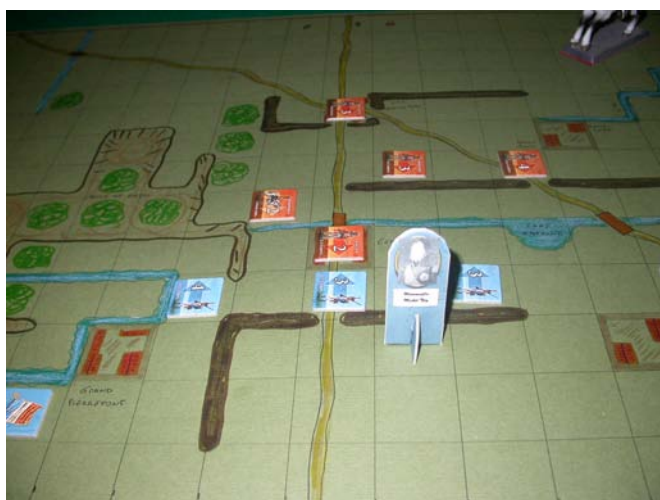


Contenuti

- 1.0 Introduzione
- 2.0 Componenti
- 3.0 Preparare il gioco
- 4.0 Distribuzione delle carte
- 5.0 Condizioni di vittoria



1.0 INTRODUZIONE

Quatre Bras è un'espansione del gioco Waterloo, edito dalla PHALANX GAMES; esso permette di ricreare il primo scontro fra l'esercito di Napoleone e quello anglo-alleato di Wellington.

Nella giornata del 16 Giugno 1815, Napoleone poteva essere soddisfatto del corso della campagna di guerra; con una manovra perfetta era riuscito a portare il suo esercito nella "posizione centrale", incuneandosi fra l'esercito anglo-alleato di Wellington e quello prussiano di Blucher. In questa maniera poteva attaccare con forze simili uno dei due avversari e contenere l'altro, per poi finirlo in un secondo tempo. La battaglia principale del 16 Giugno fù contro i Prussiani, a

Ligny, dove Blucher fù sconfitto; ma una grande opportunità venne persa a Quatre Bras, dove il Maresciallo Ney non sfruttò l'occasione per sconfiggere a sua volta le truppe di Wellington, sorprese dalla manovra.

Ney avrebbe potuto, con circa 20.000 uomini, prendere l'importante crocevia di Quatre Bras, fin dalle 10.00 del mattino quando davanti a sé aveva solo 8000 fanti avversari; ma ordini non chiari da parte di Napoleone e la convinzione che di fronte avesse forze inglesi sovverchianti, lo indusse ad aspettare il Generale D'Erlon, che sarebbe arrivato sul campo proveniente dalla strada che portava a Ligny. A sua volta D'Erlon ricevette ordini molto confusi da Napoleone e praticamente fece avanti e indietro sulla strada, senza contribuire a nessuna delle due battaglie in corso.

Solo verso mezzogiorno Ney si decise ad attaccare; la strenua resistenza delle truppe di Nassau, oltre all'arrivo dei rinforzi e di Wellington da Brussell, impedì la presa di Quatre Bras.

L'occasione era perduta edue giorni dopo sarebbe stato il 18 Giugno 1815!

2.0 COMPONENTI

L'espansione Quatre Bras contiene:

- 1 mappa di gioco del campo di battaglia
- 1 segnalino di leader Ney
- 1 regolamento specifico

Nota Bene: per giocare a Quatre Bras è necessario possedere il gioco Waterloo (Phalanx); oltre al materiale sopra descritto, vengono utilizzati i componenti e il regolamento generale di Waterloo.

2.1 La mappa di gioco

La mappa rappresenta il campo di battaglia di Quatre Bras; le caratteristiche del terreno e gli effetti sul movimento e combattimento sono gli stessi di Waterloo.

Eccezioni:

- 1- il Bosco di Bossu: il bosco è situato su una collina; salire *da* e scendere *verso* quadrati dalla collina costa 2 punti movimento.
- 2- Chateau: è valida la regola 10.0, ma in questo scenario gli Chateau non hanno CDPs.

3.0 PREPARARE IL GIOCO

3.1 Posizionamento delle unità combattimento e dei Comandanti

Francesi (tutti orientati verso Nord):

M8 - 6/II Corp
M10 - 9/II Corp
M12 - 5/II Corp
O8 - Lancers GI
O9 - Dragons II Corp Cavalry

Rinforzi Francesi (tutti da quadrato A-B o C):

1 Turno
Ney, Lancers III Corp Cav.

3 Turno
Chasseurs III Corp Cav.

Opzionale (vedi anche condizioni di vittoria)

2 Turno
2/I - 3/I 4/I Fanteria da quadrato D.

Anglo/Alleati (tutti orientati verso Sud):

H7 - 1/I Corp
H8 - Dragons Belge Cav.
I10 - I Corp Fant. (Gemioncourt)
G11 - Braunschweig Reserve
G13 - (I) 5/Reserve
Bandiere Anglo-Alleate: M7 (Grand Pierrepont), I10 (Gemioucort), M14 (Piramont), E10 (Quatre Bras), F14 (Cense).

Rinforzi Anglo-Alleati (tutti da quadrati E-F o G):

2 Turno
Wellington
Milite I Corp
(2) 5/Reserve
Jager I Corp
3/I Corp Fant.

4.0 DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

1 Turno:
Francesi 10
Anglo-Alleati 6

2 Turno:
Francesi 10
Anglo-Alleati 8

3 Turno:
Francesi 10
Anglo-Alleati 10

Nota Bene:

La carta Napoleon Healt non è valida come azione.



5.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

Il giocatore che ottiene più Punti Vittoria, vince. I PV si ottengono in due modi:

- per conquista di quadrati sulla mappa (vedi sotto)
- per eliminazione di unità nemiche

Valore P.V. Chateau

Quadrato	Francia	Francia + D'Erlon	Anglo- Alleati	Anglo- Alleati + D'Erlon
Gran Pierrepont	2	1	0	0
Piramont	2	1	0	0
Gemoncort	3	3	2	2
Les Quatre Bras	15	15	10	15
Cense	3	5	3	0

Fonti :

Libri – Waterloo, David Chandler; Waterloo, Osprey ;
Simulazioni – The Battles of Waterloo, GMT ;
Ney vs Wellington, SPI ; The Battle of Mont San Jean, COA.

*Giancarlo Ceccoli, San Marino Agosto 2003;
Giugno 2015*