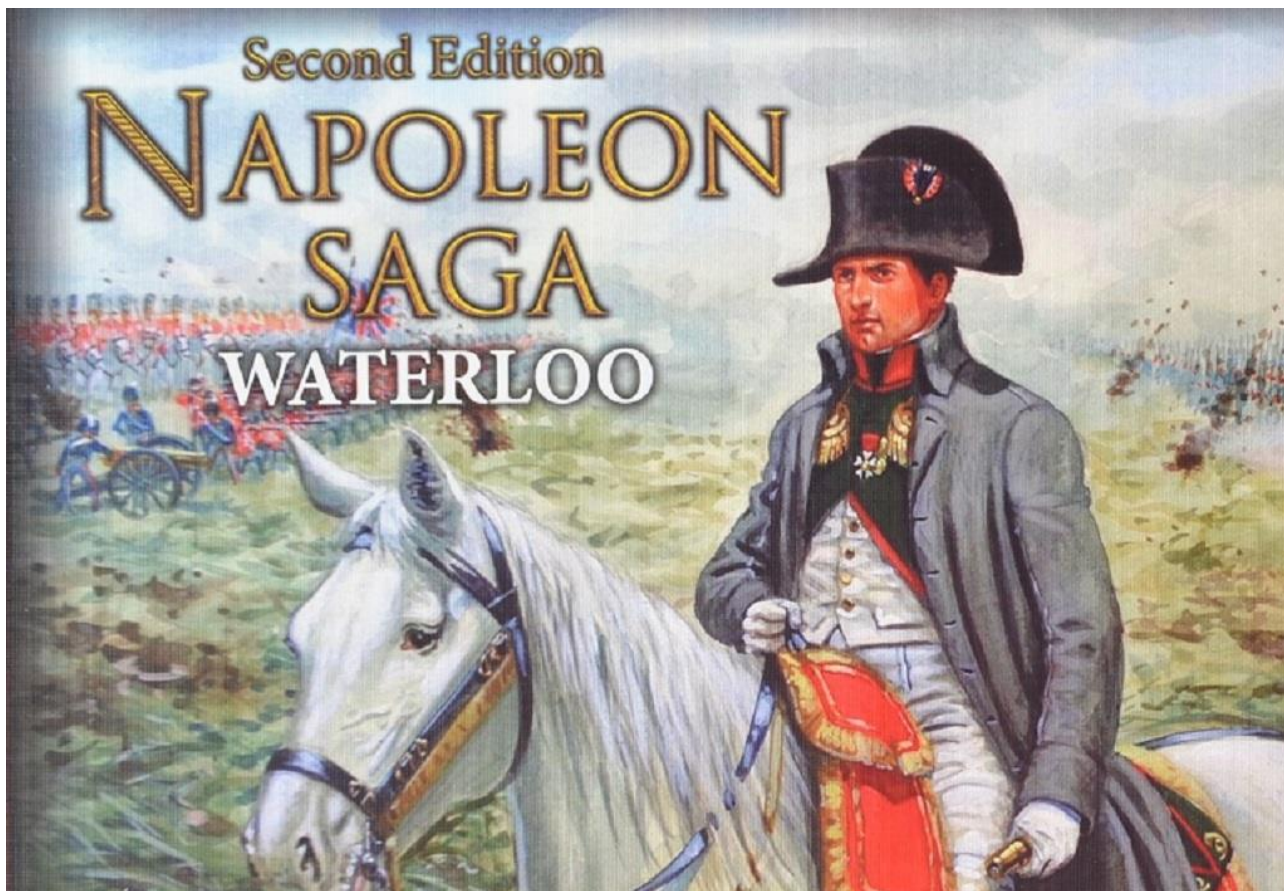


NAPOLEON SAGA: WATERLOO

La più famosa battaglia della storia simulata con un mazzo di carte



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 29/09/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

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... 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.

NAPOLEON SAGA: WATERLOO

Introduzione



Il campo di battaglia di Waterloo con la "Butte du Lion" ed un improbabile Napoleone in primo piano.

Abbiamo visitato più volte il campo di battaglia di Waterloo, percorrendo quasi tutte le strade su cui transitarono le divisioni dei tre eserciti in battaglia in quel fatidico 18 Giugno 1815, ed ogni volta riusciamo ancora a scoprire qualche nuovo dettaglio: una stele in ricordo di qualche reggimento, la posizione di partenza dei vari Corpi d'armata, la casa da cui Napoleone seguiva l'esito della battaglia, ecc.

Ma l'emozione più grande è sempre quella di salire sulla "Butte du Lion" (la collina artificiale a forma di cono che vedete nella foto in alto e che fu creata seppellendo i resti delle migliaia di morti causati dalla battaglia); da lì si può guardare il territorio tutto intorno per riconoscere (magari con l'aiuto di una mappa storica) le località rese famose per sempre: la fattoria fortificata di Hougoumont, La Belle Alliance, La Haye Sainte, Plancenoit, ecc.

A Mont-Saint-Jean (la località dove avvenne effettivamente lo scontro finale) è stato creato un museo che possiede tutto quello che può interessare un appassionato della storia militare: dalla sala cinematografica (che proietta i più famosi film sulla battaglia) al "Panorama", un enorme dipinto su una parete cilindrica che avvolge il visitatore mentre i suoni della battaglia (cannonate, spari, cavalli al galoppo, urla...) quasi lo stordiscono, ecc.

L'elenco dei wargames che hanno avuto Waterloo come soggetto è lunghissimo, ma ogni tanto qualcuno si propone... fuori dal coro, come questo [Napoleon Saga: Waterloo](#) che abbiamo deciso di recensire dopo averlo provato più volte: si tratta di un gioco di carte molto accessibile, con poche regole piuttosto chiare, che dà a tutti la possibilità di... ribaltare (o confermare) il corso della storia.

Il gioco è stato creato dal francese Frédéric Romero e pubblicato da [Oeuf Cube Editions](#) (che è anche un negozio, in pieno centro a Parigi, a due passi dal Pantheon e dalla Senna): è stato pensato per due giocatori (da 12 anni in su) e con una durata media delle partite di circa un'ora.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Napoleon Saga: Waterloo.

All'interno della scatola di **Napoleon Saga: Waterloo** troviamo una mappa (montata su cartone robusto), due fustelle con una serie di gettoni e tessere di supporto al gioco e 212 carte (nel formato 63x88 mm) ognuna delle quali è “decorata” con splendide illustrazioni a soggetto militare. Esse sono suddivise in:

- carte delle “Unità” (26 per i Francesi e 26 per i Coalizzati);
- carte “Strategia” (146);
- carte “Obiettivo” (14).

Completano la dotazione 8 carte “in bianco” (per eventuali aggiunte o variazioni) ed un grosso dado “D6” di plastica bianca (20 mm).

Il libretto delle istruzioni (20 pagine formato A4) è tutto a colori e, per il momento, solo in inglese (o in francese, su richiesta): le regole sono spiegate in maniera molto chiara (salvo qualche piccolo dubbio, soprattutto su quelle avanzate) con foto di grande formato e tanti esempi.



Foto 3 – La mappa.

La “mappa” è in realtà un semplice tabellone sul quale sono state stampate le caselle su cui posizionare le unità: le quattro linee al centro (due per ogni lato) sono per le unità già in campo, le due alle estremità vengono assegnate alle unità in riserva, mentre le 8 caselle ai due lati serviranno per le ritirate o i tentativi di accerchiamento.

I componenti sono davvero tutti di buona qualità, ma è soprattutto la grafica delle carte ad eccellere: se pensate di fare parecchie partite (cosa che accadrà sicuramente se vi appassionerete al gioco,

come chi scrive) conviene però effettuare un piccolo “investimento” extra in bustine trasparenti in modo da mantenere a lungo (ed integre) le vostre carte.

Preparazione (Set-Up)

Prima dell’inizio di una partita a **Napoleon Saga: Waterloo** i due avversari pescano 5 carte “Strategia” e 2 carte “Obiettivo” dai mazzi in comune, oltre a 12 carte “Unità” da loro mazzetto personale. Poi schierano (tenendole coperte) le prime nove unità sulla prima e seconda linea di battaglia (vedere la foto 3 con la mappa) mettendo infine in riserva le tre rimaste: in questa fase nessuno può schierare l’artiglieria in prima linea e neppure unità della Guardia nelle prime due linee.



Foto 4 – Un esempio di Unità dell’esercito Francese.

Su ogni carta, oltre al nome e al disegno, sono indicati (sulla sua sinistra) i 4 valori che si useranno durante la battaglia:

(1) il primo in alto indica la potenza di fuoco (PF) dell’unità quando spara;

(2) il secondo si riferisce alla sua capacità di sostenere un Corpo a Corpo (o “Mischia” se preferite);

(3) il terzo indica la “Coesione”: se l’unità riceve un numero di colpi pari o superiore a questo valore è costretta ad abbandonare il campo, dando Punti Vittoria (PV) all’avversario;

(4) il quarto indica il “Morale” dell’unità.

(5) Nella parte bassa di molte carte inoltre c’è una “caratteristica” specifica di quella unità: così lo “stand fast” dell’unità della Vecchia Guardia (in alto a sinistra nella foto) indica che se riceve 2 o più colpi non deve fare il test di morale; la parola “impact” dei corazzieri (in basso a destra) aggiunge un +1 al valore dell’unità nel corpo a corpo dopo una carica; ecc.



Foto 5 – Alcune carte “Speciali” nel mazzo della “Strategia”.

Le carte “Strategia” di **Napoleon Saga: Waterloo** sono essenzialmente di due tipi: “speciali” e “standard”. Le prime indicano diversi tipi di terreno (collina, villaggio, fattoria, ecc.) e i due

comandanti in capo: Napoleone (a sinistra nella foto) e Wellington, e servono solo nella fase di determinazione dell'iniziativa.

Tutte le altre carte (ne vedete alcune nella Foto 6 qui sotto) sono invece caratterizzate da un numero bianco su cerchio rosso (da utilizzare per l'Iniziativa) e dal testo che indica “quando” e “dove” è possibile giocare ognuna di esse e il loro effetto sul gioco. Eventuali simboli nella parte bassa della carta servono per potenziare l'unità a cui essa viene assegnata. Così la carta in alto a sinistra (Officer) deve essere messa “sotto” un'unità e potenzia la sua capacità di combattimento in mischia (e il simbolino +1 deve sporgere da sotto la carta superiore per ricordare questa caratteristica). Le note però indicano che se questa unità viene eliminata il nemico guadagna 1 PV extra. E così per le altre.



Foto 6 – Esempio di carte “Strategia”.

Come abbiamo anticipato le carte “Strategia” non solo contengono delle istruzioni personalizzate, ma queste possono anche far variare le regole di base: in altre parole, in caso di dubbio o di contrasto fra le regole valgono sempre le indicazioni delle carte.

I giocatori, dopo aver esaminato le 5 carte Strategia che hanno pescato (a cui si aggiunge quella del Comandante in Capo) decidono quali unità posizionare nelle prime due linee e quali tenere in riserva. Fatto ciò tutte le carte al centro del campo di battaglia vengono rivelate, mentre quelle nella “Riserva” invece restano coperte.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Napoleon Saga: Waterloo** è la seguente:

1 – Fase dell’Iniziativa: i due giocatori posano in tavola (coperta) una carta Strategia (o il loro Comandante in Capo) e poi le rivelano: chi ha il valore più alto giocherà per primo. In caso di parità si sorteggia con il dado. I due contendenti prendono ora TRE gettoni “Action” da utilizzare nella fase (3).

2 – Fase del compattamento dei ranghi: è possibile ora aggiungere una carta “terreno” su una casella occupata da un’unità amica. Se ci sono unità in ritirata si cerca di recuperarle con un lancio di dado (sul valore del Morale) per rimetterle nella riserva. Infine se in riserva ci sono già unità “ferite” si può provare a levare un colpo (sempre con 1D6 sul Morale).



Foto 7 – La battaglia è iniziata da poco e ci sono già i primi ingaggi.

3 – Fase delle Azioni e dei Combattimenti: a turno, partendo da chi ha l’iniziativa, i giocatori usano un gettone “Action” posandolo su un’unità per muoverla, o per sparare o per iniziare (o continuare) un Corpo a Corpo.

4 – Fase di “Fine Turno” e dei “Rinforzi”: si eseguono alcune operazioni di “pulizia” (levando tessere o segnalini non più utilizzabili); poi si scartano le carte “Strategia” che si pensa non siano più utili (e se ripescano altre per tornare a 5 carte in mano); infine si recuperano i gettoni “Action”

per il prossimo turno. È anche possibile pescare una carta “unità” dal proprio mazzo per metterla nella “Riserva”, ma solo se c’è almeno una casella libera.

Il MOVIMENTO delle unità in **Napoleon Saga: Waterloo** è molto semplice: una carta della “Riserva” può spostarsi in una qualsiasi casella della “Seconda Linea”, mentre un’unità che si trova già qui può spostarsi in avanti solo se almeno una delle due caselle che ha di fronte è libera. È anche possibile scambiare fra loro due carte (Riserva/Seconda Linea oppure Prima Linea/Seconda Linea) oppure invertire due carte adiacenti nella stessa linea.

Le unità di cavalleria possono muovere dalla seconda alla prima linea (se c’è una casella libera) e caricare il nemico di fronte con un +1 al dado: se erano già a contatto col nemico possono caricare senza muovere.

I TIRI possono essere effettuati da Fanteria e Cavalleria sulle unità che hanno di fronte (salvo eccezioni dovute all’utilizzo di alcune carte “Strategia”) oppure dall’Artiglieria, la cui gittata è di 2-3 linee di distanza: quella posizionata in Riserva può dunque tirare solo alle unità della prima linea nemica, mentre quella posizionata in seconda linea può tirare alla prima e seconda linea nemica, ma sempre entro un “cono” predefinito.

Dopo aver indicato il bersaglio il giocatore lancia 1D6 e per colpire deve ottenere un “6” (o più) sommando il valore del dado ai PF dell’unità che sta sparando: se ci riesce il nemico è colpito e deve prendersi un gettone “ferita”. Se però il totale è di “9” o più i colpi segnati diventano due. Naturalmente entrambi possono giocare delle carte “Strategia” per alterare il risultato del dado.



Foto 8 – Il centro del campo di battaglia durante una partita: i coalizzati hanno già messo in fuga un'unità sulla sinistra (casella vuota) mentre ci sono ben tre combattimenti corpo a corpo in corso.

I combattimenti CORPO A CORPO hanno luogo fra unità delle due prime linee a contatto fra loro: in questo caso si considera il valore del secondo cerchietto e si somma, come sempre, al lancio di 1D6, eventualmente modificato da qualche carta "Strategia". In questo caso però, e contrariamente ai tiri, entrambe le unità combattono e lanciano 1D6, con gli eventuali colpi a segno applicati in contemporanea.

Se un'unità riceve la sua seconda ferita deve effettuare un test del "Morale", lanciando 1D6 e sommando al risultato il suo valore (quarto cerchietto sulla carta): se il totale è di "6" o più non succede nulla, altrimenti deve ritirarsi in una delle due caselle stampate nella parte bassa del tabellone: se essa è già occupata l'unità è costretta a restare sul posto ma subisce un colpo extra. Se un'unità riceve il suo terzo colpo la procedura è la stessa, ma stavolta deve ottenere un "7" o più per evitare la ritirata.



Foto 9 – Attacco ai fianchi: la cavalleria francese ha deciso di attaccare l'artiglieria nemica in corpo a corpo (come indica il gettone rosso) ed ha ottenuto un primo colpo. Se riuscirà ad infliggerne un secondo l'artiglieria verrà eliminata.

Nonostante la semplicità del gioco non potremmo chiamarlo “battaglia” se non ci fosse la possibilità di attaccare ai fianchi il nemico e **Napoleon Saga: Waterloo** ovviamente prevede una regola speciale per mettere in atto questa tattica: se il giocatore decide di inviare un'unità sui fianchi dell'avversario deve prenderne una della riserva (Fanteria o Cavalleria) e darle un gettone “Action” per spostarla nell'apposita casella a fianco del suo schieramento.

Alla fine di ogni turno il giocatore effettua un test del Morale con 1 D6 e se il risultato è di “6 o più” la carta viene spostata nel campo avversario, pronta ad attaccare le unità della “Riserva” nemica. In un primo momento resterà in quella casella senza poter subire attacchi, ma quando il giocatore posizionerà un gettone “action” su di essa sarà obbligata scegliere un bersaglio attaccandolo in corpo a corpo o sparandogli: da quel momento potrà essere attaccata (ma non se è in mischia).

Ogni unità che riceve un numero di “ferite” pari al suo valore di “Coesione” viene eliminata e la carta è data all'avversario per il conteggio dei punti (solitamente 2PV per unità eliminata). Il giocatore che raggiunge per primo i 10 PV vince la partita. Una partita può essere vinta anche se l'avversario, alla fine del suo turno, rimane con 3 caselle vuote nella sua prima linea.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 10 – Esempio di carte “Obiettivo”.

Abbiamo accennato al fatto che ad inizio partita ogni giocatore riceve 2 carte “Obiettivo”, poi ce le siamo... dimenticate durante la spiegazione: approfittiamone allora per conoscerle meglio. Il colore del “sigillo” indica quando un obiettivo può essere reclamato: il “rosso”, per esempio, indica che il giocatore può farlo nel momento stesso in cui soddisfa le condizioni richieste. Così la prima carta in alto a sinistra ci dice che l’obiettivo è raggiunto nel momento in cui tre unità di Cavalleria caricano nello stesso turno.

Il colore grigio invece vale solo a fine partita: la carta in basso a sinistra ci dice che il giocatore soddisfa l’obiettivo se ha effettuato almeno un “ouflank” (attacco ai fianchi) in più dell’avversario. In ogni caso ogni obiettivo raggiunto aggiunge +1 PV al giocatore.

L’artiglieria è un’arma molto potente per indebolire il nemico perché può sparare a distanza con 3 PF di base: se poi il giocatore riesce a mettere una “collina” sotto la sua artiglieria il valore PF aumenta di +1, quindi la maggior parte dei colpi andrà a segno (salvo sfortuna nera col dado): le unità indebolite dai tiri di artiglieria diventeranno quindi il bersaglio preferito dei tiri in prima linea per annientarle o costringerle a ritirarsi.

La prima linea dovrebbe essere costituita quindi da un buon numero di unità con una potenza di fuoco elevata (3-4 PF) per cercare di assegnare il maggior numero di colpi al nemico: quando questo è molto indebolito si può anche rischiare il “Corpo a corpo”, sperando di dare lo scrollone definitivo

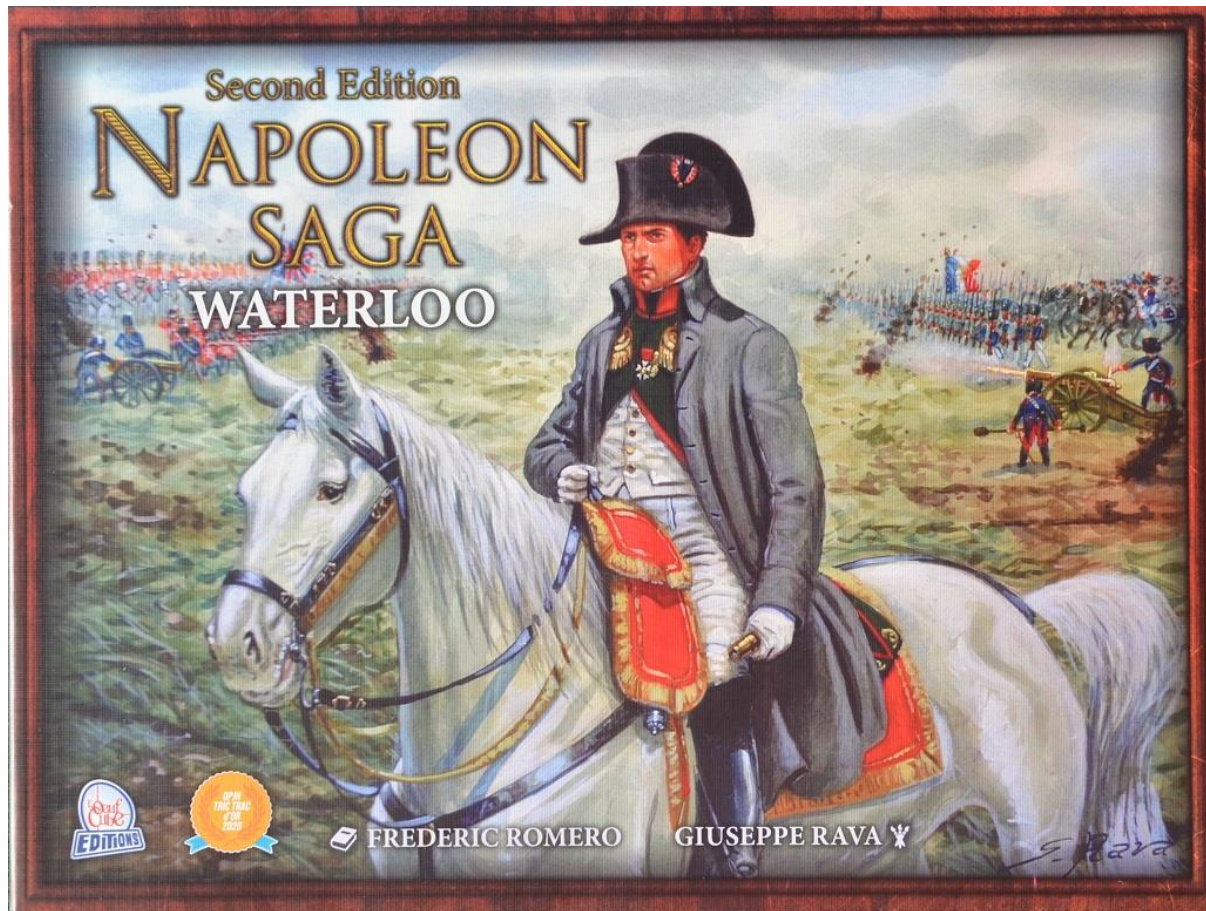


Foto 11 – La scatola di Napoleon Saga: Waterloo.

Se si apre qualche “buco” nella vostra prima linea utilizzate la cavalleria pesante per avanzare e “caricare” il nemico: nel primo scontro della carica essa avrà un bonus di +1 al dado, ma nei round successivi avrà invece una penalizzazione di -1. Quindi dopo una carica sarebbe meglio richiamare la cavalleria e... caricare di nuovo nel turno successivo.

Commento finale

Abbiamo già anticipato che una serie sfortunata di lanci del dado potrebbe compromettere una partita, soprattutto se alla nostra “défaillance” corrisponde una prestazione super del nemico: non scoraggiatevi se questo succederà prima o poi anche a voi, ma agitate la bandiera bianca e proponete subito la rivincita, cercando di pareggiare i conti. Dopotutto una partita a **Napoleon Saga: Waterloo** non dura mai più di 60-70 minuti, fra giocatori che conoscono già le regole

A parte queste considerazioni il gioco è effettivamente divertente, molto competitivo e piuttosto intrigante: l’uso delle carte “Strategia” al momento giusto può modificare una situazione a proprio vantaggio oppure potenziare alcune unità destinate a tentare lo sfondamento.

Napoleon Saga: Waterloo si può tranquillamente proporre a chiunque abbia giocato anche una sola partita di Magic, o Pokemon o Yu-Gi-Oh (i giochi di combattimento con le carte fra i più

popolari): una volta spiegate le particolarità del regolamento, e dopo una partita di prova, si potrà subito iniziare ad essere competitivi.

La grafica così accurata di tutte le unità aggiunge poi piacere al piacere: a volte ci si perde un po' per guardare i dettagli delle uniformi delle varie unità o l'illustrazione che accompagna ogni carta "Strategia".

Prima di chiudere vi segnalo che abbiamo realizzato alcune tabelle riassuntive (in italiano, naturalmente) che possono essere utili a chi ha già letto il regolamento: cercatele a [questo indirizzo sul sito Big Cream](#).

Infine vi proponiamo qui sotto alcuni chiarimenti che l'autore del gioco (Frédéric Romero) ci ha gentilmente fornito rispondendo a qualche nostra domanda.

NAPOLEON SAGA: WATERLOO

(risposte dell'autore Frédéric Romero)

(1) - STRATEGY CARDS

Se attacco e faccio un danno (col 6) e l'avversario gioca TAKE OVER (che toglie un punto al dado) posso giocare AMBUSH (che aggiunge un punto al dado)? La sequenza è giusta?

Risposta: L'esempio fatto è giusto: è il difensore che gioca per primo la sua carta Strategy, seguito dall'attaccante.

(2) - OUTFLANKING

(2.1) – Il regolamento dice che un'unità in Outflank non può essere attaccata né ingaggiata finché non riceve un gettone "Attivazione". A questo punto chi può attaccarla?

Risposta: Finché l'unità possiede il "marcatore Outflank" non può essere attaccata. Quando il bonus viene utilizzato (e cioè quando l'unità viene attivata) se essa non è ingaggiata in mischia può diventare il bersaglio di un tiro di qualsiasi unità nella Riserva.

(2.2) – Alla fine del turno, quando i gettoni Attivazione sono tolti, l'unità in Outflank diventa di nuovo "invulnerabile"?

Risposta: No, quando l'unità è attivata perde il marcatore "outflank" e diventa vulnerabile

(2.3) – Se l'unità in Outflank spara su un nemico la prima volta che viene attivata (e quindi usa il bonus +1) può cambiare bersaglio nei turni successivi?

Risposta: SI, può sempre scegliere un bersaglio diverso ad ogni attivazione.

(2.4) – Come far uscire un'unità dalla posizione di Outflank? Con un'attivazione MOVE? E dove se ne va se può muovere?

Risposta: se non è in mischia può essere attivata e spostata nella sua Riserva, purché ci sia almeno una posizione libera.

(2.5) – Se essa è in mischia come può uscirne? Con il solito test Morale (7+)? In tal caso dove viene spostata?

Risposta: l'unità deve uscire dalla mischia con il solito metodo (Morale 7+) resta nella casella OUTFLANK sulla metà campo avversaria