



Primo Comando

Regole per chi non ha mai giocato un Napoleonico

di Luca Marini

"Miles Gloriosus Wargame" - Roma



Questo regolamento è nato in occasione dell'edizione di Luccagames '97 per un tavolo dimostrativo. In pochi giorni ha giocato, pare divertendosi, almeno una ventina di persone, tutte "absolute beginners" del wargame. Una partita media dura circa un'oretta ed è possibile giocare con pochi pezzi. Anche se i puristi del Napoleonico potranno storcere il naso, il sistema funziona abbastanza bene ed è ottimo come gioco introduttivo.

Per ogni commento, suggerimento, dilleggio ed altro, scrivetemi all'indirizzo E-mail; info@milesgloriosus.it

Scala: l'unità base è il battaglione per la fanteria, il reggimento per la cavalleria e la batteria per l'artiglieria. Ogni unità è su due basette, non importa di quali dimensioni, basta che siano tutte uguali, né quante figure si trovano sulle basette. Le batterie d'artiglieria sono su una basetta. Il regolamento è stato ideato per figure in 15 mm. ma, adattando le misure, va bene anche per altre scale (5, 20 o 25 mm.).

Per uno scenario iniziale potremo schierare circa 6-8 battaglioni di fanteria per parte, 1 o 2 reggimenti di cavalleria ed una batteria d'artiglieria.

Un arbitro non è assolutamente indispensabile, ma un giocatore più esperto potrà costruire e gestire scenari più complessi (con truppe nascoste, marce aggiranti, rinforzi, eccetera).

CONCETTO BASE: tutte le unità hanno inizialmente un certo numero di PC (Punti di combattimento), generalmente 4 (+ o - 1 per unità storicamente molto grandi o molto piccole). Quando il numero di PC è ridotto a 0 l'unità è distrutta.

Qualità delle unità:

A - veterani, guardie, etc.; B – addestrati; C - truppe di linea
D - coscritti, milizie locali, etc.



Formazioni:

Colonna, le basette una dietro l'altra

Linea, le basette affiancate

Quadrato, le basette una dietro l'altra, con le figure spalla a spalla.

Skirmish (ordine aperto), una sola basetta, con alcune figure sparse davanti.

Sequenza di mossa

- Fuochi di entrambi
- Iniziativa (ogni giocatore lancia un dado a 6 facce (D6); +1 per l'attaccante, ovvero chi, nella mossa precedente, ha mosso il numero maggiore di unità di almeno 1/2 velocità consentita)
- Movimenti alternati
- Mischie

Fuoco

Gittate	
Fanteria	12/6
Artiglieria	35/6

(il secondo numero indica la distanza "corta")

Risultato di un D6 di chi spara con i seguenti modificatori

in linea	+1
in quadrato	-2
fanteria a "lunga"	-1
obiettivo in skirmish o artiglieria schierata	-1
obiettivo in copertura	-2
obiettivo in quadrato	+2
obiettivo in colonna	+1
Artiglieria a breve	+2
Artiglieria a cavallo	-1
A - veterani, guardie	+2
B - Addestrati	+1
D - coscritti, milizie locali, etc	-1
Generale con il bersaglio*	-1

* con un lancio di 5 o più il generale muore.

Risultato: 4-6 = l'unità bersaglio perde 1 BP, 7 o + = 2 BP



Movimento

Lanciare 1 D6 per ogni 6 unità (o frazioni) presenti e muovere al massimo quel numero di unità. Sottrarre 2 se il generale è morto.

	Linea	Skirmish	Colonna
Fanteria	7	15	10
Cavalleria	15		25
Artiglieria	al traino 10	a cavallo 15	a spinta 2

I Quadrati non muovono.

Per cambiare formazione: per formare quadrato o passare da quadrato ad altra formazione: 1 mossa

altri cambi di formazione, compreso agganciare o sganciare i cannoni: francesi 1/2 mossa, altri 1 mossa

Per ruotare, raddoppiare la distanza mossa (Gli Skirmish muovono in ogni direzione facendo centro sulla posizione originale).

Dietro-front: 1 mossa (Skirmish gratis).

Mischia

di fronte, max 2 colonne contro 1 linea

2 unità contro 1: considerare l'unità che ha il punteggio migliore e sommare 1. 1D6 ciascuno cui sommare:

i BP attuali dell'unità	+?	Fant. che difende collina	+1
attaccato di fianco o retro	-3	In copertura	+2
A - veterani, guardie	+2		
B - Addestrati	+1		
D - coscritti, milizie locali, etc	-1		
Fant. in quadrato contro cavalleria	+4		
Fant. in quadrato contro fanteria	-3		
Generale aggregato(* vedi sopra)	+1		
In skirmish o Artiglieria schierata	-2		
Artiglieria contro cavalleria frontale	+3		
Corazzieri	+2		
Dragoni e lancieri	+1		
Cavalleria leggera	-1		

Risultato: chi fa di più infligge 1 BP, se fa il doppio, infligge 2 BP. In caso di parità, 1 BP ciascuno.

- Cavalleria che vince contro fanteria non in quadrato o artiglieria infligge 3 BP.
- Cavalleria che vince contro nemici sul fianco infligge 4 BP.
- Artiglieria al traino contattata o artiglieria che perde una mischia sono distrutte automaticamente.