

QUEBEC 1759

Quebec 1759 è un gioco della Columbia Games (www.columbiagames.com)

Traduzione a cura di Nicola Marangon

Le note in corsivo fanno riferimento alle FAQ ufficiali

Grazie ad Alain Courteil per la traduzione francese, utilizzata quale spunto per questo lavoro

INDICE

- 1.0 Mappa
- 2.0 Pedine
- 3.0 Disposizione Iniziale
- 4.0 Sequenza di Gioco
- 5.0 Condizioni di Vittoria
- 6.0 Movimento Terrestre
- 7.0 Movimento Anfibia
- 8.0 Movimento Navale
- 9.0 Redazione degli ordini
- 10.0 Esche
- 11.0 Battaglie
- 12.0 Dispiegamento in battaglia
- 13.0 Risoluzione di una battaglia
- 14.0 Fuoco delle unità
- 15.0 Ritirate
- 16.0 Rotte/Fuoco d'inseguimento
- 17.0 Combattimento Anfibia
- 18.0 Scaramucce
- 19.0 Fiume St. Charles
- 20.0 Milizia del Quebec
- 21.0 Rifornimenti da Montreal
- 22.0 Indiani
- 23.0 Marea
- 24.0 Strategia

1.0 MAPPA

1.1 Le aree terrestri rappresentano dieci ZONE: Montmorency, Beauport, St. Charles, Abraham, Ste. Foy, Cap Rouge, Sillery, Etchemin, Levis et Ile d'Orleans. Le linee nere che collegano alcune di queste zone sono strade.

1.2 Il fiume St. Lawrence è diviso in due AREE, separate dalla linea spezzata che attraversa il fiume vicino al centro della mappa. Queste aree sono chiamate Bason e St. Lawrence.

2.0 PEDINE

2.1 Il gioco contiene 50 unità: 25 rosse (Inglese) e 25 blu (Francesi), che rappresentano i reggimenti, la milizia, gli indiani e le unità navali coinvolte. Le varie unità reggimentali sono storicamente accurate; la milizia, gli indiani e le unità navali rappresentano le forze in campo. Le etichette autoadesive fornite devono essere applicate sulla faccia di ogni unità; le etichette rosse sui blocchi rossi, le etichette blu sui blocchi blu. Le etichette vuote sono "esche".

2.2 I valori di combattimento (CV) delle unità (le serie decrescenti di piccoli quadrati sui bordi dei blocchi) vanno da 4CV a 2CV. Questi variano con la quantità e la classe delle truppe che un'unità rappresenta. Le unità navali non hanno valori di combattimento e non possono essere eliminate.

2.3 Le unità vanno posate sul bordo, con l'etichetta identificativa rivolta verso il giocatore proprietario. Questo impedisce agli avversari di vedere il tipo e la forza delle unità. Combinato con le unità esca fornite, questo sistema crea una condizione di "fog of war" (NdT : letteralmente la "nebbia della guerra", vale a dire la difficoltà per i combattenti di stabilire l'esatta posizione e natura delle truppe nemiche) in maniera semplice ed elegante. Le unità navali sono piazzate a faccia in su sulla mappa.

2.4 Le unità sono progettate in modo da poter essere ridotte in più fasi. Ogni unità comincia il gioco con il suo massimo CV lungo il bordo superiore dell'unità. Questo CV iniziale rimane invariato fintantoché non viene ridotto in battaglia, facendo ruotare l'unità di modo che il nuovo e più piccolo CV non vada a giacere lungo il bordo superiore. Quindi un'unità che comincia il gioco con 3CV può essere progressivamente ridotta a 2CV e ad 1CV man mano che sostiene delle perdite. Un'unità ridotta sotto 1CV è eliminata e rimossa dal gioco.

2.5 I giocatori possono trasferire CV tra unità nella STESSA zona, riducendo un'unità e incrementando un'altra dello stesso valore. Questo deve essere fatto prima che gli ordini siano rivelati per ogni Mossa Campagna (mai dopo); le unità coinvolte nel trasferimento di CV possono muovere in quel turno. (FAQ: i trasferimenti di CV sono possibili solo tra unità dello stesso tipo, vale a dire Milizia con Milizia, Regolari con Regolari, ecc.)

3.0 DISPOSIZIONE INIZIALE

3.1 Disponete la mappa su un tavolo tra i due giocatori. Il giocatore Francese siede guardando a sud, l'inglese a nord.

3.2 Posizionate tutte le unità (incluse le esche) sulla mappa con il loro CV al massimo. Le unità sono piazzate in (o

vicino) al nome di una zona per indicare la loro posizione. Ci può essere un numero qualsiasi di unità per zona in qualsiasi momento.

3.3 Il giocatore Inglese dispone tutte le unità terrestri su Ile d'Orleans e tutte le unità navali in Bason.

3.4 Il giocatore Francese dispone tutte le unità come meglio crede nelle zone rimanenti.

4.0 SEQUENZA DI GIOCO

4.1 Una partita è composta da 16 Mosse Campagna. In ogni Mossa Campagna, ogni giocatore scrive gli ordini su un pezzo di carta ed entrambi i giocatori li rivelano simultaneamente. [Vedere: 9.0] Un giocatore non è obbligato a muovere delle unità durante un turno se lo desidera, ma le Mosse Campagna non possono essere accumulate per un utilizzo futuro.

4.2 Quando delle unità nemiche si ritrovano nella stessa zona, ha luogo una battaglia che deve essere risolta prima della successiva Mossa Campagna. La risoluzione delle battaglie è descritta in [13.0].

5.0 CONDIZIONI DI VITTORIA

5.1 Gli Inglese devono controllare la zona di ABRAHAM alla fine della sedicesima (16°) Mossa Campagna, dopo che tutte le battaglie di questo turno sono state risolte. L'occupazione della zona di Abraham in un momento precedente NON è una vittoria inglese; la devono occupare fino a che la 16° Mossa Campagna non sia stata giocata. L'Inglese deve anche avere un minimo di 20CV rimasti sulla mappa, ma NON è necessario che si trovino tutti in Abraham.

5.2 Il giocatore Francese vince se il giocatore Inglese fallisce nel raggiungimento dei suoi obiettivi o se la forza Inglese scende sotto i 20CV minimi. Non sono previste condizioni di parità.

6.0 MOVIMENTO TERRESTRE

6.1 Un movimento terrestre si effettua da una zona verso una o più zone. Tutte le unità da muovere devono trovarsi nella STESSA zona, ma possono essere mosse verso una o più zone differenti, tutte adiacenti e direttamente collegate da strade.

ESEMPI

- Da Levis a Etchemin
- Da Montmorency a Beauport
- Da Cap Rouge a Sillery e/o Ste. Foy

Ad ogni modo, unità in Sillery non possono muovere in Ste. Foy perchè entrambe le zone non sono direttamente collegate da strade. Unità in St. Charles non potrebbero muovere in Ste. Foy per la stessa ragione.

6.2 Un giocatore non è obbligato a muovere ogni unità in una zona.

7.0 MOVIMENTO ANFIBIO

7.1 Cinque delle dieci zone della mappa, e precisamente: Ile d'Orleans, Levis, St. Charles, Beauport e Montmorency, si affacciano sull'area del fiume BASON. Le rimanenti zone (eccetto Ste. Foy che si trova nell'entroterra) si affacciano sull'area del fiume ST LAWRENCE. Nota: La città di Quebec NON è una zona e Abraham NON si affaccia sull'area del fiume Bason.

7.2 Un movimento anfibio va effettuato attraverso un'area di fiume da una zona ad un'altra zona (zone) che è (sono) all'interno della STESSA area. Cioè, unità in una qualsiasi zona tra Ile d'Orleans, Levis, St. Charles, Beauport, o Montmorency, possono muovere in una o più di queste zone. E, unità in Cap Rouge, Sillery, Abraham, o Etchemin, possono muovere in una o più di queste zone.

7.3 Contrariamente ai movimenti terrestri, non è necessario che le zone siano adiacenti. Ma un movimento tra zone che costeggiano aree di fiumi differenti non può mai essere effettuato come un movimento anfibio. Perciò unità in Levis NON potrebbero muovere in Abraham perchè le due zone si affacciano su aree di fiumi differenti.

7.4 Il numero di unità che ciascun giocatore può muovere con movimento anfibio in una Mossa Campagna, dipende dalla posizione delle unità navali inglesi. Indipendentemente da quello che fa il giocatore inglese, il giocatore francese non può MAI effettuare mosse anfibie tra zone dell'area di Bason, e può muovere un massimo di 4 unità nell'area di St. Lawrence. [Eccezione: vedere 21.0].

Questo massimo diminuisce di un'unità per ogni unità navale inglese che si trova nell'area di St. Lawrence, fino a che a con tutte e 4 le unità navali a monte, il giocatore francese non può effettuare movimenti anfibio.

Il giocatore inglese può muovere con movimento anfibio un'unità dell'esercito per ogni unità navale in quell'area. Perciò con tre unità navali nel Bason (un'unità navale ha mosso a monte), un massimo di tre unità può compiere movimento anfibio tra le zone dell'area del Bason.

7.5 Quando possibile, alcune unità in una zona possono utilizzare il movimento terrestre mentre altre unità nella STESSA zona utilizzano il movimento anfibio.

8.0 MOVIMENTO NAVALE

8.1 Per muovere unità navali da un'area di fiume ad un'altra, il giocatore inglese lo deve ordinare nella sua Mossa Campagna, e non può effettuare altre mosse nello stesso turno. In una Mossa Campagna, un massimo di due unità navali può essere mosso a monte (da Bason a St. Lawrence) ma un qualsiasi numero può essere mosso a valle.

8.2 Le unità terrestri NON possono essere posizionate o trasportate a monte o a valle del fiume a bordo di unità navali.

9.0 REDAZIONE DEGLI ORDINI

9.1 Gli ordini devono indicare il numero di unità da muovere, la zona di origine e la zona o le zone di destinazione.

Per esempio: "4 unità da Ile d'Orleans a Beauport" (movimento anfibio), o "6 unità da Ste. Foy a Abraham e 3 unità da Ste. Foy a Cap Rouge", o "tutte le unità restano sul posto", o "2 unità navali a monte", ecc.

9.2 Una volta che gli ordini sono stati rivelati, questi NON possono essere cambiati e DEVONO essere soddisfatti (se possibile) indipendentemente dalle conseguenze. Se è stato scritto un ordine illegale ("3 unità da Levis a Abraham") le unità coinvolte devono rimanere ferme. Tuttavia, quando un giocatore può scegliere tra più unità per eseguire i propri ordini, può scegliere quelle che desidera per simulare un certo grado di 'iniziativa locale'.

9.3 Per risparmiare tempo, i giocatori potrebbero utilizzare una forma

abbreviata per la stesura degli ordini. Sugeriamo: Abraham [AB], Beauport [BE], Cap Rouge [CR], Etchemin [ET], Ile d'Orleans [OR], Levis [LE], Montmorency [MO], Sillery [SI], St. Charles [SC], Ste. Foy [SF], Bason [BA], St. Lawrence [SL]. Perciò, 3 LE-ET significherebbe «3 unità da Levis a Etchemin».

10.0 ESCHE

10.1 Le esche non possono essere MAI mosse da sole o lasciate da sole in una qualsiasi zona. Esse devono essere sempre accompagnate da una o più unità 'reali'.

10.2 Le unità esca NON possono essere spiegate in battaglia. Esse sono immediatamente eliminate prima che un qualsiasi dispiegamento per la battaglia abbia luogo (*FAQ: la regola si applica anche alle scaramucce*). Le esche eliminate non possono tornare in gioco.

11.0 BATTAGLIE

11.1 Le battaglie hanno luogo allorché unità nemiche si trovano nella stessa zona e devono essere risolte prima che ulteriori Mosse Campagna vengano effettuate. Le battaglie si possono verificare in uno di questi tre modi:

- Un giocatore muove delle unità in una zona contenente unità nemiche o entrambi i giocatori muovono in una zona che contiene già unità di un giocatore. Il giocatore con le unità già nella zona è il "difensore".

- Entrambi i giocatori muovono unità nella stessa zona vuota. Il giocatore francese è sempre il difensore in queste battaglie.

- Entrambi i giocatori muovono unità nella zona dalla quale provengono le altre. Per esempio, unità inglesi in Levis muovono in Etchemin, e unità francesi in questa zona muovono in Levis. La battaglia è combattuta nella zona dalla quale proviene la forza più debole (misurata in unità) o, se entrambe le forze sono pari di numero, nella zona scelta dal giocatore francese. Il difensore è il giocatore che occupa il sito scelto per la battaglia.

11.2 Due o più battaglie in differenti zone possono aver luogo allo stesso tempo. Quando questo accade il giocatore francese decide in quale ordine le battaglie verranno combattute,

concludendo ogni battaglia prima di cominciarne un'altra.

11.3 Non è permesso il movimento di unità tra zone della mappa durante una battaglia, tranne che in caso di ritirata. Una battaglia è combattuta con le sole unità presenti nella zona; i rinforzi non sono ammessi.

12.0 DISPIEGAMENTO IN BATTAGLIA

12.1 Il difensore dispone le proprie unità nella zona in tre colonne (vedere diagramma sottostante) senza rivelare i CV delle unità coinvolte. Ci può essere un qualsiasi numero di unità per colonna, ma ci deve essere sempre almeno un'unità per colonna.

[Eccezione: vedere 18.0] Un numero qualsiasi di unità può essere dispiegato in "riserva" dietro queste colonne.

12.2 L'attaccante dispone ora le proprie unità nella zona in tre colonne opposte e la riserva (opzionale) come egli desidera. Il difensore non può alterare il proprio dispiegamento dopo che l'attaccante ha cominciato a disporre.

Una battaglia ha luogo nella zona di St. Charles. Otto unità francesi sono state dispiegate in tre colonne senza riserva. Cinque unità inglesi sono state disposte in tre colonne con una singola unità in riserva.

12.3 Entrambi i giocatori rivelano ora i CV delle unità disposte in colonna girandole in avanti e a faccia in su, cosicché i CV correnti delle unità siano rivolti verso le colonne avversarie. Le unità in riserva (se ce ne sono) NON vengono rivelate per ora.

12.4 Una volta che la battaglia ha inizio, ai giocatori non è permesso ridisporre le unità nelle colonne, solo le unità in riserva, e solo una unità in riserva per turno di battaglia può essere così ridisposta.

13.0 RISOLUZIONE DI UNA BATTAGLIA

13.1 Una battaglia si conclude con un numero indeterminato di turni di battaglia, ogni turno è risolto con la seguente sequenza:

- Il difensore ha l'opzione di ritirarsi (vedere: 15.0).
- Il difensore può aggiungere UNA unità dalla sua riserva (se ce ne sono) ad una qualsiasi colonna a sua scelta.

- Il difensore può ora far sparare (vedere 14.0) tutte le sue unità nelle tre colonne, una unità alla volta, una colonna alla volta, nell'ordine desiderato.
- l'attaccante ripete ora questi passi nella stessa sequenza, ritirandosi o ridispiegando dalla riserva e facendo fuoco come egli desidera.

13.2 La sequenza del turno di battaglia di cui sopra è ripetuta fino a che un giocatore decide di ritirarsi, o fino a che un giocatore va in rotta (vedere: 16.0). Dopo che una battaglia è terminata, le unità sopravvissute vengono rimesse in piedi con i loro livelli di CV correnti sul bordo superiore.

14.0 FUOCO DELLE UNITA'

14.1 Solo le unità dispiegate in colonne di battaglia possono sparare; le unità in riserva non possono sparare o essere soggette al fuoco nemico. Le unità in una colonna possono sempre sparare alle unità nella colonna opposta, eccetto durante il fuoco d'inseguimento.

14.2 Un'unità fa fuoco tirando un numero di dadi pari al suo CV. Per ogni "6", un'unità nella colonna nemica opposta è IMMEDIATAMENTE ridotta di 1 CV. Il giocatore proprietario delle unità soggette al fuoco decide quale o quali unità saranno ridotte.

ESEMPIO: Per far sparare un'unità di 4CV, un giocatore tirerà 4 dadi. Se escono due "6" il giocatore avversario dovrebbe immediatamente ridurre un'unità di 2CV o due unità di 1CV ciascuna. Un'unità viene ridotta girandola (in senso antiorario) fino a che il nuovo e più piccolo CV non guarda il giocatore avversario.

15.0 RITIRATE

15.1 Un giocatore che desidera ritirarsi da una battaglia deve farlo prima di far sparare una qualsiasi unità in quel turno di fuoco. Il difensore NON si può mai ritirare prima dell'inizio del secondo turno di battaglia; l'attaccante può ritirarsi all'inizio del suo primo turno di battaglia.

15.2 Il giocatore che si ritira deve ritirare tutte le unità allo stesso tempo (le ritirate parziali non sono permesse, eccetto: 17.2) e tutte le sue unità devono ritirarsi nella stessa zona. Il difensore può ritirarsi in una qualsiasi zona (nel rispetto di tutte le normali regole di movimento) tranne che in zone occupate

da unità nemiche o nella zona dalla quale proviene l'attaccante, persino se ora è libera. L'attaccante può solo ritirarsi nella zona dalla quale proviene, ma non se occupata da unità nemiche. Nessun giocatore può ritirarsi in una zona che contiene un'altra battaglia ancora da risolvere. Se un giocatore non può ritirarsi legalmente deve rimanere in battaglia.

16.0 ROTTE / FUOCO D'INSEGUIMENTO

16.1 Quando tutte le unità in una colonna opposta sono eliminate (i colpi in più, se ce ne sono, vengono ignorati) il giocatore aggirato deve battere in ritirata. Egli deve ritirarsi immediatamente, nel rispetto di tutte le regole sulla ritirata. Le unità che non possono andare in rotta per una qualsiasi ragione sono eliminate.

16.2 Il giocatore "vittorioso" beneficia di un fuoco supplementare per tutte le sue unità (incluse le unità in riserva) al fine di rappresentare l'inseguimento. Il giocatore in rotta può far subire il fuoco d'inseguimento alle unità che desidera.

16.3 Se il giocatore in rotta ha unità in RISERVA quando si verifica la rotta, viene ignorato un tiro del fuoco d'inseguimento per ogni 2CV (arrotondati per eccesso) in riserva.

17.0 COMBATTIMENTO ANFIBIO

17.1 Quando un giocatore attacca in seguito ad un movimento anfibio, il difensore nella battaglia/scaramuccia fa sparare ognuna delle sue unità dispiegate al doppio del loro CV (5:6 sono un colpo a segno) nel suo primo turno di battaglia. In seguito, si utilizza la normale procedura per la battaglia. Eventuali unità del difensore che hanno mosso nella zona della battaglia con un movimento anfibio nello stesso turno, non ricevono questo vantaggio.

17.2 Un giocatore può ritirarsi con movimento anfibio ma il numero delle unità coinvolte non può eccedere il massimo per una mossa anfibia legale. Inoltre, una ritirata anfibia implica il fuoco d'inseguimento da parte del giocatore vittorioso per una QUALSIASI ritirata e raddoppia il fuoco d'inseguimento (5:6 sono colpi a segno) se in rotta

18.0 SCARAMUCCE

Se un giocatore (o entrambi) ha meno di tre unità in una zona di battaglia (impedendo perciò lo spiegamento in tre

colonne), le colonne di battaglia e la riserva vanno ignorate. I giocatori dispiegano in una singola colonna di "scaramuccia", sparandosi normalmente. Le ritirate seguono le regole abituali, ma non ci può essere rotta e fuoco d'inseguimento, salvo in caso di ritirata anfibia.

19.0 FIUME ST. CHARLES

Il fiume St. Charles costituiva una buona linea di difesa. Per questa ragione, un movimento terrestre da St. Charles a Abraham (o viceversa) è trattato come un attacco/ritirata anfibio/a, senza tener conto tuttavia del limite relativo al numero di unità terrestri che muovono, ne di eventuali maree.

20.0 MILIZIA DEL QUEBEC

Wolfe sfruttò una tendenza della milizia a disertare, proclamando che avrebbe distrutto tutti raccolti delle fattorie ove fosse stato evidente che gli uomini erano assenti per ingrossare i ranghi della milizia. Per riflettere questo aspetto, il giocatore francese deve rimuovere una unità della Milizia del Quebec (qualunque sia il suo CV) per ogni zona occupata (per la prima volta) dal giocatore inglese, eccetto che per Ile d'Orleans. Questa perdita viene applicata immediatamente, ma solo quando ci sono unità della Milizia del Quebec ancora in gioco.

21.0 RIFORNIMENTI DA MONTREAL

I francesi dipendevano dai rifornimenti che provenivano da Montreal. Per questa ragione, se il giocatore inglese occupa la zona di Cap Rouge, il giocatore francese deve eliminare una unità della milizia di Montreal/Trois Riviers (con qualsiasi CV) alla fine di ogni Mossa Campagna (cominciando con la mossa successiva) dopo che tutte le battaglie di quella mossa sono state risolte, fino a che ci sono unità della milizia in gioco.

22.0 INDIANI

I guerrieri indiani che lottavano a fianco dei francesi erano dei superbi combattenti in guerriglia, ma erano alleati inaffidabili e non accettavano gli scontri campali. Allo scopo di riflettere queste condizioni, l'unità indiana francese può essere mossa come qualsiasi altra unità ma è soggetta alle seguenti opzioni speciali e restrizioni.

22.1 L'unità indiana può muovere in una QUALSIASI zona della mappa a condizione che sia la sola mossa che il giocatore francese effettua in quel turno.

Le normali restrizioni del movimento terrestre e anfibio NON vengono applicate. Perciò, l'unità indiana può muovere dentro Ile d'Orleans, anche se proviene da Cap Rouge se lo si desidera (*FAQ: il giocatore francese deve scrivere la zona di destinazione dell'unità indiana durante la fase di redazione degli ordini*).

22.2 INCURSIONI: L'unità indiana può condurre incursioni nella zona in cui ha mosso. Queste vengono condotte attaccando immediatamente una volta al doppio dei CV (senza disporsi in formazione da battaglia) e poi ritirandosi immediatamente in una QUALSIASI zona non occupata da unità inglesi e che non sia una zona di battaglia. Il giocatore inglese può rispondere al fuoco (non raddoppiato) solo con le unità di Fanteria Leggera o con i Ranger Americani, se presenti. Le perdite inflitte dall'unità indiana sono subite dalle unità scelte dal giocatore inglese, che deve rivelare solamente le unità ridotte (*FAQ: se l'unità indiana muove in una zona che è stata lasciata dal nemico nella stessa mossa, l'incursione non è permessa ed ha luogo una battaglia*).

22.3 ESPLORATORI: L'unità indiana può "esplorare" una zona in cui ha mosso, ma non può effettuare incursioni nella stessa mossa. Per fare questo, fino a quattro (4) unità inglesi nella zona (scelte casualmente dal giocatore francese) vengono rivelate e le esche scoperte sono eliminate. L'unità indiana si può quindi ritirare in una qualsiasi zona come da 21.2 e non può essere attaccata.

22.4 L'unità indiana NON può essere dispiegata in colonna da battaglia. Essa va mantenuta in riserva ma beneficia di un fuoco d'inseguimento doppio durante le rotte. Può essere usata in una scaramuccia (combattendo con un solo CV) ma MAI da sola. L'unità indiana si può ritirare in una qualsiasi zona, prima o dopo una battaglia o una scaramuccia e non è mai soggetta al fuoco d'inseguimento.

22.5 L'unità indiana è immediatamente ritirata dal gioco (persino durante una battaglia/scaramuccia) se ridotta ad 1CV, o se la forza francese totale scende sotto i 10CV (tra le altre unità).

23.0 MAREE [Opzionale]

Al fine di simulare l'inconveniente delle maree sulla pianificazione militare, il giocatore inglese dovrebbe tirare un dado per ogni Mossa Campagna. Se esce un "1", il movimento anfibio (per entrambi i giocatori) e il movimento delle unità navali NON sono permessi per quella Mossa Campagna.

24.0 STRATEGIA

La disposizione iniziale francese è molto importante. È necessario disporsi in almeno quattro zone, dato che il giocatore inglese deve attaccare una delle zone tra Levis, Montmorency, Beauport e St. Charles, tramite movimento anfibio per aprire la campagna. Il dispiegamento "prudente" consiste nell'allocare pari forze in tutte e quattro le zone, con qualche enfasi su Levis e St. Charles. Comunque, la sorpresa e un dispiegamento non "prudente" può essere l'essenza della vittoria. Con l'aiuto delle esche il giocatore francese dovrebbe essere in grado di pianificare qualche sgradevole sorpresa al giocatore inglese. Una volta che la campagna è stata aperta, il giocatore francese massimizzerà le proprie possibilità di vittoria con una strategia difensiva e di ritardo.

La "condotta dell'attacco" ricade sul giocatore inglese. Egli ha superiore mobilità grazie alle sue unità navali e deve usare questo vantaggio per creare problemi al suo avversario attraverso subdole finte. Al giocatore inglese sono aperte due strategie principali.

(1) Attaccare una delle zone della riva nord (Beauport, St. Charles o Montmorency), conquistare la zona, consolidare e poi avanzare su Abraham. (2) Attaccare Levis con l'intenzione di occupare Etchemin e poi Cap Rouge, Sillery o Abraham. Una terza opzione è la combinazione di entrambe queste strategie fintandone una per poi perseguire l'altra.

COMMENTO STORICO

Nella primavera del 1759 un'immensa flotta inglese, di più di 250 navi da guerra e da trasporto, si raggruppò a Louisbourg sulla costa atlantica della Nuova Scozia. La guerra dei sette anni (1756-1763) aveva travolto l'Europa e le lotte del vecchio mondo si erano diffuse al nuovo.

Nel Nord America, la Francia controllava un ampio arco di territorio dalle foci del St. Lawrence a Louisbourg fino alle foci del Mississippi a New Orleans. Le più popolose colonie inglesi erano effettivamente inchiodate lungo la costa orientale. Per quasi un secolo, la rivalità anglo-francese risultò in combattimenti sporadici per i forti di frontiera conosciuti come la guerra indiana e francese. Dato l'impeto della guerra europea, gli inglesi, guidati dall'energico William Pitt, decisero di annientare la presenza francese in Nord America. La fortezza francese di Louisbourg cadde a causa di un assedio inglese nell'estate del 1758. La cattura di Quebec, capitale e luogo di nascita della Nuova Francia, era l'obiettivo strategico per il 1759.

La campagna inglese contro Quebec venne attentamente pianificata. Il generale Amherst avrebbe dovuto condurre un attacco da New York risalendo la Hudson valley contro Montreal quale diversione. L'assalto diretto su Quebec sarebbe stato condotto risalendo il St. Lawrence dall'armata raggruppata a Louisbourg. Il vice-ammiraglio Charles Saunders comandava questa flotta. L'esercito che avrebbe dovuto trasportare fu affidato al generale di brigata James Wolfe.

Il giovane Wolfe, un inglese smilzo e dai capelli rossi che aveva servito distinguendosi nella cattura di Louisbourg, era un eroe improbabile. Mentre pochi avrebbero negato le sue competenze tattiche, e nessuno il suo coraggio, la sua abilità di comandante militare era fonte di sospetto. Vittima della tubercolosi sembrava sempre più incline a soccombere alla malattia piuttosto che a morire con gloria sul campo di battaglia. Egli era lunatico, capriccioso e goffo in pubblico. Sebbene fosse popolare tra i ranghi egli ebbe le più grosse difficoltà di comunicazione con i suoi tre generali di divisione, George Townshend, Robert Moncton e James Murray. Ognuno di questi uomini

ebbe a risentirsi per la sua condotta indecisa, segreta e maldestra di questa campagna.

Il comandante francese opposto a Wolfe era un brioso aristocratico, corto di statura ma lungo di nome: il generale di brigata Louis Joseph Montcalm-Gazon, marchese di Montcalm, signore di St. Veran. Montcalm era stato inviato in Nord America nel 1756. Sotto la sua abile condotta le scarse forze francesi ottennero una serie di vittorie sugli inglesi, a Fort Oswego nel 1756, a Fort William-Henry nel 1757, e a Ticonderoga nel 1758.

L'immediato problema di Montcalm era la non facile difesa di Quebec. Egli aveva a disposizione meno di 3000 regolari e non c'era possibilità di rinforzo dalla Francia a causa del dominio britannico sul mare. Il grosso del suo esercito era composto da circa 8500 miliziani arrivati da Montreal, Trois Riviers e Quebec. Mentre i regolari erano al pari di molte truppe, i miliziani erano poco addestrati, inclini alla diserzione e scarsamente equipaggiati (per esempio non avevano le baionette). Montcalm poteva anche contare sul tiepido appoggio di circa 1200 indiani.

In aggiunta a queste difficoltà, Montcalm dovette far fronte ad un comando diviso. Vaudreuil, il governatore della colonia, nativo di Quebec, prese il proprio ruolo di comandante in capo più seriamente di quanto le sue capacità militari gli potessero permettere. Sebbene istruito dal governo francese nel deferire a Montcalm sulle questioni militari, la vanità di Vaudreuil e la diffidenza verso i consiglieri originari della Francia, rinforzata da personali e piccole gelosie, lo portò a interferire con gli ordini del generale francese in diversi momenti chiave. Una serie di circostanze sfortunate per cui Montcalm dev'essere ritenuto parzialmente responsabile a causa dei suoi modi apertamente ostili e della mancanza di tatto verso il governatore.

Ma la posizione francese era tutt'altro che senza speranza. I talenti militari di Montcalm erano pari a quelli del suo avversario. Egli aveva optato per una strategia difensiva e la sua posizione era una delle più forti nel Nord America. Difatti, Quebec aveva una reputazione di inespugnabilità, avendo respinto due attacchi simili in passato. Montcalm doveva solamente ostacolare gli inglesi per i pochi mesi estivi ed essi si

sarebbero dovuti ritirare a Louisbourg per evitare i rigori dell'inverno.

LA CAMPAGNA

la flotta inglese salpò da Louisbourg il primo di giugno e gettò le ancore presso Ile d'Orleans poco più di tre settimane dopo. L'esercito sbarcò immediatamente sull'isola e si accampò senza opposizione. Wolfe aveva 10 battaglioni di regolari organizzati in tre brigate, sei compagnie di ranger americani e due formazioni temporanee di granatieri e fanteria leggera formate da truppe lasciate indietro a presidiare Louisbourg; un totale di 8500 uomini disciplinati e ben armati

Wolfe fu sicuramente felice nello scoprire che le alture di Levis erano difese da una forza simbolica di un centinaio di uomini. Questo costò caro a Montcalm. La posizione venne presa, una batteria vi venne rapidamente installata, e per i due mesi successivi la città fu soggetta ad un cannoneggiamento distruttivo.

Il principale problema che doveva affrontare Wolfe era chiaro. Egli doveva portare Montcalm all'azione in battaglia aperta, cosa che entrambe le parti sapevano avrebbe favorito gli inglesi. Sebbene Wolfe avesse il vantaggio di essere sostenuto dalla flotta di Saunder, alla quale i francesi non avevano niente da opporre, il terreno avverso, le maree e i venti prevalenti, ridussero pesantemente l'uso della forza navale. Per questa ragione la proposta di un sbarco a monte di Sillery venne scartata perché troppo rischiosa. Un assalto frontale contro la città sotto il tiro dei suoi cannoni era ancor meno praticabile. La spiaggia bassa e priva di ostacoli di Beauport offriva quella che sembrava essere la miglior via per l'attacco. Ma Montcalm lo anticipò. Il grosso del suo esercito venne dispiegato tra i fiumi di St. Charles e Montmorency.

Luglio passò velocemente con alternati periodi di intensa pianificazione e di indecisione. Finalmente, l'ultimo giorno del mese, Wolfe lanciò il suo primo significativo attacco, un attacco anfibo contro i francesi lasciati a Montmorency. L'attacco fu un fiasco. Dopo diverse finte maldestre, uno sbarco disorganizzato ebbe luogo sulla riva ovest del fiume. Nella confusione risultante circa 1000 regolari ruppero i ranghi per prendere d'assalto le posizioni francesi. Essi furono facilmente respinti.

Allo stesso tempo un improvviso temporale estivo inondò la scena. Camminare divenne difficile e la polvere da sparo umida. La marea stava ora salendo e Wolfe ordinò una ritirata generale lasciando dietro di sé 450 caduti. Le perdite francesi furono trascurabili. Quella notte, Montcalm i suoi subordinati, Levis e Bougainville, brindarono alla loro vittoria, persuasi che la campagna di Quebec fosse praticamente vinta.

Dopo questa sconfitta Wolfe fu obbligato a riconsiderare la propria strategia. Notizie incoraggianti furono ricevute da Amherst che stava avanzando senza incontrare opposizione su Montreal. La minaccia per Montcalm era chiara e fu costretto a spedire Levis e pochi rinforzi a contrastarli. Ma Wolfe non seppe trovare il modo di sfruttare questo vantaggio. Egli era ammalato, e il mese di agosto scappò via senza nulla di fatto. Il tempo stava per scadere. Frustrati dall'inazione di Wolfe e dalla sua segretezza, i suoi generali patrocinarono un nuovo piano. Uno sbarco a monte della città avrebbe incontrato meno opposizione e avrebbe tagliato la vitale via di rifornimento francese verso Montreal. Montcalm sarebbe stato quindi obbligato a combattere gli inglesi sul loro terreno o a cedere per fame. Wolfe acconsentì riluttantemente perché chiaramente un assalto sotto Quebec non era la risposta. Dove sarebbe dovuto avvenire lo sbarco? I generali di brigata favorirono uno sbarco a monte di Cap Rouge. Wolfe la pensava diversamente, e dopo un'intensa ricognizione, trovò il suo punto – una piccola baia due miglia a ovest dei muri della città chiamata Anse de Foulon (ora chiamata Wolfe's Cove). Era scarsamente difesa e prometteva facile accesso alle ampie pianure di Abraham. Wolfe tenne segreta questa scelta sfrontata – persino ai suoi generali.

Durante la prima settimana di settembre, l'esercito di Wolfe si raggruppò a Levis per poi marciare su Etchemin. Montcalm, ignaro del numero di uomini coinvolti a causa dell'impenetrabile schermo fornito dalla flotta inglese, considerò quest'attività a monte del fiume come un altro diversivo inglese. Distaccò solo 1500 uomini sotto il comando di Bougainville e li spedì a Cap Rouge per osservare e contrastare qualsiasi minaccia. Nel frattempo due brigate di regolari Inglesi vennero

imbarcate su una squadra di navi leggere a monte del fiume. Queste si divertirono a distrarre Bougainville, lasciandosi portare senza opporre sforzo dalla marea, fintando qua e là, mentre le magre forze di Bougainville correvano faticosamente avanti e indietro miglio dopo miglio.

Il piano inglese venne attuato la notte del 12 settembre. Una diversione venne condotta al di là di Cap Rouge per portare Bougainville a monte. Un'altra diversione venne condotta dalla flotta di Saunder a Beauport per attirare l'attenzione di Montcalm. Poi, sotto la copertura dell'oscurità, uno sbarco venne condotto presso Anse du Foulon. La piccola guarnigione francese venne rapidamente travolta e le truppe inglesi affollarono la spiaggia. Ironia della sorte, la stessa sera Montcalm aveva ordinato ad un battaglione di truppe regolari di dirigersi proprio verso quella stessa baia, ma l'ordine venne intercettato e ritardato da Vaudreuil.

WOLFE'S COVE

L'alba del 13 settembre vide 5000 soldati inglesi ammassati nella piana di Abraham. La notizia giunse rapidamente a Montcalm che si trovava a Beauport. Vaudreuil rimase convinto che lo sbarco fosse un altro diversivo inglese e insistette che i 2000 uomini rimanessero nelle loro posizioni. Montcalm marciò verso la piana con quanti più uomini fu in grado di radunare – circa 5000. Questi furono raggruppati sulla piana per le 7am. Conferendo con i suoi subordinati, Montcalm decise di dare battaglia prima che gli inglesi potessero consolidare le loro posizioni. Bougainville era ancora a Cap Rouge e i suoi 1500 uomini non presero parte alla battaglia. L'avanzata di Montcalm cominciò alle 9am. Metà del suo esercito venne dispiegato come tiratori sui fianchi degli inglesi; il resto avanzò verso il centro nemico. La distanza fra i due eserciti diminuì rapidamente a 200 yard e le linee francesi cominciarono a sparare a volontà. La linea inglese rimase silenziosa.

I francesi continuarono ad avanzare. Poco a poco la loro linea si deteriorò a causa dell'abitudine della milizia di gettarsi a terra per ricaricare. Con meno di 100 yard tra i due eserciti, le truppe inglesi avanzarono improvvisamente a circa 40 yard, si fermarono, e quindi spararono una devastante salva.

Caricando rapidamente, avanzarono di quattro passi e spararono ancora, e ancora. I francesi così disorganizzati erano impotenti di fronte a questa metodica avanzata. In pochi minuti i ranghi francesi ruppero e si ritirarono in panico verso St. Charles. Gli inglesi li inseguirono e niente avrebbe potuto fermarne la rotta. I quattro ufficiali superiori francesi presenti in battaglia, incluso Montcalm, furono feriti a morte e le perdite francesi furono più di 1500. A mezzogiorno, il distrutto esercito francese era in piena fuga lungo la valle del fiume St. Charles verso Montreal. Le perdite inglesi furono meno di 700 di cui solo 58 fatali. Ma uno di questi fu Wolfe.

Il vittorioso esercito inglese circondò rapidamente la città preparandosi per un lungo assedio se necessario. Ma non lo fu. Abbandonata dal suo esercito e devastata dal bombardamento, la città resistette per cinque giorni, arrendendosi al generale Townshend il 18 settembre.

La cattura di Quebec non mise fine alla guerra dei sette anni in America del Nord ma rese inevitabile una vittoria inglese. Montreal si arrese l'anno seguente dopo che Levis, succeduto a Montcalm, aveva tentato un valoroso ma futile tentativo di riprendere Quebec. Con il trattato di Parigi del 1763, la Nuova Francia fu formalmente ceduta all'Inghilterra. Ma se l'Inghilterra aveva ottenuto un nuovo impero in America del Nord, aveva inconsciamente innescato una catena di eventi che l'avrebbe portata a perderne un altro. Venuta meno la minaccia di un'aggressione francese, con le nuove opportunità di espansione verso occidente, venne il tempo per le colonie britanniche americane di meditare sui problemi interni e sui vantaggi dell'indipendenza.