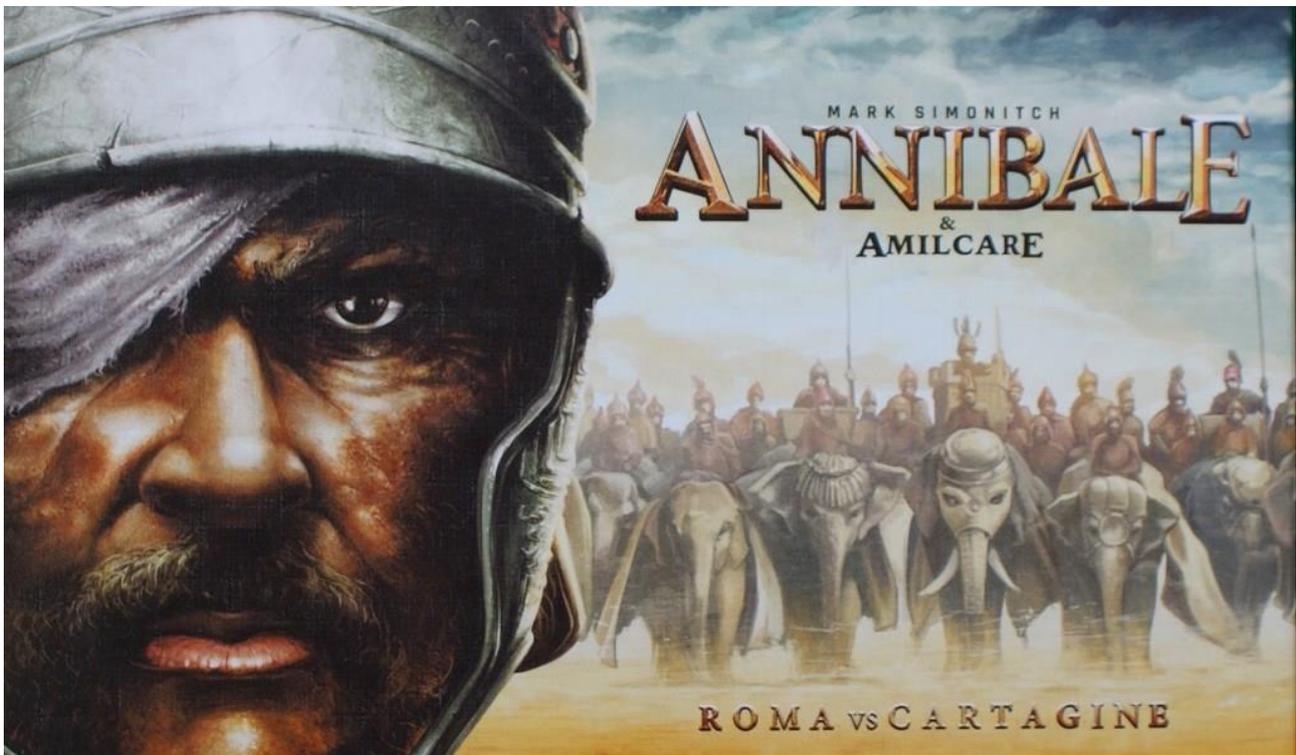


ANNIBALE & AMILCARE

La Prima e la Seconda Guerra Punica in un grande classico



Introduzione

Annibale e Amilcare (Hannibal & Hamilcar nella versione in inglese) ha ormai una lunga storia dietro le sue spalle: concepito 20 anni fa da un giovane **Mark Simonitch** (era stato appena assunto dalla Avalon Hill e questo fu il suo primo progetto, che consisteva nel riadattare il sistema di gioco di [We The People](#) di Mark Herman) il gioco è stato davvero molto apprezzato sia dagli amanti dei giochi di simulazione che da migliaia di altri giocatori, tanto è vero che il Regolamento venne rivisto un paio di volte (per tener conto di tutti i chiarimenti o le migliorie suggerite) ed una nuova edizione venne poi presentata da Tilsit in Francia e successivamente da Valley Games nel 2007. Jaro Andruszkiewicz di **PHALANX** lo ha ripreso e rielaborato, sistemando tutte le regole con una stesura più moderna e facile da consultare, ha aggiunto delle miniature (una per ogni generale del gioco) e lo ha riproposto in una “edizione del ventennale” aggiungendo una serie di scenari (originali o tratti da vecchi numeri della rivista THE GENERAL) facendo davvero un ottimo lavoro.

Pensiamo che nessuno ignori chi fosse storicamente **Annibale Barca** e come mise per anni in ginocchio la potente Roma durante la **Seconda Guerra Punica (218-202 A.C)**. Molti forse non sanno però che Roma deve la sua vittoria non tanto (o non solo) a **Scipione l'Africano**, ma soprattutto ad **Annone**, il vero capo politico di **Cartagine** e fiero avversario della famiglia **Barca**, il quale rifiutò sempre di rinforzare a dovere il suo più grande generale nel momento in cui le sorti della guerra erano tutte a favore dei cartaginesi. Cartagine aveva sconfitto Roma sui campi di battaglia ma non aveva le attrezzature adatte per allestire e vincere un assedio di Roma stessa: così la cavalcata di Annibale in Italia finì in stallo. Poi Roma, che era davvero una grande potenza e sapeva sfruttare ogni più piccolo “vantaggio” a suo favore (chissà quanto avevano lavorato spie e diplomatici per allargare il solco fra Annone ed Annibale e per far passare i Numidi e la loro famosa

cavalleria dalla loro parte) cominciò a risollevarsi, mise le sue legioni nelle mani di generali esperti e decisi, portò la guerra direttamente in Africa e la vinse, riducendo per sempre la potenza commerciale di Cartagine.



Le miniature dei generali cartaginesi.

Amilcare Barca (Da Barak, cioè “fulmine”) era il padre di Annibale, Asdrubale e Magone, ed aveva partecipato alla **Prima Guerra Punica (264-241 A.C.)** come generale in capo in Sicilia, dove i Romani non riuscirono mai a batterlo. Successivamente alla sconfitta cartaginese contro Roma e ad un fiero contrasto con Annone (il suo principale nemico politico) riuscì a farsi assegnare il comando dell’esercito promettendo di conquistare la ricca Penisola Iberica; cosa che fece puntualmente, accumulando ingenti risorse con le quali poté essere pagato il debito di guerra a Roma. I Romani però, preoccupati da questa strategia espansiva, strinsero un accordo con la città ispanica di Sagunto e fissarono un confine che, se non rispettato, sarebbe stato l’equivalente di una dichiarazione di guerra. Cosa di cui Annibale approfittò puntualmente una decina di anni più tardi.

Annibale & Amilcare ci aiuta a simulare queste due grandi guerre fra Roma e Cartagine con un gioco di strategia guidato dalle carte ed una mappa a “punti” sulla quale fare conquiste militari e soprattutto alleanze “politiche”. Chi fosse interessato a conoscere le differenze più importanti fra questa edizione e quella della Avalon Hill può andare a leggersi le nostre note alla fine dell’articolo dove, in un paio di capitoli extra, sono elencate sia le differenze “estetiche” che quelle del regolamento (fortunatamente molto ridotte). Nel corso della recensione faremo comunque riferimento alla vecchia edizione, ove necessario, per dare una visione più completa al lettore. Buona lettura.



I componenti.

Unboxing

Tutti i componenti di Annibale & Amilcare sono di ottima qualità, ma la cosa che più salta all'occhio sono le 24 miniature che rappresentano i 14 generali romani (di plastica rossa) ed i 10 cartaginesi (azzurri): le miniature sono tutte diverse fra loro ed ognuna ha sulla parte anteriore e posteriore della basetta i dati personali del generale che rappresenta (valore strategico e di battaglia). Forte!!!

Il tabellone, montato su cartone robusto, è stampato su entrambi i lati: da una parte c'è la mappa per giocare Annibale e la Seconda Guerra Punica in tutta l'area del Mediterraneo, dall'altra la mappa per Amilcare e la Prima Guerra Punica, limitata ad Italia e Nord Africa. Entrambe sono sontuose ma, a nostro avviso, il sistema cartografico scelto ed i colori utilizzati hanno prodotto un risultato di "leggibilità" inferiore al gioco originale, ed infatti con tutte le pedine sul campo talvolta è difficile distinguere a colpo d'occhio i confini delle province. A parte questo non abbiamo riscontrato reali problemi durante i nostri test: la nuova mappa contiene inoltre tutte le tabelle necessarie al gioco ed un nuovo display molto utile per tener conto delle province controllate.

Le carte sono il cuore del gioco e la scatola ne contiene parecchie: 48 carte "Battaglia", 65 carte "Strategia" standard, altre 46 carte "Strategia" extra (cioè non esistenti nel gioco originale), 18 carte "Tattica Navale" (per Amilcare), 28 carte "generale Romano" e 15 carte "generale Cartaginese".



Una delle quattro fustelle di tessere pre-tagliate.

Completano la confezione una miriade di tessere (di cui parleremo nel corso dell'articolo), un dado "D6" classico e 5 grossi dadi "D6" speciali (con vari simboli). Da notare che chi non desidera utilizzare le miniature (come è successo quasi sempre a noi) ha a disposizione anche delle tessere ottagonali con il nome ed i valori dei generali. Vorremmo poi complimentarci sinceramente per le istruzioni che accompagnano il gioco e che comprendono: 1 regolamento base, 1 libretto degli scenari, 1 libretto "di gioco" (pieno di esempi e di consigli, con un tutorial per facilitare l'apprendimento), 1 scheda con una copia della mappa e di tutte le tabelle e 2 schede "riassunto di gioco" per gli scenari di Annibale e la campagna di Amilcare. Tutto a colori e con magnifiche illustrazioni, molto ben tradotte in italiano (anche se, proprio per voler trovare a tutti i costi un difettuccio, avremmo preferito "Tribù alleate" al termine "Tribù amichevoli" utilizzato e qualche altra piccola inezia del genere che però nulla toglie al fantastico lavoro eseguito).

Tanto di cappello a chi ha studiato e realizzato graficamente questa nuova edizione.

Preparazione (Set-Up)

Per preparare una partita a **Annibale & Amilcare** bisogna per prima cosa scegliere uno dei 13 scenari sulla Seconda Guerra Punica oppure lo scenario 14 che rappresenta l'intera Prima Guerra Punica.



La mappa del Mediterraneo che sarà il teatro della Seconda Guerra Punica.

Ogni scenario indica dove piazzare i segnalini rotondi del Controllo Politico (che da ora in poi chiameremo CP) di ogni nazione (rossi per i romani e blu, sul retro, per i Cartaginesi) e segnare con un CP del colore corrispondente anche le caselle delle Province nel display situato sulla parte destra della mappa.

Le apposite tessere quadrate “Città Fortificate” e quelle ovali delle “Tribù” devono in seguito essere posizionate nelle relative caselle e mostrare il colore della nazione che le controlla (rosso o blu).

Infine vengono messe in campo eventuali guarnigioni (cioè Unità Combattenti (UC) singole, realizzate con segnalini tondi e le immagini dei guerrieri dei due campi, con valore 1-2-5-10) e gli eserciti (formati da un Generale e dalle UC a lui affidate nello scenario).



Uno scorcio della mappa con città eserciti e tribù in tre teatri di guerra: Italia, Iberia e Sicilia.

A fianco del tabellone si pongono il mazzo di carte per le battaglie e quello della “strategia”, eventualmente depurati di alcune carte (se indicato dallo scenario)

Tutto ora è pronto e dopo l’ultima arringa dei generali alle truppe inizia la marcia verso la gloria.

Il Gioco

Volendo sintetizzare al massimo lo scopo e gli obiettivi di **Annibale & Amilcare** potremmo dire che i giocatori devono guidare con saggezza i loro eserciti per assumere il controllo del maggior numero di aree e province sulla mappa, in modo da avere una superiorità politica sempre più schiacciante. Questo significa che le varie armate effettuano normalmente delle scorrerie nei territori nemici, sostituendo i CP avversari con i propri e cercano lo scontro militare solo quando pensano di poter ottenere un risultato positivo, indebolendo l’avversario e costringendolo a ritirarsi per riprendere il controllo di alcune aree.



Le miniature dei generali Romani.

Una partita si vince in vari modi: catturando Roma o Cartagine (molto difficile); conquistando con Annibale tutte le province italiane (Lazio esclusa); costringendo l’avversario a negoziare la pace per mancanza di CP in campo. Se nessuna di queste opzioni è stata raggiunta a fine partita, vince il giocatore con più Province sotto il suo controllo (escludendo Gallia Transalpina, Massilia, Liguria, Baleari e Mauretania). In caso di parità la palma della vittoria va a Cartagine.

Lasciando da parte gli scenari “brevi” ci concentreremo da ora in poi soprattutto sul gioco “campagna” che riproduce l’intera Seconda Guerra Punica e che si può giocare in poco più di due ore (conoscendo già le regole ed avendo fatto almeno una partita di prova). Ovviamente il peso dell’azione è inizialmente nelle mani dell’esercito cartaginese guidato da Annibale (il leader più forte del gioco, al pari di Scipione che però arriva solo al sesto turno): passate le Alpi egli deve cercare di sottomettere per prima cosa le regioni del Nord Italia e poi, in base anche alle reazioni romane, decidere se attaccare direttamente Roma oppure se, come fece storicamente, percorrere tutta la penisola cercando nuovi alleati (e rifornimenti) distruggendo ogni nuova armata inviata contro di lui da Roma.



La Seconda Guerra Punica è appena iniziata e Annibale è già al di qua delle Alpi.

Tanto per essere chiari fin da subito, attaccare Annibale con un esercito di pari forza è poco meno di un suicidio, nelle prime fasi del gioco, perché, come vedremo fra poco, la sua abilità in combattimento è decisamente superiore al nemico e dal punto di vista strategico lui può muovere a suo piacimento durante l'intera partita, dettando così le condizioni ai consoli nemici: "Mi attaccate a Nord? Ed io me ne vado al Sud a conquistare tutte le province!" E prima che i mediocri consoli romani possano formare un paio di eserciti forti e coordinare un attacco al Sud Annibale può colpirli uno alla volta e ritornare al Nord per riprendersi eventuali province perse. Naturalmente i Romani non devono fare da semplici spettatori ed hanno parecchie frecce al loro arco, come vedremo, per rendere la vita dura al loro nemico e pareggiare poi i conti all'arrivo di Scipione.

Ad ogni generale in campo corrisponde una carta "leader" che il giocatore di quella fazione tiene davanti a sé per ricordarne le caratteristiche ed eventualmente per metterci sopra tutte le unità che lo accompagnano. È infatti possibile (ed anche consigliato quando gli eserciti si fanno sostanziosi) tenere in campo solo i generali, oltre alle singole guarnigioni lasciate a presidio di certe località.



Le carte dei Generali: come si vede Annibale e Scipione sono i più forti.

Sulla carta di ogni leader ci sono sempre due valori: a sinistra, all'interno di un cerchietto colorato, abbiamo la capacità di comando che varia da "1" a "3" (più basso è il valore e migliore è il comandante) mentre a destra, all'interno di un quadrato bianco, è indicato il suo valore in battaglia, che varia da "1" a "4" (maggiore è il valore, migliore il leader). Al centro della carta una bella illustrazione ci mostra le sembianze del leader (le stesse che sono state riprodotte nelle miniature) mentre in basso ci sono le sue caratteristiche specifiche come, ad esempio: possibilità di muovere più veloce, facilità nel trasporto navale, migliore capacità di comando in certe aree, carte battaglia aggiuntive se coinvolto, ecc.

Il cuore di **Annibale & Amilcare** è però nelle carte "strategia": all'inizio del turno ne verranno distribuite da 7 a 9 ad ogni giocatore ed ognuna di esse è caratterizzata da:

- un numero da "1" a "3", stampato all'interno di un cerchietto in alto a sinistra;
- una immagine (realizzata con una ottima grafica, con disegni diversi per ogni carta);
- un nome (frombolieri, ausiliari, marcia forzata, rivolta, ecc.);
- la descrizione scritta di un EVENTO (muovi un generale fino a x caselle, ruba una carta all'avversario, elimina "x" CP da una provincia avversaria, ecc.). Il colore del cerchietto con il valore della carta indica se l'evento è favorevole al romano (rosso), al cartaginese (blu) o se vale per entrambi (rosso/blu).



Alcune delle carte "Strategia".

Al suo turno il giocatore sceglie una carta e la posa scoperta davanti a sé annunciando all'avversario come intende utilizzarla, e cioè:

1. per muovere un suo generale: in tal caso è però necessario che il valore sulla carta sia superiore o uguale alla capacità di comando del leader. Così con una carta qualsiasi si possono muovere tutti i generali da "1", mentre per muoverne uno da "3" si possono usare solo carte con un "3" stampato nel cerchietto (che sono molto meno, il che riduce di molto la flessibilità di quell'ufficiale)
2. per occupare con i suoi CP (1-2-3) delle caselle vuote o, nel caso le caselle siano del colore nemico e ci sia sopra almeno una UC amica, per convertire quelle caselle alla propria fazione girando il CP sull'altro lato.
3. per utilizzare l'evento indicato nelle note (ognuno può usare solo eventi del proprio colore o quelli bicolori).

Movimento e conversione dei CP sono le operazioni più importanti del gioco che, lo ripetiamo, non è un conflitto puramente militare, anche se arriverà il momento in cui uno degli avversari deciderà di dare battaglia, sia per bloccare un'avanzata troppo pericolosa, sia per impedire al nemico di riconvertire dei CP appena ripresi.



Le carte “Battaglia”.

Le battaglie sono piuttosto semplici da svolgere: ogni fazione prende dall’apposito mazzo un certo numero di carte secondo le seguenti indicazioni:

- “x” carte (da 1 a 4) in base al valore di battaglia del leader
- “x” carte in base al numero delle proprie UC presenti nella casella
- “x” carte in base al numero di alleati (province amiche) di ogni fazione, sapendo che il Romano non può mai averne più di due in Italia, ad eccezione del Lazio dove ne riceve in ogni caso due extra. Anche Numidia Maior e Minor assegnano 2 carte ciascuna. (Da notare però che tutte queste carte extra si possono aggiungere alla propria mano solo se l’esercito è guidato da un generale).
- 1 carta se la casella dove si svolge la battaglia contiene una tribù amica
- 1 carta in meno se il difensore ha fallito un tentativo di “evasione” (cercava cioè di evitare la battaglia ma non ce l’ha fatta).

Indipendentemente da quanto sopra esposto una fazione può comunque iniziare una battaglia con un massimo di 20 carte in mano.

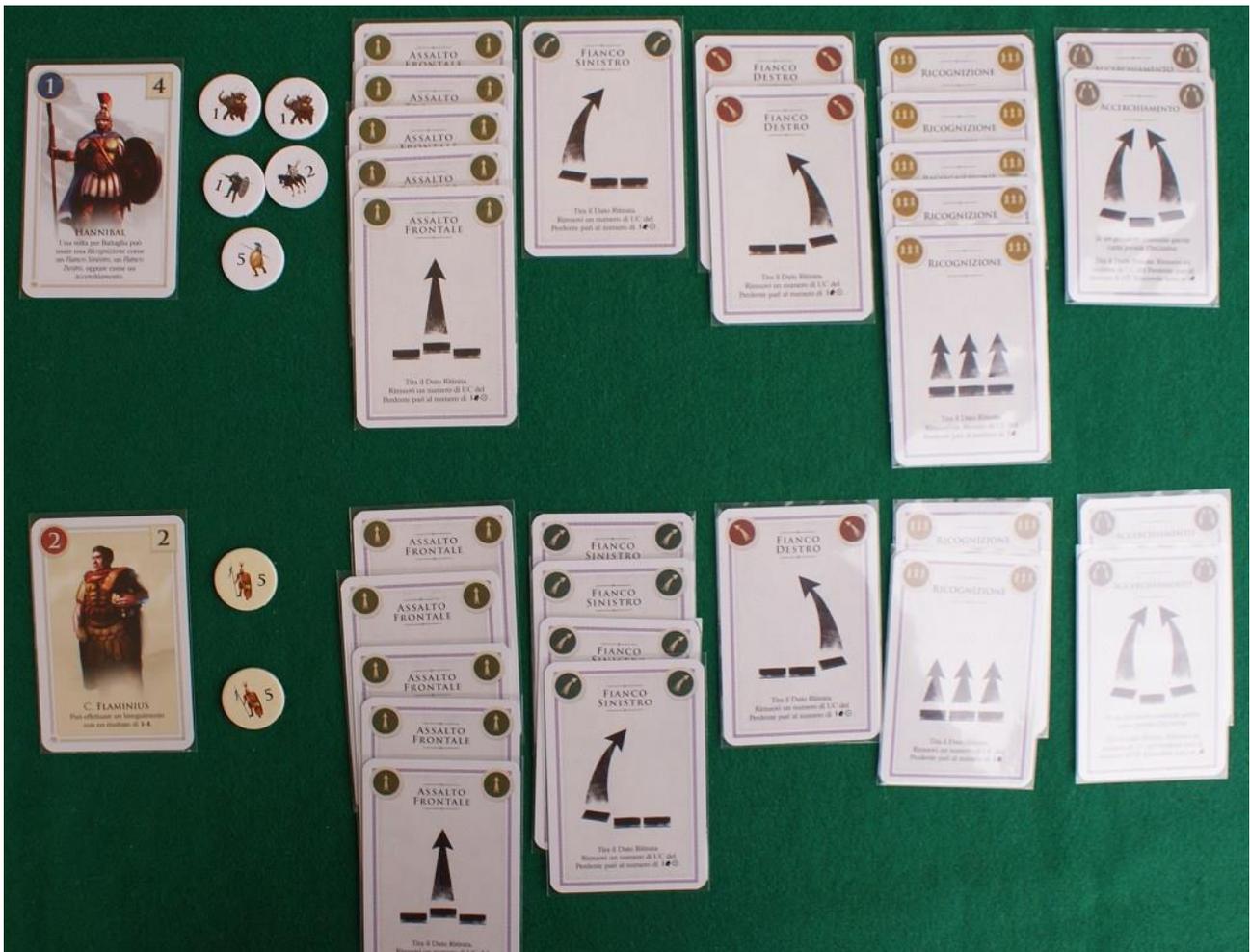


Vediamo insieme un esempio di combattimento. Fase 1: questa prima foto ci fa vedere la situazione sulla mappa, con Annibale che ha deciso di attaccare un console romano in Etruria. L'esempio prosegue nelle prossime due immagini.

A questo punto il giocatore attaccante decide quale carta giocare e la posa sul tavolo: il difensore deve giocare una carta uguale o... dichiararsi sconfitto. Se "para" l'attacco può lanciare un dado e se il risultato è minore o uguale al valore di battaglia del suo generale può contrattaccare. Altrimenti il primo gioca un'altra carta e così via finché uno dei due non è in grado di effettuare una parata oppure non finisce le carte.

Vale la pena di precisare che il mazzo di battaglia contiene 45 carte così distribuite:

- 12 Assalto frontale
- 9 Attacco al fianco sinistro
- 9 Attacco al fianco destro
- 8 Ricognizione
- 6 Accerchiamento
- 4 Riserva



Fase 2: Ecco schierate sul tavolo le carte di battaglia possedute da entrambi, messe a fianco dei rispettivi Generali: come si vede Annibale ha una certa superiorità di “Ricognizione”, mentre in “Attacco Frontale” i due eserciti sono alla pari. Flaminius invece ha molte carte Attacco Sinistro” e se dovesse prendere lui l’iniziativa potrebbe dare un grosso dispiacere ad Annibale.

Le carte “Riserva” sono una specie di Jolly e possono essere usate (in attacco o in difesa) per sostituire una qualsiasi delle altre carte. La distribuzione dunque non è perfettamente bilanciata e quindi se un giocatore si ritrova molte carte dello stesso tipo probabilmente il suo avversario ne avrà poche in mano e potrebbe perdere la battaglia. Da notare che nessuno obbliga il difensore a giocare carte di risposta: egli potrebbe volontariamente rinunciare alla lotta e cercare di svignarsela con il minor numero di perdite possibile.



Fase 3: La battaglia è finita dopo 6 round. Annibale ha attaccato due volte con “Ricognizione” ed un “Frontale”, ma Flaminio ha parato tutte le volte e poi è riuscito a prendere l’iniziativa e tentare con un “Fianco Sinistro”, parato a sua volta. Annibale ha poi ripreso l’iniziativa e di nuovo ha tentato un “Frontale”, parato, per poi tornare a “Ricognizione” che finisce per rompere la resistenza romana.

A fine battaglia bisogna contare le perdite inflitte: per prima cosa si lancia un dado D6 sulla tabella dell’attrito andando a vedere il risultato nella colonna corrispondente al numero di attacchi effettuato (così se il vincitore ha giocato 5 carte si dovrà guardare nella colonna 5/6, ecc.): il valore ottenuto (1-4) indica quanti UC sono eliminati ad entrambi gli eserciti. Poi lo sconfitto deve ritirarsi e può subire ulteriori perdite a causa dell’inseguimento del nemico: in pratica si guarda la carta vincente (quella a cui lo sconfitto non ha saputo rispondere) e si vede quali simboli sono indicati nella parte bassa (spada, cavallo, scudo).



I dadi del gioco.

Successivamente si lancia il dado delle ritirate ed il difensore perde tante UC quanti sono i simboli usciti (se corrispondono a quelli stampati sulla carta). Nel nostro esempio “Ricognizione” possiede solo l’icona “cavallo” ma il dado mostra 2 teste di cavallo, quindi il romano deve perdere 2 UC extra.

Infine l’esercito sconfitto deve fisicamente ritirarsi in una casella adiacente, purché sia possibile (è vietata la ritirata attraverso passi di montagna e stretti di mare, in caselle occupate da CP nemici, ecc.): se non ha nessuna via di fuga l’esercito deve arrendersi e viene eliminato.

Alla fine di ogni turno si verifica la situazione politica, contando le province sotto la propria influenza: avere influenza su una provincia significa aver coperto la maggioranza delle caselle con i

CP del proprio colore. Chi ha meno province deve “pagare” la differenza eliminando dei CP amici da caselle a sua scelta.



Una partita in corso: in basso si vede il display con il controllo delle province con i gettoni già posizionati.

Il turno successivo inizia sempre con i rinforzi e qui è Roma che ha una certa superiorità, perché quelli cartaginesi sono inferiori e distribuiti nei vari teatri, anziché solo in Italia (ricordate Annone e la sua scarsa voglia di favorire i Barca?) ma i romani devono sempre eleggere due nuovi Consoli, da pescare a caso fra tutte le carte dei leader (inclusi quelli appena utilizzati). Essi devono essere posizionati su caselle che contengano almeno 5 UC (Legione consolare). Roma ha però anche la possibilità di confermare uno dei Consoli del turno precedente nominandolo “Proconsole” e lasciandolo a capo del suo esercito: è ovvio che una... mano in più fa sempre comodo, soprattutto se il generale in questione ha un certo valore in battaglia e può quindi essere usato soprattutto come barriera protettiva alla cavalcata di Annibale.

Questo è in breve il funzionamento del gioco: naturalmente ci sono parecchi dettagli che abbiamo volutamente trascurato in questa prima parte per evitare di tediare il lettore ma che vi riproponiamo nel paragrafo successivo. Chi non è interessato a questo approfondimento può così tornare sul sito e leggersi qualche altra recensione o andare a curiosare su quanto scritto nella terza parte, quella del confronto fra le due edizioni Phalanx ed Avalon Hill.

Qualche dettaglio extra sul gioco.

Da quanto esposto più sopra e dal fatto che il gioco è gestito con le carte si deduce che è molto difficile studiare delle strategie standard da applicare ogni volta a **Annibale & Amilcare**: senza considerare i rarissimi casi in cui la mano iniziale di carte può essere davvero sbilanciata (un giocatore ha tutte quelle buone e l'altro niente di interessante, cosa che, a memoria, in oltre 50 partite fatte fra edizione originale e nuova, crediamo sia successa una volta sola) si possono tracciare due “percorsi” principali.

Il primo riguarda Annibale ed il suo esercito: i primi turni devono essere portati avanti con decisione, forzando il nemico a ripiegare o accettare battaglia in condizioni di inferiorità, pur ricordando sempre che il gioco si vince soprattutto “politicamente”. Annibale ha valore strategico “1” quindi TUTTE le carte possono essere giocate per muoverlo ed attaccare, ma prima di buttarsi a capofitto contro le labili difese romane è bene che il Cartaginese usi inizialmente le carte da “2” o da “3” per posare il maggior numero di CP. Poi, sfruttando le ultime carte, è consigliabile attaccare in forze l'esercito romano più vicino, specialmente se è guidato da un leader di scarso peso (strategia 2-3) o basso valore in battaglia (1-2), il quale difficilmente potrà reagire come vorrebbe (anche perché il romano avrà già usato più della metà delle carte e potrebbe non avere quelle necessarie) e sarà quindi possibile attaccarlo di nuovo nella fase successive per cercare di distruggere completamente l'esercito a lui affidato.

In generale la nostra preferenza, con Annibale, è quella di occupare Gallia Cisalpina, Samnium ed Etruria in modo da mettere quelle province sotto il controllo di Cartagine (è sufficiente avere la maggioranza dei centri, non importa quindi prenderli tutti). Successivamente si potrà pensare all'Apulia ed alla Campania lasciando poche difese in Etruria e Samnium per invitare il romano a contrattaccare e colpirlo subito dopo di rimessa. Nel frattempo non sarebbe male tentare di sbarcare una spedizione in Sicilia ed occuparla con un esercito più piccolo che servirà anche da serbatoio per “rimpolpare” Annibale in caso di perdite eccessive. La guerra, per Cartagine, si vince nei primi 5 turni, e se è andato tutto abbastanza bene poi si passerà in postura difensiva, cominciando a creare un buon esercito anche in Iberia e nel Nord Africa, perché con l'arrivo di Scipione la musica cambia di molto.



Le tessere dei Generali.

Per quanto riguarda Roma la cosa più seccante è che ogni anno i generali possono cambiare perché ad inizio turno è obbligatorio rimettere i due consoli nel mucchio, mescolare tutte le carte e pescarne due nuovi, con il rischio di “beccare” leader troppo statici (valore strategico “3”) o poco inclini alle battaglie (forza bellica “1”). I primi infatti possono agire solo con carte di valore “3” (troppo rare per programmare un’offensiva ben studiata) ed i secondi, se coinvolti in battaglia, saranno costretti a subire la volontà di Annibale (che ha forza “4”) perché quasi impossibilitati a prendere l’iniziativa tattica dopo ogni round.

Tuttavia non è che Roma sia proprio alla mercé del nemico punico, innanzitutto perché se pesca un buon Leader (1-3 oppure 2-3) poi lo può mantenere in campo a fine turno nominandolo pro-console, ma soprattutto perché ad ogni turno arrivano notevoli rinforzi (10 UC). Quindi con pazienza bisogna costruire due eserciti forti (da 10 UC ciascuno) affidando il terzo, con scopi difensivi, al console più scarso strategicamente ma che abbia possibilmente un buon valore in battaglia. Appena Annibale si sposta al sud è giusto contrattaccare nelle Province del Nord per trasformare i CP punici in romani, lasciando però i due eserciti consolari in posizioni abbastanza vicine: uno di essi convertirà i CP e l’altro gli coprirà le spalle dall’eventuale contrattacco di Annibale.

Se quest’ultimo si mostrerà poi troppo “confidente” nella sua buona stella potrebbe essere riportato con i piedi per terra con due attacchi consecutivi: il primo servirà solo ad indebolirlo un po’ (e dovrà quindi essere proseguito il più a lungo possibile in modo da massimizzare le perdite per “attrito”) mentre il secondo gli porterà un colpo più forte per fare il maggior numero di perdite possibile. I rinforzi da Cartagine arrivano infatti con il contagocce e una bella mazzata potrebbe tenere calmo Annibale per un paio di turni, anche se Cartagine potrebbe cercare di fare arrivare in Italia un secondo esercito proveniente dalla penisola Iberica (ma con un generale molto più alla portata dei consoli).



Le unità Combattenti (UC) previste dal gioco.

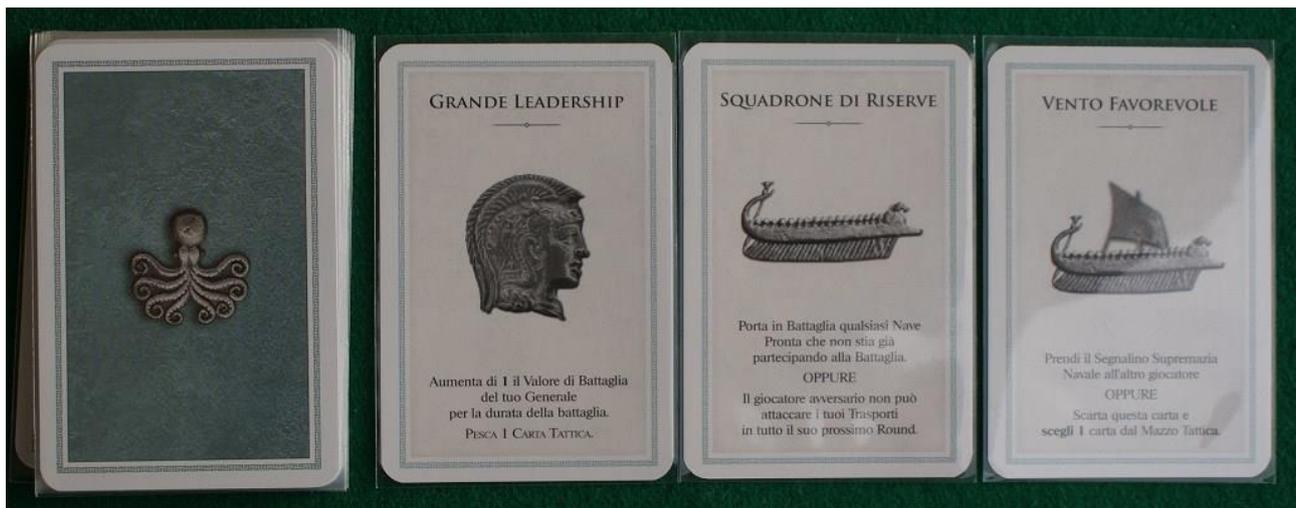
Al sesto turno arriva Scipione (l'Africano) che deve essere nominato immediatamente Pro-console (e sarà così il secondo in campo, dando a Roma la possibilità di avere quattro eserciti operativi) e la musica cambia: essendo un generale con le stesse caratteristiche di Annibale (1-4) sarà il momento di rendere pan per focaccia al suo avversario, portando se necessario la guerra in Africa e distruggendo rapidamente la maggior parte dei CP punici per guadagnare il controllo delle due Numidie, mentre un esercito marcerà verso la penisola iberica e gli ultimi due terranno a bada Annibale in Italia, a cui ora spetta la grave decisione se restare in Italia o rientrare in Africa (rischiando una sconfitta navale) per cercare la battaglia risolutiva.

Come dicevamo più sopra, nella prima parte di questa recensione abbiamo volutamente trascurato una serie di dettagli di cui vi diamo però qui di seguito un accenno in maniera succinta, a beneficio di coloro che, attirati dall'argomento ed avendo capito come funziona il gioco, vogliono saperne di più.

Partiamo dalle battaglie in cui sono coinvolti gli "elefanti" punici (ce ne possono essere al massimo quattro in campo): una regola stabilisce che prima di guardare le sue carte di battaglia il giocatore cartaginese può mandare avanti gli elefanti (1-4) tirando un dado sul valore del suo leader. Se il risultato è inferiore o uguale a quel valore il nemico perde subito 1-4 carte; uno sfortunato lancio di "1" fa però imbizzarrire i bestioni (e saranno i Cartaginesi a perdere una carta).

Molte delle battaglie di **Annibale & Amilcare** vengono generate da una "intercettazione": se un esercito nemico passa in una casella a distanza "1" dal nostro generale, questi può tentare di intercettarlo lanciando un D6 e ottenendo un risultato inferiore o uguale al suo valore di Battaglia. Inutile dire che passare sotto al naso di Annibale 6 volte su 10 finisce per provocare una battaglia, per cui occhio a chi gli mandate incontro.

Gli "assedi" non sono cosa di poco conto e spesso durano per più di un turno: il leader assediante deve essere accompagnato da un minimo di 3 UC e lanciare un dado speciale per ottenere uno o più "triangolini": per ognuno di essi viene posato un segnalino (triangolare!) di assedio sulla città (o sulla tribù) ma l'obiettivo cade solo quando si raggiunge il terzo punto. Quindi occorre un leader importante con valore strategico 1 o 2 per aumentare il numero di attivazioni in un turno (inutile e rischioso usare dei leader "3"). Attenzione però perché il dado potrebbe anche causare perdite all'assediante, per cui meglio avere qualche UC in più del necessario. Il generale romano Marcellus è noto per essere stato un eccellente ingegnere e per aver risolto con successo parecchi assedi: perciò ha un dado tutto suo dove il numero dei triangolini è maggiore. Usare Marcellus, se la buona sorte ve lo concede, per sottomettere all'inizio alcune tribù ostili in Italia è davvero importante, ed è per questo assolutamente consigliabile dargli fin da subito la nomina a pro-console. Ovviamente le regole prevedono anche che possa arrivare una spedizione di soccorso ed attaccare dall'esterno gli assediati ed anche la possibilità di usare delle sortite dalla città per congiungersi alla formazione amica.



Le carte per le battaglie “navali”.

Dopo la Prima Guerra Punica i Romani ottennero il controllo completo del “Mare Nostrum” per cui, in tempo di guerra, le navi puniche subirono parecchi attacchi, al punto che difficilmente si avventuravano in viaggi troppo lunghi. Proprio per questo Annibale scelse di arrivare in Italia via terra! Negli scenari di Annibale questa superiorità navale viene evidenziata da una tabella e da un lancio di dado speciale (che mostra un pallino blu e 1-2-3-4 quadretti rossi). Il giocatore cartaginese può provare ad utilizzare una flotta partendo da un porto ed indicandone un altro (“possibilmente” entrambi amici) entro tre aree di distanza: si sommando i cerchietti blu sul terreno ai bonus in mano, al valore della carta giocata (si usano solo carte da “3” che mostrano il disegno di una nave) e lanciando il famigerato dado speciale. Se la somma dei cerchi blu è superiore ai quadrati rossi il movimento navale ha successo; se i due valori sono uguali la flotta è obbligata a ritornare alla base di partenza; se infine i rossi superano i blu ... amen! Nettuno riceve una nuova offerta sotto forma di navi colate a picco. In Amilcare le cose cambiano e si eseguono vere e proprie battaglie navali, in caso di intercettazioni di flotte, usando le carte “tattiche” speciali ed utilizzando un dado per risolvere gli scontri.

L’ultima considerazione riguarda le regole sull’isolamento ed i rifornimenti: sono piuttosto semplici, in verità, ma bisogna tenerne conto perché a fine turno (Inverno) gli eserciti “isolati” rischiano severe perdite. Inoltre non è possibile ritirarsi in caselle sotto il controllo nemico, ed è per questo che consigliavamo, giocando con Annibale, di non partire all’attacco a testa bassa ma di assicurarsi sempre una via “sicura” per ritirate e rifornimenti.

Che dire di più se non che riteniamo Annibale e Amilcare un piccolo capolavoro e tutti gli amanti dei giochi di strategia dovrebbero averne una copia nella loro ludoteca?



La scatola di Hannibal & Hamilcar.

Confronto dell'edizione Cranio Creations (Phalanx) (2017) con quella originale dell'Avalon Hill (1986).

Quest'ultima parte della nostra lunga chiacchierata è dedicata soprattutto alle centinaia di giocatori che posseggono già il gioco originale Hannibal: Rome vs Carthage dell'Avalon Hill e che potrebbero essere curiosi di sapere quali sono le differenze fra le due edizioni. Si tratta dunque di due elenchi che probabilmente non interessano affatto tutti gli altri lettori, ai quali consigliamo quindi di passare oltre tranquillamente.

I Materiali

Premesso che l'edizione Phalanx è stata pubblicata nel 2017 e quindi ha usufruito di tutti gli accorgimenti tecnici oggi disponibili, dobbiamo riconoscere che la versione Avalon Hill ha tenuto il passo in maniera dignitosa.



I componenti di Hannibal: Rome vs Carthage dedito nel 1996 dalla Avalon Hill

Il regolamento Qui c'è stata una vera e propria rivoluzione: invece di un solo regolamento, scritto a caratteri piccoli e senza disegni, la nuova edizione propone ben tre libretti: regolamento vero e proprio, scenari e consigli di gioco/tutorial. Tutti a colori, pieni di disegni ed esempi, con spiegazioni dettagliate dei particolari più complessi. Un vero regalo!

Il tabellone Il nuovo tabellone è stampato su entrambe le facce con due mappe diverse, una per la Prima Guerra Punica (senza l'Africa occidentale e senza la penisola Iberica) ed una per la Seconda Guerra: la differenza maggiore con la vecchia mappa è data dal modo in cui sono state rappresentate le aree e noi continuiamo a preferire la versione originale che permetteva una visione più chiara e definita delle singole province. La nuova mappa però è più larga e le caselle (cerchietti) sono quindi più ampie. Inoltre ora sulla parte destra della mappa appare una "pista" per indicare chi controlla le singole province che non esisteva nella prima versione. Tutti i porti ora stati "personalizzati" con dei pallini colorati (blu e rossi) per indicare a chi appartengono inizialmente. Infine è stata aggiunta una nuova provincia, la Mauritania, che arriva fino alle colonne di Ercole (l'odierno stretto di Gibilterra) ma che entra in gioco soltanto usando una specifica regola opzionale.



La nuova mappa di Hannibal & Hamilcar per la prima guerra punica. da confrontare con la foto precedente.

Le unità combattenti (UC) Si tratta di gettoni da de-fustellare e da dividere per nazione. I disegni della nuova edizione sono esattamente dello stesso stile dei vecchi ma questa volta abbiamo diversi tipi di “truppe” (fanteria leggera, fanteria ausiliaria, cavalleria e fanteria pesante, oltre agli elefanti dei cartaginesi): inoltre i gettoni hanno un diametro maggiore dei vecchi.

Altre tessere Anche qui la nuova grafica supera di molto quella originale. I generali erano costituiti da tessere rettangolari da de-fustellare e da una basetta di plastica per tenerli eretti sul campo di battaglia. Nella nuova versione è possibile usare sia le tessere ottagonali che le miniature di plastica colorata (beati quelli che sono capaci di dipingerle perché dovrebbero diventare davvero spettacolari). Sempre parlando di generali la nuova edizione ne ha aggiunti dei nuovi, Cartaginesi e Romani: alcuni di questi leader erano comunque già apparsi in allegato a due numeri della rivista **THE GENERAL**, insieme ad alcuni scenari ed alla versione “Prima Guerra Punica” (numero 32.2) ripresa e completata oggi da Phalanx.



Le carte Strategia della prima edizione.

Carte Le 64 nuove carte Strategia hanno decisamente cambiato aspetto con una realizzazione completamente a colori e con ottimi disegni al centro: inoltre sono state aggiunte parecchie carte (10 per Annibale, 17 multi-uso e 19 per Amilcare) oltre alle 18 carte Tattica Navale” (per la Prima Guerra Punica) e le 43 carte “Leader” (29 romani e 15 Cartaginesi). Le 48 carte “Battaglia” sono state riviste graficamente, ma senza grosse novità.



Le carte Battaglia della prima edizione.

Tabelle - Sono state eliminate le tabelle “Ritirata”, “Assedio” e “Combattimento Navale” sostituendole con dei dadi D6 speciali: per la ritirata se ne usano due diversi (uno più grande per battaglie in cui sono coinvolti 5 o più UC ed uno più piccolo per 4 UC o meno) ma entrambi hanno dei simboli sulle diverse facce (spada, cavallo e scudo) per determinare se e quante perdite subisce l’esercito sconfitto in battaglia in base all’ultima carta giocata dal vincitore.

Le Regole

Come abbiamo già scritto più volte le regole sono rimaste praticamente le stesse della seconda versione ufficiale dell’Avalon Hill. Qui di seguito elenchiamo comunque alcune piccole differenze riscontrate durante la lettura del nuovo regolamento, effettuata... tenendo il vecchio a portata mano.

Organizzazione delle regole È stata mantenuta la numerazione originale di capitoli e paragrafi, riorganizzandola meglio ed in maniera più areata, con tanti disegni ed esempi esplicativi. È stato poi aggiunto il capitolo 26 con una serie di regole opzionali: uso delle carte strategia aggiuntive, inserimento della Mauretania, generali aggiuntivi, variante per i rinforzi e gli assedi e perfino uno scenario per giocare... la versione originale!!!

Nuovi Regolamenti Come abbiamo già anticipato sono stati aggiunti 13 scenari, un regolamento per giocare la Prima Guerra Punica (Amilcare) ed uno con cenni storici e consigli sulla strategia generale, seguiti da un tutorial completo sul come effettuare al meglio le varie azioni, con grandi disegni esplicativi ed una spiegazione “passo-passo”.

Stretti Cambiata la regola per l’attraversamento degli “stretti” (10.6.2): ora è possibile effettuare l’attraversamento se si controlla la città di partenza (e non entrambe, come nell’originale)

Movimento Navale Modificato il sistema per la supremazia navale (11.5): ora si sommano vari indicatori (pallini blu per Cartagine e rombi rossi per Roma) e si verificano alcune condizioni complementari per ottenere comunque gli stessi risultati già previsti dalle vecchie tabelle. Per Amilcare inoltre c’è un mazzo di carte da battaglia completamente nuovo.

Ritirate dopo una battaglia – Anche in questo caso è stato modificato il sistema di calcolo delle perdite supplementari per lo sconfitto in battaglia (14.12). Si usano gli appositi dadi confrontando il risultato con le icone della carta di battaglia che ha vinto il combattimento (e quindi non si usa più la tabella originale)

Negoziare la Pace È stato aggiunto un accenno a questa condizione anche nel capitolo delle battaglie (14.14) per una maggiore chiarezza. Buona idea.

Conseguenze Politiche Il paragrafo è stato aggiunto in coda alle battaglie (14.13) eliminando il 15.5 della vecchia edizione.

Controllo Politico Aggiunto un paragrafo (19.4.3) per chiarire che le caselle vuote non bloccano i CP.

Assedi Modificata la procedura (20.13). Sono sparite le tabelle e si usano i dadi speciali (con un dado D6 rosso utilizzabile solo da Marcellus che, grazie ad un bonus speciale, accelera la risoluzione degli assedi).

Controllo Vittoria – La nuova edizione semplifica notevolmente questa procedura (22.1) perché sulla mappa è stampata un'apposita sezione sulla quale si possono tenere aggiornate le Province e vedere con un colpo d'occhio a chi appartengono.

Come si vede davvero poca cosa. Buon gioco a tutti.

Si ringrazia la ditta [CRANIO CREATIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"