

## LE GUERRE PERSIANE

### Scenario 1: Maratona

La battaglia di Maratona, combattuta nel 490 a.C., fu lo scontro decisivo che pose fine alle mire punitive del re persiano Dario nei confronti dei Greci, colpevoli di aver dato man forte alle città dell'Asia Minore che si erano ribellate al dominio persiano durante le Rivolte Ionie.

La spedizione persiana, forte di 600 triremi e guidata dal satrapo Artafarne e dall'ammiraglio Dati, dopo aver attaccato con successo l'isola di Nasso nell'Egeo e la città di Eretria nell'Eubea, sbarcò nella piana di Maratona, a circa 40 Km da Atene. L'esercito ateniese, al comando del generale Milziade, avanzò rapidamente per chiudere l'accesso verso l'entroterra ed evitare che l'esercito persiano potesse procedere verso Atene. Temporaneamente arrestata l'avanzata persiana, gli ateniesi mandarono il messaggero Filippide a Sparta per richiedere appoggio militare. Gli Spartani, adducendo motivazioni religiose, risposero che non sarebbero intervenuti prima di dieci giorni. Tuttavia, in aiuto degli ateniesi arrivò un contingente di mille opliti dalla città di Platea.

Per cinque giorni gli eserciti si fronteggiarono sulla piana di Maratona. Infine Milziade, accortosi che la cavalleria persiana sembrava aver levato le tende, ruppe gli indugi. Rinforzati i fianchi della formazione greca, indusse l'esercito persiano, che contava il doppio degli uomini, ad attaccare al centro, per poi accerchiarlo ai lati. Le ali ateniesi sconfissero rapidamente i deboli fianchi persiani, costituiti per lo più da coscritti, per poi avanzare al centro. Preso dal panico, l'esercito persiano fuggì disordinatamente verso le navi, rimanendo bloccato nelle paludi. Al termine della battaglia, si contarono più di 6000 caduti tra i Persiani, e solo 200 tra i Greci.

#### Preparazione

Una volta preparato il gioco secondo le normali regole, disporre 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 rimane 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
	<b>Conquista:</b> il giocatore che per primo conquista con un'Azione Bellica un esagono <i>Flotta</i> disporrà su di esso un gettone rosso.
	<b>Alleanza:</b> il giocatore che per primo gioca due esagoni <i>Polis</i> disporrà nell'ultimo giocato il gettone blu.
	<b>Avanzata:</b> il giocatore che per primo gioca tre esagoni <i>Chora</i> disporrà nell'ultimo giocato il gettone rosso.
	<b>Difesa:</b> il giocatore che per primo gioca tre esagoni <i>Fortificazione</i> disporrà nell'ultimo giocato il gettone verde.






#### Credits

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