

LE GUERRE PERSIANE

Scenario 4: Platea

Sconfitto nella battaglia navale di Salamina nel 480 a.C., il re persiano Serse si ritirò in Asia, lasciando al contingente del generale Mardonio il compito di sottomettere i Greci durante la primavera successiva.

La pausa invernale portò nuove tensioni tra Atene e Sparta, e di fronte all'incombente contrattacco persiano nessuna delle due polis sembrava voler rischiare la vita dei propri uomini per difendere gli interessi degli antichi nemici. Per infliggere il colpo decisivo a questa fragile alleanza, Mardonio offrì pace e nuove conquiste agli Ateniesi se si fossero piegati al dominio persiano. Gli Ateniesi rifiutarono, rinsaldando così l'alleanza con gli Spartani. Mardonio, per tutta risposta, marciò su Atene, che ancora una volta dovette essere evacuata e lasciata alla furia persiana.

Distrutta Atene, Mardonio si accampò nei pressi di Platea, terreno ideale per la sua cavalleria. Le falangi greche, al comando del generale spartano Pausania, evitarono di dare battaglia in campo aperto posizionandosi sulle alture prospicienti. Lo stallo che ne seguì ebbe fine quando una sortita persiana privò i Greci dell'unica fonte d'acqua potabile. I Greci si videro costretti a ripiegare e Mardonio, vedendo la vittoria ormai a portata di mano, avanzò sulle alture. I Greci, in inferiorità numerica ma questa volta su terreno favorevole, colsero l'occasione e nei furiosi combattimenti che seguirono anche il generale Mardonio venne ucciso. I Persiani ormai in rotta ripararono nel loro accampamento, ma le fortificazioni che avevano eretto a protezione si trasformarono in una trappola mortale quando i cancelli cedettero alla furia dei Greci. Il massacro che seguì pose fine una volta per tutte alle mire persiane sulla Grecia.

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>Agorà</i> disporrà su di esso il gettone blu. |
|  | Avanzata: il giocatore che per primo gioca tre esagoni <i>Chora</i> disporrà nell'ultimo giocato 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>Falange</i> disporrà su di esso il gettone rosso. |

Credits