

NAPOLEON'S LAST CHANCE

di John Sakelaris (traduzione a cura di Blodoks)

Questo scenario per Empires In Arms fu pubblicato su GENERAL vol.26 #6 (1990) GENERAL era il periodico ufficiale della Avalon Hill che, a cadenza bimestrale, pubblicava articoli su tattiche di gioco, storia, varianti e news sui boardgames AH/Victory Games. "Napoleon's last chance" è uno scenario che ricostruisce la battaglia di Waterloo ed essendo giocato su un solo turno, può aiutare i nuovi giocatori a prendere conoscenza delle regole.

[13.7] WATERLOO SCENARIO 1815

Napoleone, tornato dall'esilio, si propone di ristabilire la gloria della Francia. Il seguito riguarda la breve, decisiva, Campagna del 1815.

13.7.1 SETUP:

13.7.1.1 Le forze degli Alleati vengono piazzate per prime.

13.7.1.1.1 Gran Bretagna:

A. 10M in Antwerp.

B. 1 Hanover corp con 7I nell'area di Antwerp.

C. 1 corpo C con 6C, Holland corp (con 12I e 2C) ed il comandante WELLINGTON nell'area di Brussels.

D. 2 corpi (con in totale 13I, 5M e 1Gd) dispiegati tra le aree di Antwerp e Brussels. Il giocatore divide il totale delle forze, fra i 2 corpi, come meglio crede.

E. 1 deposito nell'area di Antwerp.

13.7.1.1.2 Prussia:

A. 3 corpi con 27I, 18M, 6C ed il comandante BLUCHER nell'area di Namur.

B. 1 corpo con 6I, 8M e 3C nell'area di Liege.

C. 1 corpo con 8I, 5M e 1C nell'area meridionale di The Duchies.

D. 1 deposito nell'area di Liege.

13.7.1.1.3 Austria:

A. 1 corpo con 5I e 10M nell'area di Ulm.

B. 1 deposito nell'area di Ulm.

13.7.1.2 Le forze francesi vengono piazzate per ultime.

A. 25M a Parigi.

B. 1 corpo Gd e 1 corpo di Artiglieria con 10Gd, 7A ed il comandante NAPOLEONE nell'area di Paris.

C. 5 corpi e 4 corpi C con 23I, 16M, 13C ed il comandante NEY nell'area, o adiacenti all'area, di Paris.

D. 1 corpo con 5I, 5M e 2C nell'area di Lorraine.

E. 3M a Strasbourg.

F. 1 deposito nell'area di Paris.

13.7.2 DENARO INIZIALE:

la Gran Bretagna inizia il gioco con \$ 1, la Prussia con \$ 1, l'Austria con \$ 2 e la Francia con \$ 2.

13.7.3 CONTROLLO:

Gli Alleati controllano un territorio costituito da Flanders, Holland, Kleves, Berg, Hesse, The Duchies, Baden, Palatinate, Wurttemberg, Bavaria e Switzerland.
La Francia controlla il territorio nazionale francese.

13.7.4 RINFORZI:

Nessuno, di nessun tipo.

13.7.5 TEMPO:

La partita dura un solo turno: Giugno 1815.

13.7.6 REGOLE SPECIALI:

A. Per questo scenario si utilizza solo la mappa occidentale.

B. I 10M britannici di Antwerp ed i 25M francesi a Paris non possono essere aggregati ad un corpo.

C. I rifornimenti delle forze alleate sono riconducibili alle loro rispettive aree deposito.

D. Nessun nuovo deposito può essere costruito in questo scenario.

E. Il morale dell'Hanover corp è quello stampato (2.0). La regola 12.3.2 non si può applicare perché Hanover, prima di Giugno 1815, non è stato sotto il controllo della Gran Bretagna per 24 mesi consecutivi.

F. Il segnalino "Withdrawal" non può essere scelto per una forza francese comandata da Napoleone in combattimento.

G. (OPZIONALE) La regola 12.3.6, se utilizzata, si applica a qualsiasi forza alleata modificata in questo modo:

quando le perdite interessano forze di Austria, Gran Bretagna, Hanover o Olanda, esse verranno distribuite proporzionalmente in conformità con la regola 12.3.6; le perdite della Prussia non dovranno essere proporzionali a quelle degli altri alleati.

13.7.7 VITTORIA:

A. Il giocatore Alleato vince alla fine del turno, raggiungendo i seguenti quattro requisiti:

1. Tutte le forze francesi nelle Flanders devono essere sotto assedio.

2. Un deposito alleato nell'area di Antwerp o Liege.

3. Il totale delle perdite alleate può essere superiore rispetto alle perdite francesi, ma al max di 5 SP.

4. Durante il suo turno, il giocatore Alleato deve prendere l'iniziativa per una battaglia campale, battaglia campale limitata, combattimento di routine e/o combattimento d'assedio al fine di ottenere uno dei seguenti risultati:

a. gli alleati vincono almeno una battaglia.

b. il francese perde almeno 10 SP in un combattimento.

B. Il giocatore francese vince alla fine del turno, raggiungendo i seguenti quattro requisiti:

1. Il controllo di Paris.

2. Almeno un corpo di fanteria nell'area di Lorraine.

3. Il totale delle perdite alleate deve essere almeno di 30 SP.

4. Le perdite francesi devono stare entro i seguenti limiti:

a. se un corpo francese non sotto assedio termina il turno nelle Flanders, le perdite francesi devono essere almeno 10 SP inferiori al totale delle perdite alleate.

b. se i francesi non hanno un corpo non sotto assedio nelle Flanders, le perdite francesi devono essere di almeno 15 SP inferiori al totale delle perdite alleate.

C. Qualsiasi altro risultato è considerato un pareggio.

13.7.8 NOTE:

Questo scenario omette il fronte lungo il confine alpino tra Francia ed Italia (controllata dall'Austria) poiché le truppe, nel mese di Giugno 1815, erano ancora in fase di mobilitazione e l'attenzione del continente era focalizzata sulla frontiera nord-orientale della Francia.

La “città” di Antwerp, sulla mappa, si può considerare come un agglomerato di diverse città per collegare le forze britanniche di terra con la loro flotta, in particolare Ostend e Ghent.

Dal momento che solo una fase di movimento è a disposizione per ogni giocatore, alcune regole speciali sono state istituite per prevenire mosse "end-game" che i comandanti storici non avrebbero attuato.

Poiché un risultato di pareggio è possibile, tale risultato dovrebbe essere visto come una sconfitta per entrambe le parti. Sia la Francia (in inferiorità numerica) che gli Alleati avrebbero bisogno di una vittoria decisiva ed immediata per evitare qualsiasi coinvolgimento maggiore da parte della Russia.

Si spera che tutti gli appassionati di Empires In Arms apprezzino questo “scenario battaglia” che può essere perso, ma rigiocato di nuovo, nella stessa ora, a parti invertite.