

## Song of Drums and Shakos

Song of Drums and Shakos (SDS) er et skirmish spil sat under Napoleon-krigene. Umiddelbart var jeg ikke så interesseret da jeg fik en mail om spillet, da de billeder krigene i starten af 1800-tallet bringer frem på nethinden er uendelige rækker af soldater og horder af kavaleri – snarere end enkelte soldater der slås. Udgiveren Andreas Filigoi talte godt for sin sag, og.. for pokker hvor jeg tog fejl. Eftersom det er det tredje Song of.. spil jeg vil anmelde, vil jeg ikke gå meget ind i grundreglerne, men henvise til Song of Blades and Heroes.

### Hvad er specielt for Drums and Shakos?

Reglerne for Aktivering, moral og kamp er som i de to andre Song.. spil. Hvad der er specielt for SDS, er reglerne for group movement. Hvis du har set Hornblower eller Sharpe tv-serierne, vil du se selv små grupper af soldater løbe frem og stille sig i formation, for derefter at skyde en samlet salve. I SDS kan en leder give en samlet ordre til 2-6 mand. Lederen bruger én Aktivering til at give ordren til gruppen, som udføres af gruppen umiddelbart efter, hvorefter lederen evt. kan give en ordre til en anden gruppe. Gruppen af

soldater slår for deres egen Aktivering (og slår for en, to eller tre mulige Aktiveringer som normalt), og bruger den dårligste Quality i gruppen af soldater til deres slag. En gruppe kan flytte og skyde på samme måde som enkelte soldater, men har også nogle specielle gruppeordrer: Regroup - 2-6 soldater, der ikke behøver at være i basekontakt, rykker sammen til en samlet gruppe. Soldaterne kan ikke angribe eller skyde, men kan genlade hvis de har Aktiveringer nok. Volley Fire - En gruppe soldater affyrer en samlet salve. I stedet for at slå for hver enkelte soldat, får målet for salven -1 på hans Combat score, for hver soldat, udover den første, der skyder. Du kan altså kun såre én modstander i en salve, men chancen for at lave Gruesome Kill, som kan få 'grønne' soldater til at flygte, er større. Shoot and Reload - For at lave denne manøvre, skal antallet af soldaterne være lige og alle våben være ladte. Første linie af soldater affyrer deres våben, mens anden række udveksler deres ladte våben med første række, efter at disse har skudt. Manøvren vil resultere i, at første række nu har ladte våben klar, mens anden række har de tomme våben. Da man ikke kan genlade og skyde med rifler i samme tur, giver denne manøvre dels mulighed for at fyre i to ture, men giver også gruppen mulighed for at skyde, hvis de bliver angrebet af kavaleri.

SDS har ikke bare våben, men har også adskilt våben og special skills, og det synes jeg er en forbedring i forhold til de to tidligere Song.. spil; i Blades.. var der ingen våben, mens Rayguns.. havde våben og skills blandet sammen i én pærevælling.

Der er nu ikke så mange våben at vælge i mellem, kun seks; musket, riffel, karabin, pistol, 'forældede våben', og bue :-). Våbene har ikke



samme rækkevidde og du kan, som allerede nævnt, ikke skyde og genlade en riffel i samme tur, til gengæld skyder riflen længst og slår hårdest.

Der er 25 specielle regler, som bl.a. dækker ledere, fanebærere, lette tropper, kavaleri, og musikanter mf. De afspejler perioden ganske fint og er med til at variere tropperne i de nationale hærlistes. Der er også nogle National Features; f.eks. har Frankrig den regel, at de én gang per spil kan ignorere en Turnover, mens England kan genrulle en Moraltest per spil.

Terræn spiller en lidt større rolle end de to forgående Song.. spil; der er regler for at bevæge sig gennem døre, op af trapper og stiger, samt for at smadre døre.

Udover almindelige kampe, er der to scenarier med i SDS. I det første skal angriberne indtage et mindre fort, mens de i det andet scenarie skal snige sig ind på en lille lejr af soldater, som bevogter en fold med køer. SDS lægger meget op til at du selv finder på scenarier.

Ud over reglerne i SDS får du også 5 siders baggrundsinformation om hvordan man førte krig i perioden, samt forslag til scenarier. De er lidt gemt væk sidst i reglerne, men burde måske have stået forrest.

### **Hvad kan du godt lide i SDS?**

**Enkle regler** - SDS har meget enkle og overskuelige regler, der er hurtige at lære. SDS egner sig derfor glimrende til foreninger og spilkonventer, men pga. perioden nok mindre til yngre spillere.

**Hurtigt og aktionfyldt spil** - Det er også et hurtigt spil, hvor initiativet skifter fra den ene spiller til den anden. Om et spil fænger, synes jeg afhænger mere af om du hele tiden er med og skal tage beslutninger, end hvor mange terninger du ruller. I SDS har du 5-20 figurer afhængig af kvaliteten af soldaterne, så du skal ikke vente på at modstanderen får flyttet hans 70 orker, før du selv kan gøre noget.

**Frit valg af figurer** - Du kan bruge de figurer du har lyst til, uden at være bundet til noget firma. Du skal heller ikke male store horder af figurer før du kan spille. Til gengæld har soldater fra perioden detaljerede uniformer, som det nok tager lidt ekstra tid at male.

**Det er billigt** - SDS reglerne købes på nettet som en PDF-fil og koster kun 8\$ (ca. 40-45 kr.). Du skal kun bruge 5-20 figurer. Forfatteren af reglerne spiller med 15 mm figurer. Hvis du gør tilsvarende, vil SDS være et af de billigste figurkrigsspil, du nogensinde kommer til at spille.

### **Hvad synes du mindre godt om?**

**Enkle regler** - Jeg tror at reglerne er for enkle til at være langtidsholdbart for garvede spillere. Men SDS er fint til at tage frem fra tid til anden og tage en 2-3 spil på en aften.

**Ingen kampagneregler** - Modsat de to andre Song.. regler har SDS ingen kampagneregler.