

Le più importanti campagne di Napoleone

Napoleon 18xx

di Pietro Cremona

Era il 2012 quando sul numero 102 della rivista francese *Vae Victis* veniva pubblicato il gioco **Les Marechaux**, ideato da Denis Sauvage. Si tratta di un gioco a scala “strategica” dedicato ai marescialli Junot e Soult ed ambientato in Portogallo durante gli anni 1808-1809 con le unità che, agli ordini dei loro comandanti, si spostano sulla mappa “da punto a punto”, alternandosi con le formazioni del nemico. L'idea piacque e nei cinque anni che seguirono furono pubblicati altri quattro volumi sui marescialli: II (Giuseppe in Spagna: 1808-1813), III (Augerau e Eugène in Centro Europa: febbraio/marzo 1814), IV (pubblicato da Ludifolie Editions e dedicato Dupont, Victor e Suchet dal 1808 al 1813) e V (Moreau: aprile-dicembre 1800).

LA SERIE

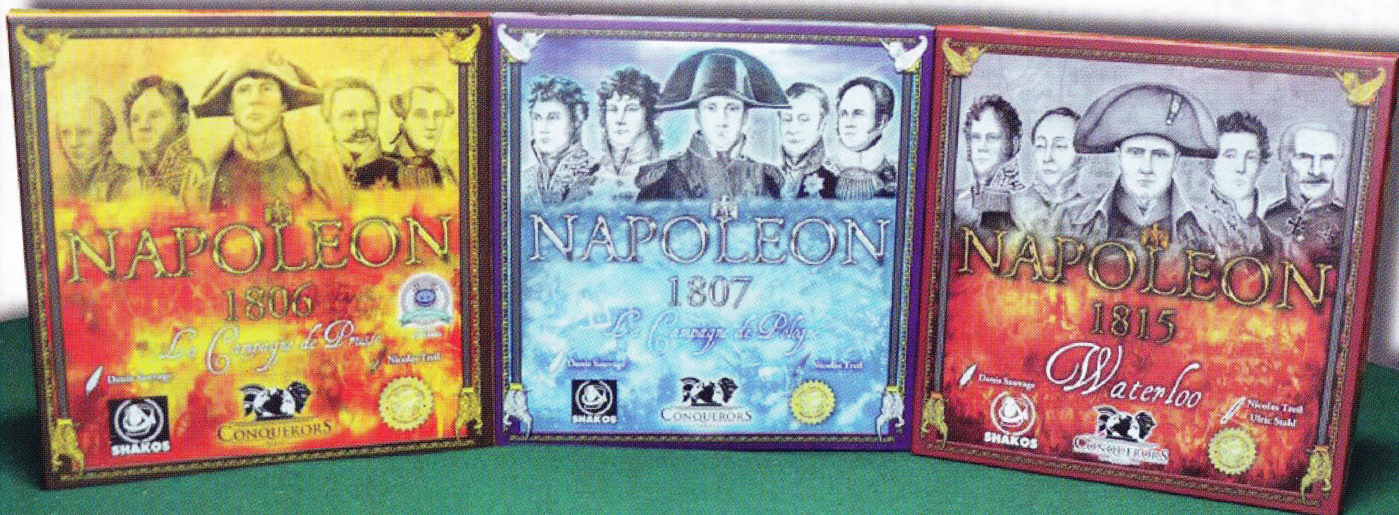
A questo punto Denis probabilmente pensò che era venuto il momento di creare un gioco con la stessa scala, ma con regole più ridotte e molto semplificato dal punto di vista delle unità per interessare più utenti: gli scenari avrebbero dovuto essere completati in un paio d'ore, ma dovevano mantenere una forte ambientazione storica. Credendo di avere trovato la “formula” giusta (non

adatta però per un inserto di *Vae Victis*) decise di creare una sua piccola casa che chiamò Shakos, prendendo il nome di uno dei più popolari copricapo militari del periodo napoleonico.

Nel 2017, in contemporanea con l'uscita di **Marechaux V** su un numero *hors série* di *Vae Victis*, venne dato alle stampe il primo volume di una serie che chiamerò **Napoléon 18xx** (parafrasando quella ferroviaria): era **Napoleon 1806** e trattava ovviamente la campagna di Napoleone in Prussia.

Prima però di andare a vedere più da vicino il contenuto delle tre scatole finora pubblicate diamo un'occhiata alle regole, basandoci sull'ultima versione (2022) e premettendo che esse sono cambiate di poco: se qualcosa è stato aggiunto è soprattutto per chiarire qualche punto un po' nebuloso della prima versione.

Come ho anticipato la serie **Napoléon 18xx** è basata sulle azioni di poche unità (in generale si tratta di Corpi d'Armata) su una mappa (sono tutte molto belle) del tipo “punto a punto”, dove in realtà i “punti” corrispondono alle città o ai villaggi della regione raffigurata. In generale sono tre i tipi di località che ci interessano: piccole città controllate dal nemico (oppure fattorie



fortificate), città fortificate e ridotte. Naturalmente ci sono anche i fiumi (da attraversare sui ponti che però possono essere fatti saltare, rallentando la marcia) e le zone boschive (che aiutano i difensori).

Foto 2 - La mappa di 1806



Ogni esercito ha a sua disposizione un mazzo di carte personalizzato con tre tipi diversi, come potete vedere dalla foto qui sotto. Le carte con banda "rossa" indicano avvenimenti che influiscono su uno o entrambi gli eserciti (pioggia, fango, neve, ecc.) e devono essere obbligatoriamente giocate quando pescate nella fase iniziale di ogni turno. Il loro "evento" avviene immediatamente e dura per tutto il turno, a volte influenzando anche quello successivo: per esempio in 1807 se piove in un turno nel successivo, automaticamente, abbiamo il fango nelle strade. Fortunatamente se

Foto 3 - Alcune carte del mazzo francese di 1807



escono due o più carte rosse (non importa chi le ha pescate) esse si annullano a vicenda e vengono scartate. Le carte con banda "azzurra" (come la terza da sinistra nella Foto 3 più sotto) 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: un simbolo a sinistra della banda indica "quando" possono essere giocate: se appare una bandiera francese si applicano nel turno del francese (movimenti extra, carte combattimento extra, Rinforzi, ecc.); con la bandiera dei coalizzati si usano quando gioca l'avversario (solitamente per penalizzarlo rallentandolo o bloccando il suo turno, ecc.); se ci sono due spade incrociate significa che potrà essere giocata in combattimento; ecc. Sull'angolo in alto a destra di ogni carta c'è un numero che varia solitamente fra 1 e 6 (ma ogni volume della serie ha le sue caratteristiche ed i suoi limiti) e servirà, come vedremo fra poco, per regolare il movimento delle unità.

Sulla parte bassa abbiamo invece due "rettangoli" all'interno dei quali possono essere stampati dei cerchietti (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 riposare le unità più affaticate a fine turno. Le unità, come ho anticipato, rappresentano normalmente dei Corpi d'Armata e portano il nome dei Generali al loro comando, nella Foto 4 della pagina successiva. All'apertura della scatola sarà necessario applicare i relativi adesivi sui blocchetti di legno colorato, facendo attenzione che il fronte



Foto 4 - Le unità Russe in 1807

(generale) ed il retro (bandiera) abbiano lo stesso verso. I Comandanti in capo sono riconoscibili da una stellina (Buxhowden, Bennigsen e Kamenski nella foto) mentre delle piccole icone mostrano caratteristiche personali di quella unità: per esempio una piccola carta di colore verde (come quelle stampate su Constantin) significa che quel generale avrà una carta extra in combattimento; un piccolo fante significa che quell'unità potrà muovere di un passo extra; un cavallo darà un vantaggio negli inseguimenti, ecc. Le lettere rosse in un cerchietto giallo (come quella di Tuchkov) indicano semplicemente in quale scenario sarà schierata quella unità: alcuni generali infatti sono presenti più volte con piccole differenze, ma ovviamente solo uno di essi verrà utilizzato nei singoli scenari.

L'ultima operazione da fare prima di iniziare è sistemare le truppe nei corpi: tutte le scatole hanno delle plance di cartone con l'OOB (Ordine di Battaglia) di ogni esercito ed ogni Generale ha un certo numero di truppe ai suoi ordini, indicate da dei cubetti colorati (diversi per fanteria e cavalleria) da piazzare sulla plancia. Nella Foto 5 qui a destra vediamo un esempio di questi OOB: si può notare che non tutte le caselle sono coperte da un cubetto, in quanto non tutte le unità di quello scenario erano al massimo delle forze.

Ogni comandante ha a disposizione 8 caselle per le sue truppe ed i cubetti devono essere piazzati sulle bande colorate: in linea di massima i generali in battaglia possono

utilizzare 2 carte da combattimento se la loro forza supera le quattro unità (cubetti), come evidenziato dalla barra verticale dorata sulla plancia. Se le unità sono quattro o meno le carte si riducono ad una soltanto (più gli eventuali bonus/malus che vedremo fra poco).

IL GIOCO

Prima della partita i due avversari devono accordarsi sul "grado di difficoltà" da utilizzare nel gioco: base o avanzato. Nel primo caso le unità saranno schierate in campo con la faccia visibile verso l'alto e le plance OOB saranno visibili ad entrambi. Nel secondo (le regole dette dei "grognard")

Foto 5 - OOB Francese in 1807



i blocchetti saranno piazzati in verticale, senza mostrare il nome del generale, gli OOB saranno nascosti da uno schermo ed i giocatori aggiungeranno dei blocchetti speciali (le vedette) da utilizzare per confondere le idee al nemico. Vi consiglio di effettuare la prima partita "allo scoperto" per provare le meccaniche del gioco, ma di passare appena possibile a quello avanzato che vi darà molta più suspense e soddisfazione.

Ogni turno 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 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.

Segue la fase di "iniziativa": prima di risolverla i due avversari hanno la possibilità di giocare una carta a testa con banda azzurra per approfittare dell'evento in essa descritto, che va applicato immediatamente. Subito dopo entrambi girano la prima carta coperta del loro mazzo e l'iniziativa viene data al giocatore che ottiene il numero

più alto (cerchietto in alto a sinistra, come abbiamo visto nella Foto 3).

Il vincitore 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 essere sottratto 1 PM, con tre si tolgono 2 PM, ecc. Notate che ogni scatola ha un diverso mazzo di carte, e questi numeri possono variare in base al tipo di esercito: normalmente l'esercito francese ha maggiore mobilità di quelli avversari e quindi i suoi numeri sono più alti.

Se alla fine del movimento è stato generato un combattimento (cioè se ci sono unità dei due schieramenti nella stessa località) esso 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 e non può più essere

Foto 6 - Tavolo pronto per una partita a Napoleon 1806 con le regole avanzate





utilizzata, anche se le sarà consentito di combattere nel caso venga attaccata. È anche possibile attaccare più volte la stessa località con unità diverse, sapendo però che i difensori possono sempre difendersi anche se hanno già combattuto: di solito questo succede quando il nemico viene indebolito dal primo attacco (solitamente il più importante) e quindi potrà offrire una scarsa resistenza ai successivi.

Lo scopo del gioco è quello di avere più Punti Vittoria (PV) alla fine dello scenario: come fare questi PV viene specificato 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 di tutte le scatole 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. In tutti gli altri casi lo scenario indica sia dove mettere l'indicatore ad inizio partita e sia quali sono i livelli per vincere.

I COMBATTIMENTI

I combattimenti, come abbiamo anticipato, sono obbligatori 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 appositi dadi (che hanno gli stessi simboli delle carte).

Io vi consiglio il primo sistema, che ora cercherò di descrivervi.

Dobbiamo innanzitutto determinare il numero di carte a cui ha diritto ogni fazione, sommando:

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

Poi bisogna sottrarre:

6. una carta all'attaccante se ha mosso prima di combattere (indipendentemente dal numero di unità mosse);
7. una carta per ogni unità che ha più di quattro segnalini fatica nel suo OOB

I giocatori possono ora giocare una (ed una sola) carta specifica per modificare il totale

Foto 7 - le unità francesi entrano in contatto con il nemico a Waterloo: vedete in primo piano, sulla sciabola, il tracciato dei turni



Foto 8 - I componenti di *Napoléon 1806*

di cui sopra: 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.

Se una fazione ha subito più perdite dell'altra deve ritirarsi di tanti spazi quanta è la differenza. Se 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 importante che il numero di quei segnalini non superi mai il valore di quattro per non penalizzare troppo l'unità in combattimento. La fatica in realtà non si ottiene solo combattendo, ma anche muovendo in una località occupata dal nemico oppure a seguito di certe carte giocate dall'avversario.

Diamo ora velocemente un'occhiata ai primi tre giochi della serie.

NAPOLÉON 1806

Il primo gioco della serie e forse quello più sbilanciato a favore dei Francesi: chi difende i colori dei Prussiani, avendo dei Corpi più deboli, dovrà infatti giocare l'intera partita sulla difensiva cercando di massimizzare le perdite del francese prima di poter imbastire qualche contrattacco.

Consiglio quindi di giocare due partite (invertendo gli eserciti) e decidere la vittoria in base alla somma dei risultati.

Sono previsti due soli scenari:

- a. Il gioco campagna (7 turni)
- b. Lo scenario "corto" che inizia con il turno 3 e finisce con il 5.

In linea di massima si diverte soprattutto il Francese che, passando per vie interne, può scegliere se attaccare sull'ala destra (e cercare di raggiungere gli "obiettivi" più importanti) o al centro, nel tentativo di attaccare e sconfiggere il grosso dell'esercito prussiano).

NAPOLÉON 1807

Questo è il secondo "nato" della serie ed è sicuramente il più "flessibile", contiene 12 scenari e la maggior parte di essi può essere giocata in due modi diversi, sia con lo schieramento suggerito che decidendo autonomamente come distribuire le proprie unità in aree predefinite dal campo di battaglia.

Sono presenti anche scenari più corti (Battaglie di Eylau e Friedland) che durano 3-4 turni e iniziano con le unità molto vicine e già schierate per iniziare a combattere senza tante manovre: possono essere interessanti per imparare a gestire la meccanica di base ma sicuramente non sono il massimo fra giocatori esperti.



Vediamo dunque cosa ci propone il menù:

- a. scenari 1 e 2: Campagna di Pultusk (schieramento definito o libero);
- b. scenario 3: nel fango della Polonia (a schieramento libero);
- c. scenari 4 e 5: Campagna di Eylau (schieramento fisso o libero);
- d. scenari 6 e 7: Campagna di Friedland (schieramento fisso e libero);
- e. scenario 8: L'Offensiva Russa;
- f. scenario 9: Battaglia di Eylau;
- g. scenario 10: Battaglia di Friedland;
- h. scenario 11: da Pultusk a Friedland (l'intera campagna);
- i. scenario 12: La campagna di Eylau (in 12 turni)

È interessante sottolineare che oltre a quelli appena visti ci sono altri 2 scenari che permettono di giocare unendo le mappe e le unità di 1806 e 1807:

- j. scenario 13: I Russi arrivano in Sassonia per aiutare i Prussiani;
- k. scenario 14: From Napoleon 1806 to Napoleon 1807 (che, in base al risultato ottenuto in 1806, collega il gioco agli scenari 3 o 11 di 1807).

Questo è il volume che mi è piaciuto di più, non solo per la varietà degli scenari, ma anche perché i russi hanno un esercito piuttosto "duro" e i francesi non hanno la vita facile; nei nostri test le vittorie sono state equamente distribuite fra le due fazioni.

NAPOLEON 1815

Napoleon 1815 è stato pubblicato nel 2022 e quindi le sue regole sono le più aggiornate: noi le abbiamo utilizzate per tutte le battaglie della serie, una volta ricevuto il gioco. La novità di questa scatola sta nei due OOB divisi per gli Anglo-Alleati ed i Prussiani, le cui truppe possono convivere, se necessario, nella stessa località, ma non possono mai agire insieme. Di conseguenza si può giocare in tre, ognuno a capo di una delle fazioni in campo.

La seconda "piccola" novità è data dalle carte "invasione": tutti sappiamo che Napoleone ancora una volta era riuscito a prendere di sorpresa Wellington (il quale al momento dell'attacco si trovava ad una festa e pare abbia pronunciato la famosa frase: "Benedetto uomo, ancora una volta

Foto 9 - I componenti di *Napoléon 1807*

ha 24 ore di vantaggio rispetto a noi”... ma non garantisco quel “benedetto”). Le carte “invasione” servono appunto a limitare le carte in mano agli 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 di vincere.

Infatti stavolta per Napoleone le cose si fanno davvero difficili: ha di fronte un esercito Alleato non fortissimo ma neppure così facile da sloggiare, visto che è ancorato ad alcune fattorie fortificate: il tempo dunque è importantissimo perché le unità prussiane sono davvero quasi tutte molto forti e se riescono ad agganciare i francesi troppo presto sono in grado di dare loro qualche severa lezione. Ecco gli scenari previsti nel gioco:

- a. Waterloo: dura solo 3 turni (8-10) e vede tutte le unità già schierate attorno a Waterloo, con poche possibilità di grandi manovre;
- b. Ligny/Quatre Bras: dura 6 turni (5-10) con i francesi che avanzano su Ligny e devono vedersela in primo luogo con i prussiani;
- c. Central position: 8 turni (3-10). Questo è forse lo scenario più bello, almeno a parer mio, perché vede le truppe Coalizzate

abbastanza distribuite nel territorio ed i francesi che possono marciare a ranghi compatti (partendo da Beaumont) verso le direzioni che desiderano;

- d. The Belgian Campaign: 10 turni (1-10) per simulare l’intera campagna;
- e. 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.

Ovviamente tutti noi vorremmo sostituirci a Napoleone per cercare di riuscire là dove lui ha fallito, ma le cose non sono affatto scontate: al momento nessuno del mio gruppo ha ancora trovato una strategia migliore dell’altra per battere separatamente i due eserciti Coalizzati e nella maggior parte dei casi il buon Nappy le ha buscate, ma spesso questo è avvenuto all’ultimo turno, quando i francesi non avevano più truppe sufficientemente forti per contenere i prussiani.

Spero di essere riuscito a dare un’idea di come funziona questa serie e ringrazio in particolare gli amici Roberto Bulgarelli e Roberto Lega che hanno condiviso parecchie ore di gioco sui wargames di cui abbiamo appena parlato e mi hanno quindi permesso di scrivere questo commento.

Foto 10 - I componenti di Napoléon 1815

