

LA GUERRA DEL PELOPONNESO

Scenario 2: SFACTERIA

Nel 425 a.C. la guerra del Peloponneso era in corso già da 6 anni. Due potenze speculari si affrontavano: se Atene dominava i mari con le sue flotte, nulla poteva contro gli eserciti di Sparta, che di anno in anno razziavano le terre attiche impedendo i raccolti. Gli Ateniesi rimanevano ben protetti dietro le Lunghe Mura, ma le fortificazioni non poterono fermare la peste del 430 a.C., che decimò la popolazione ateniese e uccise Pericle, fino ad allora il principale artefice della strategia ateniese.

In questo sanguinoso stallo, l'avamposto ateniese di Pilo sembrava poter rappresentare un punto di svolta. Situato a un'estremità della penisola del Peloponneso, era un porto sicuro per gli schiavi in fuga da Sparta, schiavi che erano essenziali per mantenere in vita la macchina militare spartana. La spedizione spartana su Pilo fu però vanificata dalle triremi ateniesi, e quattrocento soldati spartani si ritrovarono intrappolati sull'antistante isola di Sfacteria.

L'assedio posto dall'Ateniese Demostene alle posizioni spartane su Sfacteria non si dimostrò tuttavia risolutivo. Anzi, mentre gli assediati si ritrovavano frequentemente a corto di viveri, gli Spartani riuscivano a far arrivare preziosi rifornimenti sull'isola sotto il naso degli Ateniesi. L'assedio non poteva essere prolungato oltre: con i rinforzi di Cleone, gli Ateniesi sbarcarono a sud, sulla riva più distante dalle posizioni spartane e perciò meno difesa, e avanzarono rapidamente verso nord, intrappolando gli Spartani nel loro accampamento. Senza più speranze, gli Spartani furono presi in ostaggio dagli Ateniesi. L'impensabile era accaduto: gli invincibili guerrieri di Sparta si erano arresi.

Preparazione

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

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
	Prescelto: il giocatore che per primo gioca l'esagono <i>Ade</i> disporrà su di esso il gettone viola.
	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.
	Conquista: il giocatore che per primo conquista con un'azione guerra l'esagono <i>Porto</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