



PERICLE

LE GUERRE NEL PELOPONNESO

REGOLE DI GIOCO

I CONTENUTI

1.0 Introduzione	8.0 Fase del Teatro
2.0 Componenti	9.0 Risoluzione della Questione Militare
3.0 Svolgimento Generale del Gioco	10.0 Onore, Ostaggi & Tradimento
4.0 Sequenza di Gioco Abbreviata	11.0 Fase Finale
5.0 Fase di Aristofane	12.0 Unità Speciali
6.0 Fase dell'Assemblea	13.0 Persia
7.0 Fase Politica	Indice

1.0 Introduzione

Pericle riguarda il periodo di sessant'anni (460-400 BC) nel quale le Città-Stato di Atene e Sparta lottarono per ottenere l'egemonia sulla Grecia, come raccontato nelle cronache di Tucidide, Xenophon ed Aristofane. *Pericle* è un gioco per 1-4 giocatori dove quattro fazioni (Atene: Aristocrati/Demagoghi, Sparta: Euripontidi/Agiadi) lottano per ottenere la vittoria.

Nota dell'Ideatore: Tutte le date sono a.C., quindi sono espresse qui solo numericamente.

Nota Storica: La Guerra del Peloponneso è un periodo che non è ben documentato, quindi chiunque abbia una forte convinzione di ciò che è o non è accaduto storicamente, incluso me stesso, si trova su sabbie mobili.

Ho ricercato ed insegnato questa materia nelle principali università per molti decenni, quindi mentre questo gioco rappresenta la summa del mio pensiero, mi devo rammentare che sto dipingendo un grande quadro con pennellate approssimative. È stata mia intenzione e scopo assicurare che tutti gli eventi testimoniati da evidenze storiche (Tucidide, Xenophon) possano accadere ed accadano nel gioco. Quindi, divertitevi nell'esperienza di un disastro militare auto-inflicto prima di preoccuparvi sul bilanciamento e se il gioco sia "sbagliato", e ricordate che gli ateniesi in Sicilia (415-413) inspiegabilmente non fecero di meglio.

2.0 Componenti

1 Regolamento

1 Fascicolo con gli Scenari

6 Tabelle di Aiuto al Gioco: (tradotte dopo le regole e scenari)

1 Plancia Montata

1 Foglio di Pedine (130 pedine)

4 Schermi in Cartoncino per i Giocatori (uno per Fazione)

Pezzi di Legno:

Atene (blu): 12 Bastoncini, 8 Dischi, 10 Cubi, 26 Ottagoni, 3 Cilindri Risorsa goffrati (usati per la Fazione Controllante, Tabella dell'Assemblea, e Numero di Basi sulla mappa)

Lega di Delo (bianco): 8 Bastoncini, 12 Dischi, 12 Cubi

Sparta (rosso): 4 Bastoncini, 4 Dischi, 9 Cubi, 1 Pedina, 26 Ottagoni, 3 Cilindri Risorsa goffrati (usati per la Fazione Controllante, Tabella dell'Assemblea, e Numero di Basi sulla mappa)

Lega del Peloponneso (giallo): 8 Bastoncini, 10 Dischi, 20 Cubi.

Varie:

4 Cubi Marrone Chiaro (Argo)

3 Dischi Neri (Basi Persiane)

1 Pedina Nera (Alcibiade)

1 Pedina Nera con Disegno di Nave Ateniese - Strategos di Stato

2 Pedoni bianchi

2 Pedoni neri

1 Pedone rosso (Volontà dell'Assemblea Spartana)

1 Pedone blu (Volontà dell'Assemblea Ateniese)

1 dado a 20 facce

1 dado a 6 facce

Carte:

24 carte Aristofane

32 carte Politiche Atene

32 carte Politiche Spartane


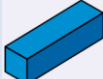







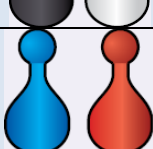
3.0 Svolgimento Generale del Gioco

Le fazioni nelle Città-Stato avversarie (Atene o Sparta) dibattono questioni nelle loro rispettive Assemblee, che sono poi implementate per perseguire la loro strategia volta alla vittoria nella guerra ottenendo maggiore Onore. Sono anche assegnate le pedine di Strategos durante questi dibattiti, a rappresentare la capitale militare che alimenta gli sforzi di una Fazione per creare un vantaggio diplomatico e militare durante i periodi di Guerra e Pace. In gran parte degli scenari lo scopo è di ottenere una vittoria militare con la vostra Città-Stato mentre la vostra Fazione ha il maggiore Onore entro quella Città-Stato.

3.1 Descrizione dei Componenti

Nota: I componenti ed i pezzi del gioco sono il limite di ciò che può essere costruito di un dato tipo di unità.

3.11 I Pezzi del Gioco

GUIDA AI PEZZI DI GIOCO		
	Cubi	Unità Militare di Terra
	Bastoncini	Unità Militare Navale
	Dischi	Basi Fortificate
	Cilindri esagonali (rosso & blu)	Pedine Strategos
	Cilindro esagonale	Gli ateniesi hanno una speciale pedina Strategos che rappresenta la Nave di Stato di Atene, che può essere usata in Battaglia una volta per turno. Girate la pedina a faccia in giù ad indicare che è stata usata nel turno.
	Cilindri rotondi	Usati per la Fazione Controllante, Tabella della Assemblea & Numero di Basi sulla mappa.
	Pedina di Alcibiade (nera)	Alcibiade
	Pedina spartana (rossa)	Unità Militare i 300 di Sparta
	Pedoni (bianco & nero)	Il pedone bianco si usa per designare le questioni in tempo di Pace; quello nero in tempo di Guerra
	Pedoni (rosso & blu)	Volontà dell'Assemblea: sono poste per una carta evento Aristofane.

Guida ai Colori:



Atene (blu)



Lega di Delo (bianco)



Sparta (rosso)



Lega del Peloponneso (giallo)



Argo (marrone)



Persiano (nero)

3.12 La Plancia

La plancia è divisa in due parti. Nella parte di sinistra vi sono due tabelle delle Città-Stato (Atene e Sparta) con una Tabella della Fazione per le rispettive Fazioni, lungo le quali le pedine delle Questioni si spostano durante la Fase

dell'Assemblea. Vi è anche una tabella con tre caselle detta Assemblea [Assembly] che si usa per determinare quale fazione è favorita dall'Assemblea in un dato momento.

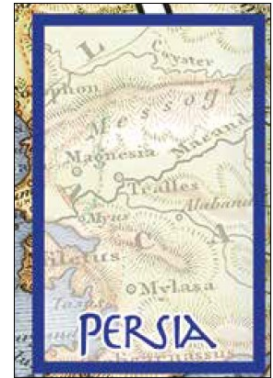
Il resto della mappa è composto da 20 spazi di Teatro, più la Persia. I Teatri sono tutti numerati da 1-20 in modo che il dado a 20 facce (1d20) possa scegliere casualmente il Teatro nel quale accade una azione in Solitario del 'Bot [= azioni del gioco quando si gioca in solitario, diminutivo di "robot"]. I Teatri con bordo marrone sono Teatri di Terra, quelli con bordo blu sono Teatri Navali. Sia le unità di terra che navali possono occupare entrambi i tipi di Teatro; il tipo indica quale tipo di Battaglia ha priorità in quel Teatro.

Collegamenti tra i Teatri



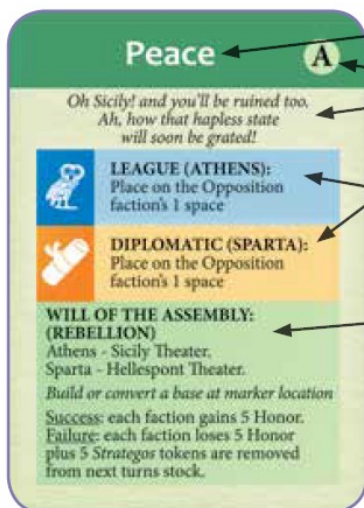
Sono le linee colorate che collegano ciascun spazio di Teatro a spazi di Teatro adiacenti. Le unità militari seguono queste linee di collegamento quando muovono durante una Spedizione Militare. Nessun Teatro è adiacente ad alcun altro Teatro eccetto mediante una linea di collegamento, indipendentemente dalla posizione relativa sulla mappa. Vi sono quattro tipi di Collegamenti e molte condizioni speciali di Collegamento, gli effetti delle quali sono dettagliate in 9.32.

Lungo il bordo della plancia vi è una tabella dell'Onore, con caselle da 0 a 99. Ciascuna Fazione usa la propria pedina di Onore per registrare il suo Onore corrente. Se l'Onore di una Fazione eccede 99, girate il segnalino di Onore sul lato +100. L'Onore di una Fazione non scende mai al di sotto di zero.



3.13 Esempi delle Carte

Carta Aristofane



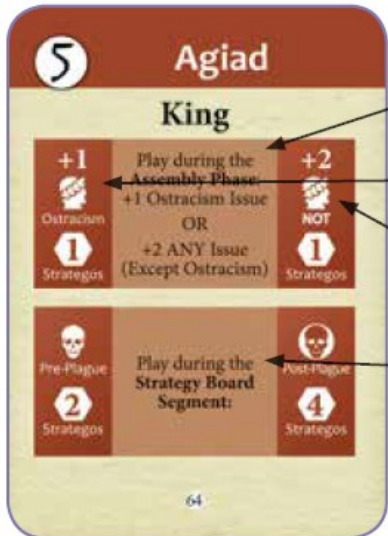
- ← Titolo della Commedia
- ← Una versione delle tre (B e C)
- ← Citazione dalla Commedia
- ← Questioni da porre per ogni Città Stato
- ← Evento (in questo caso un Evento VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA)

Carta Politica (Ateniese)



- ← Valore della Carta (da 1 a 5)
- ← Titolo della carta (Tribù ateniese; nessun effetto sul gioco)
- ← Orientamento alla fazione Aristocratica ateniese
- ← Allineamento della Questione (+2 allineamento Militare se Alcibiade non è ad Atene, in Persia); assegnati 3 Segnalini di Strategos se giocata su questione Militare
- ← Allineamento della Questione (+3 allineamento Militare se Alcibiade è ad Atene); assegnati 3 Segnalini di Strategos; simbolo di omino per Alcibiade)
- ← La fazione dei Demagoghi gira la carta di 180° per usarla; Allineamento della Fazione (+1 Lega); assegnato 1 segnalino di Strategos se giocata sulla questione Lega

Carta Leader di Fazione (Agiadi Spartani)



Se giocata sulla questione Ostracismo
 Allineamento della Questione:
 +1 Ostracismo ed assegnato 1 segnalino Strategos
 Per tutte le altre questioni tranne Ostracismo, bonus +2 con assegnazione di 1 segnalino di Strategos
 Se giocata durante il segmento Strategico;
 se Pre-Pestilenza, assegnati 2 segnalini di Strategos, se Post-Pestilenza, assegnati 4 segnalini di Strategos

LEGENDA DELLE CARTE

Il valore in alto a sinistra è la forza nominale della carta quando viene giocata su una questione. Comunque, la carta può dare maggiore forza o i benefici dello strategos se si rispettano le condizioni sulla carta quando viene giocata. I simboli seguenti riassumono queste condizioni o benefici.

+2	Valore Bonus, se la carta rispetta i requisiti		Atene deve essere in Guerra
+2	Valore Bonus, se la carta rispetta i requisiti ed il giocatore deve essere la Fazione controllante.	NOT	La questione non deve essere quella sopra il "NO"
	Alcibiade deve essere in Atene		Il gioco deve essere in stato Post-Pestilenza
	Il Bonus si applica a qualsiasi questione		Si riceve la pedina di Strategos, se la carta rispetta i requisiti
	Il gioco deve essere in stato Pre-Pestilenza		La questione deve essere Giochi
	La questione deve essere Guerra/Pace		La questione deve essere Ostracismo
	La questione deve essere Diplomatica		La questione deve essere Militare
	La questione deve essere Oracolo		La questione deve essere Lega
	La questione deve essere Militare		La questione deve essere Lega

3.14 Dibattere le Questioni



In ogni Fase dell'Assemblea i giocatori discuteranno una serie di questioni che determineranno chi definisce l'agenda diplomatica e militare nel turno. Una serie completa di Dibattiti delle questioni per le due parti comprende: 6 Militari, 3 Lega, 3 Diplomatiche, 1 Ostracismo, 1 Giochi, 1 Guerra/Pace, 1 Oracolo e 2 questioni specifiche per quella parte.



3.15 Questioni di Teatro

I segnalini questione di Teatro sono posti sulla mappa dalla Fazione che li ha vinti durante i dibattiti della Fase dell'Assemblea. Una parte di ciascun segnalino è una icona generica per la Città-Stato, che ne occulta l'identità, mentre l'altra parte indica sia la questione che la Fazione di appartenenza.

Una serie completa di questioni di Teatro per ogni Fazione comprende: 6 Militari, 3 Lega, 3 Diplomatica, 1 Oracolo.

AF = Fazione Aristocratica

DF = Fazione Demagoghi

EK = Fazione Re Euripontidi

AK = Fazione Re Agiadi

Nota sulla Geografia: Ciascuno dei 20 Teatri è un'ampia area che in gran parte dei casi conteneva più città-stato. Ho nominato ciascun teatro a seconda di quanto spesso viene nominato da una prospettiva strategica in Tucidide, quindi in alcuni casi ho usato il nome di una località invece che della regione. Ecco un breve riassunto delle località più importanti in ciascun Teatro.

Mare Egeo: Questa è un riferimento di Aristofane ad una mappa dei Teatri 15-19 (Lesbo, Chios, Samos, Cicladi, S. Sporades).

Sicilia (Teatro 1): Include l'isola della Sicilia dove si trova Siracusa ed include anche Messenia, Leontini, ed il sud Italia.

Corcyra (Teatro 2): A parte l'isola di Corcyra, vi sono anche Zacynithus, Cephallenia, Leucas, ed Ambracia.

Nota su Corcyra: Il Teatro di Corcyra rappresenta sia Corcyra (la moderna Corfù) che altre isole nell'area e parti della costa Adriatica. Quello che accade è che le unità stanno navigando da questa località all'Italia, arrivando allo Stretto di Messina ed attraversandolo per andare in Sicilia. Questi movimenti navali coprivano una distanza che poteva essere percorsa in un periodo di luce giornaliero. Se avete una base in questo Teatro, come la Ionia, le vostre forze scelgono il momento per attraversare quando le condizioni sono adatte e non vi sono forze navali ostili nell'area.

Aetolia (Teatro 3): Comprende l'intera regione che circonda la base ateniese di Naupactus.

Naupactus (Teatro 4): È una locazione molto specifica nel punto più stretto del Golfo di Corinto. Fu una strozzatura critica per il movimento navale che bloccava la costa occidentale di Corinto.

Nota di Gioco: Se Atene non ha una base nell'Istmo può arrivare a Naupactus per la via da Atene a Corcyra a Naupactus. Se unità ateniesi muovono da Atene all'Istmo possono combattere una Battaglia navale in quella località senza una base senza detrimento. La marina spartana solitamente dovrebbe essere sul lato dell'Istmo del Golfo Saronico.

Istmo di Corinto (Teatro 5): Questa è una delle strettoie per terra critiche in Grecia. L'Istmo è la patria di Corinto e Megara. Questa strettoia controllava l'accesso via terra in e fuori dal Peloponneso (Sparta).

Nota sull'Istmo di Corinto: Le trireme sembra non fossero così pesanti da non poter essere spostate su terra e trasportate per una certa distanza. Gli abitanti di Corinto controllavano una via di "trasporto" delle trireme che usavano per spostare piccole flotte dal Golfo di Corinto al Golfo Saronico e viceversa. Ho semplificato questo antico canale di Panama facendo sì che dove avete una base si suppone abbiate una qualche via per trascinare le navi attraverso lo stretto istmo.

Sparta (Teatro 6): Questo Teatro include tutto il Peloponneso, patria di molte Città Stato incluse – ma non limitate a – Sparta, Tegea, Mantinea, Argo, Elis, Haleis, il territorio di Messenia, e l'isola di Cythera.

Atene (Teatro 7): Il Teatro dell'altra protagonista del conflitto. Include Atene ed il porto del Pireo a lei collegato, il circostante territorio dell'Attica, Aegina, Salamis, e la parte meridionale dell'isola di Euboea.

Nota: Atene è un buon argomento per la discussione delle vie che collegavano i Teatri l'uno all'altro. Noterete che Atene ha 3 dei quattro tipi di collegamento. Il Teatro di Atene avrebbe potuto essere stato chiamato Attica (la regione circostante la città di Atene-Pireo) ed Euboea Meridionale. Tutti i Teatri in Pericle hanno una linea costiera per consentire la simbiosi terra-nave caratteristica del periodo. Le vie che mostrano la capacità delle unità di terra di superare l'acqua sono in realtà l'uso di vie costiere e piccoli tratti con isole per muovere le forze lungo la mappa. Siate consci del tipo di forze necessarie ad Atene per far sì che le forze di terra possano superare le vie di acqua.

Beozia (Teatro 8): Centrata sulla città-stato dominante di Tebe, include anche Delphi, Heraclia, Phocis, Plataea, Tanagra, Delium, e le famose Termopili più la Euboea settentrionale.

Thessalia (Teatro 9): Include l'intera regione che porta lo stesso nome con la sua città più importante, Larissa.

Macedonia (Teatro 10): La futura culla di Alessandro Magno è la regione che porta lo stesso nome. Contiene la città principale che divenne poi Pella ed incluse per un certo periodo la colonia ateniese di Brea.

Chalcidice (Teatro 11): Una regione con molte piccole città-stato come Potidaea, Scione, e Torone.

Amphipolis (Teatro 12): Questa regione è in realtà la Tracia, ma ho scelto questo nome per l'importante strettoia di terra di Amphipolis, che divenne il sito del conflitto e della acrimonia politica quando gli spartani non rispettarono il loro obbligo dettato dalla Pace di Nicia di restituirla ad Atene. Questo Teatro include anche la grossa isola di Thasos.

Ellesponto (Teatro 13): Questo Teatro contiene gli stretti (Dardanelli e Mare di Marmora) che collegano il Mar Egeo con il Mar Nero. Atene riceveva gran parte del suo rifornimento di grano dalla Crimea e la sua perdita a favore di Lysander (Lisandro) dopo la Battaglia di Aegospotami causò la resa di Atene dopo un prolungato assedio.

Ionìa (Teatro 14): Questo Teatro copre la costa occidentale di quella che oggi è la moderna Turchia, ma in questo periodo era dominato da molte colonie greche in quella che era conosciuta come Ionìa e Caria. La città di Efeso divenne una importante base navale spartana che fu fondata con l'oro persiano.

Nota sulla Ionìa: Le isole di Lesbo, Chios, e Samos sono a breve distanza dalla costa ionica. Le unità di terra usavano regolarmente il trasporto locale per attraversare questo breve tratto. Le forze navali nemiche non erano in grado, in gran parte dei casi, di bloccare questo traffico se le unità di terra attendevano il loro allontanamento, ma avrebbero dovuto trovarsi in qualche posto per attendere il momento giusto. La regola del Collegamento, ossia che si debba avere una base, cattura questa dinamica.

Lesbo (Teatro 15): Appena fuori delle coste della Ionìa, quest'isola fu dominata da Mythenia.

Chios (Teatro 16): Appena fuori delle coste della Ionìa dove la città di Chios fu uno dei principali alleati ateniesi che contribuì alle sue forze militari invece di dare tributi, sino alla sua rivolta.

Samos (Teatro 17): Una locazione critica, che si rivoltò contro Atene durante la Guerra di Samos e che divenne poi il centro del potere ateniese durante il breve regno dei 400 oligarchi. I cittadini di Samos ricevevano il raro onore di divenire cittadini ateniesi e furono al loro fianco sino al termine della guerra.

Cicladì (Teatro 18): Rappresenta una serie di piccole isole al largo della costa meridionale della Euboea. Queste includono Tenos, Andros, Melos, Delos, e Naxos tra le altre.

Sporadi Meridionali (Teatro 19): Una serie di isole conosciute anche come Dodecaneso. L'isola di Rodi domina questo Teatro.

Mediterraneo Orientale (Teatro 20): Questo Teatro rappresenta la costa di levante dell'Impero Persiano e l'Egitto.

Persia: Una località astratta usata per mostrare il supporto persiano a Sparta durante la guerra (vedere Persia 13.0).

3.2 Glossario

Allineamento della Questione: Una carta Politica usata nel dibattito e che corrisponde alla questione correntemente designata per essere dibattuta nella Fase dell'Assemblea.

Amico: Unità appartenenti alla stessa Parte.



Assemblea: Vi è una tabella dell'Assemblea, con tre spazi, che usa una pedina di legno contenente il loro della Città-Stato e che serve per indicare il Favore dell'Assemblea per una delle fazioni, o la neutralità. Il segnalino si sposta a sinistra e destra a seconda di come cambia il controllo del governo nel corso di uno scenario.

Base: Ognuna delle parti ha un Disco di legno che rappresenta le basi che sono sia unità di terra che navali, infrastrutture che costruiscono e mantengono le unità militari, talvolta un requisito per il movimento lungo certe vie, ed una fonte di Onore negli scenari più lunghi.

Nota dell'Ideatore: Vi sono circa 1500 città stato nell'area rappresentata dalla mappa. Le basi non sono città stato, sebbene una base storicamente è associata ad una città stato in un dato teatro. Una base è una infrastruttura militare che ha una guarnigione di forze di terra e navali.

Città-Stato: Sparta o Atene e le loro unità militari (rosse e blu, rispettivamente) escluse le unità della Lega.

Compatriota: Le Fazioni Aristocratica e Demagoga ad Atene sono reciprocamente Compatriote, e le Fazioni Europontide e Agiade a Sparta sono reciprocamente Compatriote.

Consiglio Strategico: Una locazione accanto alla tabella della Fazione dalla quale sono distribuite 5 pedine di Strategos dopo il termine del Segmento del Dibattito.

Costo di Costruzione/Mantenimento: Le Basi possono costruire e mantenere 4 punti militari. Un punto militare è diverso dal valore militare. Costa 4 punti militari costruire e 2 punti militari mantenere un'unità navale. Costa 2 punti militari costruire ed 1 punto militare mantenere un'unità di terra. Le Basi della Lega necessitano di 4 pedine di Strategos per essere costruite – e due per convertirle in seguito ad una Base spartana o ateniese.

Entourage: Le tre carte, derivanti dalla mano iniziale di carte del giocatore composta da nove carte Politiche, messe da parte a faccia in giù per essere usate come "Consortio di Cervelli" o conservate per turni successivi (6.31).

Fazione all'Opposizione: La Fazione che correntemente *non* è in carica al governo della sua Città-Stato.

Fazione Controllante: la Fazione che correntemente in carica nel governo della sua Città-Stato. Alcune carte politiche impongono che siano Allineate con la Questione e che la fazione sia la Fazione Controllante per avere il bonus della carta stessa.

Fazione Possessore: La Fazione il cui colore e simbolo si trova sulla questione, indipendentemente da chi l'ha girata. La Fazione Possessore prende tutte le decisioni per quella questione e può usare qualsiasi unità (Città-Stato e Lega) dalla sua Parte quando risolve la questione.

Fornitura di Strategos: Un luogo dove sono tenute le pedine Strategos e dove sono prese quando non possedute da una Fazione, sul Consiglio Strategico, o temporaneamente rimosse dal gioco da una carta Aristofane.

Generale Comandante: Il possessore di una questione militare rivelata che prende tutte le decisioni del movimento delle forze per la sua risoluzione.

Lega: Unità militari che rappresentano la Lega di Delo (bianche, controllate da Atene) o la Lega del Peloponneso (gialle, controllate da Sparta), diverse dalle unità delle Città-Stato.



Mar Egeo: Teatri 15-19 (Lesbo, Chio, Samos, Cicladi, e S. Sporades). Vedere l'illustrazione a sinistra.

Mazzo di Battaglia: Dopo aver distribuito tutte le carte politiche per il turno, le restanti carte Politiche sono messe da parte e divengono il mazzo di Battaglia, usato per dare casualità a vari esiti delle questioni di Teatro. Ogni turno il mazzo di Battaglia viene mescolato con tutti gli scarti per ricostruire il mazzo politico di un giocatore.

Navi Strategos dello Stato Ateniese: Questo pezzo rappresenta le navi sacre ateniesi di Paralus e Salaminia (vedere la citazione di Aristofane). Per tutti gli effetti del gioco sono una pedina di Strategos e non un'unità navale: non si applica a questo pezzo alcuna regola che si applica alle unità navali.

Nemico: Sparta e la Lega del Peloponneso non Nemici di Atene e della Lega di Delo, e viceversa.



Tabella della Fazione: Vi sono quattro Fazioni nel gioco, due per Parte, che rappresentano le alleanze politiche entro la rispettiva Città-Stato. Per Atene vi sono gli Aristocratici ed i Demagoghi. Per Sparta vi sono le case reali degli Euripontidi e degli Agiadi. La Fazione non fa riferimento alla distinzione tra Città-Stato ed unità della Lega. Ogni Città-Stato ha uno spazio centrale per le questioni (spazio zero) che collega due tabelle

delle fazioni numerate da 1 a 7+, sulle quali muovono le questioni quando sono poste e dibattute.

Onore: L'Onore è la misura del successo o fallimento di una Fazione e viene usato per determinare la vittoria.

Parte: Vi sono due Parti nel gioco, Atene e Sparta, ciascuna ha due Fazioni. Vi sono unità di quattro colori. Entrambe le Fazioni ateniesi possono usare allo stesso modo le unità ateniesi e della Lega di Delo. Entrambe le Fazioni spartane possono usare allo stesso modo le unità spartane e della Lega del Peloponneso.

Schermo: Ogni fazione ha il suo schermo in cartoncino dietro il quale può occultare le informazioni che quel giocatore può tenere nascoste.

Teatro Conteso: Un Teatro occupato da unità militari e/o basi di entrambe le Parti.

Teatro Controllato: Un Teatro occupato da unità militari e/o basi di una sola delle Parti. Un teatro è Amico-Controllato o Controllato dal Nemico, a seconda se le unità/basi siano della Parte della rispettiva Fazione o no.

Teatro delle Città-Stato: Atene e Sparta

Teatro Neutrale: Un Teatro non occupato da unità militari e/o basi di alcuna delle Parti.

Valore della Carta: Il valore di una carta è il numero in alto a sinistra della carta stessa (in entrambi gli orientamenti), escludendo qualsiasi bonus per allineamento delle questioni.

Valore Militare: Ciascuna unità ha un valore militare che varia da uno per gran parte delle unità a due per le basi, le unità di terra spartane e navali ateniesi. Ricordate che il valore militare non è il costo militare.

Segnalino di Tradimento: Viene posto in uno spazio di Teatro dalla questione Diplomatica. I 10 segnalini di Tradimento per ciascuna delle parti sono un limite a quelli che possono essere in gioco in un dato momento ed una

volta posti non possono essere rimossi volontariamente dalla mappa, ma richiedono una questione o un cambio nella affiliazione base per rimuovere il segnalino(i).



Zero: Lo spazio più grande per le questioni in ogni tabella della città-stato, che ha l’emblem della città-stato (Atene – Gufo, Sparta – Lambda) è anche lo spazio zero.

3.3 Piazzamento del Gioco

Scegliete uno degli scenari in 14.0, piazzate i pezzi come indicato e mescolate i tre mazzi: Aristofane, Politico Atene, e Politico Sparta. Iniziate il gioco scegliendo la prima carta del mazzo di Aristofane e proseguite con la sequenza di gioco.

Nota per le prime partite: Anche se siete un giocatore esperto, si raccomanda fortemente che usiate la sequenza per le Prime Partite (14.01) per facilitare l’apprendimento del gioco. Mentre i meccanismi di Pericle non sono complicati singolarmente, la combinazione di sistemi può essere astrusa. Durante il test del gioco abbiamo scoperto che utilizzare un’ora per giocare tutti i sottosistemi del gioco da soli vi consente di comprendere come funzionano prima di tuffarvi negli scenari più grandi.

Nota dell’ideatore: Ritengo che la durata del gioco ed il suo argomento siano le più importanti variabili che influenzano se un gioco abbia successo o no. Mi sono impegnato molto per creare un gran numero di scenari competitivi di un turno che possono essere giocati in meno di un’ora, e molti altri che possono essere giocati in due ore. Ovviamente, ho inserito la possibilità di combattere le guerre maggiori (1° e 2° Guerra del Peloponneso) che l’intero periodo di 60 anni raccontato da Tucidide e che Will Durant chiamò “Il Suicidio della Grecia”.

4.0 Sequenza di Gioco Abbreviata

Nota di Gioco: la velocità di gioco delle carte dipende fortemente dal seguire strettamente la Sequenza di Gioco sottostante.

Fase di Aristofane (5.0)

• Segmento Carta di Aristofane (5.1)

◊ Rivelate e risolvete la carta successive dal mazzo di Aristofane.

• Segmento Carta Politica (5.2)

◊ Se il giocatore ha disponibile il suo Entourage, scartate 0-3 Carte Entourage (5.21)

◊ Riportate la mano a 9 carte, o 6 carte se avete usato l’Entourage per l’opzione Consorzio di Cervelli (6.31)

◊ Se la mano è di 9 carte create un nuovo Entourage di 3 carte (5.23), altrimenti usate tutte le 6 carte distribuite (6.31)

◊ Aggiungere la carta Leader di Fazione alle 6 carte per creare una mano di 7 carte

• Segmento del Bulè (Senato) (5.3)

◊ Se sono disponibili Ostaggi, la Fazione Controllante ha l’opzione di porre la questione Pace/Guerra sulla tabella della Fazione all’Opposizione di un’altra Città-Stato due spazi in avanti (5.33)

◊ La Fazione Controllante sceglie una questione (spazio 2, 5.32A), eccetto le questioni Ostracismo e Guerra/Pace (5.32E), che viene posta al centro (spazio zero).

◊ La Fazione all’Opposizione sceglie una questione (spazio 1, 5.32B), eccetto le questioni Ostracismo e Guerra/Pace (5.32E), che viene posta al centro (spazio zero).

◊ La Fazione Controllante sceglie tre questioni (spazio zero, 5.32C)

◊ La Fazione all’Opposizione sceglie due questioni (spazio zero, 5.32D)

Fase dell’Assemblea (6.0)

• Partendo dalla Fazione Controllante ogni Città-Stato svolge sequenzialmente sei dibattiti (6.11, 6.14).

Fase Politica (7.0)

• Si determina l’Onore di Orazione (7.1, Onore 10.0) e si determina la Fazione Controllante (7.2)

• Segmento del Consiglio Strategico (7.3)

◊ Le Fazioni Controllanti rivelano la settima carta e ricevono Strategos dal Consiglio Strategico

◊ Le Fazioni all’Opposizione rivelano la settima carta e ricevono Strategos dal Consiglio Strategico

- **Segmento delle Questioni Politiche (7.4)**

- ◊ Risolvete tutte le questioni non militari, lega, diplomatica, e oracolo nell'ordine: Guerra/Pace (7.41, 7.42), Giochi (7.43), Cittadinanza (7.44A), Colonia (7.44B), Krypteia (7.45A), Agoge (7.45B)
- ◊ Determinate se il cambio di stato da Guerra a Pace termina la partita (vedere le istruzioni dello Scenario)

- **Assegnazione della Questione di Teatro (7.5)**

- ◊ Tutte le Fazioni sostituiscono le loro questioni militare, diplomatica, lega ed oracolo vinte nell'Assemblea con il loro corrispondente segnalino colorato a seconda della Fazione più due segnalini di diceria.

Fase del Teatro (8.0)

- **Segmento di Piazzamento della Questione di Teatro (8.3)**

- ◊ In Ordine di Onore (8.1), ciascun giocatore pone sequenzialmente a faccia in giù un segnalino militare, diplomatico, lega, oracolo o diceria su uno dei venti Teatri e potenzialmente la Persia.
- ◊ Il piazzamento di un secondo segnalino in un Teatro o Persia crea un gruppo di segnalini detti d'ora in poi priorità LIFO (acronimo di ultimo arrivato, primo ad uscire) (8.31).
- ◊ Continuate la sequenza sino a che tutte le questioni non sono poste nei teatri o Persia.

- **Segmento di Risoluzione del Teatro (8.5)**

- ◊ Rivelate e risolvete le questioni (Diplomatica 8.51, Lega 8.52, Oracolo 8.53, Militare 9.0) una alla volta sino al termine, in Ordine di Onore.
- ◊ Un giocatore deve rivelare un segnalino della sua parte che sia sopra la priorità di un dato Teatro.
- ◊ Un giocatore che non ha segnalini della sua parte disponibili da rivelare passa il suo turno al giocatore successivo.
- ◊ Un giocatore che passa effettua comunque il suo turno successivo nella sequenza Onore ed un giocatore può passare più volte.
- ◊ In ogni caso il segnalino appartiene ad uno dei giocatori ed in tutti i casi il possessore risolve la questione rivelata, indipendentemente da chi l'ha rivelata.
- ◊ Tutti i segnalini presenti in un Teatro devono essere risolti.
- ◊ Dopo tale risoluzione, passate alla fase finale.

Fase Finale (11.0)

- **Segmento di Determinazione della Vittoria (11.1)**

- ◊ Determinazione della Vittoria Automatica (11.11, 11.12, 11.13)
- ◊ Se è l'ultimo turno dello scenario, determinate il vincitore (11.14); altrimenti continuate a giocare

- **Segmento del Mantenimento (11.2)**

- **Segmento della Ridistribuzione (11.3)**

- **Risoluzione della Volontà dell'Assemblea (11.4)**

- **Iniziate un nuovo Turno**

4.1 Informazioni Pubbliche e Segrete

Nota di Gioco: Queste sono linee guida che possono essere seguite, ma potete sentirvi liberi di seguire come desiderate, o di sostituirle con qualche variante che trovate vi migliori la vostra sessione di gioco.

Tutte le informazioni sono pubbliche a meno che non sia specificamente menzionato in modo diverso in questo capitolo.

- Un giocatore non può rivelare la sua mano di carte da giocare o le carte nel suo Entourage, sino a quando non sono rivelate durante un dibattito di una questione o durante uno scarto.
- Dopo che una Fazione ha ricevuto segnalini Strategos da quelli disponibili, li pone dietro il suo schermo, e diviene una informazione segreta. Una Fazione può mostrare al suo Compatriota il numero corrente dei suoi segnalini Strategos, ma gli avversari non possono esaminare quanti tali segnalini una Fazione ha in totale o rimanenti dietro gli schermi delle Fazioni.
- Le questioni che stanno per essere, o sono state, dibattute e dove sono sulla scheda di una Città-Stato sono informazioni pubbliche. Una volta che le Fazioni convertono le loro questioni vinte in segnalini di questioni di Teatro, le questioni sono rimosse dalla scheda e non sono più informazione pubblica. Una Fazione può mostrare al suo Compatriota la questione che sta per porre sulla mappa e quale questione ha ancora con sé.

4.2 Discussioni Strategiche Generali

I giocatori possono discutere la strategia di Teatro e prendere decisioni, sebbene nulla sia vincolante. Se una questione termina nel posto sbagliato, intenzionalmente o per errore, viene giocata e risolta secondo le regole, senza modifiche.

Nota di Gioco sui Negoziati ed Informazione: Non sono un amante dei negoziati segreti, quindi sono sconsigliati in Pericle. Ho cercato di articolare quella che è informazione segreta, ma qualsiasi regola a riguardo può arrivare solo fino a qui. Cercate di rimanere nello spirito delle regole ed evitate le discussioni. Ricordate che è solo un gioco, e non vi è un arbitro computerizzato.

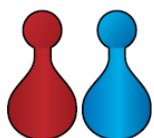
Le discussioni sulla strategia di squadra sono d'altra parte alquanto divertenti e fanno parte del gioco, ma cercate di mantenere bassa la voce e cercate di capirvi a gesti. Ma le cose possono rallentare se si esagera con le discussioni di squadra. Troverete che le priorità delle questioni di Teatro portano la loro parte di caos che tutta la pianificazione del mondo non può evitare. E troverete, come i personaggi storici che rappresentate, che nessun piano sopravvive al contatto col nemico.

5.0 Fase di Aristofane

5.1 Segmento Carta di Aristofane

5.11 Pescate la prima carta del Mazzo Aristofane ed implementate le sue istruzioni. Una carta Aristofane avrà i seguenti effetti:

- A. Porre questioni indicate su spazi della tabella di una Fazione di una Città-Stato.
Nota: Ignorate una questione Guerra/Pace già posta per una sconfitta maggiore (9.54)
- B. Un evento può aggiungere o rimuovere segnalini Strategos ponendoli tra quelli disponibili, dare segnalini Strategos ad una Fazione, aggiungere unità, togliere unità, indicare obiettivi di Volontà dell'Assemblea, causare una Pestilenza, e/o influenzare Alcibiades.



5.12 Volontà dell'Assemblea

Se la carta Aristofane include un evento Volontà dell'Assemblea, ponete il pedone di Volontà dell'Assemblea di ciascuna Parte nelle locazioni di Teatro indicate per ricordarlo. Le condizioni per la Volontà dell'Assemblea di entrambe le Parti verranno determinate nella Fase Finale (11.4).

Nota di Gioco: Ciascuna carta Aristofane è unica. Alcuni eventi Volontà dell'Assemblea indicano Controllo ed altri Controllo o Contesa di un Teatro. Le carte devono essere lette letteralmente, sono diverse e non è un errore tipografico quando sono diverse.

Nota dell'Ideatore: Molte delle commedie di Aristofane furono messe in scena più volte in competizione, e vi furono molte pestilenze nel periodo. Potete vedere anche tre volte la stessa commedia durante il gioco, e quella commedia è gli Arcanesi, vedrete tre Pestilenze.

5.13 Pestilenza



Le tre versioni della commedia gli Arcanesi (A, B, e C) causano una Pestilenza, gli effetti della quale sono qui sotto riportati (5.14). Dopo che si è avuta la prima Pestilenza, il gioco entra in una condizione Post-Pestilenza, cui fanno riferimento diverse carte, la quale rimane in effetto per tutto il gioco.

Una seconda o terza Pestilenza non altera questa condizione.



Il segnalino Pre-Pestilenza/Post-Pestilenza viene posto nello spazio indicato sulla scheda ateniese.

Nota di Gioco: Gran parte degli scenari con turni di gioco da 1 a 6 iniziano in condizione Pre-Pestilenza, mentre quelli successivi iniziano in stato Post-Pestilenza.

5.14 Effetti della Pestilenza

Quando si ha una Pestilenza (la prima o le successive), entrambe le Parti *rimuovono immediatamente un terzo* delle loro unità di terra ed un terzo delle loro unità navali nel Teatro di Atene (solamente), arrotondando per eccesso. Inoltre, ciascuna Parte rimuove una unità di terra ed una navale in ogni Teatro Conteso. In tutte le altre situazioni, *non* rimuovete l'ultima unità di terra nei Teatri di Terra o l'ultima navale nei Teatri Navali.

Nota di Gioco: Se state usando la regola Campagna 14.43, notate che le perdite per Pestilenza sono permanenti e le unità influenzate sono rimosse dal gioco.

5.2 Segmento delle Carte Politiche

Ogni Fazione riceve Carte Politiche dal mazzo Politico della sua Parte.

5.21 Prima che venga distribuita qualsiasi carta, se una Fazione *non* ha usato il suo Entourage come Consorzio di Cervelli nel turno precedente (6.31), può prima scegliere di tenere o scartare tutte, alcune o nessuna delle sue tre carte Entourage. Tutte le carte di una Parte, eccetto i Leader e quelle tenute dall'Entourage, sono poi mescolate assieme per formare i rispettivi mazzi. Questo include entrambe le carte rimaste nel mazzo e qualsiasi scarto.

Se una Fazione *non* ha usato il suo Entourage come Consorzio di Cervelli nel turno precedente (o se questo è l'ultimo turno dello scenario), la sua mano viene riportata a 9 carte, incluse le carte tenute dal suo Entourage. Può poi creare un nuovo Entourage (5.23).

5.22 Se una Fazione *ha* usato il suo Entourage come Consorzio di Cervelli nel turno precedente, riceve solo sei carte. Non crea un nuovo Entourage; tutte e sei le carte che riceve compongono la sua mano per questo turno. Tutte le Fazioni ricevono anche la loro carta Leader nella mano ogni turno, il che dà una mano di sette carte.

5.23 Entourage

Se può creare un Entourage, una Fazione sceglie segretamente tre carte non Leader, le rimuove dalla sua mano e le mette da parte, a faccia in giù, a formare il suo Entourage. Non fanno più parte della sua mano, ma può usarle come Consorzio di Cervelli (6.31). Se non sono usate in questo turno come Consorzio di Cervelli, avrà l'opzione di includere nella sua mano nel turno successivo o nei seguenti.

Nota di Gioco: Vi sono numerose strategie su quali carte tenere nel vostro Entourage. Potete scegliere di tenere le stesse 3 carte nel vostro Entourage per tutta la partita, scaricarvi le vostre carte peggiori ogni turno, o usare l'Entourage come Consorzio di Cervelli. Quali carte tenere o scartare dipende interamente da voi.

Nota dell'Ideatore: *Sembra che in Atene questo gruppo di uomini attorno a Pericle fosse conosciuto come il 'Consorzio di Cervelli', almeno è quanto l'ho trovato tradotto dal greco.*

5.3 Segmento del Bulè (senato)

Durante il segmento del Bulè (senato) le Fazioni di ogni Parte pongono sette questioni tra di loro sia nella tabella della fazione di Atene che di Sparta, quattro da parte della Fazione Controllante e tra da parte della Fazione all'Opposizione, che saranno dibattute nel turno. Qualsiasi questione posta dalla carta Aristofane, da una sconfitta maggiore precedente (9.54) e/o dall'uso di un segnalino di Ostaggio (Guerra/Pace, vedere 5.33) sono in aggiunta alle sette poste dalle due Fazioni.

5.31 Ricostituzione dalle Pedine Disponibili

Ricostituite riportando a 5 segnalini Strategos ciascuna entrambe le Mappe Strategiche.

5.32 Scegliere le Questioni

Le due Fazioni di ogni Parte scelgono le questioni, prendendole da quelle loro disponibili, da dibattere in questo turno nell'Assemblea della loro Città-Stato. La sequenza per la scelta delle questioni è la seguente, con ogni parte che svolge queste fasi simultaneamente, ponendolo sulla tabella della Fazione della loro Parte:

- A. La Fazione Controllante sceglie *una* questione e la pone nello spazio 2 dalla sua parte della tabella della Fazione.
- B. La Fazione all'Opposizione sceglie *una* questione e la pone nello spazio 1 dalla sua parte della tabella della Fazione.
- C. La Fazione Controllante sceglie *tre* questioni e le pone nello spazio 0 (al centro) dalla sua parte della tabella della Fazione.
- D. La Fazione all'Opposizione sceglie *due* questioni e le pone nello spazio 0 (al centro) dalla sua parte della tabella della Fazione.
- E. **IMPORTANTE:** Se sono scelte la questione Ostracismo e/o Guerra/Pace, sono sempre poste nello spazio *centrale*.

Nota di Gioco: *Invece che fare scelte simultanee, alcuni gruppi possono preferire un processo con un ordine di gioco. Se lo si desidera, in tutti i casi di azione simultanea, gli ateniesi agiscono per primi. La stessa regola si può applicare alla Fase dell'Assemblea (6.0).*



Esempio: Gli Aristocratici ateniesi iniziano lo scenario 1° Guerra del Peloponneso come Fazione Controllante per Atene ed il Re Agiade inizia come Fazione Controllante per Sparta. La Fazione Aristocratica ateniese sceglie una questione Lega, mentre la Fazione Agiade spartana sceglie Giochi. Entrambe le questioni sono poste nello spazio "2" della rispettiva tabella della Fazione. Questo viene seguito dalle Fazioni all'Opposizione per entrambe le Parti, che scelgono una questione ponendola nel rispettivo spazio "1". Poi le Fazioni Controllanti scelgono ciascuna tre questioni e le pongono nello spazio centrale, seguite dalle Fazioni all'Opposizione che pongono due questioni nello spazio centrale. Queste sette questioni, più qualsiasi altra posta da una carta Aristofane o da altri meccanismi costituiscono le questioni che saranno dibattute nell'Assemblea.

5.33 Ostaggi



All'inizio del Segmento del Bulè (senato), prima che si scelga qualsiasi questione, se una Parte ha un segnalino di Ostaggi, la Fazione Controllante può scegliere di usarlo e porre la questione Guerra/Pace nello spazio 2 sul lato della Fazione all'Opposizione sulla tabella dell'Assemblea dell'altra Parte. Se la carta Aristofane o una sconfitta maggiore ha già posto la questione Guerra/Pace nella tabella dell'Assemblea, gli Ostaggi non possono essere usati.

6.0 Fase dell'Assemblea

6.1 Primo Dibattito

Ogni Parte svolge simultaneamente la propria Fase dell'Assemblea: una serie di sei dibattiti, ognuno avente come oggetto una questione sulla Tabella dell'Assemblea di quella Parte. Dopo aver svolto tutti i sei dibattiti, proseguite alla Fase Politica.

Nota di Gioco: Alcuni gruppi possono preferire svolgere ogni round di dibattito delle due Parti in sincronia, invece che ogni Parte segua il proprio ritmo. Questo è caldamente suggerito la prima volta che giocate. Per questo processo più ordinato, Atene sceglie la sua questione per prima, poi Sparta per seconda, con tutte e quattro le Fazioni che scelgono e rivelano le loro carte simultaneamente.

6.11 Iniziate dalla Fazione Controllante ed alternatevi sino a che ciascuna Fazione non ha scelto 3 questioni dai 6 dibattiti. Una Fazione sceglierà una questione dalla sua parte della tabella della fazione (la "questione dibattuta") e pone un pedone su di essa. (I giocatori dovrebbero usare i pedoni bianchi se in Pace, quelli neri se in Guerra, per ricordarlo). Le questioni che sono state catturate (6.15) in precedenza non possono essere scelte per il dibattito. Una questione può essere scelta una volta, più volte, o non scelta affatto.

6.12 Ciascuna Fazione sceglie poi segretamente una carta dalla sua mano e la pone a faccia in giù, rivelandole simultaneamente, calcolandone i valori, e risolvendone gli effetti (6.2).

6.13 La Fazione di ciascuna Parte che ha il valore modificato di carta superiore vince il dibattito e sposta il segnalino della questione scelta, sulla Tabella dell'Assemblea, di un numero di spazi verso la sua parte pari alla piena differenza tra i due valori. La carta di ciascuna Fazione viene scartata ponendola nel mazzo degli scarti carte Politiche della rispettiva Parte. Se i valori sono identici il dibattito termina parti e la questione non si sposta.

6.14 Tutte le questioni dibattute *devono* essere spostate della piena differenza tra i valori delle carte delle Fazioni, con l'eccezione della questione Guerra/Pace. Il giocatore che vince un dibattito sulla questione Guerra/Pace, se sposta la questione attraverso lo spazio centrale, la può fermare nello spazio centrale invece che spostarla della piena distanza.

Nota di Gioco: Un giocatore può non desiderare che cambi lo stato di Guerra/Pace e bloccando la questione al centro (spazio zero) può opporre veto al cambiamento, almeno per il gioco di quella carta.

6.15 Catturare una Questione

Se un segnalino di questione viene spostato nel settimo spazio, in qualsiasi direzione, la questione viene catturata. La Fazione da quella parte della tabella dell'Assemblea vince automaticamente la questione (7.1). La questione non può più essere scelta per essere dibattuta in questo turno.

Nota di Gioco: I giocatori che hanno giocato a Churchill noteranno che a differenza del predecessore, le questioni in Pericle verranno raramente catturate in questo modo.

Nota: I dibattiti descritti da Tucidide sembrano questioni molto al limite. Ovviamente i dati sono alquanto limitati, ma riproduco questo fatto mostrando che gran parte delle questioni non sono vinte in modo decisivo, a riprova della natura partigiana della politica delle città-stato.

6.16 Vincere una Questione

Alla fine del sesto dibattito, tutte le questioni dalla parte di una fazione sulla tabella (spazi da 1 a 7+) sono vinte da quella fazione. Tutte le questioni nello spazio zero non sono vinte da nessuno e sono rimosse.

6.2 Valori ed Attributi delle Carte

Ogni carta politica e leader ha un valore base della carta che va da 1 a 5. Inoltre, ogni carta ha un bonus che viene aggiunto al valore della carta durante un dibattito, se la questione indicata sulla carta corrisponde alla questione scelta per il dibattito, o se sono in essere alcune particolari condizioni di gioco.

- A. Pre- o Post-Pestilenza
- B. Se la Fazione che gioca la carta è la Fazione Controllante ed Allineata alla Questione
- C. Stato Guerra/Pace
- D. Stato di Alcibiade

6.21 Assegnazione dei Segnalini Strategos

Se l'attributo di una carta è allineato alla questione del dibattito, quella Fazione riceve, prendendolo da quelli a lei disponibili, il numero di segnalini Strategos indicati dal bonus. Questo indipendentemente se la Fazione abbia la carta di maggior valore o no.

6.22 Scarsità di Strategos

Se il numero di segnalini Strategos da distribuire è insufficiente per soddisfare la necessità combinata, a partire dalla Fazione Controllante ed alternandovi, prendete un segnalino Strategos alla volta sino a terminarli.

6.3 Leader della Fazione

Un giocatore può giocare il suo Leader di Fazione durante qualsiasi dei dibattiti come qualsiasi altra carta dalla sua mano, incluso qualsiasi attributo applicabile (6.2).

6.31 Consorzio di Cervelli

Quando un giocatore gioca il suo Leader di Fazione durante un dibattito ed il suo Compatriota non ha anch'egli giocato il suo Leader di Fazione, ha un'opzione unica di usare immediatamente il suo Consorzio di Cervelli. Per farlo, rivela a caso una delle sue carte del suo Entourage, ed aggiunge il suo valore base al valore della carta del Leader di Fazione. Qualsiasi attributo sulla carta non di Leader (bonus ai valori, assegnazione di Strategos) viene ignorato, ma gli attributi sulla carta Leader sono comunque usati.

Dopo aver risolto la questione dibattuta il giocatore gira a faccia in su tutto l'Entourage, e nel turno seguente non riceverà un Entourage (5.22).

7.0 Fase Politica

7.1 Onore per Orazione

Per ogni Città-Stato separatamente, modificate l'Onore delle due Fazioni.

- Se una Fazione ha vinto la questione Ostracismo, quella Fazione ottiene 3 Onore, e il suo Compatriota perde 3 Onore.
- Se nessuna Fazione ha vinto la questione Ostracismo, le Fazioni sommano il valore delle caselle dove stanno tutte le questioni da loro vinte per determinare il loro valore di Orazione. Una questione catturata ha un valore di orazione di 7. La differenza tra i valori di Orazione viene sommata all'Onore della Fazione che ha il valore superiore e sottratta dall'Onore della Fazione che ha il valore inferiore. Il giocatore che ha il valore superiore ottiene quell'ammontare di Onore ad un massimo di +3 Onore (ignorate il surplus). Il giocatore che ha il valore inferiore riduce quell'ammontare di Onore ad un massimo di -3 Onore (ignorate il surplus). Qualsiasi differenziale superiore a 3 viene ignorato. Nel caso in cui l'Onore di una Fazione scenda a zero per l'Orazione, il suo Compatriota ottiene solo tanto Onore quanto ne ha perso effettivamente.

Esempio: Nessuna Fazione ateniese ha vinto la questione Ostracismo. Gli Aristocratici hanno vinto 3 questioni che sono sulle caselle 4, 3 ed 1 per un totale di Orazione di 8. I Demagoghi hanno vinto 5 questioni, una nella casella 2 e le altre quattro nella casella 1 per un totale di valore di Orazione 6. Gli Aristocratici ottengono 2 Onore ed i Demagoghi perdono 2 Onore. Nonostante questa vittoria nell'Orazione, i Demagoghi hanno vinto 3 questioni in più e divengono la nuova Fazione Controllante.

Nota: L'Onore per Orazione è un esito a somma zero tra le due Fazioni di una Parte. Il valore totale di Onore della vostra Fazione non cambierà relativamente all'altra Parte.

7.2 Segmento della Fazione Controllante

Ogni Parte determina ora la sua Fazione Controllante. Se una Fazione ha vinto la questione Ostracismo, diviene immediatamente la Fazione Controllante. Se la questione Ostracismo non è stata vinta, la Fazione Controllante è quella che ha vinto il maggior numero di questioni durante il segmento dell'Assemblea.

Inoltre, il segnalino Favore dell'Assemblea viene modificato:

- Se una Fazione ha vinto la questione Ostracismo, ponete il segnalino Favore dell'Assemblea nella sua casella, indipendentemente da dove si trovi.
- Se la questione Ostracismo non è stata vinta, la Fazione che ha vinto il maggior numero di questioni è la Fazione Controllante e sposta il segnalino Favore dell'Assemblea di uno spazio verso la propria parte della tabella. Se già si trova dalla sua parte della tabella, ottiene un Onore, ed il suo Compatriota perde un Onore.
- Se la questione Ostracismo non è stata vinta e le due parti hanno vinto un pari numero di questioni, il segnalino Favore dell'Assemblea rimane dove si trova, usate poi la risoluzione dei casi di parità della Fazione Controllante.

Risoluzione Dei Casi Di Parità Della Fazione Controllante

Nel caso di parità su quale Fazione abbia vinto il maggior numero di questioni, la Fazione che ha il Favore dell'Assemblea vince in caso di parità. Se il Favore dell'Assemblea è neutrale, allora la Parte che ha vinto il maggior Onore per Orazione vince il caso di parità, e nel caso in cui vi sia ancora parità la Fazione Controllante corrente vince e rimane la Fazione Controllante.

7.3 Segmento del Consiglio Strategico

Tutte le Fazioni rivelano la carta rimanente in mano e ricevono un numero di segnalini Strategos dal Consiglio Strategico, prima la Fazione Controllante. Se viene rivelato il Leader della Fazione, la Fazione riceve il numero di segnalini Strategos indicato sulla carta, a seconda se sia Pre o Post-Pestilenza. Se viene giocata qualsiasi altra carta, riceve massimo 1 segnalino Strategos.

Se vi sono segnalini Strategos insufficienti nel Consiglio Strategico per soddisfare entrambe le Fazioni, la Fazione Controllante riceve tutti i segnalini che le spettano per prima, la Fazione all'Opposizione riceve i rimanenti segnalini; gli altri sono persi.

Qualsiasi segnalino Strategos rimasto negli spazi del Consiglio Strategico vengono riposti tra quelli disponibili; nessun giocatore li riceve.

7.4 Segmento delle Questioni Politiche

Le questioni Diplomatica, Lega, Militare ed Oracolo sono risolte durante il Segmento del Teatro. Tutte le altre Questioni sono risolte immediatamente nell'ordine seguente:

- A. Guerra/Pace (7.41, 7.42)
- B. Giochi (7.43)
- C. Cittadinanza (7.44A)
- D. Colonia (7.44B)
- E. Krypteia (7.45A)
- F. Agoge (7.45B)

Nota di Gioco: Come per le Fasi del Bulè (senato) e dell'Assemblea, se vi è una questione su quale Parte debba implementare gli effetti delle questioni, Atene agisce per prima.



7.41 Guerra/Pace

Gran parte degli scenari iniziano in Pace. Se una Fazione vince la questione Guerra/Pace, allora lo stato di Guerra/Pace tra Atene e Sparta può cambiare.

- A. Se vi è correntemente Pace (pedoni bianchi) ed una Fazione di una o entrambe le Parti vince la questione Guerra/Pace, viene dichiarata Guerra (scambiate i pedoni bianchi con quelli neri). Vedere anche 14.43.
- B. Se vi è correntemente Guerra e la questione Guerra/Pace è stata vinta da *entrambe* le Parti, viene dichiarata la Pace (scambiate i pedoni neri con quelli bianchi). Le due Fazioni che hanno vinto la questione Guerra/Pace inoltre ottengono ciascuna 10 Onore.
- C. A seconda delle regole dello scenario, se viene dichiarata la Pace, la partita potrebbe terminare immediatamente con un punteggio finale e la dichiarazione del vincitore. Verificare ora prima di risolvere qualsiasi altro effetto della questione Guerra/Pace.
- D. Se si ha la Pace, tutte le unità di terra e navali delle Città-Stato, che siano in un teatro Controllato o Conteso, sono immediatamente poste nel loro Teatro Nazionale o in un Teatro con una base spartana o ateniese (*non* della Lega). Questo non ha effetto sulle unità o basi della Lega.



7.42 Effetti della Guerra e della Pace

- A. Quando si risolve una questione Militare durante la Guerra, non vi sono restrizioni su dove le unità militari possono muovere.
- B. Quando si risolve una questione Militare durante la Pace, le unità militari ateniesi *non possono entrare, ma possono uscire da*, un Teatro che contiene unità Militari spartane o loro Basi, e viceversa. Le unità e basi della Lega delle due Parti non hanno effetto sul movimento durante la Pace e possono muovere senza restrizioni.
- C. Le unità Militari e Basi di Atene e Sparta possono rimanere nello stesso Teatro durante la Pace, e se viene risolta una questione Militare in quel Teatro, possono ingaggiare Battaglia, ma solo le unità militari della Lega (di Delo o del Peloponneso) possono Riunirsi in quel Teatro.
- D. Se la transizione da Guerra a Pace o viceversa rende annulla il richiesto stato di Guerra/Pace per una data questione, la questione viene annullata e rimossa dal gioco senza alcun effetto.

Nota di Gioco: Siate consci se lo stato di Guerra o Pace può potenzialmente alterare il valore per vincere una questione.

Nota: La distinzione tra guerra e pace era molto diversa durante la Grecia del 5° Secolo. Nei periodi di pace, i conflitti tra Città-Stato proseguivano ma con meno confronti diretti tra Atene e Sparta. Vi furono molti periodi di Pace nell'epoca compresa nel gioco, il più famoso dei quali fu la Pace dei Trent'Anni che durò circa 14 anni e la Pace di Nicia durante la quale si combatté la più grande battaglia navale del periodo (Mantineia).

Nota di Gioco: I giocatori comprenderanno presto che l'oculato posizionamento delle unità militari spartane o ateniesi può limitare grandemente il movimento delle unità avversarie durante la Pace, di qui il motivo per andare in Guerra.



7.43 Giochi

La risoluzione della questione Giochi ha effetti diversi a seconda se vi sia Guerra o Pace.

A. Se in Pace, la Fazione che vince la questione ottiene 3 Onore.

B. Se in Guerra, la Fazione che vince la questione ottiene 3 segnalini Strategos da quelli a lei disponibili, se vi sono, altrimenti sono persi.

7.44 Questioni Particolari per Atene



A. Cittadinanza: Se Atene è in Guerra o Pace, la Fazione che vince la questione può convertire qualsiasi Base della Lega di Delo in una Base ateniese senza alcun costo (ottenete 2 Onore). Aggiunge anche 1 unità navale, o 2 unità di terra ateniesi, in quella base convertita del Teatro, se disponibili.

La questione Cittadinanza viene poi rimossa dal gioco, che siano poste base e/o unità o no.

Nota: Alterare le condizioni per le quali si poteva avere la cittadinanza ateniese fu talvolta usato per stabilizzare il supporto per la Fazione al governo o come premio per un servizio straordinario. Durante il tardo periodo Samos ricevette questo Onore e questa piccola democrazia rimase al fianco di Atene sino alla sua resa.



B. Colonia: Se Atene è in Pace, può costruire una base della Lega di Delo, entro il normale limite di 3 basi per Teatro, più 4 punti di unità militari di Delo, in qualsiasi Teatro Controllato o Conteso senza alcun costo (ottenete 2 Onore). La questione Colonia viene poi rimossa dal gioco, che siano poste la base/unità o no.

Nota: Questo rappresenta la fondazione di un qualsiasi numero di colonie come Thurii (Teatro della Sicilia) o la colonia militare a Brea (Teatro della Macedonia). Vincere questa questione durante una guerra recentemente dichiarata simula la formazione di una colonia pan-ellenica che fallisce come Thurii.

7.45 Questioni Particolari per Sparta



A. Krypteia: Se Sparta è in Guerra o Pace, il giocatore spartano può rimuovere sino a 6 segnalini di Tradimento ateniesi da dovunque sulla mappa. La questione Krypteia viene poi rimossa dal gioco, indipendentemente da quanti segnalini di Tradimento sono stati rimossi (anche nessuno).

Nota: La Krypteia era la "polizia segreta" spartana che usava tattiche brutali per tenere la popolazione ilota sotto controllo.



B. Agoge: Se Sparta è in Guerra, può costruire sino a tra unità di Terra spartane nel Teatro di Sparta, se disponibili. La questione Agoge viene poi rimossa dal gioco, indipendentemente se siano state poste unità militari o no.

Nota: Questo rappresenta il maggiore reclutamento di giovani ed il reclutamento di uomini più anziani per colmare i ranghi degli opliti in momenti di emergenza.



7.5 Assegnazione delle Questioni di Teatro

Ciascuna Fazione prende le rimanenti questioni sulla propria parte della tabella, incluse quelle catturate, e riceve segnalini di questione di Teatro Diplomatica, Lega, Militare ed Oracolo per ogni questione vinta. Riceve anche due segnalini di Diceria per turno, indipendentemente da quante questioni ha vinto.

7.51 Distribuzione delle Questioni di Teatro

Dopo aver ricevuto questi segnalini, il giocatore che ha il maggior numero di segnalini di questione in ogni Città-Stato dà un numero di segnalini dalla Fazione all'Opposizione sino a che ciascun giocatore ha la metà del totale dei segnalini disponibili, con il segnalino dispari che viene tenuto dal giocatore che ha più segnalini. Nel farlo, il segnalino "reale"

viene prestato. Indipendentemente da chi pone o rivela un segnalino, il giocatore che ha vinto la questione la risolve sempre.

Nota di Gioco: Questa procedura impedisce casi limite dove un giocatore ha molti più segnalini di qualsiasi altro giocatore e può condizionare ingiustamente le priorità di Teatro.

8.0 Fase del Teatro

Durante la Fase del Teatro, i giocatori, in ordine di Onore, pongono i segnalini Militare, Lega, Diplomatico, Oracolo e Diceria che possiedono nei Teatri sulla mappa. Se sono poste più questioni di Teatro in un singolo Teatro, creano una priorità LIFO (ultimo ad entrare primo ad uscire) (8.31). Dopo che sono state poste tutte le questioni di teatro, ancora in ordine di Onore, vengono rivelate e risolte sequenzialmente sino a che non sono stati risolti tutti i segnalini.

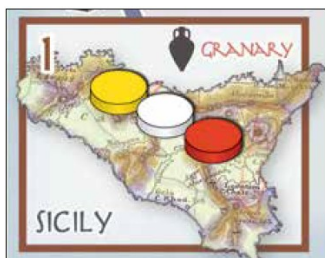


8.1 Ordine di Onore

L'Ordine di Onore si basa sul totale Onore che ciascuna Fazione ha all'inizio della Fase del Teatro, in ordine discendente, con la Fazione che ha maggiore Onore che agisce per prima.

Sebbene l'Onore che ciascuna Fazione possiede può cambiare nel corso della Fase del Teatro, l'ordine di Onore non cambia per tutta la Fase. I segnalini Ordine di Onore [qui sopra] possono essere usati per ricordare l'ordine.

I casi di parità tra due o più giocatori sono risolti nell'ordine seguente: Fazione Controllante in Atene, Fazione Controllante in Sparta, Fazione all'Opposizione in Atene, Fazione all'Opposizione in Sparta.



8.2 Limite di Base per Teatro

Sono consentite non più di tre Basi, combinate per entrambe le parti, per Teatro.

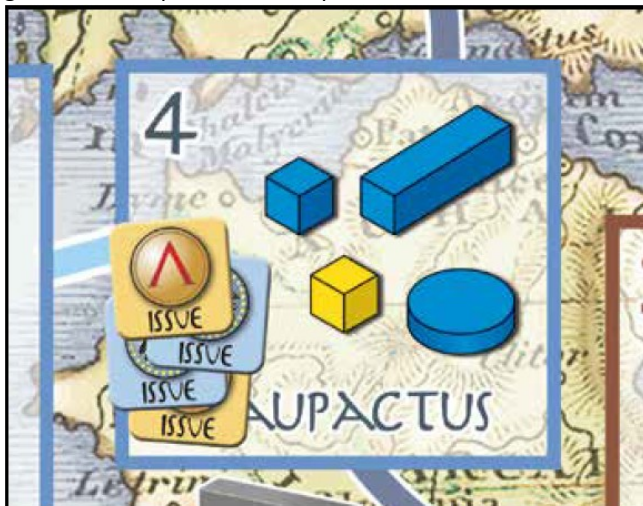
Una Fazione non può porre volontariamente una quarta Base in un Teatro, e quando una questione richiede il piazzamento di una quarta base, non vi sono effetti.

8.3 Segmento di Piazzamento delle Questioni di Teatro

Tutti i segnalini di questione di Teatro (include le Dicerie) sono posti, uno alla volta in Ordine di onore, a faccia in giù nei teatri. Dopo che un giocatore ha posto un segnalino di questione di Teatro, il giocatore successivo in Ordine di Onore ne pone uno e così via, sino ad aver posto tutti i segnalini.

8.31 Se un giocatore pone un segnalino in un Teatro dove sono già stati posti uno o più segnalini, pone il segnalino sopra quelli esistenti (creando una priorità LIFO). Non vi è limite al numero di segnalini che possono essere posti in un Teatro.

8.32 Se un giocatore termina i segnalini da porre, passa sino a che sono posti i segnalini di tutti gli altri giocatori. Un giocatore non può altrimenti passare volontariamente, deve porre un segnalino se può farlo.



Esempio: Il Teatro di Naupactus mostra una base ateniese, un pezzo navale ed una unità di terra del Peloponneso. L'illustrazione mostra come dovrebbe essere la priorità di teatro. In questo caso lo spartano ha posto per primo una questione (è in fondo), seguito dall'ateniese che ne ha poste due, e lo spartano ha poi posto l'ultima questione. La risoluzione inizierà dalla fazione spartana che prenderà la questione sopra per risolverla.

8.4 Segmento di Risoluzione delle Questioni di Teatro

Una volta che sono stati posti tutti i segnalini, sono poi rivelati e risolti, uno alla volta in Ordine di Onore. Dopo che una Fazione ha rivelato e risolto un segnalino, la Fazione successiva in Ordine di onore rivela e risolve un segnalino, e così via sino ad aver risolto tutti i segnalini.

8.41 Un giocatore rivela qualsiasi questione della sua Parte sopra qualsiasi priorità di Teatro ovunque sulla mappa – indipendentemente da quale Fazione abbia posto o vinto la questione. La Fazione cui appartiene il segnalino risolve poi la questione – indipendentemente da chi l’ha posta o rivelata. Se viene rivelata una Diceria, viene risolta senza effetti.

8.42 Se no vi sono segnalini di una Parte di una Fazione sopra alcuna priorità in alcun teatro, la Fazione deve passare, ed il gioco prosegue con la Fazione successiva. Non vi è penalità per passare, e si può rivelare un segnalino normalmente quando il gioco torna a chi ha passato, se può farlo.

8.5 Risoluzione delle Questioni

Quando viene rivelato un segnalino, la Fazione cui il segnalino appartiene risolve immediatamente la questione indicata. Con l’eccezione della questione Oracolo (8.53), tutte le questioni sono relative al Teatro in cui sono collocate. Dopo aver risolto la questione, riponetela tra quelle disponibili per la Fazione.

Il possessore di una questione può optare di non risolvere una questione rivelata per qualsiasi motivo, e semplicemente riporla tra quelle disponibili per la Fazione. Se la questione è Militare, però, deve ancora spendere un segnalino Strategos, se disponibile. Ma se viene risolta la questione, tutti gli elementi della stessa devono essere pienamente risolti.

Esempio: Se una questione Militare raduna unità in un Teatro conteso si deve anche risolvere un Raid o una Battaglia.

Quando la risoluzione di una questione impone l’impiego di segnalini Strategos, questi devono provenire da quelli disponibili della Fazione indicata. I giocatori non possono mai scambiare o spostare segnalini Strategos tra di loro per alcun motivo. Se un giocatore ha segnalini Strategos insufficienti per implementare una questione, la questione viene automaticamente annullata.

8.51 Questione Diplomatica



La risoluzione della questione Diplomatica dipende dallo stato del suo Teatro.

Teatro Conteso o Controllato dal Nemico

La Fazione che la possiede impiega sino a 3 segnalini Strategos prendendoli da quelli disponibili. Se il numero di segnalini Strategos, più il numero di segnalini Tradimento della sua Parte già presenti, è superiore al valore militare delle unità militari nemiche, più il doppio del numero di Basi nemiche nel Teatro, convertite una Base della Lega Nemica a Base Lega Amica e rimuovete *tutti* i segnalini amici di Tradimento nel Teatro. Altrimenti, ponete segnalini di Tradimento nel Teatro in numero pari al numero di segnalini Strategos impiegati. Se una base Nemica viene convertita, il possessore della questione ottiene 2 Onore e la Fazione Controllante dell’altra Parte perde 2 Onore.

Teatro Amico-Controllato

La Fazione che possiede la questione impiega sino a 3 segnalini Strategos e rimuove quel numero di segnalini Amici o Nemici di Tradimento.

Teatro Neutrale

La Fazione che possiede la questione impiega sino a 5 segnalini Strategos (anche nessuno) e la Fazione Controllante impiega segretamente sino a 4 segnalini Strategos (anche nessuno), ed entrambe le parti li rivelano simultaneamente. Entrambe le parti pescano poi e scartano la prima carta del loro Mazza di Battaglia ed aggiungono il valore di quella carta al numero di segnalini impiegati. Se il valore totale della Parte che possiede la questione è almeno il doppio di quello dell’altra Parte, la Parte che possiede la questione pone una base della Lega Amica in quel Teatro, altrimenti non vi sono effetti.

8.52 Questione Lega



La Fazione che possiede la questione può scegliere una di queste quattro opzioni per influenzare il Teatro amico controllato o conteso dove si trova la questione:

- Costruire una base. Se vi sono meno di tre basi presenti, spendete 4 segnalini Strategos, costruite una Base Amica della Lega nel Teatro, ed ottenete 2 Onore.
- Convertire una base. Spendete 2 segnalini Strategos, convertite una Base Amica della Lega del Teatro in una Base della vostra Città-Stato, ed ottenete 2 Onore.

- Costruire unità militari della Lega. Per ogni base Amica della Lega il possessore può costruire una unità navale della Lega o due unità di terra della Lega.
- Rimuovere un qualsiasi segnalino di Tradimento di qualsiasi Parte.



8.53 Questione Oracolo

La Fazione che possiede la questione può scegliere una di queste tre opzioni:

- Ottenere 3 Onore.
- Ottenere 1 Onore e rimuovere un'unità della Lega Nemica (non base) da qualsiasi teatro.
- Porre 1 segnalino di Tradimento in ciascuno di 3 Teatri ovunque sulla mappa.

Nota: Vi erano santuari religiosi di vario livello di importanza in tutti gli spazi di Teatro. Non importa in quale località vada la vostra delegazione, l'effetto è lo stesso. Rimuovere un'unità della Lega nemica avviene in quanto la profezia dell'Oracolo ha ridotto lo stato religioso del vostro avversario in qualche modo e l'unità è tornata in patria.



8.54 Questione Militare

La risoluzione della questione Militare viene spiegata in 9.0.

8.6 Capitale Politica

Al termine della Fase del teatro, dopo che sono state risolte tutte le questioni, ciascuna Fazione ripone tutti i segnalini Strategos tra quelli disponibili ed ottiene 1 Onore ogni 4 segnalini Strategos restituiti, arrotondando per difetto.



Esempio: Sei segnalini Strategos danno 1 Onore, mentre 3 segnalini Strategos danno zero Onore.

9.0 Risoluzione della Questione Militare



La Fazione che la possiede può risolvere una questione Militare in vari modi, a seconda dello stato del Teatro. Spesso dà il movimento di unità ed una Battaglia.

Quando si risolve una questione Militare, la Fazione che la possiede è detta il Generale in Comando, ed il Teatro dove viene risolta la questione Militare è detto il Teatro di Spedizione.

Se il Generale Comandante non ha segnalini Strategos, la questione Militare viene immediatamente risolta senza effetti.

Nota: Pericle riguarda principalmente il periodo di intensi conflitti che si ebbero nella seconda metà del 5° Secolo a.C. Per questo motivo, ho scelto di introdurre una serie di semplici procedure che possono ragionevolmente rappresentare in generale le caratteristiche di tutte le famose campagne combattute durante questo periodo.

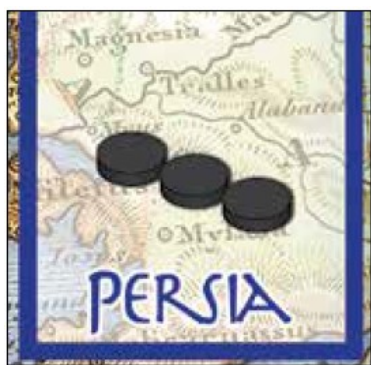
Sequenza Abbreviata della Questione Militare

1. Se la questione si trova nel Teatro della Città-Stato della Fazione che la possiede, questa può costruire unità militari (9.1).
2. Se si trova in un Teatro Amico-Controllato o Neutrale, il Generale Comandante tiene un Raduno Militare (9.3).
3. Se si trova in un Teatro Conteso, il possessore della questione decide se effettuare un Raid (9.2) o un Raduno per Spedizione (9.3) e Battaglia (9.4).
4. Se si trova in un Teatro Controllato dal Nemico (o Conteso; invece di un Raid), il possessore effettua un Raduno per Spedizione (9.3) e Battaglia (9.4).
5. Raduno per Spedizione
 - a. Tutti i giocatori impiegano segretamente loro segnalini Strategos (9.31).
 - b. Il Generale Comandante ed il suo Compatriota rivelano i loro segnalini Strategos.
 - c. Il Generale Comandante effettua i movimenti delle sue unità (9.3).
 - d. L'altra Parte rivela ora i propri segnalini Strategos.
 - e. La Fazione Controllante ateniese può scegliere se impiegare il suo segnalino Strategos Navi di Stato se disponibile (12.3).

- f. Risolvere la Battaglia (9.4).
- 6. Risolvere la Battaglia (9.4).
- 7. Assegnare Onore per la Battaglia (9.5).
- 8. Effettuare una Seconda Battaglia Opzionale (9.6).

9.1 Costruire Unità Militari delle Città-Stato

Se il Teatro di Spedizione è il teatro della Città-Stato del possessore, la Fazione che possiede la questione può costruire unità militari della Città-Stato (non della Lega) lì, se quel Teatro è Amico Controllato o Conteso. Per ogni base Amica di città-stato che può costruire o una unità navale o due unità di terra.



9.11 Oro Persiano

Quando una Fazione spartana costruisce unità militari della Città-Stato, può anche costruire unità militari spartane o della Lega per ogni base persiana in Persia. Per ogni base persiana, può costruire o una unità navale o due unità di terra in un Teatro, ponendole secondo le limitazioni seguenti:

- Sino a 3 unità *navali* spartane possono essere costruite a Sparta se è presente una base spartana.
- Sino a 4 unità di *terra* del Peloponneso possono essere costruite in Ionia se è presente una base spartana o della Lega del Peloponneso.
- Sino a 3 unità *navali* del Peloponneso possono essere costruite in qualsiasi teatro dell'Egeo (Lesbo, Chios, Samos, Cicladi, e S. Sporades) dove vi è una Base spartana o della Lega del Peloponneso.

spartana o della Lega del Peloponneso.

Nota Storica: Una volta che entrano in gioco le basi persiane, i satrapi locali, Tissiphernes, in seguito Cyrus, e Pharnabezus stanno dando supporto attivo agli spartani con oro per pagare i rematori ed altre unità di terra mercenarie. Mentre le truppe di terre spartane non presero parte ad operazioni attive in Ionia e nella regione dell'Ellesponto, in gran parte dei casi erano mercenari che rappresento come unità di terra della Lega del Peloponneso. Mentre uno di una serie di trattati stipulati prevedeva che Tissiphernes doveva portare la flotta fenicia nell'Egeo, questo non accadde mai e fu uno dei motivi per il quale il Grande Re lo rimpiazzò con il suo ambizioso figlio più giovane, Cyrus, di cui sentiremo parlare ancora nel 4° Secolo a.C.

9.2 Raid

Se la questione Militare è in un Teatro Conteso, la Fazione che possiede la questione può optare di effettuare un Raid. Se lo fa, non vi è Raduno per Spedizione o Battaglia; la questione viene considerata risolta dopo aver effettuato il Raid. Il generale Comandante impiega 3 segnalini Strategos, riceve 3 Onori, e rivela e scarta la prima carta del suo Mazzo di Battaglia della Città-Stato. La Fazione Controllante del Nemico perde segnalini Strategos pari al valore della carta (se la Fazione Controllante Nemica ha meno segnalini Strategos di quelli che deve perdere, perde i segnalini rimanenti e perde la differenza non coperta dai segnalini perdendo Onore).

Nota: I Raid erano l'azione militare più comune in questo periodo e dovrebbe far parte integrale della vostra strategia.

9.3 Raduno per Spedizione

Il Raduno per Spedizione è il modo principale con il quale le forze militari muovono sulla mappa, e viene condotto dal Generale Comandante e dal suo Compatriota impiegando segnalini Strategos. Se il Teatro della Spedizione è Conteso o Controllato dal Nemico, le Fazioni della Città-Stato Nemica hanno anche la possibilità di impiegare segnalini Strategos, ma non possono muovere alcuna unità.

9.31 Impiego dei segnalini Strategos

Una o più Fazioni possono impiegare un numero di segnalini Strategos a seconda dello stato del teatro. I segnalini impiegati consentono al Generale Comandante di rinforzare le sue unità attaccanti su base uno a uno, e di incrementare la forza delle due Parti in Battaglia.

A. Teatro Amico Controllato o Neutrale: Se il Teatro è Amico Controllato o Neutrale, il Generale Comandante da solo impiega 1-5 segnalini Strategos.

B. Teatro Conteso o Controllato dal Nemico: Tutte e quattro le Fazioni impiegano segretamente segnalini Strategos simultaneamente. Il Generale Comandante *deve* impiegare 1-5 segnalini Strategos, e gli altri tre giocatori possono impiegare segretamente 0-4 segnalini Strategos. Il Generale Comandante ed il suo Compatriota rivelano i loro segnalini immediatamente. Le altre due Fazioni non li rivelano sino a dopo il termine del movimento (9.32).

Nota di Gioco: I giocatori possono discutere su quanti segnalini desiderano impiegare prima di farlo. L'impiego segreto viene effettuato tenendo i segnalini Strategos nella mano chiusa sino a quando la sequenza di gioco non impone che si rivelino aprendo la mano.

9.32 Movimento delle Unità Militari



Ciascun segnalino Strategos impiegato dal Generale Comandante e dal suo Compatriota (se consentito) consentono il movimento di una qualsiasi unità militare, di terra o navale.


Le unità possono muovere da più Teatri, possono muovere attraverso un numero illimitato di Teatri, e possono prendere qualsiasi percorso consentito e desiderato sino a quando non si fermano. Un'unità si deve fermare quando entra nel Teatro della Spedizione, o in un Teatro Conteso dal quale non può uscire attraverso alcuna Collegamento. Le unità non possono fermarsi in alcun altro Teatro.


Tre fattori determineranno se un'unità può uscire da un teatro lungo una certa Collegamento; se l'unità che muove è di terra o navale; il tipo di percorso (vedere la legenda della plancia); ed il numero di unità e basi Nemiche nel Teatro da cui esce. Inoltre, alcune Collegamenti impongono la presenza di una base Amica nel Teatro da cui si esce.



Nota di Gioco: Ricordate che le Basi sono un tipo di unità sia di terra che navale.

Ciascuna unità di terra spartana ed unità navale ateniese ha un valore militare di 2 quando si calcola se un'unità possa uscire da un Teatro. (**Nota:** non contate il doppio quando determinate quante unità un segnalino Strategos impiegato può muovere; è la loro forza militare ad essere doppia). Ciascuna base ha una forza di terra e navale di 2.

A. Affinché un'unità di terra possa uscire da un Teatro lungo una collegamento blu scura o marrone parallela (cioè  oppure , la forza militare di terra che rimane nel Teatro dopo aver mosso l'unità che esce, deve essere pari o superiore alla forza militare di terra Nemica. Se non si rispetta questa condizione, l'unità che muove termina il suo movimento in quel Teatro e contribuisce con la sua forza ai futuri calcoli del movimento delle unità.

B. Affinché un'unità di terra possa uscire da un Teatro lungo una collegamento blu (cioè ) la forza militare navale che rimane nel Teatro dopo che l'unità che muove è uscita deve essere pari o superiore della forza militare navale Nemica. Se non si rispetta questa condizione, l'unità che muove termina il suo movimento in quel Teatro e contribuisce con la sua forza ai futuri calcoli del movimento delle unità.

C. Affinché un'unità navale possa uscire da un Teatro lungo una collegamento blu scuro (cioè , la forza militare navale che rimane nel Teatro dopo che l'unità che muove è uscita deve essere pari o superiore della forza militare navale Nemica. Se non si rispetta questa condizione, l'unità che muove termina il suo movimento in quel Teatro e contribuisce con la sua forza ai futuri calcoli del movimento delle unità.

D. Affinché un'unità navale possa uscire da un Teatro lungo una collegamento blu o blu parallela (cioè  o , la forza militare navale che rimane nel Teatro dopo che l'unità che muove è uscita deve essere pari o superiore della forza militare navale Nemica. Se non si rispetta questa condizione, l'unità che muove termina il suo movimento in quel Teatro e contribuisce con la sua forza ai futuri calcoli del movimento delle unità.



Esempio: Un'unità di terra ateniese può muovere da Atene a Corcyra solo se la forza navale ateniese è almeno pari alla forza navale Nemica. Un'unità di terra spartana può muovere da Ionia a Lesbo solo se la forza di terra spartana è almeno pari alla forza di terra Nemica e vi è una base Amica in Ionia.

E. Qualsiasi unità che muove, indipendentemente da dove si ferma, conta per il numero totale di unità che possono muovere. Non può iniziare a muovere ancora una volta ferma (può però muovere con una Questione Militare successiva nel turno, sempre che si rispettino le altre condizioni).

F. Un'unità non è obbligata a prendere il percorso più breve (o anche muove "verso" il Teatro della Spedizione), ma può cessare di muovere solo quando non può uscire da un Teatro o quando raggiunge il Teatro di Spedizione. Un'unità può volontariamente prendere un percorso che le causerebbe di entrare in un Teatro da cui non può uscire.

Nota di Gioco: Le regole di movimento sono volutamente in forma libera. Le unità che muovono non sono obbligate a prendere la via più diretta. Quindi il Generale Comandante può usare i suoi movimenti consentiti per ridisporre le sue forze in altri Teatri se lo desidera, sempre che queste unità divengano "bloccate" lì secondo la regola 9.32.

RIASSUNTO DEI COLLEGAMENTI SULLA MAPPA (tutti i riferimenti sono da 9.32)		
Collegamento sulla Mappa	Unità di Terra Esistente Equivalente in	Unità Navale Esistente Equivalente in
	Unità di Terra (vedere A)	Unità Navale (vedere C)
	Unità Navale (vedere B)	Unità Navale (vedere D)
	Unità di Terra (vedere A)	Non consentita l'uscita
	Non consentita l'uscita	Unità Navale (vedere D)
	Terra (vedere A) più base amica deve essere presente	Unità Navale (vedere C)
	Unità di Terra (vedere A)	Navale (vedere C) più base amica deve essere presente

9.33 Movimento in Pace

Durante la Pace, un'unità militare ateniese non può *mai* entrare in un Teatro con un'unità o base spartana, e viceversa. Durante la Pace un'unità ateniese o spartana che inizia in un Teatro con l'altra parte presente può uscire, solo non può entrare (le unità della Lega delle due Parti non sono influenzate da questa restrizione). Le unità ateniesi e spartane contano ancora per il calcolo del movimento di raduno e dei requisiti di uscita dal teatro.

9.4 Battaglia

Se, dopo qualsiasi movimento, il Teatro di Spedizione è un Teatro Conteso, si deve risolvere lì una Battaglia. Non si effettua alcuna Battaglia in un Teatro che ha un qualsiasi altro stato.

In un Teatro di Terra vi è una Battaglia di terra obbligatoria; il vincitore della Battaglia di terra ha l'opzione di effettuare anche una Battaglia navale (9.6). In un Teatro Navale vi è una Battaglia navale obbligatoria; il vincitore della Battaglia navale ha l'opzione di effettuare anche una Battaglia di terra (9.6).

9.41 Risoluzione della Battaglia

La procedura per effettuare una Battaglia di terra o navale è simile, la differenza è tra quali unità possono contribuire alla Battaglia. Le unità di terra non influenzano una Battaglia navale né subiscono perdite da essa. Similmente, le unità navali non influenzano una Battaglia di terra né subiscono perdite da essa. Le Basi ed i segnalini Strategos impiegati influenzano entrambi i tipi di Battaglia. Le Basi ed i segnalini Strategos usati nella battaglia obbligatoria recuperano il loro ruolo nella seconda battaglia opzionale se avviene.

9.42 Procedura di Battaglia

Quando si ha una Battaglia, ognuna delle Parti somma i valori militari delle proprie unità, basi e segnalini di Tradimento presenti nel Teatro, nonché i segnalini Strategos amici impiegati precedentemente. Inoltre, ciascuno rivela e scarta la prima carta del proprio Mazzo di Battaglia, sommando il suo valore al proprio totale.

TABELLA DEI VALORI MILITARI						
Tipo di battaglia	Unità di Terra (solo Battaglie di Terra)	Unità Navale (solo Battaglie Navali)	Ogni Base	Strategos (include la Nave di Stato Ateniese e 300)	Tradimento Amico	Carta dal Mazzo di Battaglia
Terra		Proibito				
Navale	Proibito					

9.43 Il vincitore della Battaglia è la Parte con il totale maggiore; l'altra Parte ha perso. La differenza tra il totale delle due Parti è il differenziale di perdita. In caso di parità, la Battaglia termina pari: nessuno vince e nessuno perde e nessuno vince e non si assegnano perdite a nessuno. In caso di parità non vi è vincitore, quindi non vi è la seconda battaglia opzionale.

9.44 Perdite per lo Sconfitto in Battaglia

La Parte sconfitta deve subire perdite a seconda delle unità presenti dalla Parte vincente (vedere la tabella), ma non si possono eliminare più unità del differenziale di perdita. Il Generale Comandante determina quali unità sono eliminate, ma non può scegliere di eliminare unità le cui condizioni non sono pienamente rispettate, e non può combinare perdite da diverse righe della tabella. Qualsiasi frazione di perdite viene ignorata. Le unità eliminate tornano tra quelle disponibili per quella Parte e sono immediatamente disponibili. Se una o più basi sono eliminate, lo sconfitto rimuove tutti i segnalini amici di Tradimento da quel Teatro.









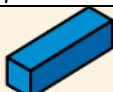


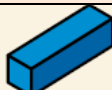


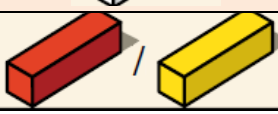

TABELLA DELLE PERDITE DI TERRA: Sconfitto	
<i>Per ogni gruppo di unità del vincitore</i>	<i>Rimuovere questo gruppo di unità</i>
	
	
	
	
<i>Le unità navali non possono essere prese come perdite in una battaglia di terra</i>	

TABELLA DELLE PERDITE NAVALI: Sconfitto	
<i>Per ogni gruppo di unità del vincitore</i>	<i>Rimuovere questo gruppo di unità</i>
	
	
	
	
<i>Le unità di terra non possono essere prese come perdite in una battaglia navale</i>	

Se tutte le unità militari della Parte sconfitta sono eliminate e la Parte vincente ha impiegato più segnalini Strategos, la Parte vincente può assegnare le rimanenti perdite per eliminare basi Nemiche. Per farlo, sottrae il numero di unità già eliminate dal differenziale di perdita ed elimina una base Nemica per ogni due, arrotondando per difetto le frazioni.

Nota di Gioco: Mentre le basi sono usate per determinare la forza totale che si usa in battaglia ed il differenziale di perdite, le basi non causano direttamente perdite. Ad esempio, se una forza di terra tutta spartana entra ad Atene e perde una battaglia navale, Sparta non subisce alcuna perdita in quanto non vi erano unità navali spartane, ma solo Atene potrebbe decidere di combattere la battaglia di terra opzionale.

9.45 Perdite del Vincitore della Battaglia

Dopo che lo sconfitto ha subito le perdite, il vincitore subisce perdite a seconda delle perdite subite dallo sconfitto. Il Generale Comandante della parte sconfitta (o se non applicabile della Fazione Controllante Nemica) determina quali unità vincenti sono eliminate, ma non può scegliere di eliminare unità le cui condizioni non sono pienamente rispettate, e non può combinare perdite da diverse righe della tabella. Qualsiasi frazione di perdite viene ignorata. Le unità eliminate tornano tra quelle disponibili per quella Parte e sono immediatamente disponibili.









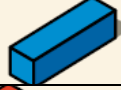


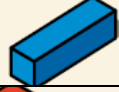



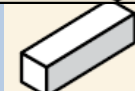
TABELLA DELLE PERDITE DI TERRA: Vincitore	
Per ogni gruppo di unità dello sconfitto	Rimuovere questo gruppo di unità vincenti
	
	
	
	
<i>Le unità navali non possono essere prese come perdite in una battaglia di terra</i>	

TABELLA DELLE PERDITE NAVALI: Vincitore	
Per ogni gruppo di unità dello sconfitto	Rimuovere questo gruppo di unità vincenti
	
	
	
	
<i>Le unità di terra non possono essere prese come perdite in una battaglia navale</i>	

Nota: Le Battaglie di terra hanno un effetto minore sulle perdite del vincitore, mentre le battaglie Navali erano storicamente più distruttive per il vincitore a causa delle perdite tra i rematori, non solo delle navi.

9.46 Ostaggi

Se gli spartani vincono una Battaglia navale nella quale un'unità navale ateniese viene eliminata, la Parte spartana riceve un segnalino di Ostaggio. Se gli ateniesi vincono una Battaglia di terra nella quale un'unità di terra spartana viene eliminata, la Parte ateniese riceve un segnalino di Ostaggi. Un segnalino di Ostaggi può essere speso nel Segmento del Bulè (senato) (vedere 5.33).

Se una Parte riceve un segnalino di Ostaggi e ne ha già uno, non riceve un altro segnalino. Una Fazione, però, riceve Onore per prendere Ostaggi (9.5), indipendentemente se una Parte ha già un segnalino di Ostaggi. Una volta speso, un segnalino di Ostaggi può essere riacquisito in seguito nella partita mediante altri risultati di battaglia.

9.5 Onore in Battaglia

Dopo che entrambe le Parti hanno subito le perdite, le Fazioni ottengono o perdono Onore come segue.

9.51 Il Generale Comandante Vince

Se il Generale Comandante vince la Battaglia, la sua Fazione ottiene Onore pari al doppio del numero di unità e basi nemiche eliminate. Ottiene anche 5 Onore se prende Ostaggi. Il suo Compatriota ottiene Onore pari al numero di unità e basi Nemiche distrutte (non ottiene alcun Onore per gli Ostaggi).

9.52 L'Opposizione Ottiene Onore

Se la Parte che non sta risolvendo la questione vince la Battaglia, entrambe le Fazioni di quella Parte ottengono Onore pari al numero di unità e basi Nemiche distrutte. La Fazione Controllante di quella Parte ottiene 5 Onore se sono stati presi Ostaggi.

9.53 Riduzione dell'Onore per lo Sconfitto

Entrambe le Fazioni della Parte che ha perso la Battaglia perdono Onore pari al numero di di unità e basi Amiche distrutte.

Nota: Le fazioni ottengono e perdono Onore per ogni Battaglia. Se vi sono due battaglie consecutive in un Teatro (Battaglia di terra seguita dalla Battaglia navale opzionale o viceversa), si ottiene e perde Onore per ogni singola battaglia.



9.54 Sconfitta Maggiore

Se una Parte in totale perde 5 Onore in una singola Battaglia (di terra o navale, non combinati, ma l'assegnazione di Onore per gli ostaggi conta, è quindi automatico) la questione di Guerra/Pace di quella Parte viene immediatamente posta nella scheda della propria Città-Stato nello spazio 2 della parte della Fazione all'Opposizione, sulla tabella della Fazione. Inizierà la Fase del Bulè (senato) lì nel turno seguente (altre tali Battaglie durante lo stesso turno non hanno altri effetti).

9.6 Opzione Seconda Battaglia

Il vincitore di una Battaglia può scegliere di risolvere una seconda Battaglia opzionale nello stesso teatro, dell'altro tipo (cioè una Battaglia navale in un Teatro di Terra o una Battaglia di terra in un Teatro Navale). Se il Generale Comandante ha vinto, decide lui; se vince l'altra Parte, è a discrezione della Fazione Controllante.

Non vi è Raduno per Spedizione prima della seconda Battaglia. Tutti i segnalini Strategos impiegati si mantengono e sono usati nella seconda Battaglia. L'opzione di effettuare la seconda Battaglia deve essere esercitata immediatamente e non può essere conservata per dopo. Se la Battaglia è terminata pari, non vi è seconda Battaglia.

9.7 Risoluzione della Spedizione Militare

Dopo il termine di tutte le Battaglie, la questione Militare viene risolta. Riponete tutti i segnalini Strategos tra quelli disponibili della rispettiva Parte.

9.8 Segnalini di Tradimento



Le due parti hanno 10 segnalini di Tradimento che iniziano uno scenario o sono posti mediante una questione Diplomatica o Oracolo. Un segnalino di Tradimento, una volta posto, può essere rimosso in uno dei seguenti modi.

9.81 Rimozione della Questione

I segnalini di Tradimento possono essere rimossi mediante la risoluzione di una questione Diplomatica (8.51), Lega (8.52) o Krypteia (7.45).

9.82 Rimozione per Conversione di Base

Se una base viene convertita mediante una questione Diplomatica, tutti i segnalini di Tradimento amici di chi possiede la questione sono rimossi dal Teatro.

9.83 Rimozione per Sconfitta in Battaglia

Se una o più basi sono eliminate in una battaglia, lo sconfitto rimuove tutti i segnalini amici di Tradimento dal Teatro.

10.0 Onore, Ostaggi & Tradimento

10.1 Onore

L'Onore è il modo principale per determinare la vittoria in *Pericle*. Le Fazioni ottengono e perdono Onore nel corso della partita in vari modi:

- Onore per Orazione (7.1)
- Bonus Fazione Controllante (7.2)
- Pace (7.41B)
- Conversione di una base Nemica con una Questione Diplomatica (8.51)
- Costruire o convertire una Base con una Questione Lega (8.52)
- Oracolo (8.53)

- Capitale Politica (8.6)
- Raid (9.2)
- Battaglia (9.5)
- Volontà dell'Assemblea (11.4)
- Guerra Persiana (13.2)

10.12 Riassunto dell'Onore

- A.** Ogni Fazione che ha dichiarato Pace: AGGIUNGERE 10 Onore a chi possiede la questione.
- B.** Ogni Fazione con Valore di Orazione maggiore ottiene la differenza dei Valori di Orazione: AGGIUNGERE 1 Onore per ogni differenza positiva nel valore di Orazione (vedere segmento della Fazione Controllante), massimo +3 Onore.
- C.** Ogni Fazione con Valore di Orazione inferiore sottrae la differenza dei Valori di Orazione: MENO 1 Onore per ogni differenza positiva nel valore di Orazione (vedere segmento della Fazione Controllante), massimo -3 Onore.
- D.** Ostracismo: AGGIUNGERE 3 Onore al possessore della questione, lo sconfitto MENO 3 Onore.
- E.** Generale Comandante Vincitore in una Battaglia: AGGIUNGERE Onore pari a 2 volte il numero totale di unità e basi Nemiche eliminate, più AGGIUNGERE 5 Onore se sono presi Ostaggi.
- F.** Fazione Vincitrice non del Generale Comandante: AGGIUNGERE Onore pari ad 1 volta il numero totale di unità e basi Nemiche eliminate.
- G.** Opposizione Vincitrice (entrambe le Fazioni): AGGIUNGERE Onore pari ad 1 volta il numero totale di unità e basi Nemiche eliminate, più AGGIUNGERE 5 Onore alla Fazione Controllante se sono presi Ostaggi.
- H.** Parte Sconfitta (entrambe le Fazioni) in una Battaglia: MENO Onore pari ad 1 volta il numero totale di unità e basi amiche eliminate.
- I.** L'Oracolo rimuove un'unità militare della Lega: AGGIUNGERE 1 Onore al possessore della questione Oracolo.
- J.** Opzione Onore dell'Oracolo: aggiungere 3 Onore al possessore della questione Oracolo.
- K.** Guerra Persiana ed Atene non Controlla il Teatro del Mediterraneo Orientale: MENO 1 Onore dalla Fazione Controllante ateniese.
- L.** Pace Di Callia non dichiarata: MENO 1 Onore moltiplicato il turno di gioco dalla Fazione Controllante ateniese.
- M.** Costruire o Convertire una Base amica: AGGIUNGERE 2 Onore al possessore della questione.
- N.** Convertire una Base Nemica mediante la Diplomazia: AGGIUNGERE 2 Onore al possessore della questione e MENO 2 Onore alla Fazione Controllante Nemica.
- O.** Raid: AGGIUNGERE 3 Onore al possessore della questione.
- P.** Successo Volontà dell'Assemblea: AGGIUNGERE 5 Onore ad entrambe le Fazioni.
- Q.** Fallimento Volontà dell'Assemblea: MENO 5 Onore ad entrambe le Fazioni e MENO 5 segnalini Strategos da quelli disponibili nel turno seguente.
- R.** Capitale Politica: AGGIUNGERE 1 Onore alla Fazione che possiede la questione per ogni 4 segnalini di Strategos usati, ignorando le frazioni.

11.0 Fase Finale

La Fase Finale si ha dopo che sono stati rivelati e risolti tutti i segnalini di Questione di Teatro. Verificate prima la Vittoria (11.1). Se nessuna Fazione può dichiarare la vittoria e questo non è l'ultimo turno dello scenario, passate al Mantenimento e Ridistribuzione e valutate la Volontà dell'Assemblea. Poi iniziate un nuovo turno.

11.1 Determinazione della Vittoria

Se questo è l'ultimo turno dello scenario, determinate la vittoria secondo 11.14, o a seconda delle istruzioni dello scenario.

Vi sono tre modi con i quali una Fazione può ottenere una vittoria automatica prima della fine di uno scenario.

11.11 Vittoria Automatica per Onore

Se uno Scenario consente una Vittoria Automatica per Onore in questo turno, verificate se qualsiasi fazione rispetta TUTTE queste condizioni:

- È la Fazione Controllante;
- Ha più Onore della sua Fazione all'Opposizione;
- Ha almeno il triplo dell'Onore rispetto a qualsiasi fazione dell'altra Parte;
- Ha più Onore combinato del suo Compatriota rispetto all'altra Parte.

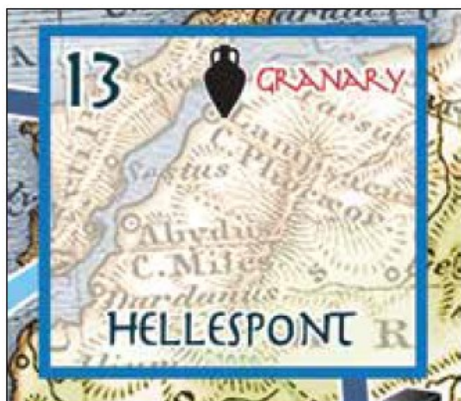
Se accade questo, quella Fazione vince la partita.

11.12 Vittoria Automatica per Conquista

Si può avere una Vittoria Automatica per Conquista in qualsiasi turno. Se il Teatro di Atene viene Controllato da Sparta, una Fazione spartana vince la partita. Se il Teatro Spartano viene Controllato da Atene, una Fazione ateniese vince la partita. Nell'improbabile caso in cui entrambi sono catturati, è pareggio.

La Fazione Controllante della Parte vincente ottiene 5 Onore, e la Fazione all'Opposizione perde 5 Onore. La Fazione di quella Parte che ha più Onore vince la partita, con la Fazione Controllante che vince nel caso di parità.

11.13 Granai Ateniesi



Se Atene inizia un turno senza una base in un Teatro Granaio e non ne ha ancora alcuna durante la Fase Finale dello stesso turno, Sparta vince la partita. La Fazione Controllante Spartana ottiene 5 Onore, e la Fazione spartana all'Opposizione perde 5 Onore. La Fazione spartana con più Onore vince la partita, con la Fazione Controllante che vince nel caso di parità.

I Teatri Granaio sono indicati sulla mappa con un'icona di anfora: Ellesponto, Mediterraneo Orientale, Sicilia, e Sparta.

Il Mediterraneo Orientale non può essere granaio dopo la Pace di Callia (13.22).

Nota: *Noterete che Sparta è un Teatro designato come Granaio. Per tutte le regole questo è un contesto storico in quanto se Sparta non ha basi in un Teatro granaio subirebbe già così una sconfitta automatica, rendendo*

l'applicazione di questa regola del tutto accademica.

11.14 Vittoria a Fine Partita

Se non vi è stata una Vittoria Automatica o per Conquista e questa è la fine dello scenario, usate la procedura seguente per determinare il vincitore (in tutti i casi in conflitto, le regole speciali dello scenario hanno priorità rispetto a queste regole).

A. Bonus Politico: La Fazione Controllante di entrambe le Parti ottiene 5 Onore e la Fazione all'Opposizione perde 5 Onore.

B. Bonus Economico: Ogni Parte ottiene 3 Onore per ogni base sulla mappa. I punti totali sono distribuiti equamente tra le due Fazioni, con il punto dispari assegnato alla Fazione Controllante.

C. Bonus Geografico Ateniese: Atene ottiene 3 Onore per ogni Teatro che Controlla. I punti totali sono distribuiti equamente tra le due Fazioni, il punto dispari viene assegnato alla Fazione Controllante.

D. Bonus Geografico Spartano: Sparta ottiene 6 Onore per ogni Teatro che Controlla. I punti totali sono distribuiti equamente tra le due Fazioni.

Dopo le modifiche sopra indicate, sommate l'Onore di entrambi i giocatori di ogni Città-Stato. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince la guerra e la Fazione di quella Parte che ha più Onore vince la partita, con la Fazione Controllante che vince in caso di parità. In caso di ulteriore parità, Atene vince la guerra e la Fazione ateniese con maggiore Onore vince la partita.

Nota di Gioco: *Questa condizione di vittoria si applica solamente negli scenari più lunghi. Assicuratevi di aver letto le regole speciali per lo scenario che state giocando.*

Nota: *La Fazione Controllante ha del vantaggio nel calcolo dell'Onore a fine partita. Questo è intenzionale, in quanto essere la Fazione in controllo della Città-Stato quando vincete la guerra è un vantaggio politico che talvolta vede un giocatore puntare alla questione Ostracismo. Quindi, fate attenzione a questa situazione se pensate che sia questo l'ultimo turno di gioco e comprendete se siete in vantaggio o in svantaggio da un calcolo dell'Onore a fine partita.*

11.2 Segmento del Mantenimento

Contate tutte le basi amiche sulla mappa. Usate una pedina di legno della vostra parte ponendola sulla tabella di bordo mappa per tenere una conta aggiornata di quante basi le due parti hanno in gioco. Considerate il numero totale di basi e moltiplicatelo per 4. Questo è il valore totale di unità di terra e navali che il giocatore può tenere sulla mappa. Ogni unità navale ha un valore di mantenimento militare di 2 ed ogni unità di terra ha valore 1 per il valore delle basi moltiplicato.

Se il valore totale delle unità di terra e navali è pari o inferiore a questo valore delle basi moltiplicato, tutte le unità rimangono sulla mappa. Se eccede questo valore, allora la Fazione Controllante deve rimuovere unità militari sino a che il valore totale sia pari o inferiore al valore delle basi moltiplicato. Le unità eliminate sono poste tra quelle disponibili al giocatore e sono disponibili per essere ricostruite.

11.3 Segmento della Ridistribuzione

Dopo l'eliminazione delle unità che non possono essere mantenute, tutte le unità possono essere ridistribuite secondo le restrizioni seguenti, e nell'ordine: Lega di Delo, Atene, Lega del Peloponneso, Sparta. Lo stato di Guerra e Pace non ha effetti sulla Ridistribuzione.

Le Ridistribuzioni non sono obbligate a seguire le restrizioni di movimento che vi sono durante il Raduno per Spedizione. Qualsiasi unità può essere ridistribuite ovunque, sempre che il risultato finale sia consentito secondo le restrizioni sottostanti.

- Un Teatro privo di base può avere una unità navale OPPURE di terra rimanente (ma le unità non possono essere ridistribuite in un tale Teatro).
- Un Teatro con almeno una base può contenere sino a 15 unità Amiche dopo la Ridistribuzione.
 - Le unità della Lega possono essere ridistribuite solo in Teatri con basi della Lega della loro Parte.
 - Le unità spartane possono essere ridistribuite solo in Teatri con basi spartane.
 - Le unità ateniesi possono essere ridistribuite solo in Teatri con basi ateniesi OPPURE della Lega di Delo.

11.4 Volontà dell'Assemblea

Se sono sulla mappa i segnalini di Volontà dell'Assemblea (per la carta Aristofane), determinate se sono state rispettate le condizioni per il turno indicate dalla Carta Aristofane, rispettivamente per ogni Parte.

Se lo sono, le Fazioni di quella Parte ricevono ciascuna 5 Onore. Se non lo sono, le Fazioni di quella Parte perdono ciascuna 5 Onore e sono rimossi 5 segnalini Strategos da quelli disponibili per quella Parte nel turno seguente (solamente).

11.41 Costruire o Convertire Basi

Se la Volontà dell'Assemblea richiede che sia costruita o convertita una base, si deve costruire una base della Lega, o una base della Lega deve essere convertita in una base ateniese o spartana, in quel Teatro, e sopravvivere sino alla Fase Finale (se, durante la Fase di Aristofane, tutte le basi di quella Parte sono già state costruite, le Volontà dell'Assemblea viene ignorata. Non si ottiene né si perde Onore). Non importa quale base rispetta le condizioni fintanto che l'azione è stata condotta ed è stata rispettata la condizione finale.

11.42 Controllare o Contendere un Teatro

Se la Volontà dell'Assemblea richiede che sia Conteso un teatro, la condizione viene soddisfatta anche se il Teatro è Amico Controllato. Se la Volontà dell'Assemblea richiede che sia Controllato un Teatro, deve essere Amico Controllato e non Conteso.

Nota: Ciascuna delle carte Aristofane è unica, quindi se dice Controllato e non dice Conteso, questo non è un errore tipografico. Se dice Controllato E Conteso significa quello che è scritto, ed anche questo non è un errore tipografico.

12.0 Unità Speciali

12.1 Argo



Se vi è una base di Delio (non ateniese) nel Teatro di Sparta, Atene con una questione Lega può costruire sino a 4 unità di Terra di Argo nel Teatro di Sparta. Queste unità di terra non possono mai uscire dal Teatro di Sparta e vi deve essere una base della Lega di Delo nel Teatro di Sparta altrimenti le unità di Argo eccedenti una sono rimosse anche vi è sufficiente supporto altrove sulla mappa per mantenerle. Se il Teatro di Sparta non ha una base della Lega di Delo allora un'unità di Argo può rimanere in Sparta.

Se Sparta vince una Battaglia dove sono eliminate unità di Argo, i giocatori spartani ottengono Onore secondo le normali regole, ma i giocatori ateniesi non perdono Onore per le unità di terra di Argo eliminate.

A parte queste restrizioni, le unità di terra di Argo sono trattate come qualsiasi altra unità di terra della Lega di Delo.

12.2 Alcibiade



Alcibiade (l'omino nero) inizia gran parte degli scenari nel Teatro di Atene e rimane in Atene sino a che non viene indicato diversamente. Se una carta Aristofane sposta Alcibiade in Persia (Rane A, B, or C), rimane in Persia per il resto della partita e non è più considerato essere in Atene. Se Alcibiade è in Persia, gli spartani possono costruire basi persiane in Persia, indipendentemente se abbiano basi in Ionia o no (vedere 13.1).

12.3 Nave di Stato Ateniese



La pedina di Nave di Stato Ateniese è controllata dalla Fazione Controllante ateniese, ed è utilizzabile una sola volta per turno, durante qualsiasi Battaglia, di terra o navale. Secondo la sequenza della Battaglia, la Fazione Controllante può scegliere di usare la pedina Strategos Nave di Stato dopo che sono stati rivelati tutti i segnalini Strategos di entrambe le Parti e prima che sia risolta la Battaglia. Agisce come un normale segnalino Strategos per la durata di quella questione Militare. Dopo essere usato, viene girato sul lato indisponibile (senza simbolo) e resta indisponibile per il resto del turno. Viene rigirato a disponibile (simbolo visibile) all'inizio di ciascun turno.

Nota: Una delle mie firme quando creo giochi è che mi piace avere alcune unità di elite nei miei wargame. In Pericle la pedina Strategos nera rappresenta le navi sacre Paralus e Salaminia. In questo periodo avevano come equipaggio cittadini ateniesi, erano fieramente democratiche, e venivano usate principalmente come navi messaggero che combatterono anche in molte battaglie – anche nel disastro di Aegospotami – tuttavia sopravvissero sempre. Immaginate che il loro effetto sia di portare delle informazioni importanti alla vigilia di una battaglia o che la loro competenza in battaglia ispiri i loro compatrioti.

12.4 La “Cavalleria Appiedata” Spartana



L'omino rosso spartano rappresenta i famosi “300” ed è trattato sia come unità di terra spartana (un valore militare di 2 nelle Battaglie di terra) che un segnalino Strategos. Non conta per i segnalini Strategos che possono essere impiegati ma è aggiuntivo a tale limite. Il suo ruolo come segnalino Strategos si applica sia nel determinare la forza totale in Battaglia che nel determinare quante unità il Generale Comandante può muovere. In sostanza questa unità si schiera da sola in quanto la funzione Strategos le consente di muovere da sola.

Nota di Gioco: Dal momento che questa unità spartana agisce in tutto e per tutto come un cubo e dal momento che l'avversario sceglie sempre le perdite, questa unità sarà solitamente la prima perdita, cosa intenzionale. Può essere ricostruita come qualsiasi altra unità spartana allo stesso costo.

Nota: Come avrei potuto fare un gioco con Sparta senza i “300”? in realtà questa unità leggendaria era un'unità standard nell'ordine di battaglia spartano. Ogni anno un comitato sceglieva 300 uomini 20/30enni per formare la guardia d'onore del Re. Sebbene detta “cavalleria”, non era montata, ma era invece fanteria molto veloce nelle marce.

13.0 Persia

13.1 Basi Persiane

Non si può porre alcuna questione in Persia sino a quando Sparta ha almeno una Base in Ionia o Alcibiade non è in Persia. Una volta rispettata questa condizione, entrambe le Parti possono porre questioni in Persia, ma possono essere risolte lì solamente le questioni Lega spartana, e possono essere usate solo per costruire una base persiana lì. Tutte le altre questioni in Persia non hanno effetto. Le basi persiane non possono essere costruite in alcun altro Teatro e nessuna unità o base non persiana può mai muovere o essere schierata in Persia.

Nota di Gioco: Atene può porre segnalini di Diceria in Persia per ritardare la risoluzione di una questione Lega spartana, ma in effetti qualsiasi questione ateniese posta in Persia agirà come un segnalino di Diceria.

13.2 Guerra Persiana

A meno che uno scenario indichi che è in corso la Guerra Persiana all'inizio di uno scenario, la Pace di Callia è già avvenuta ed il Teatro del Mediterraneo Orientale è inesistente per tutte le regole, incluso il Granaio di Atene (11.13).



13.21 Pace di Callia

Se, all'inizio della Fase Finale, vi è una base di Atene o della Lega di Delo nel Mediterraneo Orientale, la Fazione Controllante ateniese può volontariamente scegliere di implementare la Pace di Callia con tutti gli effetti che seguono:

- La Fazione Controllante in Atene elimina immediatamente quella base ed una unità navale ateniese ovunque sulla mappa.
- Ponete il segnalino della Pace di Callia nel Mediterraneo Orientale. Nessuna unità di entrambe le Parti può entrare né porre questioni nel Teatro del Mediterraneo Orientale per alcun motivo per il resto della partita.
- Qualsiasi unità militare nel Mediterraneo Orientale viene immediatamente posta nel rispettivo Teatro della Città-Stato. Qualsiasi base ateniese o della Lega di Delo viene eliminata. Qualsiasi base spartana o del Peloponneso viene rimossa e convertita in base persiana in Persia se ve ne sono di disponibili.

13.22 Dopo aver verificato l'applicazione della Pace di Callia, se già non si è avuta:

- La Fazione Controllante in Atene perde Onore pari al numero del turno di gioco corrente dello scenario; e
- Se il Teatro del Mediterraneo Orientale non è Controllato dagli ateniesi e non ha almeno una unità navale ateniese (non di Delo), la Fazione Controllante in Atene perde 1 Onore.

Nota: La 1° Guerra del Peloponneso inizia nel 460 a.C. Dopo le vittorie greche a Plataea e Mycale, gli spartani ebbero un dibattito strategico che li vide ritirarsi dalla creazione di spedizioni oltremare. Questo vuoto di comando fu l'impeto per la creazione della Lega di Delo che si evolse nell'Impero Ateniese. La pace di Callia venne siglata circa nel 449 a.C., quindi mentre l'evento principale è Atene contro la Lega del Peloponneso, la Persia rappresenta una questione irrisolta. Ho scelto di obbligare il giocatore ateniese a gestire la guerra mediante il suo intervento storico a Cipro ed in Egitto (regola 13.21). L'Impero Persiano rispose poi alla minaccia in Egitto e distrusse la forza ateniese. Questo disastro, che ebbe un profondo effetto sulla dottrina di Pericle durante la Pace dei Trent'Anni, incoraggiò gli ateniesi a negoziare la fine della Guerra Persiana. Ho simulato questo obbligando l'ateniese a fare il suo errore storico e sacrificare la sua spedizione egiziana nel Teatro del Mediterraneo Orientale per por fine alla guerra. L'ateniese può continuare la guerra per scelta, per mantenere l'accesso al granaio, ma con una penalità all'Onore che incrementa col tempo.

INDICE

- Aristofane 5.0
 - Legenda delle Carte 3.13
 - Pestilenza 5.13, 5.14
 - Volontà dell'Assemblea 5.12
- Assemblea
 - Dibattito 6.1
 - Fase 6.0
 - Tabella 3.2 Definizione
- Basi 3.2 Definizione
- Battaglia 9.4
 - Movimento delle Unità Militari 9.32
 - Tabella del Valore delle Unità Militari 9.42
 - Perdite 9.44, 9.45
 - Risoluzione 9.41
- Bulè (senato) - Segmento 5.3
 - Ostaggi 5.33
 - Scelta della Questione 5.32
 - Segmento 5.3
- Carte 6.2
 - Legenda 3.13
 - Personalità 17.0
 - Segmento Carta Politica 5.2
- Esempio di Gioco 16.0
- Crediti 21.0
- Note dell'Ideatore 19.0
- Fase Finale 11.0
- Entourage 5.23
 - Consorzio di Cervelli 6.31
- Fazione
 - Controllante 3.2 Definizione
 - Opposizione 3.2 Definizione
 - Dibattito 6.1
 - Leader 6.31, 7.3
 - Tabella 3.2 Definizione
- Onore 10.0
 - Tabelle Riassuntive 10.12
 - Onore per Orazione 7.1
 - Ordine di Onore 8.1
- Ostaggi 5.33
- Questioni 7.4, 8.5
 - Agoge 7.45B
 - Allineamento 3.2 Definizione
 - Cittadinanza 7.44A
 - Colonia 7.44B
 - Dibattito 6.1
 - Diplomatica 8.51
 - Giochi 7.43
 - Krypteia 7.45A
 - Lega 8.52
 - Militare 8.54, 9.0
 - Oracolo 8.53
 - Piazzamento delle Questioni di Teatro 8.3
 - Guerra/Pace 7.41, 7.42
- Mantenimento 11.2
- Persia 13.0
 - Basi Persiane 13.1
 - Guerra Persiana 13.2
 - Pestilenza 5.13, 5.14
 - Fase Politica 7.0
 - Onore per Orazione 7.1
 - Fase 7.0
 - Segmento delle Questioni 7.4
 - Segmento Consiglio Strategico 7.3
 - Assegnazione della Questione di Teatro 7.5
- Ridistribuzione 11.3
- Scenari 14.0
- Solitario 15.0
- Segnalini Strategos 3.2 Definizione
 - Assegnazione 6.21
 - Impiego 9.31
 - Scarsità 6.22
- Consiglio Strategico 7.3
- Guida alla Strategia 18.0
- Tradimento 3.2 Definizione, 8.51, 8.52, 8.53, 9.4, 9.8
- Teatro 3.2 Definizione, 8.51
 - Plancia 3.12
 - Fase 8.0
 - Priorità 8.31
- Volontà dell'Assemblea 5.12, 11.4
- Vittoria
 - Granai Ateniesi 11.13
 - Automatica 11.11
 - Conquista 11.12
 - Fine della Partita 11.14

GLI SCENARI



- 14.0 Scenari
- 15.0 Regole in Solitario & meno di 4 giocatori
- 16.0 Esempio di Gioco
- 17.0 Personalità
- 18.0 Guida Strategica
- 19.0 Note dell'Ideatore
- 20.0 Bibliografia (*omissis essendo in lingua inglese*)

14.0 Scenari

(Tutte le date sono a.C.)

14.01 Per le Prime Partite

Prima di giocare uno degli scenari maggiori vi suggerisco di giocare molti scenari brevi che si trovano in 14.1, *Scenari di Tucidide*. Io li giocherei nell'ordine che segue:

- A. 14.1.01, Turno 1B: L'Ostracismo di Tucidide (mini-scenario solo politico, 10 minuti)
- B. 14.1.06, Turno 6B: Sparta Dichiarò Guerra (mini-scenario solo politico, 10 minuti)
- C. 14.1.01, Turno 1A: La Battaglia per la Grecia Centrale (mini-scenario solo Guerra di Teatro, 20 minuti)
- D. 14.1.09, Turno 9A: Guerra nell'Egeo (mini-scenario solo Guerra di Teatro, 30 minuti)
- E. 14.1.08, Turno 8A: Guerra in Tempo di Pace (Scenario di Un Turno)
- F. 14.1.06, Turno 6A: La Guerra Archidamica (Scenario di Due Turni)

G. A questo punto siete pronti per giocare qualsiasi scenario più lungo ed il gioco campagna.

Nota di Gioco: *Se siete in quattro, giocate A e B simultaneamente, gli altri giocateli in quattro.*

Nota di Gioco Phormio: *Phormio funziona per qualsiasi scenario di un turno o più. Se avete meno di quattro giocatori per gli scenari più brevi, fate giocare le Parti che mancano ad uno dei giocatori.*

14.02 Inventario degli Scenari

- Lo Scenario 14.1 è lo scenario di Tucidide che riguarda l'intero periodo della guerra in brevi episodi che durano da una parte di un turno, ad un turno, a due turni.

- Lo Scenario 14.2 è uno scenario da tre a cinque turni riguardante la 1° Guerra del Peloponneso.
- Lo Scenario 14.3 è uno scenario da tre a cinque turni riguardante la 2° Guerra del Peloponneso.
- Lo Scenario 14.4 è lo Scenario Campagna da 7-10 turni, detto “Il Suicidio della Grecia”, riguardante il periodo dal 460 al 401.

14.03 Pestilenza negli Scenari

Tutti gli scenari che iniziano dopo il turno di gioco 6 sono sotto la condizione Post-Pestilenza (5.13), che sono i Turni 7, 8, 9 e 10. Se giocate uno scenario che inizia nei turni da 1 a 6 la condizione è sempre Pre-Pestilenza sino a quando non avviene la Pestilenza mediante un evento di carta Aristofane (Acarnani A, B, C).

14.04 In Solitario

Se intendete giocare una veloce partita, giocate 14.1.09 Turno 9A, *La Guerra nell'Egeo*.

14.1 Scenari di Tucidide

(Tutte le date sono a.C.)

Nota: *Durante la creazione di Pericle ho sentito da molti componenti nella nostra “tribù” che erano interessati dal periodo, ma non ne sapevano molto. Ho constatato che il gioco storico viene stimolato dalla conoscenza degli eventi riprodotti nella narrativa. Questo mi ha portato a concludere che il valore di godimento del gioco sarebbe superiore con maggiore contesto storico e l’inclusione di una serie di scenari.*

Questo scenario è un esperimento nel racconto storico, che serve per apprendere il gioco, e che offre ai giocatori esperienza di 1 ora di gioco o meno. Ho tentato di creare fatti interessanti e scenari di uno o due turni che si focalizzano su periodi interessanti nella narrativa storica. Gli scenari più brevi non sono sempre bilanciati competitivamente ma dovrebbero offrire comunque decisioni interessanti ed approfondimenti su come sviluppare la vostra strategia negli scenari principali. Le Battaglie in particolare sono esempi illustrativi che intendono raccontare parte della narrativa storica e non sono intesi per il gioco competitivo. D'altra parte, gli scenari di uno e due turni bilanciati ed il vincitore sarà colui che gioca meglio. Spero che gradirete questo mio piccolo esperimento con la storia interattiva.

Preambolo Storico

Nel 499 o Greci della Ionia si rivoltarono contro i loro signori persiani. Molte di queste Città-Stato erano della stessa origine etnica di Atene. Atene diede supporto alla rivolta e nel 498 saccheggiò Sardis, la capitale regionale persiana. Nel 494 una Persia alla riscossa passò all'offensiva e la rivolta venne sedata con termini ragionevoli nel 493. I persiani volevano però saldare i conti con Atene e nel 490 inviò una spedizione anfibia attraverso il Mar Egeo. Questa spedizione militare portò ad una delle più famose battaglie nella storia dell'Occidente, Maratona. In questa feroce battaglia di terra gli opliti ateniesi distrussero la forza di invasione e le aspirazioni persiani di dominio sulla Grecia per un decennio.

Per una crisi nella successione persiana causata dalla morte del re Dario, la partita di ritorno tra la Persia ed Atene dovette attendere un decennio. Dopo aver ucciso molti parenti e stabilizzato l'impero, il re nuovo di zecca Serse nel 480 guidò un'invasione della Grecia per risolvere il “problema greco”. Questa campagna vide un grande esercito persiano superare l'Ellesponto, marciare attraverso la Grecia settentrionale e scontrarsi con una forza congiunta di terra e navale alle Termopili-Artemisium. La morte del re spartano Leonida e del suo distaccamento greco conosciuto come i “300” portò alla ritirata delle unità navali greche ed aprì la Grecia centrale alle forze persiane. Serse incendiò Atene per vendicare Sardis, ma poi perse una decisiva battaglia navale a Salamis. Nel 479 una coalizione guidata da Sparta sconfisse l'esercito di occupazione persiano, portando ad una serie di campagne che espulsero le forze persiane dall'Europa.

A questo punto gli arroganti generali spartani e la riluttanza politica a proseguire la guerra in Asia causò un vuoto di comando greco. Per ordine dei greci della Ionia, quella posizione venne ora ricoperta da Atene. Questo cambio di comando creò la Lega di Delo, il cui nome deriva dalla ratifica della stessa ad un incontro sull'isola di Delo.

Atene proseguì a guidare la Guerra contro i persiani, ma a lungo termine le sue politiche aggressive nei confronti dei suoi alleati causarono rivolte e l'evoluzione della Lega di Delo nell'Impero Ateniese.

L'impero ateniese era una talassocrazia (letteralmente “dominio del mare”), così detta perché la sua forza si basava sul suo potere navale dominante.

Con il passare degli anni una serie di crisi politiche videro allentarsi i legami tra Sparta ed Atene. Nel 460 Megara si sentì abbandonata durante una disputa con Corinto (Istmo di Corinto) e lasciò l'alleanza spartana conosciuta come Lega del Peloponneso per allearsi con Atene. Questo evento culminante portò alla Prima Guerra del Peloponneso

descritta nel capitolo della *Pentecontaetia* di Tucidide ed è dove inizia il mio racconto in *Pericle: Le Guerre del Peloponneso*.

Legenda

A#xL/N/B = Per Atene: numero # di unità di Terra/Navali/Basi

D#xL/N/B = Per la Lega di Delo: numero # di unità di Terra/Navali/Basi

S#xL/N/B = Per Sparta: numero # di unità di Terra/Navali/Basi

P#xL/N/B = Per la Lega del Peloponneso: numero # di unità di Terra/Navali/Basi

Argo: #L = Unità di terra di Argo

14.1.01 Turno 1: 460, 459, 458, 457, 456, 455

Nota Storica: Inizio dello Scenario 1° Guerra del Peloponneso e Campagna, 14.2, 14.4.

A. La Battaglia per la Grecia Centrale

Scenario Introduttivo di Teatro

Durata del Gioco: Iniziate questo scenario con la fase del Teatro. Tutte le fasi precedenti sono ignorate. Atene e Sparta sono in guerra.

Questo scenario usa solo i Teatri dell'Istmo di Corinto (5), Sparta (6), Atene (7), Beozia (8), S. Sporades (19) e del Mediterraneo Orientale (20). Usate il Piazzamento del Turno 1 nella Tabella Generale. Si possono porre le questioni solamente in questi Teatri; ignorate il resto della mappa.

L'ordine di Onore è Aristocratici, Agiadi, Demagoghi ed Euripontidi.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, hanno 8 segnalini Strategos, 2 questioni Militari, 1 Diplomatica più 1 segnalino di Diceria.

I Demagoghi hanno 10 segnalini Strategos, 2 questioni Militari, 1 Lega, ed 1 Oracolo più 1 segnalino di Diceria.

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, hanno 8 segnalini Strategos, 1 questione Militare, 1 Diplomatica, 1 Lega più 1 di Diceria.

Gli Euripontidi 8 segnalini Strategos, 2 questioni Militari ed 1 Oracolo più 1 segnalino di Diceria.

Regole Speciali dello Scenario

Effettuate una normale fase del Teatro e poi determinate il vincitore a seconda del punteggio finale di Onore. Tutti i giocatori iniziano con 10 Onore. Gli Aristocratici ateniesi subiscono le penalità della Guerra Persiana secondo le normali regole, vedere 13.2. La Parte che ha più Onore vince.

B. L'Ostracismo di Tucidide

Scenario Introduttivo Politico

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo che commemora un importante scontro politico che vide Pericle (Aristocratici) consolidare il potere esiliando il suo avversario politico Tucidide (Demagoghi ; non lo storico). Questo si gioca con una singola mano, dove la carta di Aristofane Frog C pone l'Ostracismo nello spazio 1 di Tucidide.

Aristocratici: Carta 10 e Carta 16, date 7 carte a caso.

Demagoghi : Carta 1 e Carta 13, date 7 carte a caso.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore che ha più Onore per Oratoria ed ha vinto la questione Ostracismo vince. Un giocatore deve rispettare entrambe le condizioni per vincere, altrimenti finisce pari.

C. L'Istmo di Corinto

Durata del Gioco: Questo scenario dura un turno. Usate la normale sequenza di gioco. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 1. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Guerra; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

La Guerra Persiana è attiva, vedere 13.2.

Condizioni di Vittoria

Non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

14.1.02 Turno 2: 454, 453, 452, 451, 450, 449**A. Pace di Callia**

Durata del Gioco: : Questo scenario dura un turno. Usate la normale sequenza di gioco. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 2. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Guerra; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

La Guerra Persiana è attiva, vedere 13.2.

Condizioni di Vittoria

Se Atene non ha rispettato le condizioni per la Pace di Callia (fine della Guerra Persiana), la Fazione Controllante ateniese perde 10 Onore. A parte questa potenziale penalità, non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

14.1.03 Turno 3: 448, 447, 446, 445, 444, 443**A. La Fine della Prima Guerra del Peloponneso**

Durata del Gioco: Questo scenario dura un turno. Usate la normale sequenza di gioco. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 3. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Guerra; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

La Guerra Persiana è conclusa, vedere 13.2.

Condizioni di Vittoria

Non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

Regola Speciale dello Scenario

Se viene dichiarata la Pace durante la Fase Politica, giocate tutto il turno in Pace.

14.1.04 Turno 4: 442, 441, 440, 439, 438, 437**A. La Pace di Pericle**

Durata del Gioco: Questo scenario dura due turni, vedere 14.1.05. Usate la normale sequenza di gioco. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 4. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Pace; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

La Guerra Persiana è conclusa, vedere 13.2.

B. La Rivolta di Samos

Durata del Gioco: Questo è uno scenario breve di un turno ed in un Teatro. È inteso solo come studio storico e allenamento al gioco. Usa solo il Teatro di Samos (16)

Atene

A4xN, A1xTL, 9 Strategos

Sparta

P2xL, P1xB, 4 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore prima di una battaglia navale e poi di una di terra vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

14.1.05 Turno 5: 436, 435, 434, 433, 432, 431

Secondo turno de *La Pace di Pericle*, Turno 4, 14.1.04 A.

Condizioni di Vittoria

Non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

14.1.06 Turno 6: 430, 429, 428, 427, 426, 425

Nota Storica: Inizio dello Scenario Seconda Guerra del Peloponneso, vedere 14.3.

A. La Guerra Archidamica

Durata del Gioco: Questo scenario dura due turni, vedere 14.1.07. Usate la normale sequenza di gioco, ma la carta Aristofane "Clouds A" viene usata per il primo turno dello scenario. Usate lo stesso piazzamento dello scenario della Seconda Guerra del Peloponneso: vedere Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 6. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Euripontidi, Assemblea Neutrale. Atene e Sparta sono in Pace; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore. La Guerra Persiana è conclusa, vedere 13.2. La fase di pesca delle Carte viene modificata come segue:

Euripontidi: Carta 37, date 8 carte a caso.

Agiadi: Carta 34, date 8 carte a caso.

Entrambe le Fazioni ateniesi ricevono 9 carte a caso.

Questo scenario usa tutta la mappa.

B. Sparta Dichiarata Guerra

Scenario di addestramento politico.

Durata del Gioco: Questo è uno scenario di addestramento che commemora il dibattito spartano per dichiarare guerra. Archidamus (Euripontidi, Fazione Controllante) sosteneva di prendere tempo per prepararsi, mentre Stenelaida degli Efori (Agiadi) spingeva per una immediata dichiarazione di guerra. Questo viene giocato con una singola mano, dove la carta Aristofane Nuvole A pone la questione Guerra/Pace nello spazio 1 degli Agiadi 1. Ogni giocatore scarta 2 carte dal suo Entourage:

Euripontidi: Carta 37, date 8 carte a caso.

Agiadi: Carta 34, date 8 carte a caso.

Condizioni di Vittoria

Il giocatore Euripontide vince se ha il maggiore Onore per Oratoria e la questione della Guerra/Pace è nello spazio zero dell'Assemblea. Il giocatore Agiade vince se ha il maggiore Onore per Oratoria e la questione della Guerra/Pace è stata vinta da una delle parti, dichiarando quindi Guerra. Un giocatore deve rispettare entrambe le condizioni per vincere, altrimenti termina pari.

14.1.07 Turno 7: 424, 423, 422, 421, 420, 419

Secondo turno dello Scenario del Turno 6 *La Guerra Archidamica*, 14.1.06 A.

Condizioni di Vittoria

Non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

B. La Morte di Bradias e Cleon

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come studio storico e allenamento al gioco. Usa solo il Teatro di Amphipolis (12)

Atene

A2xL, D1xL, D1xB, 6 Strategos

Sparta

P4xL, 9 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore della Battaglia di terra vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

14.1.08 Turno 8: 418, 417, 416, 415, 414, 413

A. Guerra in Tempo di Pace

Durata del Gioco: Questo scenario dura un turno. Usate la normale sequenza di gioco. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 8. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Demagoghi, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Pace; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

La Guerra Persiana è conclusa, vedere 13.2.

Condizioni di Vittoria

Non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

B. La Battaglia di Mantinea

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come studio storico e allenamento al gioco. Usa solo il Teatro Spartano (6).

Atene

Argo: 4xL, A1xL, D3xL, D1xB, 4 Strategos

Sparta

S6xL, S2xB, 8 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore della Battaglia di terra vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

C. La Spedizione Siciliana

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come studio storico e allenamento al gioco. Usa solo il Teatro della Sicilia (1).

Atene

A3xN, A2xL, D1xL, D1xB, 4 Strategos

Sparta

P4xN, P3xL, P2xB, 8 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore prima di una battaglia navale e poi di una di terra vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

14.1.09 Turno 9: 412, 411, 410, 409, 408, 407

A. Guerra nell'Egeo

Scenario introduttivo di Teatro

Durata del Gioco: Iniziate lo scenario con la fase del Teatro. Tutte le fasi precedenti sono ignorate per questo scenario.

Lo scenario usa solo Sparta (6) ed Atene (7), più i Teatri di numero 13-19 (Ellesponto, Ionia, Lesbo, Chios, Samos, Cicladi, S. Sporades). Persia contiene l'omino di Alcibiades con 2 Basi persiane. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 9. Si possono porre questioni solamente in questi Teatri; ignorate il resto della mappa.

L'Ordine di Onore è Aristocratici, Agiadi, Demagoghi ed Euripontidi.

Gli Aristocratici e gli Agiadi sono le Fazioni Controllanti. Alcibiade *non* è ad Atene, è in Persia. Ogni Fazione inizia con 10 Onore.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, hanno 12 segnalini Strategos, 3 questioni Militari, 1 Lega ed 1 segnalino di Dicerie.

I Demagoghi hanno 12 segnalini Strategos, 2 questioni Militari, 1 Lega, 1 Diplomatica ed 1 segnalino di Dicerie.

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, hanno 12 segnalini Strategos, 3 questioni Militari, 1 Lega ed 1 segnalino di Dicerie.

Gli Euripontidi 12 segnalini Strategos, 2 questioni Militari, e 2 Diplomatiche ed 1 segnalino di Dicerie.

Istruzioni Speciali

Effettuate una normale fase di Teatro e poi determinate il vincitore a seconda del punteggio finale di Onore. Ponete tutti i segnalini di Onore nello spazio 10. La parte che ha più Onore vince.

B. La Battaglia di Cyzicus

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come studio storico e allenamento al gioco. Usa solo il Teatro dell'Ellesponto (13).

Atene

A3xN, 8 Strategos, Strategos Nave di Stato Ateniese.

Sparta

P4xN, 2 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore della battaglia navale vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

C. Cambia la Marea

Durata del Gioco: Questo scenario dura un turno. Usate la normale sequenza di gioco. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 9. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Guerra; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

Pace di Callia, vedere 13.2. Omino Nero (Alcibiade in Persia)

Condizioni di Vittoria

Non si ottiene alcun bonus per la Fazione Controllante, Geografico o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

14.1.10 Turno 10: 406, 405, 404, 403, 402, 401**A. La Caduta dell'Impero Ateniese**

Durata del Gioco: Questo scenario dura un turno. Usate la normale sequenza di gioco. La Carta Aristofane è automaticamente Rane B. Usate la Tabella di Piazzamento Generale per il Turno 10. Questo scenario usa tutta la mappa.

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Guerra; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore. Alcibiade è in Persia

La Guerra Persiana è conclusa, vedere 13.2.

Regole Speciali dello Scenario

1. Gli ateniesi e gli spartani non possono costruire alcuna base di Città-Stato né unità durante questo scenario. Entrambe le parti possono costruire e schierare basi ed unità della Lega.
2. Rimuovete 8 segnalini Strategos da quelli disponibili di entrambe le parti.
3. Se si ha la Pace, lo scenario prosegue, ma con le normali restrizioni per la Pace.

Nota di Gioco: Solitamente dichiarare la Pace non avvantaggia Sparta in quanto potreste necessitare della flotta spartana in Ionia per chiudere la questione nell'Ellesponto.

Nota: Questo scenario è alquanto interessante poiché vi dà una prospettiva di come terminò la guerra. La vittoria di Lisandro nella Battaglia di Aegospotami distrusse la marina ateniese. Questo consentì a Sparta di tagliare i rifornimenti di grano di Atene e di iniziare un assedio che portò alla resa di Atene. L'incapacità dei principali protagonisti di costruire forze è l'applicazione della regola 14.43, le Distruzioni della Guerra.

Condizioni di Vittoria

Se Sparta controlla il Teatro dell'Ellesponto alla fine dello scenario, vince e la Fazione spartana con maggiore Onore vince, in caso di parità vince la Fazione Controllante. Se ciò non accade, allora non ottenete alcun bonus per Fazione Controllante, Geografia o Economico. La Città-Stato che ha maggiore Onore vince lo scenario e la Fazione della parte vincente con maggiore Onore vince la partita.

B. La Battaglia di Arginusae

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come studio storico e allenamento al gioco. Usa solo il Teatro di Lesbo (15).

Atene

A3xN, 8 Strategos, Strategos Nave di Stato Ateniese

Sparta

P6xN, 8 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore della Battaglia navale vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

C. La Battaglia di Notium

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come allenamento al gioco. Usa solo il Teatro di Chios (16).

Atene

A3xN, 2 Strategos, Strategos Nave di Stato Ateniese

Sparta

P4xN, 9 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore della Battaglia navale vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

D. La Battaglia di Aegospotami

Durata del Gioco: Questo è uno scenario introduttivo di Battaglia limitato ad un Teatro. È inteso solo come allenamento al gioco. Usa solo il Teatro dell'Ellesponto (13).

Atene

A3xN, 2 Strategos, Strategos Nave di Stato Ateniese

Sparta

P4xN, 8 Strategos

Girate una Carta di Battaglia per entrambe le parti; il vincitore della Battaglia navale vince lo scenario, altrimenti è pareggio.

14.1.11 Tabelle Generali di Piazzamento per gli scenari di Tucidide

Le Tabelle di Piazzamento Generali dello Scenario si usano in tutti gli scenari di un Turno di Gioco o di durata maggiore. Ogni scenario designa un turno di piazzamento. Le due parti incrociano la colonna del Turno con un Teatro e pongono i pezzi indicati sulla mappa in quella locazione.

TABELLA GENERALE DI PIAZZAMENTO DEGLI SCENARI TUCIDIDE - SPARTA										
Teatro	Turn 1	Turn 2	Turn 3	Turn 4	Turn 5	Turn 6	Turn 7	Turn 8	Turn 9	Turn 10
1. Sicily										
2. Corcyra										
3. Aetolia										
4. Naupactus										
5. Isthmus of Corinth										
6. Sparta										
7. Athens										
8. Boeotia										
9. Thessalia										
10. Macedonia										
11. Chalcidice										
12. Amphipolis										
13. Hellespont										
14. Ionia										
15. Lesbos										
16. Chios										
17. Samos										
18. Cyclades										
19. Sporades										
20. East Med.			PACE	PACE	PACE	PACE	PACE	PACE	PACE	PACE
PERSIA										

300 Spartani	Unità di Terra spartana	Unità di Terra Peloponneso	Unità Navale spartana	Unità Navale Peloponneso	Base Spartana	Base Peloponneso	Segnalino di Tradimento	Base Persiana

TABELLA GENERALE DI PIAZZAMENTO DEGLI SCENARI TUCIDIDE - ATENE

Theater	Turn 1	Turn 2	Turn 3	Turn 4	Turn 5	Turn 6	Turn 7	Turn 8	Turn 9	Turn 10
1. Sicily										
2. Corcyra										
3. Aetolia										
4. Naupactus										
5. Isthmus of Corinth										
6. Sparta										
7. Athens										
8. Boeotia										
9. Thessalia										
10. Macedonia										
11. Chalcidice										
12. Amphipolis										
13. Hellespont										
14. Ionia										
15. Lesbos										
16. Chios										
17. Samos										
18. Cyclades										
19. Sporades										
20. East Med.			PACE	PACE	PACE	PACE	PACE	PACE	PACE	PACE
PERSIA										

Athenian land
 Dellan League land
 Argos land
 Athenian naval
 Dellan League naval
 Athenian Base
 Dellan League Base

Unità di Terra ateniese	Unità di Terra Lega di Delo	Unità di Terra Argo	Unità Navale ateniese	Unità Navale Lega di Delo	Base ateniese	Base Lega di Delo
-------------------------	-----------------------------	---------------------	-----------------------	---------------------------	---------------	-------------------

14.2 *Pentecontaetia*; La Prima Guerra del Peloponneso

Durata del Gioco: Il gioco inizia il turno 1 e dura da 3 a 5 turni (vedere 14.24).

14.21 Piazzamento delle Schede

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Agiadi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Pace; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

La Guerra Persiana è attiva, vedere 13.2.

14.22 Piazzamento dei Pezzi

Usate il piazzamento del turno 1 dalla Tabella Generale di Piazzamento, 14.1.11.

14.23 Regole dello Scenario

Guerra Persiana: Vedere Persia, 13.0.

Opzionale: Vedere 14.43.

14.24 Fine dello Scenario

Lo scenario termina nei Turni 3, 4, o 5 immediatamente durante il Segmento delle Questioni Politiche se viene dichiarata la Pace, se si ha una vittoria automatica, o se si arriva alla fase finale del Turno 5.

14.3 La Seconda Guerra del Peloponneso

Durata del Gioco: Il gioco inizia il turno 6 e dura da 3 a 5 turni (vedere 14.34).

14.31 Le Città

Atene

Fazione Controllante: Aristocratici, Assemblea Neutrale, Omino Nero (Alcibiade), 1 Segnalino Strategos Nero (Nave di Stato Ateniese).

Sparta

Fazione Controllante: Euripontidi, Assemblea Neutrale.

Atene e Sparta sono in Pace; tutti i giocatori iniziano con 10 Onore.

Pace di Callia: La Guerra Persiana è terminata, vedere 13.2.

La fase di pesca delle carte viene modificata come segue:

Euripontidi: Carta 37, date 8 carte a caso.

Agiadi: Carta 34, date 8 carte a caso.

Entrambe le Fazioni ateniesi ricevono 9 carte a caso.

14.32 Piazzamento dei Pezzi

Usate la Tabella Generale di Piazzamento, turno 6, vedere 14.1.11.

14.33 Regole dello Scenario

Opzionale: Usate 14.43.

14.34 Fine dello Scenario

Lo scenario termina nei Turni 8, 9, o 10 immediatamente durante il Segmento delle Questioni Politiche se viene dichiarata la Pace, se si ha una vittoria automatica, o se si arriva alla fase finale del Turno 10.

14.4 Il Suicidio della Grecia: 460 – 400 BC

Scenario Campagna

Durata del Gioco: Il gioco inizia il turno 6 e dura fino ad 8-10 turni (vedere 14.44).

14.41 Città e Piazzamento dei Pezzi

Usate il Piazzamento della Prima Guerra del Peloponneso, vedere 14.2.

14.42 Piazzamento dei Pezzi

Usate la Tabella Generale di Piazzamento, turno 1, vedere 14.1.11.

14.43 Regole dello Scenario

Le Distruzioni della Guerra

A. Pestilenza: Qualsiasi unità persa per la Pestilenza (entrambe le parti) viene rimossa permanentemente dal gioco.

B. Disastro Militare: In qualsiasi Battaglia di Terra per ogni 2 unità di terra eliminate (arrotondate per difetto), una viene rimossa permanentemente dal gioco, a scelta del nemico. In qualsiasi Battaglia Navale per ogni 2 unità navali eliminate (arrotondate per difetto), una viene rimossa permanentemente dal gioco, a scelta del nemico.

C. Il Fondo del Barile: Atene e Sparta non possono vedere ridotte le unità disponibili a meno di 2 di terra e 2 navali. Le unità della Lega di Delo e del Peloponneso non possono vedere ridotte le unità disponibili a meno di 8 di terra e 4 navali.

D. Perdita del Comando: Alla fine di ciascun turno di gioco in cui viene dichiarata Guerra, entrambe le parti rimuovono dal gioco 1 segnalino Strategos da quelli a loro disponibili.

Nota: *La Seconda Guerra del Peloponneso ebbe un profondo impatto sulla popolazione. Quando la guerra entrò nella sua terza decade i principali protagonisti principali avevano visto ridursi i maschi in età militare di più del 65%. Per gli ateniesi le loro perdite derivanti dalla Spedizione Siciliana furono principalmente di cittadini ateniesi, il che ebbe un profondo effetto sugli opliti e rematori disponibili. Con l'accordo dei giocatori questa regola può essere usata anche negli scenari più brevi. Non l'ho inclusa negli scenari più brevi in quanto solitamente non ha un impatto significativo per la minore durata del gioco.*

14.44 Fine dello Scenario

Lo scenario termina nei Turni 7, 8, o 9 immediatamente durante il Segmento delle Questioni Politiche se viene dichiarata la Pace, se si ha una vittoria automatica, o se si arriva alla fase finale del Turno 10.

15.0 Regole in Solitario e con meno di 4 Giocatori

Pericle può essere giocato con meno di quattro giocatori “umani” usando le regole che seguono. I processi decisionali non degli umani sono detti *Phormio*. In una data sessione potete giocare con uno, due o tre decisioni per fazioni *Phormio* a seconda del numero di umani presenti. Le regole dovrebbero coprire tutte le situazioni di cui sono a conoscenza, ma ho imparato che questo non è possibile comprendere tutti i casi, quindi quando arrivate ad un bivio nel processo decisionale, prendete la decisione a caso tirando un dado.

Nota: *Questo non è un programma di computer con migliaia di possibilità considerate. Se desiderate questo tipo di esperienza in solitario, giocate un gioco per computer. Pericle è un gioco da tavolo multi giocatore con interessanti regole in solitario per quando siete a corto di giocatori. Se state cercando una intensa esperienza competitiva di gioco con Pericle, giocate con umani. Se volete approfondire e vivere l'esperienza di una interessante narrativa di gioco, Phormio con la sua strategia e diagramma di flusso decisionale dovrebbe bastare alla bisogna.*

15.1 Combinazioni Umano-Phormio

15.11 Solitario

Scegliete una delle quattro fazioni e *Phormio* gioca con le altre tre parti. Notate che potete giocare senza umani, ma non garantisco su cosa possa accadere.

Nota di Gioco: *Phormio* imita per quanto possibile i meccanismi che un umano userebbe nel corso del gioco. Se state giocando in solitario e non desiderate giocare tutte le procedure di gioco e volete solo combattere una guerra breve, vi suggerisco di esaminare il mini-scenario *La Guerra nell'Egeo*, vedere 14.1.09A oppure di usare le regole abbreviate in solitario dette *Brasidas*, 15.9.

15.12 Due Giocatori

A. Ciascun giocatore prende una fazione di ciascuna Città-Stato e gli umani giocano sfruttando la loro posizione da ogni parte e cercando di ottenere una vittoria individuale. Non si usa *Phormio* in questa variante.

1. Quando si gioca con questa variante, un giocatore non può nominare volontariamente la questione di Guerra/Pace con entrambe le fazioni che controlla. In questo caso il giocatore può dichiarare guerra da solo, ma ci vuole una Carta Aristofane o che l'altro giocatori nomini una questione di Guerra/Pace per creare le condizioni di Pace.
2. Una fazione di giocatore non può nominare l'Ostracismo se la sua fazione è la Fazione Controllante.

B. Entrambi i giocatori scelgono una fazione da una delle Città-Stato (Atene o Sparta) e *Phormio* con o senza *Brasidas* (15.9) gioca con entrambe le fazioni dell'altra parte.

1. I giocatori umani dovrebbero dibattere le questioni della loro parte prima di dibattere con la fazione della parte non-umana *Phormio*.
2. Vi sono due modi per giocare in questa situazione. O usate due fazioni *Phormio* per la parte non umana o usate le regole abbreviate *Brasidas* per la fazione in solitario, vedere 15.9.

Note di Gioco: *Usare 15.12 A è il modo più rapido in quanto l'uso delle carte Phormio impiega del tempo per implementarlo. Troverete che se usate la variante 15.12 B che prevede che entrambi i giocatori prendano una parte e poi si usi Brasidas (15.9) è più rapida se implementate tutto il sistema Phormio per i giocatori non umani.*

15.13 Tre Giocatori

Due umani prendono fazioni in una Città-Stato e l'altro umano prende una fazione nella Città-Stato avversaria ed usa *Phormio* con la sua fazione compatriota.

15.14 Handicap all'Onore per Phormio

A. Solitario: Dalla parte tutta non-umana, ogni fazione *Phormio* inizia qualsiasi scenario con un bonus +20 all'onore all'inizio dello stesso. La fazione *Phormio* dalla parte umana non riceve questo bonus.

B. Due Giocatori contro Phormio: Ogni fazione *Phormio* inizia qualsiasi scenario con un bonus +20 all'onore.

C. Tre Giocatori: Ogni fazione della parte tutta umana riceve un bonus +5 Onore all'inizio di qualsiasi scenario.

Nota di Gioco: *In una partita con tre giocatori è consigliabile che uno dei giocatori avversari implementi la decisione della fazione Phormio per la squadra umana-Phormio.*

Nota: *Ho inserito un handicap per Phormio quale valore massimo per una sconfitta maggiore, che può colmare la differenza di 20 punti. Se non riuscite mai a vincere contro Phormio, annullate il bonus e riconoscetene una parte sino a trovare un punto di equilibrio. Se invece trovate che la partita non è sufficientemente sfidante raddoppiate il bonus sino a quando perdete, poi riducete gradualmente l'importo sino a trovare il punto di equilibrio adatto al vostro livello di abilità.*

15.15 Glossario dei Concetti Phormio

A. PS (Strategia Primaria): La PS si usa nei diagrammi di flusso Phormio quale abbreviazione. Una strategia primaria si basa sulla Strategia di Teatro scelta dalla Città-Stato, vedere 15.3.

B. Teatro PS (Strategia Primaria): In base alla scelta della matrice Strategica, si sceglie un Teatro di Strategia Primaria (PS). Tutte le questioni PS sono poste nel Teatro PS nell'ordine indicato dalla matrice PS.

C. Questione PS (Strategia Primaria): Questa è una questione associata con la strategia primaria Phormio (PS). Quando un diagramma di flusso indica se sia disponibile una questione PS, da porre, o nella scheda, la condizione viene rispettata se la questione è sulla tabella della sua fazione della Città-Stato o nello spazio zero, che Phormio l'abbia scelta oppure no. Lo scopo è di avere almeno un gruppo delle questioni necessarie sulla tabella della Fazione, poi vincerla nel dibattito, poi porla nel Teatro PS nell'ordine indicato, quindi Phormio può giocare in modo intelligente per perseguire la sua strategia scelta.

Nota di Gioco: *Quale promemoria uso i segnalini colorati per ricordare i tipi ed ordine delle questioni che desidero acquisire per Phormio.*

D. Fattibile: Phormio sta cercando di non giocare male una Carta. Phormio sta cercando di giocare Carte che spostino le questioni sulla sua tabella della Fazione. La formula di fattibilità della carta cerca di calcolare se un dato gioco di una carta abbia una ragionevole probabilità di raggiungere il suo obiettivo. La formula se il gioco di una carta sia "fattibile" o no è se il valore della carta più l'attributo della questione meno 2 sia sufficiente per spostare la questione designata dalla sua locazione corrente sulla tabella del Phormio. Se nulla rispetta questo criterio, allora giocate la carta che sposta una questione il più vicino possibile alla tabella del Phormio per ridurre il totale di onore per oratoria degli avversari. Questo spesso è come Phormio sceglie un percorso insolitamente imprevedibile. Non è un problema, è un elemento del sistema.

E. Scelta Casuale: Vi sono due situazioni. Se Phormio sta tentando di scegliere a caso un Teatro, tirate 1d20 per determinare il Teatro. Se il risultato è il teatro PS o il Mediterraneo Orientale dopo la Pace di Callia, tirate sino a scegliere un altro Teatro. In altre circostanze Phormio sta tentando di scegliere tra più opzioni. Assegnate le scelte corrispondenti ad 1d6 ed usate il tiro di dado per effettuare la scelta finale.

F. Percorso dell'Assemblea: Phormio durante le spedizioni militari muoverà le sue unità sulla mappa. Phormio muoverà le sue unità una alla volta e prenderà un percorso che consenta all'unità di arrivare senza impedimenti al suo Teatro di destinazione. Se questo non è possibile, Phormio sceglierà un percorso che blocchi il minor numero di unità per consentire ad una o più unità di arrivare al Teatro di destinazione. Se anche questo non è possibile, Phormio sceglierà il percorso che equilibri il più possibile il tipo di forza che sta muovendo in altrettanti Teatri su un percorso al Teatro di destinazione, ma si fermerà una volta ottenuta la parità numerica. Se il movimento di un'unità porrebbe quell'unità in un Teatro da cui non può uscire per la mancanza di una base, l'unità non tenterà il movimento. Una volta esaurite tutte le possibili combinazioni, Phormio combatterà una battaglia. Se avete difficoltà a determinare la migliore opzione, scegliete a caso tra le opzioni.

G. Evitare la Fine Improvvisa: Se una fazione Phormio fosse messa in una situazione dove il seguire la logica del diagramma di flusso porterebbe ad una vittoria automatica per l'avversario, allora ignorate la logica ed evitate di proposito che questo accada. Ad esempio se Atene inizia il turno senza una base in un teatro granaio e per quale motivo le questioni vinte dall'ateniese sarebbero poste per assicurare una sconfitta automatica o non preservando sufficienti segnalini Strategos si impedisce la costruzione di una base della Lega in un Teatro granaio, non lasciate che questo accada. Ponete le questioni dove possono potenzialmente impedire la sconfitta automatica oppure non spendete i segnalini Strategos, indipendentemente da cosa indica il diagramma di flusso. Se vi sono più modi per risolvere questa questione, giudicate voi o agite scegliendo casualmente tra le opzioni.

H. Legale: Phormio è un Bot [*acronimo di Robot*] onesto. Indipendentemente da come interpretate un'istruzione, Phormio non violerà le regole del gioco.

I. Circolo Vizioso: Se siete in uno dei diagrammi di flusso e le risposte o la vostra percezione della risposte alle caselle decisionali vi ha portato letteralmente in un cerchio chiuso, cambiate la risposta da sì a no e trovate una risposta.

Nota di Gioco: *Il gruppo ha testato approfonditamente le tabelle Phormio e sono il meglio di come ho potuto farle, ma so in cuor mio che vi sono alcuni casi limite che non ho trovato o previsto. In questi casi usate il buon senso o tirate un dado per rimettere in moto il gioco.*

15.2 Segmento di Aristofane

Questo segmento viene giocato secondo le normali regole senza modifiche.

15.3 Segmento Primario Phormio

Prima del segmento del Bulè dovete prima determinare quale sarà la strategia primaria di ciascuna fazione Phormio.

Vi è una Tabella della Strategia delle Città-Stato per ciascuna parte. Prendete la tabella appropriata e partendo da sopra trovate la strategia che ha maggiore priorità e che si applica alla situazione sulla mappa. Tirate 1d6, se il risultato è 1-5 quella diviene la strategia primaria del Phormio. Se ottenete un 6, passate sotto alla strategia applicabile seguente e ritirate il dado. Se arrivate all'ultima strategia, quella è automaticamente la strategia primaria del Phormio.

Nota di Gioco: *Se una Strategia che impedirebbe al Phormio di perdere la partita è la strategia con priorità maggiore, non tirate il dado rischiando di saltare la strategia, ma usate semplicemente la strategia. Ad esempio un Atene Phormio ha una strategia di priorità maggiore per evitare di perdere la partita per la mancanza di una base in un teatro granaio. Se questa questione diviene un'opzione non tirate il dado rischiando di perdere la partita, usate questa strategia.*

Quando il Phormio rappresenta entrambe le fazioni di una parte, la fazione Controllante sceglie la strategia di priorità maggiore che si possa applicare e poi la fazione all'Opposizione salta la scelta della Fazione Controllante e prosegue lungo il diagramma alla strategia applicabile seguente come sua primaria scelta strategica.

Nota di Gioco: *Ogni fazione Phormio dalla stessa parte sceglierà sempre una strategia primaria diversa a meno che non sia l'ultima scelta, nel qual caso sceglierà Teatri diversi. Nel caso altamente improbabile nel quale ogni fazione Phormio arriva all'ultima possibile scelta, allora e solo allora useranno la stessa strategia primaria.*

15.31 Descrizioni ed Implementazione della Tabella Strategica

A. Ogni Città-Stato ha la sua Tabella Strategica. Le prime due colonne di ciascuna tabella descrivono genericamente le Condizioni ed il titolo della Strategia.

Esempio: *Sulla Matrice della Strategia Phormio di Atene la prima priorità di strategia è la condizione se lo spazio di Atene è conteso oppure no. Se vi sono unità spartane nello spazio di Atene, allora questa strategia ha la priorità maggiore. Se Atene controlla il Teatro di Atene (nessuna unità spartana), allora questa strategia viene saltata e vi spostate in basso lungo la Strategia Granaio per vedere se si applica o no, e così via sino a quando non ne trovate le cui condizioni si applicano. Quando la trovate, ricordate di tirare 1d6 per determinare se usate questa strategia (1-5) o se la saltate passando alla seguente applicabile (6).*

B. La colonna delle questioni è scritta in ordine di priorità dall'alto in basso. La tabella Strategica solitamente designa da due a tre questioni per una data strategia. Phormio desidera vincere queste questioni per poter implementare la sua strategia primaria. Phormio sceglierà queste questioni, prima di effettuare scelte basate sulle Carte politiche che la fazione riceve. L'intento e scopo è che il Phormio tenti di vincere queste questioni durante il dibattito dell'Assemblea e non passerà ad altre scelte sino a che le questioni indicate sono sulla tabella della propria fazione. Durante il segmento del Bulè è del tutto possibile che casualmente la carta Aristofane abbia posto una delle questioni necessarie sulla tabella della fazione del Phormio; in questo caso Phormio considera questa questione vinta per il momento e procede alla questione di priorità successiva sull'elenco oppure a caso basandosi sulle sue carte.

Esempio: *Ancora una volta sulla Matrice della Strategia Phormio di Atene, se per una carta Aristofane la "Volontà dell'Assemblea: Costruire o Convertire una base" era l'evento e viene scelta questa strategia, allora Phormio ha il compito di vincere in ordine di priorità una questione militare, lega ed oracolo. Se la carta Aristofane avesse posto la questione lega sulla tabella della fazione Phormio, allora l'ordine di priorità per la scelta delle questioni sarebbe militare poi oracolo.*

C. Teatro: A seconda della strategia scelta vi possono essere più Teatri che rispettano le condizioni della strategia. In questi casi i Teatri sono elencati in ordine di priorità dalla maggiore alla minore. Scegliete il Teatro che ha la maggiore priorità e che rispetta le condizioni della strategia primaria.

Esempio: *Sulla matrice strategica di Atene viene scelta la strategia del Controllo di Punti di Sosta Navali se i Teatri di Naupactus, Ellesponto, o Corcyra sono contesi. Se Naupactus e Corcyra sono entrambi contesi, allora Naupactus è il Teatro strategico primario dal momento che l'elenco è in ordine di priorità.*

D. Le Note del Teatro, ordine delle Questioni ed Implementazione della Questione si applicano tutte al segmento del Teatro e sono descritte in quei capitoli, più sotto. Quale concetto generale, l'ordine di priorità per la scelta delle questioni è invertito quando li ponete durante il segmento del Teatro in quanto il gioco sta usando una coda LIFO, quindi la questione di priorità maggiore deve essere posta per ultima al fine di essere risolta per prima.

E. Solitamente le questioni PS sono poste nel teatro della Strategia Primaria, ma notate che vi sono occasioni in cui una questione militare viene posta nel Teatro della Città-Stato del Phormio, solitamente per costruire altre forze che potrebbero essere usate in supporto del Teatro PS.

Nota Importante: In tutti i casi la matrice strategica ha precedenza sulle tabelle decisionali quando sono disaccordo.

15.4 Segmento di Pesca della Carta e del Bulè

Nota di Gioco: *Potete sostituire questo capitolo e 15.5 con la procedura Brasidas, 15.9.*

15.41 Diagramma di Flusso del Segmento Bulé del Phormio

Usate questo diagramma di flusso per le scelte delle questioni Phormio. Si usano le normali regole del segmento Bulé; la tabella sta solo prendendo le decisioni della fazione. Iniziate sempre scegliendo la Strategia Primaria che indica quali questioni sono questioni PS (vedere 15.15 C). Se accade questo, allora andate al rombo decisionale Inizio.

- A. “E’ disponibile una questione PS?” significa che vi è una questione non designata del tipo richiesto che non è ancora sulla tabella della fazione della Città-Stato. Può essere sulla tabella di qualsiasi fazione o nello spazio delle questioni.
- B. Un altro rombo decisionale chiede “Tutte le questioni PS sono sulla tabella della fazione?”. Indipendentemente da chi ha scelto la questione, se tutte le questioni PS sono sulla tabella della fazione nello spazio delle Questioni – o dalla parte di una delle fazioni sulla tabella – la risposta è sì; altrimenti no.
- C. “Sono state scelte tutte le questioni Bulé?” si basa su se quella parte ha scelto il numero necessario di questioni secondo le regole, la fazione Controllante ne avrebbe scelte 4 in totale e quella all’Opposizione 3 in totale.

15.42 Mano Phormio da Nove Carte

Le fazioni Phormio non giocano con un Entourage, ma giocano sempre con una mano di nove carte con le tre carte inutilizzate che sono automaticamente scartate nel turno successivo. Ogni fazione Phormio riceve una mano di nove carte Politiche ogni turno.

15.43 Phormio ha Ostaggi

Se Phormio ha ostaggi disponibili agisce come segue nell’ordine di priorità esposto:

- A. Se la Carta Aristofane ha posto la questione Guerra/Pace nella tabella avversaria, Phormio non usa gli Ostaggi ma li tiene.
- B. Se in Pace, Phormio non usa gli Ostaggi ma li tiene.
- C. Se in Guerra e la città-stato di Phormio sta perdendo o è in pareggio, Phormio userà i suoi ostaggi per mettere in gioco la questione Guerra/Pace.
- D. Se in Guerra e la città-stato del Phormio sta vincendo o è in pareggio, Phormio non userà i suoi ostaggi ma li tiene.

15.5 Procedura di Dibattito dell’Assemblea

Nota di Gioco: Potete sostituire questo capitolo e 15.4 con la procedura *Brasidas*, 15.9.

15.51 Uso del Diagramma di Flusso per il Segmento dell’Assemblea di Phormio

A. Ogni volta che si ha il dibattito di una questione, iniziate nel rombo decisionale Inizio. Se questa non è la questione scelta da Phormio la risposta è no. Se siamo nel turno di Phormio di designare la questione da dibattere la risposta è sì.

B. Se tutte le questioni PS necessarie alla strategia di Phormio siano sulla tabella significa che il numero e tipo di questioni PS di cui Phormio necessita per vincere sono tutte sulla tabella della fazione di Phormio in una casella uno o più. Una volta che Phormio sta vincendo il numero e tipo necessari di questioni, la risposta è sì; altrimenti è no. È possibile che questa risposta cambi nel corso dei dibattiti in quanto una questione che è stata per un certo tempo sulla tabella dell’assemblea di Phormio può essere stata spostata e di conseguenza Phormio deve riconsiderare tale questione per riprenderla. Esempio: Phormio deve vincere una questione militare, lega e oracolo. Una volta che Phormio ha una questione militare e lega sulla sua tabella dell’assemblea il fatto che siano disponibili altre questioni militare e lega da dibattere non impedisce a Phormio dal perseguire la questione Oracolo.

C. Una volta che tutte le questioni PS di Phormio sono sulla sua tabella questi verificherà se l’altra fazione sta vincendo la questione Ostracismo e le circostanze della questione Guerra/Pace. Le risposte sì e no si basano su queste potenziali circostanze.

D. Solitamente per il terzo round di dibattito Phormio terminerà le questioni PS di cui necessita oppure determinerà che non è più fattibile dibattere quelle questioni. Una volta che accade questo Phormio cercherà di giocare la sua carta più forte che sia o non sia una allineata ad una questione (si applica il bonus della questione) che può potenzialmente spostarsi sulla sua tabella della fazione. Se nessuna questione rispetta questo criterio allora Phormio cercherà di spostare la questione di valore inferiore più vicino a sé per ridurre il valore di oratoria del suo compatriota.

Nota di Gioco: La nozione di quello che sia fattibile sarà talvolta noiosa da determinare. Vi consiglio di risparmiarvi il tempo e lo sforzo mentale e semplicemente scegliere a caso tra comportamenti ragionevoli o meglio, scegliete quello che voi avreste scelto. Vi ho fornito una semplice formula che offre una linea di comportamento generale. È però qui che si concentrano tutte le domande sulle regole, in quanto i giocatori desiderano sapere se è questa la combinazione carta/questione più fattibile o una serie di complicate situazioni che sono state volutamente create. Ricordate, la regola in tutti i casi è che quando non siete sicuri tra due o tre opzioni è bene scegliere a caso. Talvolta questo crea delle decisioni non perfette, ma più spesso sono decisioni interessanti.

15.52 Carta Leader di Fazione

Secondo il diagramma di flusso Phormio userà la sua carta Leader di Fazione se si sta dibattendo Ostracismo e/o Guerra/Pace (in alcuni casi) e questa è la carta più forte per quella questione. Se non accade quanto indicato, la fazione Phormio non userà la sua carta Leader di Fazione, ma la conserverà per il segmento del Consiglio Strategico. Phormio non userà mai l'opzione Consorzio di Cervelli, a meno che non decidiate voi per lui.

15.53 Segnalini Strategos di Phormio

Secondo le normali regole, Phormio accumula segnalini Strategos giocando Carte Politiche allineate alla questione che sta dibattendo e dalla carta giocata durante il segmento del Consiglio Strategico, che solitamente è la carta Leader di Fazione. Phormio normalmente tenta di allineare la sua carta più forte con la questione dibattuta. Quando vi è una scelta tra due carte di pari forza, si gioca la carta che dà più segnalini Strategos. Di conseguenza, nel corso del dibattito Phormio dovrebbe ricevere la sua giusta quota di Strategos disponibili.

15.6 Fase del Teatro

15.61 Piazzamento della Questione di Teatro

Usate il Diagramma di Flusso del Piazzamento della Questione di Teatro Phormio. Ricordatevi di 15.15 G, Evitare la Fine Improvvisa.

Nota Importante: In *tutti* i casi la matrice strategica ha precedenza sulle tabelle decisionali quando sono disaccordo.

A. Ogni volta che siamo nel turno di piazzamento di Phormio delle sue questioni, esaminate prima la matrice strategica per determinare se ha istruzioni, altrimenti iniziate nello spazio Inizio della matrice decisionale. Se tutte le questioni di Phormio sono state poste, la risposta è sì e passa. Se Phormio ha una o più segnalini di questioni/dicerie da porre la risposta è no.

B. Se Phormio ha disponibili uno o più segnalini di Dicerie li porrà ogni terza possibilità che ha di porre una questione. Se vi è una priorità di Teatro che ha sopra una questione Nemica, pone il suo segnalino di Dicerie su quella priorità. Nel probabile caso in cui vi siano più Teatri che rispettano questa condizione, scegliete a caso dove porlo. Se non vi sono Teatri che rispettano questa condizione, scegliete il Teatro a caso (1d20).

C. La focalizzazione principale di Phormio è di porre le questioni PS nella locazione e nell'ordine specificati dalla sua matrice strategica. Non tutte le questioni PS sono poste nel Teatro PS, ma in molti casi sono poste dove possono essere usate per costruire forze che culmineranno in una spedizione militare nel Teatro PS. Leggete e seguite le istruzioni sulla matrice strategica. Nel caso in cui Phormio non si è assicurato tutte le questioni necessarie, seguite le istruzioni per quali istruzioni non piazzare. In caso di dubbio porre le questioni disponibili nel Teatro PS nell'ordine specificato.

D. Phormio talvolta vincerà una questione Lega o due in più che non sono richieste per la strategia PS. In questi casi il diagramma di flusso decisionale sta tentando di porre la questione Lega dove può costruire forze per proteggere una base incustodita, altrimenti sta cercando di costruire una base della Lega in un teatro controllato che contiene solo unità militari amiche. Se non si applica nessuna di queste situazioni, allora ponetela dove può rimuovere un segnalino di Tradimento. Ogni Teatro sulla mappa (la Persia non è un Teatro) ha numero da 1 a 20. Quando dovete scegliere a caso un Teatro, tirate 1d20 e ponete la questione nel teatro il cui numero corrisponde al tiro di dado.

Nota di Gioco: *Phormio spesso farà cose interessanti e talvolta farà cose che non possono essere completate con le rimanenti questioni. È per questo che Phormio ottiene un bonus di onore all'inizio dello scenario quale compensazione. Se state giocando in solitario sentitevi liberi di scegliere il Teatro secondario o lasciarlo al caso (1d20).*

15.62 Risoluzione delle Questioni

Le questioni sono rivelate secondo l'ordine di Onore. Quando arriva il turno della fazione Phormio di scegliere usa la Tabella Decisionale delle Questioni di Teatro Phormio per determinare quali questioni sceglie. Il diagramma di flusso sta semplicemente seguendo le regole senza una particolare priorità oltre alla giocata regolare. Una volta che è stata rivelata una questione di cui è possessore Phormio, seguite il diagramma che si applica alla questione indicata.

Nota Importante: *In tutti i casi in usate le tabelle decisionali per prendere la decisione, talvolta la matrice strategica darà delle specifiche istruzioni che contraddiranno le tabelle decisionali. In tutti i casi le istruzioni specifiche della matrice hanno precedenza e priorità sui diagrammi di flusso.*

A. Se si sta risolvendo una questione Diplomatica da Phormio, usate il diagramma di flusso della Questione Diplomatica. Esaminate la matrice strategica per determinare se ha istruzioni che superano il diagramma.

Nota di Gioco: *Phormio sta tentando di determinare se necessita di risparmiare segnalini Strategos per una questione militare ancora da risolvere. Altrimenti, a seconda delle condizioni di Teatro, Phormio o tenterà di convertire una base Nemica o di costruire una base in un Teatro neutrale.*

B. Se viene risolta da Phormio una questione Oracolo, usate il diagramma di flusso della Questione Oracolo.

Nota di Gioco: Senza la guida della matrice Strategica, Phormio normalmente opta di prendere il bonus di Onore.

C. Se viene risolta da Phormio una questione Lega, usate il diagramma di flusso della Questione Lega.

Nota di Gioco: Quando Phormio non è guidato dalla matrice Strategica con una istruzione specifica, solitamente sta tentando di incrementare le forze per una futura spedizione militare, altrimenti sta tentando di fare qualcosa di utile come costruire una base o rimuovere i segnalini di Tradimento. Gli umani devono tenere a mente di come molti segnalini Strategos siano disponibili per necessità future associate alla strategia primaria e non far sì che le istruzioni non facciano terminare questi segnalini al Phormio.

D. Se viene risolta una questione Militare da Phormio, usate il diagramma di flusso della Questione Militare. Se la condizione corrente è Pace, non effettuate alcun movimento che sia illegale. Usate specificamente unità della Lega per sostituire le unità delle Città-Stato che non possono legalmente entrare in un Teatro. Ricordatevi di 15.15 G; nello specifico i segnalini Strategos di riserva per costruire una base importante invece di impiegarli ancora per una spedizione militare.

Nota Importante: Quando si riuniscono le unità da Teatri che hanno una priorità di Teatro, mantenete almeno una unità per base allineata al tipo di Teatro (di terra o navale). Quando una data scelta viola questa restrizione o riunisce meno unità di quanto consentito, riunite meno unità.

Nota di Gioco: Phormio spesso tenta di risolvere una serie di questioni di supporto per creare una spedizione militare nel suo Teatro PS. Se sta per causare una battaglia, Phormio invierà forze al massimo possibile. Se la risoluzione della questione militare non sta portando ad una battaglia, fate attenzione a quanti segnalini Strategos sono disponibili se vi è ancora una questione lega o militare da risolvere che necessiterà di risorse. Ho cercato di creare una logica per le principali situazioni in cui incorrerete, ma vi saranno casi nei quali dovrete prendere una decisione sul migliore uso di questa limitata risorsa, quindi ancora una volta, se siete in dubbio, scegliete a caso tra le due migliori opzioni.

E. Quando Phormio è il generale comandante che sta guidando una Spedizione Militare, usa il diagramma di flusso del Generale Comandante della Spedizione Militare Phormio per risolvere la questione.

F. Se Phormio è il generale comandante e la Fazione Controllante ateniese, impiegherà lo Strategos Nave di Stato alla prima opportunità.

Nota di Gioco: Phormio sta cercando di vincere la battaglia, pertanto sta facendo di tutto per assemblare la forza più numerosa possibile e di colpire il più duramente possibile. Talvolta sta tentando di causare una battaglia che non può vincere. Benvenuti alla Guerra del Peloponneso, dove non tutto funziona come pianificato; chiedete agli spartani di Pylos.

Nota: Questa è la motivazione per cui in una partita a tre giocatori, la squadra umana ha un bonus di Onore come compensazione.

15.63 Onore per Strategos

Alla fine della fase di Teatro una fazione Phormio consegna i segnalini in eccedenza (gruppi di quattro) per ricevere Onore.

Nota: Voglio ridurre le aspettative, ho fatto del mio meglio per comprendere le situazioni base che tatticamente troverete per risolvere una questione controllata da Phormio. Non posso scrivere istruzioni per le milioni di combinazioni possibili tra posizione sulla mappa, questione, forze nemiche e situazione generale di gioco per le quali si ottimizza la prestazione del 'Bot. Fate quello che la Strategia di gioco vi richiede e non cercate di complicare delle istruzioni semplici. Quando per qualche motivo nulla ha senso per voi, tirate un dado e scegliete tra comportamenti ragionevoli. Ricordate che questo è un gioco "manuale" e se state giocando in solitario, lo scopo di queste istruzioni è di darvi una struttura per divertirvi nell'esplorare il gioco quando non avete a disposizione altri giocatori.

15.64 Battaglie

A questo punto tutte le forze disponibili sono presenti in battaglia. Usate tutte le normali regole sulla risoluzione della Battaglia e relative procedure.

A. Se Phormio perde, subite le perdite, e poi se possibile eliminate il numero massimo, rispetto alla forza, di unità Nemiche possibile.

B. Se Phormio vince eliminate unità ateniesi o spartane prioritariamente per ricevere Ostaggi ed una volta fatto, eliminate il numero massimo – non la forza – di unità Nemiche col resto.

C. Se Phormio vince ed ha un ammontare di forza combinato di ammontare pari o superiore nella battaglia seguente (navale in un Teatro di terra o di terra in un Teatro navale) allora svolgete quella battaglia. Se non è il caso, non si combatte alcuna ulteriore battaglia e la questione militare viene risolta. Se la situazione è incerta, specialmente vicino alla fine della partita quando la vittoria o la sconfitta sono vicine, decidete con un tiro di dado casuale.

15.7 Mantenimento e Ridistribuzione

Si svolge secondo le normali regole. Se possibile, Phormio ridistribuisce almeno una unità allineata al tipo di Teatro (unità di terra in teatro di terra, unità navale in teatro navale). Se vi è possibilità di scelta su dove ridistribuire le unità, determinate i movimenti della Lega di Delo e del Peloponneso a caso e lasciate (quando possibile) una unità in un Teatro per dare il Controllo o Contendere quella locazione.

15.8 Vicolo Cieco Phormio

Se seguite la logica del diagramma Phormio e vi trovate senza alcuna alternativa, allora dovete creare due alternative che siano più prossime a rispettare le istruzioni, e scegliete a caso una di esse. In generale, Phormio eserciterà il massimo sforzo se non è indicato uno sforzo minore dalle sue istruzioni o da questa regole. Ricordate anche 15.15 G ed evitate una ovvia sconfitta quando è possibile.

15.9 Variante Abbreviata in Solitario Brasidas

Nota: In situazioni dove state giocando in solitario o entrambi gli umani stanno giocando contro due fazioni Phormio, potete velocizzare il gioco sostituendo la procedura Brasidas per le regole 15.4 e 15.5.

15.91 Assegnazione della Questione

In questa variante prendete le Questioni della Strategia Primaria richieste dalla Matrice Strategica (15.3) ed assegnatele come questioni vinte alla fazione Phormio. Se la Carta Aristofane ha posto qualsiasi questione sulla tabella dell'Assemblea, quella fazione vince automaticamente quella questione oltre a quelle assegnate dalla matrice Strategica. Se il numero totale di questioni assegnate ad una fazione è inferiore a 3, rivelate la prima carta del mazzo Politico e date a quella fazione Phormio la questione che si allinea al bonus della questione per quella fazione Phormio. Se la carta scelta è per una questione che non è disponibile, allora proseguite a pescare carte sino a che non è stato scelto il numero necessario di questioni. Agite così sino a che Phormio non ha 3 questioni.

15.92 Ostracismo

Se la questione Ostracismo è stata posta sull'Assemblea dalla carta Aristofane, quella fazione ha vinto la questione Ostracismo. Seguite le normali regole per il Favore dell'Assemblea e l'assegnazione di Onore.

15.93 Onore per Orazione

Supponendo che non vi sia la questione Ostracismo in gioco, tirate 1d6 per ogni fazione Phormio e confrontate i risultati: aggiungete il differenziale all'Onore della fazione che ottiene di più col dado e sottraete questo valore dall'altra fazione Phormio. Se il tiro di dado è pari, nessuna fazione altera l'Onore, ma vedere 15.96, Questioni Uniche. Se il differenziale era 5, si ha automaticamente una questione Ostracismo, implementate la regola 15.92.

15.94 Determinare la Fazione Controllante

Se non è stata assegnata alcuna questione Ostracismo, la parte che ha ottenuto il tiro di dado maggiore per l'Onore per Orazione in 15.93 diviene la Fazione Controllante, ottiene il Favore dell'Assemblea, e sposta il segnalino verso la sua fazione.

15.95 Guerra/Pace

La questione Guerra/Pace può aversi solamente se introdotta dalla carta Aristofane. In queste situazioni la questione Guerra/Pace viene vinta dalla fazione nella cui tabella la questione Guerra/Pace viene posta inizialmente ed è considerata una questione vince che può individualmente causare che la Pace divenga Guerra, o se una questione Guerra/Pace viene simultaneamente vinta dalla parte avversaria, la Guerra diviene Pace con la normale assegnazione di Onore.

15.96 Questioni Uniche

Se il tiro di dado per l'onore per Orazione è terminato pari, si avrà una questione unica di quella parte se è disponibile. Se vi è una sola questione unica, questa viene assegnata alla Fazione Controllante. Se vi sono due questioni uniche disponibili, scegliete a caso una di esse, che viene assegnata alla Fazione all'Opposizione.

15.97 Segnalini Strategos

Date a ciascuna fazione 10 segnalini Strategos o la metà di quelli utilizzabili tra disponibilità e Consiglio Strategico, il maggiore tra i due (il segnalino dispari va alla Fazione Controllante). Se vi sono segnalini Strategos che rimangono tra quelli disponibili, tirate 1d6 e date a ciascuna fazione segnalini Strategos pari alla metà del risultato del dado, arrotondando *per difetto* o la metà di quelli rimanenti, il valore inferiore tra i due. Ad esempio, un tiro di dado di 1 non dà alcun segnalini Strategos aggiuntivo.

16.0 Esempio di Gioco

Nota: Ho iniziato ad inserire gli esempi di gioco nel mio gioco Pacific War [La Guerra del Pacifico] nel 1985. Credo siano molto importanti per aiutare i giocatori ad integrare le regole e ridurre la barriera di entrata. Per questa edizione di oltre tre decenni di tradizione cerco di riprodurre elementi del regime di addestramento (14.1) usando lo scenario della Guerra Archidamica (14.1.06 A), integrando nel contempo le regole in solitario. Le possibilità che non vi siano errori anche dopo che molte persone l'hanno letto sono molto basse, ma sorridete e ricordate che "il tempo sana tutte gli errori".

16.1 Piazzamento

Questo esempio di gioco usa il Piazzamento del Turno 6 che inizia la Guerra Archidamica 14.1.06 A e 14.3 Seconda Guerra del Peloponneso (vedere il diagramma). Se guardate la Sequenza di Gioco, ogni turno inizia con una Fase Aristofane. Per le regole speciali dello scenario la prima carta Aristofane è Nuvole A.



Diagramma: La carta Aristofane ha molti elementi. Sopra vi è una citazione dalla commedia Nuvole. Poi viene indicata l'istruzione di porre la questione Guerra/Pace nello spazio uno di ciascuna fazione all'opposizione, quindi la questione Guerra/Pace viene posta nello spazio 1 dei Demagoghi ateniesi e degli Agiadi spartani. L'ultima parte della carta è un evento intitolato Festa per la Pace quindi ogni parte riduce i suoi segnalini Strategos disponibili da 21 a 15 per questo turno.

Poiché questa carta Aristofane non ha un evento Volontà dell'Assemblea né Pestilenza, passiamo al segmento di Pesca della Carta Politica.

Il mini-scenario 14.1.06 B Sparta Dichiara Guerra usa lo stesso piazzamento iniziale della Guerra Archidamica, quindi quest'altra parte dell'esempio di gioco riguarda anche questo scenario introduttivo.

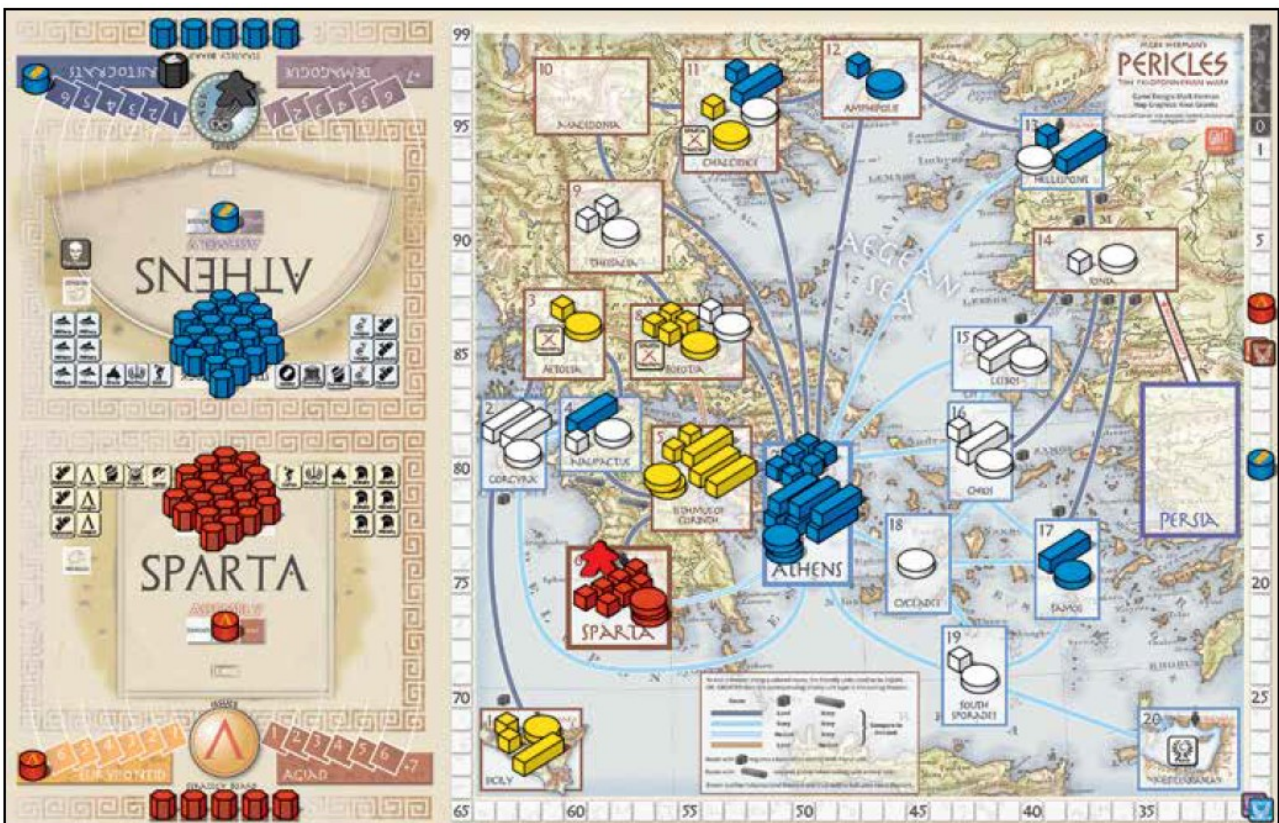


Diagramma: Questa è la Scheda Generale di Piazzamento del Turno 6, che riproduce la situazione all'inizio della 2ª Guerra del Peloponneso e dello scenario la Guerra Archidamica che verranno illustrati in questo esempio di gioco. Notate che l'umano sta giocando con la fazione Euripontide spartana; Phormio gioca con la fazione Agiadi. Anche gli ateniesi sono giocati dalle regole Phormio, ma userò le regole in solitario Brasidas per gestire l'elemento politico per velocizzare il gioco. Entrambe le fazioni ateniesi hanno un handicap all'Onore +20, ma la fazione Agiade che è dalla parte umana non ha alcun handicap, quindi entrambe le fazioni spartane iniziano con 10 punti onore secondo le normali istruzioni dello scenario.

Le regole speciali dello scenario indicano che ogni fazione spartana inizia questo scenario con la loro Carta Comandante di Fazione (come sempre) più una carta specifica (Carta 37 Euripontidi e Carta 34 Agiadi).
 Notate che ciascuna carta è stata girata in modo che sia dritta per il possessore. Inoltre ciascun giocatore riceve otto carte a caso.



Diagramma: Per le istruzioni dello scenario la Guerra Archidamica (14.1.06 A) entrambe le fazioni spartane iniziano con queste carte più 8 carte aggiuntive a caso.



Diagramma: Mano spartana di apertura; dal momento che la fazione Europontida è l'umano, quel giocatore deve creare un Entourage ponendo tre carte a faccia in giù. Decide di porre le carte 37 (Gerosia 5), 46 (Gerosia 14), e 58 (Gerosia 26) nel suo entourage. Phormio non usa un entourage ed ha accesso a tutte e nove le sue carte durante il resto del segmento del Bulè e Fase dell'Assemblea.

Si noti che in una partita a quattro tutta tra umani, queste attività verrebbero svolte da ciascuna fazione simultaneamente. Dal momento che la fazione Agiade viene giocata da Phormio, la sequenza di gioco viene interrotta mentre Phormio sceglie la sua strategia per il turno. Questo viene fatto esaminando la Matrice Strategica spartana. Quello che accade è che scegliamo la prima strategia le cui condizioni siano applicabili.

La prima strategia applicabile è la Difesa di Alleati Chiave; in particolare il teatro della Beozia. Si è giunti a questa decisione spartana determinando che le strategie della Difesa di Sparta e le due Volontà dell'Assemblea non erano applicabili. Tiriamo il dado e non è un 6, quindi questa strategia viene scelta come quale Strategia Prima di Phormio (d'ora in poi PS). Se il risultato del dado fosse stato 6, avremmo saltato questa strategia passando alla successiva disponibile.

Esaminiamo ora cosa sta cercando di fare Phormio. Prima cosa, Phormio deve tentare di vincere specifiche questioni in un ordine specifico detto questioni Strategia PS. Per la strategia Proteggere gli Alleati Chiave Phormio si focalizzerà nel vincere nello specifico ordine una questione militare, poi lega, poi un'altra militare. Vi sono altre istruzioni che riasamineremo durante la fase del Teatro, ma brevemente, queste tre questioni saranno poste in Beozia e Sparta a seconda di un ordine di piazzamento, dalla prima all'ultima, che corrisponde alla colonna delle note sull'implementazione delle questioni.

Siamo ora pronti per svolgere il segmento del Bulè. Essendo questo il primo turno dello scenario, non vi sono ostaggi, quindi la Fazione Controllante, che è il giocatore umano, decide di scegliere una questione Diplomatica che viene posta nella tabella degli Euripontidi nello spazio 2. Ora la fazione all'Opposizione sceglie una questione ed a seconda delle questioni richieste per la strategia PS, Phormio sceglie una questione militare e la pone nello spazio 1 Agiadi.

Ora la fazione Euripontidi umana sceglie 3 questioni ed a seconda delle carte sceglie una questione militare, una lega ed un oracolo che sono tutte poste nello spazio grande delle questioni sulla tabella dell'Assemblea.

Ora la fazione Phormio all'opposizione considera la situazione mediante le tabelle decisionali. La prima domanda è: tutte le questioni PS necessarie per implementare la strategia sono sulla tabella? La risposta è sì, essendovi due questioni militari ed una lega sulla tabella della fazione della Città-Stato nello spazio 0 delle questioni, o in una delle caselle delle tabelle delle fazioni. Questo significa che prendiamo le due questioni basandoci sulle carte più forti allineate alla questione. Notate che la carta Leader di fazione non viene mai usata per questa determinazione. In questo caso la carta 35 (Gerosia 3) è di valore 8 militare e la carta 34 (Gerosia 2) è di pari forza, ma essendovi una sola questione Guerra/Pace ed è già nella tabella, scegliamo una questione militare. Per la seconda scelta la carta 34 è ancora la carta rimanente più forte, ma per lo stesso motivo di prima questo non conta, quindi la seconda carta più forte è pari tra le carte 36 (Gerosia 4) e 39 (Gerosia 7) che hanno entrambe forza 7 quando allineate alla loro questione. Avendo due possibilità, scegliamo a caso usando 1d6 e si determina che la carta 36 prevale e la seconda questione scelta è lega, che viene posta nello spazio centrale delle questioni.

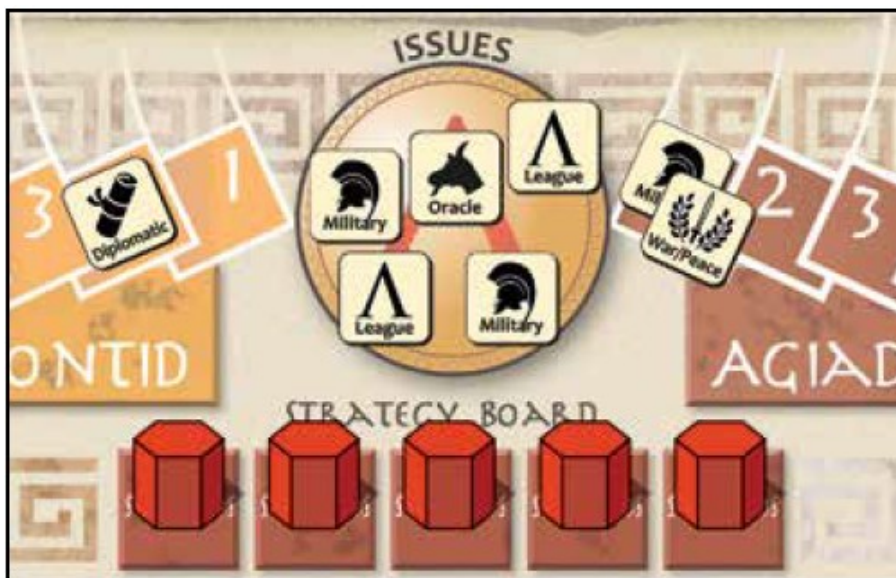


Diagramma: Tabella spartana alla fine del segmento del Bulè.

Ora in una partita a quattro giocatori la tabella ateniese sarebbe in questo momento simile, ma dal momento che Atene viene giocata da due altri 'Bot Phormio, li prenderemo in considerazione dopo aver concluso la Fase Politica spartana per preservare del mistero nell'esperienza in solitario.

Poiché Sparta ed Atene sono in pace, usiamo il pedone bianco per designare le questioni che sono dibattute durante ciascuno dei sei round che seguono. Se fossimo stati in guerra avremmo usato i pedoni neri per ricordarlo. La fazione umana Euripontidi designa la prima questione. Si può scegliere qualsiasi questione sulla tabella o nel centro delle questioni (spazio zero) o nella tabella di uno dei giocatori. Con il numero ridotto di segnalini Strategos disponibili, l'umano sceglie di designare una questione Militare sullo spazio delle questioni ponendo il pedone bianco sulla questione. Ora ciascun giocatore, se umano, sceglierebbe una carta tenendola a faccia in giù, poi la rivelerebbe simultaneamente per determinare come si sposterebbe la questione.

Giocando contro Phormio, l'umano sceglie la Carta 33 (Gerosia 1) che è una carta militare di forza 8 se giocata su una questione militare e se giocata in questo modo darà 4 segnalini Strategos al giocatore Euripontida. Esaminiamo ora la tabella delle decisioni del dibattito dell'Assemblea e poiché Phormio non sta scegliendo una questione, gioca la carta più forte allineata alla questione se ne ha una, cosa che fa e gioca la Carta 35 (Gerosia 3) con valore 8. Il differenziale tra le due carte è zero, la questione quindi non si sposta. La fazione Euripontidi riceve 4 segnalini Strategos e la fazione Agiadi 3. Poneteli dietro lo schermo di ciascuna fazione.

È ora il turno della fazione all'Opposizione degli Agiadi di designare una questione, quindi tornando alla tabella delle decisioni del dibattito dell'Assemblea, determiniamo che Phormio sta scegliendo la questione e confrontiamo poi con la domanda se tutte le questioni PS siano sulla tabella di Phormio. Dal momento che Phormio necessita di una questione militare, una lega, ed una militare in quest'ordine, dobbiamo designare una questione lega in quanto vi è

già una questione militare sulla tabella di Phormio. Quindi con risposta NO dobbiamo scegliere la questione lega e scegliere la carta questione lega più forte di Phormio. Arriviamo quindi alla Carta 36 (Gerosia 4) che ha forza 7 quando usata su una questione lega, e quindi viene giocata. L'umano ha solo la carta 55 allineata alla questione lega. L'umano non è obbligato a giocare una carta allineata alla questione, ma se lo fa otterrà un segnalino Strategos che vinca o no. Comunque, essendovi due questioni della lega disponibili, l'umano sceglie di giocare una carta più debole quindi la questione viene giocata al mutuo beneficio di Sparta. Ora l'umano potrebbe giocare solo la Carta 59 (Gerosia 27) che ha valore 1 se non giocata sulla questione giochi, ma questo potrebbe dare all'Opposizione una mossa troppo forte quando si consideri l'onore per orazione; risulta comunque che, sulla base di altre considerazioni, è proprio quella che viene giocata. Il risultato è Phormio 7 contro umano 1, il che pone la questione lega nello spazio sei Agiadi, e Phormio riceve anche 3 segnalini Strategos. Dal momento che la carta umana non era allineata alla questione non riceve alcun segnalino Strategos.

Ora l'umano designa la questione lega che è nello spazio centrale e gioca la Carta 59 (Gerosia 27) con valore di 5 ed 1 segnalino Strategos. Phormio non ha una carta allineata alla questione lega, quindi gioca la sua carta più forte, che è la Carta 34 (Gerosia 2) che è anch'essa una carta 5. Questo fa sì che la questione non si sposti, mentre la fazione Euripontidi riceve un altro segnalino Strategos.

La scelta torna ora a Phormio che ha una questione militare ed una lega sulla sua tabella, quindi sceglie un'altra questione militare al centro. Phormio sceglie la Carta 39 (Gerosia 7) con valore di 7 per la questione militare. L'umano determina poi che Phormio ha vinto tre questioni e probabilmente prenderà il controllo del governo, quindi decide di limitare le sue perdite giocando la Carta 44 (Gerosia 12) con valore di 6. Phormio vince la questione di uno e la sposta nel suo spazio 1. Ora tra le due parti potrebbero essere assegnati 5 segnalini Strategos, ma ne sono rimasti solo 4. A partire dalla Fazione Controllante (Euripontidi) le due parti si alternano nel prendere un segnalino Strategos sino a terminarli. D'ora in poi non si assegneranno altri segnalini Strategos sino al segmento del Consiglio Strategico.

Ora l'umano è certo che il controllo del governo cambierà, quindi sceglie la questione militare nello spazio centrale invece che puntare alla tabella di Phormio, il che effettivamente danneggia la causa spartana nella fase del Teatro seguente.

Dal momento che l'umano vuole vincere la questione, decide di usare il suo leader di fazione, il cui valore per qualsiasi questione eccetto Guerra/Pace è 7 ed 1 Strategos, ma non essendone rimasto alcuno questo bonus viene perso.

Phormio userà il suo leader di fazione solo se sono dibattute le questioni Ostracismo o Guerra/Pace, non essendo questo il caso gioca la sua carta più forte, che è un 4, quindi l'umano pone la questione militare nel suo spazio 3.

Per il sesto ed ultimo round Phormio determina che tutte le sue questioni PS necessarie (due militari ed una lega) sono sulla sua tabella, quindi gioca la sua carta più forte per portare una questione sulla sua tabella. In questo caso la carta più forte è la Carta 54 (Gerosia 22) con valore 6 se giocata su una questione Diplomatica. Poiché la questione Diplomatica è sulla tabella degli Euripontidi, dobbiamo verificare la fattibilità, che è il valore di allineamento alla questione della Carta di 6, meno 2, il che darebbe spostamento sufficiente per portare la questione sulla tabella degli Agiadi, quindi viene designata la questione Diplomatica e viene giocata questa carta. L'umano ha la Carta 38 (Gerosia 6) con valore 7 su una questione diplomatica, quindi la questione si sposta di un altro spazio dallo spazio 2 a 3 Euripontidi. Questo pone fine alla fase dell'Assemblea, quindi iniziamo il segmento Politico. Se fosse una partita tra umani entrambe le parti dovrebbero terminare la loro fase dell'Assemblea prima di poter iniziare la fase Politica.



Diagramma: Ecco come compare la scheda spartana alla fine della fase dell'assemblea.

La prima cosa che viene determinata è l'onore per orazione. Il totale di Orazione degli Euripontidi è 6 (due questioni sullo spazio 3) contro il 9 degli Agiadi (una questione sul 6, tre questioni su spazi 1). Questo è un differenziale di 3, quindi l'onore degli Euripontidi viene ridotto da 10 a 7 e quello degli Agiadi viene incrementato da 10 a 13. Ricordate che non potete guadagnare o perdere più di 3 Onore per Orazione.

Poi si determina quale fazione controlla il governo sino alla fase politica successiva. La fazione che vince il maggior numero di questioni controlla il governo. In questa situazione la fazione Agiadi ha vinto quattro questioni (il valore non ha rilevanza tranne in caso di parità) contro due vinte dalla fazione controllante Euripontidi. Pertanto la fazione Agiadi è ora la Fazione Controllante; il segnalino dell'Assemblea viene spostato nello spazio Agiadi della tabella dell'Assemblea, ed il segnalino di controllo passa dalla parte Agiadi della tabella della fazione.

A questo punto tutte le questioni non militari, lega, diplomatica ed oracolo sono risolte in uno specifico ordine (vedere la Sequenza di Gioco). L'unica questione in questa categoria è la questione Guerra/Pace. Quando in pace, che è lo stato iniziale dello scenario, se una o entrambe le parti hanno una fazione che vince la questione Guerra/Pace, viene dichiarata Guerra (sostituite i pedoni bianchi con quelli neri per indicare questo cambio di stato).

Nel segmento del Consiglio Strategico le due parti, a partire dalla Fazione Controllante (correntemente la fazione Agiadi), rivelano la loro settima carta che hanno in mano. Tutte le carte eccetto il leader di fazione danno un segnalino Strategos. Phormio ha ancora disponibile la sua carta di leader di fazione e dal momento che lo scenario inizia in condizione Pre-Pestilenza, la fazione Agiadi ottiene 2 segnalini Strategos dai 5 disponibili. Il giocatore umano ha usato la sua carta leader di fazione durante la Fase dell'Assemblea, quindi la sua ultima carta non è una carta leader di fazione ed ottiene un segnalino Strategos.

L'ultima parte della Fase Politica è la questione del Premio di Teatro, dove ciascuna fazione sostituisce uno dei suoi segnalini di questione di Teatro, su base uno a uno, con i tipi di questione che hanno vinto durante la Fase dell'Assemblea più aggiungono due dei loro segnalini di Dicerie.



Diagramma: Vediamo qui che le questioni vinte vengono rimpiazzate da segnalini di questioni di Teatro che verranno posti segretamente sulla plancia, più due segnalini di dicerie. Notate che la questione Guerra/Pace non ha un segnalino di questione di Teatro in quanto è stata risolta durante la Fase Politica, Sparta è ora in guerra contro Atene. Notate anche che le questioni Oracolo e Lega nello spazio centrale delle questioni non sono state vinte da nessuno e sono rimosse.

Se fosse una partita tra quattro umani gli ateniesi svolgerebbero il procedimento in modo identico agli spartani, che l'hanno appena concluso. Essendo questo un esempio di gioco voglio mostrarvi come usare una combinazione di determinazione della Strategia Primaria Phormio con la procedura in solitario abbreviata Brasidas, al fine di accelerare il normale processo Phormio. È ora perfettamente corretto che un umano giochi due processi Phormio ateniesi, ma per questo esempio useremo il procedimento Braididas. Questo funziona come segue. Inizia allo stesso modo di Phormio, in quanto ogni fazione ateniese, a partire dalla Fazione Controllante (Aristocratici), sceglie la sua Strategia. Dal momento che questo sta tecnicamente accadendo in modo simultaneo con gli spartani, prendiamo tutte queste decisioni con Pace, non guerra. In questo caso gli Aristocratici scelgono la strategia Granaio (tiro di dado 2, non 6). Questo dà una questione militare ed una questione. I Demagoghi ora saltano questa questione ed arrivano alla strategia Espansione contro la Macedonia, il primo teatro che rispetta la condizione neutrale specificata nella strategia. Questo dà anche una questione militare ed una lega ai Demagoghi. Dal momento che entrambe le fazioni devono ottenere almeno tre questioni, esaminiamo i Demagoghi; a causa della carta Aristofane i Demagoghi hanno tre questioni (militari, lega, Guerra/Pace) mentre gli Aristocratici ne hanno solo due. Quindi peschiamo la prima carta

del mazzo ateniese, la carta 29 (Antiochis X) dove la questione allineata per gli Aristocratici è l'Oracolo, quindi viene assegnata agli Aristocratici. Inoltre entrambe le fazioni ateniesi ricevono i loro due segnalini di dicerie.

Poi, viene calcolato l'onore per orazione tirando 1d6 per ogni fazione ateniese. Gli Aristocratici tirano un 3 contro il 5 dei Demagoghi, il che dà un differenziale di 2, quindi l'onore dei demagoghi viene incrementato da 30 a 32 e quello degli Aristocratici viene ridotto da 30 a 28. Con la procedura Brasidas il maggiore onore per orazione dei Demagoghi li rende la nuova Fazione Controllante ed il Favore dell'Assemblea passa dallo spazio neutrale allo spazio Demagoghi.

Esaminiamo ora le questioni non di Teatro e scopriamo che gli Ateniesi hanno anche dichiarato guerra a Sparta. Si noti che durante la Pace se una o entrambe le parti vincono la questione Guerra/Pace, si dichiara guerra. Se in Guerra entrambe le parti devono avere una fazione che vince la questione Guerra/Pace per dichiarare la Pace.

Essendoci 20 segnalini Strategos rimanenti dopo che 6 sono stati rimossi dalla carta Aristofane, ciascuna fazione riceve 10 segnalini Strategos. Siamo ora pronti ad iniziare l'importantissima fase del Teatro. La prima azione è di iniziare il Segmento di Piazzamento delle Questioni di Teatro determinando l'ordine di Onore, che è Demagoghi, Aristocratici, Agiadi, ed Euripontidi. Per ricordarlo ogni fazione riceve una pedina per questo. Ecco la situazione.



Diagramma: Normalmente in una partita a quattro le questioni di Teatro sarebbero dietro il loro schermo di fazione per tenerle nascoste all'avversario. Potete mostrarle all'altra fazione della vostra Città-Stato. L'ordine di onore non è segreto ed è illustrato qui. Per il resto di questa Fase di Teatro questo è l'ordine delle attività e non cambia per le circostanze che alterano l'Onore durante l'azione che segue.

Iniziamo ora ponendo le questioni di Teatro sulla plancia. I Demagoghi agiscono per primi ed usano la tabella decisionale per la questione Teatro di Phormio. Iniziamo dall'alto.

1. sono state poste tutte le questioni? **No** (abbiamo appena iniziato)
2. E' questa la 3°, 6°, o 9° questione da porre? **No** (abbiamo appena iniziato, ma quando accade questo porremo dei segnalini di dicerie lungo la strada).
3. Vi è una base amica in un teatro granaio o nessuna base ed una questione lega in un'area granaio? **Si** (l'Ellesponto rispetta questa condizione).
4. Vi sono questioni PS disponibili per il piazzamento? **Si**

Dobbiamo ora porre una questione PS. Se esaminiamo la Strategia di Espansione dei Demagoghi nel Teatro della Macedonia guardiamo nella colonna Ordine delle Questioni e notiamo che dovremmo giocare una questione lega in Macedonia (a faccia in giù). È ora importante soffermarsi brevemente sull'ordine delle questioni in un Teatro. Quello che sta accadendo è che tutte le questioni di Teatro nel diagramma verranno poste sulla mappa. Quando viene posta una seconda questione in un Teatro, viene posta sopra in un ordine LIFO (primo entrato, primo ad uscire). Questo è forse il concetto più difficile da assimilare per creare la vostra strategia. Quello che desiderate accada prima deve essere l'ultima cosa posta nel Teatro (o quasi l'ultima). Quello che volete accada per ultimo è la prima cosa (più vicina al fondo) da porre nel Teatro. Quindi per tradurre questo in ciò che i Demagoghi stanno cercando di fare è di porre una questione lega nel Teatro prima di porre una questione militare. Questo perché la questione militare verrà risolta prima della questione lega. Se i Demagoghi hanno successo nello schierare forze militari nel teatro neutrale della Macedonia, consentiranno ad una successiva questione lega di costruire una base. Il motivo di questo ordine è che non potete costruire una base in un teatro se non avete forze militari amiche presenti. Pertanto ultimo ad entrare (questione militare ancora da porre) prima ad essere risolta.

Ora il secondo in ordine di Onore pone una questione, quindi gli Aristocratici secondo la tabella, seguendo la stessa logica dei Demagoghi, ponendo una questione della lega in Sicilia. Poi la fazione Agiadi pone una questione militare, ma notiamo che la prima questione militare viene posta in Beozia. Il piano base dipende da come si risolvono le cose durante la fase del Teatro in Beozia, che la questione lega incrementi le forze del Peloponneso in Beozia, si spera con

forze spartane di rinforzo, seguito da una questione militare in Beozia che dia una battaglia risolta con successo per ripulire il teatro da forze Nemiche.

Tocca infine al turno dell'umano, questi ha una informazione che non è disponibile ai Bot Phormio: Sparta è ora in guerra contro Atene. L'umano ha una questione diplomatica ed una militare disponibili. Sparta è sotto blocco navale via Naupactus ed Atene che le impedisce di arrivare nell'Egeo. Quindi ritengo ora di tentare di usare la questione Diplomatica per causare la rivolta di una base della Lega di Delo nell'Egeo e di convertirla a Peloponneso. Userò la mia questione militare per proteggere i miei alleati del Peloponneso. Sembra che il Phormio spartano stia gestendo la Beozia, quindi porrò la mia questione militare in Chalcidice.

Desiderando risolvere la questione diplomatica prima di qualsiasi attività Nemica, la terrò il più a lungo possibile. E desiderando vincere l'ultima battaglia in Chalcidice in questo turno desidero che la questione militare sia in fondo, quindi la mia prima azione è di porre la questione militare in Chalcidice.

L'azione ora torna ai Demagoghi (Onore 1) e seguendo le loro istruzioni la questione seguente posta è quella militare in Macedonia. Gli Aristocratici seguono ora ponendo la loro questione militare in Sicilia. Poi la fazione Agiadi pone la questione militare in Beozia. Ora tocca a me scegliere ed il mio piano è di porre i miei due segnalini di dicerie prima di impiegare la mia questione diplomatica nelle Cicladi, dove spero di creare una rivolta. Desidero rallentare gli ateniesi, quindi pongo il mio segnalino di dicerie in Sicilia.

Diamo ora un'occhiata alla tabella decisionale, notiamo che siamo ora al terzo piazzamento di questioni, il che significa che Phormio ora schiera uno dei suoi segnalini dicerie sulla plancia. Viene posto a caso sopra qualsiasi altra questione in un teatro che abbia sopra una questione spartana.

Vi sono correntemente tre località che rispettano questo criterio: Sicilia, Beozia, e Chalcidice. Assegno tiri di dado alle opzioni e tiro 1d6, il segnalino di dicerie viene posto in Beozia.

Poi è la stessa decisione per gli Aristocratici, dove la Sicilia e Chalcidice sono il bersaglio e dove viene posto il segnalino di dicerie. Il Phormio spartano pone anche un segnalino di dicerie con le possibilità Beozia e Macedonia, viene scelta la Macedonia. Scelgo di porre i rimanenti segnalini di dicerie degli Euripontidi in Macedonia in modo da controllare potenzialmente quello che accade nel nord.

Ora i Demagoghi hanno terminato le questioni e pongono il loro ultimo segnalino di dicerie in Sicilia tra le località disponibili. La fazione degli Aristocratici passa ora a ragionare in modo diverso avendo posto tutte le questioni PS. Quindi ci viene chiesto se questa sia una questione lega, non lo è, e dobbiamo pertanto scegliere la questione a caso. Essendoci solamente la questione Oracolo ci viene detto di farlo a caso con 1d20 (risultato 3), il che la porta in Aetolia (teatro 3 corrispondente al tiro di dado).

Phormio spartano ha ancora una questione PS (lega), che per la sua strategia viene posta in Beozia. Pongo la mia ultima questione (diplomatica) nelle Cicladi.

È ora il turno dei Demagoghi, ma hanno terminato le questioni, quindi passano, gli Aristocratici pongono il loro ultimo segnalino (dicerie) a caso in un teatro. Tra quattro scelte, va a caso nelle Cicladi sopra la mia questione diplomatica. Poi la fazione Agiadi pone la sua ultima questione in Sparta. Questo pone fine al segmento di piazzamento delle questioni di Teatro.

Quindi, ora abbiamo dibattuto la strategia, espresso queste strategie come questioni poste sulla plancia ed ora dobbiamo vedere come si risolve tutto questo nel Segmento di Risoluzione del Teatro.

Proseguendo in ordine di Onore, i Demagoghi devono rivelare una questione ateniese che si trova sopra le altre. Usando la logica della tabella decisionale Scelta del Teatro della Questione, i Bot Phormio cercheranno di risolvere le questioni nel loro Teatro PS, che in questo caso è la Macedonia, ma vi è sopra una questione spartana, quindi i Demagoghi scelgono a caso. Questo determina la Sicilia, il segmento PS degli Aristocratici.



Diagramma: Teatro della Sicilia, dove gli ateniesi controllano la prima questione da rivelare.

Girando la questione ateniese sopra, troviamo che è il segnalino di dicerie dei Demagoghi, che viene rimosso. Gli Aristocratici sono focalizzati sulla Sicilia, ma vi è ora una questione spartana sopra, quindi le scelte sono Aetolia e le Cicladi, viene scelta la Aetolia. Questa è una questione aristocratica Oracolo, quindi passiamo alla tabella decisionale Oracolo. Dal momento che la questione non è associata con la strategia primaria aristocratica, risolve la questione ottenendo 3 Onore (da 28 a 31).

Poi passiamo alla fazione Agiadi la cui strategia primaria è la Beozia, dove vi è sopra una questione spartana, che viene rivelata come questione lega Agiadi. Basandosi sulle istruzioni, non essendo questa una città stato Nemica e siccome vi è una questione militare ancora da risolvere, la fazione Agiadi dovrà costruire unità militari. Secondo la matrice strategica, dal momento che questa è una questione PS ci viene detto di costruire una unità navale, che viene contraddetto dalla tabella decisionale lega. In tutti i casi la matrice strategica ha priorità sulle tabelle decisionali. In questo caso la tabella decisionale dice di costruire unità di terra in un teatro di terra, ma la matrice strategica specifica di costruire unità navali. Essendoci una base del Peloponneso in Beozia viene posta un'unità navale del Peloponneso in quel teatro.

Tocca ora a me (umano). Dal momento che la Chalcidice ha solo una questione ed avendola posta io, so che è militare. Penso di poter anticipare e portare alcune forze in quella regione e potenzialmente vincere alla grande nel nord. Giro una questione militare degli Euripontidi (umana) e non uso alcuna tabella per me essendo umano, ma dovrò usare le tabelle per determinare come rispondono le tre fazioni Phormio. Se esaminiamo la Sequenza della Questione Militare abbreviata (9.0), la prima azione da intraprendere è il punto 4 dal momento che la Chalcidice è un Teatro conteso. Ho la scelta o di fare raid o di effettuare una spedizione militare. Scelgo di lanciare una spedizione militare. Questo inizia con un Raduno per Spedizione ed impiego di Strategos. Quale unico giocatore umano e comandante generale (il possessore della questione è sempre il generale comandante) impiego 4 segnalini Strategos (dei 5 possibili per un generale comandante) in battaglia. Ora, se fosse una partita con 4 giocatori umani ciascuna delle altre tre fazioni impiegherebbe da 0-4 segnalini Strategos. Ciascuna persona dovrebbe prendere i segnalini in mano ed allora SOLO il Generale Comandante ed il suo Compatriota rivelerebbero quanti segnalini hanno impiegato.

Dal momento che usiamo Phormio come avversari esaminiamo la tabella decisionale della Risoluzione Militare. Tutti e tre i Bot Phormio seguiranno lo stesso percorso decisionale in questa situazione, in quanto si noti che Phormio non è il generale comandante ed essendo all'inizio del Segmento di Risoluzione del Teatro tutti i Bot hanno questioni di teatro in essere che devono ancora essere risolte, quindi tutti impiegheranno zero Strategos.

Nota: Ho fatto di tutto per far sì che i Bot avessero maggiori sfumature di comportamento nell'impiego dei segnalini Strategos usando un tiro di dado casuale, ecc, ma alla fine il giocatore umano in solitario troverà facile manipolare questa logica e far terminare i segnalini Strategos ai Bot impedendo loro di portare avanti le loro strategie. Da un lungo test del gioco ho scoperto che i Bot agiscono molto meglio se seguono i loro piani. Se desiderate più varietà, fate impiegare a caso i Strategos dai Bot, ma fate attenzione di cos'altro necessitano i Bot per ottenere i loro scopi.

Il generale comandante (4 Strategos) ed il suo Compatriota Bot Phormio (Zero Strategos) hanno in totale impiegato 4 Strategos.

Tutti gli Strategos per qualsiasi impiego devono provenire da quelli disponibili a quel giocatore, quindi in questo caso tutti e quattro derivano dal totale degli 8 Strategos ottenuti dagli Euripontidi e questi 4 Strategos sono posti nel Teatro della Chalcidice lasciandone 4 per uso futuro.

Nota di Gioco: Quattro è il numero magico in molti casi, quindi fate attenzione quando impiegate Strategos che portano il totale residuo a meno di quattro. In questo caso la battaglia è molto importante, quindi sto scommettendo in una strategia spartana di Nike (vittoria), ma credo quattro siano sufficienti in quanto non sarò in grado di portare un'unità navale in questo Teatro, cosa che viene spiegata più avanti.

Quindi ora il generale comandante effettua il movimento con sino a 4 unità militari (di terra o navali) in totale che possono tentare di muovere in Chalcidice. In sintesi desidero tentare di vincere una battaglia di terra ed una navale, ma per farlo lo spartano deve prima vincere una battaglia di terra. Troveremo che la battaglia navale non è possibile, ma voglio accompagnarvi in questo caso passo per passo. D'ora in poi non indicherò nel dettaglio il movimento, ma quello che segue vuole dimostrare come una semplice regola possa creare un gran numero di variazioni di movimento.

Tutti i Teatri sono collegati agli altri Teatri da collegamenti. Perché un'unità di terra o navale possa uscire (non entrare) in un Teatro lungo un collegamento deve prima rispettare la condizione per uscire. Quindi proviamo a muovere un'unità di terra spartana da Sparta a Chalcidice. Sparta ha due vie di uscita, una è navale, quindi nessuna unità di terra può muovere attraverso di essa. L'altra via è blu scuro, quindi se un'unità spartana di terra desidera uscire da Sparta, lo spartano deve avere forze militari la cui forza di terra sia pari o superiore ai tipi di unità di terra ateniesi (ricordate che le basi sono di tipo sia di terra che navale). La forza di terra spartana è 20 (due di forza per ciascuna delle 8 unità di terra spartane e due basi spartane) rispetto alla zero ateniese, quindi l'unità di terra spartana può uscire da Sparta.

Nota importante sulle Battaglie: A differenza di altri giochi che potete aver giocato, non vi è un valore minimo di unità necessario per creare una battaglia di terra o navale. I segnalini Strategos e quelli di radimento hanno valore uno, per

non menzionare il valore della Carta di Battaglia. Anche quando non sono presenti unità di terra o navali, potete creare una battaglia di terra o navale con segnali i Strategos da soli che creano la forza totale di una parte. Potete anche avere una parte con valore zero in battaglia più il valore della Carta di Battaglia. Ovviamente se una delle parti non ha forze presenti, non subirà alcuna perdita, ma perderebbe la battaglia di terra o navale, il che potrebbe consentire di far accadere o no la seconda battaglia opzionale, a seconda dei desideri del vincitore della prima battaglia. Se leggete le regole letteralmente e non cercate di imporre la logica di altri giochi in Pericle, non dovrete avere problemi.



Diagramma: nell'illustrazione vediamo l'unità spartana che esce da Sparta e sta entrando nell'Istmo di Corinto. Questa unità proseguirà attraverso la Beozia ed entrerà nella Tessaglia dove dovrà fermarsi in quanto lì la forza di terra – una volta che entra l'unità spartana – sarà 2 (forza di terra spartana) contro 4 di Atene (due unità di terra di forza uno ed una base di forza due) impedendone l'uscita dalla Thessalia. Il suo movimento è terminato per questa spedizione militare, ma non necessariamente per il segmento di Risoluzione del Teatro.

La nostra intrepida unità spartana di terra è ora arrivata nell'Istmo di Corinto, dove la forza di terra spartana è 6, quindi può uscire da questo Teatro e proseguire il movimento. Vi sono più vie che escono dall'Istmo. Gli spartani possono muovere in Atene, ma allora non potrebbero uscirne, in quanto la forza di terra ateniese è 10, quindi quella via è bloccata. Gli spartani potrebbero tentare di entrare a Naupactus, ma allora sarebbero allora bloccate dalla forza di terra di 3. L'ultima via passa dalla Beozia, che è una via solo di terra, quindi seguiamo a marciare verso nord.

Ora che abbiamo fatto i calcoli mentali, d'ora in poi comprendiamo che tutti i percorsi alla Chalcidice devono passare attraverso la Thessalia (dove guarda caso si trovano le Termopili). Nell'esaminare il percorso notiamo che le nostre forze hanno forza di terra e navale pari o superiore nell'Istmo di Corinto e Beozia, ma in Thessalia gli ateniesi hanno forza 4 di unità di terra e 2 di forza navale (ricordate che le basi sono unità di tipo sia di terra che navale). Correntemente non vi sono forze in Macedonia, quindi il mio piano su basa nel passare attraverso le "porte" in Thessalia.

Per risolvere la questione agisco come segue. Devo portare una forza 4 di terra e 2 navale in Thessalia per consentire a qualsiasi altra forza militare di arrivare in Chalcidice. Per farlo invio prima un'unità di terra spartana in Thessalia seguita da una seconda. Dal momento che le unità di terra spartane hanno forza di terra 2 ciascuna ora ho pari forza in Thessalia, consentendo alle altre unità di terra di muovere attraverso quel Teatro. Nel familiarizzare con questa semplice regola, troverete più rapido muovere le unità in gruppi.



Diagramma: Vediamo qui che due delle 4 unità militari spartane hanno mosso in Thessalia ed ora sono di pari forza rispetto alle forze ateniesi. Ulteriori unità di terra spartane possono ora entrare ed uscire dalla Thessalia nel loro percorso verso la Macedonia, terminando poi in Chalcidice dove viene risolta la questione militare.

Quindi ora che ho aperto la via di terra alla Chalcidice calcolo se posso fare la stessa cosa per le mie unità navali, in quanto il mio obiettivo è prima vincere una battaglia di terra e poi navale per distruggere la posizione ateniese in Chalcidice. Sparta ha unità navali in tre teatri: Sicilia, Istmo di Corinto e Beozia. L'unità navale in Sicilia ha forza navale di 1 quindi vediamo subito che possiamo uscire dalla Sicilia, ma non possiamo portare questa unità navale attraverso la Corcyra che ha forza navale di 4 (due unità navali ed una base – solo le forze navali ateniesi, non di Delo, hanno forza due). Esamino poi l'Istmo di Corinto dove vi sono tre unità navali del Peloponneso. Quello che stiamo scoprendo è come Naupactus ed Atene (in realtà il porto del Pireo) storicamente bloccarono la flotta del Peloponneso (storicamente di Corinto) in quanto la forza in Naupactus è 4 (un'unità navale ateniese ed una base con forza due ciascuna) ed Atene 16 (sei unità navali ateniesi e due basi con forza due ciascuna). Le unità navali del Peloponneso possono entrare a Sparta, ma allora hanno lo stesso problema con Atene. L'ultima via fuori dall'Istmo è di sola terra, quindi concludiamo che queste tre unità navali non arriveranno in Chalcidice.

Notiamo ora il vantaggio delle istruzioni strategiche precedenti, di costruire un'unità navale in Beozia in quanto questo pone una unità navale fuori dal doppio blocco di Naupactus ed Atene. Esaminiamo la Thessalia ed avendo una base con forza navale di 2, la nostra singola unità navale in Beozia non arriverà in Chalcidice.

Il punto di questo ultimo ragionamento è di spiegare perché ho compreso che non posso inviare un'unità navale in Chalcidice e quindi sto focalizzando i miei sforzi nel vincere una battaglia di terra.

Per le mie ultime due unità decido di inviare una unità spartana da Sparta in Chalcidice che ora, con la via aperta, traccia il suo movimento in Chalcidice. Per la mia ultima unità scelgo di inviare un'unità di terra del Peloponneso

dall'Istmo di Corinto in Chalcidice; non essendovi alcuna questione ateniese presente lì, non vi è minaccia all'Istmo questo turno. Avrei potuto spostare l'unità del Peloponneso dalla Aetolia o Beozia, ma basandomi su altre considerazioni la sposto nell'Istmo.

Ora l'unità speciale spartana è i 300, che è sia Strategos che unità di terra. Questo le dà la capacità di spostarsi da sola in quanto è anche segnalino Strategos. Non vedo motivi per non inviarla, quindi anche i 300 marciano nella Chalcidice.

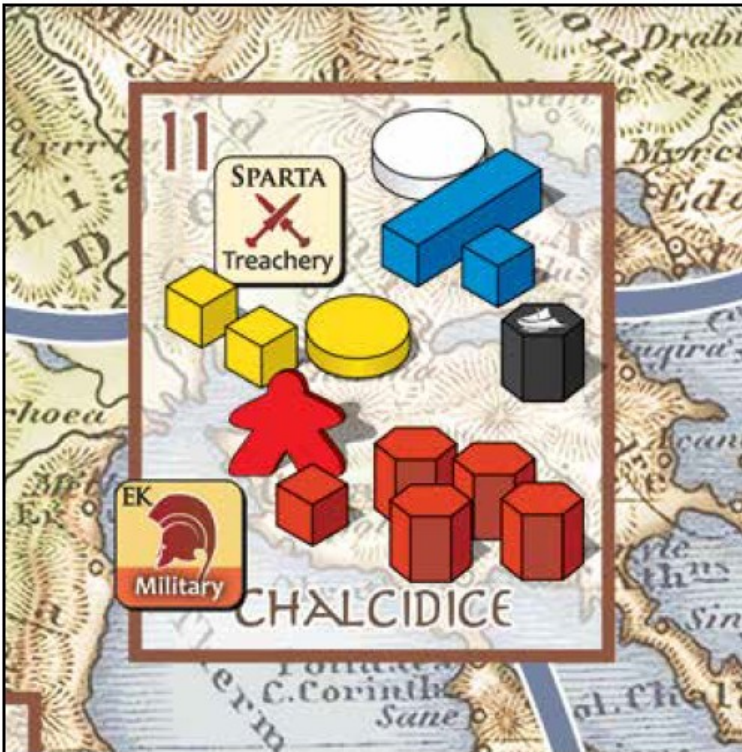


Diagramma: Chalcidice alla vigilia della battaglia. Vediamo che Atene ha le sue forze originarie composte da una base della lega di Delo ed una unità navale ed una di terra ateniesi. Gli spartani hanno una base, un'unità di terra spartana, due unità di terra del Peloponneso, un segnalino di Tradimento spartano, i 300 spartani e 4 segnalini Strategos. Gli ateniesi impiegano la loro pedina di Nave di Stato.

Calcolo della Battaglia

Locazione della Battaglia: Chalcidice

Forze in Chalcidice:

Atene

1 Base dei Delo, 1 unità di terra ateniese, 1 unità navale ateniese

Sparta

1 base del Peloponneso, 2 unità di terra del Peloponneso, 2 unità di terra spartane, 1 segnalino di Tradimento, 4 segnalini Strategos.

Ciascun giocatore gira la prima carte del loro mazzo di battaglia (carte non usate durante la Fase dell'Assemblea), gli spartani girano un 2 (si usa solo il valore della carta, no bonus) e gli ateniesi girano un 3.

Nota di Battaglia: L'avversario non invia alcuna forza, solo quelle già nel teatro. Se volesse rinforzare la sua posizione necessiterebbe di una propria questione militare risolta in precedenza per inviare forze nell'Istmo.

Battaglia: La Chalcidice è un Teatro di Terra quindi viene conclusa una battaglia di terra obbligatoria.

La forza totale di terra spartana è 14: 2 unità di terra spartane totale 4 + 2 unità di terra del Peloponneso totale 2, 1 Base totale 2, 5 segnalini Strategos (notate che uno di essi è i 300) per 5 + 1 segnalino di Tradimento per 1 più una carta pescata dal mazzo di valore 2 = 16.

La forza totale di terra di Atene è 4: 1 unità di terra ateniese totale 1, 1 Base di Delo totale 2, 0 segnalini Strategos totale 0, Nave di Stato totale 1, carta pescata dal mazzo valore 3 = 7.

Esito della Battaglia di Terra: Sparta 16 – Atene 7 = 9, quindi gli ateniesi devono perdere 9 di valore di terra, essendoci 1 sola unità di terra, viene eliminata. Lo sappiamo perché se guardate la Tabella delle Perdite di Terra: Sconfitto, notiamo che per ogni unità di terra spartana sono rimossi due cubi ateniesi di qualsiasi tipo (ateniesi, di Delo o Argo). Dal momento che la base della Lega di Delo ha un'unità navale amica che si trova nel Teatro, la base non può essere eliminata e le restanti potenziali 8 perdite sono ignorate.

Basandosi sulle unità eliminate della Parte Sconfitta (1 di terra), notiamo che ci vogliono due unità di terra ateniesi eliminate per eliminare 1 unità vincente del Peloponneso, quindi non si assegna alcuna perdita al vincitore e la Battaglia di terra si conclude. Questo viene indicato nella Tabella delle Perdite di Terra: Vincitore. Notiamo che avremmo dovuto perdere almeno 4 unità di terra (di qualsiasi colore) per eliminare un'unità di terra spartana o due unità di terra per eliminare un'unità di terra del Peloponneso.

Basandosi sui risultati il generale comandante spartano (Euripontidi) riceve 2 Onore (il doppio del numero di unità eliminate) spostando il suo punteggio da 7 a 9, la fazione Agiadi riceve 1 Onore (da 13 a 14) e ciascuna delle fazioni ateniesi perde 1 Onore (Aristocratici da 31 a 30 e Demagoghi da 32 a 31).

Battaglia Navale Opzionale: Sparta decide ora che non desidera combattere la Battaglia navale opzionale, quindi la questione militare viene risolta e tutti i segnalini Strategos tornano tra quelli disponibili, e la Nave di Stato ateniese viene girata dalla parte indisponibile.



Diagramma: Situazione post-battaglia in Chalcidice.

Proseguendo in ordine di Onore, arriviamo ora al turno dei Demagoghi e vi sono due Teatri con questioni e sopra una questione ateniese (Beozia e le Cicladi). Tirando a caso, viene rivelata la questione ateniese nelle Cicladi, ed è un segnalino di dicerie dei Demagoghi. Ora i Demagoghi hanno una sola scelta, quindi viene rivelato il segnalino nel Teatro della Beozia, che è l'altro segnalino di dicerie dei Demagoghi. Il Bot spartano Agiadi sceglie ora di seguire la sua strategia primaria. Dal momento che sopra il Teatro della Beozia vi è una questione spartana, il Bot Agiadi gira questa questione e rivela una questione militare Agiadi.

Consultiamo ora la matrice strategica in quanto ha priorità sulla tabella decisionale quando è la strategia primaria dei Bot e stiamo ancora istruendo impiegare 5 segnalini Strategos ed effettuare una spedizione militare. Questa è la stessa procedura che abbiamo seguito per l'ultima spedizione militare, dove i Bot usano 5 dei 10 segnalini Strategos disponibili che sono posti in Beozia. Io (umano) necessito di 3 Strategos per la mia futura questione Diplomatica nelle Cicladi, ma questo sarà un attacco soverchiante. Scelgo di impiegare zero segnalini e risparmiarne uno per dopo. Dal momento che entrambi i Bot ateniesi devono ancora perseguire le loro strategie principali, rispondono come Atene ha fatto quando Plataea è stata messa sotto assedio, non molto. Quindi impiegano zero segnalini Strategos.

Usiamo ora la tabella decisionale Risoluzione della Spedizione Militare del Generale Comandante. Partiamo e la prima domanda è: "Sono state radunate unità pari agli Strategos impiegati?". Ovviamente la risposta è no e prosegue ad essere no sino a quando hanno mosso 5 unità. La domanda seguente è sul tipo di teatro; la Beozia è di terra (confine marrone). "Si può radunare un'unità di terra nel Teatro senza supporto Navale?" – la risposta è sì e lo sarà per tutta l'assemblea. Poi "È disponibile un'unità di terra?", la risposta è sì, quindi inviamo l'unità più forte e torniamo all'inizio sino a quando non terminiamo le unità di terra o ne muoviamo 5.

Ovviamente le unità più forti disponibili sono le unità spartane, ma secondo le regole dovete sempre cercare di lasciare un'unità di terra spartana per base a Sparta, quindi nel abbiamo due disponibili. Secondo la nostra analisi

precedente abbiamo una via aperta da Sparta alla Beozia mediante l'Istmo di Corinto, quindi due unità di terra spartane muovono in Beozia. Sto per inviare 5 unità, ma una di esse sarà il 300. Tecnicamente il 300 si schierano da soli, ma Phormio non fa questa distinzione. Sinora la terza e quarta unità inviate sono spartane (300 ed unità di terra) in Chalcidice che possono ancora muovere attraverso la Thessalia ed arrivano ora in Beozia.

Per l'ultima unità notiamo che una delle due unità di terra del Peloponneso in Chalcidice è la nostra quinta unità perché non si prende l'ultima unità di terra da un teatro di terra, se possibile.



Diagramma: La situazione pre-battaglia in Beozia. Ovviamente questo è un attacco con superiorità schiacciante che approssima molto da vicino quello che accadde storicamente a Plataea nel 429.

Prima gli spartani devono effettuare una battaglia di terra obbligatoria. Le forze spartane hanno un valore militare di 22: 4 unità di terra spartane (8), 5 unità di terra del Peloponneso (5), 1 Base del Peloponneso (2), 5 segnalini Strategos (5), pedina Strategos 300 (1), 1 segnalino di Tradimento (1) contro Atene con 3: 1 unità di terra della Lega di Delo, 1 base della Lega di Delo (2). Ciascuna parte gira la prima carta del proprio mazzo di battaglia, ma non cambierà il risultato, quindi la carta spartana è un 1 contro quella ateniese di 5 per un punteggio finale di 23 Sparta contro 8 Atene per un differenziale di 15. Vi è un numero più che sufficiente di unità di terra spartane per eliminare la singola unità di terra di Delo, e la base di Delo, senza unità militari sopravvissute (di terra o navali), viene eliminata con due del differenziale, mentre il rimanente 12 viene perso. Notiamo che calcoliamo ora quante perdite subisce il vincitore. Nella Tabella delle Perdite di Terra: Vincitore, con due unità ateniesi eliminate, una sola di esse è di terra, quindi non sono eliminate unità spartane. Inoltre, notiamo che le basi non influenzano mai le perdite solo il valore militare, quindi la perdita della base non ha rilevanza in questo calcolo.

L'esito di questa battaglia dà 4 Onore alla fazione Agiadi (2 unità Nemiche eliminate per 2) e la fazione Euripontidi 2 Onore (2 unità Nemiche eliminate per 1), il che incrementa gli Agiadi a 18 e gli Euripontidi ad 11.

Entrambe le fazioni ateniesi perdono 2 Onore ciascuna (Demagoghi a 29 ed Aristocratici a 28).



Diagramma: La situazione post-battaglia in Beozia.

Tocca ora ancora a me (umano) e scelgo a mia questione di Teatro nelle Cicladi, che ricordo essere una questione Diplomatica. Impiego tre dei miei quattro rimanenti segnalini Strategos e siccome 3 segnalini Strategos sono maggiori (non pari) alla forza militare ateniese di 2 (base), questo converte la base della lega di Delo (le basi ateniesi e spartane

sono immuni alla questione) ad una base della lega del Peloponneso con gli Euripontidi che ottengono 2 Onore (a 13). I Demagoghi essendo la Fazione Controllante ateniese subisce la riduzione di 2 Onore (da 29 a 27).

Proseguiamo ora con i Demagoghi che devono passare, in quanto non sono evidenti questioni ateniesi, e lo stesso per gli Aristocratici. Il Bot Agiadi ha ancora una questione strategia primaria in Sparta, ma è coperta e sceglie a caso di rimuovere la questione spartana in Macedonia che è un segnalino di dicerie degli Euripontidi, il quale viene rimosso. Scelgo poi di rimuovere l'altro segnalino di dicerie (Agiadi) dal teatro della Macedonia.

Arriviamo ora la turno dei Demagoghi e la loro questione PS è disponibile in Macedonia, viene rivelata come questione militare. Questo è un teatro neutrale, quindi solo il generale comandante impiega Strategos e secondo le istruzioni della matrice Strategica i Demagoghi devono impiegare 1 segnalino Strategos per muovere un'unità in Macedonia. Secondo la tabella decisionale questa unità deve essere opposta al tipo di teatro, quindi un'unità navale.

Vi è un percorso aperto mediante Chalcidice per spostare un'unità navale ateniese in Macedonia. Questo risolve la questione militare. Ora tocca alla fazione Agiadi e sceglie casualmente rivelando il segnalino di dicerie a Sparta. Ora io (umano) scelgo l'unica questione spartana disponibile che rimuove il mio (Euripontidi) segnalino di dicerie dalla Sicilia. Nel passare alla conclusione del segmento i Demagoghi hanno una delle loro questioni PS disponibili in Macedonia che viene rivelata come questione Lega. La matrice strategica ci dice di costruire una base della Lega di Delo più ottiene 2 Onore (i Demagoghi passano da 27 a 29).

Gli Aristocratici hanno ora una questione PS in Sicilia che viene rivelata essere questione militare degli Aristocratici. Le istruzioni strategiche sono di impiegare 5 segnalini Strategos e di spostare le unità Navali eccedenti il numero di unità Navali nemiche presenti nel teatro. I Demagoghi impiegheranno i loro ultimi Strategos. Questo significa che due unità navali devono tentare di arrivare in Sicilia con le restanti 4 unità di terra esistenti. Il percorso da Atene alla Sicilia per le unità navali è aperto via Corcyra. Sposto due unità navali; questo rispetta le istruzioni di inviare due unità navali (eccedenti una unità navale del Peloponneso in Sicilia) ed ora le restanti devono essere unità di terra, quindi 4 unità di terra ateniesi muovono da Atene a Corcyra; per muovere da Corcyra le unità di terra devono anche avere una base amica in Corcyra, cosa che si verifica. Questo consente a 4 unità di terra di arrivare in Sicilia.

Ora la fazione degli Agiadi ha 5 Strategos disponibili e gli Euripontidi ne hanno 1 che intendo impiegare. Per la fazione degli Agiadi consultiamo la tabella decisionale e determiniamo che useranno 4 dei loro 5 Strategos.



Diagramma: La Sicilia prima della battaglia di terra.

Dal momento che la Sicilia è un teatro di terra, partiamo con una battaglia di terra. Atene ha forza 10; 4 unità di terra ateniesi (4), 6 segnalini Strategos (6) contro 9 di Sparta: 2 unità di terra del Peloponneso (2), 1 base del Peloponneso (2), 5 Strategos (5). Sparta pesca una carta 3 dal suo mazzo di Battaglia e gli ateniesi 4, quindi le forze finali sono Atene 14 contro Sparta 12 per una differenza di 2. Questo elimina le due unità di terra del Peloponneso e per questo motivo, secondo la tabella delle perdite, anche un'unità di terra ateniese viene eliminata. La base del Peloponneso non viene influenzata in quanto il differenziale è stato usato e perché è ancora presente un'unità navale del Peloponneso. Il generale comandante Aristocratico ottiene 4 Onore (2 unità di terra eliminate per 2) e 2 Onore per i Demagoghi (ora a 32 e 31 rispettivamente). Ciascuna delle fazioni spartane perde 2 Onore (Euripontidi ad 11 e Demagoghi a 16). Poiché Atene ha vinto la battaglia di terra ha l'opzione ora di combattere una battaglia navale, cosa che fa. Atene ha forza 10: 2 unità navali ateniesi (4), 6 segnalini Strategos (6) contro la forza spartana di 8: 1 unità navale del Peloponneso (1), 1

base del Peloponneso (2), 5 Strategos (5). Gli spartani pescano un 3 e gli ateniesi un 2, il che dà un risultato finale di 12 Atene contro 11 Sparta. Questo differenziale è sufficiente per eliminare l'unità navale del Peloponneso, ma la base del Peloponneso sopravvive. Il generale comandante dei Demagoghi riceve 2 Onore ed i Compatrioti Aristocratici 1 (33 Onore ciascuno) e riduce entrambe le fazioni spartane di 1 Onore (Euripontidi 10 ed Agiadi 15). Questo risolve la questione militare.

Non essendoci questioni spartane disponibili sia la fazione Agiadi che Euripontidi passano. I Demagoghi, con tutte le loro questioni PS risolte, scelgono a caso di rivelare la questione ateniese in Sparta, un segnalino di dicerie degli Aristocratici. Questo viene seguito dagli Aristocratici, che rivelano la loro ultima questione PS in Sicilia, una questione Lega. Gli Aristocratici impiegano 4 dei loro rimanenti 5 segnalini Strategos per costruire una base della Lega di Delo in Sicilia ed ottengono 2 Onore (Aristocratici 35 e Demagoghi 33).



Diagramma: La Sicilia dopo la campagna ateniese; notate che vi sono basi avversarie nel teatro con spazio per una terza. Siracusa sente la pressione storica di una Spedizione in Sicilia.

Gli Agiadi terminano il segmento rivelando l'ultima questione in Sparta, una militare degli Agiadi. Essendo questa nello spazio della Città-Stato, il giocatore Agiadi costruisce unità spartane a Sparta. Ogni base può costruire due unità di terra ed una navale. Essendoci solo due unità di terra disponibili Sparta costruisce due unità di terra ed una navale. Se fossero presenti unità ateniesi si potrebbe avere una battaglia, ma dal momento che il Teatro è controllato dallo spartano, la questione militare viene risolta.



Diagramma: Questa è Sparta dopo la risoluzione della questione militare Agiadi.

Ora che sono state concluse tutte le questioni di Teatro, ciascuna fazione ripone i suoi Strategos rimanenti tra quelli disponibili. Le fazioni Agiadi e Demagoghi ne hanno ciascuna uno, che è insufficiente per avere Onore aggiuntivo (ce ne vogliono almeno quattro) e le altre fazioni non ne hanno alcuno rimanente. Il segmento di risoluzione del Teatro si conclude.

Siamo ora all’inizio della Fase Finale. Essendo uno scenario di due turni, secondo le relative istruzioni terminerebbe solo con una vittoria automatica. Mentre il punteggio corrente è Atene 70 contro Sparta 25, le condizioni per una vittoria automatica non sono in essere e tale vantaggio non è sufficiente (vedere 11.11, 11.12, 11.13).

Entriamo ora nel segmento di Mantenimento. Vediamo prima quante basi ciascuna parte ha sulla plancia. Atene ne ha 15 contro le 9 di Sparta. Atene può dare supporto a 60 punti di unità (4 punti mantenimento per base) con ogni unità navale che costa 2 ed ogni unità di terra 1. Atene ha 14 unità navali e 14 di terra per un totale di 42, quindi ben al di sotto del limite di mantenimento. Sparta può dare supporto a 36 punti di unità ed ha 5 unità navali e 17 di terra per un totale di 27, quindi ben sotto il limite. Se una delle parti avesse unità eccedenti il limite di mantenimento, dovrebbe rimuovere unità (a scelta del possessore) dalla plancia.

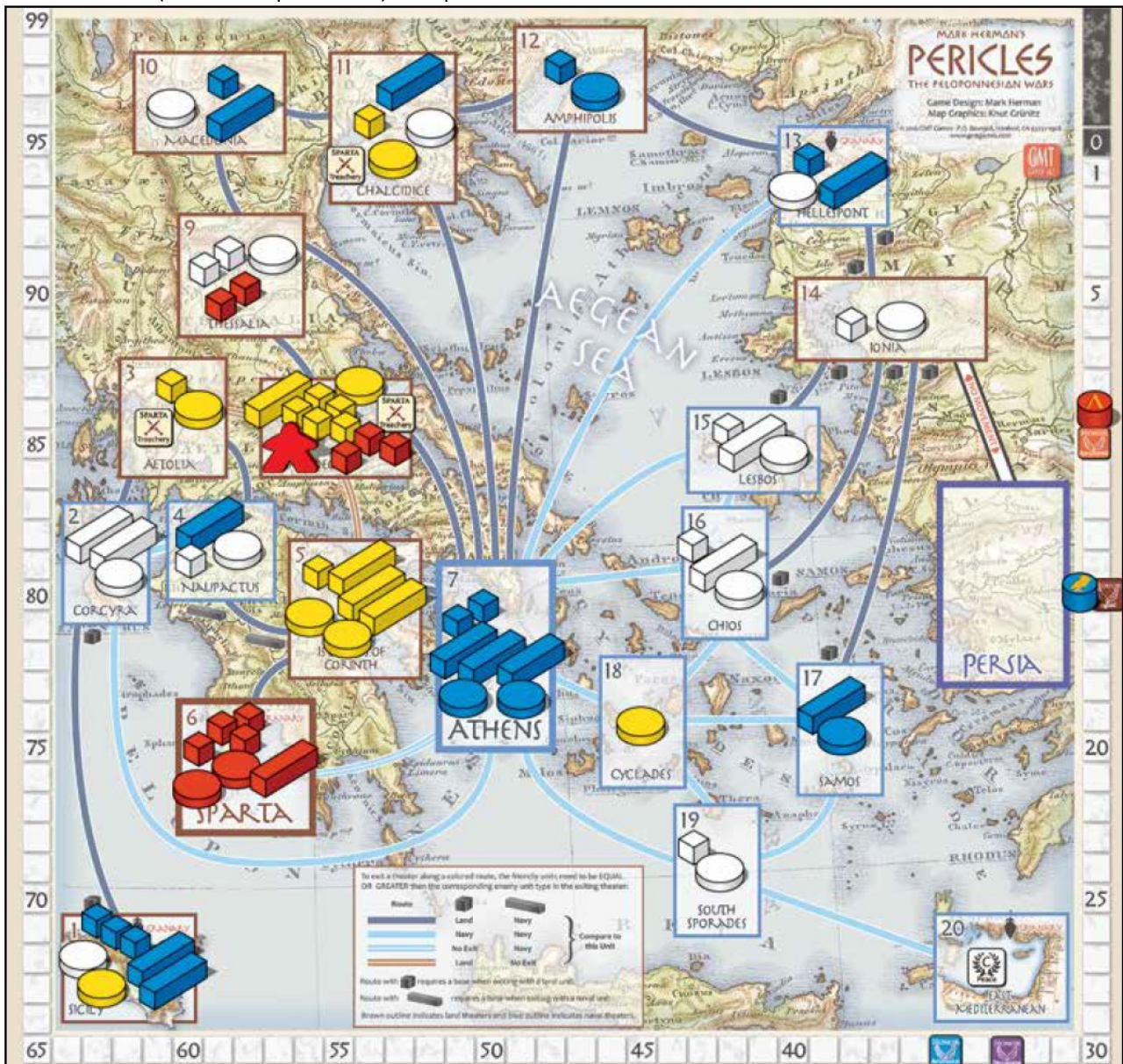


Diagramma: La situazione prima della Ridistribuzione.

Il segmento di Ridistribuzione consente ai giocatori di spostare le unità tra le loro basi. Questo è un importante elemento in questo gioco di scacchi in quanto le unità sono poste, non mosse come durante la spedizione militare. Vedere 11.3 per i dettagli, ma un Teatro senza una base amica può avere una sola unità (di terra o navale) rimanente al termine della redistribuzione e qualsiasi teatro con almeno una base può contenere sino a 15 unità amiche. Le unità della Lega devono essere in Teatri con basi della Lega, Sparta in Teatri con basi spartane. Il vantaggio di Atene è che

può porre le sue unità in Teatri con basi della lega di Delo o di Atene. Secondo le regole tentate di assicurarvi che tutte le basi siano coperte, con scelte prese a caso. A partire dalla Lega di Delo determiniamo che nessuna unità necessita di muovere e per scelta non vi è redistribuzione. Per gli ateniesi si determina a caso di spostare un'unità di terra ed una navale dalla Sicilia ad Atene mentre le rimanenti forze rimangono dove sono. Poi la Lega del Peloponneso invia un'unità di terra dalla Beozia alla Sicilia, una navale dall'Istmo di Corinto alla Cicladi, un'unità di terra dalla Beozia all'Istmo di Corinto e tutte le unità di terra spartane in Beozia tornano a Sparta. In Thessalia una delle due unità di terra spartane deve andarsene non essendovi una base, ma poiché l'unica unità rimanente è un'unità di terra spartana, può rimanere in Thessalia.

L'ultimo punto della sequenza di gioco del turno sarebbe ora di determinare come l'obiettivo Volontà dell'Assemblea della carta Aristofane è stato risolto. Non essendo il caso in questo turno, passiamo al secondo turno di gioco. Vi suggerisco, se questa è la vostra prima volta, di giocare il secondo ed ultimo turno dello scenario usando la vostra strategia.

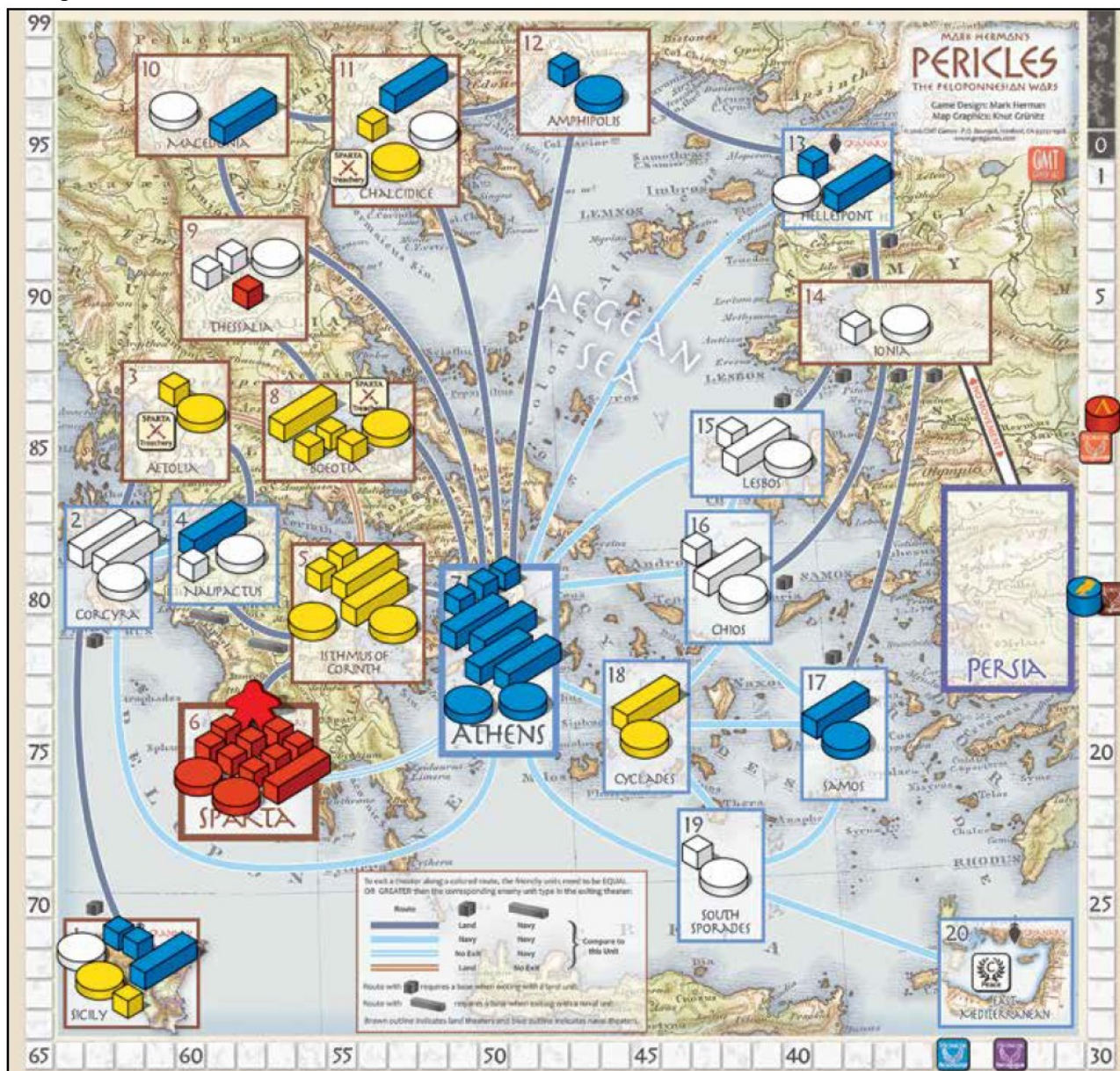


Diagramma: Posizione finale al termine del primo dei due turni dello scenario de La Guerra Archidamica.

17.0 Personalità delle Carte

di Carole Herman

Nota Storica: La fonte principale riguardante i personaggi importanti del 5° Secolo a.C. è Tucidide e Senofonte implementato da Plutarco e Diodoro. Le fonti non sempre sono concordi e si noti che molti personaggi hanno nome uguale o simile. In molti casi tutto ciò che sappiamo su alcuni di questi personaggi si basa su una singola citazione. Detto questo, abbiamo cercato di riportare alcuni dettagli su chi siano i personaggi indicati sulle carte ed il senso del loro impatto e ruolo in questo periodo.

17.1 Leader di Fazione

Nota Storica: I nomi delle fazioni meritano un approfondimento. Gli spartani sono facili, in quanto vi erano due case reali, quindi i nomi delle fazioni coincidono con i nomi delle case reali. Quando si tratta degli ateniesi vi sono molti modi per indicarli. In questo periodo Atene aveva molte fazioni, ma a livello molto generale vi era una fazione al governo ed una all'opposizione. Tucidide usava il termine Demagoghi per indicare il partito all'opposizione, specialmente quando era guidato da Cleon. Ho pensato di chiamare il partito al governo conservatori, ma alla fine ho usato il termine di Plutarco, Aristocratici.

I nomi dei leader di fazione cambiarono per la morte o disgrazia nel corso dei 60 anni compresi nel gioco. In alcuni casi la fazione guidata da un personaggio cambiava. Ad esempio, all'inizio del gioco Pericle era il leader di fazione dei Demagoghi o in questo periodo l'opposizione, con Cimon a capo degli Aristocratici. Dopo la morte di Cimon, Pericle divenne più conservatore e si era trasformato nel leader di fazione degli Aristocratici, con Cleon al comando dell'opposizione composta dai Demagoghi.

Di conseguenza uso le carte di leader di fazione per rappresentare l'evoluzione del comando per le fazioni avversarie basandomi sui voti o successione (re).

17.2 Personalità Ateniesi

Ho tentato, dov'era nota, di associare una personalità con la sua tribù ateniese, che è la parte alta delle carte ateniesi. Direi che vi è prova storica solo per circa la metà di queste associazioni, mentre il resto è piuttosto una congettura che fatti concreti.

Aeschylus [Eschilo] fu un tragediografo greco che combatté nella Battaglia di Maratona. Detto talvolta il "Padre della Tragedia", i suoi lavori, assieme a quelli di Sofocle ed Euripide, sono assieme gli unici lavori della letteratura Classica greca ad essere sopravvissuti.

Adeimantus (Adimanto), figlio di Leucolophies fu un generale che evitò l'esecuzione capitale dopo la vittoria ad Arginusae non ritornando ad Atene. Servì anche sotto Alcibiade nella spedizione contro Andros e fu presente nella importante battaglia di Aegospotami dove venne accusato di tradimento, preso prigioniero e messo sotto accusa da Conon.

Alcibiades [Alcibiade] fu il rampollo del clan Alcmaeonidae, la sua tumultuosa carriera lo vide letteralmente combattere per tutte le fazioni del conflitto. Era bello, ricco e venne parodiato da Aristofane facendolo parlare con la zeppola. Fu a tratti un brillante politico e leader militare ma sembra gli mancasse un riferimento morale. Il padre venne ucciso nel 447 a.C. a Corona, Beozia e Pericle divenne il suo tutore legale. Servì con Socrate a Potidaea e lo difese quando fu ferito nella Battaglia di Delo. Combatté per Atene, Sparta, la Persia, poi Atene prima di essere infine esiliato per la seconda volta. Morì assassinato da non si sa chi o da fratelli in cerca di vendetta per una donna offesa nel 404 a.C.

Anaxagoras [Anassagora] fu un filosofo che scoprì la vera causa delle eclissi. Fu un ardente sostenitore di Pericle, ma venne processato per blasfemia per aver affermato che "Il sole è una pietra incandescente più grande della regione del Peloponneso". Pericle riuscì a far cadere le accuse, ma Anassagora si sentì obbligato a lasciare Atene e trascorse il resto dei suoi giorni in esilio volontario.

Anthemocritus (Antemocrito) fu un emissario che venne assassinato dai Megarani.

Archestratus commando le campagne contro i Macdoniani e Calcidiani.

Aristocrates (Aristocrate) fu un ambasciatore e firmatario della Pace di Nicias.

Axiochus proveniva dall'antico clan Alcmaeonidae. Fu un politico che sostenne questioni di politica interna ed estera.

Callia fu un importante diplomatico ateniese che negoziò la pace con la Persia che riporta il suo nome (Pace di Calias). Sebbene la guerra contro la Persia fosse ufficialmente terminata, secondo Kagan, continuarono sporadiche ostilità in quella che chiama una "Guerra Fredda" dell'antichità.

Callia II fu un diplomatico che venne ucciso nella Battaglia di Potidaea.

Callimachus (Callimaco) fu un famoso scultore ed architetto. Ricevette commissione da Pericle per la costruzione del Tempio di Athena Nike sulla Propylaea (cancelli) dell'Acropoli.

Callixeinus (Calliseno) fu promotore del tentativo di mettere a morte i generali vittoriosi dopo la Battaglia di Arginusae.

Cimon (Cimone), figlio di Milziade, fu un aristocratico ateniese, brillante generale, e leader politico che fu presente alla Battaglia di Maratona ed in seguito subì l'ostracismo da parte di Pericle.

Cleophon (Cleofonte), figlio di Cleipiddes, fu considerato il "più grande demagogo del suo tempo" che si oppose al colpo di stato oligarchico. I costanti bisticci con Critias gli valsero una citazione nella Retorica di Aristotele. Come molti politici fu oggetto di attacchi satirici dai poeti comici che lo dipinsero come un indegno. Alcuni lo hanno considerato un vero rivoluzionario. Venne assassinato nel 404 a.C. dalla folla.

Cleon (Cleone) fu il figlio di un demagogo ateniese. Cleone fu considerato un "nuovo politico" in quanto non aveva discendenza nobile. Aveva idee radicali che esponeva con uno stile oratorio aggressivo che era sia efficace che grezzo. La sua ricchezza non si basava sulla terra ma su commercio e sull'attività di concia delle pelli. Dopo la morte di Pericle, Cleone divenne di fatto il leader di Atene. Combatté dure battaglie politiche con Nicia. Nicia lo sostenne nell'offensiva per prendere l'isola di Sphacteria. Cleone intelligentemente scelse il generale Demostene come suo secondo in comando, portando al successo che catturò la forza spartana. Sfortunatamente questo successo lo portò ad affrontare il brillante generale spartano Brasidas, il che causò la morte di entrambi nella Battaglia di Amphipolis (Carta evento Aristofane Cavalieri B). La morte di Cleone e Brasidas portò all'apertura dei negoziati che portarono alla Pace di Nicia.

Conon (Conone) fu l'ammiraglio ateniese che perse la Battaglia di Aegospotami e la Guerra.

Critias (Crizia) fu un ateniese noto per le sue tragedie, elegie e lavori di prosa. Anche per la tirannia e l'assassinio politico, appena dopo la fine della guerra.

Democlidas portò a molte campagne in Tracia e fu il fondatore della colonia di Brea.

Demosthenes (Demostene), figlio di Callistene, fu un importante generale ateniese della 2ª Guerra del Peloponneso sino alla sua morte nella spedizione siciliana. Nel 425 a.C. fortificò Pylos ed assieme a Cleone catturò gli spartani a Sphacteria. Fu uno dei firmatari della Pace di Nicia nel 421 a.C. Dopo la sua sconfitta in Sicilia da parte dei Siracusani, egli e Nicia furono catturati e furono messi a morte nonostante l'ordine di Gilippo di farli solo prigionieri.

Diomedon (Diomedonte) fu un generale verso la fine della guerra che contribuì alla vittoria nella Battaglia di Arginusae.

Diotmus (Diotimo) comandò parte delle forze navali ateniesi nella Battaglia di Sybota.

Ephialtes (Efiante) fu un demagogo ateniese, politico e leader del movimento radicale democratico ad Atene. Iniziò a ridurre il potere del Areopagus ed avanzò nuove leggi che includevano il controllo di chi deteneva cariche e le modalità di giudizio dei processi di stato, la paga per i pubblici ufficiali, una qualifica ridotta della proprietà ed una nuova definizione di cittadinanza. Sfortunatamente non ebbe mai la possibilità di partecipare in quanto fu assassinato in un colpo di stato oligarchico.

Epilycus (Epilico), fu un aristocratico ateniese, e membro del Bulè, che aiutò a negoziare un trattato con il re persiano Dario nel 424-423 a.C.

Eurymedon (Eurimedonte) fu un generale durante la 2ª Guerra del Peloponneso. Fu inviato ad intercettare la flotta del Peloponneso, che stava tornando a Corcyra. All'arrivo Eurimedonte prese il comando delle flotte combinate dopo che Nicostratus, con un piccolo squadrone, assicurò l'isola nel nome di Atene. Fu poi nominato in comando di una spedizione in Sicilia assieme a Sofocle. Nel tragitto si fermò a Corcyra per aiutare la fazione democratica contro gli esiliati oligarchici. Quando arrivò infine in Sicilia fu obbligato ad accettare il patto sottoscritto dai siracusani Emocрати con i precedenti alleati ateniesi. I termini però non furono soddisfacenti per l'assemblea ateniese che criticarono le sue azioni accusandolo di essere corrotto. Di conseguenza Eurimedonte fu costretto a pagare una grossa multa. Il suo ultimo comando fu di salpare con Demostene in aiuto degli ateniesi nell'assedio di Siracusa, ma venne ucciso durante il tragitto in una schermaglia.

Euripides (Euripide) fu un aristocratico ateniese ed uno dei tre famosi tragediografi greci che scrissero Medea e Le Donne Troiane.

Glaucón (Glaucone) fu il fratello più anziano di Platone conosciuto per i suoi dialoghi socratici.

Hagnon (Agnone) fu il figlio di Nicia e padre di Teramene. Alla verde età di 60 anni fu eletto assieme a Sofocle quale Probulo di Atene. La sua carriera militare lo vide fondare la colonia di Amphipolis. Partecipò alle campagne di Samia e Calcidicia e fu uno dei firmatari della Pace di Nicia.

Hyperbolus (Iperbolo) fu un politico che venne alla ribalta dopo la morte di Cleon. Aristophanes ne fa riferimento nella commedia Pace quale fabbricante di lampade prima che fosse un politico. Odiato tanto quanto Cleon, è associato al presunto declino della cultura politica ateniese che portò alla sconfitta di Atene. Nel 411 fu assassinato a Samo dove si trovava in esilio dal 416. Tucideide affermò che la sua morte fu causata da "impegno e buona fede" al colpo di stato oligarchico ateniese.

Ictinus (Ictino) fu uno degli architetti ateniesi più celebri che ideò molte opere, la più famosa il Partenone.

Iolcius (Iolco) fu un ambasciatore nella Pace di Nicia.

Lacedaemonius (Lacedaemonio) discendeva dal clan dei Filaidi, che era composto da possidenti terrieri Aristocratici. Suo padre Cimone ammirava così tanto gli spartani che quale segno di buon auspicio chiamò il figlio come la città di Lacedemone (Sparta). Comandò uno squadrone di 10 trireme durante la crisi iniziale in Corcyra con Corinto.

Laches fu un generale che dopo un iniziale fallimento in Sicilia fu processato da Cleon, ma sollevato da qualsiasi responsabilità. Laches, assieme a Nicia, negoziò la Pace di Nicia, ma quando la pace decadde tornò ancora sul campo. Venne ucciso nel 418 nella Battaglia di Mantinea.

Lamachus [Lamaco] era famoso per il suo talento militare e coraggio. Aristofane ne parlò con favore in alcuni dei suoi dialoghi. Fu uno dei generali posti al comando della sfortunata spedizione siciliana, dove venne ucciso in battaglia.

Lampon [Lampone] fu un ambasciatore nella Pace di Nicia.

Leocrates [Leocrate] fu un generale che comandò l'assedio che conquistò il rivale navale di Atene, Aegina.

Leon [Leone] fu un democratico convinto e generale durante l'ultima parte della Guerra del Peloponneso. Egli e Diomedone presero il comando a Samos ed attaccarono l'isola di Rodi quando si rivoltò contro la Lega di Delo.

Lysias [Lisia] subì l'esproprio della sua ricchezza da parte dei 400 Oligarchi. Lisia fu uno dei generali giustiziati dopo la fallimento della missione per salvare i marinai che affogavano nella Battaglia di Arginusae.

Lysicles [Lisicle] fu un generale ucciso durante una spedizione per raccogliere tributi in Caria.

Mnesicles [Mnesicle] venne assunto da Pericle per essere l'architetto che costruì la Propylaea, l'accesso di Pericle all'acropoli di Atene.

Myrtilus fu un ambasciatore nei negoziati della Pace di Nicia.

Myronides [Mironide] comandò un contrattacco che fu fondamentale nel vincere la battaglia di Oenophyta durante l'inizio della campagna in Beozia.

Nicias [Nicia] fu un aristocratico ateniese, un generale e leader politico che andò al potere dopo la morte di Pericle. Dopo un decennio di guerra si crearono le condizioni per la pace dopo le morti simultanee di Cleon e Brasidas nella Battaglia di Amphipolis.

Nicia fu il leader del movimento pacifista in Atene che portò alla cessione delle ostilità, detta poi Pace di Nicia. Accettò con riluttanza un comando congiunto della spedizione siciliana che fu un punto di svolta delle Guerre del Peloponneso. Dopo che arrese le forze ateniesi a Siracusa fu giustiziato sommariamente nonostante le proteste di Gylippus il comandante spartano.

Pericle il Giovane fu un aristocratico ateniese e figlio illegittimo di Pericle. Fu uno dei sei generali giustiziati in seguito alla Battaglia di Arginusae per non aver raccolto i sopravvissuti in una tempesta.

Pericle, Figlio di Xanthippus, fu un generale ateniese e politico del clan Acamanti che salì al potere dopo aver sottoposto ad ostracismo il rivale Cimone. È considerato uno delle più grandi figure della storia greca. Pose in essere decisioni controverse che drenarono fondi della Lega di Delo per favorire Atene con un massiccio programma di costruzioni che incluse il Partenone. In qualità di generale sedò una rivolta in Samia e durante la Seconda Guerra del Peloponneso condusse grossi raid sulle coste spartane. Morì per la pestilenza nel 429 a.C.

Phormio fu un aristocratico ateniese e fu considerato da Tucidide comandante esemplare. Comandò l'assedio di Chalcidice e vinse due straordinarie battaglie navali sulle flotte del Peloponneso superiori per numero, che portarono ad accordi con gli Acarnani. Morì nel 428 a.C. dopo essere stato accusato di corruzione.

Phrynichus [Frinico] fu un demagogo ateniese e generale lacchè che assieme a Theramenes, Piesander ed Antiphon, rovesciò il governo durante un colpo di stato oligarchico. La Spedizione Siciliana assieme a molti altri eventi lasciarono i forzieri di Atene in stato di dissesto. Furono creati "I Quattrocento" per creare un modo migliore per gestire queste finanze, ma durarono solo quattro mesi. Tucidide disse: "avrebbero preferito stabilire un governo oligarchico e mantenere il governo di Atene sull'impero". Quando gli ateniesi sospettarono le loro intenzioni, complottarono per tradire la loro città per avere in cambio la loro salvezza. Nel 411 Frinico fu pugnalato a morte nel lasciare la camera del consiglio.

Proteas [Protea] fu un comandante nella Battaglia di Sybota.

Protomachus [Protomaco] fu un generale che partecipò alla vittoria ateniese ad Arginusae. Nonostante la vittoria i generali furono accusati di non aver soccorso i sopravvissuti ateniesi ed i corpi dei caduti. Temendo l'ira della popolazione assieme ad Aristogenes, scelse di non tornare ad Atene per affrontare il processo ed evitò il destino di altri sei generali che furono messi a morte.

Scironides [Scironide] fu un aristocratico ateniese ed un generale eletto nel 412 e successivamente accusato di inadempienza ai doveri quando votò di ritirarsi da Iasus ed Amorges.

Socrates [Socrate], figlio di Sofronisco uno scalpellino e scultore, è conosciuto quale fondatore del metodo socratico. Si dice abbia salvato la vita di Alcibiade dopo che questi fu ferito nell'assedio di Potidaea e fu contrario a giustiziare gli otto generali durante il processo dopo la Battaglia di Arginusae. Dopo la sconfitta di Atene nel 404, vi fu il breve periodo dei 30 Tiranni seguito dal ripristino della democrazia. La nuova democrazia avanzò impetose accuse contro Socrate che portarono alla sua esecuzione nel 399.

Sophocles [Sofocle] fu un aristocratico ateniese e generale che combatté con Pericle durante la rivolta di Samia e durante l'ultima parte della Guerra del Peloponneso fu rieletto al consiglio strategico. Fu famoso nella sua vita ed è meglio conosciuto quale tragediografo che scrisse oltre 120 lavori, inclusi Antigone ed Electra.

Nota: Sofocle è uno dei personaggi di questo periodo che preferisco. Fu un uomo del Rinascimento molto prima che questo termine avesse il suo significato.

Strombichides [Strombichide] fu un generale e democratico convinto che comandò otto navi inviate lungo le coste dell'Asia Minore in seguito alla rivolta di Chios.

Theramenes [Teramene] fu una figura centrale in quattro importanti episodi della storia ateniese. Dopo la Battaglia di Arginusae servì come trierarca, il cui compito era di salvare i marinai dalle navi affondate, ma fu allontanato da una tempesta. Fu uno dei leader del colpo di stato oligarchico, servì come generale e dopo la sconfitta ateniese ad Aegospotami, negoziò i termini della resa di Atene a Sparta. Fu membro dei Trenta Tiranni, portando Sparta ad imporre dure leggi su Atene. Fu una figura controversa, la cui discordia con i membri del governo e proteste contro i Trenta Tiranni portò a denunciarli. Quando non riuscirono a decidere come punirlo, fu lasciato ad una folla di cittadini in rivolta e fu giustiziato senza processo.

Thrasycles [Trasicle] fu un generale che assieme a Strombichide venne inviato lungo le coste dell'Asia Minore in seguito alla rivolta di Chios.

Thrasylbulus [Trasibulo], figlio di Thraso, fu un generale che guidò la resistenza democratica agli Oligarchi. Incolpò Alcibiade del disastro a Notium, accusandolo di aver condotto la campagna come una "crociera di lusso". Alcibiade fu anche accusato di "dissolutezza perché si ubriacava e visitava prostitute". Sembra proprio che ciò che valeva nell'antichità valga anche ai nostri giorni.

Thrasyllus [Trasillo] fu un leader che organizzò la resistenza democratica in una flotta ateniese a Samo. Fu eletto generale dai marinai e soldati e tenne tale incarico sino a che non venne giustiziato nel 406 dopo la Battaglia di Arginusae.

Thucydides [Tucidide] figlio di Olorus, fu un aristocratico, un ammiraglio, ed uno storico. I suoi scritti sono visti dalla parte di un ricco ateniese, che aveva inclinazioni oligarchiche. Ammirava Pericle perché esercitava un fermo controllo sull'indisciplinata democrazia ateniese. Quale ammiraglio non riuscì a salvare Amphipolis da Brasidas e fu mandato in esilio sino a dopo la resa di Atene. In questo periodo scrisse la "Storia della Guerra del Peloponneso". Tornò ad Atene e visse in Tracia, durante il suo pensionamento, e fu probabilmente ucciso durante una rapina. Sua figlia e Senofonte terminarono il suo lavoro.

Thucydides [Tucidide] figlio di Melesia, fu un importante politico che si oppose a Pericle durante la morte di Cimone. Credeva nella filosofia della cosiddetta "vecchia oligarchia" e cercò di far rivivere i tempi di Cimone. Il suo potere politico raggiunse l'apice all'inizio della Prima Guerra del Peloponneso. La sua strategia di creare un'assemblea dove tutti i suoi sostenitori si riunivano gli consentì di mostrare le sue differenze rispetto a Pericle. Fu però in seguito ostracizzato da Pericle e forse di recò a Sybaris.

Tolmides [Tolmide] fu un esparto generale che commandò molte spedizioni che compresero raid contro il Peloponneso, prese Chalcis, e sconfisse con successo Sicione. Fu un principale rivale politico di Pericle, e morì in battaglia durante la campagna in Beozia.

Xenophon [Senofonte] fu un ateniese con palesi simpatie per Sparta. Fu uno storico greco, mercenario e filosofo. È famoso per i suoi molti importanti lavori, come Anabasis, una memoria militare con descrizioni vivide e brutali dal suo giornale. La sua Hellenica fu un memoriale personale che probabilmente era inteso solo i suoi amici che lo avevano accompagnato in molti degli eventi. Il suo racconto inizia nel 411, dopo che Tucidide termina la sua narrazione e termina nel 362, l'anno della Seconda Battaglia di Mantinea. Senofonte fu anche uno studente di Socrate e principale autorità riguardo i suoi insegnamenti.

Il suo lavoro, l'Apologia di Socrate, riporta dettagli sul processo a Socrate. Dopo la Seconda Guerra del Peloponneso, lasciò Atene e si unì alla spedizione del principe achemenide Ciro il Giovane per rovesciare il fratello Re Artaserse II, il che portò alla Anabasis di Senofonte ed il suo esilio da Atene. Venne ucciso a Spartolos nel 429 a.C.

17.3 Personalità Spartane

Il corpo di governo principale di Sparta era il Gerusia, composto da 30 membri che avevano raggiunto il rango di Eforo. Ho scelto il titolo delle carte spartane in questo modo. Dove è conosciuta, ho associato la personalità alla casa reale di appartenenza, ma per la maggioranza le informazioni sono difficili da comprendere o trovare in quanto Tucidide e Senofonte erano ateniesi ed ovviamente avevano maggiore familiarità con le personalità che conoscevano direttamente. Le principali personalità leader di fazione erano i Re di Sparta. Sparta aveva sempre due re, ma a causa delle differenze di età un re era spesso meno importante, con un Reggente per un principe giovane. All'inizio del periodo il Re Pleistoanax guidò l'invasione dell'Attica che non ebbe successo, venne quindi esiliato con accuse di corruzione. All'inizio della Seconda Guerra del Peloponneso, re Archidamo era al potere, ma senza fanfare scomparve dalla narrativa e si presume sia morto per cause sconosciute. Il re principale nell'ultima parte della guerra fu Agis II

con un più anziano Plistoanatte che tornò a Sparta. Gli architetti della vittoria spartana furono Agis II con la sua armata in Decelea e Lisandro la cui vittoria navale portò alla resa di Atene dopo un lungo assedio.

Agesander [Agesandro] fu un ambasciatore del partito della guerra all'inizio della Seconda Guerra del Peloponneso.

Agesandridas [Agesandrida] era un generale spartano che comandò le navi del Peloponneso che causarono la rivolta di Euboea. Guidò anche molte flotte del Peloponneso alla vittoria nella campagna di Eretria.

Aisimides fu un ammiraglio corinzio nella Battaglia di Sybota.

Alcarnenes [Alcarnene], figlio di Sthenelaidas, fu un governatore militare che venne nominato da Agis II quale comandante della rivolta di Lesbo. Salpò con 21 navi a Chios, dove venne inseguito, attaccato ed ucciso dalla flotta ateniese al largo dell'Istmo di Corinto.

Alcidas fu un feroce ammiraglio spartano che durante la Rivolta Ionica mise a morte prigionieri mentre fuggiva dagli inseguitori ateniesi. A parte molte atrocità combinò poco, sebbene obbligasse gli ateniesi a spendere preziose risorse per neutralizzare la sua puntata.

Antiphus [Antifo] fu un ambasciatore alla Pace di Nicia.

Antisthenes [Antistene] fu un comandante navale che comandò una flotta spartana del Peloponneso a Mileto.

Aristeus, figlio di Pellichas, fu un generale corinzio che comandò la rivolta in Chalcidice.

Astyochoch [Astiocho] fu un comandante navale che ricevette ordine di mettere a morte Alcibiade che aveva disertato a favore della Persia.

Brasidas, figlio di Tellis, fu un brillante generale spartano che Tucidide afferma fosse intelligente, competente e coraggioso. Salvò Metone da un attacco ateniese e fu eletto eforo. Aveva liberato iloti spartani e mercenari del Peloponneso a nord, dove ravvivò la ribellione in Chalcidice contro Atene catturando Amphipolis. Morì lì combattendo Cleon nel contrattacco ateniese fallito. La sua morte nella stessa battaglia di Cleon aprì la strada del negoziato che portò alla Pace di Nicia.

Callicratidas [Callicratida] fu un comandante navale che combatté e morì nella Battaglia di Arginusae. Vi sono due versioni di cosa gli accadde in quella battaglia. Il racconto di Diodoro è un po' più spettacolare, in quanto riporta che Callicratida "morì in un lampo di gloria" speronando le navi alla sua sinistra e destra sino a quando non incontrò morte violenta colpendo la nave di Pericle. L'altra versione, scritta da Senofonte, la dipinge in modo diverso, più sobrio. Secondo Senofonte nel 406 Callicratida cadde fuori bordo ed annegò quando la sua nave venne speronata da una trireme nemica vicino a Mytilene. A parte il fatto che morì, vi sono dettagli molto scarsi su cosa accadde realmente in quella battaglia.

Calligitus fu un ambasciatore di Megara che propugnava un supporto aggressivo alle rivolte ioniche.

Chalcidaeus fu un generale che diede supporto ad Alcibiade durante la campagna nell'Egeo. Nel 412 gli ateniesi lo uccisero vicino a Mileto.

Cheirisophus [Chirisofo] fu un comandante spartano della tarda Guerra che è meglio conosciuto per comandare i diecimila nelle Guerre Greco-Persiane.

Chionis fu un ambasciatore alla Pace di Nicia.

Cleandridas fu un consigliere politico del re Agis II Plistoanatte.

Clearchus [Clearco], figlio di Rampias, fu un odiato governatore militare di Bisanzio, un comandante navale che perse la città per una rivolta e diede supporto a Farnabazo nell'Ellesponto. Il suo amore per la guerra e battaglia fu considerato estremo anche per gli standard spartani.

Clearchus fu uno Spartiate e comandante in seconda nella Battaglia di Amphipolis.

Cleobulus [Cleobulo] fu un Eforo che si oppose alla Pace di Nicia. Consigliò anche i Boeoti e Corinti di agire di concerto per formare un'alleanza con Argo nel tentativo di sabotare la pace.

Cnemus fu un ammiraglio nella Battaglia di Naupactus.

Deiniadas fu un periokios della Laconia che causò la rivolta di Metimna su Lesbo.

Dercylidas [Dercillida] fu un ammiraglio spartano conosciuto per essere astuto e scaltro. Il Re Agis II lo inviò da Amphipolis all'Ellesponto per sedare la rivolta di Abydos, che era una colonia di Milesio.

Diathus [Diato] fu un ambasciatore lacedemone nei negoziati della Pace di Nicia.

Dmagon fu uno dei fondatori di Eraclea, assieme a Leon ed Alcidas.

Dorcis fu un impopolare comandante spartano che prese il comando dopo la Battaglia di Mycale.

Eccritus fu un generale spartano che comandò 600 eloti e "neodamodeis" come rinforzi durante la campagna siciliana.

Empedius fu un ambasciatore nella Pace di Nicia

Endius [Endio] fu un eforo che diede supporto ad Alcidas durante la Rivolta di Chio.

Epicydidas [Epicydida] fu un comandante spartano che perse una flotta durante una tempesta.

Epitadas fu un comandante spartano che venne ucciso nella Battaglia di Sphacteria nel 425 a.C. Anche con 420 opliti Epitadas non poté impedire agli ateniesi di bloccare le sue forze. Gli spartani desideravano negoziare una pace, ma Cleon rifiutò catturando questa forza. Sphacteria fu la prima volta nella quale un'armata spartana si arrese invece che morire sul posto.

Eteonicus [Eteonico] fu un comandante spartano durante le campagne di Arginusae e Aegospotami.

Eualas fu un comandante spartano durante le rivolte nell'Egeo.

Eubulus [Eubulo] fu un comandante navale spartano durante la campagna di Methana.

Eurybatus [Euribato] fu un ammiraglio corinzio nella Battaglia di Sybota. Questa battaglia fu forse la maggiore battaglia navale tra le città-stato greche sino a quel momento ed è considerato uno degli animatori della Seconda Guerra del Peloponneso.

Eurylochus [Euriloco] fu un comandante spartano durante le rivolte nell'Egeo che marciò con un grosso esercito da Delfi minacciando Naupactus e pose sotto assedio Argo. Nel 426 a.C. morì nella Battaglia di Olpae.

Evagoras [Evagora] conosciuto come tiranno, servì come comandante spartano a Cipro.

Gylippus [Gilippo] fu un generale il cui posto nella società spartana fu nascosto dalla madre per essere un elota. Guidò con successo il salvataggio di Siracusa ma dopo la Battaglia di Aegospotami nel 405, rubò del denaro che stava portando a Sparta e come suo fratello prima di lui, fu condannato a morte e fuggì in esilio.

Hateomaridas fu un eforo del partito pacifista.

Hegesandridas [Agesandrida] fu un ammiraglio spartano che condusse diverse campagne con successo, la più notevole di queste la cattura di Euboea.

Hetoemaridas fu un cittadino spartano di nobile nascita e molto rispettato. Quale eforo del partito pacifista alla vigilia della Seconda Guerra del Peloponneso, ritenne che ad Atene dovesse essere consentito di mantenere la sua egemonia navale "in quanto non era vantaggioso per Sparta contendere per mare".

Hippagretas [Ippagreta] fu un comandante spartano nella Battaglia di Sphacteria.

Ischagoras [Isagora] fu un ambasciatore spartano nella Pace di Nicia.

Laphilus fu un ambasciatore spartano nella Pace di Nicia.

Lichas [Lica], figlio di Arcesilaus, fu un diplomatico spartano che negoziò un trattato per ricevere l'aiuto persiano, ma si oppose alla cessione di città greche al governo del Grande Re.

Lysander [Lisandro] fu il brillante ammiraglio spartano che era molto vicino al Re degli Euripontidi, Agis II. Ottenne molte vittorie nei territori della regione dell'Ellesponto, dove vinse la battaglia decisiva di Aegospotami. Nel corso dell'anno seguente il suo blocco portò alla resa ateniese, ponendo fine alla Seconda Guerra del Peloponneso.

Metagenes [Metagene] fu un diplomatico spartano ai negoziati della Pace di Nicia.

Mindarus [Mindaro] fu un ammiraglio che prese il comando della flotta spartana a Mileto. Ritenne che il supporto che riceveva dal satrapo persiano Tissaphernes fosse insufficiente e fu indotto a spostare il suo supporto ad un altro satrapo, Pharnabazus nell'Ellesponto. Mentre era nell'Ellesponto con una flotta rinforzata venne portato in battaglia da Alcibiade e Thrasylbulus a Cyzicus. In una confusa serie di scontri per mare e per terra, Mindaro venne ucciso e la sua flotta eliminata.

Naucleides fu un traditore di Plataea il cui fallito colpo di stato fu una delle cause della Seconda Guerra del Peloponneso. Egli e gli altri cittadini ricchi di Plataea disprezzavano Atene e desideravano prendere il potere. Egli ebbe il sostegno di uno dei più potenti uomini a Tebe, Eurymachus, il cui padre Leonida tradì Tebe consegnandola ai persiani nel 480 a.C.

Nicomedes [Nicomede], figlio di Cleombrotus, fu un incaricato reale che sotto l'autorità del re Pleistoanax, figlio di Pausanias, aiutò i doriani in Beozia.

Pausanias [Pausania] fu un comandante spartano e figlio di Cleombrotus, che servì come reggente dopo la sua morte. Fu il padre di Pleistoanax che in seguito divenne re. Secondo Tucidide e Plutarco, molti alleati della Lega Ellenica si unirono agli ateniesi perché Pausania era arrogante ed approfittava del suo potere. Nel 478 fu condannato per aver cospirato con i persiani. Venne tradito da uno dei messaggeri che usava per comunicare con Serse, fu una lettera che dava prova delle sue intenzioni che diede agli Efori prove sufficienti per condannarlo. La sua casa venne circondata ed alla fine morì di fame.

Peisander [Pisandro] fu un comandante spartano e fratello di Agesilaus.

Pericleidas fu un diplomatico e firmatario della Pace di Nicia.

Philocharidas [Filocarida] fu un comandante spartano ed uno degli ambasciatori nei negoziati della Pace di Nicia. Fu mandato come inviato nelle città nella regione della Tracia, per chiedere al comandante spartano Clearidas di cedere Amphipolis agli ateniesi. Clearidas rifiutò di riceverlo. Il fallimento dell'obiettivo ateniese principale di ottenere la pace inevitabilmente pose le premesse per il rinnovo del conflitto.

Phrynus [Frinis] fu un ambasciatore spartano e perioikoi. Fu inviato a Chio per determinare se avesse forze sufficienti per ottenere il supporto di Sparta alla rivolta. Quando Phrynus constatò che avevano detto la verità, gli spartani strinsero un'alleanza ed inviarono 40 navi iniziando ad operare nell'Egeo.

Ramphias fu un ambasciatore del partito della pace all'inizio della Seconda Guerra del Peloponneso.

Sthenelaidas [Stenelaida] fu un influente eforo del partito della guerra che sosteneva che Sparta dovesse dichiarare guerra ad Atene: nel suo potente discorso rivolto agli spartani, li pregava di: "Votate, pertanto, spartani, per la guerra, come richiede l'onore di Sparta, per non consentire l'ulteriore espansione di Atene e per non tradire i nostri alleati portandoli alla rovina, ma con l'aiuto degli dei avanziamo contro l'aggressore".

Tellis fu uno dei firmatari della Pace di Nicia.

Therimenes fu un ammiraglio nell'ultima parte della Seconda Guerra del Peloponneso.

Xenares, figlio di Clinias, fu un eforo spartano che assieme a Cleobulus consigliò ai boeoti e corinti di agire assieme per formare un'alleanza con Argo nel tentativo di sabotare la Pace di Nicia.

Zeusidas fu un diplomatico spartano e firmatario della Pace di Nicia.

18.0 Guida Strategica

Introduzione

Come per ogni mio nuovo gioco la questione spesso non è che i meccanismi siano complessi, ma le strategie per il successo non sono immediatamente ovvie. Vi indico qui alcuni concetti base per migliorare il vostro divertimento nelle prime partite. Nelle mie classi universitarie ho proposta una tecnica che definisco "pensiero da sinistra a destra", che è il mio modo di traslare il concetto Zen di "essere il bersaglio" in azioni. L'idea è di comprendere dove state andando prima di iniziare il viaggio.

Pericle è un gioco politico-militare, quindi mentre iniziate con la politica e scegliete questioni da dibattere, quali questioni scegliere e perché sono domande importanti cui rispondere. Se iniziate guardando la mappa, dovrete chiedervi come vorreste che fosse la situazione alla fine del turno.

Una volta compreso quello che desiderate accada militarmente, dovrete allora chiedervi di quali questioni voi ed il vostro Compatriota dobbiate mettere in gioco per farlo accadere. Poi è una questione di indicare e dibattere con successo queste questioni per far sì che prendano la strada che desiderate. Quello che segue sono tattiche importanti, ma nessun piano sopravvive all'impatto col nemico, senza un solido fondamento di strategia vi troverete in equilibrio precario invece che avanzare verso i vostri scopi.

Ed ora arriva una trovata interessante per fare tutto ciò. Durante la guerra è "noi contro loro", ma nella dimensione politica è "io contro te". Questo significa che talvolta combatterete una guerra su due fronti, specialmente mentre uno scenario si avvicina alla fine.

È questo che ritengo renda questa situazione storica così affascinante. In questo periodo la lealtà ad una fazione spesso aveva priorità sulla lealtà alla Città-Stato. Benvenuti nella Grecia del 5° Secolo!

Campagne nei Teatri

Il cuore del sistema di gioco è la fase del Teatro che è il motore dell'azione. Durante la parte politica del turno, i giocatori vinceranno delle questioni. Durante la fase del Teatro pongono dette questioni sulla plancia in uno dei venti spazi di Teatro più la Persia. La prima questione posta crea una coda LIFO (Ultimo Arrivato –Primo ad Uscire). La parte non intuitiva è che la prima cosa che desiderate fare accadere deve essere l'ultima da porre in coda.

L'ultima cosa che desiderate accada è la prima da porre in coda. In un Teatro di guerra è la sequenza delle questioni opposte nella coda del Teatro che cattura la narrativa di attacco-contrattacco delle Guerre del Peloponneso. Una volta che avrete compreso questo concetto base, tutto va di conseguenza.

Che cos'è un Teatro? Vi sono venti spazi di Teatro sulla plancia, più la Persia. Un Teatro è di terra o navale. Questo significa che se decidete di iniziare una battaglia in un teatro di terra dovete combattere una battaglia di terra ed il vincitore può opzionalmente combattere una battaglia navale. L'opposto vale in un Teatro navale. Ognuna delle parti ha basi che danno sostegno alle forze militari e rappresentano infrastrutture economiche. Nel conteggio finale una Città-Stato ottiene Onore per il controllo di Teatri e loro basi. Perché un dato Teatro sia importante per la vostra parte sarà meglio spiegato più avanti, ma supponiamo che la Beozia (Teatro di terra) sia importante per la vostra strategia. Supponiamo anche che siamo all'inizio della Seconda Guerra del Peloponneso e la Beozia (Grecia Centrale) sia un Teatro conteso. Un tale Teatro ha presenti forze di entrambe le parti. Sparta ha una base del Peloponneso (Tebe) con 4 unità di terra opposta ad una base della Lega di Delo (Plataea) con un'unità di terra. Il conteggio della forza di terra è Sparta 6 contro Atene 3 in quanto ogni unità di terra conta per uno e le basi per due. Un buon punto di partenza per questa conversazione è come fa Atene a difendere la Beozia e come fa Sparta ad attaccare la Beozia?

Tucidide descrive una guerra di attacchi e contrattacchi. Questa è un'epoca di piccoli eserciti e grandi spazi. I punti geografici di passaggio obbligato e le basi nemiche sono dove si combatterono le battaglie perché senza aerei, radio o droni, era difficile coordinare l'arrivo delle forze per bloccare l'attività nemica. La coda delle questioni di Teatro è come il gioco cattura questa dinamica di mosse e contromosse di tipo scacchistico.

Immaginate di essere Pericle (fazione Aristocratici) davanti all'assemblea ateniese e proponete una spedizione militare in Beozia per punire Tebe per un fallito colpo di stato contro il vostro alleato Plataea. Proponete vostro nipote Alcibiade per comandare l'attacco mentre Cleon (fazione Demagoghi) contropropone Demostene. Pericle vince a malapena il dibattito nominando Alcibiade quale generale comandante (3 segnalini Strategos), ma Demostene riceve anch'egli un comando (4 segnalini Strategos). A meno che non vi sia ulteriore dibattito su questa questione, Atene effettuerà una spedizione militare in Beozia. Come assegnate e ponete i vostri segnalini Strategos tra le vostre varie imprese e come rispondete alle azioni nemiche è il cuore della narrativa che determina il vincitore delle guerre.

In un wargame tradizionale come *For the People [Per il Popolo]* avete generali indicati col nome e tutti sanno che Robert E. Lee dovrebbe essere un tipo da considerare per il Sud. In questo periodo vi erano parimenti grandi generali, come l'ateniese Demostene, che aveva una fama simile sino alla sua morte. In *Pericle* come ponete i vostri segnalini Strategos determina se state inviando un Demostene (grande generale) o un Diomedone (un generale nella media). Quale regola se voi ed il vostro compagno di squadra doveste ottenere tutti i segnalini Strategos disponibili con una agenda piena di questioni, la vostra squadra potrebbe inviare più spedizioni militari, missioni diplomatiche, raduno di forze, costruzione di molte basi della Lega ed anche invocare gli dei (questione Oracolo). Similmente l'altra squadra sta svolgendo lo stesso procedimento per generare la sua risposta. Tratterò più nel dettaglio la questione politica più avanti, ma tornando alla domanda principale, come prendere il controllo della Beozia?

Questo è un periodo di eserciti di milizia. Non vi sono eserciti professionali simili alla Roma antica. Anche il temuto esercito spartano doveva essere reclutato. Storicamente ci volevano mesi per preparare ed inviare una forza militare, quindi a differenza di periodi antichi successivi con eserciti professionali, non potete reagire dopo che un attacco è già iniziato.

Ricordate, niente radio né satelliti, solo informazioni che arrivavano una volta che le cose erano già in moto. Se non si anticipa correttamente la strategia del nemico, i rinforzi arriveranno troppo tardi, quindi si devono anticipare le azioni del nemico ed arrivare per primi. Il non riuscire a contrastare le mosse avversarie vi farà entrare nei sandali dell'ammiraglio Tucidide, che venne rimosso per essere arrivato con un giorno di ritardo e senza una trireme.

In *Pericle* la parte che ha pianificazione superiore e migliore scelta di tempo prevarrà. Quindi, come si trasla questo in Atene che deve difendere la sua posizione in Beozia? Atene ha molte scelte, la diciamo che vogliamo semplicemente migliorare la nostra situazione in Beozia. Se la nostra questione è sopra la coda del Teatro della Beozia, avremo il vantaggio di muovere per primi.

Le tre scelte principali sono una questione Lega, Militare o Diplomatica. Gli ateniesi come loro prima azione (ultima in coda) nel Teatro potrebbero risolvere una questione Lega, costruire due altre unità di terra (ogni base può costruire due unità di terra o una navale) ed ora le nostre forze sono appena meno di uno a uno con le forze nemiche presenti. Forse l'opzione migliore potrebbe essere di costruire un'unità navale. Ora la nostra base ha una linea di comunicazione marittima e mentre il nostro piccolo esercito potrebbe essere distrutto, non perderemo la base a meno che Sparta non possa vincere prima la battaglia di terra e poi una battaglia navale. A questo punto la supremazia navale di Atene ed il controllo del punto obbligato del Golfo Saronico (Teatro di Atene) rende molto improbabile che Sparta possa radunare una flotta e portarla con successo in Beozia, quindi la nostra singola unità navale assicura la sopravvivenza della base.

Atene potrebbe invece aver posto in gioco una questione diplomatica. Questo attiva una cospirazione di avversari entro la base del Peloponneso. Dal momento che il Peloponneso ha presente una numerosa armata, non ho possibilità di fare con successo un colpo di stato, ma spendendo 3 segnalini Strategos, pongo tre segnalini di Tradimento, effettivamente incrementando la mia forza locale di 3 per i cospiratori ed altre forze di Città-Stato in Beozia.

Un'altra opzione è di rivelare la questione Militare, e radunare molte unità di terra e navali in Beozia, ma risolvere questioni Militari in Teatri Contesi causerà una battaglia o Raid. Un Raid evita di combattere una battaglia e per la spesa di 3 segnalini Strategos ottenete 3 punti Onore, ed obbliga l'avversario a perdere da 1 a 5 segnalini Strategos per la devastazione. Fate raid dovrebbe essere una componente primaria nella vostra strategia militare.

Una delle verità della guerra è: "Il nemico ha diritto a votare". Mentre i Raid sono discreti, tutti comprendiamo il marciare in battaglia. Ricordate che le questioni in coda sono un segreto sino a quando non sono rivelate. Diciamo che lo spartano ha posto una questione militare in Beozia in fondo alla coda. Se Atene ha una questione militare più in alto nella coda quello che potrebbe accadere è che gli ateniesi inviino un esercito per combattere con Tebe, quindi ora Atene ha un esercito in Beozia. Se viene risolta un'altra questione militare ateniese in un altro teatro prima che sia risolta la questione militare spartana in fondo alla coda, questa forza ateniese potrebbe andarsene.

D'altra parte se la questione militare spartana viene rivelata prima che gli ateniesi possano allontanarsi, vi potreste trovare a riscoprire perché la strategia ateniese nella Grecia centrale sia fallita per aver seguito esattamente questa strategia. Siete stati avvisati.

Spero che questo vi dia un'idea di come dovete pensare le code delle questioni nel Teatro. Sarei negligente se non correlassi un altro aspetto delle code di Teatro, come si giocano tra più teatri. La regola chiave è che quando tocca al vostro turno di rivelare una questione e ve ne sono una o più disponibili della vostra parte, dovete rivelarne una. Quindi, come controllare o ostacolare il tempo di risoluzione delle questioni nemiche è una considerazione tattica importante.

Ciascuna fazione pone due segnalini di dicerie in ogni fase di Teatro. Ponendo un segnalino di dicerie sopra una coda impedisce al vostro avversario di rivelare le questioni sino a quando non viene risolta la diceria.

L'effetto generale di otto segnalini di dicerie nelle varie code crea veramente il caos. Non temete, le dicerie vengono tutte risolte, ma come si rivelano le questioni nei vari teatri e come questo si combina è veramente imprevedibile, e ci porta alla domanda successiva: come si può pensare a come integrare le code delle questioni in più teatri in una strategia militare coerente?

Strategia

Le accademie militari e le istituzioni di addestramento avanzato, come il College di Guerra Navale dove ho fatto da docente, hanno usato la Guerra del Peloponneso quale caso di studio per decenni. I due temi principali del caso di studio esaminano gli effetti di lunghi periodi di conflitto su una democrazia (Atene) ed il carattere asimmetrico del potere navale ateniese contro il potere di terra spartano. È quest'ultimo punto ad essere importante per come sviluppare una vostra strategia.

Atene è una potenza navale e se ricordate la semplice regola che in un teatro navale combattete sempre una battaglia navale obbligatoria prima di combattere la battaglia di terra opzionale, avete le basi per la vostra strategia. Combattere battaglie di terra porterà a ripetere la storia. Se desiderate comprendere il perché del disastro ateniese in Sicilia o della perdita della Grecia centrale (Beozia), lasciate semplicemente una numerosa forza di terra esposta ad una risposta spartana. Se accade questo, non disperate, consolatevi per aver simulato la storia senza una regola speciale.

Questo non vuol dire che Atene non può vincere una battaglia di terra, ma solo quando la programmate in modo da evitare la risposta spartana. Storicamente dopo un raid spartano contro l'Attica (Atene) era ritornato in patria, l'esercito ateniese faceva raid contro l'Istmo di Corinto (Megara). Quindi, è una strategia importante, ma avete bisogno di tempo per implementarla correttamente.

La strategia principale per gli ateniesi è seguire la strategia di Pericle, di mantenere la supremazia navale, proteggere l'impero, ed evitare pericolose avventure. Potete e dovrete sperimentare percorsi alternativi, ma se seguite questo costruite basi nei teatri navali. Ricordate che una base in un Teatro con un'unità navale non può essere eliminata a meno che lo spartano non elimini l'unità navale. Ricordate inoltre che potete avere sino a tre basi in un Teatro. Ricordate che creare basi porta onore.

Le vostre opzioni offensive dovrebbero essere portare un'unità navale in un Teatro per renderlo conteso e poi usare questioni militari per fare Raid ed ottenere Onore, riducendo il numero di Strategos spartani. L'altra considerazione importante è per il punteggio a lungo termine a fine scenario, Sparta ed Atene ottengono Onore per il Controllo di un Teatro. I Teatri contesi non danno onore, quindi assicuratevi che gran parte se non tutti i Teatri di terra sulla mappa abbiano una base amica con supporto navale.

Le basi del potere spartano sono le sue unità di terra. Ciò che ho rilevato è che gran parte dei giocatori di wargame comprendono intuitivamente la strategia spartana. Sparta è sempre alla ricerca di ottenere un colpo decisivo contro un esercito ateniese. Ho scoperto che gran parte degli ateniesi nuovi al sistema di gioco faranno naturalmente questo errore. Ma fate attenzione a non sparpagliare le vostre unità di terra spartane.

Ho visto un esercito del Peloponneso di medie dimensioni con una singola unità spartana subire l'imboscata nell'ultima parte di una fase del Teatro da parte di una questione militare ateniese che vince la battaglia ed elimina l'unità spartana per avere ostaggi e molto Onore. Se vi accade questo avete rivissuto la sconfitta spartana a Pylos.

Supponendo che Atene giochi con cautela, cosa dovrebbe fare lo spartano? La semplice risposta è fare raid contro Atene. La tattica base che rispecchia la guerra è di inviare un forte esercito spartano in Atene, dove Atene vincerà la battaglia navale, non subendo perdite né perdita di onore, ma ora Sparta sta contestando Atene. Costruite poi una base in Atene (Decelea) e fate Raid con questioni militari.

Notate che questa stessa strategia militare funziona per Atene, con unità navali in Sparta alla Pylos e viceversa. Se Atene costruisce la terza base in Atene, trovate un modo per farlo in qualche altro Teatro come Naupactus. In tutti i casi dovete contendere i Teatri che potete raggiungere per terra e costruire le vostre basi.

Un altro aspetto di strategia spartana è avvantaggiarsi della natura dispersa dell'impero ateniese ed usando questioni diplomatiche convertire basi della Lega di Delo e poi incrementare il potere navale fuori dai punti geografici obbligati di Atene e Naupactus. Se potete farlo in Ionia o per un evento fortuito di Alcibiade, costruite basi persiane e poi usate l'oro persiano per sviluppare un potere navale sufficiente per sconfiggere gli ateniesi. Questo impiega tempo e come Atene per terra dovete scegliere i punti giusti, ma la creazione di una minaccia navale pagherà forti dividendi se usato in modo appropriato.

Politica

Questa è la parte del gioco che rivela la sua discendenza da *Churchill*.

Ogni gruppo di due fazioni dibatte le questioni. Non intendo andare nel dettaglio, ma il punto principale di strategia è che questa è l'arena dove le due fazioni non possono cambiare il loro totale di punti Onore, ma ridistribuire l'Onore entro la loro Città-Stato basandosi sulla performance politica. Quindi, mentre siete una squadra durante la guerra, è TU contro ME misurato su chi vince le questioni con un punteggio di oratoria maggiore (numero della casella sulla tabella dove viene vinta una questione). La strategia politica è molto importante in *Pericle*. Divenire la Fazione Controllante dà Onore e potenziali penalità. Fare ostracismo contro il vostro compagno di squadra dà un grosso beneficio, ma una volta che questa questione è in gioco può divenire un boomerang. Come ho detto, supponendo che

la vostra parte vinca la guerra, come giocherete nell'arena politica deciderà solitamente chi vince la partita. Perdete la guerra e le vostre orazioni diverranno una nota di fondo.

Il guaio di una eccessiva conflittualità interna è il blocco politico. Se la vostra parte non può generare collettivamente questioni vinte, porrà in gioco meno questioni rispetto all'avversario. Se la vostra parte genera meno attività dell'avversario, troverà difficile vincere la guerra. Questo è il delicato equilibrio politico che ciascuna parte deve considerare durante il dibattito politico.

Un importante elemento nella creazione delle carte è l'allineamento delle questioni. Le carte hanno tutte un valore che va da 1 a 5 ed entrambi i mazzi sono identici a questo riguardo. Dove i mazzi differiscono è l'allineamento alle questioni. Questo è il bonus di valore e di assegnazione di Strategos che una fazione riceve quando viene giocata una carta sulla sua questione.

Non vi sono mani deboli nel gioco, solo mani che sono deboli nei confronti di alcune questioni. Se siete debole in una questione di cui necessitate per la vostra strategia – sceglietela per prima in quanto inizia nella vostra colonna della tabella e la vincerete, a parte una cattiva performance nel dibattito. Se guardate le carte con attenzione noterete che non vi sono carte deboli se giocate le carte di valore basso sulle loro questioni allineate. Il vantaggio delle carte di valore maggiore è che sono più flessibili e solitamente le carte più forti quando sono giocate allineate con la loro questione. Questo è importante quando ricevete le vostre carte e considerate quale questione indicare nel dibattito.

Ho progettato il mazzo in modo che il valore medio di carta per una questione allineata sia circa 5. Se entrambe le fazioni giocano simmetricamente avrete un blocco politico. Questo è intenzionale e può essere molto frustrante specialmente se ricordate specialmente se ricordate che non potete discutere alcun aspetto del gioco della vostra carta col vostro avversario. Talvolta dovrete giocare una carta più debole per assicurare che entri in gioco con l'ovvio svantaggio che stava perdendo onore per oratoria a favore del vostro compatriota. Come le due fazioni imparano a competere mentre lavorano per il bene superiore della Città-Stato è un aspetto fondamentale nel modello politico di *Pericle*.

Il vostro leader di fazione rappresenta voi nell'assemblea. È spesso bene usare il vostro leader di fazione per ottenere una qualche parte del consiglio strategico, ma se sapere che state per perdere il controllo del governo potreste essere avvantaggiati usando il vostro leader di fazione per catturare una importante questione nel dibattito. Un'altra risorsa, specialmente nell'ultima parte dello scenario, è di usare il consorzio di cervelli.

A meno che non stiate giocando uno degli scenari più lunghi, l'opzione consorzio di cervelli è solitamente una opportunità da usare una volta per scenario. È un modo molto potente per ottenere veramente il controllo di una questione come Ostracismo o Guerra/Pace quando può alterare in modo decisivo chi è in vantaggio nella vostra parte. Se ritenete che possa accadere questo è meglio scegliere tre carte di valore elevato da porre nell'Entourage. In questo modo, se il vostro leader di fazione non è contrastato dal leader del compatriota, potrete aumentare una carta di valore 6 o 7 in un 10+ ottenendo leva nel determinare l'onore per oratoria. Se lo fate nell'ultimo turno dello scenario o se causare la Pace porta alla fine dello scenario, può essere una giocata vincente.

Infine, vorrei discutere di come le carte Aristofane hanno impatto sulla strategia. L'effetto più notevole è quale questione viene posta in gioco. Se questa è Ostracismo o Guerra/Pace può spezzare una fragile relazione politica e scuotere il panorama politico di una Città-Stato.

In alternativa, la questione gratuita data ad una parte può causare un cambio di governo vincendo più questioni.

Gli eventi Aristofane solitamente alterano la quantità dei segnalini Strategos disponibili o impongono una missione Volontà dell'Assemblea. La vostra parte deve fare attenzione a queste missioni in quanto possono portare ad uno spostamento di 20 punti Onore se una delle parti riesce e l'altra fallisce. Il piazzamento dei segnalini Volontà dell'Assemblea è inteso per creare scompiglio nei vostri piani. In generale, questo crea delle fantastiche situazioni in quanto entrambe le parti tentano di causare il fallimento della loro strategia anche se tentano di rispettare la volontà dell'assemblea.

Conclusioni

Spero che questa breve guida strategica vi faccia pensare su come giocare le prime partite. Detto questo, alcune delle lezioni più utili vengono dal commettere errori ed ottenere successi inaspettati. Buona fortuna!

19.0 Note dell'Ideatore

19.1 La Storia Dietro la creazione di *Pericle*

Una delle lezioni più importanti che ho imparato da Jim Dunnigan e del mio periodo nella SPI è che la visione popolare di quello che costituisce una visione accurata di un evento storico talvolta non si basa su una profonda conoscenza dei fatti realmente accaduti, e più importante una quantificazione di questi dettagli. Molta di questa analisi numerica deriva direttamente dal libro di Hanson, *A War Like No Other [Una Guerra Come Nessun'Altra]*, ed hanno confermato

le mie ricerche personali sul periodo. Lo scopo di questo capitolo è di dare del contesto e profondità alla storia riprodotta nel gioco.

A grandi linee il quadro della Grecia del 5° Secolo a.C. era composto da circa 1500 Città-Stato autonome. Vi sono varie definizioni di città-stato, ma alla base vi erano tre elementi: un territorio che raramente forniva più di un livello di sussistenza di prodotti agricoli, un mercato centrale ed un centro amministrativo che davano supporto ad una cittadinanza raccolta attorno ad una cultura mitica di origine comune.

La terra era sacra ed al centro dell'anima di una città-stato ed il metodo tradizionale per risolvere le dispute o espandere il territorio era che l'esercito invasore si insediava letteralmente sul suolo nemico minacciando di devastare la sua terra. Questo causava di solito la creazione di un esercito di milizia da parte della città-stato invasa, composto principalmente dalle classi proprietarie terriere, che si vestivano con la loro panoplia e combattevano una breve battaglia decisiva che in un modo o nell'altro risolveva la questione. Questo stile di guerra prende il nome dallo scudo tecnologicamente avanzato conosciuto come Hoplon dal quale proviene il nome greco di Oplita. Si noti che circa $\frac{3}{4}$ delle volte l'esercito difendente vinceva la battaglia di Opliti.

L'eccezione a questo modello sviluppato nel tardo 6° secolo a.C. e divenne un fatto accettato, è che i Lacedemoni (Sparta) erano un taglio netto a tutto il resto. Sparta nel 7° secolo a.C. conquistò la Messenia e ne schiavizzò la popolazione, conosciuti dai greci come Iloti. Ai cittadini spartani vennero assegnate terre lavorate da Iloti e la decima parte del cibo raccolto riforniva le necessità degli eserciti spartani. Questo sistema economico consentì ai cittadini spartani di addestrare e di radunarsi su base permanente tutto l'anno.

Mediante questo modello economico Sparta creò una forza di milizia permanente che può essere considerata il primo esercito professionale delle città-stato. Tendo a vederlo come una milizia molto ben addestrata in quanto il suo ruolo principale era di fare da guarnigione del proprio territorio per mantenere l'asservimento degli Iloti e non per fare una campagna, che era un evento raro. Questo nacque dal fatto che tra il 431 e 425, l'esercito spartano fece in totale 3 mesi di campagna durante i primi 84 mesi di guerra. I tre comandanti spartani Archidamo, Cleomene ed Agis (leader della fazione spartana) non riuscirono a lanciare un secondo attacco nello stesso anno. Quindi, durante gli 81 mesi l'esercito spartano non stava facendo campagna durante questo periodo, faceva quello per il quale era nato, assicurare l'ordine, che i numerosi Iloti rimanessero sottomessi e che coltivassero cibo.

Durante la Seconda Guerra del Peloponneso (431) una delle conseguenze non volute della strategia dei raid spartani fu che si concentrò sulla popolazione ateniese nella loro città con una inadeguata infrastruttura idrica e di rete fognaria proprio quando una pestilenza colpiva la città stessa. Questo fu un fattore determinante nella guerra che uccise il 30% della classe Oplita (oltre 10.000 persone) con una perdita proporzionale tra la classe Thete. Questa classe forniva i rematori per la flotta che necessitava da 40-60.000 rematori per essere operativa. È difficile concordare con la visione dell'epoca che la pestilenza fosse un atto divino. La pestilenza era associata con Apollo, il cui oracolo di Delfi era un noto sostenitore spartano. Vi furono almeno due e probabilmente quattro ondate di pestilenza, sebbene di gravità ridotta mentre i sopravvissuti divenivano immuni alla malattia. Gli effetti militari della pestilenza furono che per molti anni Atene non fu in grado di perseguire significative operazioni di terra o di assedio.

Ritengo che durante le guerre del Peloponneso la reputazione dell'esercito spartano, più che le sue azioni, furono un fattore strategico della guerra. Il motivo per cui la sconfitta minore a Pylos ebbe rilevanza strategica fu che distrusse il mito dell'invincibilità spartana e che sarebbero morti piuttosto che arrendersi. La risposta spartana fu che non fu un combattimento leale, ma furono sgomenti che la piccola forza spartana sull'isola di Sphacteria scegliesse di arrendersi invece che morire eroicamente.

Nonostante l'impatto di Pylos sul morale spartano, nel momento critico della guerra la falange spartana prevalse a Mantinea. Mentre vi furono poche altre battaglie di falangi importanti come quella di media dimensione a Delium, Mantinea fu l'unica grande battaglia di opliti del periodo e l'unica che avrebbe fatto vincere la guerra ad Atene. Il motivo per cui Atene non diede pieno supporto alla coalizione di Argo a Mantinea fu che Nicia neutralizzò la strategia di Alcibiade nel lungo termine a detrimento della sua Città-Stato. Mantinea confermò che in un combattimento tradizionale, gli opliti spartani erano ancora la migliore fanteria del periodo. Sparta non sarebbe più stata messa alla prova ancora in una battaglia di opliti per il resto della guerra.

La seconda e terza migliore fanteria oplita del periodo furono i tebanici ed ateniesi, sebbene Argo poteva competere per la terza posizione. Uno degli argomenti che gli ateniesi non fossero pari agli standard degli opliti del periodo si basa sul fatto che non uscissero ad affrontare gli spartani nelle poche occasioni nelle quali questi si mostrarono in Attica. Questa argomentazione decade quando considerate che gli spartani ed i loro alleati del Peloponneso solitamente facevano raid contro l'Attica con eserciti di circa 30.000 uomini superando per numero la milizia oplita ateniese di 2 volte e più. Nessun esercito di questo periodo, incluso quello spartano, poteva prevalere in una battaglia di Opliti con entrambi i fianchi aperti all'aggiramento. Ho lottato nell'indecisione se fare una distinzione più fine e rendere migliori i tebanici, ma alla fine, sebbene fossero opliti migliori, non erano sufficientemente superiori per garantire un vantaggio strategico sulle altre milizie delle città-stato del periodo.

Per il contesto, fu necessario l'emergere del genio militare tebano di Epaminonda per creare nuove tattiche che sbaragliarono l'esercito spartano a Leuctra e che li resero la forza di terra preminente all'inizio del 4° secolo. Tebe

mantenne questa preminenza sino alla Battaglia di Chaeronea quando Filippo il Macedone, con il supporto del suo brillante comandante di cavalleria Alessandro, distrusse la supremazia del potere militare delle città-stato per sempre. L'inefficacia del modo di fare guerra degli opliti nel portare la guerra ad una conclusione portò alla nascita di nuovi concetti basati sulla guerra irregolare su piccola scala, spesso conclusa di notte. La nuova unità tattica fu il peltasta, una forza di fanteria con corazzatura leggera, dotata di armi da lancio, che era nel suo ambiente nel terreno difficoltoso e la cui specialità era l'attacco notturno. Le fonti storiche documentano 43 di questi tipi di operazioni notturne che portarono a perdite significative che ripetono in miniatura quello che accadde durante le due principali battaglie di Opliti durante la Seconda Guerra del Peloponneso (Delium e Mantinea) e gli scontri minori di Solygia e Siracusa. Un altro aspetto di questa forma di guerra è che attaccava i civili e le loro proprietà, portando ad una situazione di raid di brigantaggio contro regioni isolate.

Il raid si sviluppò durante le Guerre del Peloponneso come guerra economica tattica a se stante, piuttosto che un catalizzatore di una battaglia campale. Uno dei miti principali attorno alla supremazia della battaglia di Opliti è nata dal fatto che durante i 27 anni della 2° Guerra del Peloponneso vi furono circa 5 ore di combattimento di Opliti tradizionale. Furono le schermaglie che ruotavano attorno ai raid che dominarono il combattimento di terra in questo periodo e che generarono la maggioranza delle perdite militari e civili.

Uno degli aspetti più tristi di questa guerra è che i raid portarono ad una dottrina senza quartiere dove i prigionieri catturati in questo stile di guerra furono quasi sempre giustiziati.

I raid, mentre generarono molte morti e distruzioni, provenivano da considerazioni logistiche solitamente di breve durata. Quindi, mentre gli ateniesi assunsero con entusiasmo i raid come loro strategia primaria, lo scopo principale fu di dimostrare l'impotenza spartana nella guerra per l'onore e la supremazia nelle menti del mondo greco. Ciò che rese la strategia ateniese così efficace fu che si basava sul potere navale. Le spedizioni militari ateniesi potevano sbucare dal nulla via mare sopraffacendo le difese locali con 100 trireme (oltre 10.000 uomini) impedendo qualsiasi reazione in quanto minimizzavano il lasso di tempo trascorso nelle operazioni di terra. Sparta non generò mai una risposta alla strategia dei raid ateniesi, le quali evidenziavano la natura inefficiente della loro stessa dottrina militare. I raid spartani durante la guerra Archidamica terminarono dopo Pylos quando la minaccia di giustiziare gli ostaggi spartani rese l'Attica sicura sino a quando la Pace di Nicia li rimpatriò.

Un altro componente del raid era la scelta del momento. Questo era un periodo di piccoli eserciti, grandi spazi e brevi campagne. Era comune durante la guerra Archidamica che un esercito spartano arrivasse nell'Attica, distruggesse delle infrastrutture agricole, e ritornasse in patria solo per vedere l'esercito ateniese che successivamente faceva raid nei territori limitrofi di Tebe e Megara. Il punto importante è che il concetto di intercettazione dell'esercito nemico in movimento non era presente in questo periodo, quindi era troppo facile rifiutare la battaglia in assenza di significative forze di cavalleria. Uno dei motivi del disastro siciliano fu la superiorità di cavalleria siracusana, che impose una pressione logistica sulle forze di terra ateniesi.

I raid furono perfezionati al livello successivo con l'avvento della strategia dell'Epiteichismo (fortificazione avanzata). Questo era nato da Demostene che manipolò gli eventi per costruire una fortificazione a Pylos che con perseveranza, errori spartani e fortuna risultò un vantaggio decisivo che pose fine alla guerra Archidamica. Il concetto principale era di fortificare una località entro il territorio nemico quale rifugio e modo per impedire l'uso del territorio agricolo su base continua. Questa tecnica fu adottata dal re spartano Agis su suggerimento del traditore Alcibiade mentre era "ospite" a Sparta. Questo fece sì che Agis occupasse Decelea in Attica per il resto della guerra.

La presenza permanente di un esercito spartano in Attica alla fine portò alla rovina l'aristocrazia ateniese il cui senso civico fu di dare supporto diretto alla marina ateniese come Trierarchi (costruttori e mantenitori di trireme), a parte negare l'accesso alle importanti miniere di argento di Laurium. Nonostante tutto ciò, Atene continuò a sopravvivere ed in alcuni momenti a prosperare perché la sua marina manteneva le vie di rifornimento marittime e teneva in scacco gli avversari. Questo sarebbe cambiato una volta che Sparta contese ed ottenne la supremazia navale nell'ultima parte della guerra.

Il cuore della strategia militare di Pericle era una dottrina radicale centrata sulla convergenza di due tecnologie. La lunghe mura che collegavano la città di Atene al suo porto del Pireo rese la città invulnerabile all'assedio fintanto che la sua marina manteneva il controllo dei mari. Vi furono 101 assalti documentati contro fortificazioni in questo periodo, dei quali il 50% ebbe successo. Gli ateniesi erano superiori agli spartani nella guerra d'assedio in quanto la loro capacità di isolare un porto, specialmente se su un'isola, consentiva loro di sottomettere per fame il nemico o di beneficiare dell'intervento opportuno di collaboratori all'interno che aprivano un cancello (14 casi dal 431 al 406). Sebbene i greci comprendessero tutti i tradizionali metodi per costruire rampe, scale ed arieti, queste tecniche necessitavano di tempo per il loro sviluppo ed implementazione ed erano antitetiche alle limitazioni logistiche che abbreviavano il tempo di permanenza di un esercito di opliti sul campo. Alla fine le fortificazioni, anche se modeste, potevano solitamente guadagnare tempo sufficiente per obbligare gli assediati alla ritirata.

Una delle domande interessanti è perché ci volle così tanto agli spartani e loro alleati focalizzarsi nel distruggere la fonte del potere ateniese, la sua marina. Avendo remato al college possono supporre che la superiorità navale ateniese poggiasse su talenti fisici e nautici dei suoi equipaggi delle trireme, e sulla infrastruttura di supporto alla

flotta. Ci volevano anni per addestrare un equipaggio e uno degli elementi della strategia dei raid ateniesi fu di negare a Sparta ed ai suoi alleati la capacità di addestrare. Senza questo addestramento le flotte del Peloponneso, anche quando superavano numericamente le ateniesi di 4 a 1, non riuscivano a prevalere sulla qualità degli ammiragli ateniesi, sulle loro tattiche e sui loro esperti equipaggi delle trireme.

L'altro componente erano gli abili artigiani e l'elaborata infrastruttura residente nel Pireo che mantenne le numerose seppur fragili trireme. Una trireme è una nave in legno la cui forza motrice si basa su un equipaggio di 200 uomini dei quali 170 erano rematori. La dottrina navale ateniese aveva superato l'uso delle trireme collegate assieme che consentiva una battaglia di terra su piattaforme galleggianti. Le tattiche ateniesi enfatizzavano la manovra e la supremazia dell'ariete. La velocità di una trireme e la sua maneggevolezza erano le sue forze principali e la sua costruzione in legno la sua vulnerabilità.

Una trireme non poteva trascorrere lunghi periodi in acqua altrimenti si sarebbe impregnata riducendo la velocità necessaria per le nuove tattiche. Troppo fuori dall'acqua si seccava ed imbarcava acqua. Mediamente ci voleva un mese per preparare una trireme per la campagna ed a causa del costo per far operare la flotta gran parte delle 300 trireme ateniesi stavano nei ricoveri nel Pireo, solo poche erano operative sino a quando non veniva pianificata una campagna. Gran parte delle operazioni militari erano di piccola dimensione (circa 25 trireme) usate per operazioni prevalentemente offensive, i raid principali comprendevano 100+ Trireme che imbarcavano oltre 20.000 uomini.

Ci volle il disastro siciliano nel 413 per creare un livello di parità navale. Tuttavia, mentre il mondo greco vide la Sicilia come l'inizio della fine di Atene, sbagliava di grosso. Dal 411 sino al termine della guerra gli ateniesi continuarono a vincere gran parte delle battaglie navali, ma la costante guerra nell'Egeo logorò la flotta ateniese. Questo infine aprì le porte al denaro persiano, rivolte della lega di Delo, ed al miglioramento della qualità navale del Peloponneso che portò all'annientamento dell'ultima flotta ateniese ad Aegospotami, con la conseguente resa negoziata. Per porre la guerra ionica in prospettiva, dal 411 al 405 a.C. gli ateniesi persero 270 trireme ed oltre 50.000 marinai mentre il totale delle due parti perse circa 500 trireme e 100.000 marinai. Risulta quindi che l'ultima parte del conflitto fu la più sanguinosa.

Considerazioni Finali

Quello che mi affascina del periodo è come il concetto tradizionale greco di battaglia incarnato dalla linea di battaglia oplita risultasse inefficace nel risolvere le dispute che portarono ad un conflitto che durò 60 anni. Di qui evolsero nuovi concetti come il concetto strategico ateniese di una città stato inviolata con supporto della superiorità navale, che vide i raid e le operazioni su piccola scala rovesciare la tradizione. Detto questo, fu l'incapacità di Atene di sconfiggere l'esercito oplita spartano che impedì alla guerra di arrivare a conclusione a suo favore. Il tempo ed una strategia ateniese mal condotta diede agli spartani una apertura che consentì loro in un decennio di conflitto navale di raggiungere infine la vittoria.

19.2 Il mio Viaggio con Pericle

Tucidide

Il mio primo incontro con Tucidide avvenne quando ero alle scuole superiori. Trovai una copia nella biblioteca e scoprii uno dei più grandi libri di storia mai scritti. Mentre l'ammiraglio Tucidide sta chiaramente utilizzando la sua opera per sistemare vecchie ruggini e far valere la sua opinione su molte cose, rimane un racconto epico dello scontro mortale tra Atene e Sparta nella seconda metà del 5° Secolo a.C. Per un libro scritto oltre due millenni fa ha uno stile sorprendentemente leggibile che è insolito per i lavori letterari di questo periodo.

Ritorno al Futuro

Tucidide è rientrato nella mia vita negli anni '90 quando insegnavo Strategia e Politica Militare per il College Militare Navale nell'area di Washington DC. Nello stesso periodo il mio amico e mentore Jim Dunnigan mi chiese di creare un gioco per la rivista S&T durante il suo secondo breve periodo come suo editore. Per questo decisi di fare un gioco in solitario sulla Guerra del Peloponneso. Anche l'esperienza al Collegio Militare Navale mi diede accesso ad un fornito catalogo di letture su nastro sui vari casi di studio nella materia che stavo insegnando.

Le mie letture preferite erano quelle sulla guerra del Peloponneso di un precedente allievo anziano, Al Bernstein, che studiò presso il professor Kagan, considerato il massimo esperto di questo conflitto.

Poi il destino volle che incontrassi e divenissi amico di Al quando insegnava al Collegio Militare Navale in Washington, DC. All'inizio della nostra collaborazione chiesi ad Al se gli andava di dare un'occhiata al mio precedente lavoro. Quale serio studioso era scettico sulle possibilità che qualsiasi gioco potesse riprodurre una tale guerra. Ricordo la prima domanda che mi pose quando gli mostrai la mappa, "Come riproduci la strategia ateniese dei raid?". Gli mostrai allora come funzionava e si scaldò veramente nel vedere il lavoro. Trascorsi molte ore sullo sviluppo di quel gioco, discutendo dei dettagli del conflitto con lui. Avrei proprio desiderato che Al fosse ancora qui con noi quale consigliere

esperto per *Pericle*, in quanto molte delle nostre conversazioni verterono sulla politica ateniese e come venne sviluppata la strategia ateniese per proseguire la guerra. In effetti fu la mia incapacità negli anni '90 a riprodurre la dimensione politica della Guerra del Peloponneso che mi ha portato a rivedere questo argomento ora che sono armato del meccanismo di dibattito di *Churchill*. Dedico questo gioco alla memoria di Al e spero che approverebbe il mio lavoro con l'argomento delle nostre vecchie conversazioni.

I risultati di queste conversazioni e lo studio hanno portato alla pubblicazione nel 1994 del mio ultimo gioco per la Victory Games, *La Guerra del Peloponneso*. Questo primo lavoro era principalmente un gioco in solitario, ma aveva varianti per due giocatori e per più giocatori che trovarono un piccolo ma fedele seguito nei primi tornei WBC. È un gioco che talvolta ancora gioco, principalmente per il suo sistema in solitario che io apprezzo.

Più importante per questo gioco, ero solito leggere della Guerra del Peloponneso per un altro grande americano, l'ammiraglio Stansfield Turner. Diedi all'ammiraglio Turner una copia del mio gioco della VG e questi mi chiese di adattarlo alla sua classe del Collegio Militare Navale. Questo portò alla completa computerizzazione del gioco che venne usata per un periodo nel programma del seminario all'università. L'idea di questo lavoro sul gioco era che la classe fosse divisa in tre squadre, Atene, Sparta, e Persia. Entro ciascuna squadra vi erano fazioni che dovevano cooperare per sviluppare la strategia per vincere la guerra, tuttavia solo la fazione al potere quando si aveva la vittoria veniva dichiarata il vincitore. In pratica ho testato il concetto base di *Pericle* con un pubblico diverso di studenti civili e militari per oltre un decennio.

RAM contrapposto a Modello di Fazione

L'acronimo RAM è un termine della scienza politica che sta per modello di attore razionale. Il concetto viene usato come un modo semplificato per riprodurre il comportamento di una nazione. Il presupposto principale di questo modello è che il comportamento internazionale di una nazione può essere compreso come un insieme coerente di singoli insiemi di politiche. Nel suo lavoro classico, "L'Essenza della Decisione", Graham Allison ha esaminato la Crisi dei Missili Cubana attraverso questo ed altri modelli ed è giunto alla conclusione che il RAM è inadeguato per riprodurre l'azione politica.

Quello che trovo interessante è che gran parte dei wargame strategici hanno tradizionalmente usato il RAM focalizzato sul fatto che il giocatore agisca come rappresentazione onnipotente di un combattente. *Pericle* rifugge il RAM e guarda alle politiche e strategie delle Città-Stato avversarie quale espressione di una lotta interna per il potere. Nel 5° secolo a.C. vi erano periodi in cui la lealtà alla fazione dominava le affiliazioni delle città-stato. Questa è stata una importante considerazione nel come ho costruito il modello di *Pericle* e come ho cercato di allineare più decisamente questo gioco con la storia.

Aristofane

Una delle cose che mi è accaduto lavorando su *Pericle* è stata la rilettura delle commedie di Aristofane. Aristofane fu uno dei creatori della commedia satirica occidentale e le sue commedie venivano messe in scena mentre si combattevano le guerre del Peloponneso. Questo rende le commedie una ricca fonte di informazioni, in quanto Aristofane parodiava molti di principali politici e generali del suo tempo. Disprezzava particolarmente Cleon e qualsiasi riferimento ad un conciatore, Paphlagonian, o mercante di pellame era un codice per i principali Demagoghi del suo tempo. Ho usato Aristofane quale veicolo per introdurre un contesto con della casualità ed eventi in ciascun turno di gioco. Nella commedia di Aristofane *Nuvole*, fa satira contro Socrate e la sua filosofia. Quello che trovo affascinante di queste commedie è che Aristofane conosceva e vedeva alcune di queste figure leggendarie giornalmente nell'agorà di Atene. Parlò loro, sapeva tutte le dicerie su di loro, e poi li ridicolizzò davanti all'intera città. Talvolta l'unico indizio che abbiamo riguardo un evento non menzionato nel testo di Tucidide è Aristofane, dove appare in un dialogo umoristico. Un effetto secondario di questa ricerca è che mi ha portato, per motivi personali, a fare delle ulteriori ricerche su Socrate. La versione precisa è "una vita non esaminata non vale la pena di essere vissuta". Quindi ecco qui, la mia natura e desiderio è sempre di allargare il campo del gioco.

Questo ha molte conseguenze non intenzionali. Primo, se avete giocato uno dei miei giochi, avete giocato uno dei miei giochi. Anche quelli con le carte sono alquanto differenti l'uno dall'altro come *Pericle* lo è dal suo punto di origine, *Churchill*. Questo significa che sono stato un fallimento totale nel creare una serie di giochi che la gente può usare come base per apprendere il gioco successivo, sebbene *Le Grandi Battaglie* ci siano avvicinate, ma più per merito di Richard Berg che mio. Secondo, questo mi ha dato una fama di creatore di giochi strategici complessi per la cui accusa sono colpevole. Questo significa che sarà difficile che crei un gioco che diventi un fenomeno mondiale anche se i miei meccanismi hanno aiutato altri giochi.

La mia filosofia nel creare giochi è sempre stata di creare giochi con strategia profonda che meccanismi su misura che possono affrontare la prova del tempo. Il che significa pure che non avrò un best seller con uno dei miei giochi storici. In sintesi sono nel mio elemento come creatore di giochi storici, e non sono uno che prende un meccanismo tematico e lo adatta coprendolo con antiche vesti e dicendo che è storia.

Altri giudicheranno se ho avuto successo in questo aspetto, ma gli eredi di *Noi, il Popolo* stanno ancora giocando da due decenni ed ancora lo fanno. Ora basta con l'introspezione, torniamo a *Pericle*.

Semplicità contrapposta alla Complessità

Ritengo che quando si conosce un argomento in profondità si ha la possibilità di ottenere un meccanismo semplice che trasli la complessità dell'argomento in un formato fruibile. Questo è stato il mio intento, sebbene al solito è probabilmente più di quanto possa tollerare il generale pubblico dei giocatori. Ritengo che quell'Aristofane avrebbe individuato queste inadeguatezze e ne avrebbe fatto satira. Un esempio di quello di cui parlo sono gli assedi che furono tentati ed ebbero successo circa la metà delle volte. Come renderli? La mia ricerca per *Pericle* mi ha portato a scoprire un articolo pubblicato nel 1997, dopo il mio gioco per la VG (Victory Games), da parte di Scott Rusch, intitolato *Assalto Poliorcetico nella Guerra del Peloponneso*. È una dissertazione dotta di 969 pagine che parla degli assedi in modo molto dettagliato e ben documentato. Sono stato in grado di acquistare una copia elettronica di questo lavoro, il cui facsimile è un manoscritto battuto a macchina. Ritengo che il dr. Rusch abbia usato molto fumo nella sua creazione. La conclusione dello studio era già presente nella prima frase, ma credetemi sulla parola o leggete il lavoro per confermare che nelle sue parole "Scopriamo, in effetti, che vi furono 101 incidenti di assalto nella Guerra del Peloponneso, dei quali la metà ebbero successo per l'attaccante". Guarda caso, questa era la mia conclusione da precedenti ricerche per il mio gioco della VG.

Anch'io so contare, ma non ho la laurea.

Mentre sono certo che vi è un piccolo gruppo di giocatori che avrebbe voluto leggere una regola sugli assedi storici e la metrica analitica usata nell'articolo, ho deciso di tagliare tutto questo ad una regola in circa una dozzina di parole. Quindi, quando affermo che sono un ideatore di giochi storici ed ho ricercato nel dettaglio gli assedi, è questo ciò che intendo.

Basandomi sulla ricerca ho riprodotto con accuratezza gli assedi e spero anche in modo elegante, entro la struttura del gioco. A proposito, *Poliorcetico* significa in greco (circa) "conquistatore di città". Questo si spera illustri come ho cercato di ottenere semplicità a scapito della complessità.

Detto questo, una delle mie lezioni imparate da *Il Lago in Fiamme* è che i validissimi aiuti al gioco di Volko sono un grande modo per rendere un gioco più accessibile e per controllare la quantità di complessità del gioco. Ho ideato gran parte del gioco basandomi su cosa potevo riassumere in una tabella di aiuto al gioco. Quindi, una volta che avrete terminato di leggere le regole, non dovrete mai doverle consultare se usate le tabelle.

Ovviamente questo non funzionerà per tutti, ma la rete di sicurezza delle regole dovrebbe rispondere a qualsiasi residua domanda. Mentre le regole non sono più brevi delle tabelle, sono per i miei standard abbastanza chiare ed usano meccanismi semplici, quindi spero abbassino le barriere di accesso al gioco. Per questo fine ho trascorso molto tempo per sviluppare la mia versione di un "ginnasio" di addestramento dove potete facilitare l'apprendimento del gioco, spero che ve ne avvantaggerete.

I Persiani

Questa è stata forse la sfida più difficile del gioco. Quando insegnavo questo argomento nelle scuole superiori – per vedere se i miei studenti avessero effettivamente letto il materiale – chiedevo: "Chi ha vinto la Guerra del Peloponneso?". Una risposta ragionevole è Sparta; a mio giudizio la risposta più corretta è la Persia. Dal momento che *Pericle* riguarda il periodo dal 460 a.C. al 400 a.C., si noti che la Guerra Persiana famosa per la battaglia di Salamis era ancora attiva nelle prime due decadi di questo gioco.

Il motivo per il quale dico che sono stati i persiani che hanno vinto la guerra del Peloponneso si basa sul trattato che pose fine alla guerra Persiana. Quel trattato tra greci e persiani prevedeva che le navi persiane non potessero entrare nel Mar Egeo e che tutte le colonie costiere della Ionia non potevano essere avvicinate a meno di 3 giorni di marcia dalle forze di terra persiane. A loro volta i greci promisero di cessare gli attacchi contro i persiani. Alla fine della guerra del Peloponneso in sostanza entrambe queste condizioni principali crollarono quando una esausta Sparta soccombette durante la guerra di Corinto che seguì nel 4° secolo a.C.

Avendo visto 30 ufficiali dell'esercito in tre gruppi giocare la guerra del Peloponneso, troverete che il ruolo persiano – sebbene significativo – era di manipolazione finanziaria e politica. Forse penserò ad una espansione di *Pericle* in un qualche futuro, ma l'aumento della complessità per introdurre una terza parte aggressiva era fuori dalla narrativa storica e avrebbe allontanato la focalizzazione del gioco da quello che volevo. L'attuale regola sui persiani consente a Sparta di ricevere finanza costruendo basi pressoché intoccabili che danno supporto ad una presenza militare ancora maggiore, che fu sostanzialmente il contributo tangibile persiano a questo conflitto. Ritengo che sia il migliore bilanciamento tra storicità e complessità per questo gioco.

Conclusione

Avrei potuto scrivere molto di più sul gioco, ma fortunatamente ho la rivista *C3i* di Rodger MacGowan per le future discussioni su uno dei miei periodi storici preferiti. Spero vi piaccia il gioco.

20.0 Bibliografia

Omissis (è in inglese)

CREDITI

Ideazione del Gioco: Mark Herman

Ricerca: Carole Herman

Sviluppo del Gioco: Francisco Colmenares

Direttore Artistico & Confezione: Rodger B. MacGowan

Regole: Steven Mitchell

Regole e Tabelle: Charles Kibler

Plancia, Pedine e Mazzi di Carte: Francisco Colmenares e Knut Grunitz

Correttore di Bozze: Jonathan Squibb

Design Grafico: Peter Cluen e David Dockter

Supporto allo Sviluppo: Steven Mitchell, Francisco Colmenares, JR Tracy, Jonathan Haber e David Dockter

Produttori: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger MacGowan, e Mark Simonitch

Coordinazione alla Produzione: Tony Curtis

Test del Gioco: Carole Herman, Grant Herman, Dan Schriebstein, Jonathan Haber, Tom Stein, Ken Stein, James Diener, JR Tracy, William Terdoslavch, Steven Matthews, Scott Muldoon, Andy Lewis, Charles Finch, Gordon Pueschner, David Dockter, Chris Greenfield, Steven Mitchell, Drew Gilbert, Rory (Hawkeye) Aylward, Greg Schmittgens, Jim Lacey, Jimmy O., Wendell, Mark Mimh, Peter Perla, Richard Phares, Gary Gonzalez, ed il 1° Minnesota

Ringraziamenti Speciali a Francisco Colmenares (grafica delle carte e supporto grafico generale), David Dockter (rifacimento della mappa per il test del gioco), e Jonathan Haber con Cluen per il suo punto di vista e supporto a questo progetto.

LE CARTE ARISTOFANE

TITOLO	Traduzione	Effetti (Atene – Sparte e ulteriore effetto)			
FROGS A	Rane A	ATENE Rimuovere 1 unità di Terra ateniese da Atene (se non ve ne sono, nessun effetto)	SPARTA Rimuovere 1 unità di Terra spartana da Sparta (se non ve ne sono, nessun effetto)	ESECUZIONI Ogni parte rimuove 4 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno STRATEGA TRADITORE Porre Alcibiade in Persia dove rimane per il resto della partita.	
FROGS B	Rane B	DIPLOMATICA (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	LEGA (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA (INTRIGO PERSIANO) Atene & Sparta – Teatro della Ionia <i>Costruire o convertire una base nella locazione del segnalino</i> Successo: ogni fazione ottiene 5 Onore Fallimento: ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente. STRATEGA TRADITORE Porre Alcibiade in Persia dove rimane per il resto della partita.	
FROGS C	Rane C	OSTRACISMO (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	OSTRACISMO (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	PROCESSO Ogni parte rimuove 6 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno	STRATEGA TRADITORE Porre Alcibiade in Persia dove rimane per il resto della partita.
LYSISTRATA A	Lisistrate A	GUERRA/PACE (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	GUERRA/PACE (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA (SICUREZZA ECONOMICA) Atene – Teatro di Atene Sparta – Teatro di Sparta <i>Controllare il teatro nella locazione del segnalino</i> Successo: ogni fazione ottiene 5 Onore Fallimento: ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.	
LYSISTRATA B	Lisistrate B	OSTRACISMO (ATENE) – porre nello spazio 1 dell'Opposizione)	OSTRACISMO (SPARTA) – porre nello spazio 1 dell'Opposizione	VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA (OFFENSIVA AL NORD) Atene – Teatro della Calcidicia Sparta – Teatro della Calcidicia <i>Controllare il teatro dove si trova il segnalino</i> Successo: ogni fazione ottiene 5 Onore Fallimento: ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.	
LYSISTRATA C	Lisistrate C	DIPLOMATICA (ATENE) – porre nello spazio 1 dell'Opposizione	DIPLOMATICA (SPARTA) – porre nello spazio 1 dell'Opposizione	VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA (TRADIMENTO!) Atene – Teatro della Macedonia Sparta – Teatro della Tessaglia <i>Costruire o convertire una base nella locazione del segnalino</i> Successo: ogni fazione ottiene 5 Onore Fallimento: ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.	
BIRDS A	Uccelli A	ATENE Aggiungere 2 unità di Terra ateniesi in Atene (se possibile)	SPARTA Aggiungere 2 unità di Terra spartane in Sparta (se possibile)	VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA (BATTAGLIA PER L'ISTMO) Atene – Teatro Istmo di Corinto Sparta – Teatro Istmo di Corinto <i>Controllare il Teatro nella locazione del segnalino</i> Successo: ogni fazione ottiene 5 Onore Fallimento: ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.	
BIRDS B	Uccelli B	ORACOLO (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	ORACOLO (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell'Opposizione)	VOLONTA' DELL'ASSEMBLEA (GUERRA SACRA) Atene – Teatro della Beozia Sparta – Teatro della Beozia <i>Controllare il Teatro nella locazione del segnalino</i> Successo: ogni fazione ottiene 5 Onore Fallimento: ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.	

BIRDS C	Uccelli C	OSTRACISMO (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell’Opposizione)	OSTRACISMO (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell’Opposizione)	RIVOLTA DEGLI OLIGARCHI! Ogni parte rimuove 4 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno
PEACE A	Pace A	LEGA (ATENE) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione)	DIPLOMATICA (SPARTA) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione	VOLONTA’ DELL’ASSEMBLEA (RIBELLIONE) Atene – Teatro della Sicilia Sparta – Teatro dell’Ellesponto <i>Costruire o convertire una base nella locazione del segnalino</i> <u>Successo</u> : ogni fazione ottiene 5 Onore <u>Fallimento</u> : ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.
PEACE B	Pace B	GUERRA/PACE (ATENE) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	GUERRA/PACE (SPARTA) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	DIBATTITO CALDO Ogni parte rimuove 4 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno
PEACE C	Pace C	DIPLOMATICA (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione con meno onore (parità: spazio 1 dell’Opposizione)	GUERRA/PACE (SPARTA) - porre nello spazio 1 della fazione Controllante	VOLONTA’ DELL’ASSEMBLEA (SACCHEGGIO) Atene – Teatro della Beozia Sparta – Teatro di Atene <i>Controllare o contendere il Teatro nella locazione del segnalino</i> <u>Successo</u> : ogni fazione ottiene 5 Onore <u>Fallimento</u> : ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.
WASPS A	Vespe A	ORACOLO (ATENE) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione)	ORACOLO (SPARTA) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione)	VOLONTA’ DELL’ASSEMBLEA (PROFEZIA) Atene – Teatro della Sicilia Sparta – Teatro di Amphipolis <i>Controllare il Teatro nella locazione del segnalino</i> <u>Successo</u> : ogni fazione ottiene 5 Onore <u>Fallimento</u> : ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.
WASPS B	Vespe B	OSTRACISMO (ATENE) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione)	OSTRACISMO (SPARTA) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione	VOLONTA’ DELL’ASSEMBLEA (BASE AVANZATA) Atene – Teatro di Sparta Sparta – Teatro di Atene <i>Costruire o convertire una base nella locazione del segnalino</i> <u>Successo</u> : ogni fazione ottiene 5 Onore <u>Fallimento</u> : ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.
WASPS C	Vespe C	MILITARE (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	LEGA (SPARTA) - porre nello spazio 1 della fazione Controllante	VOLONTA’ DELL’ASSEMBLEA (ESPANSIONE) Atene – Teatro della Sicilia Sparta – Qualsiasi Teatro della Mar Egeo (determinato a caso) <i>Controllare o contendere il Teatro nella locazione del segnalino</i> <u>Successo</u> : ogni fazione ottiene 5 Onore <u>Fallimento</u> : ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.
CLOUDS A	Nuvole A	GUERRA/PACE (ATENE) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	GUERRA/PACE (SPARTA) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	PARTITO DELLA PACE Ogni parte rimuove 6 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno
CLOUDS B	Nuvole B	GUERRA/PACE (ATENE) - porre nello spazio 1 della fazione Controllante	GUERRA/PACE (SPARTA) - porre nello spazio 1 della fazione Controllante	PARTITO A FAVORE DELLA GUERRA: Ogni fazione Controllante riceve immediatamente 2 segnalini Strategos da quelli disponibili in questo turno.
CLOUDS C	Nuvole C	LEGA (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	LEGA (SPARTA) - porre nello spazio 1 della fazione Controllante	VOLONTA’ DELL’ASSEMBLEA (RIFUGIATI) Atene – Teatro di Naupactus Sparta – Teatro della Aetolia <i>Costruire o convertire una base nella locazione del segnalino</i> <u>Successo</u> : ogni fazione ottiene 5 Onore <u>Fallimento</u> : ogni fazione perde 5 Onore più si rimuovono 5 segnalini Strategos da quelli disponibili il turno seguente.

KNIGHTS A	Cavalieri A	MILITARE (ATENE) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione	LEGA (SPARTA) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	TUMULTI PER IL COMANDO Ogni parte rimuove 4 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno
KNIGHTS B	Cavalieri B	MILITARE (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	MILITARE (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	MORTE IN BATTAGLIA Ogni parte rimuove 6 segnalini Strategos da quelli disponibili questo turno
KNIGHTS C	Cavalieri C	LEGA (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	MILITARE (SPARTA) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione	NUOVO LEADER Ogni fazione all’Opposizione riceve immediatamente 2 segnalini Strategos da quelli disponibili in questo turno.
ACHARNIANS A	Acarniani A	LEGA (ATENE) – porre nello spazio 1 dell’Opposizione	MILITARE (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	PESTILENZA Girate il segnalino pre-Pestilenza dalla parte post-Pestilenza, dove rimane per il resto della partita. PESTILENZA può accadere più volte per partita, ma il segnalino rimane dalla parte post-Pestilenza.
ACHARNIANS B	Acarniani B	DIPLOMATICA (ATENE) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	LEGA (SPARTA) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	PESTILENZA Girate il segnalino pre-Pestilenza dalla parte post-Pestilenza, dove rimane per il resto della partita. PESTILENZA può accadere più volte per partita, ma il segnalino rimane dalla parte post-Pestilenza.
ACHARNIANS C	Acarniani C	GUERRA/PACE (ATENE) - porre nello spazio 1 dell’Opposizione	DIPLOMATICA (SPARTA) – porre nello spazio 1 della fazione Controllante	PESTILENZA Girate il segnalino pre-Pestilenza dalla parte post-Pestilenza, dove rimane per il resto della partita. PESTILENZA può accadere più volte per partita, ma il segnalino rimane dalla parte post-Pestilenza.

LE CARTE DI ATENE

N.d.T: Riportiamo qui lo schema relativo ai simboli delle carte, che vale sia per quelle ateniesi che spartane. Ci è sembrata buona cosa tradurre solo il testo necessario per il gioco, i simboli sono già qui sotto spiegati.

LEGENDA DELLE CARTE

Il valore in alto a sinistra è la forza nominale della carta quando viene giocata su una questione. Comunque, la carta può dare maggiore forza o i benefici dello strategos se si rispettano le condizioni sulla carta quando viene giocata. I simboli seguenti riassumono queste condizioni o benefici.

+2	Valore Bonus, se la carta rispetta i requisiti		Atene deve essere in Guerra
+2	Valore Bonus, se la carta rispetta i requisiti <i>ed</i> il giocatore deve essere la Fazione controllante.	NOT	La questione non deve essere quella sopra il "NO"
	Alcibiade deve essere in Atene		Il gioco deve essere in stato Post-Pestilenza
	Il Bonus si applica a qualsiasi questione		Si riceve la pedina di Strategos, se la carta rispetta i requisiti
	Il gioco deve essere in stato Pre-Pestilenza		La questione deve essere Giochi
	La questione deve essere Guerra/Pace		La questione deve essere Ostracismo
	La questione deve essere Diplomatica		La questione deve essere Militare
	La questione deve essere Oracolo		La questione deve essere Lega
	La questione deve essere Militare		La questione deve essere Lega

5
Aristocratico

Leader di Fazione

+2 War/Peace Strategos	Giocare durante la Fase dell'Assemblea: +2 questione Guerra/Pace OPPURE Se Fazione Controllante +1 QUALSIASI Questione (eccetto Guerra/Pace)	+1 NOT Strategos
Pre-Plague Strategos	Giocare durante il Segmento del Consiglio Strategico:	Post-Plague Strategos

5
Demagogo

Leader di Fazione

+2 Ostracism Strategos	Giocare durante la Fase dell'Assemblea: +2 questione Guerra/Pace OPPURE Se Fazione Controllante +1 QUALSIASI Questione (eccetto Guerra/Pace)	+2 NOT Strategos
Pre-Plague Strategos	Giocare durante il Segmento del Consiglio Strategico:	Post-Plague Strategos

NR	TITOLO	Aristocratico (blu)	Demagogo (viola)
1	Erechtis I	CRITIAS: Uno dei Trenta Tiranni che governarono dopo la resa di Atene a Sparta.	PROTEAS: Comandante nella Battaglia di Sybota.
2	Erechtis I	AXIOCHUS: Politico alcmeonide e zio di Alcibiade.	DIOTMUS: Comandante nella Battaglia di Sybota.
3	Erechtis I	ARCHESTRATUS: Generale che comandò le campagne in Macedonia e Calcidicia.	SOCRATE: Filosofo che si oppose all'esecuzione dei generali di Arginusae.
4	Algeis II	NICIA: Generale e leader politico che venne giustiziato dopo la resa in Sicilia.	LYSIAS: Generale nella Battaglia di Arginusae.
5	Algeis II	<u>Se Alcibiade NON in Atene</u> THERAMENES: Statista ateniese preminente nel periodo della tarda guerra. <u>Se Alcibiade in Atene</u> ALCIBIADE: Lacchè degli Alcmeonidi che divenne un rinnegato che letteralmente combattè da tutte le parti nel conflitto.	TUCIDIDE: Avversario politico di Pericle, ostracizzato.
6	Algeis II	HAGNON: Generale che comandò la campagna in Tracia e fondò Amphipolis.	LAMPON: Ambasciatore alla Pace di Nicia.
7	Pandionis III	<u>Se Fazione Controllante</u> ARISTOCRATES: Ambasciatore alla Pace di Nicia.	<u>Se Fazione Controllante</u> IOLCIUS: Ambasciatore alla Pace di Nicia.
8	Pandionis III	<u>Se Fazione Controllante</u> PHORMIO: Brillante generale che comandò l'assedio della Calcidicia e prevalse contro flotte superiori a Naupactus.	<u>Se Fazione Controllante</u> TOLMIDES: Rivale politico di Pericle che morì durante la sfortunata campagna in Beozia.
9	Pandionis III	MYRONIDES: Generale che comandò la campagna di Megara.	CONONE: Ammiraglio sconfitto ad Aegospotami.
10	Leontis IV	TUCIDIDE: Ammiraglio che venne esiliato per la perdita di Amhipolis e poi scrisse la storia epica di questo periodo.	<u>Se Fazione Controllante</u> DEMAGOGHI: Classe mercantile che salì al potere politico sotto il comando di Cleon.
11	Leontis IV	ANASSAGORA: Filosofo e sostenitore di Pericle, venne esiliato per blasfemia.	ICTINUS: Architetto del Partenone
12	Leontis IV	LACHES: Generale processato per il fallimento della prima spedizione siciliana.	LYSICLE: Generale ucciso durante la Seconda Guerra del Peloponneso.
13	Akamantis V	<u>Post-Pestilenza</u> ALCIBIADE: Rampollo rinnegato degli Alcmeonidi <u>Post-Pestilenza & Fazione Controllante</u> PERICLE: Politico dominante della sua epoca che sedò la rivolta di Samo e fece raid contro la costa spartana, morì di pestilenza nel 429 a.C.	THRASYBULUS: Generale che comandò la resistenza democratica agli Oligarchi e richiamò Alcibiade.
14	Akamantis V	STROMBICHIDES: Generale che comandò la risposta ateniese alla rivolta di Chio.	EURIMEDONE: Generale coinvolto in molte campagne nel teatro della Cociria.
15	Akamantis V	THRASYCLES: Generale che comandò la risposta ateniese alla rivolta di Chio.	LEOCRATES: Generale che comandò l'assedio di Aegina.
16	Oineis VI	<u>Se fazione Controllante</u> CIMONE: Brillante generale e leader politico che venne ostracizzato da Pericle.	<u>Se fazione Controllante</u> CLEON: Leader demagogo che fu oggetto di satira da Aristofane. <u>Se non fazione Controllante</u> CLEON: Morì nella Battaglia di Amphipolis
17	Oineis VI	ADEIMANTUS: Comandante durante la spedizione di Andros.	PHRYNICHUS: Generale lacchè che diede supporto al colpo di stato oligarchico.
18	Oineis VI	EPYLICUS: Membro del Bulè che negoziò il	EPHILATES: Politico assassinato durante il colpo

		trattato con i persiani nel 424 a.C.	di stato oligarchico.
19	Kekropis VII	LEONE: Generale verso la fine della guerra che rimase fedele alla Democrazia.	THRASYLLUS: Generale e leader della resistenza democratica al colpo di stato oligarchico, che venne giustiziato dopo la battaglia di Arginusae.
20	Kekropis VII	DIOMEDONE: Generale verso la fine della guerra che contribuì alla vittoria di Arginusae	CALLIXEINUS: Politico che si fece capo della decisione di giustiziare i generali vittoriosi ad Arginusae
21	Kekropis VII	EURIPIDE: Scrittore di tragedie – <i>Medea e Le donne troiane</i>	GLAUCONE: Il fratello più anziano di Platone conosciuto per i suoi dialoghi socratici
22	Hippotontis VIII	ANTHEMOCRITUS: Araldo martirizzato ucciso dagli abitanti di Megara	CALLIMACHUS: Scultore ed architetto famoso per la creazione delle Nike nel Tempio di Atena
23	Hippotontis VIII	SOFOCLE: Generale e scrittore di commedie come <i>Antigone</i> che limitò in modo diplomatico l'estensione della rivolta in Samia	HYPERBOLUS: Leader demagogo che andò al potere dopo la morte di Cleon.
24	Hippotontis VIII	SCIRONNIDES: Generale eletto dopo il disastro in Sicilia	SENOFONTE: Storico greco, mercenario, e studente di Socrate, famoso per il rendiconto <i>de I Diecimila</i>
25	Atlantis IX	LACEDAEMONIUS: Figlio di Cimone e comandante di rinforzi navali della Corcira.	DEMOSTENE: Brillante generale che catturò gli spartani a Pylos e fu giustiziato dopo la resa in Sicilia.
26	Atlantis IX	LAMACHUS: Generale che condivise il comando e morì durante la spedizione in Sicilia	MYRTILLUS: Ambasciatore alla Pace di Nicia
27	Atlantis IX	PERICLE IL GIOVANE: Generale e figlio di Pericle, giustiziato dopo la Battaglia di Arginusae	CLEOPHON: Leader dei Demagoghi che si oppose al colpo di stato oligarchico
28	Antiochis X	CALLIA: Diplomatico che negoziò la pace che porta il suo nome e pose fine alla Guerra Persiana	<u>Se Atene è in guerra:</u> CALLIA II: Diplomatico ucciso durante la Battaglia di Potiadea
29	Antiochis X	ESCHILO: Tragediografo greco che combatté nella Battaglia di Maratona	DEMOCLIDAS: Generale durante la campagna di Tracia e fondatore di Brea
30	Antiochis X	PROTOMACHUS: Generale che partecipò alla vittoria ateniese ad Arginusae	MNESICLES: Architetto che costruì la Propylaea, accesso all'Acropoli

LE CARTE DI SPARTA



NR	TITOLO	Agiadi (marrone)	Euripontidi (arancione)
33	Gerousia 1	BRASIDAS: Brillante generale che morì nella Battaglia di Amphipolis.	EURYLOCHUS: Generale ucciso nella Battaglia di Olpae.
34	Gerousia 2	GLYPPUS: Generale che comandò con successo il soccorso a Siracusa.	STHENEALIDAS: Eforo influente del Partito della Guerra che guidò Sparta nella Seconda Guerra del Peloponneso.
35	Gerousia 3	CALLIGITUS: Ambasciatore di Megara che sosteneva il supporto alle rivolte ioniche.	NICOMEDE: Reggente reale che comandò il soccorso spartano di Doris.
36	Gerousia 4	DORCIS: Comandante spartano impopolare dopo la Battaglia di Mycale	THERIMENES: Ammiraglio durante la campagna di Mileto.
37	Gerousia 5	AGESANDER: Ambasciatore del Partito della Guerra all'inizio della Seconda Guerra del Peloponneso	CHEIRISOPHUS: Comandante spartano di fine guerra che è meglio conosciuto per aver comandato i diecimila.
38	Gerousia 6	DMAGON: Fondatore di Eraclea	CALLICRATIDAS: Comandante navale nella Battaglia di Arginusae.
39	Gerousia 7	AISIMIDES: Ammiraglio corinzio nella Battaglia di Sybota.	MINDARUS: Ammiraglio nella campagna dell'Ellesponto.
40	Gerousia 8	ASTYOCHUS: Navarco che ebbe ordine di giustiziare Alcibiade che era passato ai persiani.	ALCIDAS: Ammiraglio durante la campagna ionica.
41	Gerousia 9	LISANDRO: Brillante ammiraglio che distrusse la flotta ateniese ad Aegospotami	ANTISTHENES: Comandante navale.
42	Gerousia 10	ENDIUS: Eforo che diede supporto ad Alcidas durante la rivolta di Chio.	ALCAMENES: Governatore militare di Lesbo durante la rivolta.

43	Gerousia 11	EPICYDIDAS: Comandante spartano che perse una flotta per una tempesta.	CLEOBULUS: Eforo che si oppose alla Pace di Nicia.
44	Gerousia 12	XENARES: Eforo aggressivo conosciuto come membro del partito della Beozia.	CLEARCHUS: Odiato governatore militare di Bisanzio che perse la città per una rivolta.
45	Gerousia 13	DERCYLIDAS: Intelligente ammiraglio che operò nell'Ellesponto.	CLEANDRIDAS: Consigliere politico degli Agiadi.
46	Gerousia 14	NAUCLEIDES: Traditore della Plataea il cui fallito colpo di stato fu una delle cause della Seconda Guerra del Peloponneso	ARISTEUS: Generale corinzio che comandò la rivolta della Calcidica.
47	Gerousia 15	ETEONICUS: Comandante durante le campagne di Arginusae ed Aegospotami.	AGESANDRIDAS: Comandante spartano che portò alla rivolta dell'Euboea.
48	Gerousia 16	LICHAS: Diplomatico spartano che negoziò un trattato per l'aiuto persiano, ma si oppose alla cessione di città greche al governo del Grande Re.	TELLIS: Firmatario della Pace di Nicia.
49	Gerousia 17	HEGESANDRIDAS: Ammiraglio che comandò con successo molte campagne come quella di Euboea.	CHALCIDAEUS: Generale che diede supporto ad Alcibiade durante la campagna nell'Egeo.
50	Gerousia 18	CLEARIDAS: Comandante subordinato nella Battaglia di Amphipolis.	EMPEDIUS: Ambasciatore spartano alla Pace di Nicia.
51	Gerousia 19	CNEMUS: Ammiraglio alla Battaglia di Naupactus.	LAPHILUS: Ambasciatore spartano alla Pace di Nicia.
52	Gerousia 20	ISCHAGORAS: Firmatario della Pace di Nicia.	PHRYNIS: Ambasciatore spartano a Chio.
53	Gerousia 21	HETOEMARIDAS: Eforo del partito per la pace.	HIPPAGRETAS: Comandante nella Battaglia di Sphacteria.
54	Gerousia 22	EVAGORAS: Comandante spartano a Cipro.	DEINIADAS: Comandò una forza navale durante la rivolta di Chio.
55	Gerousia 23	ECCRITUS: Guidò i rinforzi durante la campagna in Sicilia.	PAUSANIAS: Comandante e reggente del giovane re Agiade.
56	Gerousia 24	EURYBATUS: Ammiraglio corinzio nella Battaglia di Sybota.	EPITADAS: Comandante spartano a Sphacteria.
57	Gerousia 25	EUALAS: Comandante spartano durante le rivolte nell'Egeo.	EUBULUS: Comandante navale durante la campagna di Methana.
58	Gerousia 26	RAMPHIAS: Ambasciatore del partito per la pace all'inizio della Seconda Guerra del Peloponneso.	PHILOCHARIDAS: Ambasciatore alla Pace di Nicia.
59	Gerousia 27	PEISANDER: Fratello di Agesilaus.	DAITHUS: Ambasciatore alla Pace di Nicia.
60	Gerousia 28	ZEUSIDAS: Diplomatico e firmatario della Pace di Nicia.	CHIONIS: Ambasciatore alla Pace di Nicia.
61	Gerousia 29	PERICLEIDAS: Diplomatico e firmatario della Pace di Nicia.	ANTIPHUS: Ambasciatore alla Pace di Nicia.
62	Gerousia 30	METAGENES: Diplomatico spartano alla Pace di Nicia.	EMPEDIAS: Ambasciatore alla Pace di Nicia.

PHORMIO – MATRICE STRATEGICA ATENIESE

Condizioni	Nome della Strategia	Questioni	Teatro	Ordine delle Questioni	Note sull'Implementazione delle Questioni
Partendo dall'alto, trovate una condizione che si applica. Questa è la Strategia Primaria (PS).	Se l'altra Fazione Phormio ha scelto questa, saltatela e trovatene un'altra	Tentate di vincere le questioni dall'elenco in ordine numerico	Se ne è indicato più di uno, scegliete dall'alto in basso	Ponete le questioni nel Teatro scelto, dall'alto in basso, in ordine LIFO	Se Phormio non può porre tutte le questioni associate con la sua Strategia, ponete le questioni che sono disponibili e poi ponete qualsiasi questione rimanente a caso, usando la tabella di piazzamento per Teatro. Se trovate contraddizioni, in tutti i casi questa Matrice Strategica ha priorità sul Diagramma Phormio.
Iniziate qui ATENE è contesa	Difesa	1. Militare 2. Militare	ATENE	1. Militare 2. Militare ^{[1] [2]}	1. Militare per costruire unità navali se sono presenti navi nemiche, altrimenti unità di terra in Atene. 2. Se il valore militare di Atene è pari o superiore a Sparta, combattete una battaglia, altrimenti Raid.
Qualsiasi teatro Granaio manca di Base Amica	Difesa Granaio	1. Militare 2. Militare 3. Lega	1. Ellesponto 2. Sicilia 3. Med. Orientale ^[7]	1. Lega 2. Militare 3. Militare ^[1]	1. Militare in Atene, costruire unità Navali ateniesi se disponibili, altrimenti di terra. 2. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare. 3. Riserva 4 Strategos per questione Lega per costruire una base in un Teatro Granaio altrimenti convertire una base se sono già presenti 3 basi.
Volontà dell'Assemblea Costruire o convertire una Base nella locazione del segnalino	Volontà dell'Assemblea Costruire Base	1. Militare 2. Lega 3. Oracolo	Teatro Volontà dell'Assemblea	1. Lega 2. Militare 3. Oracolo	1. Oracolo ^[6] per rimuovere unità nemiche nella località Volontà dell'Assemblea. 2. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare. 3. Riserva 4 Strategos per questione Lega per costruire una base in un Teatro Granaio altrimenti convertire una base se sono già presenti 3 basi.
Volontà dell'Assemblea Controllare o Contendere il teatro nella locazione del segnalino	Volontà dell'Assemblea Controllo Teatro	1. Lega 2. Militare 3. Oracolo	Teatro Volontà dell'Assemblea	1. Militare 2. Lega ^[3] 3. Oracolo	1. Oracolo ^[6] per rimuovere unità nemiche nella località Volontà dell'Assemblea. 2. Lega, Costruire unità militari allineate al Teatro Volontà dell'Assemblea (navali o di terra) 3. Lega, se non vi è base costruire base della Lega, altrimenti rimuovere segnalini di Tradimento amici. 4. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare.
Teatro Conteso 1. NAUPACTUS 2. ELLESPONTO 3. COCYRA	Controllo di Punti di Sosta Navali	1. Militare 2. Lega 3. Militare	1. NAUPACTUS 2. ELLESPONTO 3. COCYRA	1. Militare 2. Militare ^{[1] [2]} 3. Lega	1. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare. 2. Se è presente una base, costruire unità navali della Lega se disponibile, altrimenti di terra. 3. Se non vi è base costruire base della Lega. 4. Militare in Atene, costruire unità Navali ateniesi se disponibile, altrimenti di terra.

La Pace di Callia <i>non</i> è stata dichiarata	Porre fine alla guerra persiana	1. Militare 2. Lega	MEDITERRANEO ORIENTALE	1. Lega 2. Militare	1. Se Teatro neutrale o controllato impiegate 1 Strategos e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 2. Se Teatro Conteso impiegate sino a 5 segnalini Strategos per muovere le unità navali eccedenti le unità navali nemiche presenti e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 3. Costruire base o se vi è già costruire unità navale se disponibile, altrimenti di terra.
Atene è in Guerra con Sparta	Saccheggiare Sparta	1. Militare 2. Lega ^[4] 3. Militare ^[5]	SPARTA	1. Lega 2. Militare 3. Militare ^[1]	1. Se Teatro controllato dal Nemico impiegate sino a 5 segnalini Strategos per muovere le unità navali eccedenti le unità navali nemiche presenti e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 2. Lega, costruire una base a Sparta. 3. Raid contro Sparta.
La SICILIA è neutrale, contesa o controllata dal nemico	Granaio	1. Militare 2. Lega	SICILIA	1. Lega 2. Militare	1. Se neutrale impiegate 1 Strategos e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 2. Se Teatro Conteso o controllato dal Nemico impiegate sino a 5 segnalini Strategos per muovere le unità navali eccedenti le unità navali nemiche presenti e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 3. Se presente base, costruite unità di terra della Lega se disponibili, altrimenti navali. 4. Se non vi è base costruire base della Lega.
Teatro Conteso 1. ELLESPONTO 2. Qualsiasi nel Mar Egeo	Protezione dell'Impero	1. Militare 2. Militare 3. Lega	Base Nemica nel Teatro 1. ELLESPONTO 2. LESBOS 3. CHIOS 4. SAMOS 5. CICLADI 6. SPORADI SUD	1. Lega 2. Militare 3. Militare ^{[1][2]}	1. Militare in Atene, costruire unità Navali ateniesi se disponibili, altrimenti di terra. 2. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare. 3. Riserva 4 Strategos per questione Lega per costruire una base in un Teatro Granaio altrimenti convertire una base.
Teatro Neutrale 1. AETOLIA 2. THESSALIA 3. CHALCIDICE 4. MACEDONIA 5. AMPHIPOLIS 6. Qualsiasi nel Mar Egeo	Espansione	1. Militare 2. Lega	Il teatro neutrale che ha rispettato la condizione (uno dell'elenco) ^[10]	1. Lega 2. Militare	1. Impiegate 1 Strategos e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 2. Lega, costruire una base.
Vi è un teatro controllato dall'ateniese con 3+ segnalini di tradimento	Anti-Tradimento	1. Diplomatica 2. Diplomatica ^[8]	Il teatro controllato dall'ateniese della condizione iniziale	1. Diplomatica 2. Diplomatica	1. Tre segnalini Strategos, rimuovere 3 Tradimento 2. Tre segnalini Strategos, rimuovere 3 Tradimento
Teatro Controllato dallo spartano 1. ELLESPONTO	Ribellione	1. Diplomatica 2. Diplomatica 3. Lega	Il teatro controllato dallo spartano della condizione iniziale	1. Lega 2. Diplomatica 3. Diplomatica	1. Tre segnalini Strategos, convertire una base o 3 Tradimento 2. Tre segnalini Strategos, convertire una base o 3 Tradimento 3. Se è presente una base, costruire unità di Terra della Lega se

2. QUALSIASI NEL MAR EGEO			(uno dell'elenco) ^[10]		disponibili, altrimenti navali. 4. Se non vi è alcuna base costruire base della Lega. 5. Se niente di cui sopra, rimuovere un segnalino di Tradimento nemico
Vi è un teatro conteso con una Base Alleata	Offensiva: Alleati	1. Militare 2. Lega 3. Militare	Il teatro conteso dalla condizione	1. Militare 2. Lega ^[3] 3. Militare ^{[1][2]}	1. Militare in Atene, costruire unità militari allineate al Teatro (di terra o navale). 2. Lega, costruire unità militari allineate al Teatro Teatro (di terra o navale). 3. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare.
Vi è un teatro navale controllato dallo spartano	Offensiva: Navale	1. Militare 2. Lega	Teatro navale controllato dallo spartano, a caso se > 1	1. Lega ^[3] 2. Militare	1. Lega nella base Alleata più vicina, costruire unità navale. 2. Militare: impiegare 5 Strategos ed inviare la forza Navale più forte secondo il diagramma della Spedizione Militare, il resto di Terra.
Vi è un teatro di terra controllato dallo spartano	Offensiva: di Terra	1. Militare 2. Lega	Teatro di terra controllato dallo spartano, a caso se > 1	1. Militare 2. Lega ^[9]	1. Lega nella base Alleata più vicina, costruire unità di terra. 2. Militare: impiegare 5 Strategos ed inviare la forza di terra più forte secondo il diagramma della Spedizione Militare, il resto navali.
Se fallisce tutto....	Caos	A seconda delle carte	Teatro (1d20)	In ordine casuale nel Teatro	1. Scelta a caso.

NOTE:

[1] Porre nel Teatro della Città-Stato e costruite unità militari designate nelle note sull'implementazione.

[2] Se Atene è contesa ed il valore militare ateniese è pari o superiore a Sparta, combattete una battaglia, altrimenti Raid.

[3] Porre nel Teatro PS se ha una base amica della Lega. Altrimenti porre in un Teatro che ha una Base della Lega amica che è più vicino al Teatro PS, se sono disponibili più Teatri, scegliete a caso.

[4] Se è già presente una base amica, questa questione non è necessaria.

[5] Se il Teatro è conteso, questa questione non è necessaria.

[6] Se non sono presenti unità nemiche nella località Volontà dell'Assemblea allora viene posto un Oracolo basandosi su 1d20, se viene scelto il Teatro PS o Mediterraneo Orientale ritirate.

[7] Solo se non si è avuta la Pace di Callia. Vedere 13.21 e 13.22.

[8] Cercate di vincere questa questione se sono presenti 3 segnalini di Tradimento o più, altrimenti questa questione non è necessaria.


[9] Porre la questione Lega nel Teatro con una base amica della Lega che è più vicino al Teatro. Se sono disponibili più Teatri, scegliete a caso.

[10] Se più Teatri dell'Egeo rispettano la condizione della strategia, sceglierne uno a caso.

PHORMIO – MATRICE STRATEGICA SPARTANA

Condizioni	Nome della Strategia	Questioni	Teatro	Ordine delle Questioni	Note sull'Implementazione delle Questioni
Partendo dall'alto, trovate una condizione che si applica. Questa è la Strategia Primaria (PS).	Se l'altra Fazione Phormio ha scelto questa, saltatela e trovatene un'altra	Tentate di vincere le questioni dall'elenco in ordine numerico	Se ne è indicato più di uno, scegliete dall'alto in basso	Ponete le questioni nel Teatro scelto, dall'alto in basso, in ordine LIFO	Se Phormio non può porre tutte le questioni associate con la sua Strategia, ponete le questioni che sono disponibili e poi ponete qualsiasi questione rimanente a caso, usando la tabella di piazzamento per Teatro. Se trovate contraddizioni, in tutti i casi questa Matrice Strategica ha priorità sul Diagramma Phormio.
Iniziate qui SPARTA è contesa	Difesa	1. Militare 2. Militare	SPARTA	1. Militare 2. Militare ^{[1] [2]}	1. Militare per costruire unità di terra se sono presenti unità di terra nemiche, altrimenti unità navali in Sparta.. 2. Se il valore militare di Sparta è pari o superiore d Atene, combattete una battaglia, altrimenti Raid.
Volontà dell'Assemblea Costruire o convertire una Base nella locazione del segnalino	Volontà dell'Assemblea Costruire Base	1. Militare 2. Lega 3. Oracolo	Teatro Volontà dell'Assemblea	1. Lega 2. Militare 3. Oracolo	1. Oracolo ^[6] per rimuovere unità nemiche nella località Volontà dell'Assemblea. 2. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare. 3. Riserva 4 Strategos per questione Lega per costruire una base in un Teatro Granaio altrimenti convertire una base se sono già presenti 3 basi.
Volontà dell'Assemblea Controllare o Contendere il teatro nella locazione del segnalino	Volontà dell'Assemblea Controllo Teatro	1. Lega 2. Militare 3. Oracolo	Teatro Volontà dell'Assemblea	1. Militare 2. Lega ^[3] 3. Oracolo	1. Oracolo ^[6] per rimuovere unità nemiche nella località Volontà dell'Assemblea. 2. Lega, Costruire unità militari allineate al Teatro Volontà dell'Assemblea (navali o di terra) 3. Lega, se non vi è base costruire base della Lega, altrimenti rimuovere segnalini di Tradimento amici. 4. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare.
Teatro Conteso 1. ISTMO DI CORINTO 2. BEOZIA	Proteggere Alleati Chiave	1. Militare 2. Lega 3. Militare	1. ISTMO DI CORINTO 2. BEOZIA	1. Militare 2. Lega 3. Militare ^[1]	1. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare. 2. Se è presente una base, costruire unità navali della Lega se disponibile, altrimenti di terra. 3. Se non vi è base costruire base della Lega. 4. Militare in Sparta, costruire unità di terra spartane se disponibili, altrimenti navali.
Sparta è in Guerra con Atene	Saccheggiare l'Attica	1. Militare 2. Lega ^[4] 3. Militare ^[5]	ATENE	1. Lega 2. Militare 3. Militare ^[1]	1. Se Teatro controllato dal Nemico impiegate sino a 5 segnalini Strategos per muovere le unità navali eccedenti le unità navali nemiche presenti e seguite il diagramma della Spedizione Militare. 2. Lega, costruire una base ad Atene. 3. Raid contro Atene.
La SICILIA è neutrale, contesa o controllata dal nemico	Granaio	1. Militare 2. Lega	SICILIA	1. Lega 2. Militare	1. Se neutrale impiegate 1 Strategos e seguite il diagramma della Spedizione Militare.

					<p>2. Se Teatro Conteso o controllato dal Nemico impiegate sino a 5 segnalini Strategos per muovere le unità navali eccedenti le unità navali nemiche presenti e seguite il diagramma della Spedizione Militare.</p> <p>3. Se presente base, costruite unità di terra della Lega se disponibili, altrimenti navali.</p> <p>4. Se non vi è base costruire base della Lega.</p>
<p>Teatro Controllato dal Nemico</p> <p>1. ELLESPONTO 2. Qualsiasi nel Mar Egeo</p>	Ribellione	<p>1. Diplomatica 2. Diplomatica 3. Lega</p>	<p>Base Nemica nel Teatro</p> <p>1. ELLESPONTO 2. Mar Egeo con qualsiasi Base della Lega di Delo</p>	<p>1. Lega 2. Diplomatica 3. Diplomatica</p>	<p>1. Tre segnalini Strategos, convertire base o rimuovere 3 Tradimento</p> <p>2. Tre segnalini Strategos, convertire base o rimuovere 3 Tradimento</p> <p>3. Se presente base, costruire unità di Terra della Lega e disponibili, altrimenti navali.</p> <p>4. Se non vi è alcuna base costruire base della Lega.</p> <p>5. Se niente di quanto sopra, rimuovere un segnalino di Tradimento nemico.</p>
<p>Teatro Neutrale</p> <p>1. AETOLIA 2. THESSALIA 3. CHALCIDICE 4. MACEDONIA 5. AMPHIPOLIS 6. Qualsiasi nel Mar Egeo</p>	Espansione	<p>1. Militare 2. Lega</p>	Il teatro neutrale che ha rispettato la condizione (uno dell'elenco) ^[10]	<p>1. Lega 2. Militare</p>	<p>1. Impiegate 1 Strategos e seguite il diagramma della Spedizione Militare.</p> <p>2. Lega, costruire una base.</p>
<p>Se Alcibiade è in Persia tirare 1d6: 1-3: scegliete questa strategia 4-6: saltate questa strategia Se Alcibiade è in Atene, se Ionia Controllata dal nemico</p>	Alleanza persiana	<p>1. Militare 2. Lega 3. Lega</p>	IONIA	<p>1. Lega^[7] 2. Lega 3. Militare</p>	<p>1. Se Teatro Conteso impiegate sino a 5 segnalini Strategos per muovere le unità di terra eccedenti le unità di terra nemiche presenti con il resto unità navali, e seguite il diagramma della Spedizione Militare.</p> <p>2. Tutte le altre situazioni di Teatro non conteso impiegare sino a 5 segnalini Strategos per consentire ad almeno una unità militare di arrivare in Ionia se possibile e seguite il diagramma della Spedizione Militare.</p> <p>3. Se è presente una base in Ionia, costruire unità di terra della Lega se disponibili, altrimenti navali della lega.</p> <p>4. Se non vi è alcuna base in Persia, costruire una base persiana.</p>
Vi è un teatro controllato dallo spartano con 3+ segnalini di tradimento	Anti-Tradimento	<p>1. Diplomatica 2. Diplomatica^[8]</p>	Il teatro controllato dall'ateniese della condizione iniziale	<p>1. Diplomatica 2. Diplomatica</p>	<p>1. Tre segnalini Strategos, rimuovere 3 Tradimento</p> <p>2. Tre segnalini Strategos, rimuovere 3 Tradimento</p>
Vi è un teatro conteso con una Base Alleata	Offensiva: Alleati	<p>1. Militare 2. Lega 3. Militare</p>	Il teatro conteso dalla condizione	<p>1. Militare^[3] 2. Lega^[3] 3. Militare^{[1][2]}</p>	<p>1. Militare in Sparta, costruire unità militari allineate al Teatro (di terra o navale).</p> <p>2. Lega, costruire unità militari allineate al Teatro Teatro (di terra o navale).</p> <p>3. Impiegare 5 Strategos e seguire il diagramma della Spedizione Militare.</p>
Vi è un teatro di terra controllato dall'ateniese	Offensiva: di Terra	<p>1. Militare 2. Lega</p>	Teatro di terra controllato	<p>1. Militare 2. Lega^[9]</p>	<p>1. Lega nella base Alleata più vicina, costruire unità di terra.</p> <p>2. Militare: impiegare 5 Strategos ed inviare la forza di terra più forte</p>



			dall'ateniese, a caso se > 1		secondo il diagramma della Spedizione Militare, il resto navali.
Vi è un teatro navale controllato dall'ateniese	Offensiva: Navale	1. Militare 2. Lega	Teatro navale controllato dall'ateniese, a caso se > 1	1. Lega ^[3] 2. Militare	1. Lega nella base Alleata più vicina, costruire unità navale. 2. Militare: impiegare 5 Strategos ed inviare la forza Navale più forte secondo il diagramma della Spedizione Militare, il resto di Terra.
Se fallisce tutto....	Caos	A seconda delle carte	Teatro (1d20)	In ordine casuale nel Teatro	1. Scelta a caso.

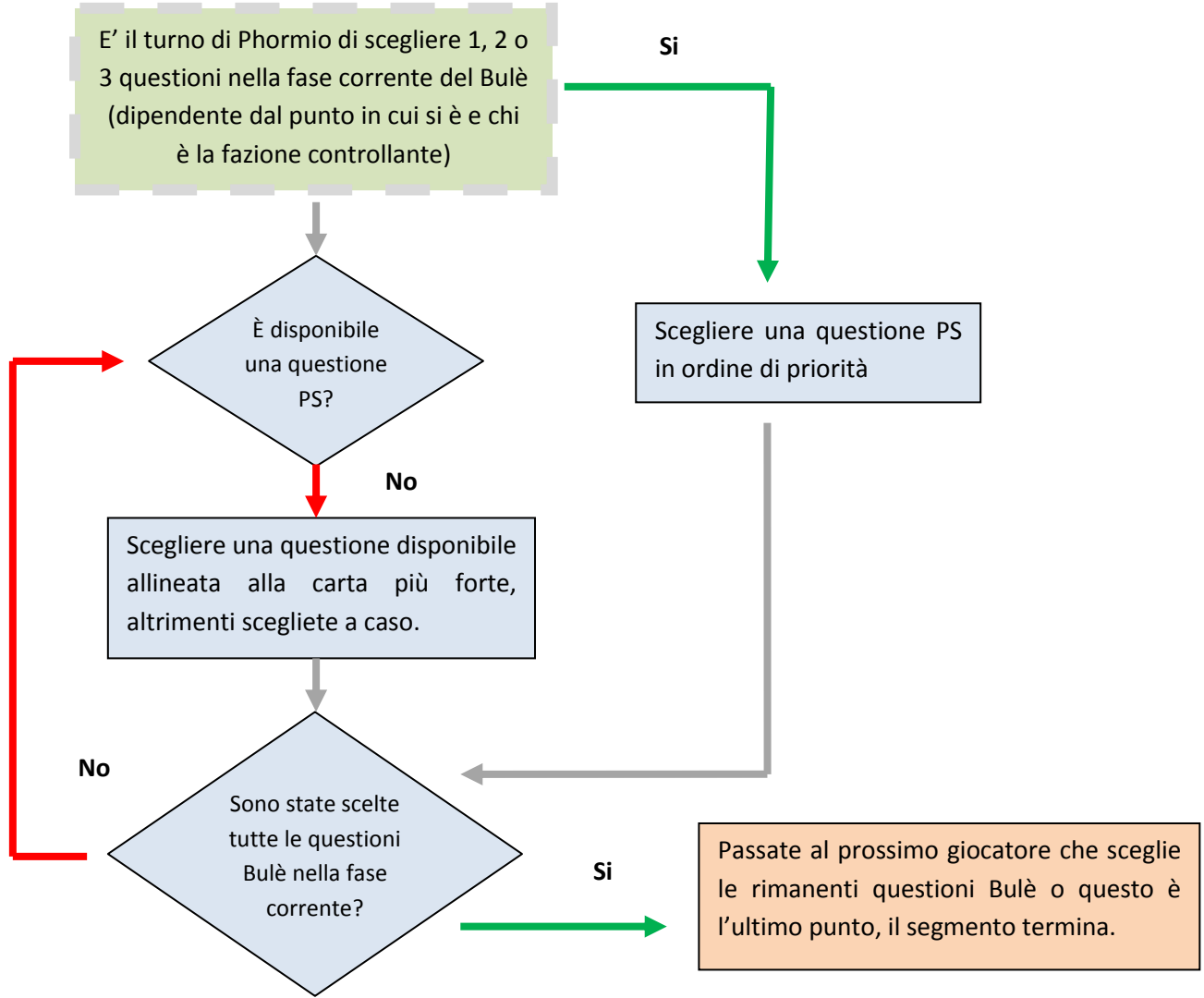
NOTE:

[1] Porre nel Teatro della Città-Stato e costruite unità militari designate nelle note sull'implementazione.
 [2] Se Sparta è contesa ed il valore militare ateniese è pari o superiore ad Atene, combattete una battaglia, altrimenti Raid.
 [3] Porre nel Teatro PS se ha una base amica della Lega. Altrimenti porre in un Teatro che ha una Base della Lega amica che è più vicino al Teatro PS, se sono disponibili più Teatri, scegliete a caso.
 [4] Se è già presente una base amica, questa questione non è necessaria.
 [5] Se il Teatro è conteso, questa questione non è necessaria.

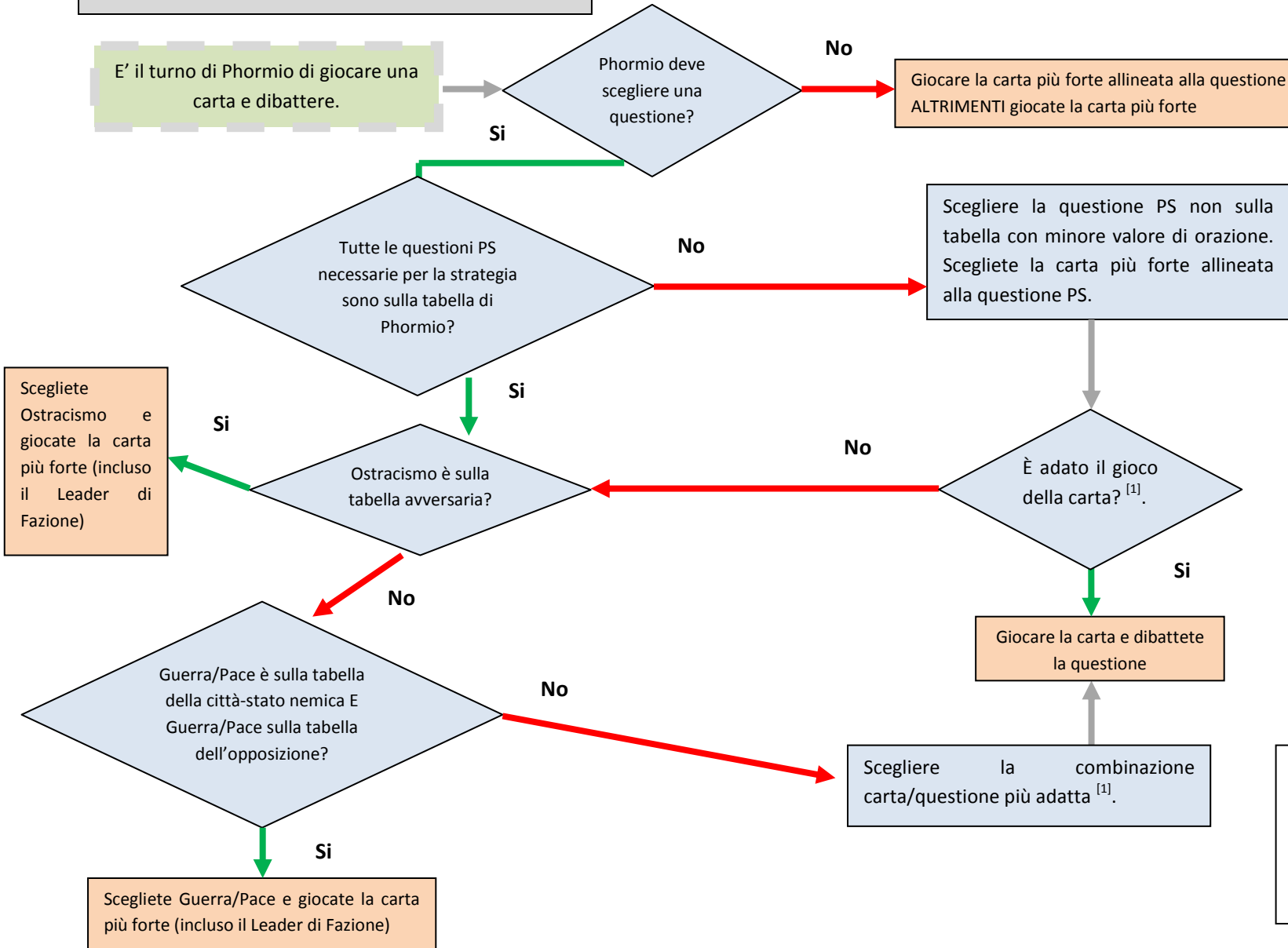
[6] Se non sono presenti unità nemiche nella località Volontà dell'Assemblea allora viene posto un Oracolo basandosi su 1d20, se viene scelto il Teatro PS o Mediterraneo Orientale ritirate.
 [7] Porre la questione Lega in Persia, costruire una Base persiana in Persia.
 [8] Cercate di vincere questa questione se sono presenti 3 segnalini di Tradimento o più, altrimenti questa questione non è necessaria.
 [9] Porre la questione Lega nel Teatro con una base amica della Lega che è più vicino al Teatro. Se sono disponibili più Teatri, scegliete a caso.
 [10] Se più Teatri dell'Egeo rispettano la condizione della strategia, sceglietene uno a caso.

TABELLE DECISIONALI DI PHORMIO

SCELTA DELLE QUESTIONI BULÈ

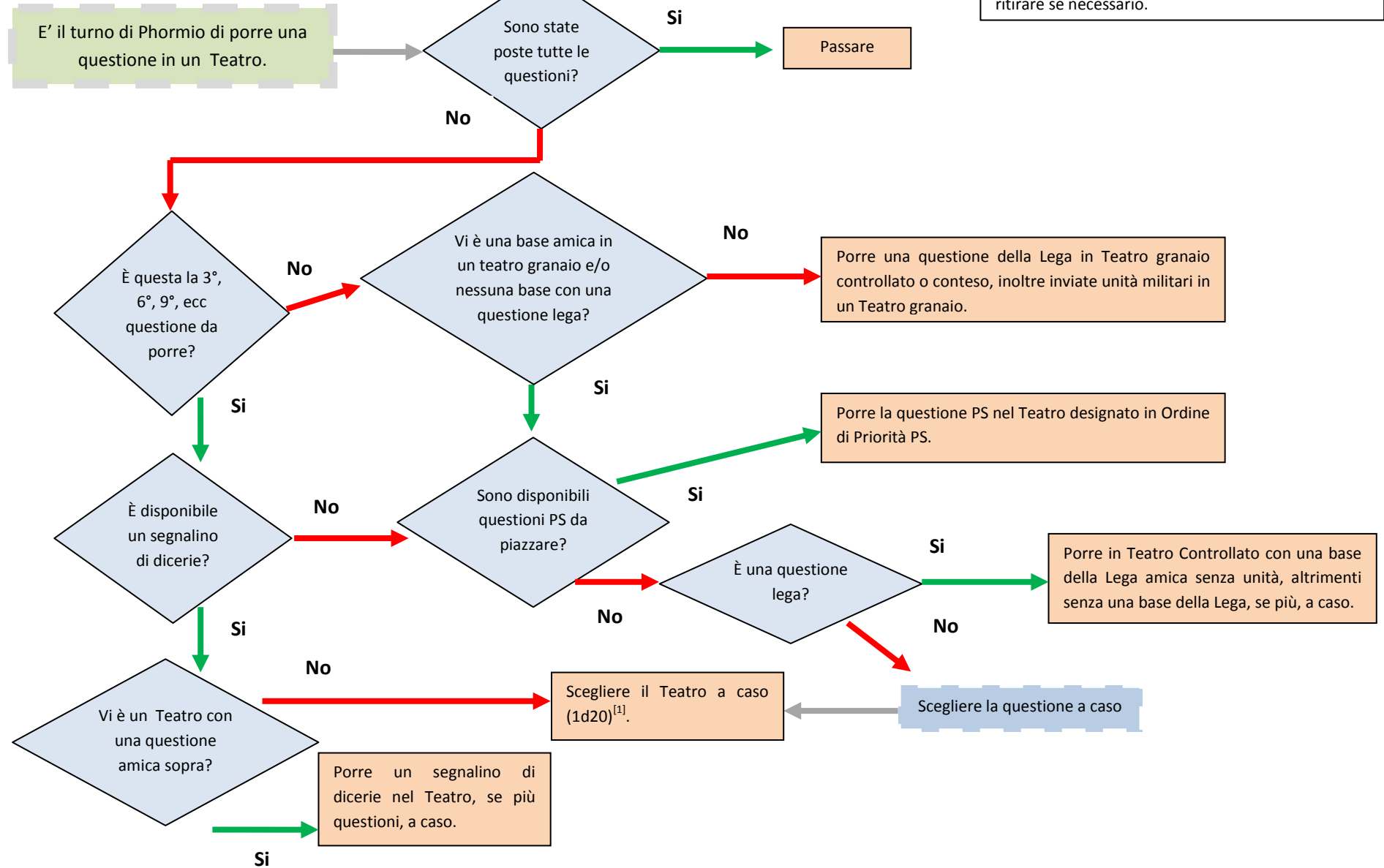


DIBATTITI DELL'ASSEMBLEA

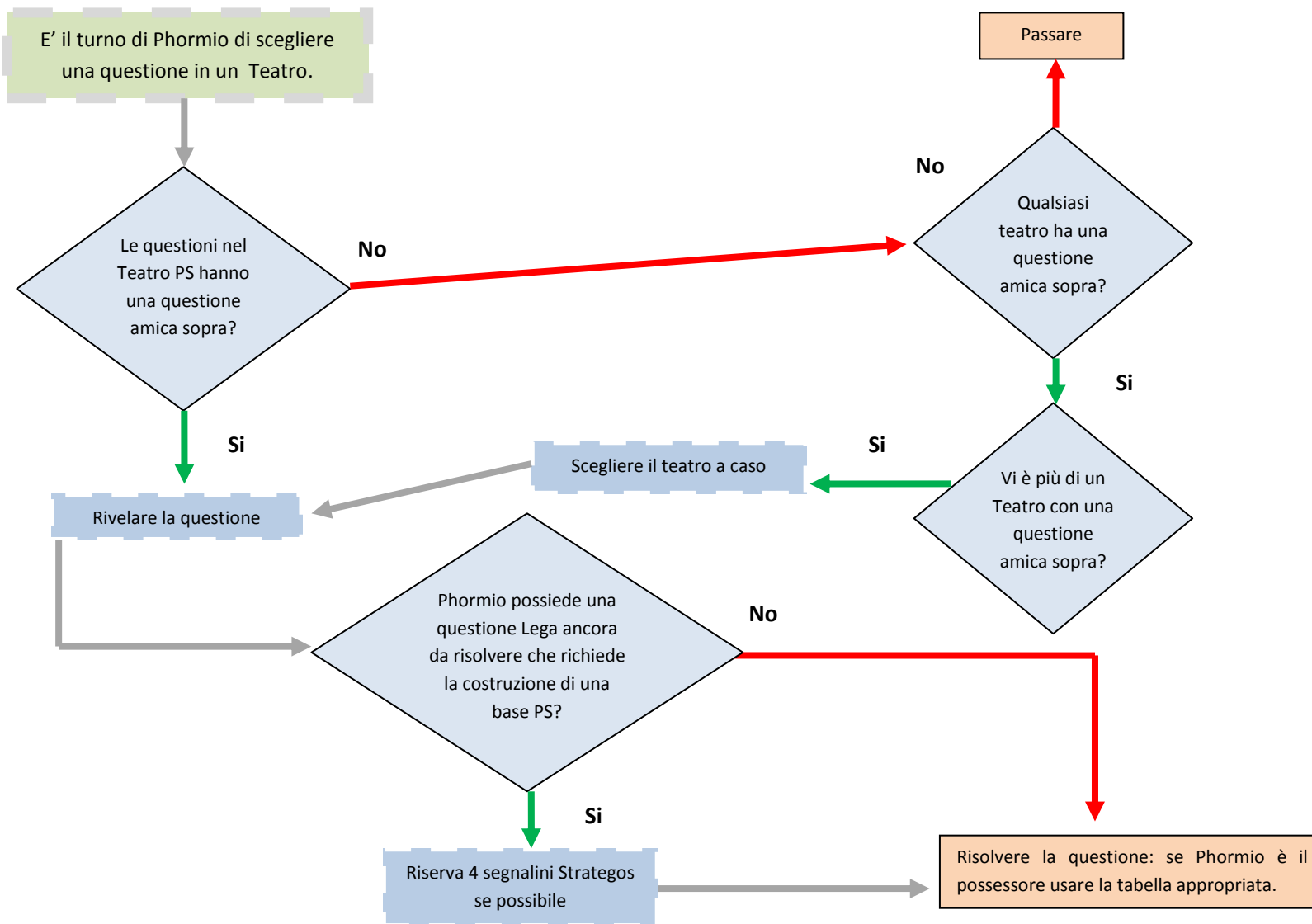


[1] *Adatto*: valore della carta più attribuito meno 2 dà spostamento sufficiente della questione per arrivare sulla tabella di Phormio OPPURE se non vi è altra opzione, migliore esito.

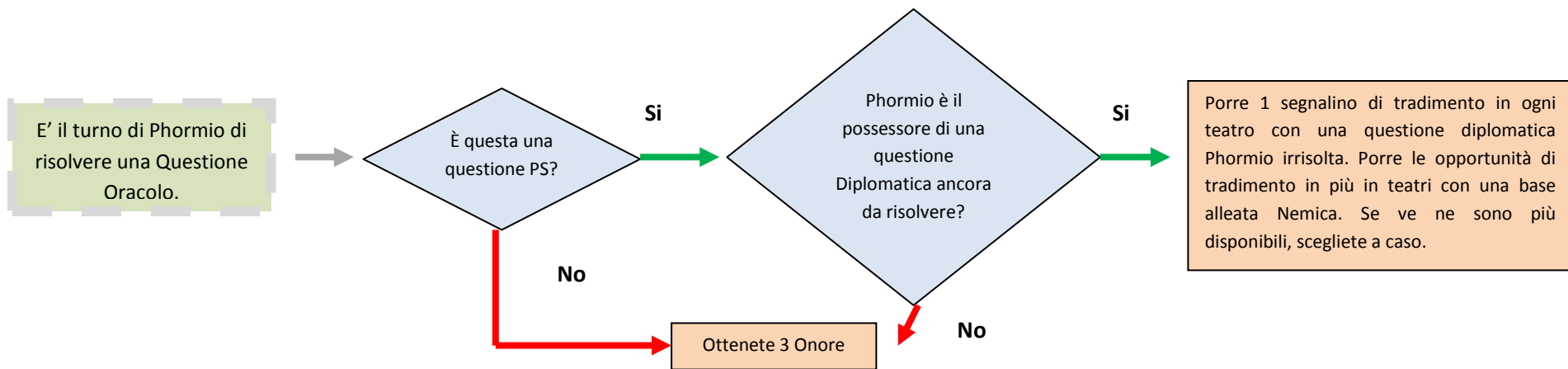
PIAZZAMENTO DELLA QUESTIONE DI TEATRO



SCelta DELLA QUESTIONE DI TEATRO

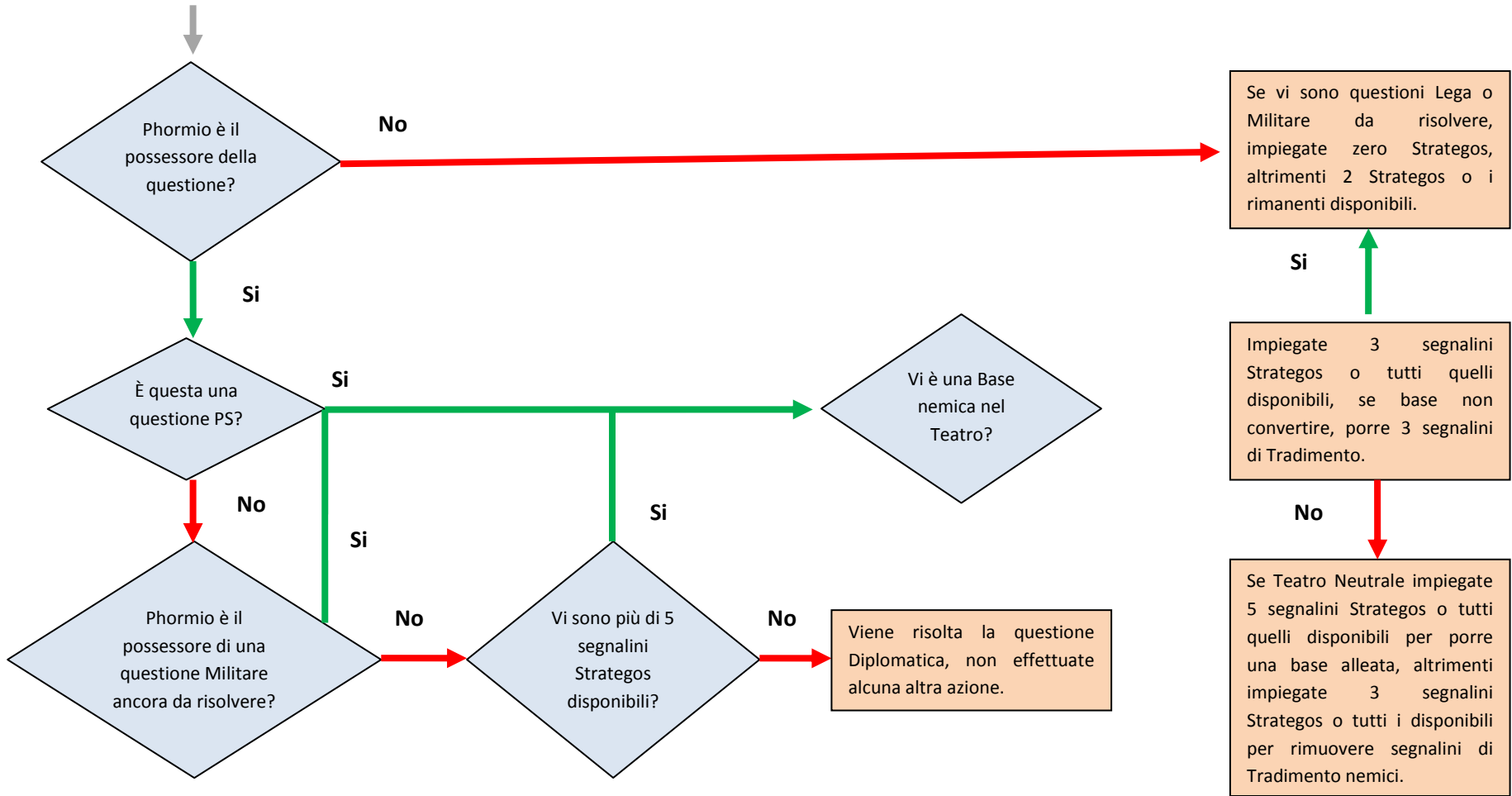


RISOLUZIONE ORACOLO



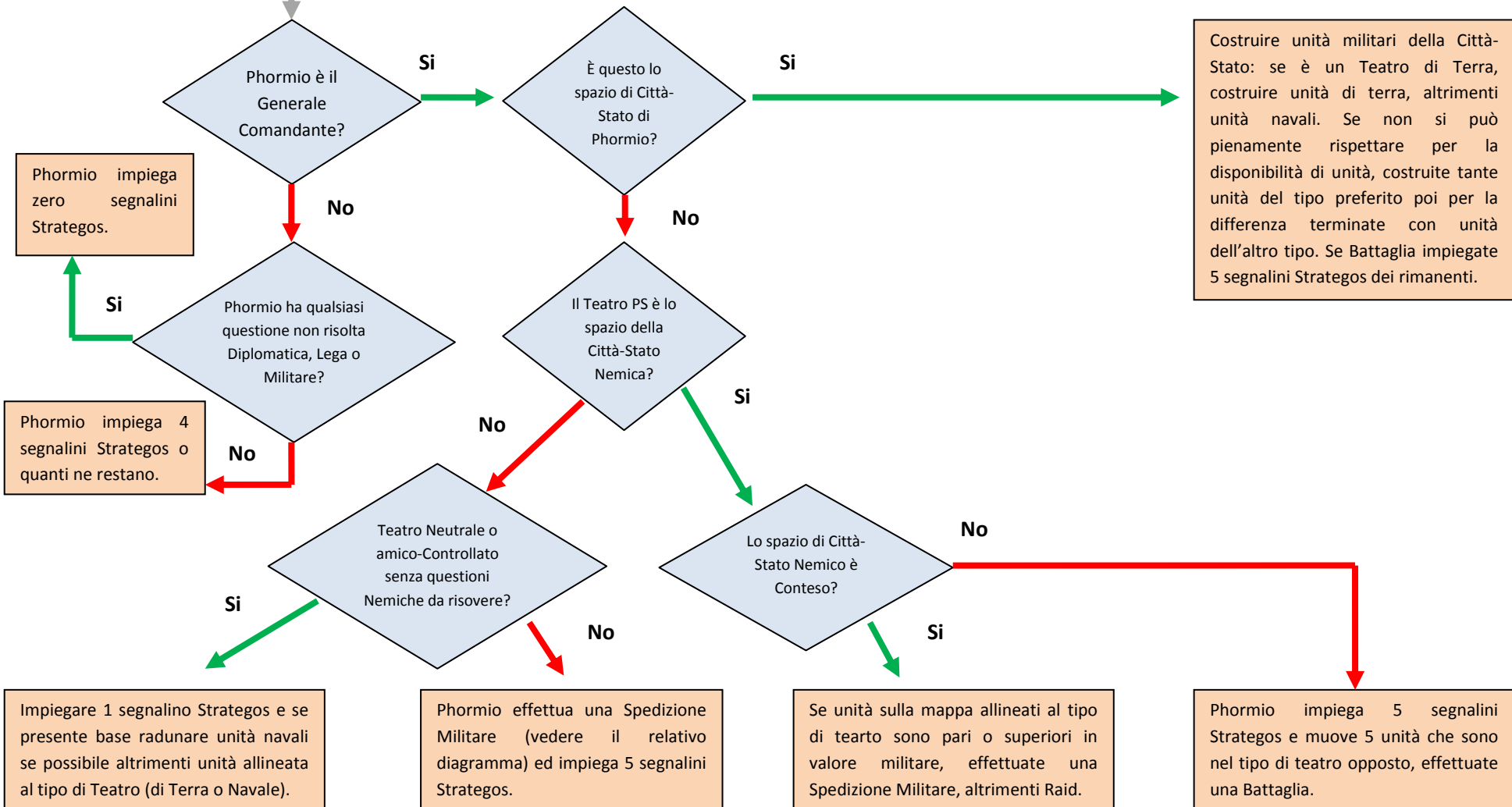
RISOLUZIONE DIPLOMATICA

E' il turno di Phormio di risolvere una Questione Diplomatica.

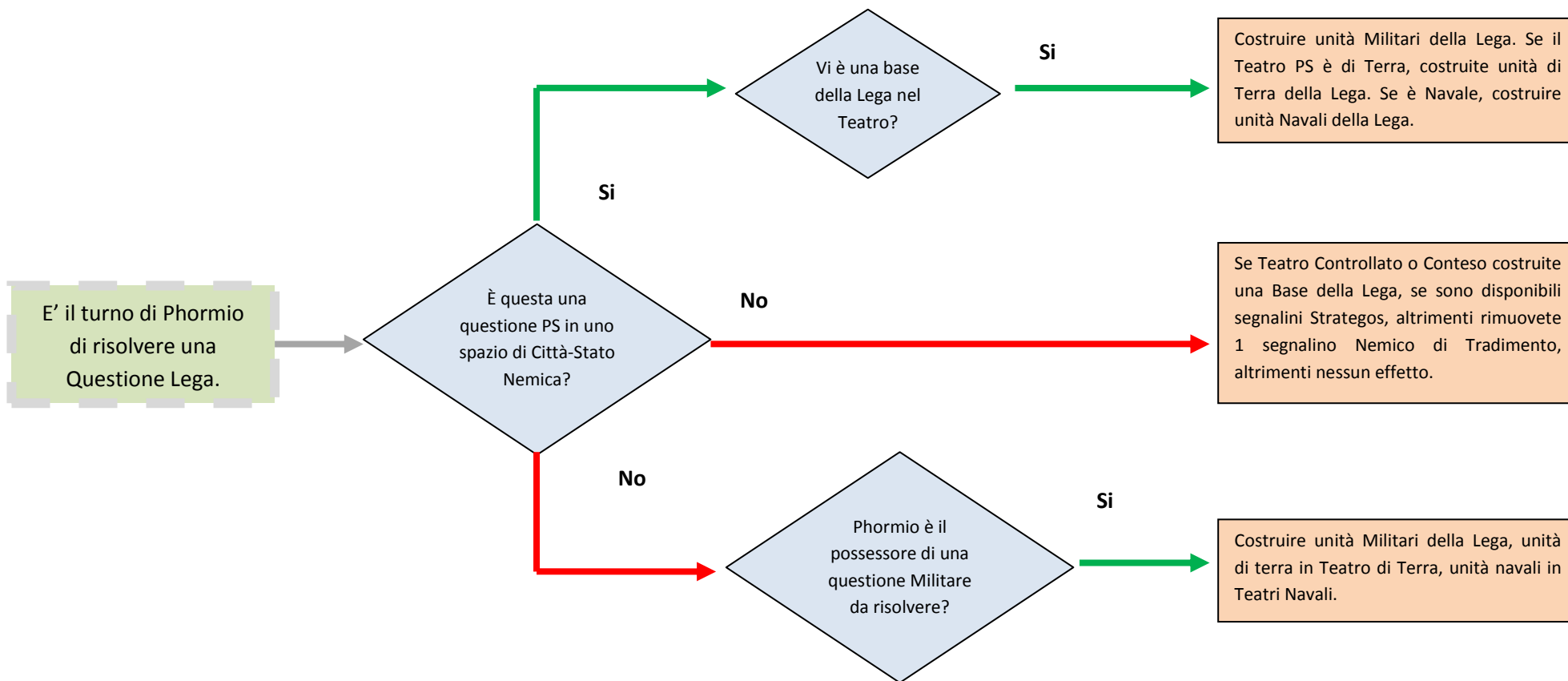


RISOLUZIONE MILITARE

E' il turno di Phormio di risolvere una Questione Militare.



RISOLUZIONE DELLA LEGA



RISOLUZIONE DELLA SPEDIZIONE MILITARE GENERALE COMANDANTE PHORMIO 15.62

