberamente spendere i loro Punti Movimento, con qualche “rallentamento” solo per l’artiglieria che abbandona le strade per piazzarsi.

TYPE DE TERRAIN	Général	Infanterie	Cavalerie	Artillerie	Tir [a]	Choc [a]
Clair	1	1	1	2	PE	+1
Difficile / Coupé	1	1	2	2	PE	PE [e]
Route [c]	1/2	1	1	1	UAT	UAT
Chemin [c]	1/2	1	1	2	UAT	UAT
+1 niveau de terrain	+1	+1	+1	+1	-1 [f]	-1
-1 niveau de terrain	0	0	0	+1	PE	+1
Hex. unité amie	0	+1	+1	+1	PE	PE
Quitter une ZdC [d]	0	+1	+1	+1	PE	PE

UAT = utiliser l'autre terrain de l'hex. PE = pas d'effet
[a] S'applique pour une unité située dans ce type de terrain, cible d'un choc, d'une charge ou d'un tir.
[c] Routes et chemins annulant le coût supplémentaire lié au franchissement d'un changement de niveau. Une unité ne peut pas bénéficier du mouvement sur route ou chemin lorsqu'elle se place adjacente à une unité ennemie (voir 4.3.1).
[d] Les unités en désordre dépenent (-1) point de mouvement pour entrer en ZdC ennemie.
[e] Mouvement de charge et Charge de cavalerie impossibles depuis, au travers et vers ce type ou bord d'hex.
[f] En cas de tir vers un hexagone adjoint. Se référer aux règles de lignes de vue, sinon (7.4).

Type	MODIFICATEURS AU JET DE DÉ DE CHOC OU CHARGE	Valeur
Force	Rapports de force (8.6)	Voir table des ratios
Cohésion	Différentiel de cohésion entre les unités de plus grande valeur de cohésion de l'attaquant et du défenseur (8.6)	Cohésion du meilleur att. - cohésion du meilleur déf.
Terrain	Terrain du défenseur, coté d'hex. et unité ayant 6 hex. de front	Voir TDT
Déroute	Défenseur en déroute (non cumulable avec les 2 MD suivants)	-2
	Défenseur attaqué depuis un de ses hex. d'arrière	+2
Position	Défenseur attaqué depuis un hex. de front ET au moins un de ses hex. d'arrière (non cumulable avec le cas précédent) Rappel : les unités attaquantes doivent être adjacentes	+3*
	Attaque en ayant un de ses hex. d'arrière situé dans un hex. de front d'une ou plusieurs unités ennemies adjacentes ne participant pas au combat (cumulable avec les deux cas précédents)	-1
Choc de cavalerie	Choc de cavalerie (sans charger)	-2
	Charge avec au moins une unité de cavalerie lourde	+3
	Charge de cavalerie non lourde	+1
Charge & Carré	Charge de cavalerie contre un carré (supprime le bonus de charge), valable même si la charge est combinée avec une attaque d'infanterie	-2
	Infanterie seule contre un carré	+1

* = s'applique uniquement dans les cas « front/arrière » ou « arrière/front » (« front/front » ne donne pas de modificateur, « arrière/arrière » donne +2).

Type	MODIFICATEURS AU JET DE DÉ POUR LES TIRS D'ARTILLERIE	Valeur
Tireur	Tir d'une artillerie	+ PF
	Tir combiné de 2 unités d'artillerie de la même formation empilées dans le même hex.	+2
	Tireur ayant six hex. de front (carré/village/village)	-1
	Tir de réaction (voir 8.3.3) ou de contre-batterie (voir 7.1)	-1
Cible	Terrain de la cible et coté d'hex.	cf terrains
	Cible groupée : 2 unités ou plus, hors artillerie, dans l'hex.	+1*
	Cible formée en carré	+1
Portée	Tir à bout portant	+1
	Tir à portée efficace	0
	Tir à longue portée, pour chaque hex. au-delà de la portée efficace	-2

* = sauf si tir de réaction ou de contre batterie

Clair	Chemin
Niveau 2	
Niveau 1	
Niveau 0	Route

TABLE DES RATIOS	
Rapports de force	Modificateur au dé
4/1 +	+4
3/1	+3
2/1	+2
1.5/1	+1
1/1	0
1/1.5	-1
1/2	-2
1/3	-3
1/4 -	-4

TABLE DE TIR	
Résultat du dé modifié	Effet sur la cible
15 +	R
13 → 14	D
9 → 12	TdC

TABLE DE CHOC ET CHARGE - Artillerie (8.9)		
Jet modifié	Défenseur	Attaquant
10 +	1 + D	Choc de rupture (8.7) ou Poursuite (9.5)
5 à 9	1 + TdC	Poursuite (9.5)
0 à 4	Poursuite si contre-charge et recul ou retraite de l'attaquant (9.4 et 9.5)	D + TdC/1
< 0	Contre choc (8.7) ou Poursuite (9.5)	D + TdC/1

1 = recul d'un hex. / D = mise en désordre
TdC = test de cohésion, si échec D / R = déroute
TdC/1 = test de cohésion, si échec recul d'un hex.
Les mentions en italique ne concernent que la cavalerie

Foto 5 – Le tableau.

I combattimenti sono, come al solito, di tre tipi: tiri di artiglieria, scontri di fanteria e cariche della cavalleria. Per ognuno di essi si utilizza un'apposita tabella, applicando diversi modificatori che tengono conto non solo del terreno ma anche delle “masse” di soldati che arrivano a contatto. Poi si lancia un dado D10, si aggiungono e/o sottraggono i modificatori appena verificati e si guarda il

valore finale. La tabella indica cosa succede all'attaccante e al difensore per ognuno dei risultati ottenuti: si va dalla ritirata al disordine, con la possibilità di vedere partire in rotta unità già in disordine che vengono attaccate di nuovo.

Commento finale



Foto 6 – La copertina della rivista Vae Victis 161.[/caption]

Chi ha già provato i giochi della serie si troverà molto facilitato nell'imparare anche questo: la caratteristica di tutta la serie è che non ci sono tantissime eliminazioni, quindi le battaglie prima o poi diventano un amalgama di unità delle due fazioni che cercano di spingere indietro gli avversari e ridurre o eliminare la loro coesione per mandarli in fuga e guadagnare terreno.

È molto importante studiare inizialmente le diverse possibilità di manovra perché una volta iniziato l'ingaggio molto difficilmente si potranno effettuare movimenti importanti attraverso il campo di battaglia: quindi anche le "riserve" giocano un ruolo di primo piano perché permettono di "tappare" una falla nello schieramento, se necessario, ma anche di spingere a fondo le linee avversarie dove stanno già cedendo per ottenere uno sfondamento decisivo.