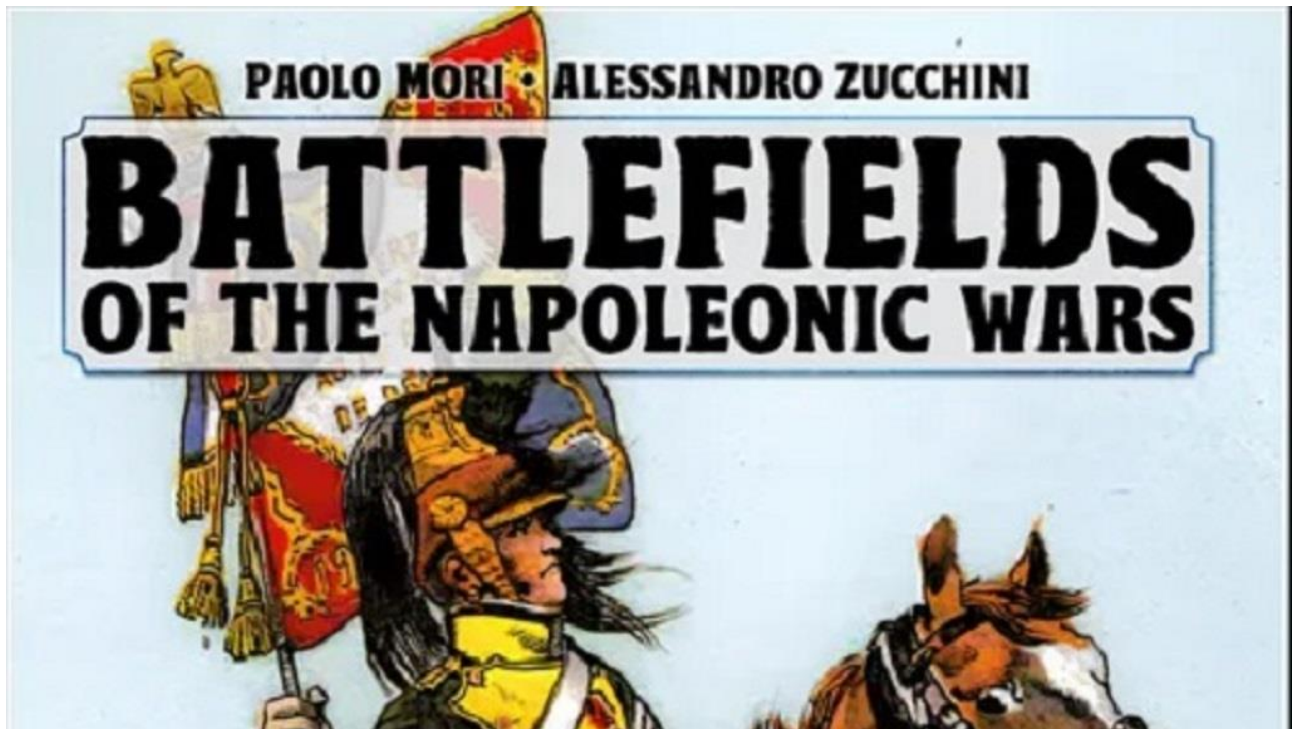


Battlefields of the Napoleonic Wars

Un modo diverso per simulare le battaglie napoleoniche



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 03/10/2025. 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.

BATTLEFIELDS OF THE NAPOLEONIC WARS

Introduzione storica

Non credo che ci sia molto da aggiungere sulla figura di Napoleone, data la sua notorietà. Nacque ad Ajaccio, in Corsica, da famiglia italiana della piccola nobiltà con il nome di Napoléone Buonaparte: era il 15 agosto 1769, un anno dopo che la Francia aveva preso possesso dell'isola, togliendola alla Repubblica di Genova.



Foto 1 – Il quadro forse più celebre di Napoleone Bonaparte.

Partito per l'accademia militare in Francia, ottenne il brevetto di sottotenente di Artiglieria, ma ben presto, a seguito della Rivoluzione Francese, la sua... carriera divenne folgorante, fino ad essere nominato Primo Console e successivamente incoronato Imperatore della Francia nel 1804.

Forse non tutti sanno che per quattro anni (1802-1805) fu anche Presidente della Repubblica Italiana, per diventarne poi Re fino alla sconfitta del 1814.

La sua ascesa politica andò di pari passo con le sue vittorie militari: diventò infatti generale dopo aver vinto l'assedio di Tolone (1793) e divenne celebre per la sua Campagna d'Italia (1796) con la quale sconfisse clamorosamente gli Austriaci.

Presentazione del gioco

E proprio nel Bel Paese inizia anche [Battles of the Napoleonic Wars](#), un wargame “leggero” (ma non troppo) che vuole simulare le diverse battaglie napoleoniche utilizzando un unico regolamento e mappe diverse per ognuna di esse, con specifiche caratteristiche. Il gioco è stato ideato e realizzato in Italia da Paolo Mori e Alessandro Zucchini, per l'editore [Ingenioso Hidalgo](#) (sempre di Mori) ed è dedicato soprattutto ad appassionati di 14 anni o più con una certa predilezione per i giochi ad ambientazione storico/militare.

La scatola contiene quattro diverse battaglie: Rivoli (in Italia, appunto, combattuta il 14-15 Gennaio 1797), Austerlitz (oggi Slavkov u Brna, in Repubblica Ceca, 2 Dicembre 1805), La Coruna (Spagna, 16 Gennaio 1806) e Hagelberg (Germania, 27 Agosto 1813).

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

La scatola di **Battlefields of the Napoleonic Wars** contiene un regolamento “universale” per tutte le battaglie della serie, quattro mappe con grandi esagoni e quattro pieghevoli che hanno da un lato una breve descrizione storica e il setup della battaglia, e dall’altro tutte le regole specifiche, i tipi di terreno, un tracciato per i Punti Vittoria (PV), ecc.

Un ottimo lavoro, molto chiaro e graficamente impeccabile, ma prima di iniziare a giocare vi consigliamo di fare una fotocopia del setup perché una volta messi i necessari segnalini sui diversi tracciati, se per sbaglio spostate qualche unità e dovete ripristinarla bisogna togliere tutto per rovesciare il foglio (oppure ci si collega al sito, cercando quella battaglia).

Completano la confezione due fustelle uguali (ognuna con i 56 tessere rettangolari per le Unità di Fanteria Cavalleria e Artiglieria e 10 marcatori “Controllo”), i segnalini Ordine e Attivazione di

legno colorato (blu e rossi), 6 dadi, 1 foglietto con gli adesivi da incollare sui dadi e 3 schede riassuntive.

I materiali sono tutti di ottima fattura e perfettamente adatti al loro utilizzo durante il gioco.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – La mappa di Austerlitz.

Come abbiamo premesso **Battlefields of the Napoleonic Wars** contiene quattro battaglie, quindi la prima cosa da fare è scegliere quale giocare, prendendo il relativo pieghevole ed estraendo la mappa per stenderla sul tavolo:

Sul fronte del pieghevole c'è un disegno a colori della mappa, in scala ridotta, con il posizionamento di tutte le unità necessarie a quella battaglia (inclusi i generali, che sono rappresentati da cilindretti di legno colorato): non resta che piazzare i counters negli esagoni indicati, facendo attenzione a non sbagliarsi perché, lo abbiamo già accennato, a partita iniziata diventerebbe fastidioso ritornare al setup se non lo avete fotocopiato.

Il retro del pieghevole deve essere infatti steso accanto alla mappa perché illustra le regole speciali per quella battaglia oltre al tipo di terreno e ai suoi effetti: inoltre ci sono alcune caselle che serviranno durante il gioco per dare gli ordini, un tracciato dei Punti Vittoria (PV) e uno, più corto, per l'eventuale arrivo dei rinforzi.

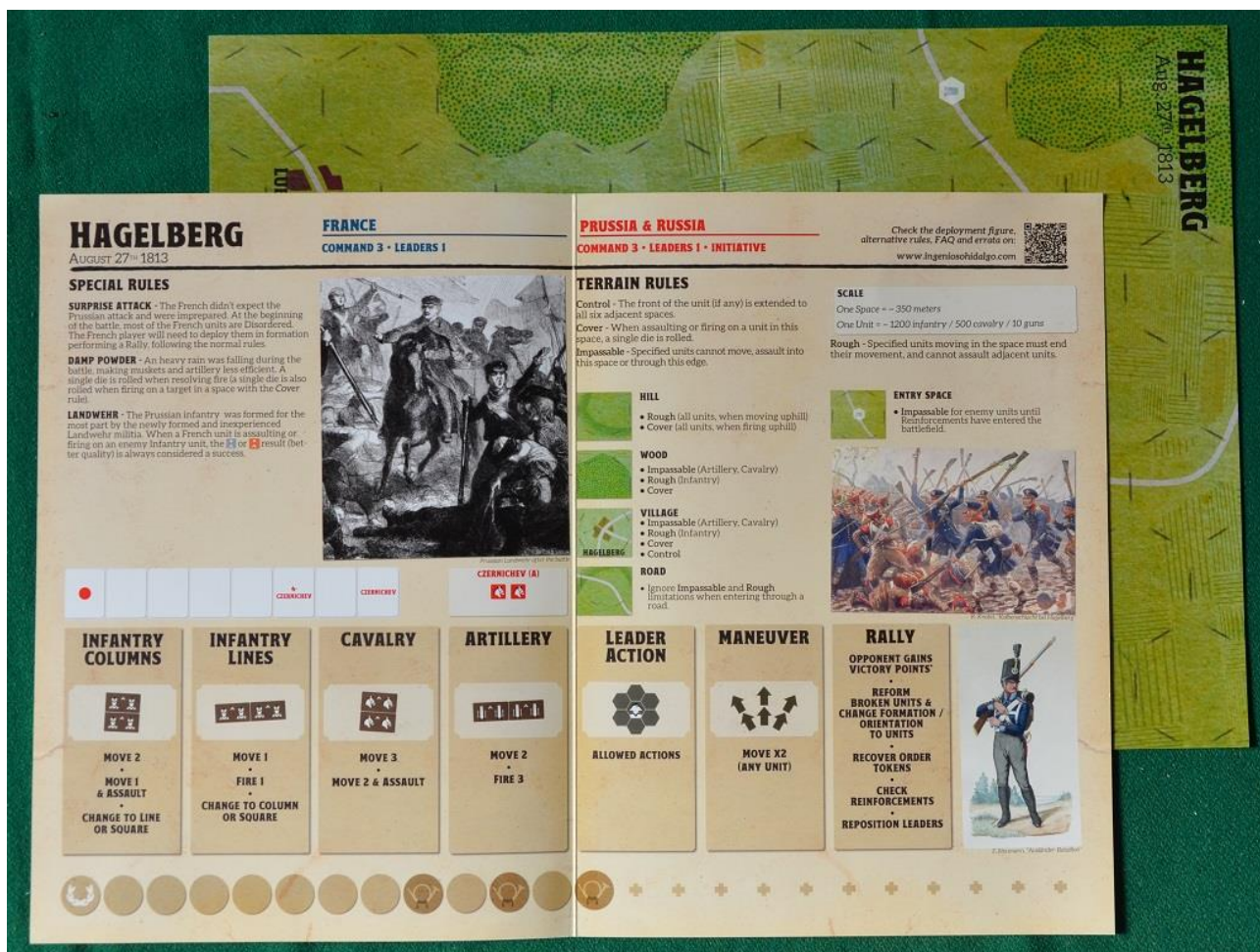


Foto 4 – La scheda della battaglia di Hagelberg.

Prendiamo per esempio la battaglia di Hagelberg (vedere Foto 4 qui sopra): in alto ci sono le informazioni con il numero degli ordini disponibili e l'iniziativa; sulla sinistra vediamo 3 regole specifiche; sulla destra i 5 tipi di terreno utilizzati; in basso sono evidenti le 7 grandi caselle per gli Ordini; in fondo, infine, notiamo il tracciato dei PV. A sinistra, sotto la foto, c'è anche il tracciato per i rinforzi, dove posizionare i relativi segnalini (rosso e blu).

Dopo aver messo sulla mappa le tessere “bandiera”, per indicare gli obiettivi dei due schieramenti, ogni giocatore prende il numero di dischetti “Ordine” indicato in alto e si può cominciare.

Ai generali è consentito arringare i loro uomini per prepararli al combattimento, poi le batterie cominciano a sparare: la battaglia ha inizio.

Il Gioco

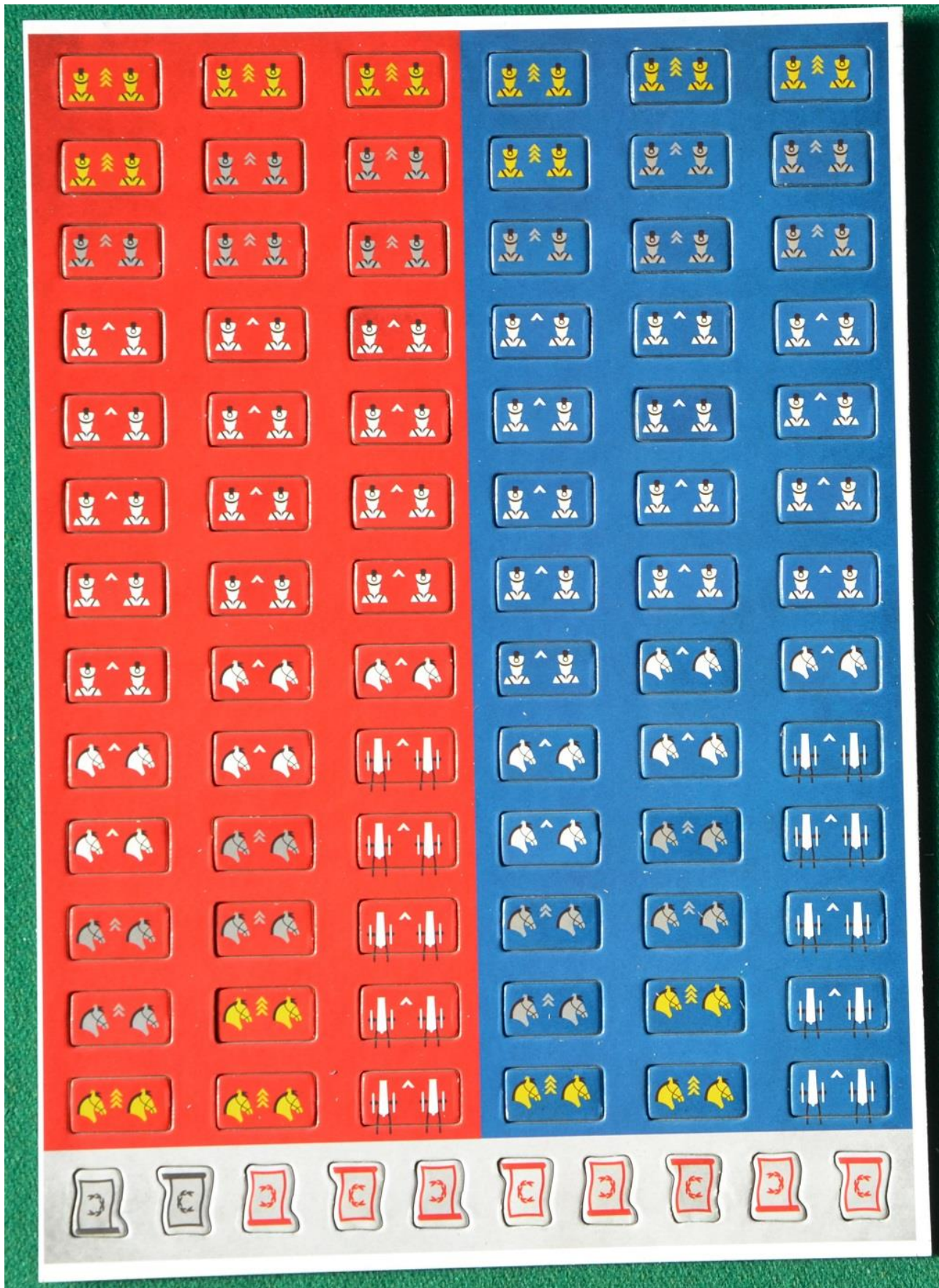


Foto 5 – Le unità disponibili.

Le unità in gioco non sono tutte uguali e si distinguono per il colore delle icone che le rappresentano:

- quelle con due simboli di colore bianco sono le classiche unità di LINEA (Fanteria, Cavalleria e Artiglieria);
- quelle colorate d'argento indicano le truppe VETERANE (Cavalleria e Fanteria);
- quelle dorate sono le unità di ELITE (Cavalleria Pesante e Fanteria della Guardia).

Al setup, negli esagoni della mappa indicati, vengono schierate due tessere per formare un'unità: se sono una sopra l'altra indicano una formazione "in Colonna", mentre quelle affiancate rappresentano le formazioni "in Linea".

Se un'unità mostra tutte e quattro le icone significa che è ancora a piena forza, ma se uno dei due counter viene girato (a seguito di perdite in combattimento) la formazione risulta indebolita (3 icone); se subisce una nuova perdita si deve girare anche il secondo counter e restano visibili due sole icone; con la terza perdita uno dei due counter viene tolto e l'unità si considera "Broken" (praticamente inutilizzabile se non sarà riorganizzata); con la quarta perdita l'unità cessa di essere operativa e viene tolta definitivamente dal campo.



Foto 6 – Lo schieramento iniziale nella battaglia di La Coruna. I generali sono stati presi in prestito da una scatola di "Command and Colors" della GMT.

Il pieghevole di **Battlefields of the Napoleonic Wars** indica anche chi ha l'iniziativa e il giocatore così designato dà il via alle... ostilità piazzando il suo primo "Ordine" (dischetto) su una delle caselle "Azione" del pieghevole. Ci sono 8 diversi tipi di ordine: sette di essi sono comuni a tutte le battaglie, mentre l'ultimo lo troviamo (per ora) solo in Austerlitz.

Ogni battaglia può avere una diversa disponibilità di "Ordini" (voce "Command" in alto in ogni pieghevole) che variano comunque da 3 a 5, il che significa che per ognuno di essi possono essere attivate da 3 a 5 unità, marcandole con un segnalino "x" dopo che hanno eseguito le loro manovre. Vediamo allora tutti gli ordini:

- Infantry Columns: il giocatore può attivare 3-5 unità per muoverle di 2 esagoni, oppure muoverle di 1 solo esagono ed attaccare, o infine per cambiare formazione (da Colonna a Linea). Durante il movimento si può passare su esagoni occupati da unità amiche, ma quello di arrivo deve essere vuoto;
- Infantry Lines: in questo caso vengono attivate 3-5 unità per muovere di 1 esagono, oppure per sparare al nemico o infine per passare da Linea a Colonna;

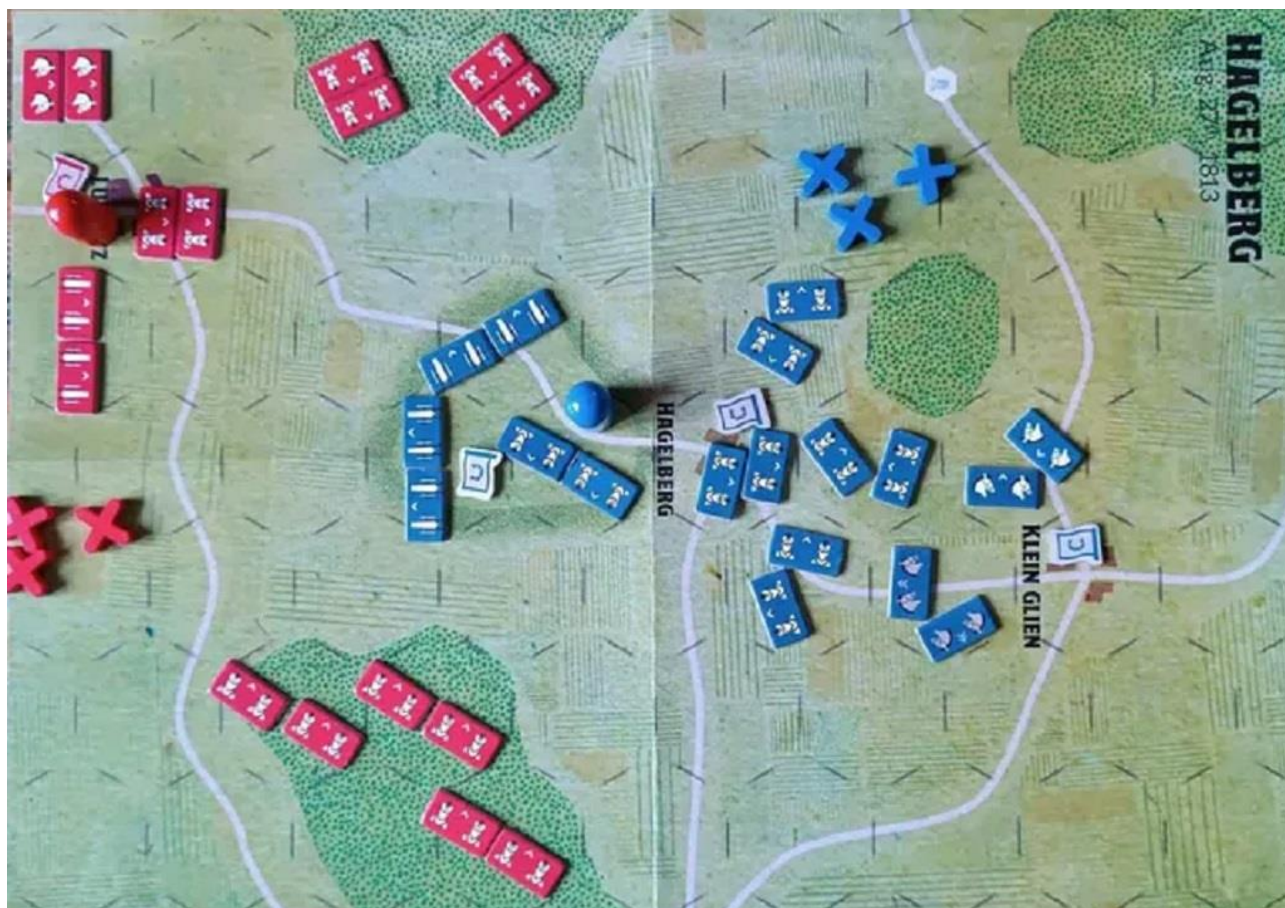


Foto 7 – Lo schieramento iniziale di Hagelberg (con i comandanti “standard”).

- Cavalry: si attivano 3-5 unità di cavalleria in colonna per muovere di 3 esagoni oppure per muovere di 2 esagoni e caricare il nemico.
- Artillery: 3-5 unità di Artiglieria possono sparare al nemico oppure muovere di 2 esagoni.
- Leader: si sceglie un Leader sul campo di battaglia per attivare 3-5 unità a lui adiacenti (eseguendo gli ordini come abbiamo visto sopra).
- Maneuver: il generale sceglie 3-5 unità e queste possono muovere al doppio della velocità standard (4 esagoni per le unità di fanteria in colonna, 6 la cavalleria, ecc.).
- Elite Infantry and Cavalry: questo è un ordine specifico per le unità di élite (quelle di color oro) che troviamo al momento solo nella battaglia di Austerlitz e permette di attivare 4-5 unità di quel tipo, senza distinzione fra fanteria, artiglieria e cavalleria.
- Rally: questa è un'azione molto importante che ha anche effetti sulle condizioni di vittoria. Si attiva automaticamente se un giocatore ha esaurito gli ordini a sua disposizione, oppure

volontariamente al posto di un normale turno. L'avversario guadagna subito 1 Punto Vittoria (PV), ma il giocatore recupera tutti i dischetti "Ordine" dalla mappa. Poi può utilizzare i segnalini "Attivazione" (quelli a forma di "x") per eseguire alcune azioni complementari:

- con 1 attivazione si rimette in ordine una formazione "Disordinata";
- con 2 attivazioni si può aggiungere un secondo counter a una unità "Broken" (permettendo così che ritorni nella mischia);
- con 1 attivazione si può cambiare orientamento ad una formazione.

A questo punto si verifica se i segnalini sul tracciato dei "Rinforzi" hanno raggiunto il valore necessario a portare nuove unità in campo e si possono riposizionare liberamente tutti i propri leader.



Foto 8 – Austerlitz: l'attacco della cavalleria pesante Coalizzata contro l'ala sinistra dello schieramento francese ha causato panico e disordine.

Abbiamo già visto che se un'unità di **Battlefields of the Napoleonic Wars** perde la sua terza icona diventa "Broken" e da quel momento in poi non potrà più muovere, attaccare o sparare finché il generale non userà un Rally su di essa per ripristinarla (vedere sopra).

Le unità possono anche diventare "Disordinate" per una serie di cause: se si sono ritirate durante un combattimento, oppure se sono state attaccate alle spalle o ancora se uno dei dadi da combattimento ha mostrato l'icona relativa.

Le unità in disordine non possono muovere, attaccare o sparare finché non si usa un Rally su di esse. Fino a quel momento i due counters di quelle formazioni si tengono orientati in senso opposto

uno all'altro per distinguere l'unità con un colpo d'occhio (oppure ci mettete un segnalino qualsiasi sopra).

A differenza di molti altri wargames, in **Battlefields of the Napoleonic Wars** la “zona di controllo” delle unità è valida solo per i 3 esagoni di “fronte”: se il nemico entra in uno di questi esagoni deve fermarsi, a meno che quell'esagono non si già occupato da un'altra unità amica, e in tal caso non è più bloccante.



Foto 9 – I dadi utilizzati per sparare (arancioni) o per il corpo a corpo (grigi). Quello nero viene spiegato nel testo. In basso ci sono i 3 segnalini di Fine Partita (a sinistra) e i due dischetti per conteggiare i Punti Vittoria (a destra).

Le unità di Fanteria in Linea o di Artiglieria possono sparare al nemico seguendo lo schema seguente:

- per prima cosa possono cambiare orientamento, se necessario;
- poi si indica l'unità bersaglio, che deve trovarsi adiacente alla fanteria o entro tre esagoni dall'artiglieria;
- il giocatore decide se può e se vuole utilizzare o meno il dado NERO (un dado che può dare danno ad entrambi gli schieramenti);

- si lanciano i dadi arancioni (e quello nero, se il giocatore lo ha preso) e si confrontano i risultati per vedere se il difensore subisce perdite o deve ritirarsi o... se non succede nulla. Usando il dado nero è possibile che anche l'attaccante subisca qualche malus.

I combattimenti corpo a corpo avvengono invece fra unità adiacenti e tengono conto di vari fattori (attacchi dal retro, difensore Disordinato o Broken, ecc.) ma la procedura è simile:

- per prima cosa, e sotto certe condizioni, il difensore può effettuare una “reazione” (retrocedere, mettersi in quadrato, sparare);
- poi l'attaccante indica il suo bersaglio e decide se può e se vuole utilizzare o meno il dado NERO;
- infine si lanciano i due dadi grigi (e quello nero, se richiesto) e si verifica l'esito, che spesso dipende anche dal tipo di unità che combattono, dalla loro formazione (linea o colonna) o dalla presenza di un generale. In ogni caso il difensore può ritirarsi o subire uno o più colpi. Notare che le unità costrette a ritirarsi diventano “Disordinate” e vanno recuperate durante la fase di Rally.



Foto 10 – Ritorniamo ad Austerlitz, con l'ala destra francese che fronteggia forze superiori... e spera nell'arrivo del Generale Davout e delle sue unità di rinforzo.

Sul tracciato dei PV ci sono tre caselle speciali, sulle quali ad inizio partita verranno posizionati (coperti) tre segnalini di Fine Partita (vedere Foto 9): quando il dischetto PV di uno dei giocatori arriva sul primo segnalino questo viene girato e se mostra l'icona ROSSA la battaglia finisce con la sconfitta dell'avversario.

Se invece l'icona è verde la battaglia prosegue fino al segnalino successivo, ecc.

Il regolamento spiega come fare PV (per ogni unità distrutta, per ogni leader eliminato, per ogni Rally dell'avversario, per ogni Obiettivo catturato, ecc.) ma le regole specifiche possono aggiungerne o toglierne.

Qualche considerazione e suggerimento

Battlefields of the Napoleonic Wars, come abbiamo anticipato, è un wargame abbastanza semplice da imparare e può essere tranquillamente utilizzato per introdurre nuovi giocatori a questo hobby, partendo naturalmente dalle battaglie più semplici (Rivoli e Hagelberg).

Abbiamo apprezzato molto il sistema degli Ordini che permette di controllare solo parzialmente le operazioni sul campo di battaglia e dà quindi ai due “generali” la responsabilità di scegliere le unità giuste ed il momento giusto per attivarle e cercare di colpire il nemico dove è più debole.

La nostra azione preferita è “Leader”, da utilizzare preferibilmente per ultima, se possibile, perché permette di intervenire in una zona del fronte che sia minacciata: questo però significa mantenere i Leader in prima linea e nei punti più caldi della battaglia, pronti a far valere il loro carisma per risolvere situazioni delicate.

I generali devono cercare di avere sempre qualche unità di Fanteria in Colonna e qualcuna in Linea nelle stesse zone del fronte: quelle in linea possono sparare per indebolire il nemico e quelle in colonna possono poi assaltarlo per respingerlo e conquistarne la posizione.

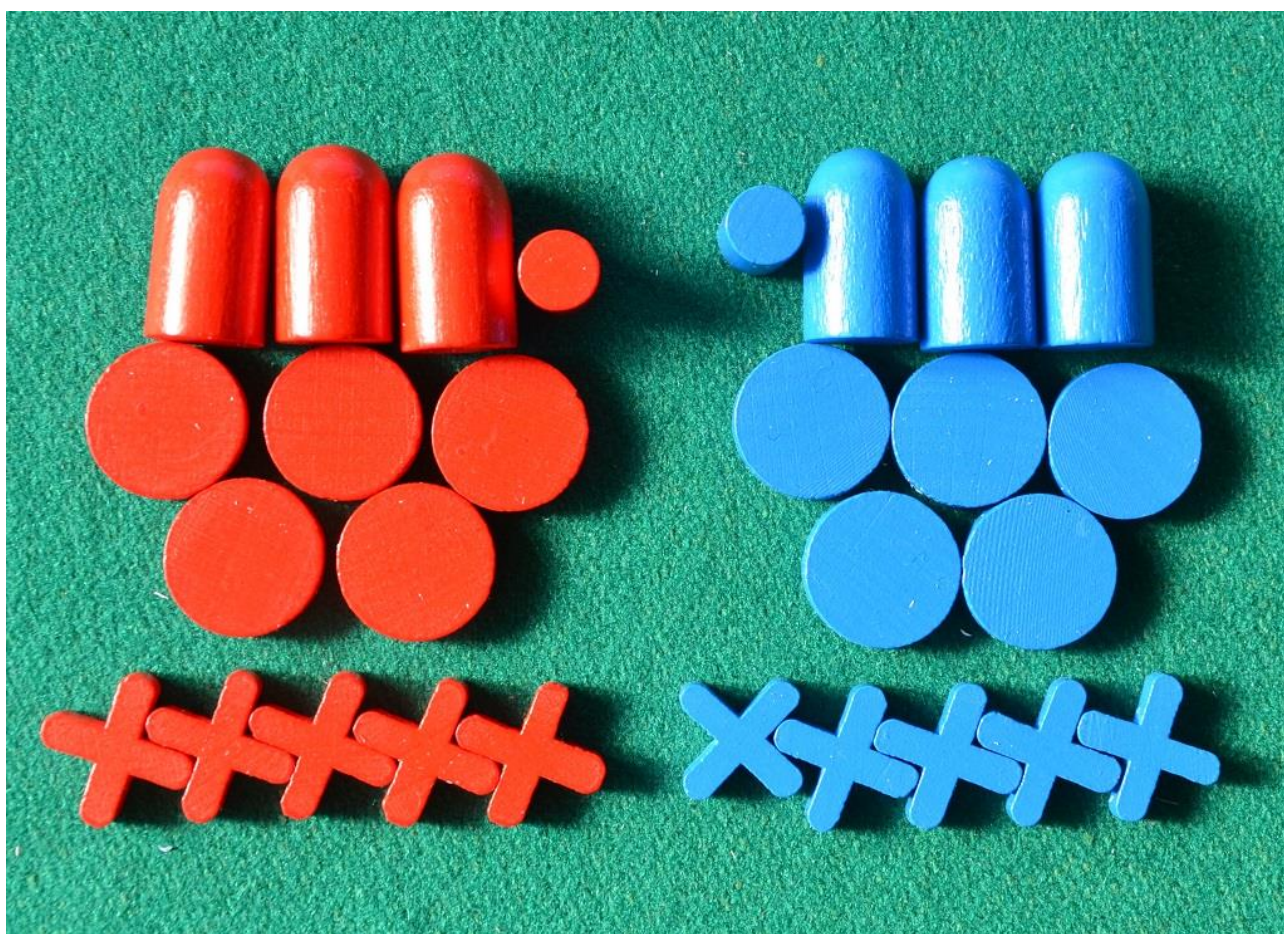


Foto 11 – I Dischetti “Ordine”, le crocette “Attivato”, i 3 leaders e i due segnalini per i Rinforzi.

L'altro ordine da utilizzare al meglio, ponderando bene i pro e i contro, è “Rally”: se le vostre unità sono state costrette a ritirarsi durante un combattimento e sono quindi Disordinate non esitate ad utilizzare il Rally se le vedete in pericolo: così le rimetterete in ordine e potrete sventare eventuali attacchi di sfondamento o magari partire al contrattacco.

Alcune facce dei dadi hanno delle condizioni speciali da rispettare per colpire il nemico o costringerlo a ritirarsi: per esempio una faccia è valida solo contro unità in Linea (quelle in Colonna non subiscono nulla), oppure se ad attaccare è un'unità di Cavalleria (in caso contrario non ci sono conseguenze), ecc. (Attenzione però: contro unità Disordinate o Broken queste restrizioni non si applicano).

Questo sistema rende i risultati sempre incerti e comunque non perfettamente prevedibili, ma al tempo stesso aggiunge una “dose” di alea abbastanza importante che potrebbe, in qualche caso, trasformare un attacco ben congegnato in... sconfitta. Quindi non contate solo sulla “maggior forza” delle vostre unità, ma usate il senso strategico del generale (voi stessi) per avere sempre un piano B se quello originale dovesse fallire.

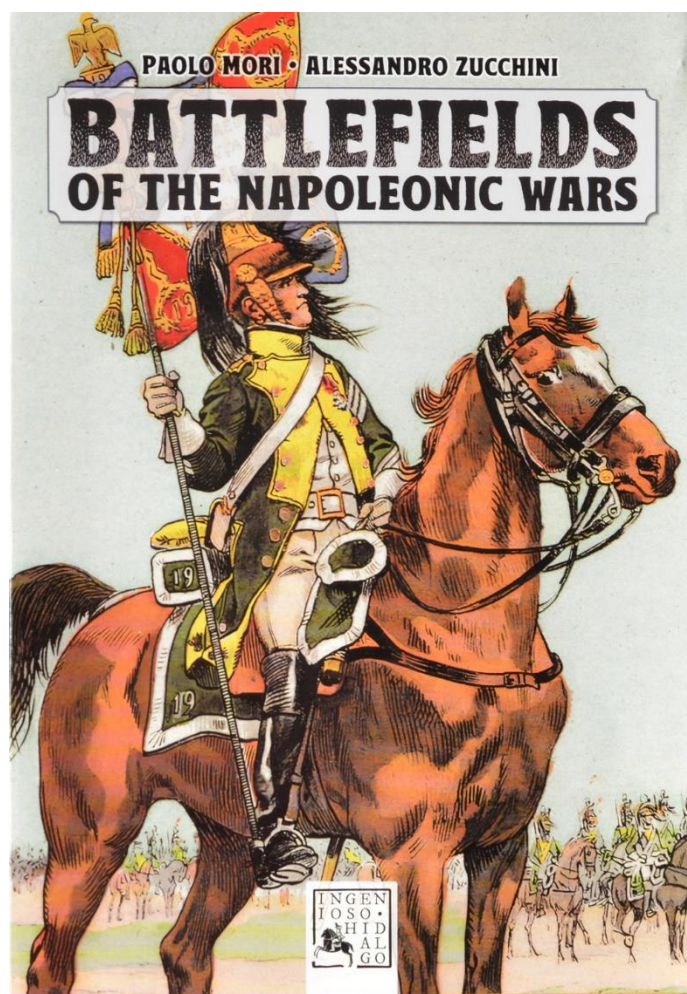


Foto 12 – La scatola di Battlefields of the Napoleonic Wars.

Infine usate la cavalleria per decidere uno scontro in aree importanti del fronte, come avveniva nella realtà: le cariche della Cavalleria Pesante, per esempio, possono essere letali perché, se vincono il primo scontro, poi possono avanzare e combattere ancora.

Commento finale

Il nostro primo impatto con **Battlefields of the Napoleonic Wars** non è stato dei migliori: le prime battaglie di prova, per noi abituati ai wargames classici e agli attacchi organizzati meticolosamente per avere la certezza di vincerli, ci avevano abbastanza deluso. Però, continuando a provarlo

(nonostante una lunga serie di “bastonate nei denti”), abbiamo scoperto che le battaglie andavano pensate in modo diverso e un po’ fuori dagli schemi abituali.

E così abbiamo preso confidenza con questo nuovo sistema e l’abbiamo proposto ad altri amici (anche non wargamers) per valutarlo un po’ più a fondo: quasi tutti hanno apprezzato il modo con cui vengono create le battaglie, utilizzando sempre gli stessi tipi di counters, e le regole sugli “Ordini” con cui esse vengono gestite, senza troppi “fronzoli” e andando direttamente al cuore delle azioni.

Il sistema degli Ordini si avvicina ad altri molto simili utilizzati per i boardgames, quindi riteniamo che **Battlefields of the Napoleonic Wars** possa essere apprezzato senza particolari problemi anche da giocatori assidui o esperti che abbiano un minimo di interesse per temi storico/militari.

"Si ringraziano l'editore [INGENIOSO HIDALGO](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione" e l'amico Roberto Bulgarelli per avercelo fatto conoscere regalandoci una serie di brucianti... sconfitte!