

LA GUERRA DEL PELOPONNESO

Scenario 3: La spedizione in Sicilia

Nel 421 a.C., dopo dieci anni di guerra, Atene e Sparta erano pronte a trattare. La Pace di Nicia segnò l'inizio di una difficile tregua armata, destinata a finire di lì a poco. Nel 416 a.C. un nuovo terreno di scontro apparve infatti all'orizzonte: la città siciliana di Segesta, sotto attacco da Siracusa, chiese aiuto agli Ateniesi. Ad Atene gli animi erano divisi: se per la fazione di Alcibiade le ricche risorse dell'isola avrebbero senz'altro volto il corso della guerra con Sparta a favore di Atene, per Nicia e i suoi l'apertura di un secondo fronte avrebbe condotto al disastro. Per allontanare ogni dubbio sulla riuscita della spedizione, l'assemblea rispose di approntare un'enorme forza bellica, composta da 100 navi e 5000 opliti, sotto il comando di Alcibiade.

La notte prima della partenza della spedizione, le statue votive di Ermete vennero abbattute. Del misfatto venne accusato proprio Alcibiade, cui però fu negato il processo in vista della spedizione. Il processo si svolse in sua assenza, e poco dopo lo sbarco in Sicilia ad Alcibiade venne notificata la condanna e l'arresto. Alcibiade per tutta risposta disertò e rifugiò a Sparta. Il comando della spedizione venne affidato a Nicia, che però si trovò impelagato in un assedio dispendioso e inconcludente.

A nulla valsero i rinforzi provenienti da Atene al comando di Demostene. Siracusa, con l'aiuto sostanziale di Sparta, resisteva, mentre il terreno sfavorevole e i presagi negativi ritardavano l'azione degli Ateniesi. Alla fine dell'estate del 413 a.C. l'attacco finale dei Siracusani pose fine alle ambizioni ateniesi in Sicilia. Il massacro fu totale: dell'imponente spedizione militare di Atene non rimase più nulla.

Preparazione

Una volta preparato il gioco secondo le normali regole, disponete al centro del tavolo 1 gettone viola 3PV, 1 gettone blu 2PV, 1 gettone rosso 3PV 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 esagono giocato il gettone blu.
	Favore: il giocatore che per primo conquista con un'azione guerra un esagono con sopra un segnalino <i>Mito</i> disporrà su di esso il gettone viola.
	Scoperta: il giocatore che per primo gioca l'esagono <i>Sorgente</i> disporrà su di esso 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.