



THE EAGLE AND THE LION

VOLUME II:
SCENARI

DI
UGO DI MEGLIO
E
SERGIO GUERRI



PRIMA EDIZIONE
2009

Non appena eravamo giunti a circa 1000 metri dalle linee degli Inglesi, gli uomini cominciarono ad essere impazienti e a esaltarsi. Confabulavano tra loro; la marcia cominciò a farsi precipitosa.

Intanto gli Inglesi, silenziosi e imperturbabili, con le armi imbracciate, apparivano in lontananza come un enorme muro rosso, un atteggiamento ieratico che impressionò notevolmente le reclute.

Presto la distanza diminuì; grida come “Vive l'Empereur!” “En Avant” “À la baïonnette” riecheggiavano dalla massa in marcia. Alcuni uomini issarono i propri chepì in cima ai moschetti. La marcia si trasformò in una carica. Le fila cominciarono a mischiarsi. L'irrequietezza degli uomini si tramutò in clamore; alcuni scaricarono le loro armi senza fermarsi e senza prendere la mira. E nel mentre la linea rossa, di fronte a noi, restava silenziosa e immobile, anche se eravamo a trecento metri, e sembrava imperturbabile a quella tempesta incombente.

Il contrasto era stridente; più di uno tra noi cominciò a pensare che quando il fuoco nemico a lungo trattenuto fosse cominciato, sarebbe risultato decisamente spiacevole. Il nostro ardore si raffreddò.

L'influenza sul morale di una calma apparentemente imperturbabile è irresistibile, quando si confronta con il disordine di chi cerca di sostituire con il tumulto ciò che manca in risolutezza. La loro compostezza raffreddava i nostri entusiasmi.

Poi, il momento tanto temuto giunse: gli Inglesi abbassarono i loro moschetti, erano pronti per fare fuoco.

Una sensazione indefinibile inchiodò sul posto un buon numero dei nostri uomini, che si fermarono e aprirono il fuoco in maniera disordinata. E poi giunse il fuoco del nemico, sparato con precisione e con un effetto letale, infrangendosi su di noi con il fragore di un tuono. Decimati, ci voltammo indietro, barcollando per la raffica di colpi e cercando di recuperare l'equilibrio, quando il silenzio a lungo mantenuto dal nemico fu rotto dalle grida di giubilo. Poi arrivò una seconda raffica, e forse una terza, e con la terza ci furono addosso, costringendoci a una ritirata disorganizzata.

Tratto da *Studies in the Napoleonic Wars* di Sir Charles Oman (Citazione di fonte francese sull'attacco di una colonna di fanteria francese contro la fanteria inglese schierata in linea)

STRUTTURA DI UNO SCENARIO

In questo fascicolo vi presentiamo dieci diversi scenari ispirati ad eventi storici realmente avvenuti, che hanno visto fronteggiarsi l'esercito francese e quello inglese nel corso delle guerre napoleoniche.

Ogni scenario si compone delle seguenti sezioni:

TESTO INTRODUTTIVO

Introduce il contesto storico e fornisce un accenno ai punti salienti della battaglia e al contesto storico e strategico in cui si è svolta.

ORDINI DI BATTAGLIA

Presentano l'esatta composizione degli schieramenti di entrambi gli eserciti.

Ogni ordine di battaglia indica quale carta utilizzare per il **comandante in capo** e quali sono i **gruppi di unità** che partecipano alla battaglia.

Per ogni singolo gruppo di unità, viene specificato il **tipo** (fanteria, cavalleria, artiglieria), il **numero di unità** da utilizzare, e a quale **carta unità** fare riferimento per le unità del gruppo. Normalmente, tutte le unità di un gruppo utilizzano la stessa carta, ma a volte un gruppo di unità include unità con caratteristiche diverse tra loro, a cui corrispondono quindi unità diverse.

Viene inoltre indicato quale carta utilizzare per il **comandante di gruppo di unità** e il **colore delle basette** da utilizzare per contrassegnare il gruppo.

Nota: se non indicato diversamente nell'ordine di battaglia di un determinato scenario, le unità sono composte dal numero di figure indicato dalla loro carta unità. Normalmente, quindi, le unità di fanteria sono composte da 4 figure ciascuna (imbasettate su due basette, ciascuna con 2 figure) e quelle di cavalleria da 3 figure ciascuna (imbasettate da basette individuali). Le unità di artiglieria sono composte da un cannone e dal numero di serventi che è specificato nell'ordine di battaglia.

Notare che, all'interno dell'ordine di battaglia, troverete per ogni singolo comandante e per le unità impegnate dei riferimenti storici legati ai personaggi storici e ai reparti che hanno realmente partecipato a quelle battaglie. Questi riferimenti sono forniti solo per completezza storica e non corrispondono necessariamente ai nomi che troverete sul retro delle singole carte (corrispondente al nome dell'unità a cui appartiene la figura rappresentata), dal momento che le singole carte sono usate in più scenari e ogni volta possono rappresentare, a seconda della battaglia, personaggi e reparti diversi.

ESEMPIO DI ORDINE DI BATTAGLIA



- ① Colore basetta
- ② Numero e tipo del gruppo
- ③ Carta comandante
- ④ Carta unità
- ⑤ Numero e composizione delle unità
- ⑥ Nota storica

Se non indicato diversamente dalle regole specifiche di uno scenario, sia gli ordini iniziali dei gruppi di unità che le formazioni delle singole unità ed i loro orientamenti nell'esagono sono a scelta del giocatore che li controlla.

Viene inoltre indicato su quali esagoni devono essere piazzati segnalini obiettivo, e a quale giocatore sia attribuito, all'inizio della battaglia, il controllo di ciascun obiettivo (vedi anche **Condizioni di Vittoria**, più avanti).



Obiettivo controllato dal
giocatore francese



Obiettivo controllato dal
giocatore inglese

DURATA DELLO SCENARIO

Viene indicata la durata della partita, in turni. Alla fine di ogni scenario troverete inoltre una traccia segna-turni.

REGOLE SPECIALI E OPZIONALI

Qualunque circostanza speciale o modifica alle regole che si applichi nello scenario viene illustrata in questa sezione.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Benché gli scenari siano basati su una circostanza storica, il loro esito sarà ovviamente aperto a una vittoria di entrambi gli schieramenti, a prescindere dal risultato storico, dal momento che le condizioni di vittoria sono state formulate in modo da tener conto di un ragionevole bilanciamento, pur senza distorcere eccessivamente la situazione di partenza.

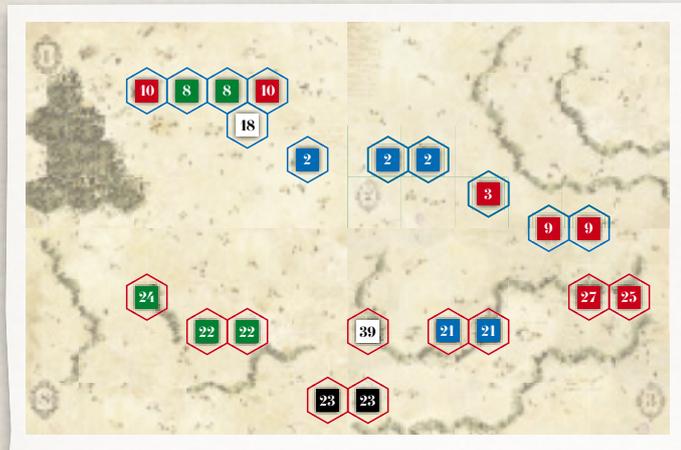
Notare che alcuni degli scenari presuppongono il controllo di uno o più esagoni speciali indicati come **obiettivi**. All'inizio della battaglia, il controllo di un obiettivo è attribuito a uno dei due giocatori, come indicato nel piazzamento iniziale.

In ogni scenario in cui si debba controllare un particolare esagono, contrassegnato da un segnalino obiettivo, si tenga conto che:

- Un esagono è controllato se occupato da un'unità amica, non in rotta. Un comandante non accompagnato da un'unità non è in grado di controllare un esagono.
- Un esagono rimasto vuoto è controllato dall'ultimo giocatore che ha avuto una propria unità, non in rotta, che abbia attraversato l'esagono.
- Per evitare che un esagono obiettivo possa essere lasciato artificialmente vuoto solo per ostacolarne la cattura, si tenga conto che ogni unità può sempre attaccare in mischia un esagono obiettivo con lo scopo di catturarlo, grazie all'avanzata dopo il combattimento. La mischia segue le normali regole di gioco, salvo che il giocatore avversario non può usare carte per ostacolare l'attacco.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Troverete per ogni scenario la composizione del piano di gioco, e la posizione delle unità e dei rispettivi comandanti sulla mappa stessa.



Il colore dei quadrati indicati sulla mappa corrisponde al colore delle basette del gruppo di unità; il numero indicato all'interno del quadrato colorato corrisponde al numero della carta unità.

Il bordo colorato dell'esagono contenente l'unità (blu o rosso) indica se si tratta di unità francesi o inglesi.

Normalmente, e salvo diversa indicazione dello scenario, i comandanti in capo iniziano lo scenario raggruppati con qualunque unità o comandante di gruppo di unità del proprio esercito; ogni comandante di gruppo di unità inizia lo scenario con o adiacente a un'unità del proprio gruppo di unità.

SCENARIO 1: MAIDA

Nel 1806, mentre Napoleone era impegnato nella prima campagna di Prussia, il sud Italia era occupato dai francesi e governato dal fratello di Napoleone, Giuseppe Bonaparte.

La battaglia di Maida si svolse presso la costa tirrenica, lungo il corso del fiume Lamaco, non lontano da Catanzaro. Si trattò di una battaglia "d'incontro". Gli Inglesi (circa 5200 uomini al comando del generale Stuart) erano da poco sbarcati per provocare rivolte filo-borboniche e mettere le basi per la riconquista del sud Italia. I Francesi (circa 6400 uomini al comando del generale Reyner) avevano semplicemente l'intenzione di ributtare in mare gli Inglesi.

Lo scenario ricostruisce l'intera battaglia: una battaglia non molto conosciuta, ma esemplare per confrontare le tattiche spesso utilizzate negli scontri tra la fanteria francese e quella inglese.

La tattica francese fu piuttosto semplice: Reyner decise di attaccare le forze inglesi che avanzavano, frontalmente, con la sua fanteria schierata in colonna. La fanteria inglese, di fronte all'attacco

francese, si schierò in linea e inflisse forti danni ai nemici; l'attacco della fanteria francese non fu ben coordinato e, mal supportato dalla cavalleria, si risolse in un mezzo disastro. Occorre aggiungere che, successivamente, gli Inglesi non riuscirono ad approfittare della favorevole situazione strategica che si era determinata.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 1, 2, 3, 8: vedi schema.

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 9 turni.

REGOLE SPECIALI GRUPPI LOGORATI

Notare che alcune unità francesi potrebbero iniziare lo scenario fuori comando e che le due unità di cavalleria francese iniziano lo scenario con due sole figure ciascuna.

ORDINI E FORMAZIONI OBBLIGATE

Tutti i gruppi di unità iniziano lo scenario con l'ordine di attacco.

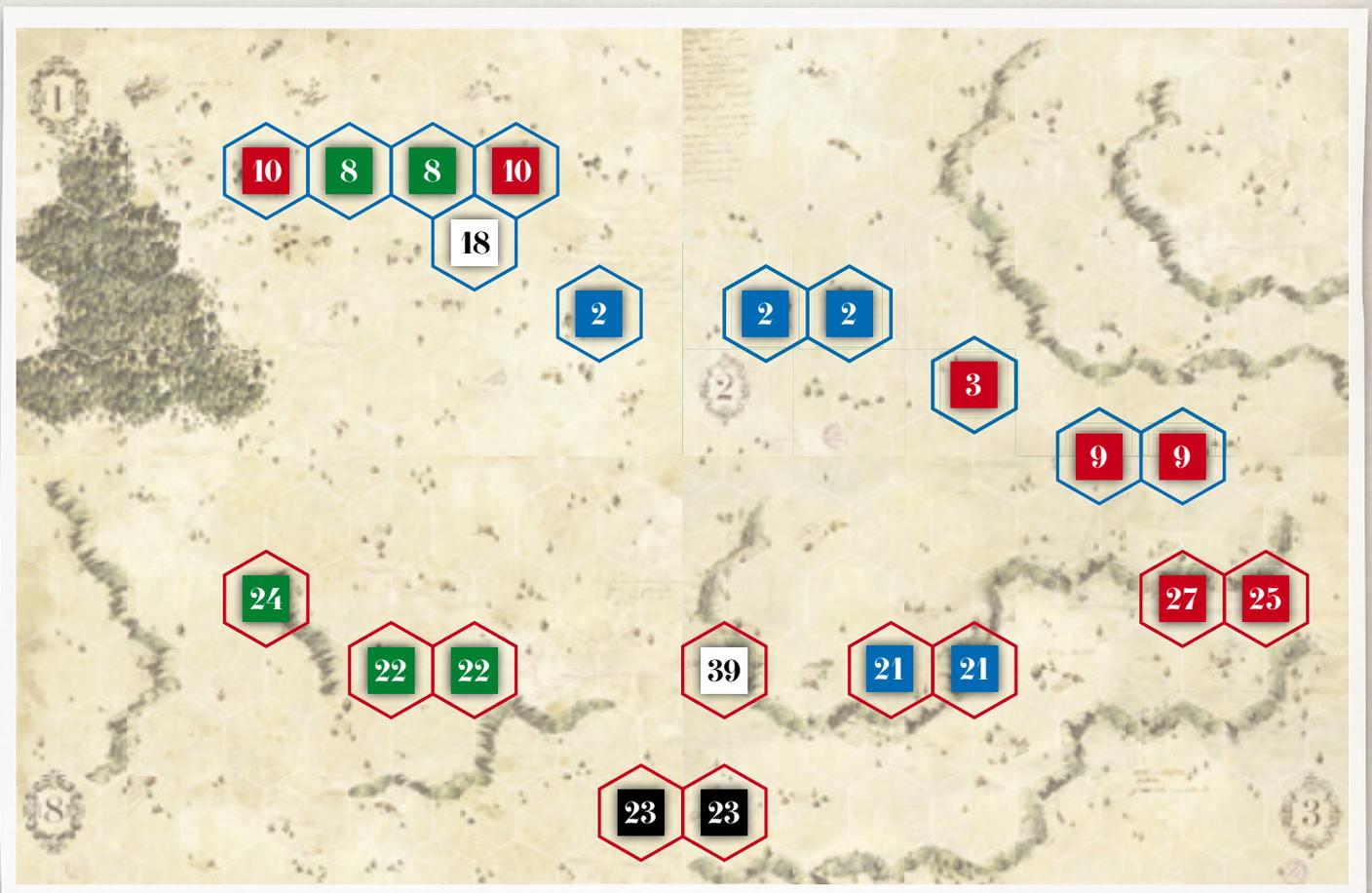
Le unità di fanteria francese non possono usare la formazione in linea per tutta la durata della battaglia.

REGOLE OPZIONALI

Si sconsiglia di utilizzare la regola opzionale sui volteggiatori.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Alla fine del nono turno vince il giocatore che ha eliminato più figure avversarie. Ai fini del calcolo delle figure perse, si considera persa ogni figura eliminata, in rotta, o uscita fuori mappa; ogni servente eliminato vale come due figure.



ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante C Gen. di Divisione Reyner - Il Corpo d'Armata, Esercito di Napoli</p>  	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Gen. di Brigata Digonnet</p>  	<p>Gruppo Unità 4: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante D Gen. di Brigata</p>  
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante H Gen. di Brigata Compère</p>  	<p>Carta Unità n° 8 23° Rgt. Fanteria Leggera</p>  	<p>Carta Unità n° 10 9° Rgt. Cacciatori a Cavallo</p>  
<p>Carta Unità n° 9 1° Rgt. Fanteria Leggera</p>  	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante G Gen. di Brigata Peyri</p>  	<p>Gruppo Unità 5: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 18 Artiglieria Divisionale</p>  
<p>Carta Unità n° 3 42° Rgt. Fanteria di Linea</p>  	<p>Carta Unità n° 2 1° Rgt. Legione Italo-polacca e 1° Btg. 1° Rgt. Fanteria Svizzero</p>  	

ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante B Magg. Generale John Stuart, Corpo di Spedizione Inglese</p>  	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Colonello Lowry Cole</p>  	<p>Gruppo Unità 4: Fanteria</p> <p>Carta Comandante J Colonello Oswald</p>  
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante D Colonello John Kempt</p>  	<p>Carta Unità n° 22 1° Btg. Granatieri Combinato, 27° Rgt. Fanteria di Linea</p>  	<p>Carta Unità n° 23 1/58° Rgt. Fanteria di Linea, Rgt. Svizzero De Wateville</p>  
<p>Carta Unità n° 27 1° Btg. Fanteria Leggera Combinata</p>  	<p>Carta Unità n° 24 1/20° Rgt. Fanteria di Linea</p>  	<p>Gruppo Unità 5: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 39 Artiglieria Divisionale</p>  
<p>Carta Unità n° 25 Rangers Corsi, Volontari Siciliani</p>  	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante G Colonello Acland</p>  	
	<p>Carta Unità n° 21 11/78° Rgt. Highland, 1/81° Rgt. Fanteria di Linea</p>  	

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

SCENARIO 2: CERRO DE MEDELLIN

Nel 1809, mentre Napoleone era impegnato sul fronte austriaco, in Spagna le forze anglo-spagnole, comandate da Sir Arthur Wellesley (futuro Duca di Wellington) e dal Generale Cuesta passarono all'offensiva, dirigendo su Madrid. L'esercito anglo-spagnolo (20.000 inglesi e 30.000 spagnoli) si scontrò, nei pressi di Talavera, con quello francese (circa 46.000 uomini), comandato dal Maresciallo Victor e del Generale Sebastiani, a cui si erano ricongiunti Giuseppe Bonaparte, fratello di Napoleone e Re di Spagna, e il Maresciallo Jourdan.

Per due giorni, il 27 e 28 Luglio, i due eserciti si affrontarono nel torrido caldo dell'estate spagnola.

Lo scenario ricostruisce lo scontro principale avvenuto, nel pomeriggio del 28 Luglio, sulla sinistra e sul centro dello schieramento inglese (posizionato nella zona delle alture del Cerro de Medellin), con le forze francesi che tentano di sfondare la linea inglese, ma sono frustrate nel loro tentativo dalla valida resistenza degli uomini di Wellington.

La battaglia, nonostante gli sforzi di entrambi gli eserciti, si concluse con una situazione di stallo, in seguito alla quale le forze francesi si ritirarono dal campo di

battaglia. L'esercito anglo-spagnolo dovette a sua volta ripiegare verso Lisbona, a causa dell'avvicinarsi di un nuovo esercito francese, guidato dal Maresciallo Soult, che ne minacciava le linee di comunicazione. Le perdite francesi furono di circa 7.300 uomini e numerosi cannoni. Wellington perse circa 5.400 uomini, oltre un quarto del suo esercito.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 2, 3, 4, 1: vedi schema.



Obiettivo inizialmente controllato dagli inglesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 10 turni.

REGOLE SPECIALI GRUPPI LOGORATI

Le unità di cavalleria pesante francesi e inglesi iniziano lo scenario con due sole figure ciascuna.

ORDINI OBBLIGATI

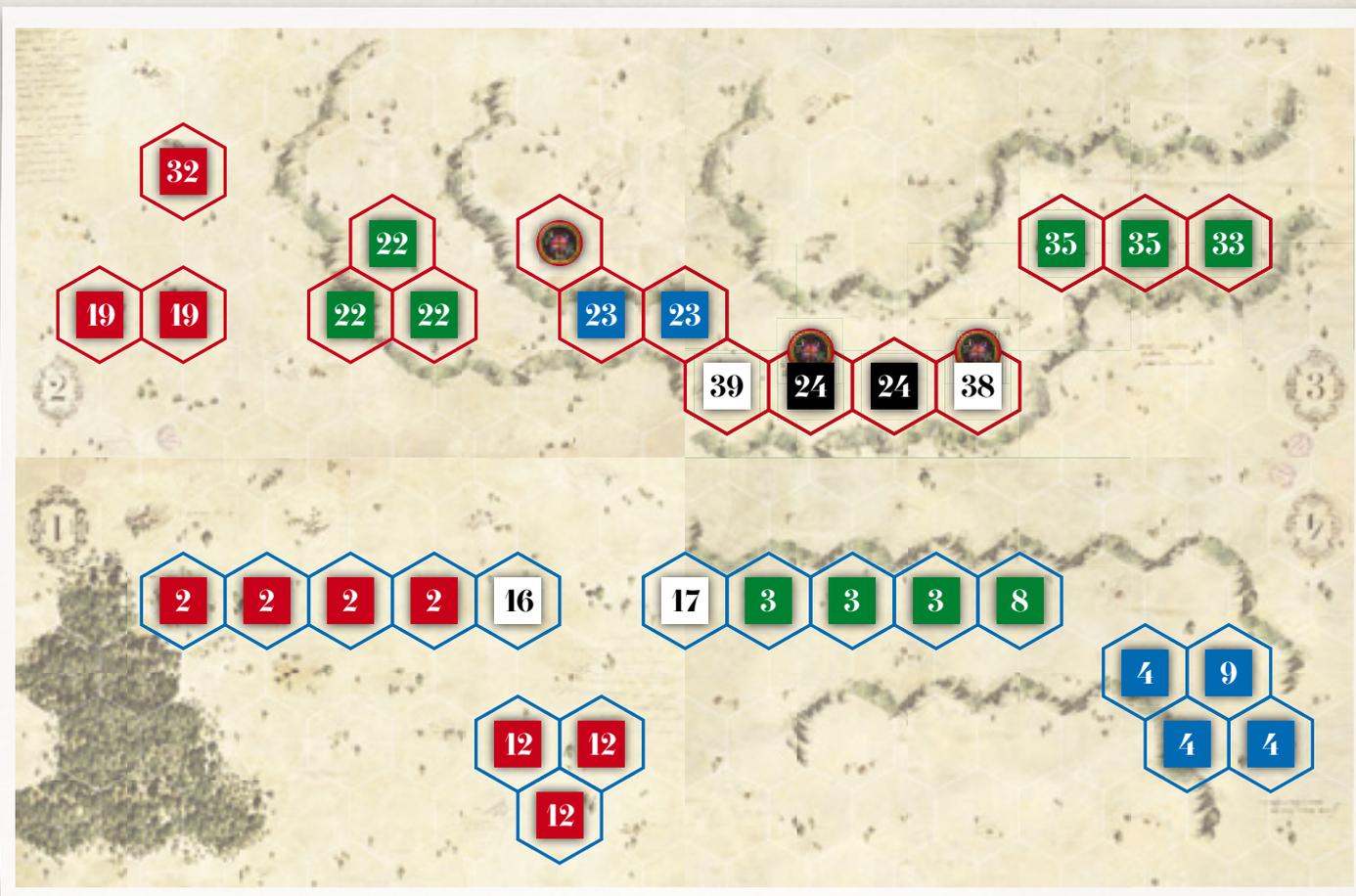
Il Gruppo di Unità francese n° 3 e il Gruppo di Unità inglese n° 2 iniziano lo scenario con ordine di riserva; tale ordine può essere modificato da entrambi i gruppi a partire dal turno successivo a quello in cui si verifica una di queste due situazioni:

- Almeno una delle loro unità è attaccata in mischia o al fuoco (solo il gruppo attaccato potrà modificare l'ordine).
- Almeno uno degli obiettivi è controllato da un'unità di fanteria francese.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore francese ottiene la vittoria se alla fine di un qualsiasi turno controlla tutti e tre gli obiettivi o se elimina il comandante in capo avversario (Wellington!).

Nel caso in cui alla fine del decimo turno il giocatore francese non abbia ottenuto la vittoria, il giocatore che controlla più obiettivi vince la battaglia.



ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante B Maresciallo Victor</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Unità n° 8 I Corpo, 2a Divisione: 16° Rgt. Leggero</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Cavalleria Pesante</p> <p>Carta Comandante E Generale Latour-Maubourg</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante D Gen. di Divisione Barone Sebastiani</p> 	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante G Gen. di Divisione Vilatte</p> 	<p>Carta Unità n° 12 1°, 2°, 4°, 9°, 14° e 26° Rgt. Dragoni</p> 
<p>Carta Unità n° 2 IV Corpo, 1a Divisione: 28°, 32°, 58° e 75° Rgt. di Linea</p> 	<p>Carta Unità n° 4 I Corpo, 2a Divisione: 63°, 94° e 95° Rgt. di Linea</p> 	<p>Gruppo Unità 5: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 16 Artiglieria Divisionale</p> 
<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Gen. di Divisione Lapisse</p> 	<p>Carta Unità n° 9 I Corpo, 2a Divisione: 27° Rgt. Leggero</p> 	<p>Gruppo Unità 6: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 17 Artiglieria Divisionale</p> 
<p>Carta Unità n° 3 I Corpo, 2a Divisione: 8°, 45° e 54° Rgt. di Linea</p> 		

ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante A Sir Arthur Wellesley</p> 	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante I Generale Mackenzie</p> 	<p>Gruppo Unità 6: Cavalleria Leggera e Pesante</p> <p>Carta Comandante G Generali Fane e Anson</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante D Generale di Brigata H. Campbell</p> 	<p>Carta Unità n° 23 2/24° Rgt. Linea, 2/31°, 1/45°, 2/87°, 1/88°.</p> 	<p>Carta Unità n° 33 23° Dragoni Leggeri</p> 
<p>Carta Unità n° 19 1° Btg. Coldstream Guards e 1° Battaglione del 3° Rgt. Guardie.</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Generale Hill</p> 	<p>Carta Unità n° 35 1° Ussari 3° e 4° Rgt. Dragoni</p> 
<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Generale Sherbrooke</p> 	<p>Carta Unità n° 24 1°/3° Buffs, 2°/48° Fanteria, 2°/66° Fanteria, 29° Fanteria, 1°/48° Fanteria, 1° Btg. Distaccamento.</p> 	<p>Gruppo Unità 7: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 38 Artiglieria a piedi</p> 
<p>Carta Unità n° 22 1°/61° Fanteria e 2°/83° Fanteria 1°, 2°, 5° e 7° Btg. di Linea, King's German Legion; 1° e 2° Btg. Leggero, King's German Legion.</p> 	<p>Gruppo Unità 5: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante H Generale Cotton</p> 	<p>Gruppo Unità 8: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 39 Artiglieria a piedi</p> 
<p>Carta Unità n° 32 14° e 16° Rgt. Dragoni leggeri</p> 		

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

LA BATTAGLIA DI SALAMANCA

(SCENARI 3-5)

Nel luglio del 1812, mentre Napoleone è impegnato nella campagna di Russia, l'esercito anglo-portoghese, al comando di Sir Arthur Wellesley (futuro Duca di Wellington), si trova in Spagna e assedia la città di Salamanca, occupata dai francesi.

Un'armata francese, comandata dal Maresciallo Marmont, duca di Ragusa, muove al contrattacco. Il 22 Luglio Marmont e Wellington si affrontano nei pressi di Salamanca in una battaglia che è entrata, a pieno diritto, nella storia.

SCENARIO 3: MIRANDA DE AZAN

Il primo importante scontro della giornata avviene nelle vicinanze del villaggio di Miranda de Azan, tra la divisione di testa dell'esercito francese, la VII divisione, comandata dal Generale Thomières, e la terza divisione inglese del Generale Packenham.

Lo scenario ricostruisce questo scontro, con i Francesi sorpresi in marcia, nel tentativo di prendere contatto con gli Inglesi e aggirare il nemico sul fianco.

I Francesi, assaliti ancora impreparati dalla cavalleria nemica dei generali D'Urban e Alten e dalla fanteria di Packenham, dopo un feroce scontro, perdono circa 2000 uomini tra caduti e prigionieri e si ritirano precipitosamente in direzione delle proprie retrovie.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 5, 4, 2, 3: vedi schema.



Obiettivo inizialmente controllato dai Francesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 8 turni.

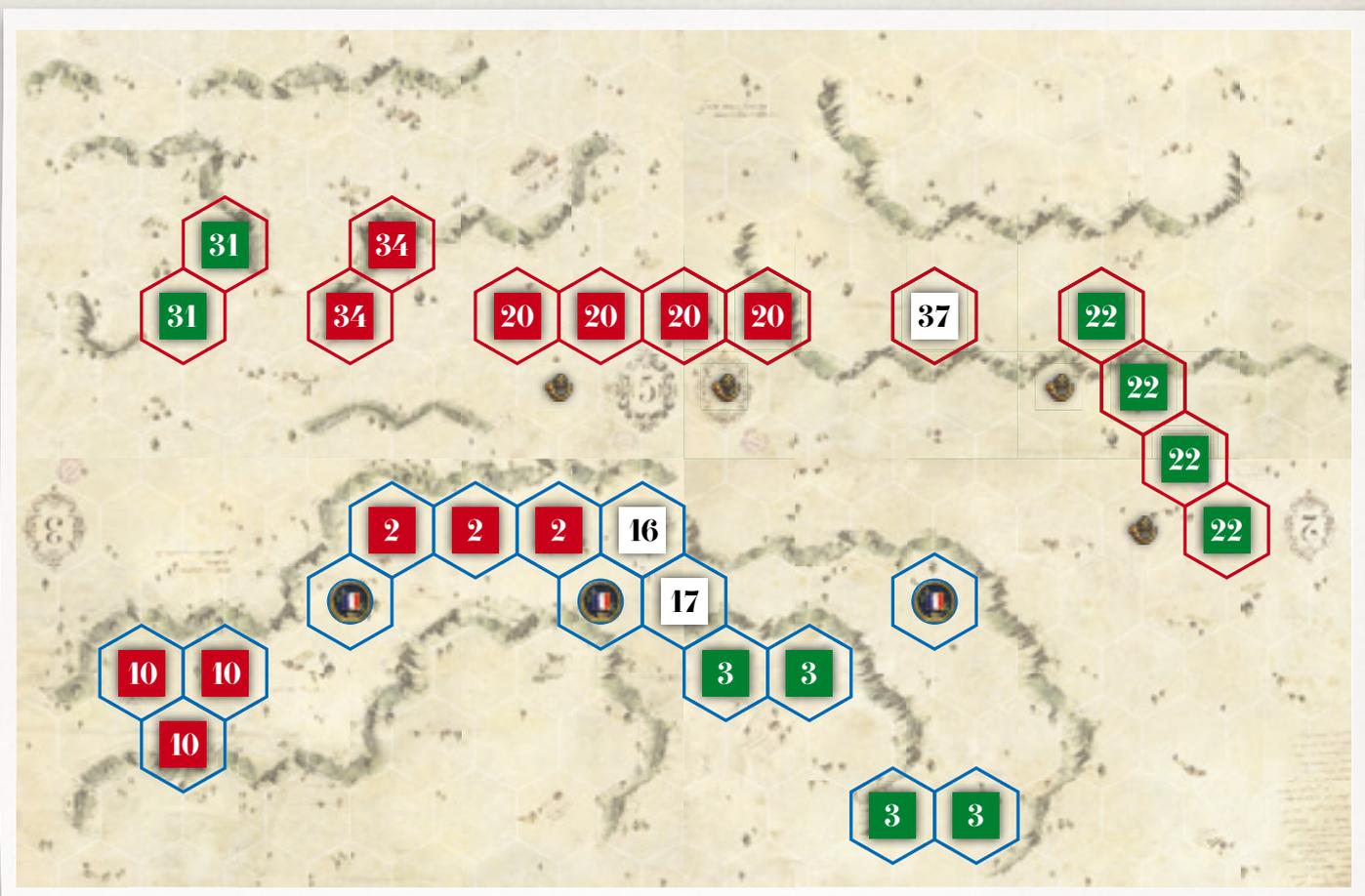
REGOLE SPECIALI ORDINI E FORMAZIONI OBBLIGATE

Sia i gruppi di unità di fanteria francese che quelli di fanteria inglese iniziano con ordine di attacco e le unità in colonna.

Le artiglierie francesi e inglesi iniziano agganciate e con ordine di attacco.

La cavalleria francese inizia con ordine di attacco; notare che le tre unità di cavalleria francese iniziano lo scenario con due sole figure ciascuna.

La cavalleria inglese inizia con ordine di attacco.



REGOLE OPZIONALI

Se si utilizza la regola opzionale sui Rifles, il giocatore inglese può schierare fino a 4 figure di Rifles (Carta Unità n° 40), indicate nella mappa dello scenario con il simbolo . I Rifles possono essere piazzati con ciascuna delle unità di fanteria a cui sono adiacenti nello schema di piazzamento.

CONDIZIONI DI VITTORIA

— Un giocatore ottiene la vittoria al termine di un qualsiasi turno in cui l'avversario abbia almeno 7 unità in rotta, eliminate o uscite dalla mappa. Ai fini di tale calcolo le unità di artiglieria e quelle di cavalleria contano doppio.

— Un giocatore ottiene la vittoria in un qualsiasi turno in cui il comandante in capo avversario venga eliminato.

— Se, alla fine dell'ottavo turno, nessun giocatore ha ottenuto la vittoria, vince il giocatore che controlla il maggior numero di obiettivi.

FRANCESE ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

Comandante in Capo Carta Comandante C Generale di Divisione Thomières - VII Divisione	 	Gruppo Unità 2: Fanteria Carta Comandante G Generale di Brigata Bonté	 	Gruppo Unità 4: Artiglieria Carta Unità n° 16 Artiglieria Divisionale	 
Gruppo Unità 1: Fanteria Carta Comandante H Comandante Sconosciuto	 	Carta Unità n° 3 1° e 62° Rgt. di Linea: 5 Btg.	  x4	Gruppo Unità 5: Artiglieria Carta Unità n° 17 Artiglieria Divisionale	 
Carta Unità n° 2 101° Rgt. di Linea: 3 Btg.	  x3	Gruppo Unità 3: Cavalleria Leggera Carta Comandante F Generale di Brigata Curto	 		
		Carta Unità n° 10 3° Rgt. Ussari e Cacciatori	  x3		

INGLESE ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

Comandante in Capo Carta Comandante B Generale di Divisione Packenam	 	Gruppo Unità 2: Fanteria Carta Comandante D Generale di Brigata A.Campbell	 	Gruppo Unità 4: Cavalleria Leggera Carta Comandante F Generale di Brigata V. Alten	 
Gruppo Unità 1: Fanteria Carta Comandante E Generale di Brigata Wallace	 	Carta Unità n° 22 94° Rgt. di Linea, 1/5° 2/5°, 2/83°	  x4	Carta Unità n° 31 14° Dragoni Leggeri e 1° Rgt. Ussari KGL	  x2
Carta Unità n° 20 74° Rgt. di Linea, 1/45° e 1/88°	  x4	Gruppo Unità 3: Cavalleria Pesante Carta Comandante G Generale di Brigata D'Urban	 	Gruppo Unità 5: Artiglieria Carta Unità n° 37 Artiglieria Divisionale	 
		Carta Unità n° 34 1° e 11° Rgt. Dragoni Portoghesi*	  x2		

* Nota: Pur costituendo i Dragoni Portoghesi un reparto di cavalleria pesante, in questo scenario si utilizza per rappresentarli una carta unità di cavalleria leggera a causa della loro qualità non eccelsa in combattimento.

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

SCENARIO 4: LOS ARAPILES

Dopo la sconfitta della divisione Thomières presso Miranda de Azan, la V Divisione francese del generale Maucume si scontrò con la V Divisione inglese del generale Leith, nei pressi dell'altura del "Grande Arapil", la maggiore delle due colline (Los Arapiles) che dominavano il campo di battaglia di Salamanca.

Lo scenario ricostruisce tale scontro: sostenuti da alcuni reggimenti di cavalleria pesante, che obbligarono parte della fanteria francese a disporsi in quadrato, i fanti inglesi ebbero buon gioco sulla loro controparte francese.

La V Divisione francese praticamente si dissolse nel combattimento e la sua rotta, unitamente alla sconfitta della VII Divisione, determinò di fatto il destino della giornata: nonostante un disperato contrattacco, verso il centro dello schieramento inglese, i Francesi furono battuti.

Da segnalare che in questa battaglia i Francesi persero, cosa ritenuta assai disonorevole, due "Aquile": le insegne del 22° e del 62° Reggimento di Linea.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 8, 1, 2, 3: vedi schema.



Obiettivo inizialmente controllato dai Francesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).



Obiettivo inizialmente controllato dagli Inglesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 8 turni.

REGOLE SPECIALI GRUPPI LOGORATI

Le unità di cavalleria inglesi iniziano lo scenario con due sole figure ciascuna.

ORDINI E FORMAZIONI OBBLIGATE

Il Gruppo di Unità francese 1 inizia lo scenario con ordine di difesa e le unità in quadrato.

Il Gruppo di Unità francese 2 inizia lo scenario con ordine di attacco e le unità in colonna.

L'artiglieria francese (Gruppo di Unità 3) inizia lo scenario sganciata, con ordine di difesa.

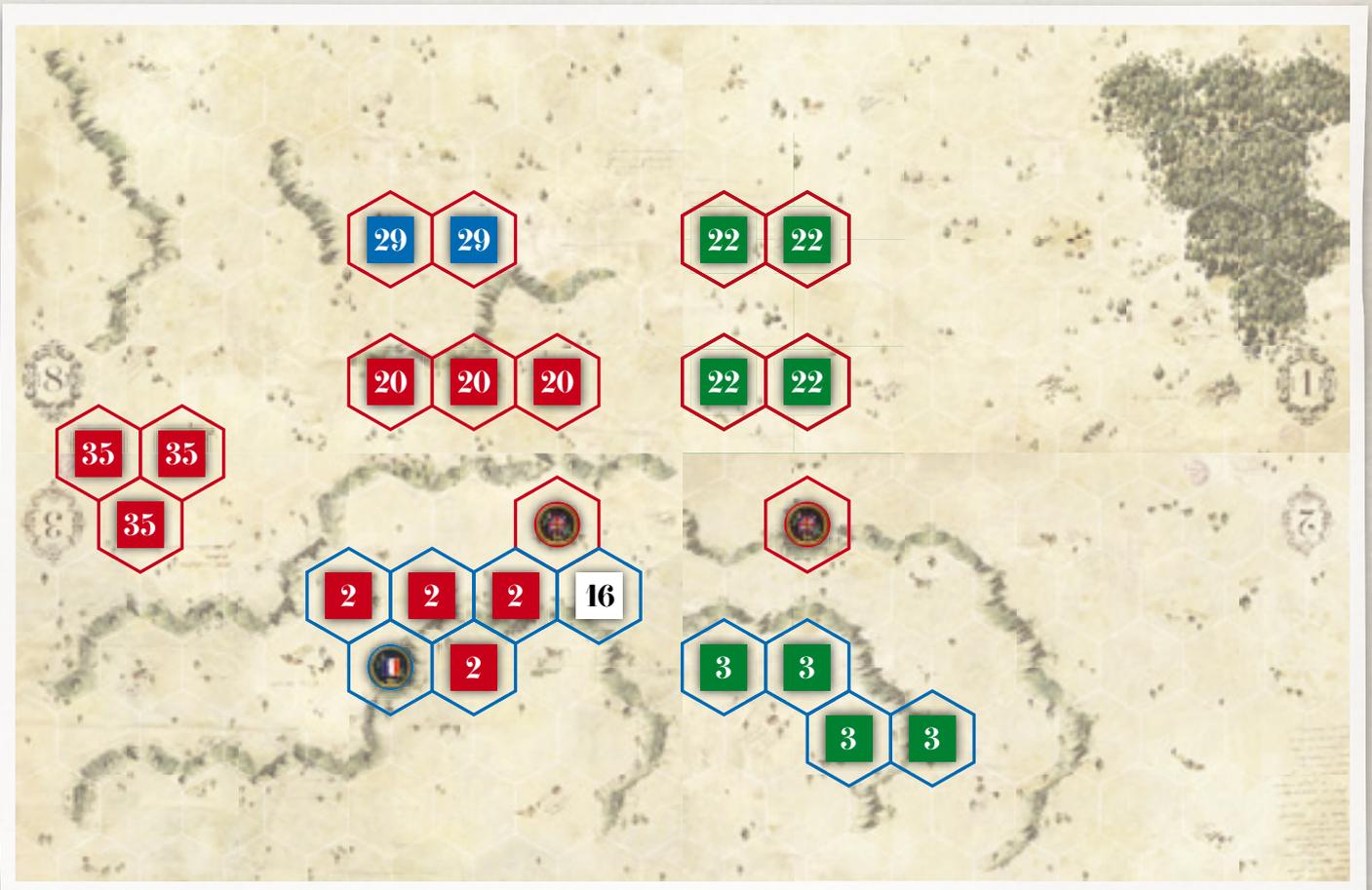
Tutti i Gruppi di Unità inglesi iniziano con ordine di attacco, con le unità di fanteria in colonna.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Un giocatore ottiene la vittoria al termine di un qualsiasi turno in cui l'avversario abbia più della metà delle proprie unità in rotta, eliminate o uscite dalla mappa. Ai fini di tale calcolo, le unità di artiglieria e quelle di cavalleria contano doppio.

Se, alla fine dell'ottavo turno, nessun giocatore ha ottenuto la vittoria:

- se il giocatore inglese non controlla alcun obiettivo, la battaglia termina con una vittoria francese;



— se il giocatore inglese controlla uno o due obiettivi, la battaglia è pari;

— se il giocatore inglese controlla tre obiettivi, la battaglia termina con una vittoria inglese.

🇫🇷 ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante C Generale di Divisione Maucune - V Divisione</p> 	<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Generale di Brigata Arnaud</p>  <p>Carta Unità n° 2 15° e 66° Rgt. di Linea: 6 Btg.</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Generale di Brigata Montfort</p>  <p>Carta Unità n° 3 82° e 86° Rgt. di Linea: 4 Btg.</p> 
		<p>Gruppo Unità 3: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 16 Artiglieria Divisionale</p> 

🇬🇧 ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante B Generale di Divisione Leith</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Generale di Brigata Pringle</p>  <p>Carta Unità n° 22 1/4° Rgt. di Linea, 2/4°, 2/30° e 2/44°</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Cavalleria Pesante</p> <p>Carta Comandante D Generale di Brigata Le Marchant</p>  <p>Carta Unità n° 35 3° e 4° Rgt. Dragoni, 5° Dragoni della Guardia</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Generale di Brigata Greville</p>  <p>Carta Unità n° 20 3/1° Rgt. di Linea, 1/9°, 1/38° e 1/88°</p> 	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante G Generale di Brigata Spry</p>  <p>Carta Unità n° 29 3° e 5° Rgt. di Linea Portoghesi</p> 	

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

SCENARIO 5: GARCIA HERNANDEZ

Il 23 luglio del 1812, il giorno dopo la battaglia di Salamanca, la cavalleria di Wellington inseguì l'esercito francese in ritirata. Il generale francese Foy, comandante della prima divisione, cercò al tempo stesso di trattenere gli Inglesi e di "sganciare" le sue truppe.

In prossimità del villaggio di Garcia Hernandez, la cavalleria inglese comandata dal generale Von Bock, entrò in contatto con il nemico.

Lo scenario ricostruisce l'intera battaglia: una battaglia minore in cui si verifica, cosa non rara, l'azione di una forza (inglese) di cavalleria che insegue il nemico in ritirata.

L'azione fu caratterizzata da una serie di cariche in cui gli Inglesi, dopo aver allontanato la cavalleria nemica, riuscirono anche, cosa alquanto eccezionale, a "rompere" due quadrati francesi.

Tra caduti e prigionieri le perdite francesi, alla fine dello scontro, furono di circa 1400 uomini. Gli Inglesi persero poche centinaia di cavalieri.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 4, 3, 2, 1: vedi schema.



È presente un elemento di terreno **villaggio** (Garcia Hernandez).

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 9 turni.

REGOLE SPECIALI ORDINI OBBLIGATI

I Gruppi di Unità di fanteria francese iniziano lo scenario con ordine di difesa.

Nessun Gruppo di Unità francese può utilizzare l'ordine di manovra durante lo scenario.

I due Gruppi di Unità di cavalleria inglese iniziano con ordine di attacco.

FORMARE I QUADRATI

Le unità di fanteria francese che tentano di mettersi in quadrato durante il proprio turno devono effettuare un test di morale con una modifica di - 1.

GRUPPI LOGORATI

Alcune unità di fanteria francese iniziano lo scenario a forza ridotta, a causa del logoramento dovuto ai combattimenti sostenuti in precedenza (tre figure ciascuna):

- l'unità indicata dalla Carta Unità n° 2 è composta da 3 figure, rimuovere un fuciliere dall'unità.
- le unità indicate dalla Carta Unità n° 3 sono composte da 3 figure, rimuovere un fuciliere da ciascuna unità.

Le unità di cavalleria inglese iniziano lo scenario con due sole figure ciascuna.



CONDIZIONI DI VITTORIA

L'esercito francese è in ritirata: ogni unità di fanteria o cavalleria francese che muove, non in rotta, in uno dei due esagoni contrassegnati dalla lettera "E" esce immediatamente dalla mappa, aggiudicando, al giocatore francese, tanti

punti vittoria quante le figure uscite (indipendentemente dal tipo e compresi i comandanti).

Ogni figura francese persa vale un punto vittoria per il giocatore inglese: si considera persa ogni figura eliminata, in rotta, o uscita dalla mappa da un esagono diverso da quelli contrassegnati dalla lettera "E"; ogni comandante eliminato vale come due figure.

Se alla fine di un qualsiasi turno, il giocatore francese ha solo unità in rotta o uscite dalla mappa, la battaglia termina immediatamente, altrimenti la battaglia termina alla fine del nono turno.

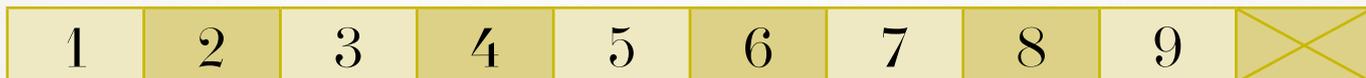
Il giocatore che alla fine della battaglia totalizza più punti ottiene la vittoria. In caso di parità nel punteggio, vince il giocatore inglese.

FRANCESE ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

Comandante in Capo		Gruppo Unità 1: Fanteria		Gruppo Unità 2: Fanteria	
Carta Comandante B Generale di Divisione Foy - 1 Divisione 		Carta Comandante F Generale di Brigata Chemineau 		Carta Comandante E Generale di Brigata Desgraviers-Berthelot 	
		Carta Unità n° 2 69° Rgt. di Linea, 2 Btg. 	x1	Carta Unità n° 3 76° e 39° Rgt. di Linea, 4 Btg. 	x2
		Carta Unità n° 7 6° Rgt. di Fanteria Leggera, 2 Btg. 	x1	Gruppo Unità 3: Cavalleria Leggera	
				Carta Comandante G Generale di Brigata Curto 	
				Carta Unità n° 10 3° Rgt. Ussari e 28° Cacciatori 	x2

INGLESE ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

Comandante in Capo		Gruppo Unità 1: Cavalleria Pesante		Gruppo Unità 2: Cavalleria Leggera	
Carta Comandante B Generale di Divisione Magg. Gen. Eberhardt Otto George Von Bock 		Carta Comandante H Comandante Sconosciuto 		Carta Comandante G Generale di Brigata C. Anson 	
		Carta Unità n° 35 1° e 2° Rgt. Dragoni KGL 	x3	Carta Unità n° 32 11° e 16° Dragoni Leggeri 	x3



LA CAMPAGNA DEI CENTO GIORNI

(SCENARI 6-10)

Nel Giugno 1815, Napoleone lanciò "l'Armée du Nord" nell'offensiva contro le forze Anglo-alleate di Wellington e Prussiane del Feldmaresciallo Blücher, ammassate in Belgio, in quella che fu l'ultima campagna del periodo napoleonico ("Campagna dei Cento Giorni").

I Francesi erano circa 130.000 contro quasi 240.000 mila avversari.

Non lontano da Bruxelles, il 16 di Giugno, i Francesi attaccarono a Quatre-Bras (**Scenario 6: La Strada per Namur** e **Scenario 7: Il Bosco di Bossu**) gli anglo-alleati e a Ligny i Prussiani: Napoleone sperava di dividerne le forze e sconfiggerle separatamente.

La mattina del 18 giugno, nei pressi di Waterloo, il grosso delle forze francesi (circa 72.000 uomini) ingaggiò le armate anglo-alleate (circa 68.000 uomini), attestate su solide posizioni difensive.

La battaglia fu incerta fino a sera: dopo gli attacchi di due corpi di fanteria (**Scenario 8: Jerome** e **Scenario 9: L'Attacco del I Corpo**) e una serie di disperate ed epiche cariche di cavalleria (**Scenario 10: I Miserabili**), i Francesi lanciarono la Guardia Imperiale in un ultimo assalto in modo che sfondasse il fronte anglo-alleato; ma respinta anche la Guardia, e con una parte delle forze prussiane che, nonostante la dura sconfitta di due giorni prima, attaccò il fianco destro francese, la rotta dell'esercito di Napoleone fu inevitabile e la sua sconfitta decisiva.

È l'ultimo atto dell'epopea delle guerre napoleoniche.

SCENARIO 6: LA STRADA PER NAMUR

"Grouchy attacca reparti nemici in posizione tra Sombreffe e Brye. L'intenzione di S.M. è che voi [N.d.A.: Ney] attacchiate sul davanti e che, dopo aver spinto vigorosamente indietro il nemico, ripiegate su noi per concorrere ad accerchiare quei reparti".

(Ordine di Napoleone ricevuto dal Maresciallo Ney nel primo pomeriggio del 16 giugno 1815).

Nel pomeriggio del 16 giugno 1815, il Maresciallo Ney, comandante dell'ala sinistra dell'esercito francese, attaccò le forze anglo-alleate che lo fronteggiarono nei pressi di Quatre-bras.

Lo scenario ricostruisce il tentativo di Ney di sgombrare gli Inglesi dalla strada che collega Nivelles con Namur per potersi ricongiungere con il grosso dell'esercito francese impegnato contro i Prussiani a Ligny.

Dopo aver fatto arretrare le truppe olandesi, comandate dal Generale Perponcher, le colonne francesi

continuarono la loro avanzata; la vittoria sembrava a portata di mano, ma ad attenderli trovarono i veterani inglesi della guerra di Spagna, agli ordini del Tenente Generale Sir Thomas Picton, che riuscirono a frenare l'avanzata francese.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 6, 7: vedi schema.

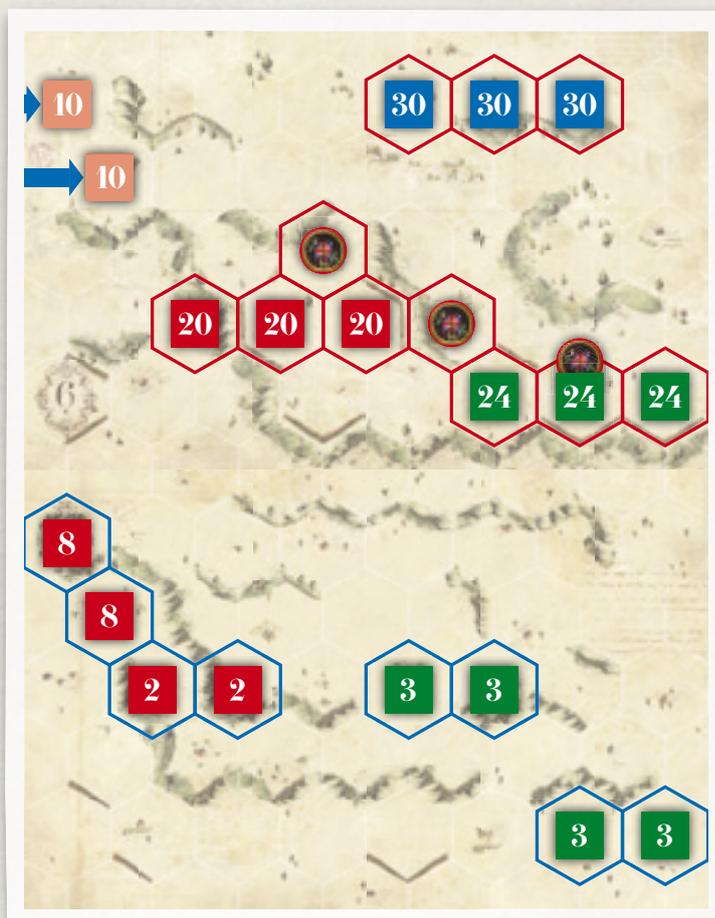
Gli schermagliatori (regola opzionale) possono essere schierati durante il piazzamento.



Obiettivo inizialmente controllato dagli Inglesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 9 turni.



REGOLE SPECIALI ORDINI OBBLIGATI

Il Gruppo di Unità inglese n° 3 inizia lo scenario con ordine di riserva. È consentito inviare una staffetta con un nuovo ordine o dal turno successivo all'ingresso della cavalleria francese o dal turno 5, indipendentemente dall'arrivo della cavalleria.

UNITÀ FUORI MAPPA

Il Gruppo di Unità francese n° 3, all'inizio dello scenario, non è in gioco. Nella fase ordini del turno 3, il giocatore francese tira un dado. Se il risultato è 1 o 2, posiziona immediatamente le unità di cavalleria del GU n° 3 con ordine di attacco, negli esagoni contrassegnati per l'arrivo dei rinforzi. Se il risultato è maggiore di

2, potrà ripetere il tiro del dado nel turno successivo, aumentando di uno le probabilità di riuscita, e così via, fino al turno 7. Il risultato utile per l'arrivo dei rinforzi è indicato nella traccia dei turni di gioco (numero verde tra parentesi). I due esagoni d'ingresso dei rinforzi non possono essere occupati dal giocatore inglese, finché la cavalleria non abbia fatto il proprio ingresso. Se al settimo turno di gioco la cavalleria francese non è arrivata sul campo, questo vincolo decade.

REGOLE OPZIONALI

In questo scenario è consigliato l'uso della regola opzionale sugli schermagliatori e della regola sui Rifles. Nel caso in cui si scelga di utilizzare tale regola, il giocatore inglese piazza

separatamente 3 figure Rifles (Carta Unità n° 40) in qualsiasi esagono, purché contenente unità amiche. In questo caso, si consiglia di sostituire nel Gruppo Unità 2 dell'esercito francese la Carta Unità n° 3 con la Carta Unità n° 1, inserendo unità veterane nella composizione dell'esercito per mantenere bilanciato lo scenario.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Al termine del nono turno di gioco, la vittoria è attribuita in base al numero di obiettivi controllati: vince il giocatore che controlla almeno due obiettivi. All'inizio dello scenario, tutti gli obiettivi sono controllati dal giocatore inglese.

ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

Comandante in Capo		Gruppo Unità 2: Fanteria		Gruppo Unità 3: Cavalleria Leggera (Unità fuori mappa)	
Carta Comandante C Gen. di Divisione Reille		Carta Comandante I Gen. di Brigata Campi		Carta Comandante J Gen. di Brigata Hubert	
Gruppo Unità 1: Fanteria		Carta Unità n° 3 72° e 108° Rgt. di Fanteria di Linea		Carta Unità n° 10 1° e 6° Rgt. Cacciatori a Cavallo	
Carta Comandante F Gen. di Brigata Jamin					
Carta Unità n° 2 100° Rgt. di Linea					
Carta Unità n° 8 4° Rgt. di Fanteria Leggera					

ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

Comandante in Capo		Gruppo Unità 2: Fanteria		Gruppo Unità 3: Fanteria	
Carta Comandante B Tenente Generale Sir T. Picton		Carta Comandante H Tenente Generale Sir J. Kempt		Carta Comandante J Colonnello Best	
Gruppo Unità 1: Fanteria		Carta Unità n° 24 28°, 32°, e 79° Rgt. Fanteria di Linea		Carta Unità n° 30 Btg. Landwehr Verden, Luneburg, Munden, Osterode	
Carta Comandante E Maggiore Generale Sir D. Pack					
Carta Unità n° 20 1°, 42°, 44° e 92° Rgt. Fanteria di Linea					

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

SCENARIO 7: IL BOSCO DI BOSSU

I rinforzi alleati giunti sul campo di Quatre Bras, che in un primo tempo erano serviti per riequilibrare le forze e stabilizzare la situazione, furono lanciati in un contrattacco generale per respingere i Francesi fino alle loro posizioni di partenza.

Wellington non poté inviare nessun aiuto ai Prussiani che si batterono a Ligny contro Napoleone, ma anche Ney non era ancora riuscito a eseguire gli ordini che gli erano stati assegnati. Nessuno sul campo di Quatre Bras sapeva cosa stesse succedendo a Ligny.

Lo scenario ricostruisce il contrattacco inglese nel tardo pomeriggio-sera del 16 giugno. Sconfitti e messi in fuga i Prussiani a Ligny, anche gli anglo-alleati furono costretti, dopo un combattimento dall'esito incerto, a ritirarsi, inseguiti dai Francesi determinati a distruggerli.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 1, 3: vedi schema.

Gli schermagliatori (regola opzionale) possono essere schierati durante il piazzamento.

 Obiettivo inizialmente controllato dai Francesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).

 È presente un elemento di terreno **fattoria**.

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 9 turni.

REGOLE SPECIALI GRUPPI LOGORATI

I Gruppi di Unità francesi 1, 2 e 4 iniziano lo scenario a forza ridotta a causa del logoramento sostenuto durante i precedenti combattimenti della giornata. Rimuovere un fuciliere da ciascuna unità del GU n° 1 e del GU n° 2 e un cavaliere leggero da ciascuna unità del GU n° 4.

LANCIERI

La cavalleria francese è costituita da lancieri. Se questi attaccano un quadrato, hanno un modificatore di -4 anziché -5.

FATTORIA

L'esagono di fattoria è intransitabile per l'artiglieria e la cavalleria. La cavalleria non può inoltre né caricare né attaccare in mischia le unità nemiche che si trovano all'interno della fattoria. La fanteria che si trova nell'esagono di fattoria assume formazione di ordine sparso. La fattoria offre una protezione di -3 agli attacchi in mischia e al fuoco nemico. Un'unità all'interno dell'esagono fattoria che subisca un risultato "Respinto", può rimanere all'interno della fattoria ma per fare questo deve rimuovere un'ulteriore figura.

REGOLE OPZIONALI

In questo scenario è consigliato l'uso della regola opzionale sugli schermagliatori e della regola sulle munizioni per l'artiglieria.

CONDIZIONI DI VITTORIA

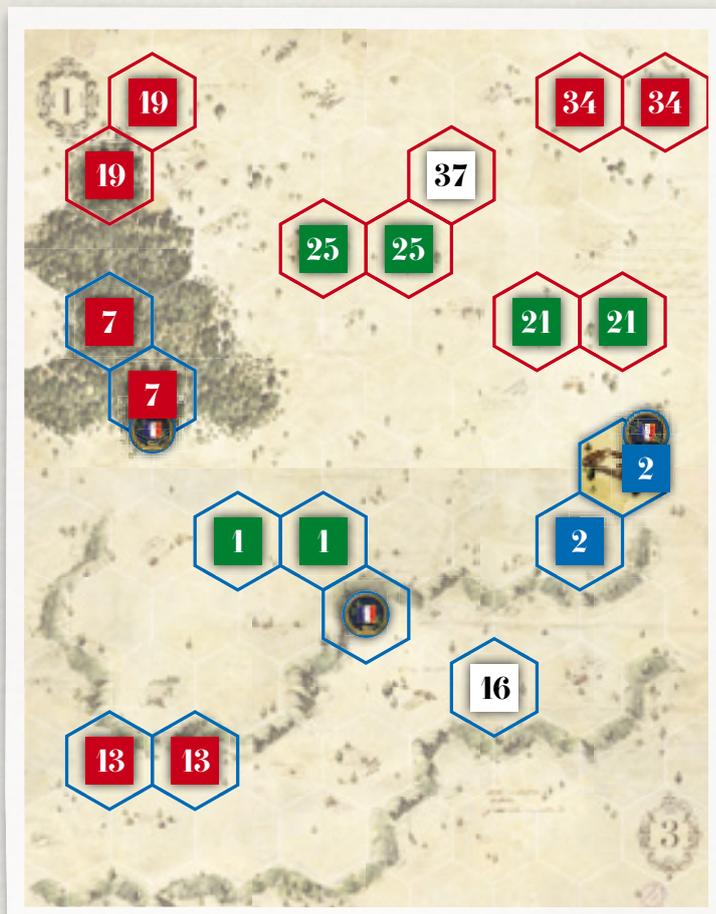
Se il comandante in capo inglese (Wellington) è eliminato, il gioco termina immediatamente e il giocatore francese ottiene una vittoria decisiva.

Al termine del nono turno di gioco, la vittoria è attribuita in base al numero di obiettivi controllati: vince il giocatore che controlla almeno due obiettivi. All'inizio dello scenario, tutti gli obiettivi sono controllati dal giocatore francese.

ORDINI DI BATTAGLIA ALTERNATIVI

In questo scenario, come già visto nelle Regole Speciali, le forze francesi risultano indebolite rispetto alla norma. Nonostante questo aspetto, lo scenario è complessivamente bilanciato, anche se per portare alla vittoria i Francesi è necessaria una strategia accorta e avanzata. Nel caso in cui nelle vostre partite gli Inglesi risultino troppo agevolmente vincenti, vi consigliamo di apportare le seguenti modifiche, per rendere lo scenario più aperto negli esiti:

- **Francesi:** i Gruppi di Unità n° 1 e n° 2 iniziano lo scenario a forza piena. Il Gruppo di Unità n° 4 è costituito da 2 unità di tre cavalleggeri ciascuna.
- **Inglesi:** tutte le unità del Gruppo Unità n° 2 sono rappresentate dalla Carta Unità n° 25.



ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante B Maresciallo Michel Ney, Principe della Moskowa</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Generale di Brigata Soye</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante H Generale di Brigata Wathiez</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante D Generale di Brigata Bauduin</p> 	<p>Carta Unità n° 1 1° e 2° Rgt. Fanteria di Linea</p>  <p>x2</p>	<p>Carta Unità n° 13 5° e 6° Rgt. Lancieri</p>  <p>x2</p>
<p>Carta Unità n° 7 1° e 2° Rgt. Fanteria Leggera</p>  <p>x2</p>	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante G Generale di Brigata Gauthier</p> 	<p>Gruppo Unità 5: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 16 Artiglieria Divisionale della 6° Divisione</p> 
	<p>Carta Unità n° 2 92° e 93° Rgt. Fanteria di Linea</p>  <p>x2</p>	

ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante A Sir A. Wellesley, duca di Wellington</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Maggiore Generale Sir C. Halkett</p> 	<p>Gruppo Unità 3: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante G Maggiore Generale Sir J.B. Van Merlen</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante D Maggiore Generale P. Maitland</p> 	<p>Carta Unità n° 21 69° e 73° Rgt. Fanteria di Linea</p>  <p>x2</p>	<p>Carta Unità n° 34 5° Rgt. Dragoni Leggeri (Be), 6° Rgt. Ussari (Ne)</p>  <p>x2</p>
<p>Carta Unità n° 19 2° e 3° Btg. 1° Rgt. Guardie</p>  <p>x2</p>	<p>Carta Unità n° 25 30° e 33° Rgt. Fanteria di Linea</p>  <p>x2</p>	<p>Gruppo Unità 4: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 37 Artiglieria Divisionale della 3° Divisione</p> 

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

SCENARIO 8: JEROME

Tre salve sparate dall'artiglieria della guardia segnarono l'inizio della battaglia di Waterloo.

Il Principe Jerome, fratello di Napoleone, che aveva avuto l'ordine di attaccare la posizione di Hougomont sull'estremo lato sinistro dello schieramento francese, fece avanzare la sua fanteria nel bosco che circondava la fattoria.

Lo scenario ricostruisce l'attacco iniziale francese, effettuato allo scopo di attrarre riserve alleate in questo settore del campo di battaglia, mentre l'attacco principale doveva essere condotto dal I Corpo d'Armata. L'obiettivo principale di Jerome è Hougomont. Quello che doveva essere un semplice attacco diversivo si trasformò ben presto in una lotta all'ultimo sangue, che durò tutto il giorno con esiti incerti fino alla generale ritirata dell'esercito francese.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 3, 6, 5, 8: vedi schema.

Gli schermagliatori (regola opzionale) possono essere schierati durante il piazzamento.

È presente un elemento di terreno **fattoria con bosco** (Hougoumont).



DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 10 turni.

REGOLE SPECIALI HOUGOUMONT

La fattoria di Hougomont è composta da tre esagoni, due di bosco e uno di fattoria. Sono tutti intransigibili per artiglieria e cavalleria. La cavalleria, inoltre, non può né caricare né attaccare in mischia i nemici che si trovano all'interno della fattoria.

Gli esagoni di bosco seguono le normali regole di gioco per questo tipo di terreno. La fanteria che si trova nell'esagono di fattoria assume formazione di ordine sparso. La fattoria offre una protezione di -3 agli attacchi in mischia e al fuoco nemico. Un'unità all'interno dell'esagono fattoria che subisce un risultato "Respinto", può rimanere all'interno della fattoria ma per fare questo deve rimuovere un'ulteriore figura.

UNITÀ FUORI MAPPA

Il giocatore inglese, a partire dal secondo turno di gioco, può, durante la fase ordini, far intervenire uno dei due gruppi unità fuori mappa. Per fare questo deve scartare 3 carte Evento/Reazione in suo possesso e scegliere uno dei due gruppi su cui verrà posto un ordine di attacco. Il turno seguente, durante la prima fase azione spettante al gruppo

fuori mappa, il comandante tira il dado e posiziona nell'esagono contrassegnato la prima delle due unità costituenti il gruppo. La seconda unità è piazzata in un esagono a questa adiacente, che deve comunque essere uno di quelli numerati da 1 a 10 indicati sulla mappa. Nessuna unità, ad esclusione di quelle fuori mappa, può volontariamente entrare in un esagono numerato.

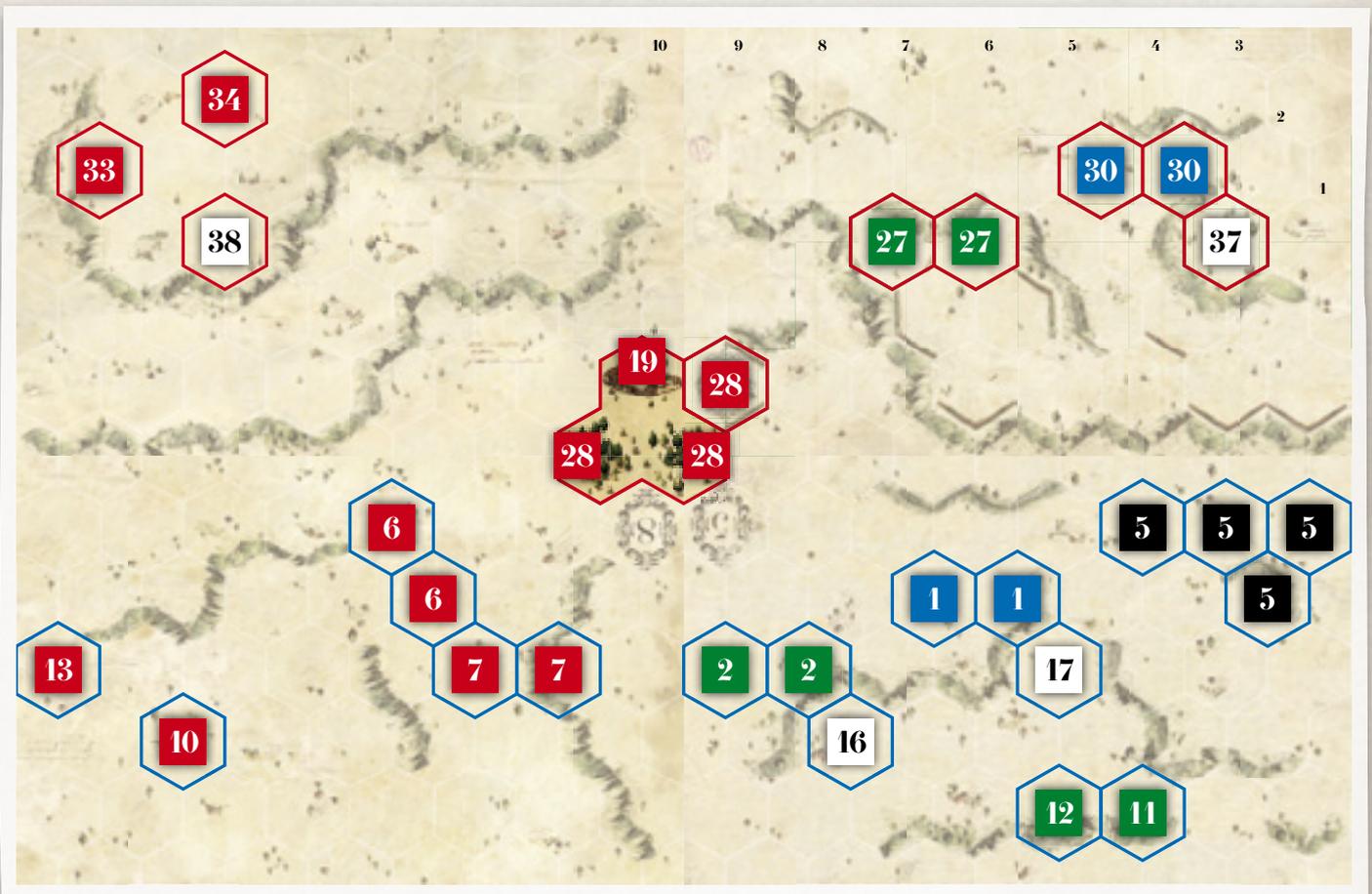
CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore inglese vince la partita al termine del turno in cui ha interamente eliminato o mandato in rotta due Gruppi di Unità di fanteria francese. Se invece utilizza uno o entrambi i Gruppi di Unità fuori mappa, deve interamente eliminare o mandare in rotta tre Gruppi di Unità di fanteria francese.

Il giocatore francese vince la partita al termine del turno in cui realizza uno di questi obiettivi:

- 1) Controlla l'esagono fattoria di Hougomont e non vi sono unità inglesi nei 3 esagoni adiacenti alla fattoria, inizialmente occupati dal Gruppo di Unità n° 1.
- 2) Se elimina totalmente o manda in rotta due GU di fanteria inglese.

Per ogni Gruppo di Unità fuori mappa che raggiunge il campo di battaglia, i quattro esagoni da controllare per soddisfare la prima condizione di vittoria si riducono di uno, fermo restando che il Francese deve controllare comunque l'esagono fattoria.



ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante B Generale di Divisione Principe Jerome Bonaparte</p> 	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante H Colonnello Trippe</p> 	<p>Gruppo Unità 5: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Unità n° 13 6° Rgt. Lancieri</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Gen. di Brigata Baudouin</p> 	<p>Carta Unità n° 1 2° Rgt. Fanteria di Linea</p> 	<p>Gruppo Unità 6: Cavalleria Pesante</p> <p>Carta Comandante D Generale di Divisione Kellermann</p> 
<p>Carta Unità n° 6 1° Rgt. Fanteria Leggera</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Fanteria</p> <p>Carta Comandante E Generale di Divisione Foy</p> 	<p>Carta Unità n° 11 8° Rgt. Corazzieri</p> 
<p>Carta Unità n° 7 2° Rgt. di Fanteria Leggera</p> 	<p>Carta Unità n° 5 92°, 93°, 100° Rgt. Fanteria di Linea</p> 	<p>Carta Unità n° 12 6° Rgt. Dragoni</p> 
<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante G Colonnello Cornebise</p> 	<p>Gruppo Unità 5: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante I Generale di Divisione Piré</p> 	<p>Gruppo Unità 7: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 16 Artiglieria 6° Divisione Fanteria</p> 
<p>Carta Unità n° 2 1° Rgt. Fanteria di Linea</p> 	<p>Carta Unità n° 10 6° Rgt. Cacciatori a Cavallo</p> 	<p>Gruppo Unità 8: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 17 Artiglieria 9° Divisione Fanteria</p> 

ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante C Ten.Colonnello J.Macdonnell</p> 	<p>Gruppo Unità 3: Fanteria</p> <p>Carta Comandante F Maggiore Von Hammerstein</p> 	<p>Gruppo Unità 6: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 37 Batteria Ramsay</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante D Ten.Colonnello Lord Saltoun</p> 	<p>Carta Unità n° 30 Btg. Landwehr Salgitter</p> 	<p>Gruppo Unità 7: Fanteria (Unità fuori mappa)</p> <p>Carta Comandante I Ten.Colonnello von Schroder</p> 
<p>Carta Unità n° 19 Elementi del 2° e 3° Btg. Guardie Inglesi</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante E Maggiore Generale Grant</p> 	<p>Carta Unità n° 24 2° Btg. KGL</p> 
<p>Carta Unità n° 28 Elementi del 2° Nassau, Btg. Lunenburg, Grubenhagen</p> 	<p>Carta Unità n° 33 7° Ussari – Queen's Own Hussars</p> 	<p>Gruppo Unità 8: Cavalleria Pesante (Unità fuori mappa)</p> <p>Carta Comandante G Ten.Colonnello A.Clifton</p> 
<p>Gruppo Unità 2: Fanteria</p> <p>Carta Comandante H Ten.Colonnello Colborne</p> 	<p>Carta Unità n° 34 15° Ussari – King's Hussars</p> 	<p>Carta Unità n° 36 1° Dragoni</p> 
<p>Carta Unità n° 27 52° Rgt.</p> 	<p>Gruppo Unità 5: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 38 Batteria Bull</p> 	

SCENARIO 9: L'ATTACCO DEL I CORPO

Da quasi due ore, la grande batteria francese martellava il centro dello schieramento alleato. Su Hougomont continuavano gli attacchi da parte di Jerome, che avevano attratto in quel settore parte delle riserve alleate. Adesso era giunto il momento di sferrare un decisivo colpo di maglio con la fanteria e sfondare le linee inglesi. I cannoni francesi tacevano e, al grido di "Vive l'Empereur", il I Corpo francese avanzava verso le alture presidiate dal nemico.

Lo scenario ricostruisce l'attacco francese che, nelle intenzioni di Napoleone, avrebbe dovuto sfondare la sinistra dello schieramento anglo-alleato e determinarne il successivo annientamento.

Dopo alcuni iniziali progressi contro il nemico, che pure non cedette, sotto un fuoco costante e caricati dalla cavalleria inglese, i fanti del I Corpo furono ricacciati in gran disordine verso le proprie linee.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 8, 6, 5, 3: vedi schema.

Gli schermagliatori (regola opzionale) possono essere schierati durante il piazzamento.



Obiettivo inizialmente controllato dagli Inglesi (porre i corrispondenti segnalini sulla mappa dove indicato).



È presente un elemento di terreno **fattoria con frutteto** (Haye Sainte) e un elemento di terreno **cava di sabbia**.

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 9 turni.

REGOLE SPECIALI ORDINI OBBLIGATI

I Gruppi di Unità inglesi n° 4 e n° 6 iniziano lo scenario con ordine di riserva.

HAYE SAINTE

I due esagoni che compongono la fattoria della Haye Sainte (frutteto e fattoria) sono intransitabili per artiglieria e cavalleria. La cavalleria non può attaccare in mischia o caricare all'interno dei due esagoni. La fanteria può attaccare in mischia questi esagoni solo se in colonna o in ordine sparso. L'esagono di fattoria offre una protezione di -3 sia al fuoco che alla mischia; l'esagono di frutteto, per i 5 lati in cui è presente il muro, offre una protezione al fuoco e alla mischia di -1. In entrambi gli esagoni è obbligatorio assumere formazione in ordine sparso. Un'unità all'interno dell'esagono fattoria che subisca un risultato "Respinto" può rimanere all'interno della fattoria, ma per fare questo deve rimuovere un'ulteriore figura. All'interno del frutteto della Haye Sainte deve essere piazzato uno schermagliatore prelevato dalla rimanente unità schierata all'interno della fattoria (Carta Unità n° 26). Questo schermagliatore non può volontariamente abbandonare il frutteto e, se obbligato a farlo, deve ritirarsi sulla propria unità madre. Se questa non si trova adiacente al momento della ritirata, la figura è rimossa dal gioco.

CAVA DI SABBIA

L'esagono della cava di sabbia è intransitabile per artiglieria e cavalleria. Quest'ultima non può attaccare in mischia o caricare all'interno della cava di sabbia. La fanteria deve assumere formazione in ordine sparso. Una figura di Rifles è schierata nella cava di sabbia. Agisce contemporaneamente al GU inglese n° 3. Non può volontariamente lasciare l'esagono della cava di sabbia e se costretto a farlo è eliminata.

REGOLE OPZIONALI

È necessario utilizzare la regola sui Rifles.

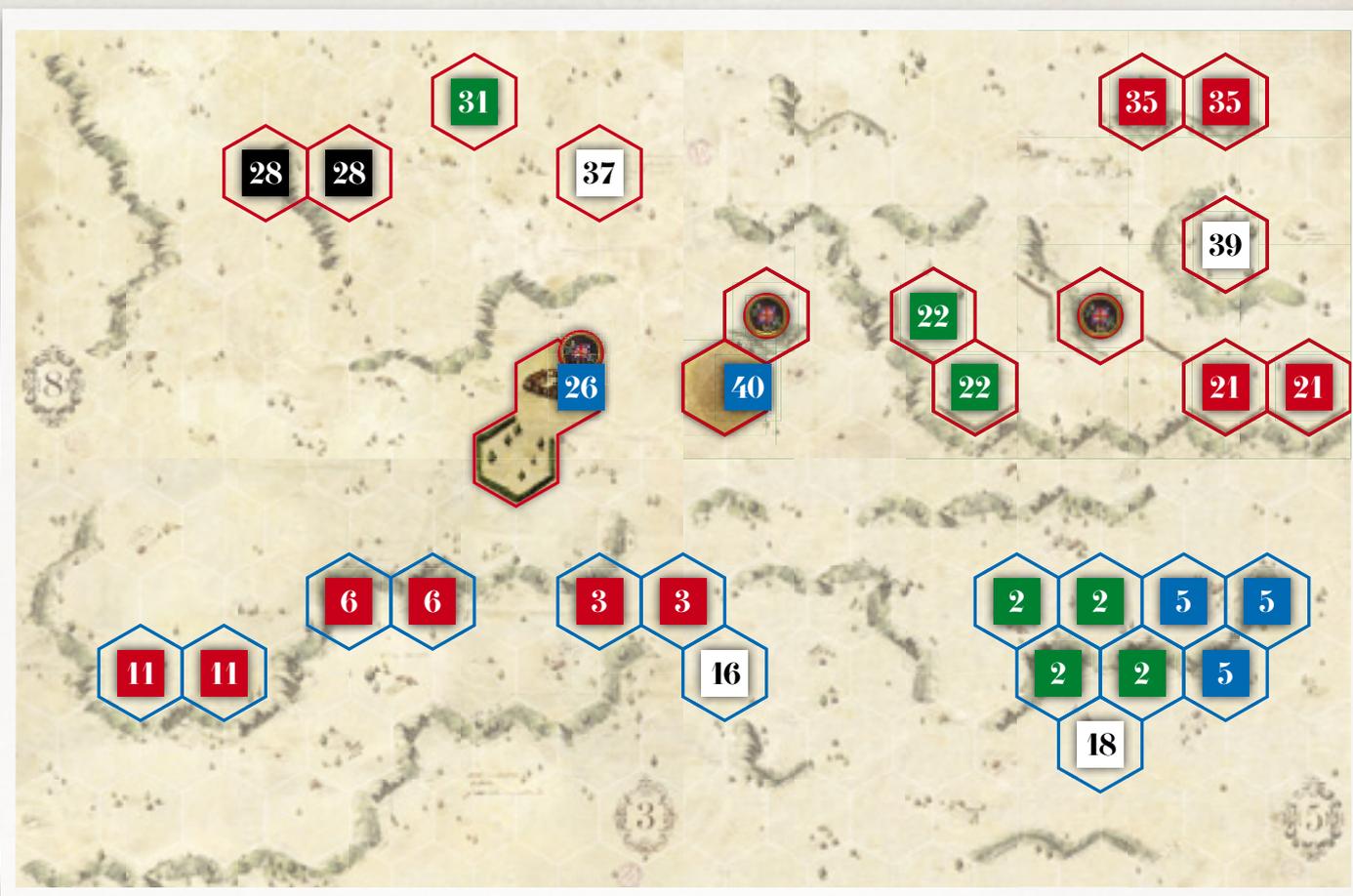
Sono fortemente consigliate le regole opzionali sugli schermagliatori e quella sulle munizioni per l'artiglieria.

È sconsigliato l'utilizzo delle seguenti regole opzionali: carica in massa, granatieri.

CONDIZIONI DI VITTORIA

Se il comandante in capo inglese (Wellington) è eliminato, il gioco termina immediatamente con una vittoria decisiva per il giocatore francese.

Al termine del nono turno di gioco, la vittoria è attribuita in base al numero di obiettivi controllati: vince il giocatore che controlla almeno due obiettivi. All'inizio dello scenario, tutti gli obiettivi sono controllati dal giocatore inglese.

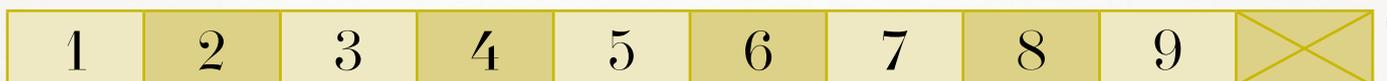


FRANCESE ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

Comandante in Capo Carta Comandante C Gen. di Divisione Drouot, Conte d'Erlon	Gruppo Unità 2: Fanteria Carta Comandante F Generale di Brigata Quiot du Passage	Gruppo Unità 4: Cavalleria Pesante Carta Comandante D Gen. di Brigata Dubois
Gruppo Unità 1: Fanteria Carta Comandante G Gen. di Divisione Donzelot	Carta Unità n° 2 54°, 55°, 28° e 105° Rgt. Fanteria di Linea	Carta Unità n° 11 1° e 4° Rgt. Corazzieri
Carta Unità n° 6 13° Rgt. Fanteria Leggera	Gruppo Unità 3: Fanteria Carta Comandante H Gen. di Divisione Marcognet	Gruppo Unità 5: Artiglieria Carta Unità n° 18 2° Divisione Fanteria
Carta Unità n° 3 17°, 19° e 51° Rgt. di Fanteria di Linea	Carta Unità n° 5 92° e 93° Rgt. Fanteria di Linea	Gruppo Unità 6: Artiglieria Carta Unità n° 16 Artiglieria I Corpo d'Armata

INGLESE ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

Comandante in Capo Carta Comandante A Sir A. Wellesley, duca di Wellington	Gruppo Unità 3: Fanteria Carta Comandante G Maggiore Baring	Gruppo Unità 5: Cavalleria Pesante Carta Comandante D Maggiore Generale Sir W. Ponsonby
Gruppo Unità 1: Fanteria Carta Comandante E Maggiore Generale P. Maitland	Carta Unità n° 26 2° Btg. Leggero	Carta Unità n° 35 2° Rgt. Dragoni "Scots Greys"
Carta Unità n° 21 1°, 42°, 44°, e 92° Rgt. Fanteria di Linea	Carta Unità n° 40 95° Rgt. Rifles	Gruppo Unità 6: Cavalleria Leggera Carta Comandante I Maggiore Generale Sir John O. Vandeleur
Gruppo Unità 2: Fanteria Carta Comandante H Ten. Generale Sir J. Kemp	Gruppo Unità 4: Fanteria Carta Comandante J Ten. Colonnello Kléncke	Carta Unità n° 31 12° Rgt. Dragoni Leggeri "Prince Wales"
Carta Unità n° 22 28°, 32° e 79° Rgt. Fanteria di Linea	Carta Unità n° 28 Btg. Leggero Lunenburg	Gruppo Unità 7: Artiglieria Carta Unità n° 37 Artiglieria della 5° Divisione
		Gruppo Unità 8: Artiglieria Carta Unità n° 39 Artiglieria della 3° Divisione



SCENARIO 10: I MISERABILI

Nel pomeriggio, falliti gli attacchi della fanteria del II e del I Corpo, il Maresciallo Ney lanciò gran parte della cavalleria francese contro gli anglo-alleati. A ondate successive, migliaia di cavalieri diedero vita a una serie di cariche, tra le più famose, anche se non certo tra le più fortunate, delle guerre napoleoniche.

Lo scenario ricrea la tipica situazione in cui la cavalleria francese si trovò ad operare: i reparti a cavallo, non sostenuti dalle altre armi, affrontarono uno schieramento nemico ben preparato a ricevere la carica avversaria.

Mal supportata dalla fanteria e dall'artiglieria, la cavalleria francese poté fare ben poco contro la fanteria inglese, schierata in quadrato e supportata sia dal fuoco delle proprie batterie di artiglieria che da alcuni reparti di cavalleria anglo-alleata. Stremati e decimati, i cavalieri francesi fallirono nel proprio intento lasciando l'ultima mossa alla guardia imperiale.

PIAZZAMENTO E CAMPO DI BATTAGLIA

Lo scenario utilizza le mappe 7, 6, 8, 5: vedi schema.

DURATA DELLO SCENARIO

Lo scenario ha una durata di 8 turni.

REGOLE SPECIALI

SLANCIO INIZIALE

Nel primo turno di gioco, e solo durante questo turno, un Gruppo di Unità francese, scelto dal giocatore francese all'inizio del turno, può muovere di un esagono in più.

GRUPPI LOGORATI

Tutte le unità di cavalleria francese sono costituite da due cavalieri anziché da tre.

ORDINI E FORMAZIONI OBBLIGATE

La fanteria inglese è schierata in quadrato e le artiglierie sono sganciate. Tutte le unità inglesi hanno ordine di difesa.

CONDIZIONI DI VITTORIA

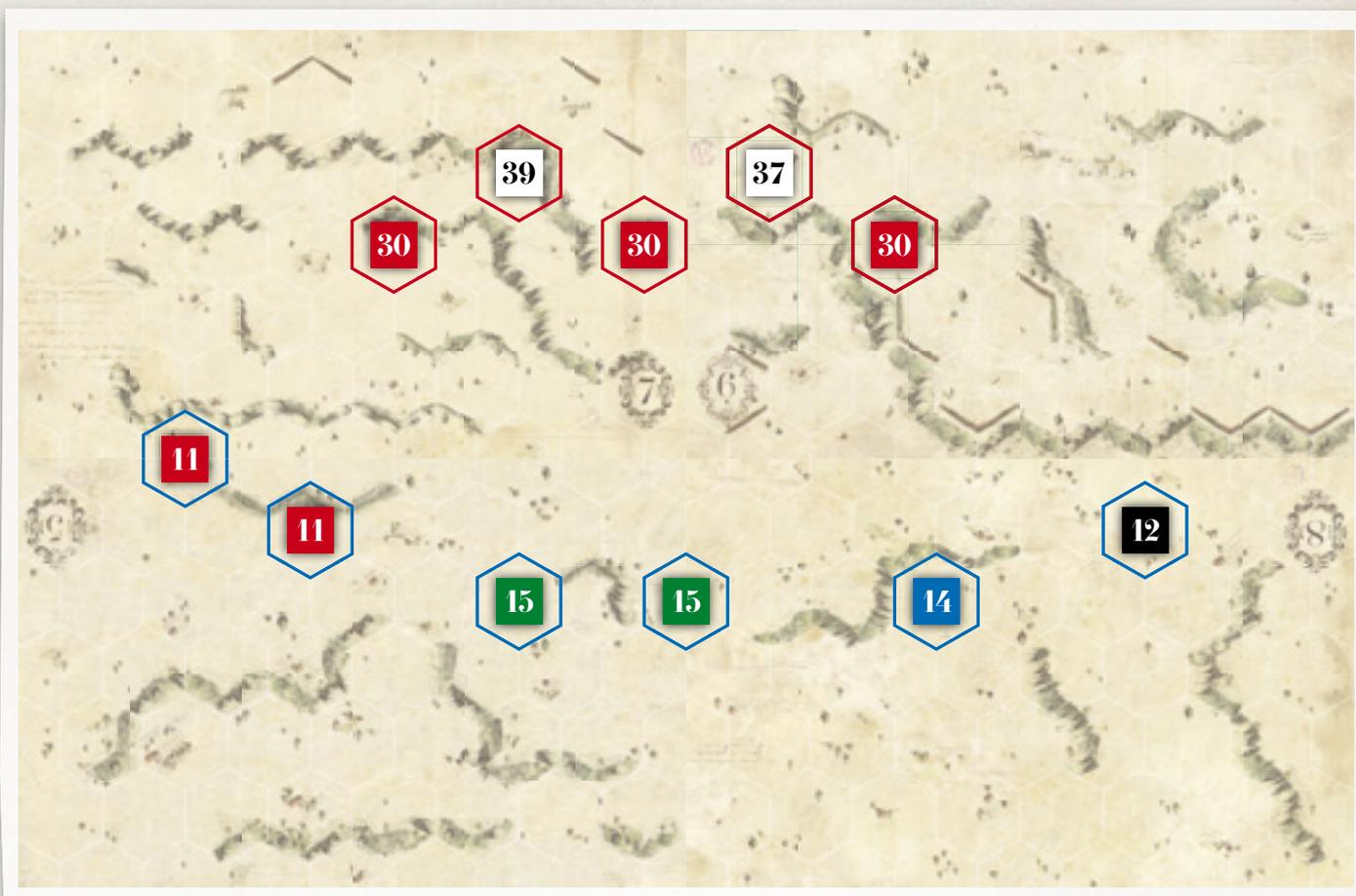
Il giocatore francese vince la partita se, al termine dell'ottavo turno:

- Due unità inglesi di fanteria e/o artiglieria sono in rotta, eliminate o catturate [vittoria marginale].
- Tre unità inglesi di fanteria e/o artiglieria sono in rotta, eliminate o catturate [vittoria decisiva].

Il giocatore inglese vince la partita se, al termine dell'ottavo turno:

- Tre unità di cavalleria francese sono eliminate [vittoria marginale].
- Cinque unità di cavalleria francese sono eliminate [vittoria decisiva].

Nel caso in cui entrambi i giocatori soddisfino le condizioni sopra indicate, vince il giocatore che ottiene una vittoria decisiva, se l'altro ha ottenuto solo una vittoria marginale. Ogni altro risultato è considerato un pareggio.



ORDINE DI BATTAGLIA FRANCESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante A Generale di Divisione Lefebvre-Desnouettes</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante D Gen. di Divisione Barone Colbert-Chabanais</p> 	<p>Gruppo Unità 4: Cavalleria Pesante</p> <p>Carta Comandante I Colonnello Garavaque</p> 
<p>Gruppo Unità 1: Cavalleria Pesante</p> <p>Carta Comandante E Gen. di Brigata Letort</p> 	<p>Carta Unità n° 15 Rgt. Lancieri della Guardia</p>  <p style="text-align: right;">x2</p>	<p>Carta Unità n° 12 8° Rgt. Corazzieri</p>  <p style="text-align: right;">x1</p>
<p>Carta Unità n° 11 2° e 7° Rgt. Dragoni</p>  <p style="text-align: right;">x2</p>	<p>Gruppo Unità 3: Cavalleria Leggera</p> <p>Carta Comandante F Gen. di Divisione Lallemand</p> 	
	<p>Carta Unità n° 14 Rgt. Cacciatori a Cavallo della Guardia</p>  <p style="text-align: right;">x1</p>	

ORDINE DI BATTAGLIA INGLESE

<p>Comandante in Capo</p> <p>Carta Comandante C Maggiore Generale Conte Kielmansegge</p> 	<p>Gruppo Unità 1: Fanteria</p> <p>Carta Comandante H Maggiore Bulow</p> 	<p>Gruppo Unità 2: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 37 Batteria Lloyd</p> 
	<p>Carta Unità n° 30 Btg. Duke of York's, Bremen e Verden</p>  <p style="text-align: right;">x3</p>	<p>Gruppo Unità 3: Artiglieria</p> <p>Carta Unità n° 39 Batteria Cleeves</p> 

1	2	3	4	5	6	7	8	X	X
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



In che consiste oggi generalmente una grande battaglia?

Si schierano tranquillamente grandi masse affiancate e in profondità; non si spiega che un'aliquota, relativamente piccola, del tutto, e si lascia che questa si esaurisca in una lotta che consiste in un combattimento a fuoco di parecchie ore, inframmezzato e reso alquanto movimentato, da una parte e dall'altra, da assalti parziali, attacchi alla baionetta e da cariche di cavalleria. Quando quest'aliquota ha gradatamente esaurito le sue energie e non ne restano che avanzi di troppo scarso rendimento, la si ritira e la si sostituisce.

Così la battaglia procede con una intensità distruttrice moderata, simile a polvere umida che bruci.

Tratto da Della Guerra (Vom Kriege) del Barone Karl Von Clausewitz (libro del XIX secolo) [Traduzione di A. Bollati, E. Canevari per Mondadori]