

# PARTITA D'ESEMPIO

Questa partita è stata realmente disputata. La descrizione delle azioni che si sono succedute durante il suo svolgimento costituisce un buon bagaglio d'informazioni per approfondire le regole del gioco. Buona lettura.

ordini tattici comandante ala destra										ordini tattici comandante in capo										ordini tattici comandante ala sinistra																								
Accampamento										V CAAd										V CiC										V														
2 CLn					3 FLf					2 FLa					2 FPe					1 FLa					2 FLf 4					1 E					2 CPg									
1 CLn					2 E					3 FPg					2 FLa					2 FPe					1 FPp					2 FLf 4					1 E					1 CPp				
ALA DESTRA CARTAGINESE										CENTRO CARTAGINESE										ALA SINISTRA CARTAGINESE																								
ALF SINISTRA ROMANA										CENTRO ROMANO										ALA DESTRA ROMANA																								
1 CPr					3 FPa					guado					1 FPI					2 FPI					5 FLa					2 CPr														
3 CLf					CA s V					1 FL					B 2 1 FLv					CIC					2 FL2					B 1					V CAAd					4 FPa				
Accampamento										V																																		
ordini tattici comandante ala destra										ordini tattici comandante in capo										ordini tattici comandante ala sinistra																								

## DISPOSIZIONE INIZIALE DEGLI ELEMENTI

Il tavoliere è formato da 6 elementi quadrati, è diviso longitudinalmente da un fiume attraversabile tramite il ponte al centro e il guado a sud. Sulla plancia sono state collocate dai giocatori le fustelle esagonali che rappresentano i boschi (di colore verde scuro) e le alture (di colore verde chiaro). Il giocatore a sud guida l'esercito romano, quello a nord le truppe cartaginesi. I giocatori hanno un certo numero di ordini tattici che nell'immagine sono tutti visibili, ma nel gioco vanno coperti fino al momento in cui vengono utilizzati; alcuni ordini sono stati in parte distribuiti ai comandanti d'ala e ad alcune unità, i due ordini al centro del tavoliere sono quelli giocati nel corso del sorteggio per attribuire l'iniziativa del primo turno. I due eserciti sono pronti per iniziare la battaglia.

## LA BATTAGLIA: INGRESSO E SCHIERAMENTO

I giocatori hanno deciso di disputare una battaglia di grandi dimensioni mettendo a disposizione di ognuno 65 punti; la durata massima è fissata in 12 turni di gioco. I punti possono essere utilizzati per acquisire unità dell'esercito (1 punto quelle leggere, 2 punti quelle pesanti e le baliste, 4 punti gli elefanti), ordini tattici extra (1 punto l'uno), azioni in più (2 punti l'una), mentre comandanti e vessilliferi non hanno un costo in punti. Decidono anche di assegnare all'inizio della partita 1 ordine tattico ogni 6 punti, quindi, 10 ciascuno.

I giocatori, dopo aver scelto in segreto tipo di comandante e unità dell'esercito, effettuano il sorteggio per scegliere il lato del campo sul quale schierarsi tramite la panoplia del sorteggio formata dalle tre carte di spade (1 spada, 2 spade, 3 spade) messa a disposizione da uno dei giocatori. Quello romano pesca il 3 di spade e sceglie il lato a sud, come si può vedere nell'immagine a sinistra. Al giocatore cartaginese resta la possibilità di stabilire per primo quanti ordini tattici in più acquistare e pescare la prima carta per il sorteggio dell'iniziativa.

I giocatori rivelano il tipo di comandante scelto: astuto quello romano, intraprendente quello cartaginese: il primo ha 2 ordini tattici in più rispetto a quanto stabilito all'inizio della partita; utilizzando un bonus finta può sottrarre un ordine tattico non ancora distribuito ai comandanti d'ala o alle unità ovvero mentre viene inviato da uno dei comandanti (in capo o d'ala) avversarsi ad un'unità (non può, invece, sottrarre gli ordini già assegnati all'inizio dello scontro alle unità o ai comandanti d'ala perché li distribuiscono nel corso della battaglia alle unità a loro sottoposte), ma non più di uno a turno; il secondo aggiunge 2 punti al sorteggio dell'iniziativa, utilizzando un bonus 1 spada può rubare l'iniziativa di un'azione durante il turno dell'avversario, riducendone così il numero, possibilità che è consentita una sola volta per turno. Ricordiamo anche le caratteristiche del comandante solido che aggiunge 1 punto alla difesa di tutte le unità che si trovano direttamente entro la sua portata corrispondente al suo fattore di movimento e può fermare la rotta di un'unità utilizzando un bonus scudo.

Attraverso la panoplia del sorteggio si procede alla prima attribuzione dell'iniziativa per stabilire chi comincerà a schierare le sue unità; al punteggio delle carte si può sommare quello di un ordine tattico precedentemente selezionato, cosa che entrambi i giocatori fanno. Il giocatore cartaginese pesca il 3 di spade, mentre quello romano pesca l'1 di spade. I giocatori rivelano l'ordine tattico scelto, 3 spade per entrambi, scelta logica visto che si tratta del sorteggio per la disposizione iniziale delle unità. Il risultato finale vede prevalere l'esercito punico con 8 punti (carta 3 + ordine tattico 3 + comandante intraprendente 2) contro 4 del giocatore romano (carta 1 + ordine tattico 3).

All'inizio dello scontro l'attribuzione dell'iniziativa dà a chi l'ha vinta la facoltà di decidere chi e in che misura deve iniziare a schierare le proprie unità sul terreno dello scontro (si può decidere di disporre da un minimo di una ad un massimo di tre schiere alla volta), il giocatore cartaginese decide che deve iniziare l'avversario disponendo tre schiere alla volta. Le unità devono essere schierate entro le prime quattro linee dal punto d'ingresso, una schiera può essere composta da un minimo di due ad un massimo di quattro unità.

Ricordiamo il significato delle sigle: CiC = comandante in capo, CAs = comandante ala sinistra, CAd = comandante ala destra, V = vessillifero, FPl = fanteria pesante legionari romani, FPa = fanteria pesante ausiliaria romana, FPp = fanteria pesante punica, FPC = fanteria pesante celtibera, FPg = fanteria pesante gallica, FLA = fanteria leggera arcieri, Flf = fanteria leggera frombolieri, FLv = fanteria leggera veliti, CPr = cavalleria pesante romana, Cpp = cavalleria pesante punica, CPg = cavalleria pesante gallica, CLn = cavalleria leggera numida, E = elefanti, B = balista. Il numero che precede la sigla serve a identificare la schiera o l'unità rispetto alle altre dello stesso tipo

Il giocatore romano ha utilizzato 64 dei 65 punti a disposizione e decide di acquistare un altro ordine tattico portando la sua dotazione a 11 fustelle, quello cartaginese 60; quest'ultimo decide di acquistare altri 3 ordini tattici portando così la sua dotazione a 13 fustelle e di preservare gli ultimi 2 punti per acquistare un'azione nel corso della battaglia.

**Qualche considerazione sullo schieramento.** Entrambi gli eserciti si sono schierati nel modo classico, con la fanteria al centro, la cavalleria





A fianco l'esito del duello (le carte blu sono quelle del giocatore cartaginese): l'unità romana viene eliminata perché, dopo il primo colpo nullo con la contrapposizione delle finte, il secondo vince lo scontro grazie al 3 di spade contro il 2 spade.

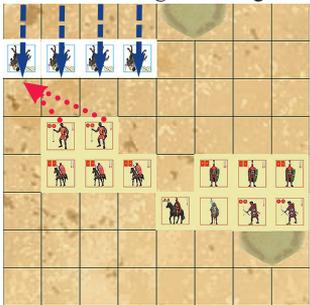


*Memo: nel caso di tiri da lontano per stabilire l'esito del duello i fattori d'attacco e difesa delle unità non vengono presi in considerazione e gli ordini tattici non possono essere utilizzati da nessuno dei due, quello che conta è, invece, il risultato delle carte; quindi, se il valore d'attacco di una delle carte di chi tira è superiore a quella di difesa della carta di chi subisce il tiro, il duello è vinto dal primo. Nel caso di questo scontro, dal momento che sicuramente una*

*delle carte d'offesa cartaginesi sarebbe andata a segno, il duello è deciso in partenza; se lo scontro fosse avvenuto contro un altro tipo di unità in grado di difendersi con una panoplia D, l'unità obiettivo del tiro avrebbe avuto due possibilità di difesa contro due d'offesa e avrebbe potuto deviare il colpo senza subire alcun danno, indipendentemente dai fattori d'attacco e difesa delle unità.*

Dal momento che la seconda carta ha raggiunto l'obiettivo, i giocatori girano la terza solo per completare il quadro della situazione in modo da calcolare i danni subiti dal difensore: la carta 1 spada contrapposta a 1 spada (che non ha valore) incrementa il danno di 1 punto. A questo punto si fa il calcolo dei danni per il quale vengono presi in considerazione i fattori d'attacco complessivi delle 4 unità di numidi e quelli di difesa dell'unità romana: i primi ammontano a 4 punti (1 per unità), pareggiati dai 4 punti di difesa romana, ma ai primi si devono sommare i punti complessivi d'offesa delle carte che ammontano a 4 punti che azzerano del tutto la difesa dell'unità e ne determinano l'eliminazione. L'unità torna indietro del resto del suo fattore di movimento, 5 caselle, e per il resto del turno non potrà più muoversi.

**2ª azione cartaginese:** Il giocatore cartaginese fa avanzare la schiera 2 CLn con l'intenzione di attaccare di nuovo le unità romane



**1ª azione romana:** Il giocatore romano tenta di indebolire la schiera nemica facendo scavalcare i cavalieri dai frombolieri che si trovavano alle loro spalle (le unità leggere possono interpenetrare le unità amiche senza disordinarle).

*Memo: a partire dalla seconda azione del giocatore di turno, l'avversario ha la facoltà di anticipare un'azione da quelle che dovrà effettuare al suo turno o di prelevarne una da quelle di riserva, ad esempio, per effettuare un tiro contro unità nemiche in avvicinamento o per muovere altre unità, ma a condizione di avere ancora punti di movimento a disposizione.*

Il giocatore romano stoppa momentaneamente l'avanzata dei cavalieri a 2 caselle di distanza dai frombolieri per far loro scagliare i loro proiettili. I frombolieri a 2 caselle di distanza dall'obiettivo utilizzano la panoplia A3+ formata da 3 spade, 2 spade, una finta; il giocatore cartaginese, consapevole della superiorità dell'attacco del nemico, preferisce utilizzare la panoplia di difesa D2, sperando di riuscire a limitare al massimo i danni. Il giocatore romano attacca con entrambe le unità la quarta unità punica.



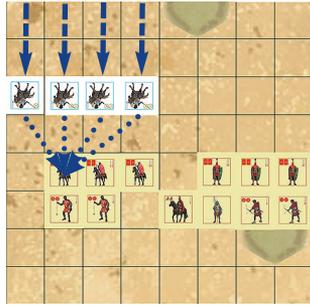
A fianco l'esito di questo duello che non produce l'esito sperato perché il solo terzo colpo riesce a superare la difesa dell'unità nemica e il punteggio complessivo fra carte e fattori delle unità evidenzia un danno, ma non l'eliminazione dell'unità: crt (carta) 2 + FA (fattore attacco) 2 > crt 1 + FD (fattore difesa) 2 = 1. Il giocatore gira la fustella della quarta unità in modo da mostrare un solo scudo, il fattore di difesa scende a 1 punto, quello d'attacco rimane inalterato.



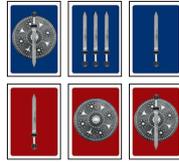
Il giocatore romano fa arretrare i frombolieri dietro i cavalieri.

*Memo: l'operazione del giocatore romano merita un approfondimento per spiegare i meccanismi di un'azione che può essere frazionata in una o più mosse: se l'unità avanza fino a esaurire tutti i punti movimento a disposizione senza incontrare unità nemiche nè a portarsi a distanza di tiro, l'azione si ferma; se l'unità si sposta fino ad esaurire tutti i punti movimento a sua disposizione e ingaggia un'unità nemica portandosi a diretto contatto o a distanza di tiro, l'azione si ferma dopo l'attacco con due mosse; se, infine, l'unità dopo uno spostamento si porta in posizione d'attacco, vince lo scontro procurando un danno o l'eliminazione dell'unità nemica, può fare un secondo attacco o spostarsi in avanti o indietro fino a esaurire tutti i punti movimento ancora a sua disposizione compiendo tre mosse. Nel caso in esame i frombolieri sono avanzati di due caselle sulle sei del loro fattore di movimento, hanno tirato e sono tornati indietro di due caselle, avendo ancora a loro disposizione due caselle di movimento che potrebbero usare solo in caso di necessità per arretrare a seguito di un attacco nemico perso e non per ulteriori movimenti in avanti o d'attacco nel corso del turno. Completiamo*

questo discorso per rammentare che il giocatore che effettua un'azione durante il turno dell'avversario per attaccare con i propri tiratori non può far loro condurre più attacchi nel corso della stessa azione, ma uno solo (tranne che il comandante d'ala non sia energico); può, se l'unità non si sposta, fare fino a tre attacchi nel turno, ma in azioni diverse.



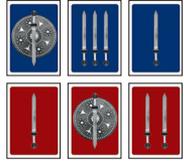
Il giocatore cartaginese prosegue lo spostamento dei cavalieri numidi che si fermano a due caselle di distanza dalla schiera di cavalieri romani e attacca con il tiro dei giavellotti la terza unità, quella a sinistra. Anche in questo caso il duello sarà affrontato dal giocatore cartaginese con una panoplia A3 e da quello romano con una D-. Ecco l'esito del duello:



Anche in questo caso la difesa romana viene aggirata e con il secondo colpo e il duello ha termine, le altre carte vengono girate ugualmente per calcolare i danni. La seconda unità di cavalleria pesante viene eliminata con la stessa situazione della prima con un totale di 8 punti d'offesa contro 4 di difesa.

Il comandante d'ala cartaginese, decide di far fare un secondo attacco alla schiera (cosa che le sue caratteristiche consentono); per il resto del turno non potrà dare questo impulso ad un'altra schiera di tiratori.

Sotto l'esito di questo secondo duello.



Solo l'ultima carta supera la difesa romana, il totale dei punti crt 1 + FA 4 > FD 4 - procura 1 punto di danno alla terza unità di cavalleria romana, il giocatore gira la fustella superiore in modo da mostrare il lato con un solo scudolo la difesa scende a 3 punti, mentre il fattore d'attacco resta inalterato.

La schiera cartaginese torna indietro e si pone davanti alla prima schiera.

L'attacco dei numidi ha avuto pienamente successo con il dimezzamento di una schiera potenzialmente molto pericolosa; le unità pesanti superstiti, però, rappresentano ancora una spina nel fianco del giocatore cartaginese.

**3ª azione cartaginese:** Per questo motivo il giocatore decide di far avanzare l'unità di elefanti a difesa dei numidi dagli attacchi dei cavalieri romani. L'unità pesante si posiziona in modo da coprire tre delle quattro unità della prima schiera.

*Memo:* i cavalli non solo non possono attaccare gli elefanti, ma si spaventano se sono entro due caselle di distanza e indietreggiano in disordine, rimanendo così fino al termine del turno con un penalizzazione di 1 punto ai fattori d'attacco e di difesa.

**4ª azione cartaginese:** Per completare l'azione di difesa dei suoi cavalieri, il giocatore fa avanzare anche i frombolieri che coprono il fianco sinistro dei numidi ponendone una sull'altura centrale, posizione molto favorevole per i tiratori perché possono scagliare i loro priettili anche se hanno unità amiche che si frappongono fra loro e i nemici verso cui tirano.

**5ª azione cartaginese:** Il giocatore cartaginese fa avanzare anche la schiera di fanteria pesante gallica in modo da chiudere l'accesso del ponte e impedire l'aggiramento dell'altura da parte della fanteria pesante romana.

**6ª azione cartaginese:** Il comandante dell'ala destra punica si aggrega all'unità di galli più vicina all'altura, implementando così i suoi punti d'attacco e difesa di 1 punto e, al tempo stesso, incrementando quelli di difesa delle altre unità di fanteria pesante a lui affiancate. Il vessillifero (che fa parte integrante dell'unità di comando) si sposta accanto al suo comandante. Invia, quindi, un ordine tattico scudo all'unità vicino al fiume che viene intercettato dal giocatore romano con una finta; reitera l'operazione inviando questa volta l'ordine 2 spade che era il suo vero scopo, quello, cioè, di far intercettare l'ordine meno importante facendo sprecare una finta all'avversario per inviare quello desiderato.

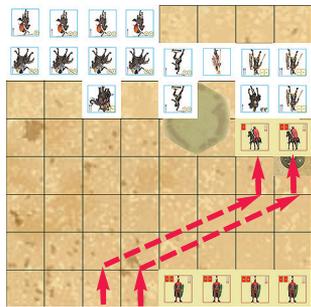
*Memo:* la trasmissione di un ordine non costa un'azione, così come la sua intercettazione da parte del nemico.

Accanto al quadro della situazione al di là del fiume dopo la sesta azione, decisamente favorevole al giocatore cartaginese che, oltre a ridurre fortemente il potenziale d'attacco della cavalleria romana, ha conquistato il centro dell'area e bloccato l'accesso al ponte da parte di unità romane provenienti dal centro dello schieramento. La posizione favorevole dell'unità



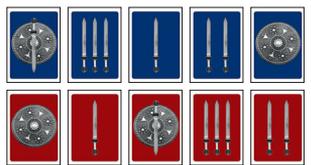
di elefanti, della schiera di frombolieri e di quella di fanteria sopra e accanto all'altura garantiscono un elevato fattore di difesa a tutte le unità. Inoltre, la cavalleria leggera è ancora integra e in grado di procurare ulteriori danni alle unità pesanti romane, soprattutto a quelle di cavalleria. Il giocatore cartaginese decide di fermarsi risparmiando due azioni che, assieme a quella acquistata con i punti per la costituzione dell'esercito, formano un bel pacchetto da spendere al momento opportuno.

*Memo: i giocatori hanno la possibilità di riservare alcune azioni fra quelle a loro disposizione che possono cumulare con altre frutto di successivi sorteggi dell'iniziativa o utilizzare durante il turno dell'avversario (una per turno).*



**2ª azione romana:** Il giocatore romano ha solo tre azioni disponibili, poche per imbastire una controffensiva ad ampio respiro, ma che potrebbero rivelarsi sufficienti per puntare ad un obiettivo preciso, quello, cioè, di cercare di liberare l'accesso al ponte. D'altro canto la presenza dell'unità di elefanti a sinistra dell'altura rende pressoché impossibile un attacco da quel lato perché nessuna unità può attaccarli in scontri ravvicinati. Il lato destro dell'area al di là del fiume, invece, offre qualche possibilità di successo. Decide, quindi, di utilizzare la cavalleria, pressoché inutile a destra, facendo avanzare l'unità di destra con un giro un po' più lungo per evitare di farla passare vicino all'unità di elefanti, mentre quella di sinistra può spostarsi senza problemi. Assegna uno scudo a quella che dovrà affrontare l'unità punica dotata di ordine tattico. I cavalieri caricano le due unità di fanteria pesante al centro del campo di battaglia. Il giocatore cartaginese non può fare intervenire i suoi frombolieri perché la seconda unità ha la visuale ostacolata dall'altura e un solo fromboliere, anche se il tiro andasse bene, non riuscirebbe a intaccare il fattore di difesa dell'unità pesante. Le unità di fanteria non possono controcaricare quelle di cavalleria,

quindi, sono costrette a ricevere la carica con 1 punto di penalizzazione in attacco.

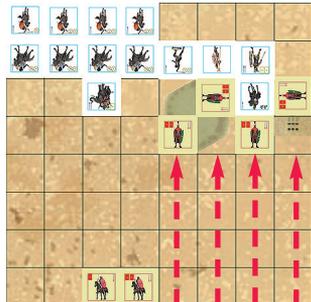


A fianco l'esito del primo duello, quello fra le unità più vicine al fiume.

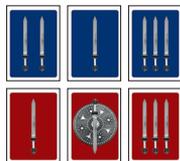
Dopo un primo colpo nullo, il secondo dei galli riesce a infliggere 1 punto di danno all'avversario con  $crt\ 3 + OT\ (ordine\ tattico)\ 2 + FA\ 2 - pcm\ (penalizzazione\ per\ controcarica\ mancata)\ 1 > OT\ 1 + FD\ 4 = 1$ , il terzo colpo è nullo, ma il quarto procura ulteriori danni all'unità romana (Roma  $crt\ 3 + FA\ 2 > FD\ 4\ SC\ (sostegno\ comandante) = 0$ ; Cartagine  $crt\ 2 + OT\ 2 + FA\ 2 - pcm\ 1 > FD\ 3 + OT\ 1 = 1$ ), l'unità punica ha tenuto, mentre l'attacco di quella romana scende a 1 punto, la difesa a 2 punti; l'ultimo colpo non produce alcun risultato.

La seconda unità di cavalleria, in realtà non ha alcuna possibilità di successo perché, in nessun caso riuscirebbe a battere i 5 punti di difesa dell'unità di fanteria con il comandante d'ala aggregato. Il motivo di questo attacco è determinato dalla necessità di sostenere quello dell'unità amica evitando così che quella cartaginese a lei contrapposta potesse fruire di 1 punto d'attacco in più per il sostegno dell'unità amica non impegnata in duelli.

Dopo aver girato la prima carta (finta romana contro 3 spade punica), le due unità di cavalleria tornano indietro per evitare di far subire eventuali danni anche all'altra unità.



**3ª azione romana:** Il giocatore romano, dopo aver assegnato l'ordine tattico 3 spade alla prima unità, quella più vicina al fiume, fa avanzare la schiera di fanteria pesante ausiliaria portandola all'attacco delle unità di fanteria pesante e di frombolieri cartaginesi. In realtà, il vero motivo della carica della cavalleria era quello di preparare l'attacco della fanteria che avanza dopo aver fatto bruciare l'ordine tattico all'unità a guardia del ponte utilizzato durante lo scontro precedente. La fanteria è superiore numericamente e può attaccare l'unità con il comandante permettendo a quella che le si contrappone di fruire di 1 punto d'attacco in più grazie al sostegno di quella amica che non ha bisogno di sostenere la carica della quarta unità perché contrapposta ad un nemico più debole, i frombolieri. Il giocatore punico, sia pure a malincuore, evita di controcaricare perché il movimento in avanti porterebbe l'unità con il comandante a scoprire il fianco destro con il rischio di farsi attaccare lateralmente dalla terza unità di fanteria romana, cosa che porterebbe al dimezzamento dei fattori d'attacco e di difesa, meglio perdere 1 solo punto d'attacco per la mancata



controcarica. A fianco l'esito del primo duello fra le unità più vicine al fiume: al primo colpo l'unità romana infligge un ulteriore punto di danno all'unità punica (crt 1 + OT 3 + FA 2 > FD 4 + SC 1 = 1) senza subirne, la difesa dell'unità scende di 1 punto; dopo un secondo colpo nullo, il terzo è risolutivo perché permette di eliminare l'unità gallica (crt 3 + OT 3 + FA 2 > FD 3 + SC 1 = 4), mentre l'attacco cartaginese non porta ad alcun risultato. L'unità romana, avendo ancora 2 punti movimento disponibili e una mossa a disposizione avanza e attacca quella punica retrostante (non può attaccare lateralmente quella col comandante appunto per la presenza di quest'ultima). Non avendo esaurito le mosse a sua disposizione nel corso dello scontro precedente può mantenere il suo ordine tattico con 3 spade. A fianco l'esito



di questo duello: anche questo attacco dell'unità romana è devastante perché, dopo aver inflitto 2 punti di danno all'avversario col primo colpo, col secondo elimina del tutto l'unità.



Il giocatore romano decide di anticipare il terzo duello, quello contro l'unità di frombolieri, perché, in caso di eliminazione o arretramento di quest'ultima, ha l'opportunità di far scoprire il fianco all'unità più forte, quella con il comandante che, diversamente, non potrebbe essere sconfitta in assenza di ordini tattici che incrementino il potenziale d'attacco, visto il suo fattore di difesa forte di ben 6 punti.



A fianco l'esito di questo duello: l'unità leggera viene eliminata al secondo colpo lasciando scoperto il fianco destro dell'unità con il comandante d'ala. Il giocatore romano fa avanzare l'unità che stava offrendo il suo appoggio all'unità ad essa contrapposta e l'attacca anche di lato. Non può far intervenire l'unità che ha vinto lo scontro sull'altura perché per salirvi ha esaurito tutti i punti movimento a sua disposizione (3 di avvicinamento + 3 per salire).



La situazione si è completamente ribaltata perché l'unità di comando viene circondata da tre lati ed è costretta ad arrendersi assieme a quella di fanteria pesante cui era aggregata.

In questo modo, la catena di comando sul fianco destro si spezza e quattro unità sono al di fuori della portata del comandante in capo, rimanendo in disordine con una penalizzazione di 1 punto in attacco e in difesa, impossibilitata a muoversi e ad usare gli ordini tattici. Inoltre, il vessillo d'ala viene catturato ed inviato al proprio comandante d'ala, garantendo così 5 punti partita in più.

L'unità romana che era contrapposta a quella di comando cartaginese avanza di una casella e attacca l'ultima unità di fanteria pesante gallica con il sostegno delle unità liberatesi di quelle nemiche, quindi con un fattore d'attacco potenziato di ben 2 punti.



Accanto l'esito di quest'altro duello: al secondo colpo l'unità romana infligge 3 punti di danno a quella nemica. A questo punto, il giocatore cartaginese decide di fare arretrare la sua unità perché, quasi certamente verrebbe eliminata.



Il giocatore cartaginese corre ai ripari per evitare che la situazione al di là del fiume possa incancrenirsi: gioca un ordine tattico 1 spada, ruba l'iniziativa della quarta azione a quello romano e avvicina il comandante in capo facendolo spostare di due caselle verso destra in modo da riportare tutte le unità entro la sua portata.

Con quest'azione il primo turno ha termine, sotto la situazione al di là del fiume.



Il giocatore romano ha ribaltato una situazione che sembrava ormai compromessa con l'ala destra cartaginese in decisa superiorità numerica e ormai padrona dell'area.

Il doppio intervento della cavalleria superstite e della fanteria pesante, unita alla perfetta scelta di tempo nel giocare gli ordini tattici a disposizione, ha permesso all'ala sinistra romana di ribaltare la situazione, addirittura catturando il comandante d'ala e il vessillo, senza contare che adesso l'accesso fra la sponda destra e quella sinistra del fiume è controllato dalle truppe latine.

Altro vantaggio non trascurabile è il fatto che l'assenza di un comandante d'ala rende molto problematiche azioni in profondità delle schiere dell'ala destra cartaginese perché rischierebbero di uscire dalla catena di co-

mando, ormai affidata al solo comandante in capo da quel lato del campo di battaglia.

*Memo: la cattura del comandante d'ala e del vessillo ci porta a fare qualche considerazione sulla vittoria finale delle battaglie di "Schiere". Si può vincere catturando o eliminando il comandante in capo o stabilendo preventivamente un'orario di chiusura o un numero prestabilito di turni di gioco, al termine dei quali si procede al conteggio dei punti partita rappresentati dai valori di difesa delle unità rimaste in campo compresi quelli dei comandanti, dall'eventuale cattura di un comandante d'ala che vale 8 punti, di un vessillo che vale 5 punti, la distruzione dell'accampamento che vale 10 punti. Ovviamente vince chi ha più punti alla fine della partita.*

Per curiosità, vediamo la situazione punti partita al termine del primo turno di questa battaglia d'esempio.

Esercito romano: 115 (punti difesa rimasti) + 8 (cattura comandante d'ala) + 5 (cattura vessillo) = 128

Esercito cartaginese: 99 (punti difesa)

A conti fatti l'esercito punico dovrebbe recuperare ben 29 punti partita, non pochi.