

Lasalle - Napoleon i krig

Kanonerne drøner som torden over slagmarken. Lange rækker af Infanteri, med rifler og bajonetter knuget i næverne, trodser forbitret både ild og stål. Rytteriet galoperer mod fjenden, med sablen højt hævet. Fanerne blafrer i vinden. Røg, blod og ild. For staklerne der har deltaget må det have et helvede, men på spilbrættet findes der vel ikke en mere glorificeret periode at spille, end Napoleonskrigene.

Der findes et utal af regler til Napoleons krigene. Mange af dem kan, med deres omhu for detaljer og mange regler, godt skræmme specielt nye spillere langt væk. Lasalle, som jeg her vil kigge på, klarer på en relativ let og overskuelig måde at fange essensen af perioden.

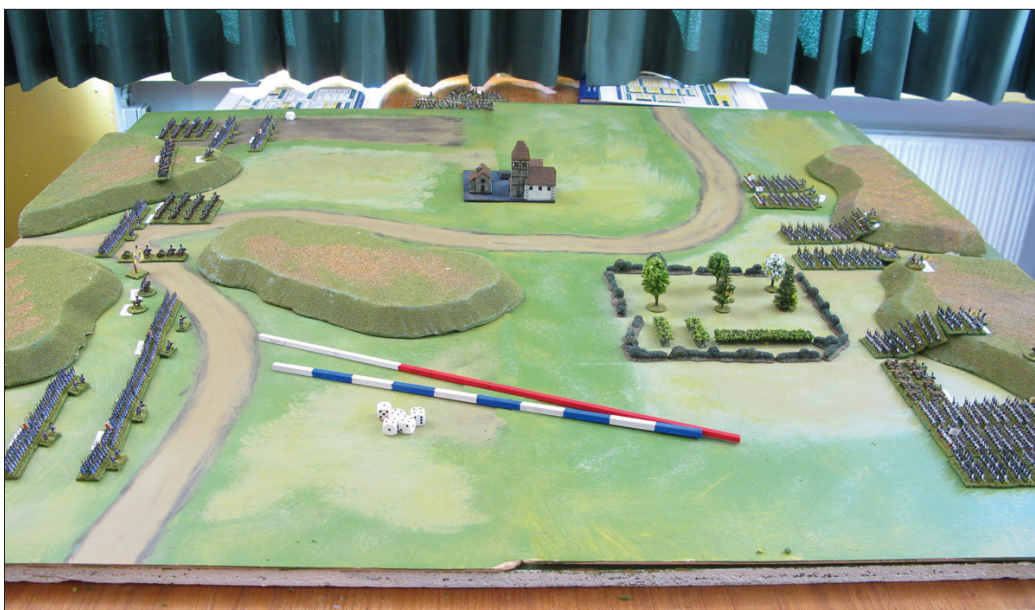
Fortæl mig lidt om reglerne

Lasalle handler naturligvis om krig med rigtige hære; det vil sige store formationer af infanteri, rytteri og kanoner. Dette er dog et 'lille hær' spil; dvs. at du spiller med hære, men ikke af nogle

størrelser der kan måle sig med de historiske styrker. Forfatteren kalder det selv 'Petit Tactical'. Typisk spiller du med 12-18 bataljoner, eller enheder, af 4-6 baser hver: det giver dig ca. 6-8 enheder infanteri, 4-6 enheder rytteri og 2 enheder kanoner. Hvert spil tager 2-4 timer, afhængig af hvor trænet du er i at spille og hvor store hærene er.

En af de fine ting ved Lasalle er, at du selv kan bestemme størrelsen af figurerne og baser; du kan spille det som 15, 10, eller 6 mm figurer. Alle afstande måles nemlig i baselængder, så du er ikke bundet til et specielt størrelsesforhold.

I de fleste spil vil du i din egen tur flytte, skyde og gå i nærkamp - i den rækkefølge. Lasalle vender det lidt på hovedet, at du starter turen med en reaktionsfase, hvor du skyder og kæmper, og så først flytter dine tropper og ændrer deres formationer. Det giver jo egentligt mening; at hvis du flytter for at beskyde en af modstanderens enheder, som står stillet op,



så får han mulighed for at reagere først. Denne finesse gør at modstanderen kan reagere på dine manøvrer; f.eks. ved at forsvarere kan skyde en salve før du laver dit gloværdige stormløb, infanteri kan forsøge at danne en firkant-formation før rytteri angriber dem, eller rytteri kan lave modangreb. Denne spilmekanisme bløder 'You Go I go' spillet op, og afspejler perioden på en ganske glimrende måde. Det gør også at spillerne hele tiden er med i spillet, skal tage beslutninger og rulle terninger - der er, sagt med andre ord, rimelig aktion for skillingerne. Enheder defineres af **Esprit** (i tre gradueringer) og **Disciplin** (også i tre gradueringer). Esprit beskriver enhedens moral og lyst til at slås, mens Disciplin beskriver hvor godt trænet enheden er. Den sidste bruger du f.eks. når du skal reagere på fjendens manøvre, ændre formation i nærheden af fjenden osv. Desuden kan enheder have specialregler; f.eks. kan rytteri have Lancer, Shock og Pursuit regler. Formationer betyder naturligvis meget, faktisk alt i Laselle. Dem er der fire standard af; linje, march, kolonne, og firkant for infanteri, og nogle tilsvarende for rytteri. Formationerne afvejer flytteformåen og ildstyrke; enten kan du flytte dig hurtigt, ved at ofre ildkraft, forsøge af balancere de to, eller stille dig op så du maksimerer din ildkraft, men ikke kan manøvrere så godt. Firkant-formationen er infanteriets forsvar mod ryttere, men denne formation gør dig sårbar overfor angribende infanterister. Når du skyder ruller du et antal terninger afhængig af formation, eller situationen f.eks. hvis du angriber i flanken. Du fjerner ikke

figurer når du får tab, men får i stedet en antal 'disruption markers'; når du har fået fire eller seks af dem, stikker din enhed af. De er faktisk rimeligt svært at give i skydning, og det tager nogle runder at slide modstanderen ned. Nærkamp går anderledes blodigt til; infanteri der ikke er i firkant-formation halvere deres terninger mod angribende kavaleri, mens heste halverer deres terninger mod infanteri der er i firkant-formation. Højere moral, og bedre officerer giver også flere terninger. Angriberen kan ikke få så mange disruption markers, så de slev om de må tåle en omgang forsvarende ild, så har de en lille fordel.

Alt i alt er reglerne aldeles glimrende og jeg har ikke endnu fundet nogle huller i reglerne.

Hvem er oppe og slås?

Hærlisterne er delt op de store magter der var hovedspillerne om magten i Europa; samt en række smålande der var allierede med de store magter. Blandt de store magter finder du (naturligvis) Frankrig, dertil Østrig, Rusland, Preussen, Spanien og England. Sidstnævnte er lidt af en tilsnigelse; selv om England har fået en god presse (det skulle de nok selv sørge for), så var de faktisk kun med i Portugal og så senere i Hundrede Dages Krigen sidst i krigene, der endte med Napoleons nederlag ved Waterloo. Blandt de små lande finder vi Bayern og en håndfuld andre tyske småstater, Italien, Neapel, Portugal, Polen, Sverige, Det Ottomanske Imperium, og Danmark. Ja, Danmark var også med som allierede til Napoleon, men vi var aldrig i kamp - og fik ikke



andet ud af det end at vi mistede Norge – men derfor er det nu meget sjovt alligevel. De små lande kan du ikke spille alene, men kun som allierede til nogle af de store.

I Lasalle er der ikke store forskel på tropperne; en mand med en musket er en mand med en musket; den største forskel er faktisk at nogle lande har små brigader på fire baser, mens andre har store brigader med seks baser; det er ikke den store forskel når der skydes, men bestemt når kampen bliver tæt og personlig, og større brigader er også sværere at bryde. Du kan tilvælge specialregler til hver nation; f.eks. kan østrigske tropper med reglen Half Battalion Deployed udskifte nogle af deres regulære baser med skirmish baser, briterne kan lave Riffle Volleys, der tillader dem at skyde ekstra langt, mens angribende franskmænd typisk har lidt bedre officerer.

Du køber dine tropper i ‘pakkeløsninger’; som brite starter du f.eks. med at vælge mellem en infanteri division, en let division eller en Guards division der alle har deres specielle blanding af infanteri, rytteri og kanoner. Denne suppleres så af enten endnu en infanteri division, en dragoon (beredent infanteri) eller en let rytterdivision – eller en allieret brigade. Derefter får du to-tre officerer, som du ruller for at se hvor gode de er.

Hvad synes du godt om

Overskuelige regler: Lasalle er forklaret på en klar og overskuelig måde; regler er hovedteksten, mens kommentarer, anekdoter og

uddybende forklaringer alle sammen er rammet ind. Reglerne er super flot præsenteret i denne 136 siders bog, med masser af stemningsfulde billeder af figurer.

Gode regler: Lasalle afspejler tiden virkelig godt, og spillet føles meget historisk. Samtidigt glider spillet godt og der er sjældent usikkerhed om reglerne; heller ikke i nærkamp, som jeg ofte synes er det svage punkt i regler for figurkrigsspil.

Frihed til at vælge figurer: Du er ikke bundet til en bestemt størrelse eller basestørrelse, men kan frit vælge den skala der passer ind i din smag og malestil. Du er heller ikke bundet til et bestemt firma, men kan frit vælge på det store internetmarked.

Papir og PDF: Du kan købe Lasalle både som PDF-fil og som en rigtig bog i stift bind, der i øvrigt er bundet solidt og godt ind. Der er ikke nogle sider der blafrer ud her.

Hvad synes du mindre godt om?

Well. Hrm. Jeg kan faktisk ikke finde en eneste ting jeg ikke bryder mig om. Det skulle da lige være at du skal male en djævelsk masse figurer.

Hvor kan jeg få mere at vide?

www.sammustafa.com

