

Opstand in Zuid-Amerika

Frank van den Bergh

Recensie van het spel '*Libertadores*'
(Wargames, Soldados et Estrategia 10, sep/okt 2003)

Eerder gepubliceerd in De Nieuwsbrief van Casus Belli, jaargang 18 nummer 3, augustus 2006.

©2006 Frank van den Bergh

Opstand in Zuid-Amerika

Een recensie van het spel 'Libertadores'

De schok van de Franse Revolutie en Napoleontische oorlogen hebben voor alle betrokken landen grote gevolgen gehad. Maar ook landen die er niet of nauwelijks bij betrokken waren, voelden de effecten ervan aan den lijve. Dit laatste gaat met name op voor het continent Zuid-Amerika. Toen Spanje en Portugal bij de Napoleontische oorlogen betrokken raakten verslapte daarmee ook hun greep over hun overzeese bezittingen. Met name in Zuid-Amerika zou dit grote gevolgen hebben.

Hier was namelijk in de Spaanse gebieden al enige tijd een machtsstrijd aan de gang tussen twee groepen mensen, de in Europa geboren Spaanse elite en de plaatselijke bevolking, ook wel 'criollos' (creolen) genoemd. Toen in 1808 Napoleon Spanje binnenviel nam hij Koning Ferdinand VII van Spanje (en zijn vader) gevangen. De centrale junta in Cadiz, die de Amerikaanse koloniën in naam van de koning beheerde, stuurde instructies naar Latijns Amerika dat men overal plaatselijke junta's moest vormen, die in functie zouden blijven totdat de koning weer vrij zou zijn. De 'criollos' grepen deze kans om aan de macht te komen, in de hoop dat zij deze junta's later tot onafhankelijke staten uit zouden kunnen bouwen.

Tegen 1811 waren de meeste kolonies alleen nog maar in naam Spaanse bezittingen; zij werden bestuurd door permanente onafhankelijke regeringen die de royalistische autoriteiten vervingen en hun eigen legers en politieke systemen begonnen te organiseren.

In de periode die op de Napoleontische oorlogen volgde, werd de strijd tegen Spanje uitgevochten. Dit gebeurde aan twee fronten. In het noorden vocht Simon Bolivar in het huidige Colombia en Venezuela en in het zuiden viel San Martin vanuit Argentinië Chili binnen en versloeg er de Spaanse troepen. Eind 1812, toen duidelijk werd dat Napoleon ook in Spanje op zijn retour was, begon Ferdinand

VII met het herstel van het koninklijk gezag in Zuid-Amerika. Grote aantallen troepen gingen scheep en de plaatselijke legertjes werden een voor een verslagen. Alleen Argentinië slaagde er in om uit Spaanse handen te blijven.

Tegen 1813 was er hier een patstelling ontstaan. Toen Spaanse troepen in het zuiden van Chili in 1813 de plaatselijke criollos versloegen weken deze uit naar Argentinië waar zij in de provincie Cuyo gingen wonen. Deze provincie werd geleid door San Martin. In hetzelfde jaar begon Bolivar in Venezuela met zijn campagne. Op 7 augustus bevrijdde hij Caracas en werd 'El Libertador'. In 1814 scoorde hij nog meerdere overwinningen, maar een Spaans tegenoffensief verjoeg Bolivar uit Venezuela en hij moest zich terugtrekken op Nueva Granada, het huidige Colombia.

Deze campagne werd genadeloos gevoerd. De Spanjaarden hadden een bevel uitgevaardigd om opstandelingen en sympathisanten dood te schieten; de opstandelingen gingen hetzelfde doen. Desondanks bleven de opstandelingen aan de verliezende hand en Bolivar verliet in 1815 Nueva Granada voor Jamaica en Haïti. Zijn ballingschap daar zou maar een jaar duren en hij gebruikte hem om een nieuw leger te rekruteren. Naast Zuid-Amerikaanse vrijwilligers rekruteerde hij Duitse en Britse soldaten. Met het einde van de Napoleontische oorlogen was een groot aantal beroepsmilitairen werkloos geworden, en uit deze pool kon Bolivar rekruteren.

Toen hij eind 1816 terugkeerde naar Nueva Grenada begon de bevrijdingsoorlog pas goed. In het zuiden verklaarden de Verenigde Provincies van la Plata hun onafhankelijkheid en werd San Martin benoemd tot opperbevelhebber van het leger van de Andes. Het jaar er op trok hij in januari met zijn leger de Andes over en versloeg hij op 12 februari 1817 een Spaans legertje bij de boerderij Chacabuco. Dit was een belangrijke nederlaag voor de Spanjaarden. In

1818 leden de opstandelingen in Chili en Venezuela eerst twee nederlagen, maar scoorden daarna op 5 april een belangrijke overwinning bij Maipo in Chili. In 1819 versloeg Bolivar Spanjaarden bij Boyaca in Colombia en trok daarna Santa Fé de Bogota.

In 1820 hadden de Spanjaarden een terugslag toen troepen die als versterking naar Zuid-Amerika gezonden zouden worden te Cadiz aan het muiten sloegen. Tegelijkertijd zeilde San Martin met een gecombineerde Chileens-Argentijnse troepenmacht naar Peru, waar hij te Pisco landde en begon aan de bevrijding van dat land. In 1821 werden de Spanjaarden bij Carabobo in Venezuela verslagen en viel de hoofdstad van Peru, Lima, in handen van San Martin. Deze werd ter gelegenheid hiervan uitgeroepen tot beschermer van Peru. Bolivar werd gekozen tot presidente van Gran Colombia (het huidige Colombia, Venezuela en Ecuador). In 1822 troffen Bolivar en San Martin elkander te Guayaquil in Ecuador. Het jaar erop trok Bolivar Lima binnen en op 6 september gaven de laatste Spaanse troepen in Venezuela zich over. Het allerlaatste Spaanse garnizoen in Zuid Amerika (Callao, de haven van Lima) hield het nog tot januari 1826 uit, maar moest toen op de 22ste van die maand het hoofd in de schoot leggen.

Hiermee eindigden de onafhankelijkheidsoorlogen. De VS en Groot-Brittannië erkenden de nieuwe republieken meteen. Helaas voor Bolivar kwam zijn droom van een Verenigde Staten van Zuid-Amerika niet uit omdat de nieuwe republieken elkander vrijwel meteen in de haren vlogen. In 1830 ging Simon Bolivar in vrijwillige ballingschap naar Europa, maar nog voordat hij daar aan kon komen overleed hij op 17 december te Santa Marta aan een ziekte.

Net zoals de Britten een vijftigtal jaar tevoren in Noord-Amerika geleerd hadden, werd nu aan de Spanjaarden duidelijk gemaakt dat de moederlanden niet over de financiële en militaire mogelijkheden beschikten om een streven naar onafhankelijkheid aan de andere kant van de Atlantische Oceaan met geweld tegen te hou-

den¹. Al helemaal niet omdat Spanje na de verwoestingen van de Napoleontische oorlogen financieel in de problemen zat en de opstandelingen veel steun ontvingen van het rijkste land op aarde in die tijd, Groot-Brittannië. Want veel Britse investeerders en handelaren steunden Bolivar en San Martin omdat zij de Zuid-Amerikaanse afzetmarkt wilden openbreken.

Het spel

Het spel *Libertadores* zat in aflevering 10 (september/oktober 2003) van het Spaanse blad *Wargames, Soldados et Estrategia* en werd ontworpen door Enric Marti. Het spel beslaat maar liefst 8 veldslagen uit deze periode, terwijl in aflevering 29 en 30 van het blad *Alea* elk twee scenario's met kaarten en counters zaten. In totaal zijn er dus nu twaalf veldslagen met dit systeem uitgebracht!

Voor de liefhebbers onder mijn lezers: het gaat om de veldslagen van Ayacucho (Peru, 9 december 1824), Boyaca (Colombia, 7 augustus 1819), Carabobo (Colombia, 24 juni 1821), Viluma (Peru, 29 november 1815), Puente Calderon (Mexico, 11 januari 1811), Maipo (Chili, 4 april 1818), Vicalpugio (Peru, 30 september 1813), Charabuco (Chili, 12 februari 1817). In *Alea* 29 zaten de veldslagen van Ayahuma (16 mei 1818) en la Puerta (16 mei 1818) en in *Alea* 30 de veldslagen van Pichincha (Ecuador, 24 april 1822) en Tucuman (Argentinië, 24 september 1812).

Zoals ik al in een voorgaande aflevering vertelde vallen de Spaanse producten vooral op door hun onderwerpen, en helaas iets minder door hun duidelijke spelregels en componenten. Maar laat eens zien hoe de ontwerpers zich hier van hun taak hebben gekwetten.

De kaart

De kaarten zijn duidelijk maar klein. Ze zijn niet groter dan A4 formaat (het is duidelijk dat het hier om relatief kleine veldslagen gaat). Net als bij eerdere spellen van deze uitgever zijn op

¹Een vijftigtal jaren later werd dezelfde les nog eens onderwezen aan de Fransen in hun Mexicaanse avontuur, een campagne die helaas ook nog aan de wargamevergetelheid ontrukkt moet worden.

de kaart met letters en cijfers de beginopstellingen van de verschillende eenheden afgedrukt. Maar in tegenstelling tot eerdere spellen valt hier weinig te klagen over de kaart. Het enige is dat de hexagons toch nog duidelijker afgedrukt zouden kunnen worden. Nu zijn ze wel erg vaag. Maar dat schijnt blijkbaar mode te zijn bij de makers. De letters en cijfers zijn in een duidelijk contrasterende kleur afgedrukt.

Wel is vervelend dat de veldslagen niet altijd met de hexes meelopen en eenheden dus als het ware een zigzag koers moeten lopen om elkaander te benaderen. Dit is een euvel dat ik al in een eerdere recensie van een Spaans spel noteerde. Wellicht dat men beter facing naar de vertex van de hex had kunnen gebruiken.

Counters

Net als bij andere spellen van deze uitgever heeft men erg zijn best gedaan op de counters. Misschien wel iets te best. De counters tonen een afbeelding van het soort troepen met vaandel en onder de vuurfactor, moreel en combat (of shock) factor met rechts de aanduiding van de eenheid. Er zijn drie soorten moreel waarden: 'M' (militie), 'R' (regulares-geregelde troepen) en 'V' (veteranen). De vaandeltjes zijn precies weergegeven (inclusief Britse vaandels voor het Engelse Legioen in dienst van Bolivar). De achtergrond van deze waarden is blauw voor de 'patriotten' en geel voor de Spanjaarden en andere royalisten.

Een minpunt hierbij is dat de aanduidingen in zwarte letters gedrukt zijn, in tegenstelling tot de waarden, die in wit en rood gedrukt zijn. Dat is geen ramp bij de Spanjaarden maar wel vervelend bij de patriotse eenheden. Daar kun je de aanduidingen vaak niet of nauwelijks lezen en had men er beter aan gedaan ze in wit af te drukken (ik heb ze dan ook maar met rood achter op de counter geschreven om het opstellen te vergemakkelijken). Bij de counters van de extra veldslagen in *Alea 29* en *30* zijn de aanduidingen gelukkig wit afgedrukt.

Opvallend is dat er een aantal counters zijn met dezelfde naam (de regimenten 'Castro' en 'Guias' aan de Spaanse kant), een infanterie- en een cavalerie-eenheid, en dat de scenario regels

niet duidelijk maken welke van beide eenheden aan een bepaalde veldslag deelnemen. Dergelijke onduidelijkheden zouden natuurlijk vermeden moeten worden en vragen om meer onderzoek van de speler. Dit is duidelijk een minpunt vanuit het historisch geïnteresseerd oogpunt.

Opvallend is dat er blijkbaar vier counters ontbreken. Deze zijn terug te vinden als pdf file op www.grognard.com bij de errata van het spel. Vervelend is wel dat zij op veel te groot formaat op de website zijn gezet en de speler dus naar een copyshop moet om verkleinde kleurkopieën op het juiste formaat te maken en daarna knippen en plakken.

Het spel

Bij het eerste doorlezen lijkt het alsof de regels vrij simpel en makkelijk zijn. Maar er zijn een paar zaken die een speler moet weten. In de eerste plaats (en bijzonder belangrijk) is er het feit dat twee tabellen ontbreken. De tabellen voor resultaten van artillerievuur en voor resultaten van infanterievuur ontbraken in *Wargames, Soldados y Estrategia 10* en werden afgedrukt in *Alea 29*. Ze zijn ook afgedrukt achter in de Engelse vertaling van de spelregels, die bij het spel gevoegd is. Ook is het vervelend dat een vel met tabellen niet in het Engels vertaald is.

De schaal van het spel is tactisch/operationeel. De counters zijn infanteriebataljons, twee eskadrons voor de cavalerie en een variabel aantal kanonnen voor een artilleriecounter. Elk hokje is 150 meter in doorsnede en iedere beurt stelt ongeveer een uur echte tijd voor. Iedere fase in het spel is dus ongeveer 10 minuten.

Hoe speelt het

Het spel werkt, zoals meerdere moderne spellen, met activeringsmarkers, die uit een mok getrokken worden om eenheden te activeren. Wat dat betreft doet het spel een beetje denken aan het Triumph & Glory/Jours de Gloire systeem van GDW/Vae Victis/Canons en Carton. Maar met een verschil: waar in het Triumph & Glory systeem de activeringsmarkers verbonden zijn aan eenheden en die eenheden mogen bewegen en vuren, zijn ze hier verbonden aan soorten activeringen, die dan voor een heel leger gel-

den. Beide spelers hebben vijf markers, twee voor beweging van troepen, twee voor het vuren met troepen en een voor artillerievuur.

Aan het begin van de beurt kiest elke speler drie markers en deze worden in de pot gedaan en om de beurt er uit getrokken. De marker bepaalt welke speler aan de beurt is en wat voor actie er geactiveerd wordt. De speler moet dus eerst nadenken over wat voor soort actie hij met zijn troepen in de komende beurt dient te voeren (wanneer de vijand nog ver buiten vuurbereik is [twee tot tien hokjes voor de artillerie en twee tot vier hokjes voor infanterie²] kan hij bijvoorbeeld voor twee moves gaan). Dit is een belangrijk verschil met het Triumph & Glory systeem. In dit laatste systeem kan de ontwerper door met aantal formaties te variëren de speler duidelijk tonen hoe een effectieve generaal makkelijker zijn troepen kan controleren dan een slechte³.

Bij dergelijke tactische spellen is de facing van eenheden bijzonder belangrijk en dat geldt hier ook. De drie hokjes aan de bovenrand van de counters gelden als zijn front hexes en de andere drie gelden als zijn flank hexes. Onnodig te zeggen dat een aanval in de flank allerlei tactische voordelen met zich mee kan brengen.

Beweging

Wanneer een speler een van zijn movement activation markers trekt kan hij met al zijn troepen bewegen. Veel beweging is dat overigens niet: artillerie heeft 1 movement point, infanterie twee en cavalerie en leiders drie. Je kunt overigens niet door hokjes met je eigen artillerie lopen. Eén maal per beurt kan een speler

²Het wordt in de vertaalde regels niet goed uitgelegd, maar de oorspronkelijke Spaanse regels maken duidelijk dat de infanterie tot vier hokjes ver mag schieten. Dit is overigens flink verder dan de meeste musketten uit die tijd konden komen (een effectief vuurbereik van ongeveer één hokje) en het is erg opvallend dat er ook geen modifiers voor point-blank vuur bij de musketten zijn. Dit is iets wat ik zou wijzigen.

³In het spel Rivoli, bijvoorbeeld, hebben de Fransen drie formaties, waarvan Napoleon er twee tegelijk kan controleren, en zijn Oostenrijkse tegenstander heeft er wel vijf terwijl hij er maximaal twee per beurt kan controleren.

in plaats van een normale beweging een stormaanval inzetten. Dan krijgen alle bewegende eenheden een extra bewegingspunt maar **moeten** zij bij beweging eindigen in een vijandelijke zone of control (met daaropvolgende shock combat). Eenheden die dan geen vijandelijke eenheid kunnen bereiken mogen die activering helemaal niet bewegen.

Melee of shock combat vindt plaats als deel van de bewegingsactivering wanneer een eenheid naast een vijandelijke eenheid beweegt (als je de regels goed doorleest blijkt dat het hier gaat om **verplichte** shock combat). De standaard 'locking ZoC' regels zorgen er voor dat je dan niet meer verder kan bewegen (tot de volgende movement activation).

Eenheden met een moreel van 'R' en 'V' kunnen overigens hun movement fase gebruiken om carré te vormen tegen vijandelijke cavalerie. Ze kunnen dus niet in de vijandelijke movement fase, wanneer zij door cavalerie aangevallen kunnen worden, in carré gaan. Dit is een belangrijk verschil met het T&G/JdG en andere tactische Napoleontische systemen. Eenheden in carré verdedigen zich met dubbele shock waarde en gaan weer uit carré wanneer zij bewegen. Een ander belangrijk verschil is dat carrés vreemd genoeg geen nadelige effecten hebben bij beschietingen door artillerie of musketvuur. Dit in groot contrast met alle vergelijkbare Napoleontische tactische spellen, waar carrés een sappig massief doel zijn voor artillerie- en musketvuur⁴.

In het spel is de stacking limit één eenheid per hokje. Maar die geldt pas aan het eind van de bewegingsfase. Gedurende de beweging mogen eenheden over elkander heen bewegen, met uitzondering van artillerie-eenheden. Eenheden mogen niet over eigen artillerie-eenheden heen

⁴Dat was dan ook de reden waarom men bereden artillerie meestuurde met cavaleriecharges. Oftewel, het carré had dan de keuze tussen aan flarden geschoten te worden door de artillerie en eventuele infanterie of aan reepjes gehakt te worden door de cavalerie. Hierom was het goed eigen cavalerie in de buurt te houden. Wellicht dat de artillerie in Zuid-Amerika niet de effectiviteit haalde van, bijvoorbeeld, de Franse bereden Garde-artillerie (de beroemde La Volante).

bewegen.

Shock combat

Om shock combat uit te vechten neemt elke speler de shock waarde van zijn eenheid en telt daar een 1D6 dobbelsteenworp op de shock roll tabellen bij op⁵. Er zijn overigens een aantal modifiers hierbij: zo telt een eenheid in carré of een chargerende cavalerie-eenheid zijn shock waarde dubbel en wanneer een vijandelijke eenheid in de flank aangevallen wordt dan telt de aanvaller +1 bij zijn dobbelsteenworp op.

Er zijn twee soorten shock roll tabellen: een algemene voor aanvallende eenheden en één voor eenheden die óf gedesorganiseerd zijn óf in een hinderlaag raken. Het hoeft niet bepaald te worden dat de eerste tabel veel hogere waarden oplevert dan de tweede. Ook kan terrein de resultaten van de shock combat beïnvloeden (zo kan een eenheid in een gebouw of in een bos een positieve variabele modifier krijgen). Eenheden mogen overigens niet in gebouwen blijven. Wanneer een eenheid een gebouw binnenloopt moet hij er bij de eerstvolgende movement activering weer uit gaan⁶.

Wanneer beide spelers hun totale shock waarde bepaald hebben, vergelijk je de shock waarde van de aanvaller met de moreel van de verdediger. Dat levert een cijfer op en daarmee gooi je weer met een dobbelsteen op een tabel om het resultaat van de meele te bepalen. Die resultaten lopen uiteen van geen effect, via terugtrekken en desorganisatie tot decimering van de verdedigende eenheid. Belangrijk is het om hierbij te realiseren dat meeles één op één worden uitgevochten tussen twee eenheden; wanneer er dus meerdere vijandelijke eenheden naast een eigen eenheid liggen en die aanvallen, moeten zij na elkander meeles aangaan en worden de resultaten ervan uiteindelijk opgeteld.

Een specialiteit van shock combat is de hin-

⁵De spelregels zijn hier niet al te duidelijk. Eerst dacht ik dat je gewoon een D6 optelde bij de shock waarde, maar bij nader lezen bleek dat je toch op de shock roll tabellen moest gooien.

⁶Zoals de ontwerper in de errata zegt: "These are huts built with clay and straw, not La Haye Sainte at Waterloo."

derlaag. Die kan alleen maar ondernomen worden door eenheden met moreel wanneer zij zich in bergen of bosgebied bevinden en een vijandelijke eenheid zich in hun ZoC begeeft. Indien dit gebeurt dan gooit de aanvallende speler een dobbelsteen. Bij 1-3 gebruikt de tegenstander de normale shock roll tabel, bij 4-6 de shock roll tabel voor gedesorganiseerde eenheden of eenheden in een hinderlaag. Tenslotte is er een venijnig regeltje voor tegenaanvallen. Wanneer een eenheid de ZoC van meerdere vijandelijke eenheden binnenloopt en die vijandelijke eenheden zelf niet op hun beurt aangevallen worden, dan kunnen deze vijandelijke eenheden na de eerste shock gevechten een tegenaanval inzetten met een +2 modifier voor elke eenheid. Wanneer een eenheid twee keer in een beurt een DZ resultaat krijgt geldt hij als vernietigd, zo blijkt uit de errata.

Het geheel maakt een wat bewerkelijke en onnodig gecompliceerde indruk, maar werkt uiteindelijk wel.

Musketvuur

Musketvuur gaat als volgt: De speler gooit eerst 2D6. Dan gooi je om gelijk of over de musketwaarde van de eenheid te gooien (en die ligt bij de beste eenheden op 7 en sommige eenheden hebben blijkbaar helemaal geen musketten!). Deze hoge rol zorgt er natuurlijk voor dat men vaak zijn doel mist.

Er zijn een aantal zaken die de dobbelsteenworp beïnvloeden: wanneer de verdediger zich bijvoorbeeld in een gebouw bevindt of wanneer de eenheid op een generaal schiet geldt een -2 op de worp. Wanneer het doel waarop men vuurt een movement activatie of limbered marker (voor artillerie) heeft, wanneer het doel een musketvuur activatie heeft, of wanneer het zich op 4 hokjes afstand bevindt, wanneer het zich in een bos bevindt of in skirmish mode is of wanneer een eenheid zich op 2 hokjes van een eigen eenheid bevindt geldt een -1. Vuurt een gedesorganiseerde eenheid dan geldt een -1.

Daarna gooit de speler voor resultaten een D6 op de tabel met resultaten van musketvuur. Zoals boven al gezegd, is het opvallend dat er geen modifier is voor point-blank vuur. Opval-

lend hier is dat het combineren van vuur van verschillende eenheden in dit systeem niet mogelijk is. Meerdere eenheden die dus op één doel schieten doen dat na elkaar, waar bij de resultaten mogelijk wel cumulatief kunnen werken. Dit is vooral belangrijk bij het DZ (Diezmado) resultaat. Net als bij shock combat kan ook hier een eenheid door twee van dergelijke resultaten in één beurt vernietigd worden.

Artillerievuur

Dit gebruikt hetzelfde systeem als musketvuur, maar met een eigen modifier tabel en een eigen resultaat tabel (die overigens natuurlijk ietsodelijker is dan de tabel voor musketvuur).

Hierboven maakte ik al even melding van skirmish mode. Alleen eenheden met een 'veteran morale' mogen in skirmish mode gaan. Dit kan alleen wanneer er tenminste nog één activeringsmarker voor de speler beschikbaar is en er in de activations track tenminste één musketvuur hokje leeg is. Een eenheid die gaat skirmishen mag gedurende de rest van de beurt niet meer geactiveerd worden, maar in de activeringsfase waarin hij de skirmish marker krijgt mag hij én bewegen én musketvuur uitdelen.

Leiders

Leider counters stellen de leider met zijn staf en escorte voor. Op de counter staat aangegeven hoeveel maal een leider in een beurt mag activeren (tussen de één en drie maal). Leiders hebben overigens ook een eigen combat value (en soms best een goeie!). Wanneer een leider de zone of control van een gedesorganiseerde (DS) eenheid binnenloopt verdwijnt de DS marker meteen. Maar dit kan niet wanneer de officier dezelfde beurt ook een vijandelijke ZoC binnenliep. Wanneer een leider een DS resultaat krijgt dan geldt het als R+1.

Moreel

Heel belangrijk in dit spelsysteem is het moreel van de legers. Deze gaat achteruit wanneer er verliezen geleden worden. Dit wordt aangegeven op de verschillende schiettabellen en op de moreeltabel. Helaas zijn deze alleen in het Spaans afgedrukt, maar als je goed kijkt

wordt het toch wel duidelijk. Elk leger heeft in dit systeem een demoralisation en een rout level. Wanneer een leger zijn demoralisation level bereikt moeten alle eenheden van dat leger zich twee hokjes terugtrekken. Deze terugtocht heeft geen extra effect op het moreel van het leger. Eenheden met een moreel van 'V' (veteranen) hoeven zich niet terug te trekken. Verder krijgt een gedemoraliseerd leger volgens de regel een negatieve modifier bij meele gevechten. De errata van het spel maken duidelijk dat elke positieve modifier die een dergelijke eenheid in een meele gevecht kan gebruiken nu als negatieve modifier geldt.

Wanneer een leger zijn rout level bereikt is het spel voorbij en is de speler met het leger dat niet rout de winnaar. Wanneer de laatste beurt overigens niet eindigt met een van beide legers in rout dan geldt het als gelijkspel.

Einde beurt fase

De einde beurt fase begint wanneer de zes markers getrokken zijn. In deze fase worden de gedesorganiseerd markers, skirmish en limbered markers verwijderd, kunnen eventuele versterkingen op de kaart verschijnen en begint er een nieuwe beurt.

Conclusies

Libertadores is een interessant spel. Hoewel er hier en daar in de regels de nodige onduidelijkheden zijn (die echter met de errata voor een groot deel te ondervangen zijn), is het opvallend dat de auteurs er in slagen met weinig spelregels een spel neer te zetten dat ondanks alle onvolkomenheden staat. Het systeem met het trekken van fiches zorgt er ook voor dat het spel zich zeer leent voor solitair spelen.

Daarnaast weet auteur belangstelling te wekken voor een onderwerp dat helaas zeer in de vergetelheid is geraakt. Recentelijk kondigde Khyberpass Games aan dat zij ook aan een spel aan het werken zijn over twee veldslagen uit deze campagne. Het zal mij benieuwen hoe die er uit komen in vergelijking met dit spel. Het ligt voor de hand dat ze ingewikkelder zullen zijn. Iedereen die geïnteresseerd is in de krijgsgeschiedenis van Zuid-Amerika en iedereen die

eens een keer iets anders wil dan de gebaande paden van de wargame simulaties kan ik dit spel alleen maar van harte aanraden.

Frank van den Bergh

Bronnen

- Alberto & Antonio Marquez Allison, *The Andean Liberation Army and the Wars of Independence, 1816-1820* (fotokopieën uit onbekende afleveringen van *Campaigns*).
- Jose Balaguer & Ernesto Denevi Girado, *The Liberation Army of the Andes*, in: *Tradition*, Number sixty, pp. 11-15.
- Jose Balaguer & Ernesto Denevi Girado, 'Colorados de los Conchas', *Militia Cavalry, Argentine Army, 1826*, in *Tradition*, Number sixty-five, pp. 26-28.
- Jose Balaguer & Miguel Dondoglio, *The Squadron of Mounted Chasseurs of the Andean Liberation Army 1817-1821*, in *Tradition*, Number seventy-one, pp. 10-11.
- Jose Balaguer & Cristian Fernandez, *Argentine Army 1814-1819, Husares y Guias de la Guardia del Director Supremo, Hussars and Guides of the Supreme Director's Guard*, in: *Tradition*, Number seventy-four, pp. 32-33.
- Greg Blake, *Wargaming the battles of Chacabuco and Maipo, Chile 1817-1818*, in: *Miniature Wargames*, no 174, November 1997, pp. 17-21.
- Ian Fletcher, Ron Poulter, *The Legionnaires of the Condor*, in: *Military Modelling*, Volume 17, No. 4, April 1987, pp. 235-237.
- Terry Hooker, Ron Poulter, *The Armies of Bolivar and San Martin*, London, 1991.
- O. Kuschel, *Das Befreiungsheer Simon Bolivar's*, in: *Zeitschrift für Heereskunde*, II. Jahrgang 1930, Nr. 17, pp. 121-123 en Nr. 19, pp. 141.
- Essentiële en verduidelijkende errata op: www.grognard.com/errata/libertadores.txt en www.grognard.com/errata/libertadores1.txt.