

LA GUERRA DEL PELOPONNESO

Scenario 1: POTIDEA

Dopo le guerre persiane, Atene poco a poco consolidò il suo potere ed espanse la sua influenza. La Lega di Delo, originariamente costituita in opposizione alla potenza persiana, si trasformò ben presto in uno strumento nelle mani di Atene, che se ne servì per stabilire la sua egemonia sulla Grecia a scapito di Sparta. Le frizioni tra i due antichi alleati montarono fino a sfociare in una guerra aperta, che si concluse nel 446 a.C. con la firma della Pace dei Trent'anni: una pace che riconosceva le rispettive sfere di influenza, ma che proprio per questo non sarebbe potuta durare molto.

Le fragili e mutevoli alleanze tra le città-stato della Grecia costituivano per Atene e Sparta continue opportunità di espansione. Dopo che la non allineata Corcira aveva sconfitto la filo-spartana Corinto in mare, Corinto si diede alla costruzione di un'imponente flotta navale. Corcira cercò l'alleanza della maggiore potenza navale dell'epoca, Atene, e ne ottenne un aiuto decisivo nella battaglia di Sibota: furono proprio le triremi ateniesi che evitarono l'invasione di Corcira da parte dei Corinzi.

Ma lo scontro con Corinto poneva ad Atene il problema Potidea: tributaria di Atene fin dai tempi della Lega di Delo, Potidea era però una colonia di Corinto. La situazione andava chiarita: Potidea avrebbe dovuto espellere gli ambasciatori corinzi, mandare ostaggi ad Atene, e abbattere le mura. Con il supporto di Sparta, le richieste furono respinte al mittente. Lo scontro armato che ne seguì, nel 432 a.C., si prolungò in un assedio durato due anni, al termine del quale Potidea cedette. Atene era vittoriosa, ma l'assedio aveva gravemente impoverito le sue casse. La guerra del Peloponneso era iniziata e il conflitto avrebbe cambiato la Grecia per sempre.

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
	Alleanza: il giocatore che per primo gioca due esagoni <i>Polis</i> disporrà sull'ultimo giocato 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 sull'ultimo giocato il gettone verde.
	Conquista: il giocatore che per primo conquista con un'azione guerra l'esagono <i>Mura</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 Vigliak. È permessa la riproduzione e la copia di questo scenario per utilizzo personale.
www.pendragongamestudio.com - info@pendragongamestudio@gmail.com