

I WARGAMES E BALENA LUDENS

Questo articolo ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo



scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

DE BELLO PUNICO

La guerra fra Roma e Cartagine in quattro battaglie



Introduzione

La Seconda Guerra Punica (o guerra Annibalica dal nome del condottiero cartaginese che la condusse) vide la lotta “mortale” fra Roma e Cartagine che impegnò le due nazioni dal 218 al 202 AC in tre diversi “teatri d’operazione”: Spagna per prima, poi Italia ed infine Nord Africa.



Tutti abbiamo studiato questo conflitto negli anni scolastici e molti di noi forse hanno “tifato” per Annibale Barca per il suo modo di fare la guerra e la volontà di rispettare il giuramento fatto sulla tomba del padre nonostante avesse contro l’aristocrazia e della politica a Cartagine, che lo ostacolò in ogni modo.

Tutti ricordiamo anche come Roma fu per la prima volta ad un passo dalla sconfitta, soprattutto a causa del sistema bi-consolare di Roma che vedeva due nuovi “capi” cambiare ogni anno e portare a gravi indecisioni o addirittura a clamorosi errori (vedi la clamorosa sconfitta di Canne).

Finalmente il Senato si decise a dare carta bianca al pro-console Publio Cornelio Scipione che, con la stessa spregiudicatezza di Annibale, portò la guerra in Africa, costringendolo a rientrare in patria dove fu sconfitto nella battaglia di Zama.

Il **numero IX** della rivista italiana **Para Bellum** ci offre in inserto il gioco **De Bello Punico**, di Riccardo Affinati, ispirato proprio alla Seconda Guerra Punica, con quattro diverse battaglie:

Unboxing



Foto 2 – I componenti di De Bello Punico.

Più che di apertura della scatola in questo caso si tratta di estrarre i fogli con le regole dal centro della rivista e di tirar fuori dalla busta la mappa, la scheda con tutte le tabelle ed il fustellato con le unità: come sempre si dovrà usare un cutter per liberarle e, se proprio vogliamo fare tutto a regola d'arte, possiamo rifilare i quattro angoli di ogni pedina con un taglia-unghie.

I materiali sono di buona fattura ed i disegni gradevoli, anche se avremmo preferito che le pedine fossero un po' più grandi (anziché le solite 13x13 mm) visto che la dimensione degli esagoni lo avrebbe permesso.

La mappa è di cartoncino, stampata su entrambi i lati: sul primo, caratterizzato da terreno erboso, con un fiume da un lato e qualche boschetto, si usa per le battaglie di "Beneventum" e del "Fiume Po"; sul secondo, dove il terreno sabbioso la fa da padrone, interrotto solo da una strada su un lato, si combatteranno le battaglie di "Trebba" e "Zama".

Preparazione (Set-Up)

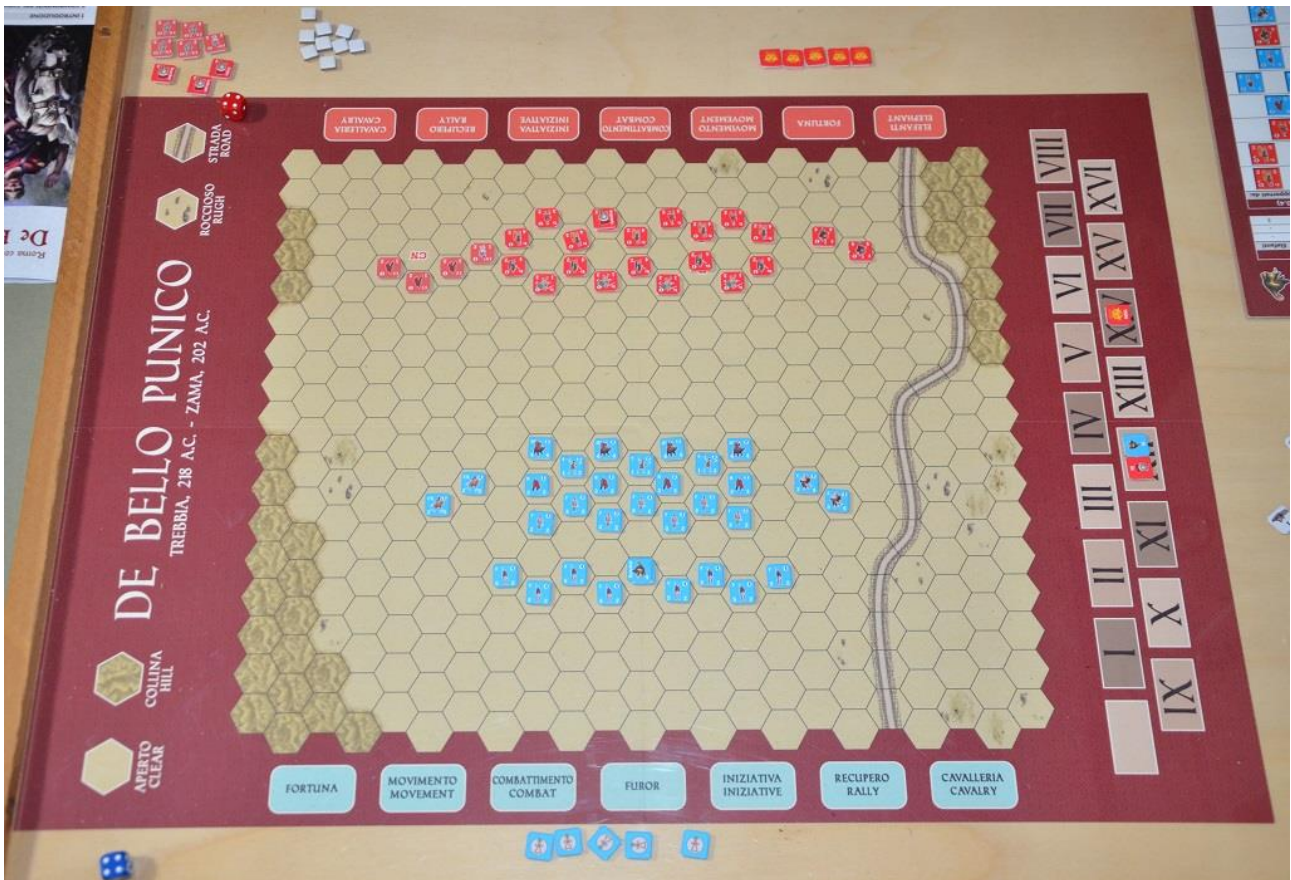


Foto 3 – La battaglia di Zama.

Dopo aver scelto quale battaglia provare si schierano le unità sugli esagoni sui quali è stampato il loro simbolo: da notare che ogni faccia della mappa serve per due diverse battaglie, ma lo schieramento di base resta lo stesso, anche se è necessario cambiare alcune unità (come indicato nelle note dello scenario). Sempre in base allo scenario scelto i due avversari sanno quale leader dovranno usare e quante pedine “Punto Comando” (PC) avranno. Poi si aggiorna il “calendario” dei turni con un’apposita pedina e si indica il livello di “rotta” di ogni esercito.

I giocatori devono anche procurarsi un dado “D6” a sei facce (non incluso, come in tutti i wargames da inserto).

Il Gioco

Le regole sono abbastanza semplici da poter essere insegnate anche a chi non ha mai praticato un wargame, tuttavia a questi ultimi occorrerà ovviamente un po’ di tempo per “digerirle” bene e imparare ad utilizzare al meglio il proprio esercito.

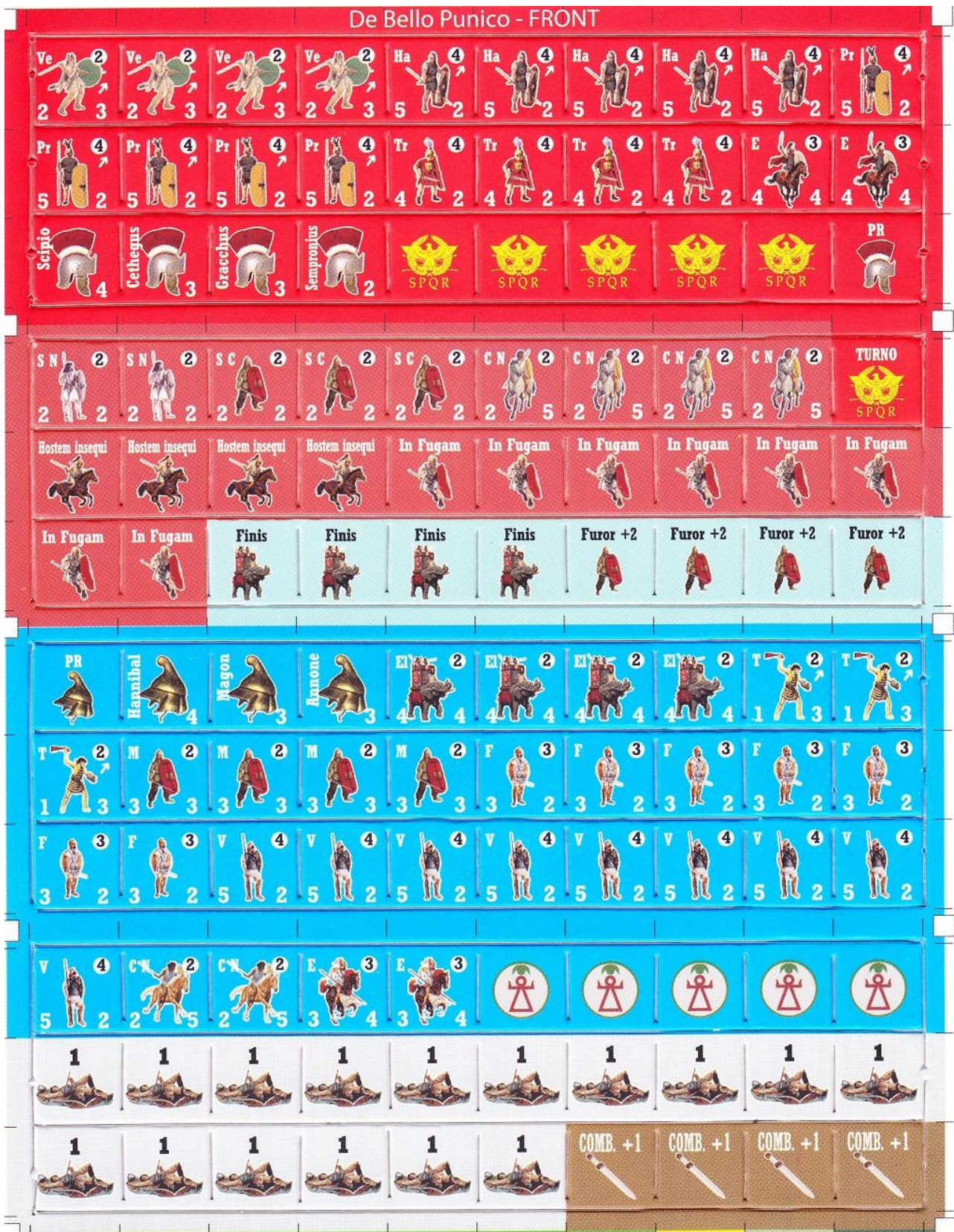


Foto 4 – Le unità del gioco.

Tutte le pedine sono caratterizzate da una sigla in alto a sinistra che indica il tipo di unità, da un valore in un cerchietto in alto a destra che indica la sua forza “morale”, da un numero in basso a sinistra che indica la sua “Forza” in combattimento e da un altro in basso a destra che rappresenta

la capacità di “Movimento”. Alcune unità hanno anche un simbolino a forma di freccia sotto al valore del morale: significa che possono tirare (freccie o giavellotti) prima di combattere.

La sequenza di gioco è piuttosto lineare:

- – entrambi i giocatori assegnano i loro Punti Comando (PC);
- – si lancia un dado a testa e chi fa il valore più alto ha l’iniziativa e decide chi deve agire per primo;
- – il primo giocatore muove le sue unità;
- – il secondo giocatore lancia frecce o giavellotti alle unità eventualmente a tiro;
- – il primo giocatore effettua i combattimenti che desidera;
- – il primo giocatore recupera le unità indebolite (se ha previsto dei PC a questo scopo);
- – Il secondo giocatore muove;
- – Il primo giocatore tira in difesa;
- – il secondo giocatore attacca e recupera unità;

Al termine del turno si verifica se si sono raggiunte le condizioni di vittoria, altrimenti si ricomincia tutta la sequenza.



Foto 5 – Lo schieramento iniziale dei due eserciti sul Fiume Po.

Come avveniva sui campi di battaglia dell’antichità i movimenti delle unità sono soprattutto in avanti verso il nemico, tuttavia la velocità cambia a seconda della tattica studiata dal generale: in altre parole durante il movimento ogni giocatore cerca di spostare una parte delle sue unità per creare un punto di “forza” che possa penetrare lo schieramento nemico o... per rinforzare un’ala che ritiene troppo debole.

La cavalleria è sempre molto scarsa ed ha principalmente una funzione di “minaccia”: data la sua velocità infatti potrebbe passare alle spalle dello schieramento nemico, se riesce a trovare un “buco” in cui infilarsi, per poi colpirlo alle spalle, dove è più vulnerabile.



Foto 6 – I romani sono in difficoltà sul Fiume Po con la cavalleria cartaginese che è riuscita ad aggirare l'ala sinistra.

La fanteria “regolare” è ovviamente la regina delle battaglie, e qui i romani sono favoriti dalla loro tripla linea (Hastati-Princeps-Triari), mentre i cartaginesi hanno dalla loro un nucleo di “veterani” (le cui unità sono più forti di quelle romane) e dei Mercenari che, se usati correttamente, potrebbero causare seri grattacapi ai comandanti romani. Come scrivevo più sopra i due giocatori devono sfruttare al meglio le caratteristiche delle loro unità.

Non ci sono impilamenti, in questo gioco: ogni esagono può infatti contenere una sola unità (più il generale, se necessario) e non è possibile attraversare esagoni occupati da altre unità (salvo alcune eccezioni) per cui le manovre iniziali sono davvero importanti.

Ma la peculiarità principale di questo gioco è data dai Punti Comando (PC): ogni battaglia indica quanti ne vengono assegnati ai due schieramenti ed essi vengono usati prima di ogni turno, alternando la loro posa fra cartaginese (sempre primo) e romano. I giocatori devono quindi prestare attenzione non soltanto alla posizione delle loro unità ed a come pensano di riposizionarle prima dello scontro, ma devono anche “prevedere” almeno in parte cosa possa servire per ottenere un vantaggio sul campo di battaglia.



Foto 7 – Schieramento iniziale per la battaglia di Beneventum. In primo piano le caselle da utilizzare per i Punti Comando.

Ed è proprio qui che intervengono i PC, rappresentati da apposite pedine, una delle quali (vacuum) è in realtà un falso comando: in base a dove verranno posate nelle caselle stampate sulla mappa si otterranno i seguenti bonus:

- Iniziativa: ogni PC in questa casella aggiunge un +1 al dado dell'iniziativa;
- Combattimento: ogni PC aumenta di +1 la forza di una unità;
- Movimento: ogni PC permette a tre unità dello stesso tipo di muovere 1 punto extra;
- Fortuna: ogni PC permette di ritirare il dado;
- Cavalleria: un PC in questa casella impedisce alla propria cavalleria di inseguire il nemico in rotta lontano dalla battaglia;
- Elefanti (solo per il romano): ogni PC permette di lanciare un dado su due elefanti cartaginesi e, in base al risultato, può tentare di bloccarli, metterli in disordine o addirittura prenderne il comando per farli muovere contro il loro stesso esercito;
- Furor (solo per i cartaginesi): ogni PC qui permette di effettuare due cariche dei Mercenari.



Foto 8 – Gli eserciti entrano in contatto a Zama.

Dopo il movimento le unità in difesa possono provare ad indebolire l'attaccante con dei tiri: gli arcieri possono colpire il nemico a 1 o 2 esagoni di distanza, mentre i giavellotti possono essere tirati solo in esagoni adiacenti: Si lancia un dado e si verifica se il colpo è andato a segno su una tabella dei tiri (più il bersaglio è grosso e più sarà facile colpirlo).


I combattimenti (facoltativi) sono possibili solo per le unità che hanno il nemico in uno dei tre esagoni di "fronte": inoltre ogni unità può attaccarne una sola, ma i difensori possono essere attaccati più volte (da diversi nemici). Ci sono alcuni modificatori che possono intervenire e che vanno verificati ed aggiunti alla forza dell'unità prima di lanciare il dado:

- Eventuali PC assegnati al combattimento (+1);
- Cariche dei mercenari (+2);
- Bonus del Comandante (+1);
- Supporto amico (+1)
- Attacco alle spalle (+1/+2)
- Carica degli elefanti (+1)
- Unità in disordine (-1 per ogni step.)

Attenzione: attaccante e difensore lanciano un dado a testa in ogni combattimento e quindi i modificatori devono essere calcolati separatamente per entrambi.

Se i due totali sono uguali entrambe le fazioni subiscono uno step di disordine, altrimenti l'unità col valore più alto fa perdere uno step all'avversario (2 se il totale è almeno il doppio). Quando perdono il primo step le unità vengono girate sul retro (che mostra valori inferiori) o eliminate se il retro è vuoto: per eliminare completamente un'unità occorre farle accumulare un numero di step che raggiunga o superi il valore del morale. In questo caso l'unità interessata va in panico e "fugge" verso il suo bordo del campo, eventualmente dando fastidio alle unità amiche che incontra nel suo

percorso: impossibile cercare di recuperarla. Per le altre unità in disordine a fine turno il giocatore può spendere i PC che aveva posizionato nella casella “Recupero” (Rally) per togliere uno step di disordine.



DE BELLO PUNICO

ROMA CONTRO CARTAGINE




USO DEI PUNTI COMANDO (PC)

Iniziativa (4.2)

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

Combattimento (4.3)



Ogni unità a cui viene assegnato un PC avrà +1 alla forza di combattimento.

Recuperi (4.4)

Per ogni PC in questa casella il giocatore può togliere un punto Disordine (anche in ZdC nemica) ad una unità.

Cavalleria (4.5)


Utilizzando un PC 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).

Movimento (4.6)



Ogni PC aggiunge 1PM a tre unità dello stesso tipo (per questa regola Ha e Pr sono considerati essere dello stesso tipo).

Furor (4.7)



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

Elefanti (4.8)

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

Fortuna (4.9)

I giocatori possono rilanciare un dado.

TABELLA DEI TIRI (9.3)

TIPO	Fanteria	Cavalleria	Elefanti
T (1 esagono)	2	3	-
T (2 esagoni)	1	1	-
Ve, Ha, Pr	1	2	3

TABELLA DEL SUPPORTO (10.4)

UNITÀ	Possono essere supportati da:	
Ha 4 5 2	Ha 4 5 2	Pr 4 5 2
Pr 4 5 2	Ha 4 5 2	Pr 4 5 2
Tr 4 4 2		Tr 4 4 2
M 2 3 3		M 2 3 3
F 3 3 2	F 3 3 2	V 4 5 2
V 4 5 2		V 4 5 2
E 3 4 4		E 3 4 4
E 3 3 4		E 3 3 4
CN 2 2 5	CN 2 2 5	E 3 4 4
CN 2 2 5	CN 2 2 5	E 3 3 4

TABELLA ELEFANTI (15.1)

TIRO	EFFETTO
1-2	Nessun Effetto
3-4	Fermi
5	Inferociti
6	Imbizzarriti

UNITÀ PRESENTI NELLE BATTAGLIE

BATTAGLIA	ROMANI								CARTAGINESI						
	Ve	Ha	Pr	Tr	SN	SC	E	CN	EI	V	F	M	T	E	CN
TREBBIA	4	5	5	4	-	3	2	-	2	3	6	2	3	2	2
BENEVENTUM	3	4	4	2	-	2	2	-	1	4	3	2	2	1	1
PO	4	5	5	3	-	3	2	-	2	4	5	5	3	2	-
ZAMA	4	5	5	4	1	-	2	4	4	9	7	4	3	2	2

Foto 9 – Le tabelle riassuntive.

Ogni unità che va in fuga causa una perdita di morale all'intero schieramento ed ogni battaglia assegna un certo numero di Punti Rotta ai due schieramenti: il relativo segnalino verrà mosso all'indietro di 5 caselle se viene ucciso il Generale, di 2 caselle per ogni unità di Astati, Princeps,

Triari e Veterani in fuga, di 1 casella per le altre unità (ad esclusione di elefanti, cavalleria leggera ed arcieri che non valgono nulla).

La battaglia finisce se i Punti Rotta di una fazione arrivano a zero.

Qualche considerazione e suggerimento

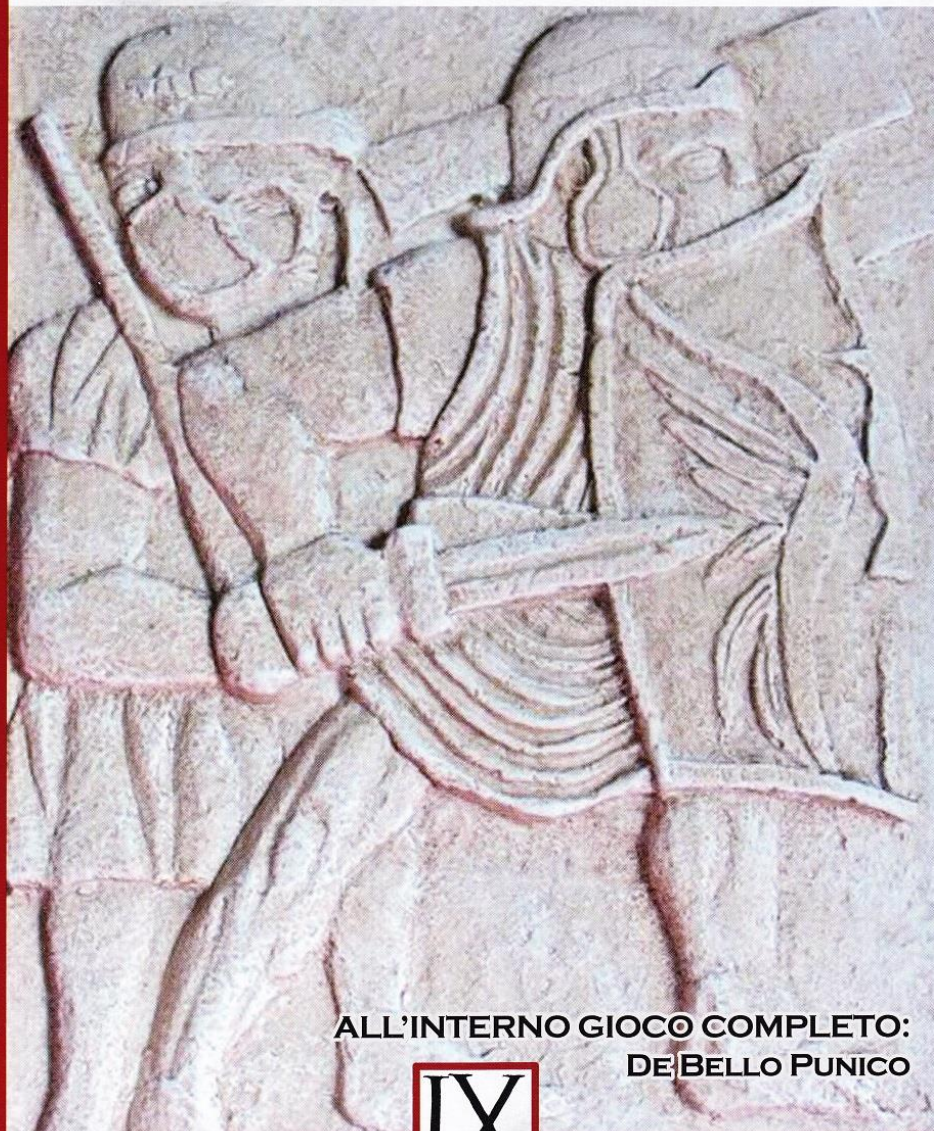
Come abbiamo già anticipato le regole di **De Bello Punico** sono facilmente assimilabili e non c'è nulla di complicato nel gioco, per lo meno per chi ha già provato un wargame: per gli altri si tratta semplicemente di fare qualche prova e dopo un paio di partite saranno perfettamente in grado di dare gli ordini giusti al loro esercito.

Consigliamo tuttavia di partire con “Zama” che, pur essendo stata nella realtà una battaglia decisiva, qui contiene tutti gli elementi di base del sistema di gioco senza alcuna regola speciale, quindi ci sembra la più adatta per imparare.

Successivamente si può passare al “Fiume Po”, poi a “Beneventum” ed infine a Trebbia: quest'ultima battaglia potrebbe essere probabilmente combattuta con maggior divertimento “in solitario”, visto che i Romani partono con tutte le unità già rovesciate ed un discreto giocatore cartaginese non avrebbe difficoltà a batterlo. Gli altri scenari invece sono molto più bilanciati e vengono solitamente decisi da chi sarà riuscito a posizionare al meglio le sue unità più forti, usurando il nemico fino a mandare in rotta qualcuna delle sue unità, spezzando così il suo schieramento e cominciando ad attaccare le altre sul retro.

Una regola molto importante (spesso poco considerata nelle prime partite) è quella del “supporto” la cui corretta applicazione, a nostro giudizio, è davvero decisiva per l'esito finale di molti scontri. Ogni unità può essere infatti “supportata” da unità amiche dello stesso tipo che si trovano nei suoi esagoni di “retro” e non sono in ZOC nemica. A volte, sia in attacco che in difesa, quel +1 o +2 supplementare possono essere la chiave di volta per danneggiare gravemente l'avversario.

SI · VIS · PACEM
PARA · BELLVM



ALL'INTERNO GIOCO COMPLETO:
DE BELLO PUNICO

IX

Foto 10 – La copertina di Para Bellum n°9 con il gioco in inserto.

Quando poi attaccate le unità più forti (legionari romani o veterani cartaginesi) cercate di fare degli attacchi multipli: aggiungete il vostro generale al primo attacco e sperate di dare un danno, così il secondo attaccante si troverà a combattere con un'unità indebolita e potrebbe aggiungere ulteriori danni.

Al primo impatto dei due schieramenti concentratevi sulle unità più deboli che con 1-2 danni possono essere mandate in rotta: si apriranno così spazi fra le fila del nemico da cui potrete effettuare attacchi multipli, allargando pian piano la breccia.

Commento finale

In definitiva **De Bello Punico** a noi è piaciuto: in poco più di 90 minuti si può portare a termine una battaglia (se i due generali si equivalgono e non intervengono fattori di “fortuna” esagerata) ma spesso ci si ferma prima quando ci si rende conto di non poter più raddrizzare le sorti dello scontro.

Si tratta di un ottimo gioco introduttivo che può essere tranquillamente usato per far conoscere i wargames a qualche amico o a un figlio di 12-13 anni che mostri un po' di interesse per gli hobby del babbo. E se De Bello Punico vi piace il suo autore ha in serbo parecchie altre battaglie a disposizione, da scaricare dal suo sito dopo averlo contattato (<https://www.facebook.com/groups/1431161967119260/>), stampare, incollare su cartoncino e ritagliare