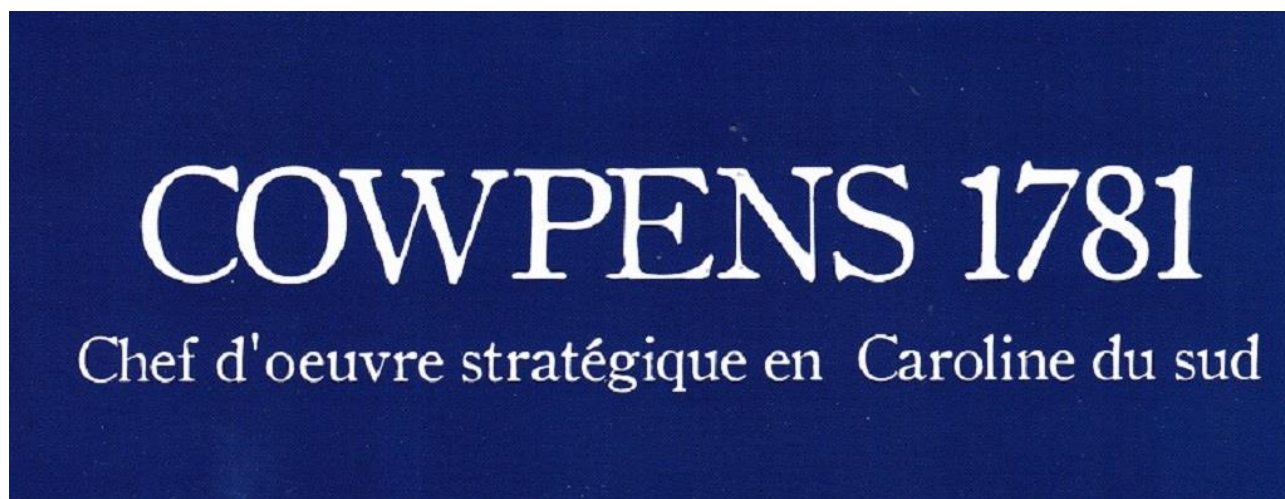


COWPENS 1781

Una piccola ma decisiva battaglia della Guerra di Indipendenza Americana



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 19/12/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su 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.

Introduzione storica

La guerra di indipendenza Americana scoppiò il 19 Aprile 1775 e vide da una parte le 13 colonie sul suolo americano e dall'altra l'Impero inglese. Londra era uscita dalla guerra dei sette anni (contro la Prussia di Federico il Grande) con un enorme debito finanziario, per cui fu costretta a imporre nuove tasse e dazi sia alla madrepatria che alle colonie.



Foto 1 – Ecco come potevano presentarsi i volontari Americani, in marcia verso il campo di battaglia di Cowpens, in una ricostruzione storica della battaglia.

Per protesta gli Americani di Boston gettarono in mare un intero carico di tè (Il famoso “Boston Tea Party” del dicembre 1773) e Re Giorgio reagì in maniera piuttosto dura con nuove leggi ancora più restrittive e la chiusura del porto di Boston.

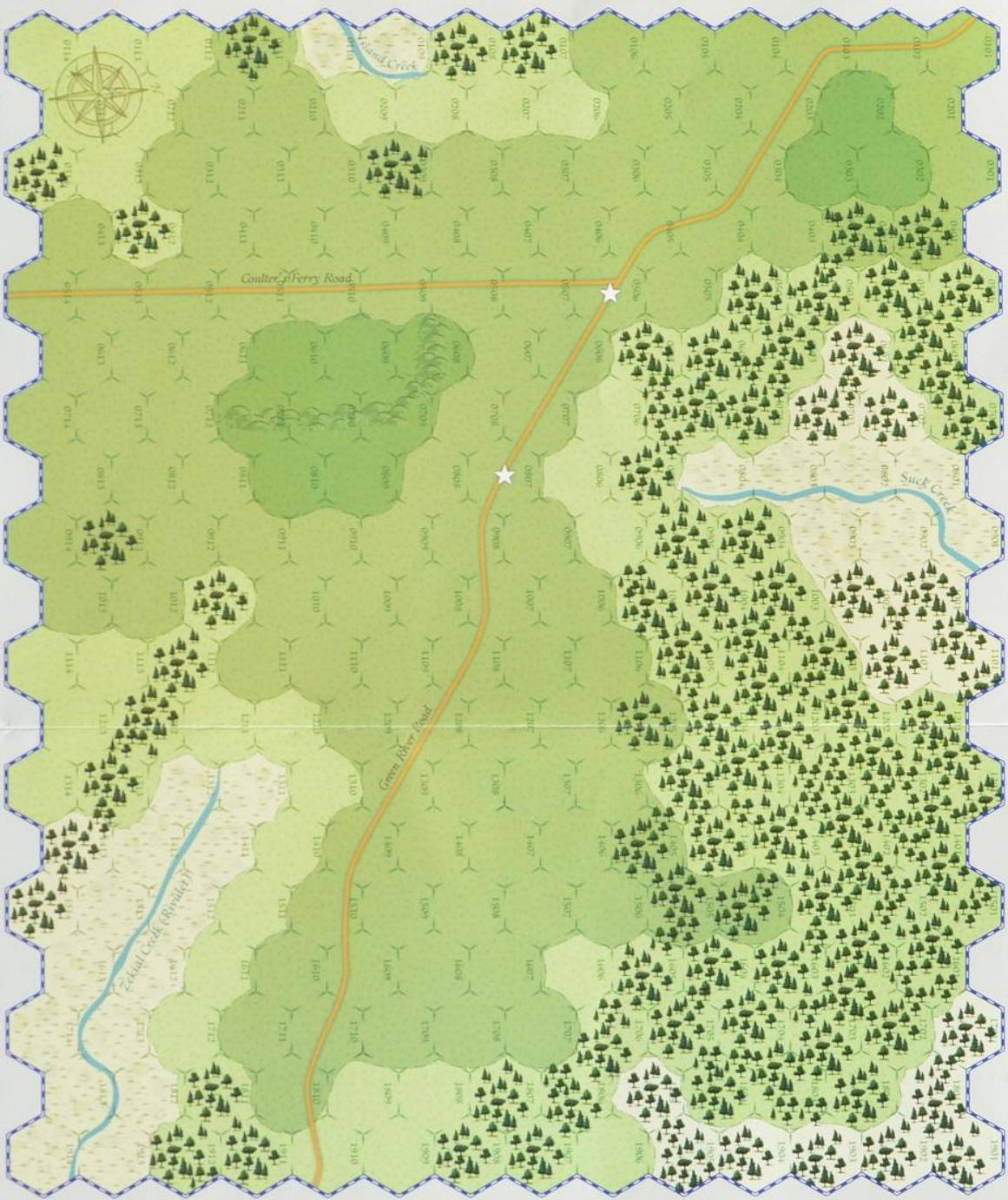
L’anno successivo i rappresentanti delle 13 colonie si riunirono a Filadelfia per quello che oggi è conosciuto come il “Primo Congresso Americano” e promulgarono l’altrettanto famosa “Dichiarazione dei diritti americani”.

Ogni tentativo per trovare una soluzione che impedisse un conflitto fu vano e nell’aprile 1775 avvenne il primo scontro a fuoco nella cittadina di Lexington.

Ovviamente non poteva esserci paragone, in campo aperto, fra le truppe regolari britanniche e i “minutemen” americani, così le prime fasi della guerra videro gli inglesi alla ricerca di una battaglia campale decisiva e i loro avversari che si affidarono invece alla guerriglia.

Giunti quasi allo stallo a Nord (dove il Generale Washington stava creando truppe regolari ben addestrate) la guerra si allargò al Sud e gli scontri divennero sempre più sanguinosi, coinvolgendo anche la popolazione civile: il 17 Gennaio 1781 un contingente inglese, comandato dal tristemente famoso colonnello Banastre Tarleton (che aveva torturato e fucilato decine di civili per stanare i rivoltosi) mosse dalla riva occidentale del fiume Broad contro le truppe americane guidate dal Generale Daniel Morgan.

© 2009 GMT - Design Edition, 2009



MORAL D'ARMÉE				MORAL HÉSITANT		LÉGENDE DES TERRAINS						
						Niveau -1	Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Bois	Marais	Crête
				MORAL HÉSITANT								
							Objectif					

TOURS

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

COWPENS 1781

Foto 2 – Il campo di battaglia di Cowpens come ci viene proposto dal gioco.

Presentazione del gioco

Ed è proprio a questo punto della Storia che possiamo passare al wargame che stiamo per analizzare: **Cowpens 1781**, edito da Cérigo Editions come inserto al numero 176 della rivista francese **Vae Victis**. L'autore (che da anni collabora con Vae Victis soprattutto per la parte redazionale) è al suo secondo wargame (dopo Cedar Mountain 1862) ed inaugura con questo gioco una nuova serie chiamata "*Le batailles de la poudre noire*" (ovvero "Le battaglie della polvere nera", alludendo alla polvere delle cartucce per i fucili dell'epoca), dedicate alle battaglie di fine 1700.

Il sistema ci è sembrato davvero interessante, veloce da imparare e da giocare (dove con "veloce" noi wargamers intendiamo sempre 2-3 ore), quindi è arrivato il momento di dargli un'occhiata più approfondita.

Unboxing

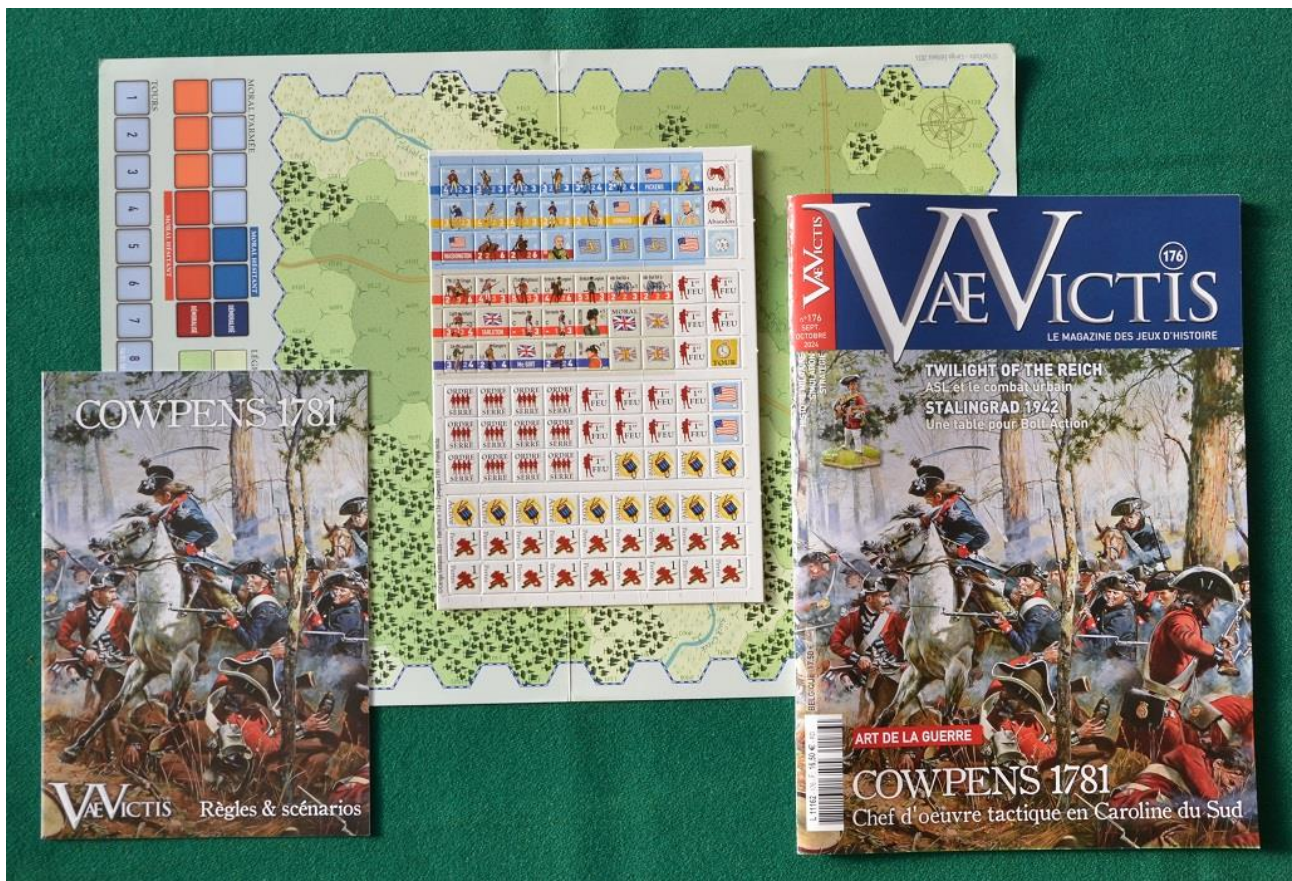


Foto 3 – I componenti del wargame.

I materiali di **Cowpens 1781** sono quelli classici di ogni gioco pubblicato come inserto di Vae Victis: una mappa in formato A3 (297x420 mm); 108 pedine (formato 15x15 mm) per le unità combattenti e i necessari "marcatori"; un regolamento in francese di 24 pagine (formato A5) che include però tutte le tabelle necessarie. Per chi non conosce il francese è già online sul sito di Vae Victis anche il testo in inglese a questo indirizzo: <https://www.vaevictismag.fr/en/content/9-english-rules>.

La grafica è curata come sempre da Pascal da Silva, coadiuvato da Nicolas Stratigos, ed è sempre molto gradevole: la mappa mostra il territorio scelto da Morgan per lo scontro (una pianura con una

collina alle spalle che nascondesse la sua cavalleria) ed è piuttosto dettagliata, mentre le unità mostrano i soldati dell'epoca nelle loro uniformi o con i soliti vestiti da lavoro (per gli americani).

Una volta schierate la vista è davvero piacevole. Non vi resta che procurarvi una mezza dozzina di dadi D6 (non inclusi nella rivista, ovviamente) e si può partire.

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Le truppe di entrambi gli eserciti sono schierate in campo.

Lo schieramento iniziale è già stato fissato dall'autore e ripropone la situazione reale della battaglia, con gli inglesi che avanzano in forze mentre gli americani si sono schierati su tre linee: la prima, come nella realtà, contiene solo dei tiratori scelti che, nei piani di Morgan, dovevano scaricare i loro fucili per causare un po' di esitazione e di perdite al nemico e poi retrocedere rapidamente accanto ai loro compagni.

La seconda linea contiene le milizie della Carolina, più addestrate al combattimento: nella realtà esse avevano l'ordine di sparare due raffiche agli inglesi e ripiegare poi accanto alla terza linea dove si trovavano i soldati regolari meglio addestrati e pronti a resistere alla carica degli avversari.

Infine ci sono i dragoni del colonnello William Washington, che avevano ricevuto istruzioni di aggirare il nemico ed attaccarlo ai fianchi o alle spalle. In totale le forze americane sommano circa 1000 uomini, quindi si trattò di una battaglia "minore" che però ebbe un'enorme risonanza per la guerra.

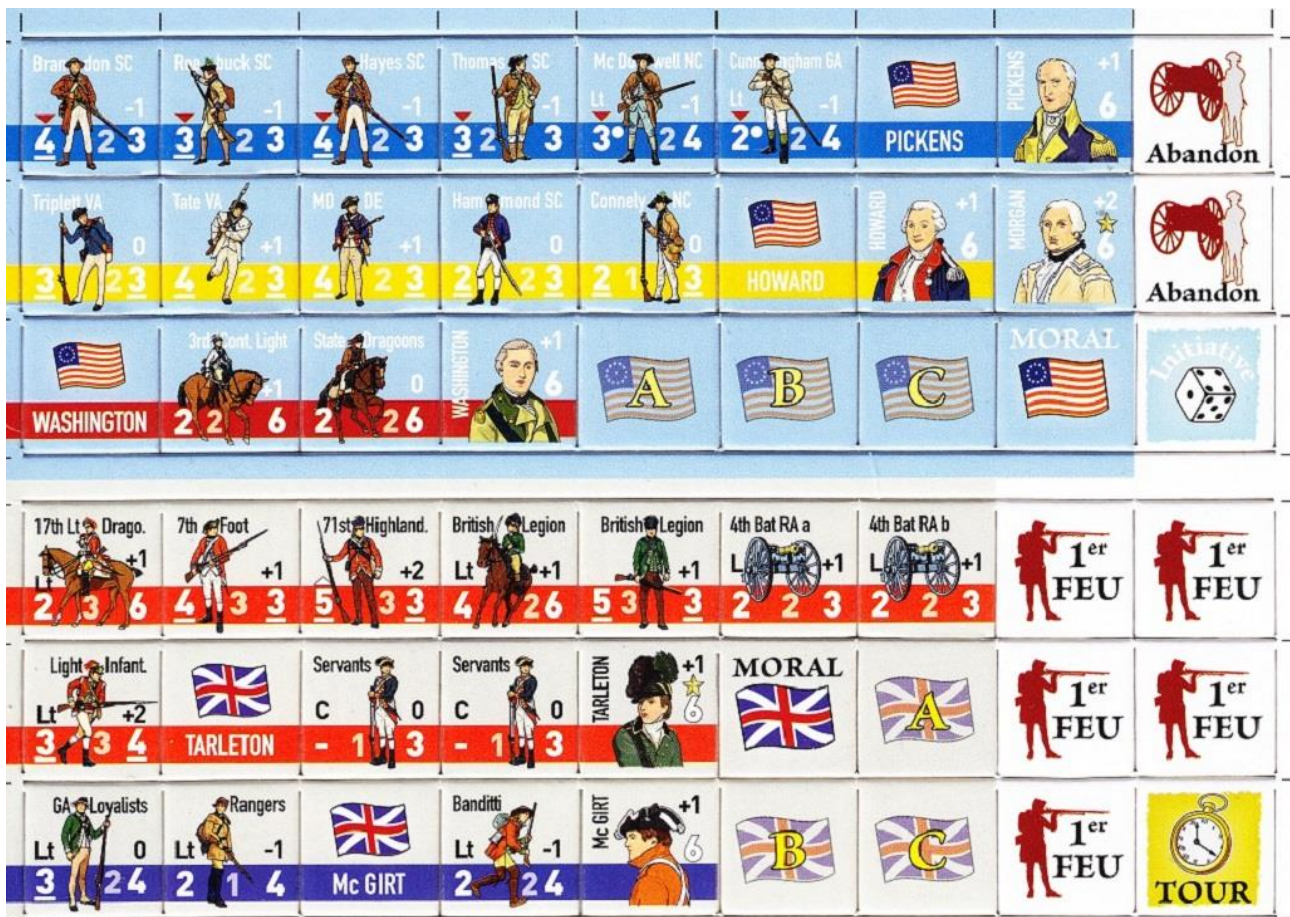


Foto 5 – Tutte le unità che parteciparono alla battaglia: l’ultima pedina a destra nella terza fila indica chi ha l’Iniziativa, mentre quelle con le lettere A, B e C mostrano i marcatori “Destino” (vedere testo).

I Regolari inglesi, guidati dal Colonnello Tarleton, sono accompagnati da due batterie di artiglieria, uno squadrone di cavalleria regolare (British Legion) e i “famigerati” Dragoni del 17° Leggero.

Ogni unità di **Cowpens 1781** è caratterizzata (oltre che dal nome storico) da alcuni parametri numerici:

- la cifra a sinistra indica la sua “Forza” in combattimento corpo a corpo espressa in Punti di Forza (PF);
- la cifra al centro indica il valore di “Coesione” dell’unità sotto il fuoco nemico;
- la cifra a destra indica la capacità di movimento in Punti Movimento (PM);
- I numerini più piccoli sul fianco destro delle unità (+1, +2, -1) rappresentano la “Qualità” dell’unità (e qui naturalmente sono favoriti i britannici).

I Leaders invece sono caratterizzati da un “Raggio di comando” (il numero più grande in basso a destra, che indica anche i PM del leader) e da una capacità di comando (+1 o +2). Alcuni ufficiali hanno anche una stellina, ad indicare che sono i Generali in Capo dell’esercito.

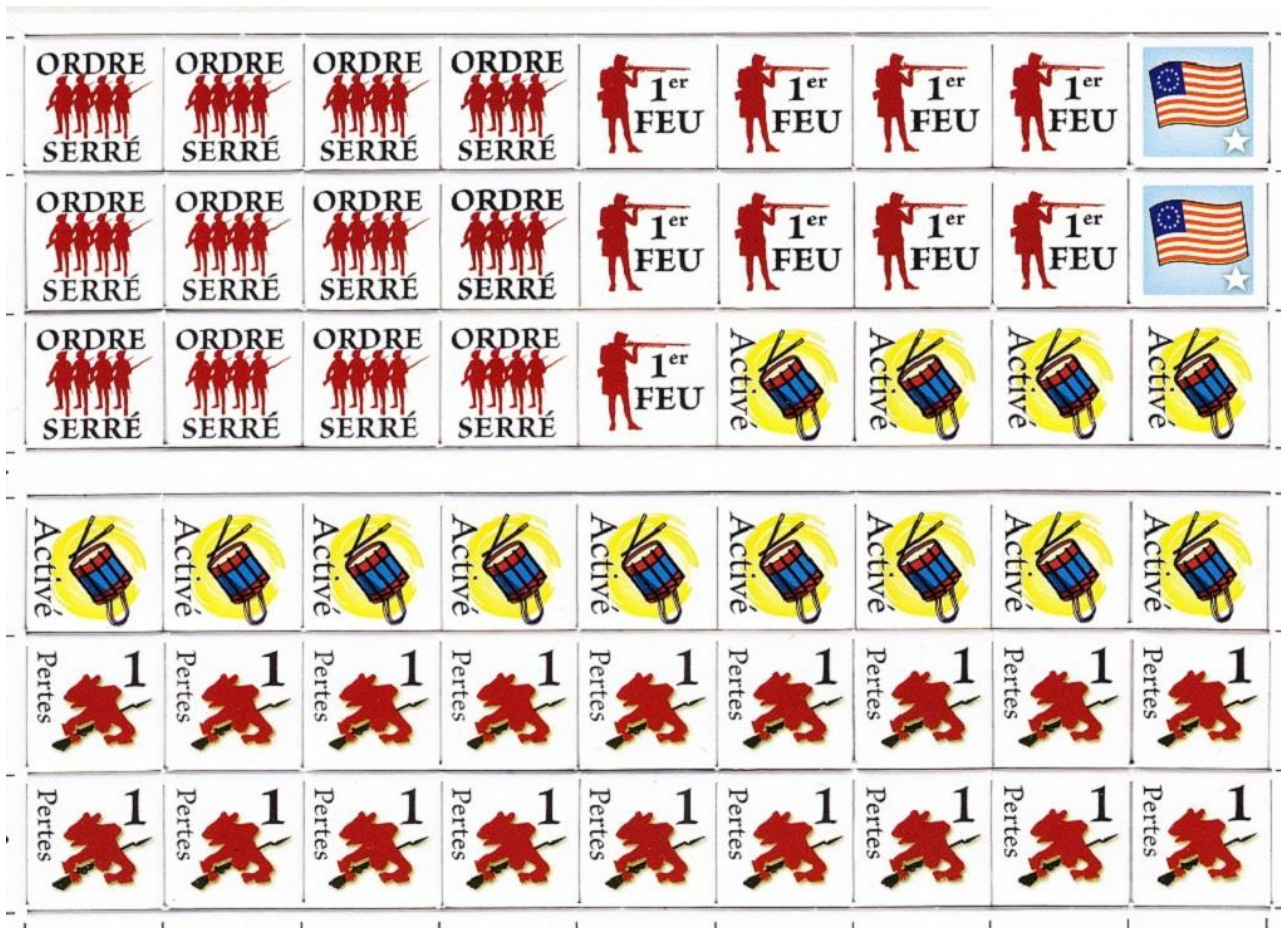


Foto 6 – Tutti i “marcatori” del gioco.

La parte inferiore della fustella contiene i “marcatori” che serviranno durante la partita:

- “Ordre serré” indica le unità che avanzano in formazione compatta;
- “1er Feu” indica che l’unità che spara per la prima volta ottiene un vantaggio;
- “Pertes” indica quanti colpi ha subito ogni unità;
- “Activé” serve come promemoria per indicare le unità che sono già state attivate nel turno in corso.

Prima di partire ogni giocatore sceglie un marcatore “Destino” che, in base allo scenario o alla battaglia in corso, gli permetterà di fare un’azione speciale in determinate circostanze.

Il Gioco

Vediamo ora la sequenza di gioco di **Cowpens 1781**:

(A) fase di PREPARAZIONE: si mettono in un sacchetto i marcatori di Brigata che possono essere attivati nel turno. La tessera ”Iniziativa” viene assegnata al giocatore indicato dallo scenario, a inizio partita, oppure, se è stata utilizzata, al suo avversario. Si mettono in gioco eventuali rinforzi;

(B) fase di ATTIVAZIONE: si pesca un marcatore di Brigata dal sacchetto e si attiva il relativo Comandante. Se è nel raggio del Generale in Capo egli può dare ordini alle sue unità, altrimenti deve passare un test di attivazione lanciando 2D6 e riuscendo se ottiene un valore di 6 o più.

2.2.1.1 - ACTIVATION (6+)	4.0 - MORAL (6+)	3.1 - RALLIEMENT (6+)
+? Valeur de cmdt du Chef de brigade*	+? Valeur de cmdt du Chef de brigade*	+? Valeur de cmdt du Chef de brigade*
+/- ? Qualité de l'unité	+1 Chef d'armée empilé	+? Valeur de cmdt du Chef d'armée si empilé
+1 Unité en Ordre Serré	+/- ? Qualité de l'unité	+/- ? Qualité de l'unité
+1 Unité en Colonne sur une route	+1 Unité en Ordre Serré	+1 Unité en Ordre Serré
-1 Chef de brigade en dehors du rayon de commandement du Chef d'armée	+1 Unité adjacente à deux unités amies en Bon Ordre	+1 Unité adjacente à deux unités amies en Bon Ordre (au moment du jet de dé)
-1 Unité en Désordre	-1 Unité en Désordre	-1 Unité en Désordre
-1 Moral d'Armée hésitant	-1 Moral d'Armée hésitant	-1 Moral d'Armée hésitant
* L'unité doit être dans le rayon de commandement de son Chef de brigade	* L'unité doit être dans le rayon de commandement de son Chef de brigade	* L'unité doit être dans le rayon de commandement de son Chef de brigade
3.5.5-A - TIR (5+)	3.7.5 - TABLE DE MÊLÉE (6)	TOUS LES MODIFICATEURS SONT CUMULATIFS
+1 Tir à Portée Courte	+1 Unité chargeant (ignoré si pas de LdV sur la cible au départ de la Charge)	
+1 Par avantage au tir ○	+1 Unité chargeant à travers un hex de flanc	
+1 Premier feu (retirer le marqueur)	+2 Unité chargeant à travers un hex d'arrière	
+1 Tireur en Ordre Serré	+1 Unité contre-chargeant (l'infanterie ne peut contre-charge de la cavalerie)	
+1 Tir d'artillerie sur cible en Ordre Serré	+1 Unité de cavalerie chargeant une unité d'infanterie/artillerie	
-1 Désavantage au tir ●	+1 Par avantage en Mêlée ▲	
-1 Tir à longue portée	+1 Unité en Ordre Serré	
-1 Tireur en Mouvement ou Esquive	+1 Premier feu (retirer le marqueur)	
-1 Tir d'artillerie par dessus d'autres unités*	+1 Chef empilé (l'unité chargeant ne peut bénéficier de +1PM)	
* Ignoré par l'artillerie ○	-1 Unité en Désordre	
3.5.5-B - COHÉSION (5+)	-1 Diversion [3.7.2.7]	
+1 Infanterie LT (non OS) en Terrain Clair	-1 Unité chargeant un défenseur dans un bois/derrière une barrière ou un mur/plus haut (à tout moment de la Charge)	
+1 Unité dans un Bois*	-2 Unité chargeant un défenseur derrière une fortification	
+1 Unité derrière une barrière ou un mur*	-1 Par désavantage en Mêlée ▼	
+2 Unité derrière une fortification** **		
* Sauf cavalerie montée		
** Seulement +1 si ciblé par artillerie		
3.7.3/3.7.4 - CONTRE-CHARGE/ESQUIVE (6+)	5.1 - TABLE DE MORAL D'ARMÉE	
+? Valeur de commandement du Chef*	Unité de Qualité -1 ou -2 éliminée = -1/2 Moral d'armée	
+/- ? Qualité de l'unité	Unité de Qualité 0 ou +1 éliminée = -1 Moral d'armée	
+1 Unité en Ordre Serré	Unité de Qualité +2 éliminée = -2 Moral d'armée	
+2 Unité derrière une fortification (Esquive seulement)	Chef avec valeur de commandement 0 ou +1 éliminé = -1 Moral d'armée	
* L'unité doit être dans le rayon de commandement de son Chef de brigade. Rappel : les unités d'infanterie ne peuvent pas Contre-Charger de la cavalerie.	Chef avec valeur de commandement +2 éliminé = -2 Moral d'armée.	

Foto 7 – La prima tabella del gioco serve a verificare i modificatori per l'Attivazione, il Morale, la Coesione, il corpo a corpo, ecc.

(C) Fase degli ORDINI: contrariamente alla maggior parte dei wargames simili, qui gli ordini sono dati individualmente alle singole unità: stare fermi in difesa; muovere e/o cambiare formazione; sparare; muovere e sparare (solo certe unità leggere); attaccare e riorganizzarsi.

Le unità in "Disordine" (D) devono effettuare obbligatoriamente l'ordine di riorganizzazione (Rally) e lanciare 2D6: se il risultato (modificato dai vari fattori che vedete nella tabella) è di 6 o più il marcatore "D" viene tolto, ma se è di 2 o meno l'unità va in fuga e viene definitivamente tolta dal campo di battaglia.

Per muovere l'unità spende un certo numero di PM per ogni esagono in cui entra, e il costo varia secondo il tipo di terreno (vedere Foto 8 più sotto) e in base al tipo di unità (Fanteria Leggera o Pesante, Cavalleria, Artiglieria). L'unità deve sempre muovere in uno dei due esagoni di fronte perché le pedine sono sempre orientate verso un vertice dell'esagono occupato: se vuole cambiare orientamento potrebbe spendere dei PM supplementari

Cambiare formazione a **Cowpens 1781** è possibile nel proprio turno, spendendo 2 PM e dando la possibilità ad ogni singola unità di marciare in colonna, mettersi in linea, passare in ordine stretto, smontare o rimontare da cavallo, ecc.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN							
Hexagone	Infanterie LT / N	Infanterie	Cavalerie	Artillerie / Chariot	Chef	Ligne de Vue	ZOC
Clair	1	1	1	1	1	-a	Oui
Bois	1 ^b	2 ^b	3 ^a	Interdit	1	Bloque	Non sauf Inf N et LT ^c
Marécage	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	Interdit	-a	Non
Route ^d	1	1	1	1	1	-a	Oui
Bâtiments	1	2	2	2	1	Bloque	Oui
Côtés d'Hex.							
Rivière	+1 ^e	+2 ^e	+2 ^e	Interdit	+1	-a	Oui
Pont/Gué ^f	-a	-a	-a	-a	-a	-a	Oui
Barrière	+1	+1	+1 ^g	+2	+1	-a	Oui
Mur	+1	+1	+1 ^g	Interdit	+1	-a	Oui
Fortification	+1 ^b	+1 ^b	Interdit	Interdit	+1	Bloque ^h	Oui ⁱ
Pente/Colline ^j	+1	+1	+1	+1	+1	voir 2.3.4.3	Oui

Notes

a - Aucun Effet.
b - Les unités en Ordre Serré stoppent et repassent automatiquement en Ligne.
c - Seules les unités d'infanterie n et LT exercent une ZOC dans les hexs de bois.
d - Les unités en colonne et les Chefs qui débutent et effectuent la totalité de leur mouvement sur une route bénéficient de 2 PM supplémentaires.
e - Les unités chargeant à travers une rivière reçoivent un marqueur Désordre.
f - Annule l'effet de la rivière.
g - Une unité de cavalerie qui charge à travers un bois ou une unité derrière une barrière, un mur, une fortification, dans un bois ou un bâtiment reçoit un marqueur Désordre.
h - Sauf pour les unités qui sont adjacentes à ce côté d'hex.
i - Seulement pour les unités qui sont en dehors de la fortification.
j - Seulement pour les unités qui montent la pente; ignoré par les unités suivant le tracé d'une route

PORTÉES DE TIR (mesurées en nombre d'hex.)			
Portée	Courte	Normale	Longue
Infanterie	1	2-3	4
Infanterie N	-	1	-
Cavalerie*	1	2	-
Artillerie L	1	2-4	5-6
Artillerie M	1	2-6	7-8
Artillerie H	1	2-8	9-10
Artillerie O**	-	2-5	6-7

* Démontée seulement
** Ne nécessite pas de LdV

TABLE DE PERTE DES CHEFS (1D6)	
1	Les hommes paniquent à la vue de la dépouille de leur officier. L'unité avec laquelle il était emplié subit une perte supplémentaire.
2	La mort de ce tacticien talentueux est une grande perte pour votre armée. Défaussez un pion Destin si vous en possédez au moins un.
3	C'est la stupeur dans votre armée. Si vous le possédez, donnez le marqueur Initiative face disponible à votre adversaire.
4	Ce Chef restera un exemple héroïque pour ses hommes. Ne faites pas de test de Moral suite aux pertes que vient de subir l'unité avec laquelle il était emplié.
5	Les dernières paroles de ce Chef mourant galvanisent vos troupes. Piochez un pion Destin au hasard.
6	La balle s'est fichée dans le livre de prières qui ne quitte jamais cet officier. Ce Chef n'est pas éliminé!

Foto 8 – La seconda tabella ci mostra i costi per muovere nei vari tipi di esagono, la portata delle armi da fuoco e cosa succede se un Leader viene colpito.

Per sparare bisogna avere un Linea di Vista (LOS) al bersaglio, controllare la distanza di tiro per vedere se ci sono bonus o malus (vedere tabella qui sopra) e lanciare un numero di D6 pari ai PF (Punti Forza) dell'unità che spara: ogni risultato di 5 o più "rischia" di colpire il nemico (non è automatico). Quest'ultimo lancia allora 1 D6 per ogni "colpo" e lo annulla con 5 o più: con 4 o meno l'unità subisce una o più perdite. Se le perdite superano il valore PF l'unità viene girata sul retro (più debole), ma era già stata girata in precedenza viene eliminata.

Il corpo a corpo è più sanguinoso: entrambe le unità ingaggiate infatti lanciano 1D6 per PF e ogni dado (modificato) di valore "6" o più infligge direttamente una perdita all'avversario, con le stesse conseguenze dei tiri. Notare che in entrambi i casi (tiri o mischia) un valore di "6" del dado è sempre una perdita, indipendentemente dai modificatori: capita infatti che in alcuni scontri una delle unità non possa arrivare "matematicamente" al 6, da cui l'introduzione di questa regola. L'unità bersaglio di un attacco (chiamato "carica" nel testo originale) ha la possibilità di schivarlo, se è di Fanteria o cavalleria leggera, facendo un test e ritirandosi di qualche esagono.

Dopo ogni combattimento corpo a corpo l'unità che ha subito più perdite (in caso di parità l'attaccante) deve ritirarsi di un esagono (ed è eliminata se non può farlo): l'attaccante che libera un esagono deve avanzare (e può riorientarsi)



Foto 9 – Gli inglesi hanno messo in fuga la prima linea americana (tiratori) ed affrontano la seconda linea. Però le altre truppe americane ora sono in allerta e al loro turno potranno contrattaccare.

Ogni unità che ha subito almeno una perdita deve effettuare un Test del Morale lanciando 2D6 ed applicando tutti i modificatori possibili: con un risultato di “6” o più non succede nulla, ma con “5” o meno l’unità diventa Disordinata e le viene posto sopra un marcatore “D”.

Ogni battaglia di questa serie avrà una certa lunghezza (numero di turni): nel caso di **Cowpens 1781** sono previsti 8 turni, al termine dei quali si contano i Punti Vittoria (PV) ottenuti in base agli obiettivi raggiunti e al Morale dei due eserciti. Chi ottiene il totale più alto vince la battaglia, ma è possibile anche ottenere una vittoria automatica facendo scendere a zero il Morale dell’esercito avversario (e questo si ottiene eliminando unità o leader).

Qualche considerazione e suggerimento

Il peso della battaglia è tutto sulle spalle dell’esercito Britannico, più compatto e affiancato da due unità di artiglieria: gli americani inoltre non possono muovere la seconda e la terza linea finché il nemico non arriva a sei esagoni da una delle loro unità o non le attacca direttamente.

Quindi fin dal primo turno gli inglesi dovranno investire in forze la prima linea americana, con un bombardamento preliminare seguito da una carica, e cercare di bloccare e distruggere almeno una delle due fanterie leggere americane per impedire loro di raggiungere gli altri miliziani.

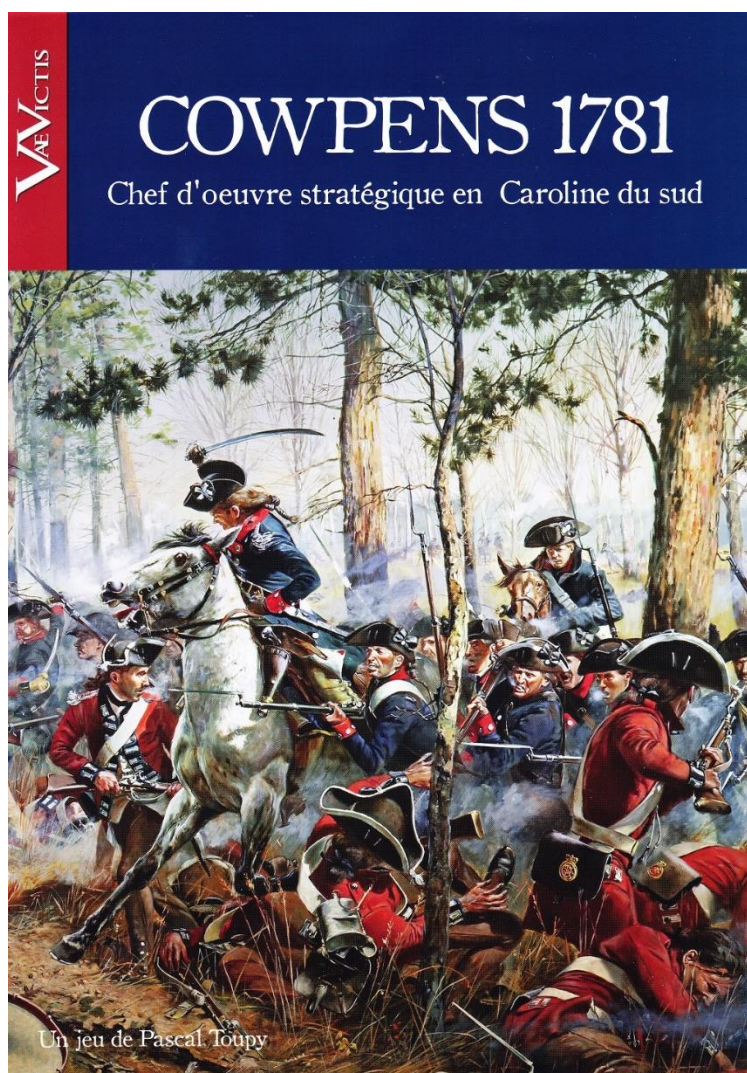


Foto 10 – La copertina del gioco.

Poi, dal secondo turno, investiranno la seconda linea: anche in questo caso riusciranno sicuramente a creare qualche buco nello schieramento avversario, ma dovranno effettuare attacchi mirati per limitare le proprie perdite, visto che le truppe americane sono più forti di quelle della prima linea: e qui entrano in gioco i vantaggi dei Regolari inglesi che avanzano in Ordine Serrato (+1 in battaglia) e con una Qualità superiore (+1 o +2 al dado contro il -1 della milizia americana).

Dal terzo turno in poi, come nella realtà, interverranno la fanteria Continentale e la cavalleria americane: esse attaccheranno da più parti le unità più avanzate dell'esercito britannico cercando di ridurne la potenza e la qualità infliggendo loro qualche perdita (le pedine indebolite sono girate sul retro e diventano più vulnerabili).

Il giocatore Americano non deve lasciarsi... demoralizzare dalle facili vittorie iniziali e dalla rapida avanzata del nemico, anche perché il suo Morale è migliore: non appena qualche unità inglese arriva a portata dei Regolari va attaccata subito, usando la cavalleria come arma in più per colpire il nemico ai fianchi o sul retro.

Commento finale

Il sistema di gioco ideato da Pascal Toupy per **Cowpens 1781** è davvero interessante, soprattutto perché permette di simulare piccole battaglie con poche regole e le partite raramente superano le 3 ore di gioco.

Inoltre queste regole potranno essere applicate a parecchie battaglie dell'epoca, a partire dalla guerra dei 7 anni, la rivoluzione francese, ecc. quindi ci aspettiamo di vedere presto un altro wargame con questo sistema come allegato a *Vae Victis* o come gioco a sé stante di più ampio respiro (come i "Fuori Serie" della stessa casa editrice).

Dai nostri test risulta che se l'inglese ha un po' di fortuna nei primi combattimenti sarà difficile riuscire a respingerlo o a causargli una sconfitta cocente come quella che subì nella realtà: se invece l'esito degli scontri sarà più equilibrato la partita potrà decidersi attorno al 5° o 6° turno, quando entreranno in azione anche i Continentali e la cavalleria, e qui la superiorità numerica degli americani potrà fare la differenza.

Insomma, a nostro avviso *Cowpens 1781* è un wargame divertente da giocare e di difficoltà medio bassa, quindi potrebbe essere una buona base anche per introdurre a questo hobby nuovi giocatori.

Il problema principale che abbiamo riscontrato durante i test è stato la... perdita di tempo necessaria a verificare i modificatori per i diversi lanci di dadi (per i tiri, gli attacchi, il morale, la coesione, le cariche, i rally, ecc.). Abbiamo quindi deciso di crearne delle nuove (in italiano) raggruppando ogni tabella con le relative regole specifiche: se queste tabelle riassuntive vi interessano potete scaricarle dal sito Big Cream a [*questo link*](#).

"Si ringrazia l'autore del gioco, Pascal Toupy per avere cortesemente e rapidamente risposto alle nostre domande per alcuni chiarimenti sulle regole. Troverete le sue risposte qui sotto"

COWPENS 1781

(Chiarimenti dell'autore Pascal Toupy)

Domanda 1 (Regola 0.4) – Iniziativa. Il regolamento dice che «l'ultimo lancio di un dado può essere ripetuto usando il segnalino Iniziativa»: questo significa che bisogna tirare i dadi uno a uno e l'avversario decide se fare rilanciare o meno l'ultimo?

Risposta: NO, con l'iniziativa si fanno rilanciare TUTTI i dadi utilizzati, in attacco o in difesa

Domanda 2 (Regola 3.5.3) – Linea di vista (LOS). Abbiamo dei dubbi sui cambi di livello del terreno e la LOS: la Tabella infatti ci rimanda al punto 2.3.4.3 che ... non esiste nel regolamento. Abbiamo applicato la solita regola che se un'unità è al bordo del livello è visibile, altrimenti no.

Risposta: esatto. Vedere anche a pag.11 del regolamento, il disegno in alto a destra, dove si parla anche di “cresta”.

Domanda 3 (Regola 3.7.2.7) – Diversione. Si applica SEMPRE? Anche quando la seconda unità ha già combattuto in precedenza (nello stesso turno) e ha dovuto ritirarsi in una nuova posizione che la pone di fianco a un’unità amica sotto attacco?

Risposta: SI

Domanda 4 (Regola 3.7.2.8) – Carica sul Fianco o il Retro. Una unità di Fanteria LT o N ha la possibilità di girarsi quando viene attaccata per mostrare al nemico un esagono di “Fronte”. Se successivamente viene attaccata con un’altra carica ha diritto a girarsi di nuovo?

Risposta: questa è una buona osservazione che non abbiamo notato durante i playtest. Un’unità può girarsi UNA SOLA VOLTA durante diverse cariche nello stesso turno, quindi non può più girarsi se viene caricata una seconda volta.

Domanda 5 – (Regola 3.7.4) – Schivare una carica. Dichiaro una carica che il nemico decide di provare a “schivare”. Lo può fare PRIMA che io muova la mia unità o dopo che essa è arrivata accanto al bersaglio?

Risposta: Al momento dell’ANNUNCIO di una carica il giocatore passivo che vuole tentare di schivarla deve lanciare 2D6: se il risultato è 6+ l’unità potrà allontanarsi dall’unità che carica con metà dei suoi Punti Movimento e può farlo In QUALUNQUE MOMENTO durante il movimento di carica.

Domanda 6 (Regola 3.7.4) – Schivare una carica. Un’unità LT (Fanteria o Cavalleria) può schivare un attacco che le arriva di fianco o sul retro? A noi sembra possibile, visto che la decisione va presa all’annuncio della carica.

Risposta: sì, l’unità LT può schivare una volta in qualsiasi condizione. Se però viene comunque raggiunta nuovamente non può schivare una seconda volta.

Domanda 7 (Regola 3.7.5.C) – Risoluzione di una carica. Il difensore quando lancia i dadi? Dopo che lo ha fatto l’attaccante o nel momento in cui la carica viene dichiarata?

Risposta: Il giocatore passivo lancia un numero di dadi D6 pari alla sua PF nel momento stesso in cui viene dichiarata una carica contro la sua unità.

Domanda 8 (Regola 3.7.5. D) – Se i modificatori per un lancio di dado sono tali da rendere impossibile ottenere un 5+ devo comunque lanciare i dadi?

Risposta: SI perché un risultato di “6 “ naturale del dado procura sempre una perdita al nemico.

Domanda 9 (Regola 3.7.5.G) – Applicazione delle perdite. Se attacco un’unità e le procuro più perdite di quelle che può sopportare prima di essere girata su lato “affaticata” che cosa succede alle perdite extra? Le applico all’unità appena girata o sono perse?

Risposta: le perdite extra sono perse. Un’unità affaticata viene già penalizzata con meno PF e un morale più basso.

Domanda 10 (Regola 4.1.4) - Se un’unità è costretta a ritirarsi e l’unico esagono possibile (al di fuori delle ZOC nemiche) è occupato da un’unità amica che succede? Viene eliminata?

Risposta: SI, allo stato attuale delle regole. Ma sto riflettendo sulla possibilità di far ritirare queste unità di un esagono supplementare al costo di una perdita extra e un nuovo test del Morale.

Domanda 11 (Regola 5.1) – Variazioni al Morale dell’Esercito. Le unità che hanno Qualità “-1” e “-2”, se eliminate fanno perdere solo MEZZO Punto Vittoria (PV) all’esercito amico, ma non ci sono caselle “1/2” sulla tabella. Ci siamo arrangiati, ma cosa dice l’autore?

Risposta: Potete mettere il Marcatore del Morale a cavallo fra una casella e la successiva

Domanda 12 (Regola 8.2.S1) – Setup di Cowpens 1781. Il Generale americano Morgan dove va posizionato all’inizio?

Risposta: Come ogni Generale va impilato su un’unità a scelta (8.2.2) ad inizio partita
