

HAMILCAR IMPERATOR

La rivolta dei mercenari contro Cartagine: 240 AC



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 08/08/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su 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.

Introduzione storica

Dopo la conclusione della Prima Guerra Punica (nel 241 AC, dopo 24 anni di ostilità) e la pesante indennità di guerra imposta da Roma (3.000 talenti in 10 anni) Cartagine si trovò con le casse vuote e circa 20.000 mercenari da riportare in Africa e da pagare.



Foto 1 – Solo i Cartaginesi avevano gli elefanti, ma i ribelli riuscivano a farli imbizzarrire lanciandogli contro dei maiali in fiamme.

La situazione precipitò rapidamente quando Annone (il primo cittadino di Cartagine) andò a spiegare che il tributo a Roma non permetteva di saldare subito il debito ai mercenari, i quali avrebbero dovuto anzi subire una decurtazione della loro paga.

Accampati ad una ventina di chilometri da Cartagine, i soldati decisero di assalire Cartagine e prendersi da soli quanto dovuto saccheggiando la città: i capi della rivolta, Mato e Spendio, riuscirono anzi a convincere quasi tutte le città libiche (tributarie di Cartagine) a ribellarsi a loro volta. Lo stesso Annone fu messo a capo di un piccolo esercito formato da cittadini di Cartagine, con una settantina di elefanti da guerra, e attaccò il campo ribelle, mettendo in fuga il nemico, per tornarsene trionfante in città.

Ma i mercenari erano gente addestrata da Amilcare e non ci misero molto a raggrupparsi nuovamente assediando Utica. Così toccò proprio ad Amilcare (il padre del ben più famoso Annibale Barca) prendere il comando delle operazioni militari e, con una marcia fulminea, egli sorprese e sconfisse i ribelli sul fiume Bagrada, liberando Utica.

HAMILCAR IMPERATOR

Anteprima del gioco

Ed è proprio a questo punto che possiamo schierare sulla mappa le unità del gioco [Hamilcar Imperator](#) edito da Cérigo Editions come inserto del numero 181 della rivista [Vae Victis](#): si tratta di un gioco in solitario che vuole simulare una guerra poco conosciuta e mai rappresentata prima a scala strategica in un wargame, per lo meno a nostra conoscenza. L'intera campagna può dunque essere rigiocata in poco più di due ore.

Unboxing

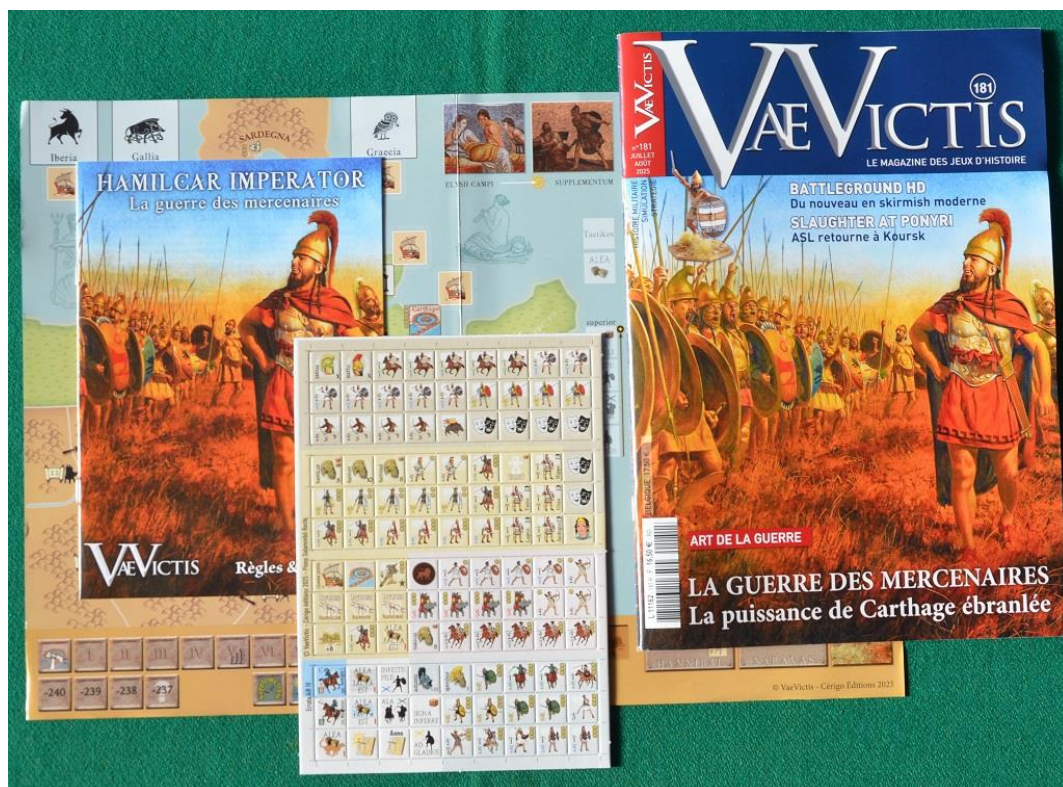


Foto 2 – I componenti del wargame.

Come accade ormai per tutti i giochi presentati in inserto su Vae Victis, anche per **Hamilcar Imperator** vengono fornite una mappa a zone in formato A3 e una fustella con 108 pedine (anche se in realtà quelle da usare sono 106, perché sono stati aggiunti due counter sostitutivi per il gioco Avec Infini Regret IV, sempre pubblicato da Cérigo ma nella collana Hors Serie).

Il libretto delle regole (20 pagine in formato A5) è in francese, ma si può scaricare la versione in inglese direttamente sul sito di Vae Victis, a questo indirizzo:

<https://www.vaevictismag.fr/en/content/9-english-rules>.

Le pedine, opera di Pascal da Silva, sono come al solito molto belle e riproducono diverse unità di fanteria, cavalleria, elefanti, ecc. come fossero piccole miniature. La mappa (come si vede dalla foto 3 qui sotto) riproduce praticamente il territorio dell'attuale Tunisia a cui si aggiunge una piccola porzione del territorio libico: ai bordi sono stampate delle caselle che indicano terre più lontane con i relativi porti. Non è un gran che, graficamente, ma è molto funzionale ed ha richiesto un lungo studio, prima di essere realizzata, per bilanciare bene il gioco.



Foto 3 -La Mappa di Hamilcar Imperator.[/caption]

Preparazione (Set-Up) e Gioco

Il setup di **Hamilcar Imperator** viene presentato nelle primissime pagine del regolamento perché è di grande importanza: vengono dettagliate così la posizione di tutte le guarnigioni (cartaginesi o ribelli) e dei Leader in gioco ad inizio partita, insieme alle unità combattenti che avranno ai loro ordini.

La sequenza di gioco è abbastanza articolata: il gioco dura tre turni (in corrispondenza degli anni di guerra 240, 239 e 238 AC, con la possibilità di... sbordare nel 237) e ogni turno ha due fasi: bella stagione e inverno. La bella stagione, a sua volta, ha tre sotto-fasi: Primavera, Estate e Autunno.

E qui cominciano a comparire le cose più “strane” del gioco: ogni sotto-fase della bella stagione ha infatti una serie di “sequenze” che devono essere eseguite in un certo ordine.

- in primavera si usano le “sequenze” 0-1-2-3-4-5;
- in estate si usano 1-2-3-4-5;
- in autunno infine 1-2-3-4-5-6.

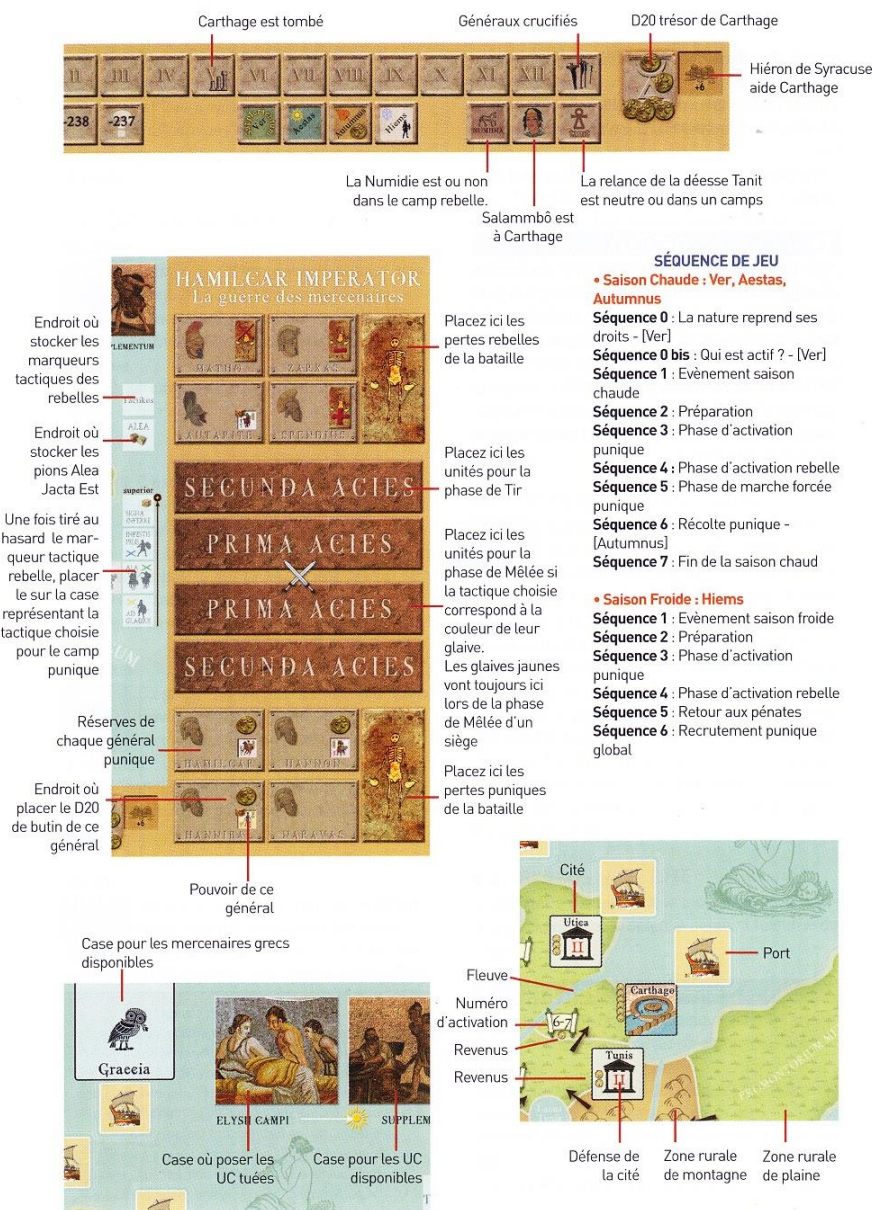


Foto 4 – La pagina sommario elenca tutte le sequenze e spiega come si svolgeranno i combattimenti.

Senza entrare in inutili dettagli (dato lo scopo di questa anteprima) diciamo semplicemente che ogni “sequenza” corrisponde a un tipo di azioni:

- nella “sequenza 0”, per esempio, si devono ritirare tutti i leaders dalla mappa per poi piazzarli nuovamente in campo nelle posizioni indicate; la “sequenza 1” obbliga il giocatore a pescare un avvenimento casuale; le “sequenze 2-3-4-5” permettono di attivare i leaders dei due schieramenti per muovere le loro unità e combattere; la “sequenza 6” (solo in autunno) permette a Cartagine di ricevere risorse per attivare nuove unità, ecc.

In seguito si gira il segnalino sul lato “Inverno” per continuare con altre 6 sequenze per eseguire avvenimenti, attivazioni e reclutamento.

Le unità in gioco sono di due tipi: generali e Unità Combattenti.

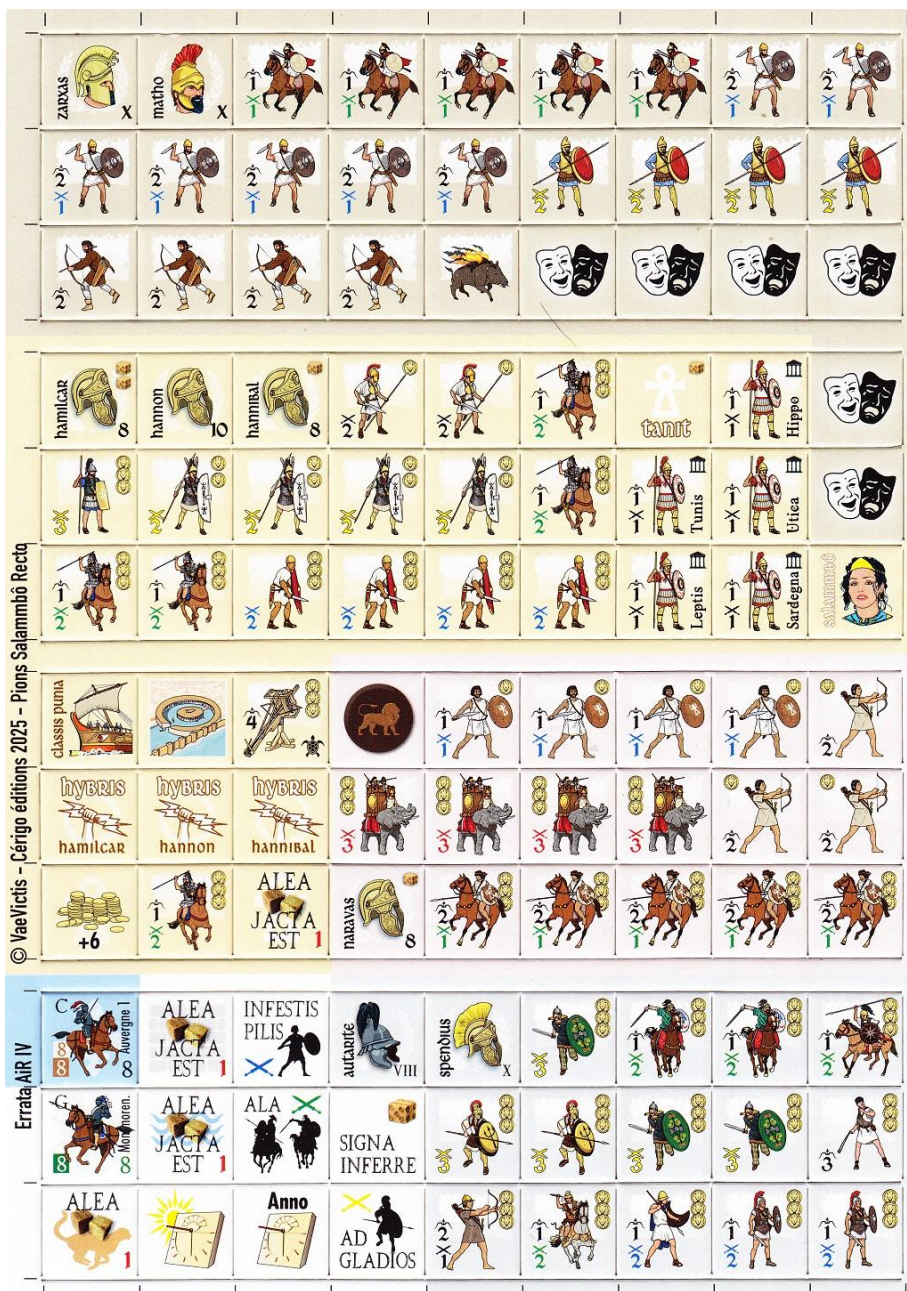


Foto 5 – La fustella con tutti i counters del gioco, compresi due rimpiazzati per il wargame Avec Infini Regret IV (in basso a sinistra).

I Generali di **Hamilcar Imperator** possono comandare solo truppe della loro fazione e su quelli cartaginesi vediamo anche 1-2 icone con un piccolo dado, a indicare che in battaglia possono rilanciare 0-1-2 dadi: il numerino in basso a destra (Valore Strategico) indica invece quante Unità Combattenti (UC) possono essere assegnate a quel leader.

Le UC rappresentano le varie truppe che parteciparono alla guerra (oltre ai cartaginesi ci sono i numidi, libici e i mercenari provenienti da diversi paesi: greci, galli, ecc.) e sono contraddistinte da 1-3 monete che rappresentano il costo per ingaggiarle e da uno o due simboli colorati: l'arco caratterizza quelle che possono tirare mentre le spade incrociate indicano la loro "Forza" in combattimento.

I colori di questi simboli (e dei corrispondenti numeri) indicano la "specializzazione" di ogni unità: in giallo quelle preparate per un attacco frontale, in blu le forze di dissuasione, in rosso gli elefanti, ecc.

Il giocatore "umano" è sempre il primo ad agire in ogni turno e può eseguire le seguenti azioni: muovere un generale (con il suo esercito), attaccare il nemico (se si trova nella stessa zona), reclutare nuove unità, saccheggiare una zona, ecc.



Foto 6 – Partita in corso.

I suoi avversari (Numidi, Libici e Mercenari) vengono gestiti da una specie di "Intelligenza Artificiale" che muove i vari generali ribelli in un ordine ben preciso e, a seconda della zona in cui si trova, fa eseguire loro azioni simili a quelle del giocatore: reclutare nuove UC, assediare una città, attaccare il nemico, ecc.

Le battaglie di **Hamilcar Imperator** (scaramucce o combattimenti più seri) iniziano quando un generale cartaginese entra in una zona e scopre un generale ribelle: ci sono infatti anche dei counters “inganno” che, se scoperti, indicano che in quella zona non c’è nessuno e che le... spie non hanno dunque fatto bene il loro lavoro.

In caso di battaglia le unità delle due fazioni vengono schierate in campo (a destra della mappa) nella seconda linea (secunda acies), poi viene scelto un marcatore “Tattico” (per definire il tipo di combattimento che si vuole eseguire) e si procede con i tiri da lontano: in seguito le unità corrispondenti alla tattica scelta avanzano in prima linea e si eseguono i combattimenti corpo a corpo.

La fazione che riceve meno perdite vince la battaglia, mentre l’avversario ha la possibilità di ritirarsi (se ci sono ancora zone dove può farlo). Il vincitore raccoglie un “bottino” che dipende da alcuni fattori: 1 Punto Bottino (PB) per ogni unità “gialla” eliminata, 0.5 PB per ogni verde, rossa o blu. Inoltre se vince il Cartaginese può tentare di convertire alcune unità ribelli per portarle nel suo campo.

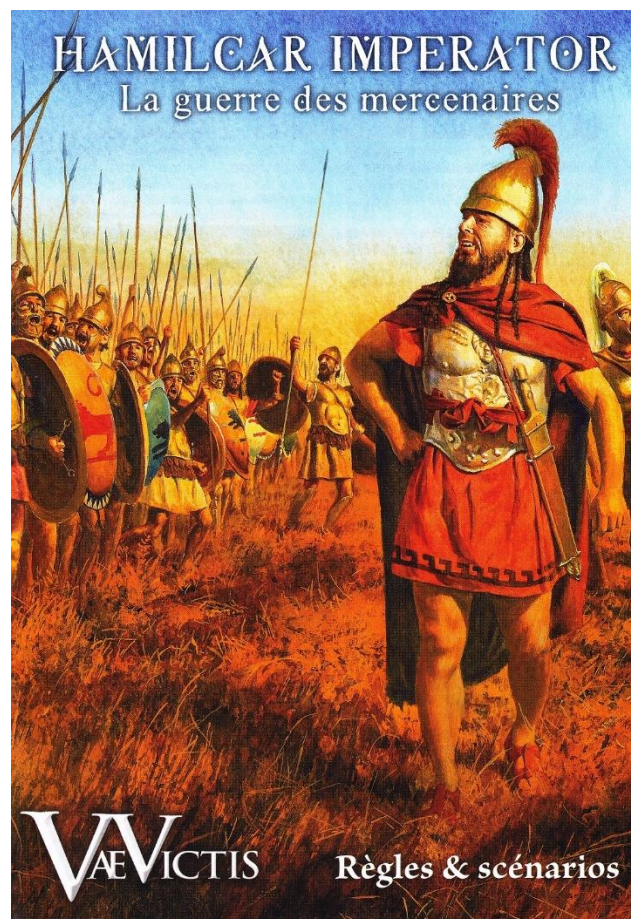


Foto 7 – La copertina del gioco.

Alla fine di ogni anno (turno) si verifica se il giocatore ha vinto la partita o se si deve procedere con un turno successivo: l’esito finale ha comunque vari “livelli” che vanno da una “Vittoria di Pirro” (con forti perdite) al risultato storico (tutte le città tunisine sono sotto controllo e i generali ribelli sono eliminati, mentre Cartagine ha perso al massimo uno dei suoi generali e la Sardegna) alla Vittoria Decisiva, ma è anche possibile subire una sconfitta o... un disastro (se Cartagine viene conquistata e i generali cartaginesi sono tutti morti).

Commento finale

Patrick Receveur, l'autore di **Hamilcar Imperator**, si è ispirato alle regole della serie "Optimus Princeps" da lui ideata e di cui ha già pubblicato altri quattro volumi: [Optimus Princeps](#) (2006 - Vae Victis n° 76), [Spartacus Imperator](#) (2011 - Hexasim), [Caesar Imperator: Britannia](#) (2013 - Vae Victis n° 112) e [Pyrrhus Imperator](#) (2019 - Vae Victis n° 143). Questo però è il primo che si deve giocare esclusivamente in solitario.

Abbiamo iniziato a provare il gioco per poterlo utilizzare durante le vacanze estive, quindi non abbiamo ancora gli elementi per un giudizio definitivo, ma l'idea è interessante, il periodo storico scelto abbastanza oscuro (e quindi stimolante) e tutto ciò ha innalzato di molto la nostra curiosità.