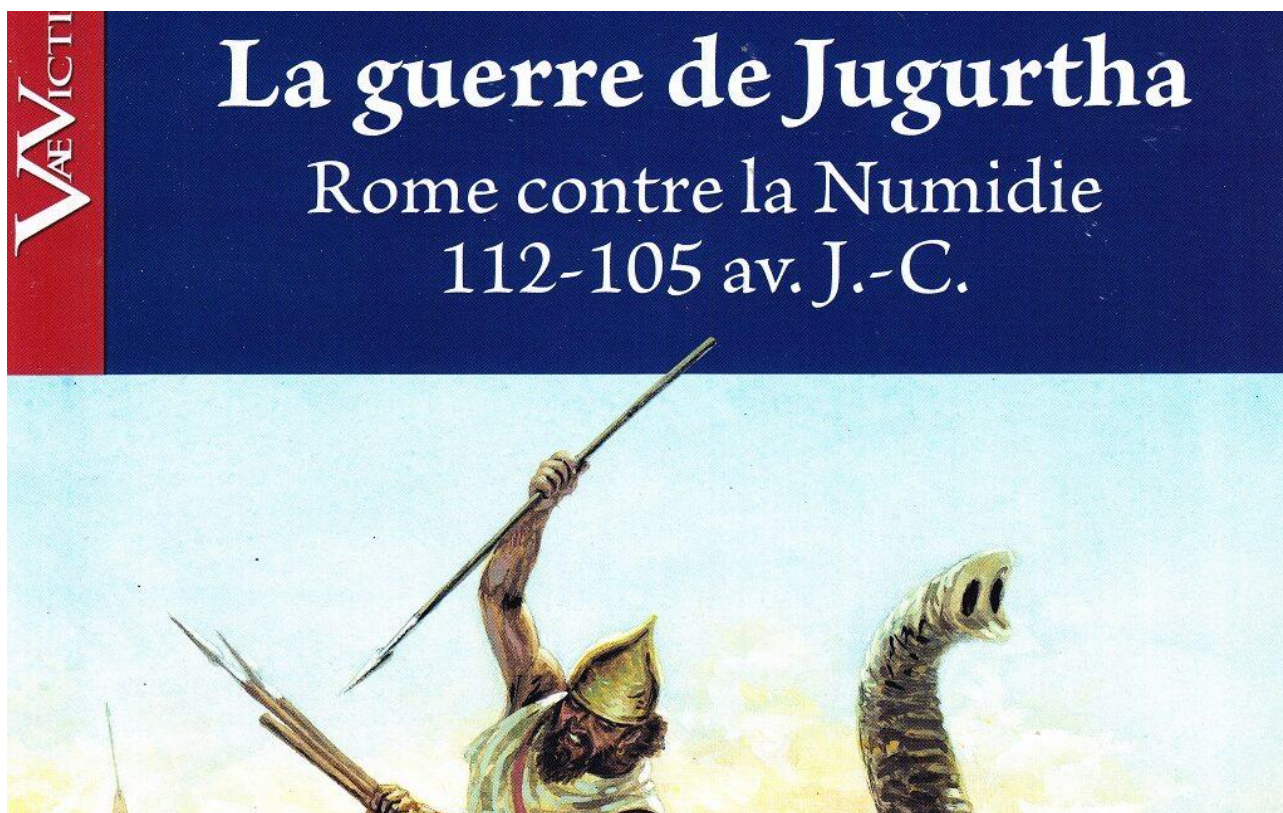


LA GUERRE DE JUGURTHA

La guerra giugurtina all'epoca di Roma Antica (111-105 A.C)



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 05-12-2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica 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.

LA GUERRE DE JUGURTHA

Introduzione



Foto 1 – Il quadro riproduce il trionfo di Mario dopo avere sconfitto in campo aperto le forze di Giugurta, che verrà però catturato solo l’anno successivo grazie al tradimento del Re di Mauretania.

Fin dall’epoca della Seconda Guerra Punica i Numidi erano stati fedeli alleati di Roma, dapprima con Massinissa (eletto Re della Numidia unificata, un territorio che oggi comprenderebbe tutto il nord Africa dal Marocco all’Algeria) poi con il figlio Micipsa (che combatté a fianco dei Romani anche durante la Terza Guerra Punica).

Alla morte di Micipsa il Regno fu lasciato in “condivisione ai suoi due figli naturali (Iempsale e Aderbale) e al nipote e figlio adottivo Giugurta. Quest’ultimo però era molto ambizioso e aspirava alla posizione di unico Re della Numidia, così fece assassinare Iempsale e divise il regno con Aderbale (che qualche tempo dopo, temendo per la sua vita, si rifugiò a Roma e chiese aiuto).

Dopo vari tentativi diplomatici (furono stipulati vari accordi ma Giugurta li disattese quasi tutti, uccidendo perfino alcuni latini che si trovavano con Aderbale), Roma decise che era arrivato il momento di risolvere definitivamente la faccenda e mandò due Legioni in Numidia agli ordini del console Lucio Calpurnio Bestia: ed è proprio a questo punto che inizia **La Guerre de Jugurtha**, un wargame di “peso medio-leggero” (della durata di 150-180 minuti) edito da Cérigo Editions come inserto al numero 170 della rivista [Vae Victis](#).

Unboxing

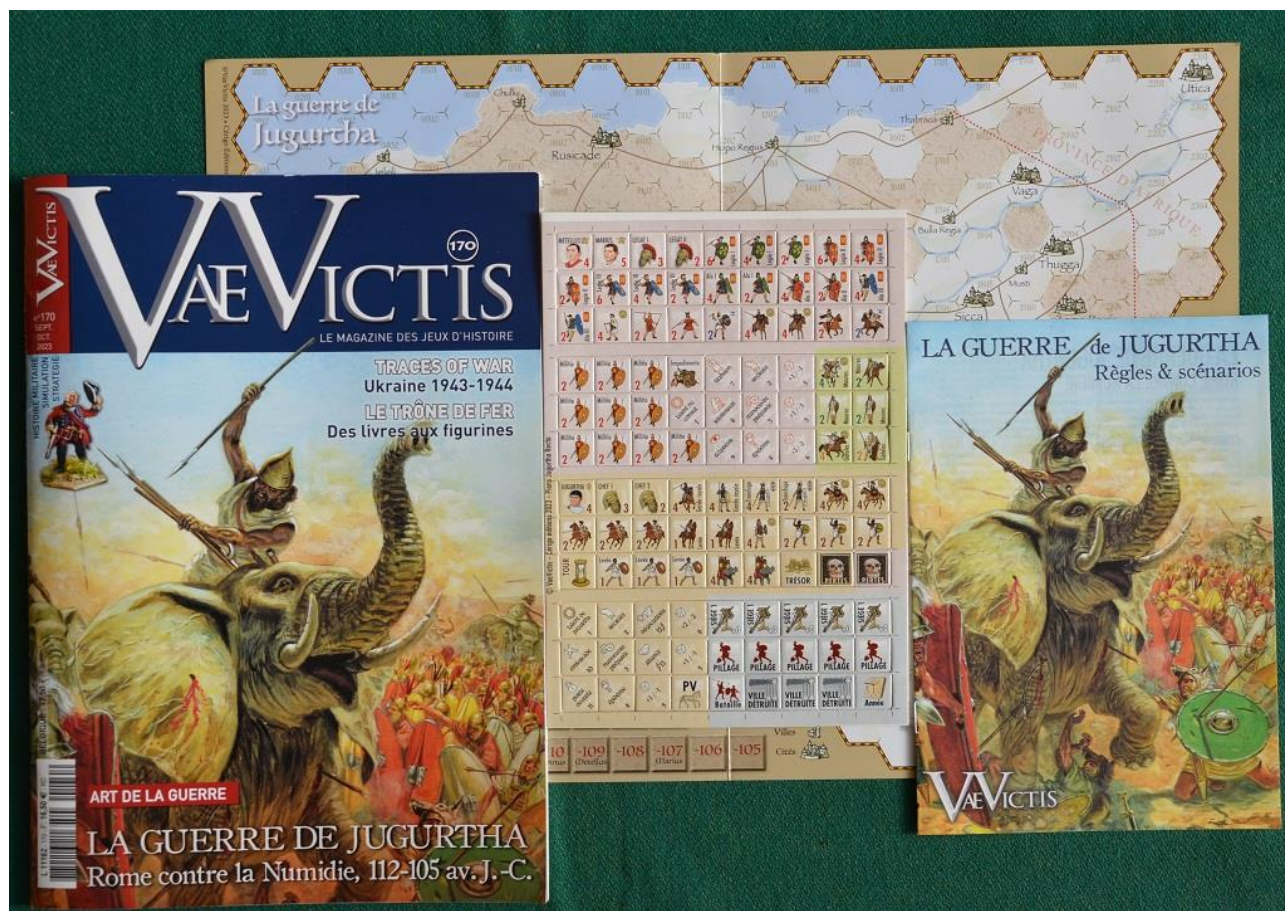


Foto 2 – I componenti di "La guerre de Jugurtha".

Come in tutti i wargames di Vae Victis anche per **La Guerre de Jugurtha** i componenti sono quelli standard: una mappa in formato "A3" (ad esagoni) e 108 counters (15x15mm) con tutte le unità storiche e i marcatori necessari.

Il libretto è in francese (ma sul sito di Vae Victis si trova anche quello in lingua inglese, che [potete trovare a questo link](#)) ed è scritto in maniera chiara: le regole si imparano senza problemi e basta una sola lettura per iniziare a giocare: dopo la prima partita un "ripasso" delle regole permette di chiarire anche i punti che avevano dato qualche problema.

Per chi fosse interessato, abbiamo riportato in fondo a questa recensione la traduzione di alcune domande da noi poste a Matthieu Dangla (l'autore del gioco) e alle quali ha risposto immediatamente, come suo solito.

I materiali sono di ottima qualità, sempre in considerazione del fatto che si tratta dell'inserito di una rivista, e non abbiamo avuto alcun problema nelle nostre partite.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Setup visto dalla parte del giocatore Romano.

La prima cosa da fare in **La Guerre de Jugurtha** è piazzare una guarnigione (costituita da milizie locali) in ogni città della Numidia (ma non nei villaggi). Le regole indicano le unità da assegnare al console romano Calpurnius Bestia (due Legioni, gli ausiliari e due Legati): sulla mappa però si metterà solo il counter che rappresenta il console nella città di Utica (all'interno della Provincia romana dell'Africa), mentre tutte le unità vengono piazzate in un apposito riquadro accanto alla mappa.

Giugurta invece inizia la guerra nella città di Cirta, insieme alla Guardia Reale, a due comandanti in seconda e con 3 unità extra prese a caso fra quelle numide. Vale lo stesso discorso visto per il console Bestia: sulla mappa appare solo il counter di Giugurta, mentre le unità sono piazzate nell'apposita casella, ma con una differenza importante: c'è uno schermo che nasconde le unità assegnate ad ogni generale e questi ultimi, sulla mappa, sono coperti, quindi il giocatore romano conoscerà l'entità della forza nemica solo venendo in contatto con loro.

Accanto alla mappa ci sono altri tre tracciati: quello degli “Anni di Guerra” (dal 111 al 105 AC), quello dei Turni (5 per ogni “anno”) e quello delle Perdite/Punti Vittoria (PV).

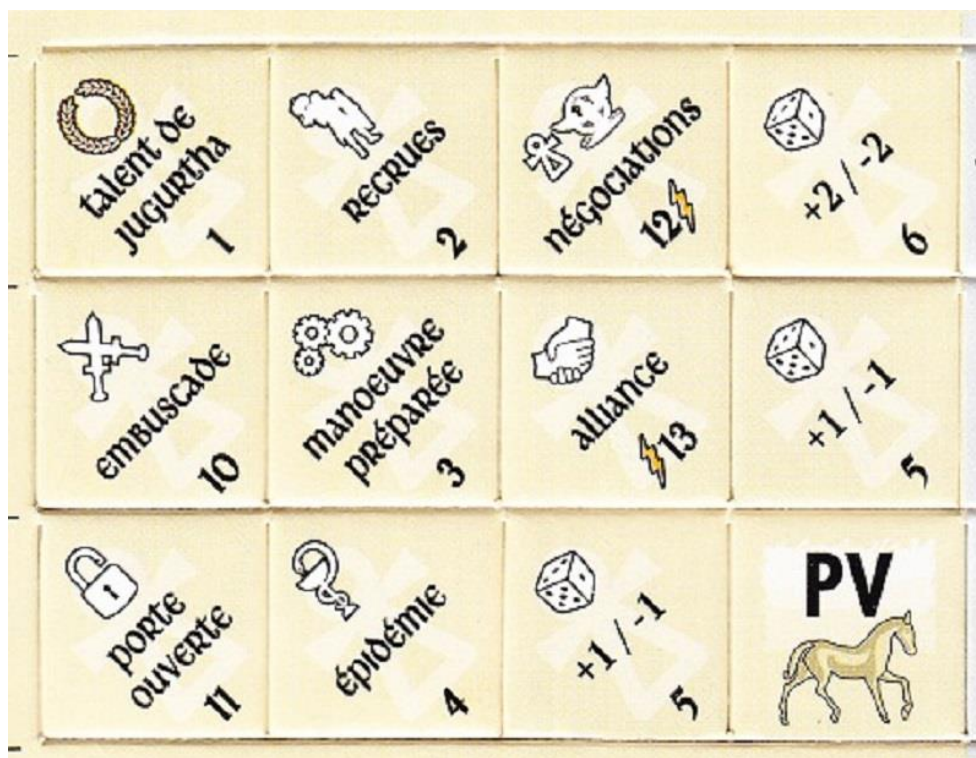


Foto 4 – Gli “Stratagemmi” del giocatore Numida.

Prima di iniziare i giocatori devono prendere (a caso) due tessere “Stratagemma”: si tratta di indicatori che permettono di ottenere qualche vantaggio per le proprie truppe (unità extra, alleanze, conquista di città, ecc.) o di mettere in difficoltà il nemico (imboscate, epidemie tradimento di unità, ecc.).

Infine i due avversari possono reclutare qualche unità extra grazie ai Punti di Reclutamento (PR) disponibili in ogni turno (previa verifica su un’apposita tabella) più 4 PR supplementari esclusivamente per il Setup.

Il Romano potrà così aggiungere al suo esercito alcune unità ausiliare, mentre il Numida le può “pescare” a caso fra tutte quelle del suo schieramento.

Le buccine, suonano, i tamburi rullano e **La Guerre de Jugurtha** ha inizio con l’invasione romana della Numidia.

Il Gioco



Foto 5 – Tutte le unità ed i marcatori del gioco.

Vediamo allora quali forze sono coinvolte in questa guerra un po' particolare che impegnò Roma per ben 7 anni e si risolse soltanto con l'arrivo del Console Gaio Mario e le sue Legioni espressamente addestrate per contrare la guerriglia dei Numidi.

Entrambi gli eserciti, oltre ai Leader supremi (Giugurta e i Consoli) hanno due Generali in seconda da utilizzare per creare una o due colonne supplementari. Le unità sono di Fanteria e Cavalleria (più gli Elefanti per il Numida) e su ogni counter vediamo il suo valore in battaglia espresso in Punti di Forza (PF): molte unità sono caratterizzate da 3 counters (Legioni) o da 2 Counters (Fanteria o Cavalleria Pesante) che mostrano un numero decrescente di PF. Così, per fare un esempio, le Legioni Romane dei primi anni di guerra partono con valore 4 PF ma possono scendere a 3-2-1 prima di essere eliminate, mentre quelle di Metello e Mario hanno sei steps (6-5-4-3-2-1).

Ogni volta che subiscono una perdita le unità vengono girate sul retro o sostituita con quella di valore più basso: se non ce ne sono più devono essere “provvisoriamente” eliminate.

Nessuna unità combattente può muoversi sulla mappa senza essere guidata da un Leader, quindi avremo in gioco al massimo tre gruppi per parte: uno guidato dal Comandante in Capo (Giugurta o un Console romano) e altri due dai Generali in seconda. I giocatori hanno a disposizione 12 “Punti Movimento” (PM) a turno (che possono diventare 18 se si eseguono marce forzate) da suddividere a piacere fra i vari leader.



Foto 6 – L’invasione Romana della Numidia: ma il Console Capurnius Bestia ha diviso le sue truppe per saccheggiare alcuni villaggi, confidando un po’ troppo sulla forza delle sue Legioni e rischia un attacco pericoloso della cavalleria numida.

La sequenza di gioco di **La Guerre de Jugurtha** è la seguente:

- estrazione casuale di due Stratagemmi per giocatore, da tenere nascosti all'avversario (ma a fine turno se ne possono conservare al massimo tre);
- reclutamento: i giocatori lanciano 1D6 e verificano sull'apposita tabella quanti PR riceveranno (Giugurta, giocando in casa, ha sempre un +2 al dado). Con questi punti i giocatori possono "ripristinare" le unità che hanno subito dei danni (1 PR per step) o acquisire nuove unità (il Numida, pagando 2 PR per unità pescata, che però arriva in campo a piena forza). Eventuali unità "eliminate" possono tornare in gioco pagando 1 PR a step.;
- attivazioni: per prima cosa si verifica chi ha "l'iniziativa" (lanciando un dado D6 e aggiungendo il carisma del Leader), e sarà lui a decidere chi agirà per primo. Il giocatore attivo può muovere i suoi generali sul campo ed effettuare combattimenti, assedi o saccheggi;
- fine turno: si verifica il numero degli stratagemmi in mano (se ne possono conservare solo tre, quindi vanno scartati eventuali "extra") e si avanza il segnalino dei turni di una casella: alla fine del quinto si sposta di una casella anche il segnalino degli anni e il romano riceve un bonus in PV in base ai villaggi saccheggiati.



Foto 7 – Esempio di Battaglia campale.

Le battaglie di **La Guerre de Jugurtha** avvengono quando due Leader nemici si trovano nello stesso esagono: a quel punto essi devono mostrare tutte le unità che li accompagnano, dividendole in due gruppi: Cavalleria da una parte e Fanteria (più Elefanti, se ci sono) dall'altra. Un combattimento è costituito da una serie di round e per ogni round si utilizza la seguente procedura:

- per prima cosa è possibile giocare eventuali stratagemmi (nella foto 7 qui sopra, per esempio, il Numida ha attaccato le forze romane sapendo di avere una forza di cavalleria superiore e, possedendo lo "Stratagemma Imboscata", potrà impedire al romano di combattere nel primo round);
- poi combattono fra loro le unità di Cavalleria: i giocatori lanciano 1 Dado ogni due PF posseduti (nel nostro esempio i Numidi, avendo 12 PF, lanceranno 6 dadi e i Romani uno

solo): un risultato di “5” o “6” costituisce un “colpo a segno” (hit) che riduce una unità nemica di uno step. Se una fazione ottiene più hit degli step nemici disponibili saranno le unità di Fanteria a dover assorbire quelli extra;

- segue il combattimento delle Fanterie (6 dadi, inclusi gli Elefanti, per i numidi del nostro esempio, con 13 PF, e 6 per i Romani): la procedura è la stessa ed eventuali hit extra saranno assorbiti dalla cavalleria, se ancora in campo.

Se un esercito ha subito più “perdite” del nemico deve effettuare un test di “Competenza” (sul valore del suo Leader Supremo) lanciando un dado “D6”: se il risultato è superiore al valore del Leader il combattimento è perso e le unità devono ritirarsi in un esagono adiacente. Altrimenti il combattimento continua con un secondo round, e così di seguito finché resta una sola forza nell’esagono attaccato.

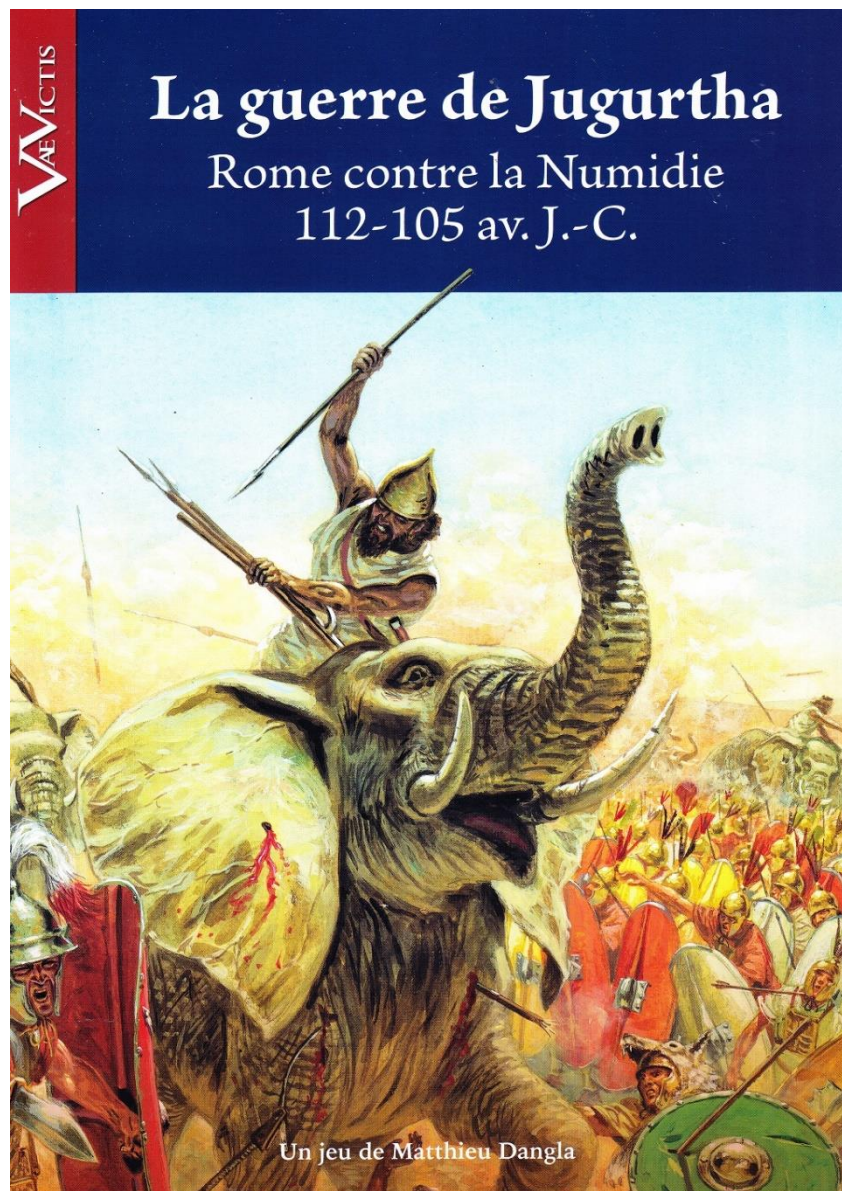


Foto 8 – La copertina di La Guerre de Jugurtha.

Se l’esercito romano attacca un villaggio numida può saccheggiarlo: deve però avere una forza di almeno 5 unità combattenti e spendere 8 PM su quell’esagono. Le città invece devono essere assediate, e qui serve la presenza di un Leader e di un numero di unità superiore a quelle che si

difendono all'interno delle mura: per prima cosa i romani devono cercare di abbassare la "protezione" della città e poi possono assalirla per eliminare le forze all'interno o aspettare che muoiano... per fame (perdendo però tempo prezioso).

La Guerre de Jugurtha prevede anche la possibilità di "Intercettare" una forza nemica che passa adiacente a un leader amico, oltre all'arrivo di comandanti sempre più forti per le legioni romane, all'uso di unità speciali (alleati dei Numidi, Numidi pro-Roma, carri romani con i rifornimenti, ecc.).

I Punti Vittoria si ottengono conquistando le città (1 PV ai Romani) o riprendendone una (1 PV ai Numidi), vincendo battaglie dove sono attaccate almeno quattro unità nemiche (1 PV), saccheggiando villaggi (1 PV ai Romani a fine anno, a certe condizioni), ecc. Il marcatore dei PV inizia sul valore 15 e sale sul tracciato se i PV sono fatti dal Numida, mentre scende se a farli è il Romano.

Giugurta vince la guerra se elimina il Comandante in Capo romano o se il marcatore dei PV arriva a "20". Il Romano vince invece se elimina Giugurta o se il marcatore arriva a "0".

Commento finale

La Guerre de Jugurtha è, a mia conoscenza, l'unico gioco strategico pubblicato su questo conflitto: se non ricordo male esistono alcune battaglie basate su questa guerra, ma solo a livello tattico o operativo: mi vengono in mente Muthul (uno scenario di "[Legion](#)", SPI) e l'espansione [Jugurtha](#) di Caesar (GMT) che tratta le due battaglie di Cirta e Muthul. Se qualcuno ha ulteriori notizie ce le faccia sapere. Grazie

Il giocatore Romano deve essere un po' prudente finché ha dei Consoli di valore medio-basso, limitandosi a conquistare qualche città e a saccheggiare il maggior numero possibile di villaggi, non rinunciando a dare battaglia ai leader numidi subordinati se riesce ad identificarli. Dal canto suo Jugurtha deve approfittare della sua superiorità iniziale in cavalleria per effettuare almeno un paio di battaglie, in modo da eliminare un po' di unità (che Roma farà fatica a ricostruire in breve tempo) e costringere così i romani a restare compatti (riducendo così attacchi a città o villaggi).

Nel 109 AC Metello sbarca in Numidia con una terza Legione e le cose si complicano per Giugurta: ma è soprattutto nel 107 e 106 AC, con Gaio Mario, che le cose precipiteranno, perché tutte le Legioni ora partono da 6 steps e diventano un grosso problema, quindi se i Numidi non hanno messo da parte un bel gruzzolo di PV rischiano seriamente la sconfitta.

Il gioco è piacevole, non troppo complicato, e le battaglie sono la ciliegina sulla torta: ricordano un po' il sistema di combattimento della serie "a blocchi" di Columbia Games, ma molto semplificato.

Abbiamo avuto solo qualche dubbio sulle regole che l'autore (Matthieu Dangla) ci ha gentilmente e rapidamente chiarito, per cui desideriamo ringraziarlo nuovamente: troverete qui sotto la traduzione delle nostre domande e delle sue risposte. Grazie anche all'amico Roberto Bulgarelli che ha condiviso con chi scrive lo studio di questo wargame.

LA GUERRE DE JUGURTHA

(Chiarimenti dell'autore Matthieu Dangla del 14/11/2023).

Domanda 1 – Reclutamento del primo turno (regole 4 e 10.2): Il giocatore Romano quali unità può reclutare? Le 5 elencate qui sotto, colorate di « rosa » con i numeri PF rossi?

Cav Elite (4 PF); Cav (2 PF); Inf Elite (4PF); Inf (2 x 2 PF)

Non può invece reclutare le due unità Numide con i numeri PF blu. E' corretto ?

Risposta 1 - Sì, i Numidi non possono essere reclutati nel primo turno perché per farlo i Romani devono essere già in Numidia (regola 10.4). Il giocatore romano può invece reclutare le 5 unità che hai elencato.

Domanda 2 – Pillage (saccheggio): Se il Numida gioca lo stratagemma 12 (Négociations) il romano può "saccheggiare" i villaggi ? Lo stratagemma dice che "*aucune action offensive ne peut être menée*" e non siamo sicuri se il saccheggio sia da considerare un'azione offensiva.

Risposta 2 – Il saccheggio è vietato.

Domanda 3 - Ricognizione (stratagemma 9): Non abbiamo capito bene questo passaggio delle regole a causa delle parole "*le cas échéant*". Normalmente il Romano vede sulla mappa solo le guarnigioni delle città e i generali numidi (rovesciati a causa della regola "brouillard de guerre", paragrafo 6.7). Giocando questo stratagemma, se il romano indica un capo, il Numida glielo mostra e gli fa vedere anche tutte le unità che lo accompagnano?

Risposta 3 – Esattamente. "*Le cas échéant*" vuol dire che se un Generale ha delle truppe nel suo box esse devono essere rivelate

Domanda 4 - Esquive (Schivare un attacco: regola 6.5) – Il regolamento dice "*lorsqu'une force termine son mouvement dans un hex contenant contenant une force ennemie... etc.*". Se il giocatore attaccato riesce ad allontanarsi verso un esagono adiacente (se il test riesce) e se il primo giocatore ha ancora dei Punti Movimento a disposizione, può inseguire il nemico in ritirata?

Risposta 4 – No, deve fermarsi nell'esagono dell'attacco. Giugurta praticava una forma di guerriglia e può così evitare abbastanza facilmente una battaglia campale. D'altra parte in questa guerra quasi tutte le battaglie sono state provocate da attacchi a sorpresa di Giugurta (o imboscate): Suthul, Muthul, Zama, Cirta.