ANDRÉ GERAQUE KIFFER

Campanha e Batalha naval de Ecnomus, 256 a.C. Uma Simulação Histórica Cartaginesa.

Edição do Autor
Resende
2016

--- Kiffer, André Geraque.

Campanha e Batalha Naval de Ecnomus, 256 a.C. Uma Simulação Histórica Cartaginesa. André Geraque Kiffer.

Edição do Autor, Resende, 2016.

Bibliografia: 101 f. 29 il. 21 cm..

1. História. 2. Arte da Guerra. 3. Ciência da Guerra. 4. Jogos de Guerra. I. Autor. II. Título.

ISBN 978-85-65853-18-7

“O homem superior age antes de falar e depois fala de acordo com suas ações.”

(Confúcio)

RESUMO

Iniciei a construção desta obra no ano de 1995, inspirado pela leitura da obra-prima de Arnold Toynbee, “Um Estudo da História”, e pelo livro “*Future Wars”*, de Trevor N. Dupuy. Em 2005, com a leitura do livro “*Wargame Design”* editado pela *Strategy & Tactics Magazine*, consolidei uma **“Matriz para Um Estudo da História Militar”** e iniciei a análise das guerras, campanhas e batalhas de uma determinada época e/ou de uma civilização descritas no *“Atlas of Military History”*, edição 2006, do Instituto Smithsoniano. Em 2014, para continuar a obra ¨Um Estudo da História das Guerras¨ (já tenho publicados os Volume I, ¨Simulação Histórica das Guerras dos Primeiros Impérios¨, Volume II, ¨Simulação Histórica das Guerras na Grécia Clássica¨ e Volume IX ¨Simulação Histórica da Primeira Guerra Mundial¨) na confecção deste Volume III, “Simulação Histórica das Guerras Romanas”, após a leitura do livro *“Japanese and Chinese Chess - The Science and Art of War”*,

acrescentei um novo livro **“O Estudo das Guerras e os Jogos de Xadrez”** ao meu planejado estudo, associando os fundamentos dos jogos de xadrez aos princípios da Arte e da Ciência da Guerra. Em cada livro uma guerra, campanha ou batalha selecionada é estudada, em algum (ns) dos níveis de decisão aplicáveis, ou seja, o Político, o Estratégico, o Estratégico Operacional, o Tático e o Técnico. Com base num resumo do fato histórico procura-se destacar o (s) fato (s) decisivo (s) causador (es) do resultado negativo antes de jogar a simulação, por meio de um “*wargame*”. Quando o autor entender necessário ao entendimento da simulação, serão feitas referências às regras e ferramentas do jogo de guerra. Na simulação se completam todas as possibilidades do propósito do estudo, quando o passado da história é analisado com base na teoria do presente e projetado no futuro ou revivido como caso esquemático do “e se…”, permitindo extrair conclusões e princípios aplicáveis a outras situações no tempo e no

espaço, sem a ilusão de esgotar todas as variantes imagináveis, ou seja, um jogo sem fim, idealizando sempre que quando “jogarmos” o lado que historicamente perdeu seguiremos a máxima “ANTES A VITÓRIA QUE A DERROTA” e quando “jogarmos” o lado do vencedor histórico, “A VITÓRIA SEMPRE, MAS COM O MENOR CUSTO POSSÍVEL”.

Palavras chave: História. Arte da Guerra. Ciência da Guerra. Jogos de Guerra.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1 – CAMPANHA E BATALHA NAVAL DE ECNOMUS.....8

CAPÍTULO 2 – ANÁLISE ESTRATÉGICA NAVAL CARTAGINESA.....25

CAPÍTULO 3 – SIMULAÇÃO ESTRATÉGICA NAVAL CARTAGINESA.....46

REFERÊNCIAS.....96

CAPÍTULO 1

CAMPANHA E BATALHA NAVAL DE ECNOMUS, 256 A.C.

Para o leitor que queira ter uma introdução à história dos Jogos de Guerra e ao período histórico da Arte e Ciência das Guerras Romanas, recomendamos a aquisição do primeiro fascículo deste volume.

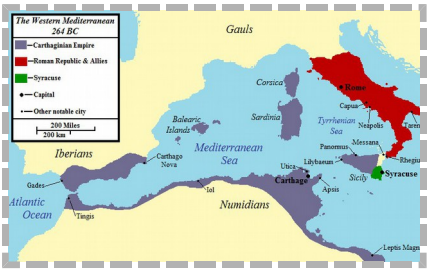

Fig 1: O Teatro das Guerras Púnicas.

Chamam-se Guerras Púnicas (do latim *poeni,* fenícios) as três guerras travadas entre Roma e Cartago (do fenício *Kart hadasht,* cidade nova) a partir do século III a.C. Estava em jogo o domínio do Mediterrâneo. Roma terminara a unificação da península, e Cartago já ocupava a Córsega, a Sardenha e parte da Sicília. O conflito entre as duas potências imperiais era inevitável.

Quando considerando o ocorrido há mais de 2 mil anos atrás, entende-se que muitas evidências podem ter sido deturpadas, particularmente pelos vitoriosos. Mas, dois fatores sobressaem como causas mais prováveis para as Guerras Púnicas: os romanos viram uma oportunidade política, no apelo de Messina contra Siracusa, para obterem vantagens; e, que os cartagineses diferentes deles, não tinham guerreado para conseguirem a maior parte dos seus domínios, sendo assim menos preparados militarmente. Em termos humanos nada mudou até hoje!

Havia um respeito mútuo na medida em que os poderes militares oponentes não se encontravam, um romano terrestre, outro cartaginês marítimo. Um terceiro e último tratado de aliança, em 279 a.C., serviu muito bem aos interesses de ambos contra as investidas do grego Pirro do Épiro, a favor das colônias da Magna Grécia na península Itálica e na Sicília. Mas, cerca de 15 anos depois os dois aliados entrariam em uma guerra de mais de 100 anos pela extinção mútua.



Fig 2: A Sicília.

A Sicília era uma área geográfica estrategicamente disposta a meio caminho entre as duas grandes potências, e um grande divisor do mar Mediterrâneo. Um oriental sob a égide helenística, um ocidental sob a égide cartaginesa.