

Roma contro Cartagine

De Bello Punico



1 INTRODUZIONE

2 COMPONENTI DEL GIOCO

- 2.1 La mappa
- 2.2 Scala di gioco
- 2.3 Il dado
- 2.4 Le pedine

3 SEQUENZA DEL GIOCO

- 3.1 Procedura della sequenza

4 FASE STRATEGICA

- 4.1 Caselle Comandi
- 4.2 Iniziativa
- 4.3 Combattimento
- 4.4 Recuperi
- 4.5 Cavalleria
- 4.6 Movimento
- 4.7 Furor
- 4.8 Elefanti
- 4.9 Fortuna

5 INIZIATIVA



6 MOVIMENTO

7 AMMASSAMENTO

- 7.1 Interpenetrazione

8 FRONTE DELL'UNITÀ

- 8.1 Cambio del Fronte
- 8.2 Zona di Controllo

9 IMPULSO DI TIRO

- 9.1 Raggio di tiro
- 9.2 Linea di vista
- 9.3 Risoluzione del tiro

10 COMBATTIMENTO

- 10.1 Ritirata
- 10.2 Risoluzione del Combattimento
- 10.3 Modificatori
- 10.4 Supporto
- 10.5 Attacco sul Retro
- 10.6 Risultati del Combattimento
- 10.7 Controllo morale
- 10.8 Avanzata dopo il Combattimento

11 PANICO

- 11.1 Fuga
- 11.2 Cavalleria in fuga

12 RECUPERI

13 COMANDANTI

14 INSEGUIMENTO

- 14.1 Rientro

15 UNITÀ SPECIALI

- 15.1 Elefanti
- 15.2 Mercenari

16 CONDIZIONI DI VITTORIA

- 16.1 Punti Rotta

17 SCENARI

- 17.1 Trebbia 218 A.C.
- 17.2 Beneventum 214 a.C.
- 17.3 Fiume Po, 203 A.C.
- 17.4 Zama, 202 A.C.

18 NOTA DELL'AUTORE

19 CREDITI

1 INTRODUZIONE

De Bello Punico è una simulazione militare di livello grande tattico. Le pedine del gioco rappresentano le unità che parteciparono alle varie battaglie, mentre la mappa riproduce il terreno dove avvenne lo scontro. Le regole, pur essendo relativamente semplici, obbligano il giocatore a pianificare con attenzione le proprie mosse.

2 COMPONENTI DEL GIOCO

Ogni copia del gioco include:

- Una mappa A2 (stampata fronte-retro)
- Un foglio di pedine fustellate
- Una Tabella di gioco
- Questo fascicolo di regole

2.1 La mappa

La mappa rappresenta il terreno più probabile dove si svolse la battaglia. Su di essa è sovrimpressa una griglia esagonale, che semplifica il movimento e regola la posizione delle pedine.

2.2 Scala di gioco

Ogni esagono della mappa rappresenta circa 100 metri di terreno reale.

Una unità rappresenta 500/1000 cavalieri, 1000/2000 fanti o 10/20 elefanti.

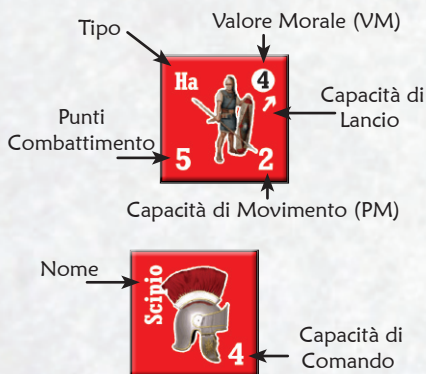
Ogni turno di gioco equivale a circa 30 minuti di tempo reale.

2.3 Il dado

È necessario per il gioco un dado a sei facce (d6), non incluso nella confezione.

2.4 Le pedine

Le pedine rappresentano le unità militari (da ora in poi "unità") che presero parte alle battaglie. I numeri e i simboli indicano la forza di combattimento, il valore morale, la capacità di movimento e il tipo di reparto rappresentato dal simbolo.



Punti Combattimento: è il valore dell'unità quando attacca o si difende, espressa in Punti Combattimento.

Velocità di Movimento: è il massimo numero di Punti Movimento (PM) che un'unità può spendere in un singolo impulso di movimento.

Valore Morale (VM): è il livello di Punti Disordine, raggiunto il quale, l'unità si frantuma andando in Panico.

Capacità di Lancio: indica che quella unità può lanciare nel proprio impulso di Tiro

Fanteria



Veliti



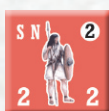
Hastati



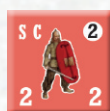
Principes



Triarii



Alleati (Socii) Numidi



Alleati (socii) Celti



Tiratori



Mercenari



Fanti



Veterani

Cavalleria



Equites (Cavalleria pesante)



Cavalleria leggera Numida

Elefanti



Elefanti

2.4.1 Nella fustella sono presenti delle pedine generiche e alcune che possono essere utilizzate come pro memoria nell'utilizzo dei Punti Comando.

3 SEQUENZA DEL GIOCO

La battaglia si svolge in turni di gioco successivi composti di sequenze uguali alternate per ciascun giocatore.

Il turno di gioco è diviso in impulsi del Primo e del Secondo giocatore. Il giocatore di cui si sta svolgendo la fase si chiama giocatore in fase. Durante ogni turno, il giocatore in fase muove le sue unità, riceve il tiro avversario e risolve i propri attacchi secondo la sequenza del turno e nei limiti imposti dalle regole.

3.1 Procedura della sequenza

Le attività che possono avvenire in ogni fase sono descritte qui di seguito: in ogni turno la procedura si ripeterà in modo identico fino al termine della partita.

A) Fase Strategica

Entrambi i giocatori dispongono i Punti Comando a loro disposizione nelle apposite caselle sulla Carta Punti Comando.

B) Fase Iniziativa

Tutti e due i giocatori lanciano un dado aggiungendo eventuali Punti Comando (4.2), il risultato maggiore vince l'Iniziativa e può decidere se essere il Primo giocatore oppure il Secondo giocatore.

C) Fase Operativa

Questa fase è divisa in una serie di impulsi:

1. Movimento Primo giocatore
2. Tiri Secondo giocatore
3. Combattimenti Primo giocatore
4. Recuperi Primo giocatore
5. Movimento Secondo giocatore
6. Tiri Primo giocatore
7. Combattimenti Secondo giocatore
8. Recuperi Secondo giocatore

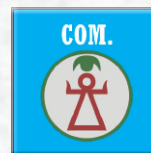
D) Interfase di fine turno

Alla conclusione di ogni turno di gioco si consultano le Condizioni di Vittoria per verificare se vi è un vincitore.

Il segnalino del turno di gioco viene abbassato di uno spazio sull'indicatore dei turni di gioco, per registrare il passaggio al successivo turno.

4 FASE STRATEGICA

Ogni giocatore ha a disposizione da 2 a 4 Punti Comando, più un Punto comando falso (Vacuus) secondo l'abilità del Comandante. Questi Punti comando all'inizio di ogni turno devono essere disposti sulle caselle dei Comandi.



4.1 Caselle Comandi

Ogni giocatore sulla mappa ha sette Caselle Comandi.

I giocatori assegnano i Punti Comando a loro disposizione nelle varie caselle alternativamente ad iniziare dal giocatore Cartaginese.

Non si possono mai mettere più di

tre Punti Comando nella stessa casella (eccezione 4.9).

4.1.1 In ogni impulso del turno non è possibile assegnare ad una Unità più di un Punto Comando.

4.2 Iniziativa

Per ogni Punto Comando inserito in questa casella, il giocatore ha un +1 al tiro del dado per ottenere l'Iniziativa.

4.3 Combattimento

Durante l'Impulso di Combattimento ogni giocatore può utilizzare i Punti Comando in questa casella per aumentare la capacità di combattimento delle proprie unità. Il primo a piazzare i Punti Comando sarà il giocatore Attaccante, poi il Difensore.

Le unità per poter ricevere il Punto Comando devono essere entro il raggio di comando del proprio Comandante. Ogni unità a cui viene assegnato un Punto Comando avrà +1 alla forza di combattimento

4.4 Recuperi

Durante l'impulso dei Recuperi il Giocatore può togliere un punto Disordine a tante unità (anche in ZdC nemica) quanti sono i Punti Comando in questa casella.

Le unità per recuperare i punti Disordine devono essere entro il raggio di comando del proprio Comandante.

4.5 Cavalleria

Utilizzando un Punto Comando collocato in questa casella il giocatore può impedire ad una unità di cavalleria un inseguimento (11.3) oppure può richiamare sulla mappa una unità di cavalleria uscita a causa di un inseguimento (11.4).

4.6 Movimento

I giocatori possono utilizzare i Punti Comando in questa casella per aumentare la capacità di movimento alle unità durante il proprio impulso di movimento. Ogni Punto Comando aggiunge 1PM a tre unità dello stesso tipo (per questa regola Ha e Pr sono considerati essere dello stesso tipo).



4.7 Furor

Il giocatore Cartaginese può far effettuare due cariche (15.2) a sue unità di mercenari per ogni Punto Comando in questa casella.

4.8 Elefanti

Il giocatore Romano all'inizio di un impulso di Movimento cartaginese per ogni Punto Comando utilizzato può scegliere due unità di elefanti nemici ed effettuare un tiro sulla Tabella Elefanti (15.1).

4.9 Fortuna

I giocatori possono rilanciare un dado se hanno un Punto Comando in questa casella. Il giocatore deve accettare il nuovo risultato, qualunque esso sia. Non è possibile mettere più di un Punto Comando in questa casella.

5 INIZIATIVA

All'inizio di ogni turno di gioco ogni giocatore lancia un dado modificando il risultato di +1 per ogni Punto Comando a disposizione nella casella Iniziativa sulla mappa. Il giocatore che ottiene il risultato maggiore potrà decidere se essere il Primo giocatore oppure il Secondo giocatore. In caso di pareggio ritirate il dado.

È possibile che un giocatore muova e combatta due volte di seguito.

6 MOVIMENTO

In questo impulso il giocatore può muovere una, alcune, tutte o nessuna delle sue unità con le conseguenti costrizioni.

Il movimento da un esagono all'altro deve essere consecutivo, non si possono saltare esagoni. Per muovere, un'unità deve entrare in uno dei suoi tre esagoni frontali venendo ruotata in modo che il suo retro sia rivolto verso l'esagono che ha appena lasciato. Per muoversi deve inoltre pagare il costo del terreno dell'esagono in cui vuole entrare. Se non ha abbastanza PM, il movimento non è consentito.

I costi in PM per entrare in un esagono sono indicati nelle regole degli scenari.

7 AMMASSAMENTO

Due unità non possono mai trovarsi contemporaneamente nello stesso esagono (eccezione: Comandanti, vedi regola 13).

7.1 Interpenetrazione

Se un'unità attraversa un esagono contenente un'unità amica, entrambe ricevono 1 punto Disordine con le seguenti eccezioni:

Veliti e Tiratori possono essere attraversati o attraversare unità amiche senza provocare nessuna penalità.

Hastati e Principes possono attraversarsi tra di loro senza penalità.

8 FRONTE DELL'UNITÀ

Le unità in mappa devono essere posizionate in modo da guardare uno dei lati dell'esagono in cui si trovano. I tre esagoni che si trovano dinanzi ad esso sono il suo fronte mentre gli altri tre ne sono il retro.



queste siano della stessa tipologia (vedi tabella), abbiano lo stesso fronte e non siano in ZdC nemica.

10.4.1 Una unità può supportare solo un combattimento per impulso.

10.5 Attacco sul Retro

Triarii, Hastati, Principes, Elefanti, Veterani, Equites o Cavalleria Leggera che attaccano una unità nemica attraverso uno dei suoi esagoni di retro applicano al tiro di dado un modificatore di +2. Fanteria, Veliti, Tiratori e Alleati un modificatore di +1.

10.6 Risultati del Combattimento

Calcolate la differenza tra i due tiri di dado modificati.

Se i due risultati sono uguali, entrambi i giocatori prendono 1 punto Disordine. Se i risultati non sono uguali, l'unità con il risultato minore prende 1 punto Disordine.

Se il risultato maggiore è almeno il doppio di quello del giocatore avversario, l'unità con il risultato minore prende 2 punti Disordine.



10.7 Controllo morale

Ogni Punto Disordine subito da una unità riduce di uno il proprio morale. La prima volta che una unità subisce un Punto Disordine giratela sul retro. Se l'unità subisce ulteriori Punti Disordine riceve una pedina indicante i Punti Disordine subiti; nel caso questi siano pari o superiori al valore di morale dell'unità questa va in Panico (vedi 11).

10.8 Avanzata dopo il Combattimento

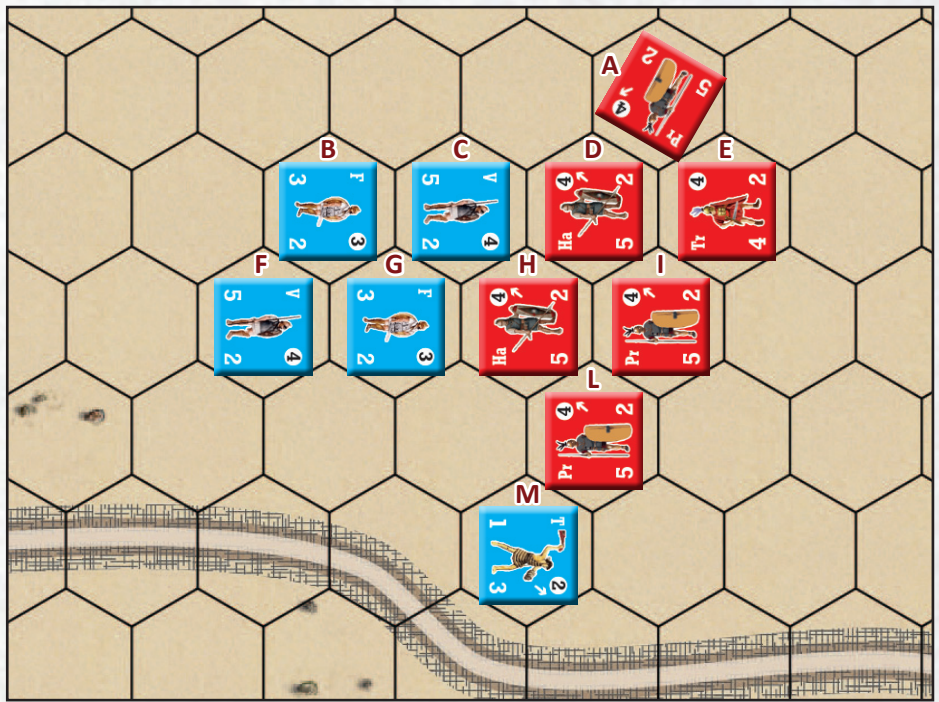
Se l'esagono precedentemente occupato dal difensore si è reso vacante a causa del Combattimento, l'attaccante deve far entrare l'unità nell'esagono in questione.

Le unità che avanzano potranno variare il loro fronte all'interno dell'esagono.

10.8.1 Triarii, Hastati, Principes e Veterani non sono obbligati ad avanzare, possono scegliere se farlo o meno.

11 PANICO

Una unità che ha ricevuto tanti Punti Disordine quanto il suo morale, va in Panico e fugge, mettete una pedina In Fugam sull'unità (eccezioni: 11.1.1 e 11.2). Le unità in panico non possono



Esempio di Supporto: Nell'impulso di combattimento del giocatore romano gli Hastati D e H attaccano rispettivamente le unità nemiche C e G. A non può supportare l'attacco di D perché non ha lo stesso fronte, E non può supportare D perché non della stessa tipologia, I può supportare sia D che H e deve decidere a quale delle due unità dare il +1, L non può supportare H perché nella ZdC di M. C non può ricevere il supporto di B perché non della stessa tipologia mentre G può ricevere il supporto di F.

più essere recuperate, non hanno ZdC e non possono attaccare.

Una unità di fanteria in panico si muove immediatamente della sua intera capacità di movimento verso il suo lato della mappa. Se dovesse terminare il movimento in un esagono dove sono presenti unità amiche proseguirà la fuga fino a raggiungere un esagono vuoto.

Se durante tale fuga l'unità in Panico interpenetra unità amiche potrebbe infliggergli 1 punto Disordine (7.1), ma vedi anche 11.1.2.

11.1 Fuga

Nei turni successivi le fanterie in panico all'inizio del proprio turno di movimento muovono dell'intera capacità di movimento, prima che muovano le altre unità amiche, e devono uscire dal loro lato della mappa per la via più breve.



11.1.1 Elefanti e Tiratori in Panico vengono immediatamente tolti dal gioco.

11.1.2 Una unità in panico è automaticamente eliminata se cerca di interpenetrare una unità nemica, una

unità di Veterani attraverso uno dei suoi esagoni di Fronte oppure se viene attaccata.

11.2 Cavalleria in fuga

Quando unità di cavalleria vanno in Panico si dirigeranno immediatamente fuori dal proprio lato della mappa, utilizzando il percorso più veloce, e potrebbero essere inquisite (vedi 14).

12 RECUPERI

Il giocatore in questo impulso può recuperare tanti punti Disordine quanti Punti Comando ha a sua disposizione nell'apposita casella (4.4).

Le unità che recuperano devono essere entro il raggio del loro Comandante. Unità in Panico non possono essere recuperate.

13 COMANDANTI

In tutte le battaglie ogni schieramento ha un Comandante.

I Comandanti non hanno un valore Combattimento, hanno sei punti movimento e possono essere ammassati con unità amiche.





Il raggio di comando di un comandante è uguale al doppio del suo valore di Punti Comando.

Esempio: Scipione, con un valore di 4 ha un raggio di comando di 8 esagoni.

I Comandanti possono sempre ritirarsi (10.1) e in Combattimento danno un modificatore di +1 all'unità con cui sono ammassati.

I Comandanti che si trovano con un'unità che riceva uno (o più) punti Disordine devono lanciare un dado: con un risultato di 1 vengono eliminati, mentre qualsiasi altro risultato non ha effetto, anche se l'unità va in Panico o è eliminata (in questo caso il Comandante deve ritirarsi).

Nel caso un Comandante venga eliminato, non si possono più utilizzare i Punti Comando.

14 INSEGUIMENTO

Una unità di cavalleria che ha provocato il Panico in una cavalleria nemica (11.2) dovrà inseguirla immediatamente per la stessa via percorsa dalla cavalleria in Panico. L'unità che insegue cesserà il proprio inseguimento se entra in una ZcC nemica.

Si può evitare l'inseguimento utilizzando un Punto Comando dalla casella Cavalleria

Unità che inseguono fino al bordo della mappa nemico vengono poste accanto all'esagono da cui sono uscite (piazategli sopra una pedina Hostem insequi).



14.1 Rientro

Cavallerie con sopra una pedina Hostem insequi potranno rientrare durante un loro impulso di Movimento, spendendo un Punto Comando dalla casella Cavalleria per ogni cavalleria inseguitrice che si vuole fare rientrare. La cavalleria rientra dallo stesso esagono da cui è uscita oppure da uno adiacente.

15 UNITÀ SPECIALI

Alcune unità hanno delle regole speciali basate sulle loro capacità.

15.1 Elefanti

Gli Elefanti erano animali estremamente emotivi e nei combattimenti il nemico utilizzava diversi metodi per farli imbizzarrire e mandarli in fuga.

Per riflettere ciò, il giocatore Romano può utilizzare i suoi Punti Comando per avere la possibilità di effettuare un lancio di dado contro gli elefanti nemici (1 Punto Comando ogni due elefanti). Tale lancio viene effettuato all'inizio dell'impulso di movimento Cartaginese, prima di muovere eventuali unità in panico. Si deve tirare una volta per ogni elefante coinvolto. I risultati possono essere:

- 1-2: Nessun Effetto.** Muovono normalmente.
- 3-4: Fermi.** L'Elefante non muove e non combatte per l'intero turno (piazate sulla pedina un segnalino "Finis").
- 5: Inferociti.** L'Elefante riceve 1 punto Disordine e muove in linea retta alla massima velocità consentita (può dover interpenetrare unità amiche e se finisce il movimento con unità nemiche in ZcC può attaccare nel successivo impulso di combattimento).
- 6: Imbizzarriti.** Il giocatore Romano assume il controllo dell'unità Elefante per l'intero impulso di Movimento. Se l'Elefante imbizzarrito arriva con il suo fronte adiacente ad una unità Cartaginese ed ha ancora PM rimasti, rimane fermo, ma subiscono un punto Disordine sia l'elefante che l'unità. L'Elefante non può combattere in questo turno. Il

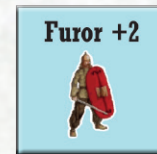
turno successivo il Cartaginese ne riprenderà il controllo.



15.2 Mercenari

Il giocatore che possiede unità di Mercenari in attacco può dichiarare fino a due Cariche di Mercenari per ogni Punto Comando nella casella Furor. Per dichiarare una Carica, i Mercenari, al momento del Combattimento devono essere adiacenti a un'unità nemica.

L'unità di Mercenari in attacco avrà un modificatore al dado di +2 nel combattimento, ma se il risultato del tiro



di dado non modificato dell'attaccante è 5 o 6, l'unità di Mercenari alla fine del combattimento riceverà 1 punto

Disordine in aggiunta al risultato del combattimento.

16 CONDIZIONI DI VITTORIA

I due schieramenti subiscono dei PR (Punti Rotta) nel momento in cui una loro unità va in panico.

Se alla fine di un turno uno dei giocatori ha raggiunto il numero di punti Rotta indicati dallo scenario (la sua pedina PR è arrivata a zero) perde la battaglia. I PR subiti devono essere registrati nella tabella sulla mappa utilizzando le pedine PR.



Se alla fine di un turno entrambi i giocatori risultano avere perso la battaglia oppure alla fine dei turni di gioco non c'è ancora uno sconfitto, la partita è un pareggio.

16.1 Punti Rotta

Uno schieramento subisce 2 PR per ogni unità di Hastati, Principes, Triarii o Veterani eliminati, un PR per Veliti, Equites e Fanteria eliminati e 5 PR nel caso venga eliminato il Comandante. Gli altri tipi di unità (Tiratori, Elefanti e Cavalleria Leggera) non valgono PR.

16.1.1 Le unità in Panico non danno altri PR se successivamente eliminate.

16.1.2 Le unità che inseguono fuori mappa o quelle con Punti disordine, ma non in Panico, non vengono considerate.

17 SCENARI

Sulle battaglie dell'epoca antica le notizie certe sono assai poche e spesso poco attendibili, sia per quanto riguarda i reali numeri delle truppe presenti sia per la tipologia del terreno. Le battaglie campali importanti si combattevano solitamente in pianure oppure luoghi pianeggianti, in maniera da poter schierare e manovrare le truppe con facilità.

Le battaglie incluse in De Bello Punico utilizzano le due mappe presenti nel gioco, su ogni mappa sono indicate le battaglie per cui si devono usare. Nel foglio con le tabelle di gioco sono indicate le unità da utilizzare per ogni battaglia.

La battaglia della Trebbia pur essendo la prima cronologicamente è anche quella con più regole particolari, vi consigliamo di iniziare con Zama o il Po.

17.1 Trebbia 218 A.C.

La battaglia della Trebbia avvenne il 18 dicembre del 218 a.C. Si scontrarono le legioni romane del console Tiberio Sempronio Longo e un esercito cartaginese guidato da Annibale. I primi ad entrare in azione furono i frombolieri balearici. La fanteria leggera romana fu messa a dura prova e, non appena i velites cominciarono a ritirarsi in seconda fila per lasciare posto alle truppe pesanti, entrò in azione la cavalleria cartaginese che, superiore di numero, pressò le ali romane. La cavalleria romana, attaccata anche dagli elefanti, dovette cedere terreno e fuggì verso il fiume che aveva precedentemente attraversato con orgogliosa sicurezza. Annibale allora ordinò che gli elefanti fossero spinti verso l'ala sinistra, dove erano schierate le truppe alleate dei galli cenomani. Qui provocarono immediatamente una fuga precipitosa. Nel frattempo Magone con i suoi uomini, che si erano tenuti nascosti all'interno del letto del fiume, piombò sul centro dello schieramento romano. La prima linea delle legioni romane riuscì a spezzare lo schieramento punico, inserendosi sanguinosamente fra i celti e i libici, ma tagliati fuori dal grosso dell'esercito, dovettero rinunciare a portare soccorso ai camerati e, stanchi, affamati e bagnati, ma compatti, riuscirono a ritirarsi in buon ordine a Piacenza.

17.1.1 Terreno

Entrare in un esagono di terreno aperto costa 1PM, di Terreno roccioso e Collina 2PM. Ignorate la strada.

Il fiume si trova alle spalle dello schieramento romano.

17.1.2 Schieramento

Le unità da combattimento vengono piazzate negli esagoni indicati sulla mappa (es. gli Hastati negli esagoni Ha, etc.). Se un giocatore ha meno unità di un certo tipo rispetto ai possibili esagoni di piazzamento sarà libero di piazzare le unità negli esagoni a sua scelta tra quelli disponibili (considerate gli SC come CN). Piazza per primo il Romano.

I due comandanti Tiberio Sempronio Longo (Sempronius) e Annibale (Hannibal) possono essere messi su una qualsiasi unità amica. Il giocatore romano riceve 2 Punti Comando il cartaginese 4. Entrambi ricevono anche un falso Punto Comando (Vacuus).

17.1.3 Regole dello scenario

- A causa dell'attraversamento del fiume in pieno inverno in una giornata di freddo e neve eccezionali tutte le unità romane tranne E e SC **iniziano la partita sul lato ridotto.**
- Il giocatore romano non può usare il Comando Elefanti in questa battaglia.
- Il giocatore cartaginese può tenere fuori dallo schieramento iniziale una unità di Cavalleria Numida. In qualsiasi impulso di movimento amico dopo che almeno una unità romana è andata *in fugam* il giocatore cartaginese può fare entrare questa unità da qualsiasi esagono del bordo mappa romano utilizzando una Comando Cavalleria.

17.1.4 Condizioni di vittoria

La partita dura 14 turni, entrambi gli schieramenti vanno in rotta se subiscono 12 Punti Rotta (piazzate la pedina Turno nella casella XIV e le pedine PR nella casella XII).

Ogni unità romana che esce dal lato cartaginese della mappa permette al romano di recuperare PR pari al suo valore di PR.

Il pareggio alla fine della partita si considera una vittoria romana.

17.2 Beneventum 214 a.C.

Diverse battaglie si sono svolte nei pressi di questa città, la più conosciuta è quella del 275 a.C. contro l'esercito di Pirro, ma il tema della nostra simulazione è lo scontro del 214 a.C. fra l'esercito cartaginese condotto da Annone e quello romano, condotto dal proconsole Tiberio Gracco. Dopo

la battaglia di Canne, Annibale inviò Annone a sollevare il Bruzio e nel 215 a.C. con la conquista di Locri e Crotona tutta la Calabria passò dalla parte di Cartagine, ad eccezione di Rhegium. Durante l'estate del 214 a.C., Annone cercò di riunirsi ad Annibale in Campania, ma nei pressi del fiume Calore, non molto distante da Benevento, il suo esercito venne intercettato dal proconsole Tiberio Sempronio Gracco e dalle sue legioni, formate in parte da schiavi ed ex prigionieri. Nella battaglia che seguì, l'esercito cartaginese venne distrutto e Annone riuscì a fuggire con solo qualche migliaio di soldati.

Il vincitore di questa battaglia non è passato alla storia, come altri condottieri romani e cartaginesi. Tiberio Gracco morirà nel 212 a.C. combattendo contro Magone, mentre di Annone si perderanno le tracce, dopo aver subito un'altra disfatta, sempre nei pressi di Benevento nel 212 a.C., con gli storici che lo confonderanno spesso con altri generali cartaginesi omonimi.

17.2.1 Terreno

Entrare in un esagono di terreno aperto costa 1PM, Cespugli e Collina 2PM. Il fiume Calore è intransitabile.

17.2.2 Schieramento

Le unità da combattimento vengono piazzate negli esagoni indicati sulla mappa (considerate i CN come E). Se un giocatore ha meno unità di un certo tipo rispetto ai possibili esagoni di piazzamento sarà libero di piazzare le unità negli esagoni a sua scelta tra quelli disponibili. Piazza per primo il Cartaginese.

I due comandanti,

Tiberio Gracco

(Gracchus) e

Annone possono

essere messi su

una qualsiasi

unità amica.

Entrambi i

giocatori

ricevono

3 Punti

Comando

più uno

falso

(Vacuus).



17.2.3 Condizioni di vittoria

La partita dura 12 turni, l'esercito cartaginese va in rotta se subisce 9 PR, l'esercito romano va in rotta se subisce 10 PR (piazze la pedina Turno nella casella XII, la pedina PR cartaginese nella casella IX e quella romana nella casella X).

Il pareggio alla fine della partita si considera una vittoria cartaginese.

17.3 Fiume Po, 203 A.C.

La spedizione cartaginese nel 203 a.C. fu una importante operazione diversiva effettuata da Magone Barca, fratello di Annibale. L'incursione aveva gli obiettivi di portare aiuto ad Annibale che combatteva isolato da 15 anni in Italia e di ostacolare indirettamente un possibile attacco contro la stessa Cartagine da parte dell'esercito romano.

Magone sbarcò in Liguria nel tentativo di impegnare nel nord Italia il maggior numero di legioni romane e di reclutare truppe tra i nemici di Roma (Celti, Liguri ed anche Etruschi). Roma fu costretta a inviare numerose truppe per contrastarlo e impedirne la possibile discesa verso il sud Italia ed il suo ricongiungimento con il fratello. Ne risultò uno scontro nel territorio del Galli Insubri nei pressi del fiume Po. Proprio nel momento in cui la situazione sembrava volgere a favore dei cartaginesi, il proconsole Cornelio Cetego diede ordine alle legioni della riserva di entrare in azione. Gli elefanti, attaccati con lance e frecce furono colpiti a morte, oppure costretti a tornare indietro, portando disordine tra le file dei cartaginesi. Magone tentò di fermare il contrattacco romano con la riserva composta principalmente da Galli, ma questi furono facilmente respinti e messi in rotta.

Come conseguenza di questa sconfitta il Senato cartaginese ordinò a Magone, assieme al fratello Annibale, che si trovava nel Bruzio, di rientrare in Patria con i resti dei loro eserciti per la difesa della città. Magone probabilmente morì sulla nave durante il ritorno in conseguenza delle ferite riportate in battaglia.

17.3.1 Terreno

Entrare in un esagono di terreno aperto costa 1PM, di Cespugli e Collina 2PM. Il fiume Po è intransitabile.

17.3.2 Schieramento

Le unità da combattimento vengono piazzate negli esagoni indicati sulla mappa (es.gli Hastati negli esagoni Ha, etc.). I due comandanti, Marco

Cornelio Cetego (Ceteghus) e Magone (Magon) possono essere messi su una qualsiasi unità amica. Entrambi i giocatori ricevono 3 Punti Comando più uno falso (Vacuus).

17.3.3 Condizioni di vittoria

La partita dura 15 turni, l'esercito cartaginese va in rotta se subisce 12 PR, l'esercito romano va in rotta se subisce 14 PR (piazze la pedina Turno nella casella XV, la pedina PR cartaginese nella casella XII e quella romana nella casella XIV).

In caso di pareggio alla fine della partita non c'è vincitore.



17.4 Zama, 202 A.C.

Si tratta della battaglia finale della seconda guerra punica, combattuta nell'ottobre del 202 a.C., nella quale i romani, guidati da Publio Cornelio Scipione Africano, sconfissero i cartaginesi, guidati da Annibale.

La battaglia iniziò con la carica degli elefanti cartaginesi, ma l'esercito romano aveva ormai imparato a neutralizzare questa minaccia e la cavalleria romana approfittò della confusione conseguente alla fuga dei pachidermi per sbaragliare totalmente gli avversari diretti e inseguirli. La fanteria romana nel frattempo fronteggiò le prime due linee cartaginesi che arretrarono, ma i ripiegamenti dei mercenari e dei cittadini punici permisero di coprire i fianchi ai veterani di Annibale, che erano ancora freschi al centro dello schieramento cartaginese. Per evitare l'accerchiamento Scipione estese il suo schieramento, assottigliando i ranghi fino a coprire tutto il fronte punico. La battaglia era giunta ad una fase critica quando il ritorno della cavalleria romana, che apparve alle spalle delle forze cartaginesi creando scompiglio e massacrando il nemico, decise la battaglia. L'esercito cartaginese venne accerchiato e quasi completamente annientato.

L'appellativo di "Africano" venne ufficialmente dato a Scipione proprio dopo questa vittoria sul suolo d'Africa.

17.4.1 Terreno

Entrare in un esagono di terreno aperto costa 1PM. Ignorate gli altri tipi di terreno sulla mappa (considerate tutti gli esagoni di terreno aperto).

17.4.2 Schieramento

Le unità da combattimento vengono piazzate negli esagoni indicati sulla mappa (es.gli Hastati negli esagoni Ha, etc.). I due comandanti, Publio Cornelio Scipione (Scipio) e Annibale (Hannibal) possono essere messi su una qualsiasi unità amica. Entrambi i giocatori ricevono 4 Punti Comando più uno falso (Vacuus).

17.4.3 Condizioni di vittoria

La partita dura 16 turni, l'esercito cartaginese va in rotta se subisce 15 PR, l'esercito romano va in rotta se subisce 16 PR (piazze la pedina Turno nella casella XVI, la pedina PR cartaginese nella casella XV e quella romana nella casella XVI).

In caso di pareggio alla fine della partita non c'è vincitore.

18 NOTA DELL'AUTORE

Questo sistema di gioco ha origini assai lontane, addirittura risale all'edizione "L'eclissi di Zama", un gioco da me progettato nel lontano 1989, dopo verrà nel 1990 "Il sole di Austerlitz". Il regolamento ha decisamente un approccio da wargame puro, quello fatto con soldatini di piombo ed elementi di terreno tridimensionali. Resta, nel suo genere, un classico con un motore di gioco semplice, veloce, figlio della vecchia scuola, dove le carte non sono le benvenute.

I boardgame semplici, se funzionano, non sono mai stupidi, infatti, in questo caso i giocatori dovranno sforzarsi a pianificare i propri piani tattici e strategici.

Perfino la fortuna o sfortuna dei dadi è da comprendere, dando la possibilità ai giocatori di rilanciare il dado, sempre se lo si è pianificato in anticipo.

In ogni caso, buon gioco, senza paura di sbagliare!

19 CREDITI

Autore: Riccardo Affinati

Sviluppo: Piernennaro Federico

Grafica: Giulia Tinti

Playtest: Flavio Acquati, Ezio

Deponti, Marco Ferrari, Marco Rossi, Alessandro Villa.