

NABIS: LE DERNIER SPARTIATE

La conquista della città di Sparta da parte dei Romani



I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa pagina 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.

Introduzione

Tutti conosciamo più o meno la storia più antica di Sparta, magari per avere ammirato re Leonida alle Termopili con i suoi 300 opliti (480 A.C.), o per avere "tifato" per lei o per Atene durante le lezioni di storia che ci parlavano della Guerra del Peloponneso (dal 431 al 404 A.C.) o di fronte alla

clamorosa sconfitta degli Spartani alla battaglia di Leuttra (6 Luglio 371 A.C.) quando lo schieramento dei tebanici di Epaminonda li sorprese e li mise in fuga. Poi però sfido tutti a rispondere alla seguente domanda: cosa successe a Sparta dopo quella sconfitta?



Foto 1 – La città di Sparta com'è oggi e, in primo piano, alcuni resti della città antica.

Una esauriente risposta ce la dà [Frédéric Bey](#) (autore francese di numerosi e apprezzati wargames, a partire dalle ormai famose serie “[Jours de gloire](#)” e “[Au fil de l'épée](#)”) sul numero 167 della rivista francese [Vae Victis](#), dove un articolo storico piuttosto chiaro accompagna il suo wargame in inserto che si intitola, appunto, **Nabis: le dernier Spartiate** (Nabide: l'ultimo spartano), per 1-2 giocatori (14 anni o più) ed un tempo di gioco che può variare dai 120 ai 180 minuti.

Nabide salì al trono di Sparta nel 207 A.C. e sebbene gli antichi storici (a partire da Polibio) lo abbiano quasi sempre considerato un “tiranno” oggi la sua posizione di “re” è stata rivalutata, visto che anche lui apparteneva alla famiglia reale. Contrariamente ai suoi predecessori però non era un granché come comandante militare, ma se la cavava piuttosto bene come “diplomatico”, tanto che riuscì a riunire ancora una volta sotto l'egida di Sparta una buona parte del Peloponneso, da Messene ad Argo: nel 197 A.C. riuscì anche a stipulare un patto con Roma che l'autorizzava a mantenere il controllo di Argo in cambio dell'aiuto contro Filippo V di Macedonia. Nel 196 Flaminius fece però il famoso proclama per “la libertà per tutti i Greci” e subito la Lega Achea chiese ai Romani che Sparta liberasse Argos: al rifiuto di Nabide la guerra diventò inevitabile e le legioni romane arrivarono davanti a Sparta. Ed è proprio qui che il nostro racconto si sposta sul campo di battaglia con **Nabis: Le dernier spartiate**.

Notiamo innanzitutto che gli spartani non avevano mai costruito delle vere e proprie mura di cinta attorno alla città, come quasi tutte le altre città greche, perché, come disse il re Agesilao riferendosi agli opliti in tenuta da battaglia schierati davanti a lui, “queste sono le nostre mura”. Così quando i

romani arrivarono davanti a Sparta trovarono solo poche opere difensive e molti varchi per entrare in città, presidiati dai guerrieri.

Unboxing

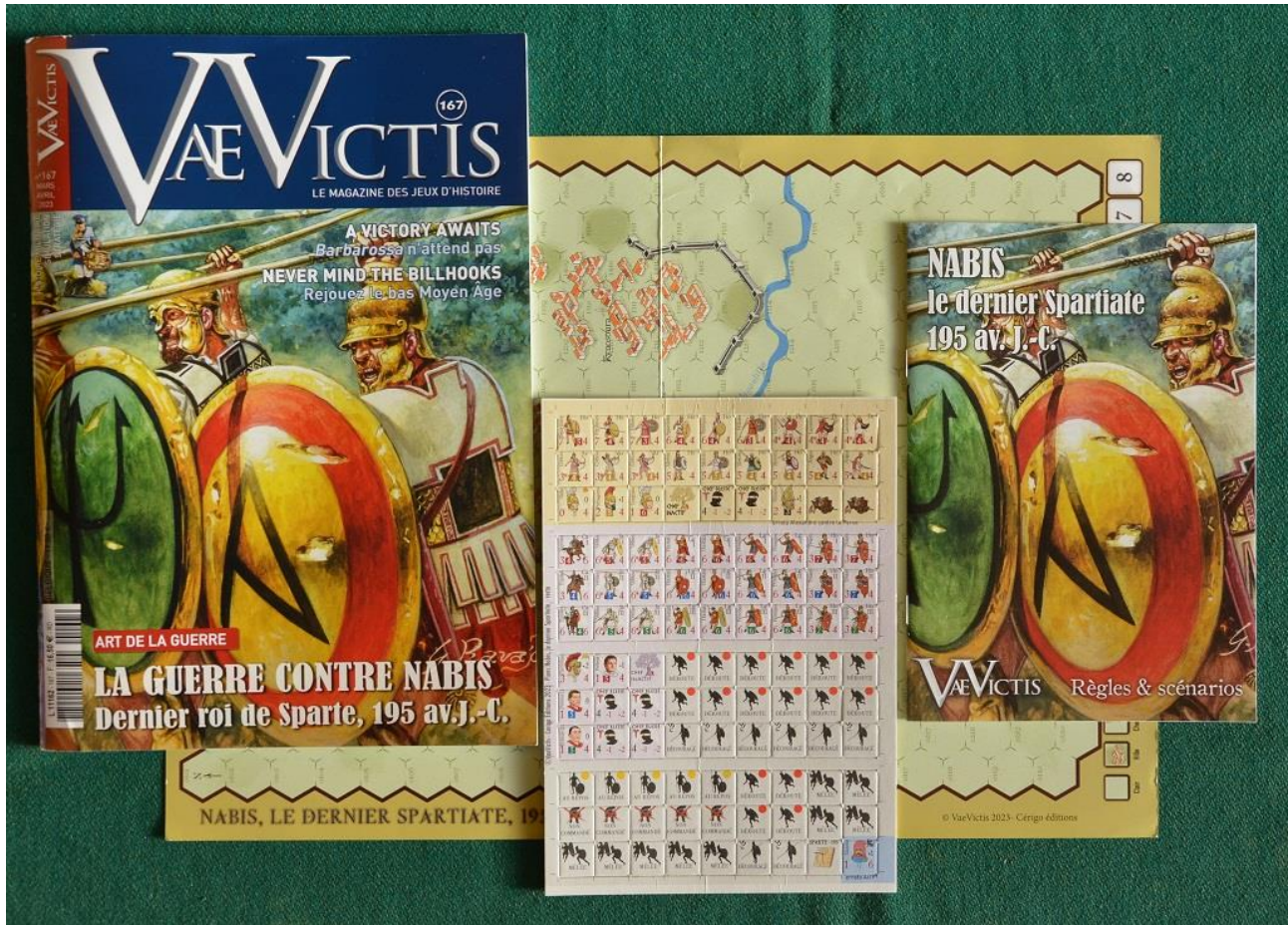


Foto 2 – I componenti di Nabis.

A parte il libretto delle regole (16 pagine nel formato A5, ormai classico per i giochi di Vae Victis) i componenti di **Nabis: Le dernier spartiate** sono davvero ridotti: una mappa formato A3 ed una fustella con 108 pedine quadrate (15x15 mm) da staccare. Quattro di queste pedine servono a sostituirne altrettante (errate) del primo gioco, *Alexandre contre la Perse* (pubblicato come “Hors Série n° 32” nel 2019).

Nabis: Le dernier spartiate è infatti il secondo « tomo » della serie “Au fil de l’épée Antiquité” che, a sua volta, è stata realizzata da Frédéric a partire dalla sua epopea medievale (Au fil de l’épée) che conta già non meno di 37 battaglie (pubblicate da Vae Victis, Canons ne Cartons e Ludifolie).

Preparazione (Set-Up)

Dopo aver steso la mappa i giocatori piazzano le loro unità nelle posizioni indicate dal regolamento: I Romani (a destra nella Foto 3 qui sotto) sono in campo aperto, mentre gli spartani prendono posizione dietro un fiumiciattolo e davanti alle mura (incomplete) della città di Sparta. Noterete che all’interno delle mura sono rappresentati quattro “quartieri” abitativi che saranno proprio l’obiettivo principale dei Romani.



Foto 3 – La posizione di partenza dei due eserciti.

Non c'è alcun dubbio sull'esito della prima fase della battaglia: i Romani sfonderanno ogni volta l'esile linea degli opliti spartani i cui superstiti cercheranno di nascondersi nei quartieri cittadini continuando a contrastare l'avanzata dei nemici con combattimenti casa per casa. Questo è un aspetto abbastanza insolito, per un wargame sull'epoca Antica, e quindi ci ha molto incuriosito.

Il Gioco

Le regole della serie “Antiquité” sono state semplificate in occasione della pubblicazione di **Nabis: Le dernier spartiate**, tuttavia il cuore del sistema resta lo stesso:

- Per prima cosa si verifica se le unità sono sotto il comando di un generale (ognuno di questi ha un “raggio di comando”, espresso in esagoni) oppure se sono “Fuori Comando”, con alcune limitazioni. In questa fase si possono anche fare “riposare” eventuali unità affaticate per riportarle a piena forza;
- Poi tocca agli arcieri (partendo dal difensore) lanciare frecce alle unità che sono entro il loro raggio di tiro (espresso in esagoni);
- A questo punto bisogna vedere chi è il giocatore con l'iniziativa, quindi i due avversari lanciano 2D6 ed aggiungono al risultato il “bonus” del loro comandante (Flaminius ha un “+2” mentre Nabide ha “0”). Si guarda ora la differenza fra i due totali per stabilire non solo quale comandante attivare (chi ha il totale più alto ne sceglie uno a piacere) ma anche se ci sono ulteriori ripercussioni. Con una differenza di 4-7 punti, per esempio, il vincitore non solo decide quale leader attivare ma indica anche il leader che l'avversario dovrà attivare subito dopo;

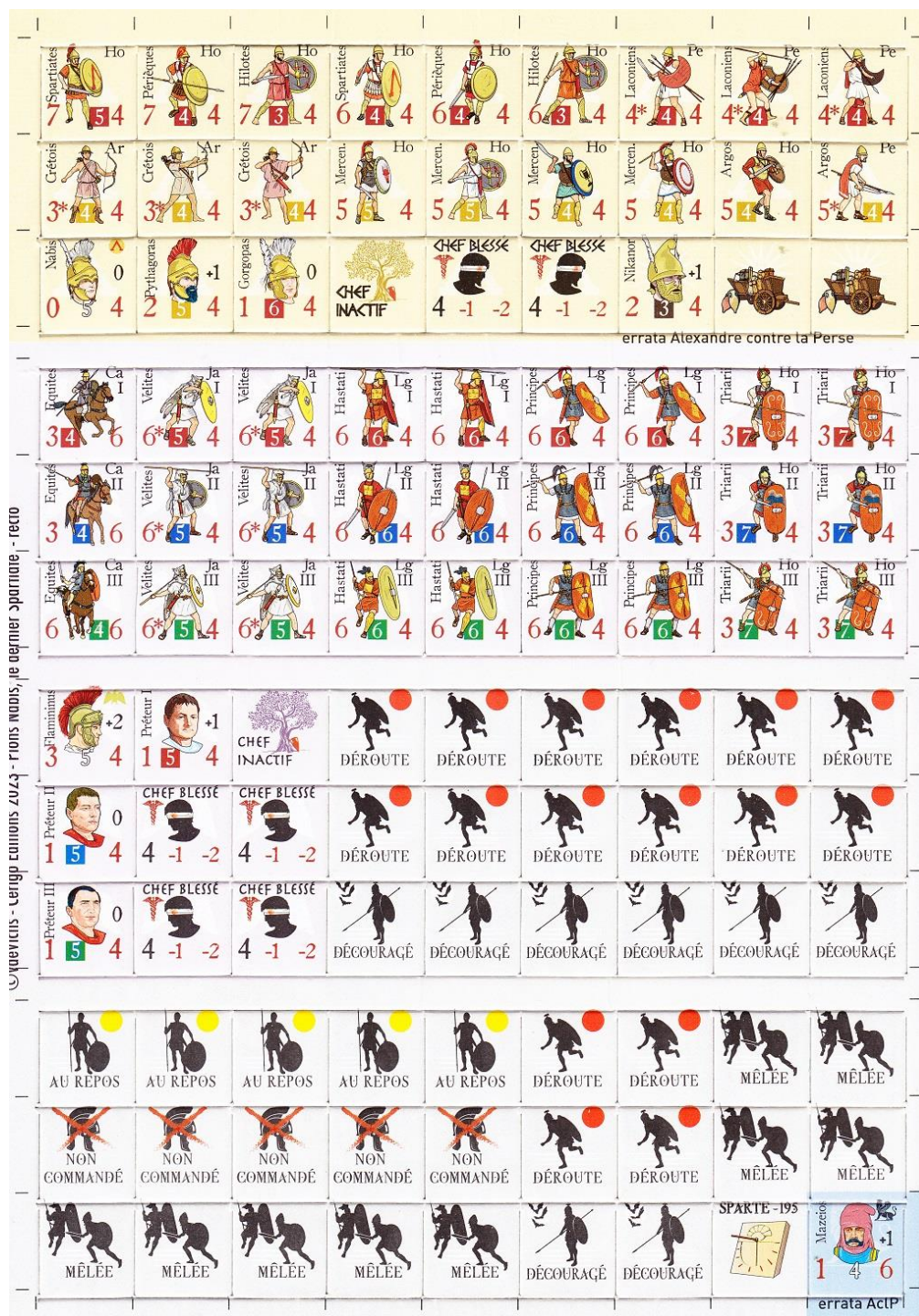


Foto 4 – Le unità dei due eserciti.

- E viene finalmente il momento di muovere le unità ed iniziare i combattimenti. Inizia il comandante designato nella fase precedente e, a seguire, tutti gli altri leaders “in ordine” di valore (il numero rosso in basso a sinistra nelle unità con la loro immagine) dal più basso al più alto. I combattimenti sono facoltativi, ma se una unità decide di attaccare deve impegnare tutti i nemici che sono nei suoi due esagoni di “fronte” (le unità devono essere orientate verso un vertice di esagono, dando così origine a due esagoni di “fronte”, due di “fianco” e due di “retro”);
- Terminata la fase delle azioni sul campo si procede con i tentativi di “riorganizzazione” (per cercare di recuperare le unità disordinate o in rotta) e poi si passa al turno successivo.

Il giocatore romano vince immediatamente una partita a **Nabis: Le diernier spartiate** se:

- Nabide viene ferito o ucciso, oppure;
- almeno tre dei quattro quartieri di Sparta sono liberati completamente da unità nemiche;

Lo spartano invece vince se:

- se Flaminius viene ucciso oppure;

Altrimenti al termine degli otto turni di gioco si contano i Punti Vittoria:

- chi ha 8 punti in più ottiene allora una vittoria decisiva, mentre con 1-7 punti so ha una vittoria di misura.

Qualche considerazione e suggerimento

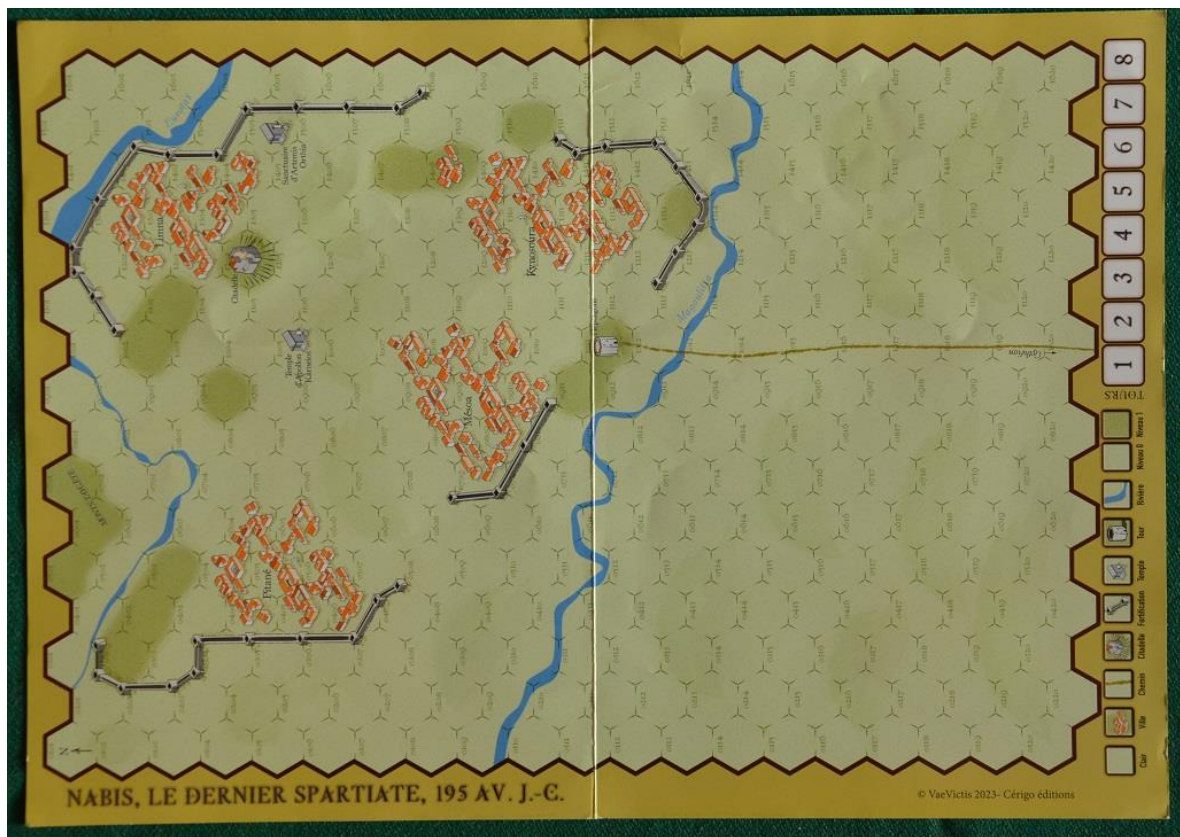


Foto 5 – La mappa del gioco.

Dando un'occhiata più da vicino al campo di battaglia (vedere Foto 5 qui sopra) risulta chiaro che i Romani non devono fare altro che... attaccare su tutta la linea puntando ai due varchi fra le mura che si vedono chiaramente al centro della mappa.

È bene notare, a questo punto, che le unità possono tirare, muovere o combattere più volte, nello stesso turno: ognuna di essa infatti deve obbedire ai comandi del suo Leader diretto, ma TUTTE possono essere comandate ANCHE dal Generale in Capo (Flaminius per i Romani e Nabide per gli spartani).

Otto volte su dieci l'iniziativa andrà ai romani (grazie al +2 di Flaminius) i quali utilizzeranno nella prima attivazione proprio Flaminius per muovere l'intero esercito e arrivare a contatto con agli avversari, pur con qualche perdita (grazie alla difesa degli spartani dietro il fiume). Poi colpiranno di nuovo alle ali e al centro quando il turno passerà ai TRE Legati.

Gli spartani devono quindi portare il più in fretta possibile Nabide in prima linea per poter effettuare a loro volta un doppio comando (generale in capo e singoli comandanti).

Normalmente al termine del secondo turno se gli spartani sono riusciti a ritirarsi dietro le mura e nelle case della città la partita resta ancora aperta, altrimenti ... meglio ricominciare da capo (magari a ruoli invertiti)

Commento finale



Foto 6 - La copertina del gioco.

Data la situazione oggetto di questa simulazione e la disparità delle forze in campo questo è un wargame da giocare preferibilmente "in solitario": i Romani in campo aperto sono troppo forti e se

riescono ad agganciare il grosso delle truppe spartane possono fare delle vere e proprie stragi, anche perché le regole sul movimento non permettono di muovere le unità liberamente, ma si devono spendere Punti Movimento anche per cambiare il loro orientamento.

Di conseguenza gli spartani cercheranno di creare una prima linea “impermeabile” (ricordo che le ZOC sono bloccanti solo nei due esagoni di fronte delle unità) per resistere all’attacco iniziale, mentre i loro compagni cercando di raggiungere le mura e le case il più in fretta possibile.

L’autore sa bene che la situazione è sbilanciata a favore di Roma, e per questo ha previsto anche una regola opzionale che toglie una intera legione agli attaccanti: noi abbiamo preferito la versione storica ma si potrebbe fare qualche esperimento.

Giocando “in solitario” ci si potrà concentrare sugli attacchi romani iniziali cercando di massimizzare non tanto le “perdite” al nemico, quando la possibilità di bloccare il maggior numero di unità al fronte e poi finirle nei due turni successivi: meno opliti difenderanno i quartieri cittadini e più agevole sarà prenderne tre su quattro.

Se vi interessa una tabella riassuntiva in italiano della sequenza e con tutte le tabelle (Terreno, Tiri e Combattimenti) potete scaricarla dal [questa pagine del sito Big Cream](#).

Ringrazio come sempre Frédéric Bey per avere risposto con la solita sollecitudine e gentilezza alle domande che gli ho posto durante i play-test al fine di chiarire alcuni punti delle regole e di questa battaglia.