

LE GUERRE PERSIANE

Scenario 3: Salamina

Estate del 480 a.C.: negli stessi giorni in cui alle Termopili si consumava il fato dell'eroica retroguardia spartana, al Capo Artemisio la flotta persiana sembrava ormai destinata a prevalere sulla flotta dell'alleanza greca, in forte inferiorità numerica. Quando la notizia della disfatta delle Termopili raggiunse il generale ateniese Temistocle, questi decise di ritirare le triremi superstiti verso Atene per proteggerne l'evacuazione ancora in corso. Le armate di Serse per il momento furono lasciate libere di raziare la Beozia.

L'esperienza al Capo Artemisio non era stata tuttavia inutile. Temistocle si era reso conto che la superiorità numerica della flotta persiana rappresentava un limite in spazi ristretti. Atene, ormai evacuata, fu lasciata preda degli eserciti di Serse, mentre un piano per attirare la flotta persiana negli angusti spazi dello stretto di Salamina prendeva forma. Radunata la flotta greca, Temistocle fece trapelare la notizia che l'alleanza era ormai sul punto di disfarsi. Serse abboccò, e, fatto erigere un trono sul monte Egaleo sopra Salamina, si apprestò a godersi la disfatta greca.

Ciò che Serse vide dal suo trono fu però molto diverso. L'intuizione di Temistocle si era rivelata esatta: le pur agili navi persiane, in numero almeno tre volte superiore a quelle greche, si trovarono subito in difficoltà a manovrare in quegli spazi ristretti. Nella confusione che seguì, gli invasori persero almeno un terzo delle navi impegnate nello scontro. La flotta greca aveva dato prova di dominare il mare. La flotta persiana dovette abbandonare il campo: lo scontro finale sarebbe avvenuto sul terreno.

Preparazione

Una volta preparato il gioco secondo le normali regole, disponete al centro del tavolo 2 gettoni rossi 3PV, 1 gettone blu 2PV e 1 gettone verde 1PV.

Quando durante il gioco si verifica una delle condizioni elencate nella tabella, il gettone corrispondente verrà spostato su un determinato esagono.

Il gettone rimarrà su quell'esagono per tutta la partita, cambiando possessore se l'esagono viene conquistato o venendo scartato se l'esagono su cui è posto viene scartato.

Al termine della partita ciascun giocatore aggiunge il punteggio dei gettoni PV che possiede al proprio punteggio.

Scenario per 2-4 giocatori

Gettone	Condizione
	Sviluppo: il giocatore che per primo gioca l'esagono <i>Porto</i> disporrà su di esso il gettone blu.
	Conquista: il giocatore che per primo conquista con un'azione guerra l'esagono <i>Flotta</i> disporrà su di esso il gettone rosso.
	Difesa: il giocatore che per primo gioca tre esagoni <i>Fortificazione</i> disporrà nell'ultimo giocato il gettone verde.
	Conquista: il giocatore che per primo conquista con un'azione guerra l'esagono <i>Faro</i> disporrà su di esso il gettone rosso.

Credits

Hexemonia è un gioco di Fabio Attoli pubblicato da Fast Press srl sotto il marchio Pendragon Game Studio. All rights reserved. © & ™ 2014-2015. Questo scenario è stato realizzato da Fabio Attoli, Paolo Robino e Andrea Vigjak. È permessa la riproduzione e la copia di questo scenario per utilizzo personale.
www.pendragongamestudio.com - info@pendragongamestudio@gmail.com