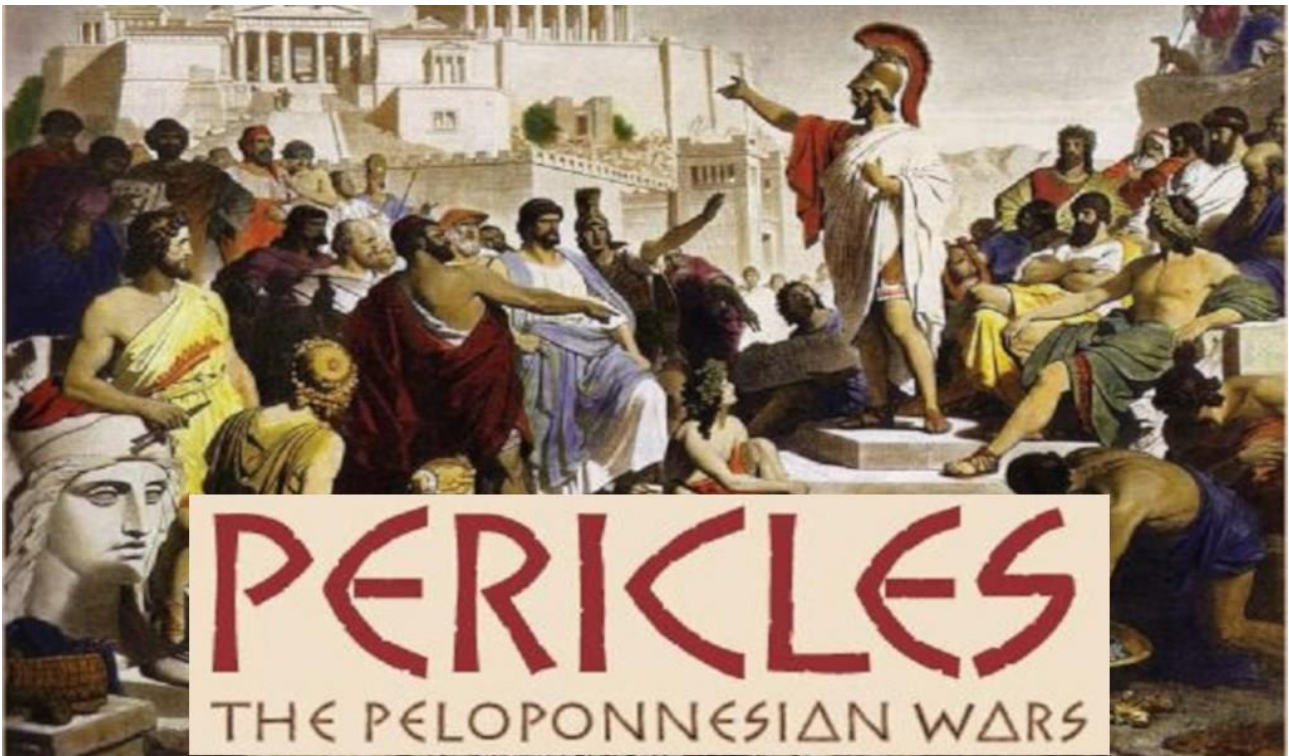


PERICLES

La Guerra del Peloponneso nei suoi aspetti militari e politici



Nel 460 A.C. **Pericle**, grande stratega e uomo politico greco, aveva portato la sua Città (**Atene**) al massimo della potenza, con la flotta più forte di tutto il Mediterraneo, la cavalleria più numerosa, grazie all'alleanza con Argo e la Tessaglia, ed una buona politica nei confronti dei Persiani (grazie alla pace di Callia). Vennero anche costruite potenti fortificazioni per unire Atene al suo porto, il Pireo, che divenne di fatto inattaccabile. Una delle città stato più importanti strategicamente era Megara, passata sotto l'influenza di Atene che vi inviò una discreta forza militare ed investì molto denaro per costruire anche lì una grande fortezza a protezione del porto. Questo disturbava moltissimo il traffico commerciale di Corinto ed Egira, città alleate di **Sparta**, e così iniziarono i guai, dapprima con scontri diretti fra i due concorrenti, poi con l'intervento di Atene al fianco dell'alleato.

Era il **459 AC** ed era iniziato un conflitto che assunse una portata sempre più grande, coinvolgendo Sparta e tutte le altre città Stato greche, conosciuto dalla storia come **Guerre del Peloponneso** che per circa 60 anni sconvolse la vita dell'intera Grecia fino alla resa di Atene nel 404 A.C. lasciando però un Paese allo stremo e facile preda dei nemici di sempre. Quello che forse non tutti sanno è che il trattato di pace fra le due grandi città greche venne firmato solo nel 1996, alla presenza dei sindaci di Sparta ed Atene e del Presidente della Repubblica greca, e quindi dopo ben 2400 anni.

Pericles: The Peloponnesian Wars, edito da **GMT Games** nel 2017, è stato studiato per 2-4 giocatori di età superiore ai 14 anni e per una durata che può variare dalle 2-3 ore degli scenari più semplici fino a 8-10 ore per il gioco campagna completo. Si ripropone di simulare questa lunga guerra in una maniera un po' insolita dato che, come vedremo, ogni turno è composto da due fasi ben distinte; una politica, durante la quale i partiti al governo ad Atene e a Sparta si affrontano in assemblea con i loro oppositori, ed una militare che vede interessati a turno tutti i "territori d'operazione" in Grecia, nell'Egeo e sulle coste persiane.



I componenti

Unboxing

La componentistica di **Pericles: the Peloponnesian Wars** è, senza sorpresa, veramente ottima, come ormai da tempo ci ha abituato la GMT Games. Oltre al tabellone, montato su cartone robusto, abbiamo una plancia di pedine da de-fustellare, tre mazzi di carte, un sacchetto di segnalini di legno colorato per rappresentare le unità militari dei quattro contendenti (Atene, Sparta, lega di Delo, alleata di Atene, e Lega del Peloponneso, alleata di Sparta, più qualche altro pezzo speciale che esamineremo più avanti), una serie di schede riassuntive, quattro schermi (per tenere segreti tessere e segnalini di ogni giocatore) e due libretti. Il primo è il regolamento vero e proprio, di 24 pagine, illustrato completamente a colori e pieno di esempi di gioco, mentre il secondo (chiamato “Playbook”) nelle sue 44 pagine contiene, oltre a 20 scenari e tre diverse “campagne”, anche le regole per il gioco in solitario, un lungo esempio di partita commentata fase per fase, qualche cenno storico su tutti i personaggi illustrati dalle carte, una guida strategica (per aiutare i giocatori nei loro primi passi) ed i commenti finali dell’autore.

Quest’ultimo è il conosciutissimo Mark Hermann che ha prodotto ormai centinaia di wargames uno dei quali (“Peloponnesian Wars”, uscito nel 1991 sotto la bandiera dell’ormai defunta Victory Games) era già dedicato a questo conflitto ed aveva delle rivoluzionarie idee per il gioco in solitario (se il giocatore si trovava ad andare troppo in vantaggio il gioco lo obbligava infatti a prendere il posto dell’avversario e a ... sbrogliarsela contro la sua stessa strategia iniziale). Sempre Mark Herman è l’autore del gioco “Churchill” (uscito nel 2015, anch'esso sotto l’egida di GMT Games) che ha dato origine alle regole “politiche” di Pericles.

Nulla da dire sui componenti, più che robusti, studiati e realizzati con una evidente cura meticolosa di tutti i dettagli. Come al solito raccomandiamo tuttavia di proteggere le carte con bustine trasparenti per ridurne l’usura, perché effettivamente se ne farà un uso intenso.



Il tabellone

Il tabellone di **Pericles: the Peloponnesian Wars** è diviso in due parti: sulla destra ci viene mostrata una mappa della Grecia, dell’Egeo e dei Paesi limitrofi: tutte le città stato più importanti sono state evidenziate ed inquadrare da cornici rettangolari numerate (da 1 a 20) citate nel regolamento come “teatri” (ma che noi, per chiarezza di esposizione, chiameremo “territori”). Le città sono collegate fra loro da strade (colore marrone) o rotte marittime (blu) e questa è una distinzione importante per la fase militare del gioco.

Sulla sinistra troviamo invece, molto stilizzati, l’Agorà di Sparta e quello di Atene dove si svolgeranno le assemblee cittadine e le discussioni politiche: è qui che le fazioni all’opposizione cercheranno di riprendere il controllo della città, magari ricorrendo all’ostracismo per liberarsi dei leader avversari più scomodi.

Preparazione (Set-Up)

Il set-up di **Pericles: the Peloponnesian Wars** è un po’ articolata ma non richiede poi molto tempo: dopo aver scelto lo scenario da provare si eseguono le istruzioni indicate e si piazzano le unità sulla mappa. Ognuno dei quattro giocatori (ma si può giocare anche in due usando due partiti a testa) prende la guida di un “partito” politico di una delle due grandi città greche. Lo scopo del gioco è arrivare a fine partita facendo ottenere al proprio partito il più grande valore in “onore”: di conseguenza i giocatori della stessa città dovranno cercare di favorirla negli scontri con l’avversario, ma nello stesso tempo saranno in lotta fra loro per superare gli alleati in “onore”.

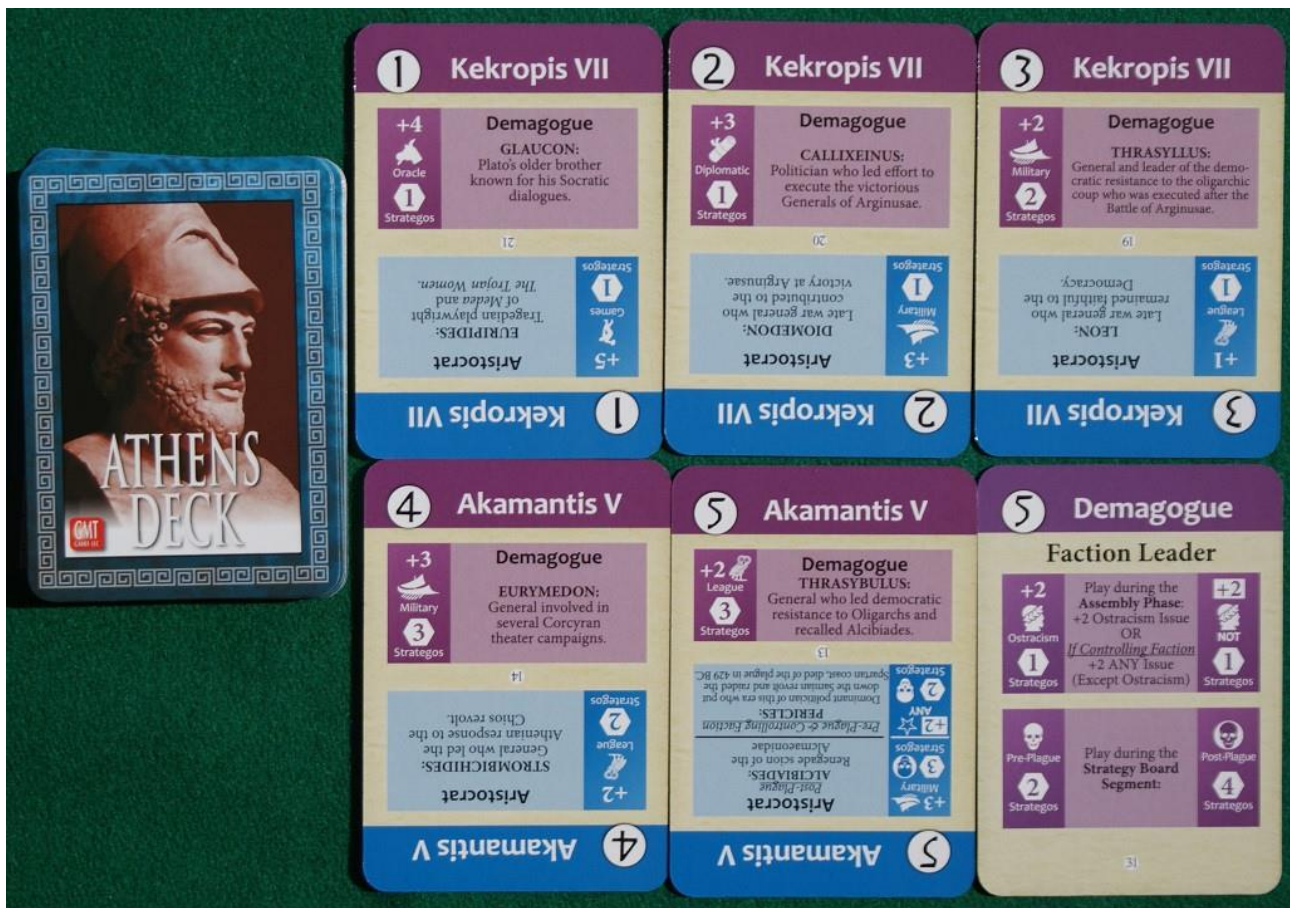


La preparazione di uno scenario

Nella parte “politica” del tabellone ci sono delle caselle entro cui vengono inserite tutte le tessere “Dibattito” mentre i segnalini “Stratego” (comandanti militari) sono posti nella riserva e nella parte bassa dell’Agorà. Infine si posizionano i tre mazzi di carte (Aristofane, verde, Politica Ateniese, blu, e Politica Spartana, marrone) a fianco del tabellone e si gira la prima carta del mazzo verde; essa indica se le fazioni sono già in guerra o se la pace ... resiste ancora, quindi fornisce alcune istruzioni specifiche per il piazzamento di un paio di tessere “Dibattito” e dei segnalini “Onore” (sul tracciato esterno) ad indicare la situazione iniziale.

Il Gioco

Tutti i giocatori (che da ora in poi chiameremo “fazioni”) ricevono 9 carte del colore della loro città: da notare che, come si vede nella foto sottostante, ci sono due tipi di carte: “Leader” (la carta in basso a destra) da assegnare direttamente alle fazioni in base a quanto indicato sullo scenario, e “Politica” (tutte le altre).

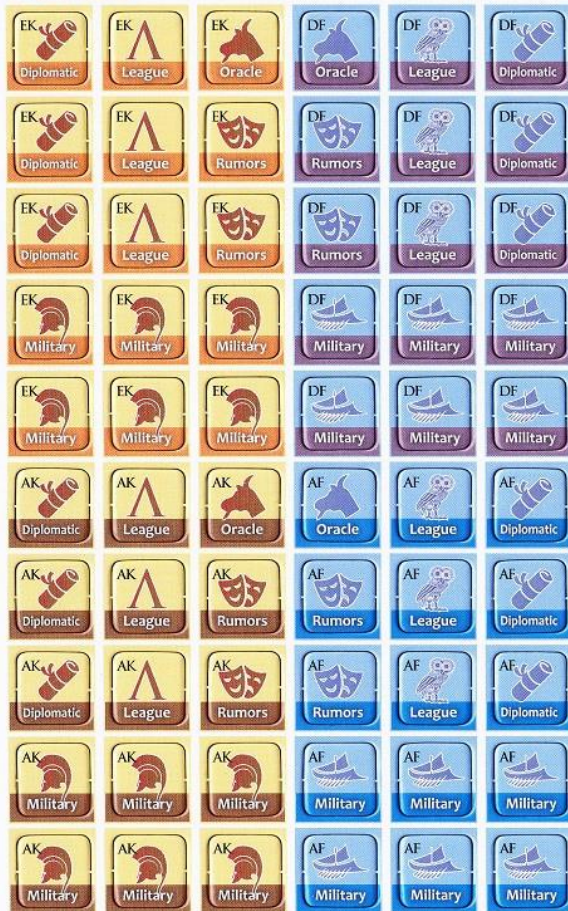


Un esempio di carte “Politiche”: in basso a destra un leader. Come si vede le carte sono "bidirezionali" ed i colori (in questo caso viola e azzurro) si riferiscono alle fazioni.

Le carte "politiche" sono “bivalenti” (e bicolori): ogni schieramento (pro Atene o pro Sparta) utilizza le stesse carte, ma le singole fazioni devono girarle sul lato che mostra il colore giusto. Nel nostro esempio la fazione dei “Demagoghi” ateniesi utilizzerà le carte dal lato viola (come mostrato nella foto) mentre gli “Aristocratici” le dovranno tenere sul lato azzurro. Dopo averle esaminate tutte, le fazioni devono scegliere tre carte da piazzare in riserva (esse saranno utilizzate solo come supporto alle decisioni del leader, se e quando necessario). Ogni carta possiede un valore di “forza” (indicata con un numero da 1 a 5 in alto a sinistra) più eventuali bonus: per esempio la carta Kekropis VII (in alto a sinistra nella foto) ha “forza 1” ma aggiunge +4 se il dibattito riguarda una tessera “Oracolo” e fa inoltre guadagnare un segnalino “stratego”.

La fazione che controlla la città (indicata dallo scenario) deve scegliere inizialmente una tessera “Dibattito” per piazzarla nella casella di valore “2” della sua parte dell'agorà (ogni partito ha 7 caselle a disposizione, numerate appunto da 1 a 7). La fazione avversaria sceglie a sua volta una tessera da piazzare però sul valore “1” della sua parte. Poi tocca nuovamente alla prima fazione scegliere tre tessere per metterle, visibili, nella zona centrale: l'avversario farà altrettanto scegliendo 2 tessere ed aggiungendole alle prime tre. Il dibattito può iniziare. Questa fase si può fare nelle due città in contemporanea, oppure in una città alla volta, come preferiscono giocatori.

PERICLES



Counter art by Knut Grunitz and Francisco Colmenares

FRONT

1701



© 2016, GMT Games, LLC

Le tessere “Dibattito” sono quelle bianche al centro. Quelle delle fazioni invece sono a sinistra. A destra tutte le altre tessere del gioco

A turno (e seguendo il valore dell’onore” dal più alto al più basso) le fazioni indicano una tessera (fra quelle al centro o una già posizionata nelle caselle dei partiti) ed essa sarà l’oggetto della discussione: per questo vi pongono sopra un segnalino di legno colorato (Bianco in tempo di pace e nero in guerra) come pro-memoria. Ora entrambe le fazioni di quella città devono giocare (coperta) una carta “politica” (o il Leader): le due carte vengono girate contemporaneamente e si confrontano i numeri e gli eventuali bonus indicati per determinare chi vince il dibattito (cioè chi ha il totale più alto). In tal caso si sposta la tessera dalla parte del vincitore di un numero di caselle pari alla differenza fra i due totali. Facciamo un esempio e supponiamo di trovarci a Sparta con la fazione Agyad che controlla la città. È il turno della fazione avversaria (Euripontidi) che decide di puntare sulla tessera “Militare” (al centro dell’agorà) giocando la carta “Gerousia 1” che ha forza “5” e, come bonus, aggiunge +3 nel dibattito per le tessere “Militari” (oltre ad assegnare anche ben 4 strateghi). Agyad risponde con la carta “Gerousia 10” che gli dà 4 punti di forza e +2 nel Militare (oltre a 2 strateghi). Il risultato è di 8 a 6, quindi gli Euripontidi vincono il dibattito ed avendo 2 voti in più spostano la tessera Militare nella casella “2” della loro parte.

Il turno procede in questo modo fino a che non sono state usate tutte e sei le carte: di solito al termine del dibattito ogni fazione avrà guadagnato qualche tessera, un certo numero di pedine “stratego” e dei punti “onore”. Le tessere “dibattito” appena ottenute vengono convertite in quelle “omonime” del colore della propria fazione e poste dietro gli schermi insieme agli strateghi guadagnati e a due tessere extra (chiamate “rumors” (voci) che hanno il solo scopo di confondere gli avversari perché non danno diritto ad alcuna azione). La Politica ha terminato il suo lavoro.



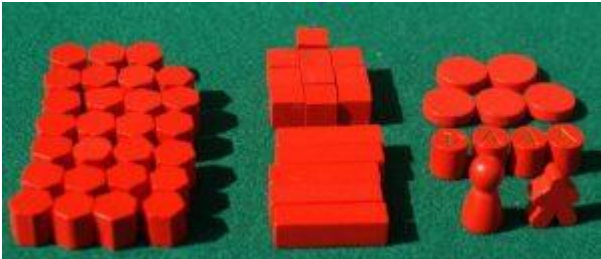
La situazione all'Agorà di Atene dopo l'assemblea: i Demagoghi hanno guadagnato il controllo con l'ostracismo ed hanno ottenuto due tessere, Militare e Lega. Le vedete dietro lo schermo insieme ai due Rumors.

A questo punto si passa alla mappa e, sempre in ordine di "onore", le quattro fazioni posizionano nei territori di loro scelta una tessera a turno finché tutte non saranno state piazzate ("Rumors" inclusi, il cui unico scopo è quello di fare capire con certezza agli avversari dove sono state giocate quelle "buone").

Fatto ciò, le fazioni scoprono un segnalino alla volta (sempre in ordine di "onore") ed eseguono quanto da esso indicato:

1. **Diplomatico:** Si usa in territori sotto controllo nemico o "contestati" (cioè con unità di entrambe le alleanze) e può trasformare una base nemica in amica (sotto certe condizioni) o eliminare marcatori "Trachery" (che aiutano il loro possessore). Se messo in un territorio amico permette invece di aggiungere tre strateghi. In territorio neutrale aiuta a costruire una base amica (se si vince un conflitto locale).
2. **Legga:** spendendo 4 strateghi si può costruire una base amica; oppure si può trasformare una base della lega alleata in una della città dominante. In alternativa si possono costruire una nave o due unità terrestri; oppure eliminare eventuali segnalini "Trachery".

3. **Oracolo:** la fazione guadagna 3 “Onori”; oppure 1 Onore soltanto, ma elimina un’unità nemica; oppure si possono piazzare tre segnalini “Treachery del proprio colore in tre diversi Territori.
4. **Militare:** questo è il segnalino più importante quando si vuole attaccare un Territorio. Senza entrare troppo nei dettagli si può usare questa azione per costruire nuove unità in patria; oppure per spostare unità nel Territorio scelto partendo da altri collegati; oppure si può fare un raid contro il nemico in Territori contestati (guadagnando 3 Onori); ecc.



Le unità spartane: a sinistra i segnalini “stratego”; al centro le flotte e, sul retro, le armate di terra; a destra le “basi” (tonde) e vari altri segnalini speciali

I combattimenti nascono portando con l'opzione "militare" nuove unità in un Territorio dove ci sono già pezzi nemici: si possono generare battaglie navali (considerando solo le navi) o terrestri (con gli eserciti) e si utilizzano apposite tabelle per calcolare i Punti di Forza (PF) di ogni esercito. In generale le navi Ateniesi e gli eserciti Spartani valgono 2 PF ciascuno, mentre tutte le altre unità valgono 1 PF. Tutte le “basi” presenti nel territorio attaccato aggiungono 2 PF.

La fazione con il totale più alto vince la battaglia (e guadagna punti “Onore”) mentre la differenza fra i due valori indica il numero massimo di unità che il perdente deve eliminare (oltre a ridurre i suoi punti “Onore”): un’apposita tabella indica infine le combinazioni di “unità necessarie per eliminarne alcune nemiche. Per esempio se Sparta ha vinto una battaglia terrestre con uno scarto di 3 PF il nemico dovrà eliminare tre unità al massimo: ogni esercito rosso (sparta) elimina direttamente un pezzo nemico, mentre serve la presenza di 2 eserciti della Lega per eliminarne un altro. Nelle battaglie navali invece è Atene ad avere il vantaggio (una sua nave elimina direttamente una nemica, mentre ne servono due della Lega per fare altrettanto).



La tempesta sta per scatenarsi su Corinto: Atene vuole approfittare della sua superiorità numerica per distruggere la flotta spartana e poi invadere con unità militari da Atene e da Naupactus

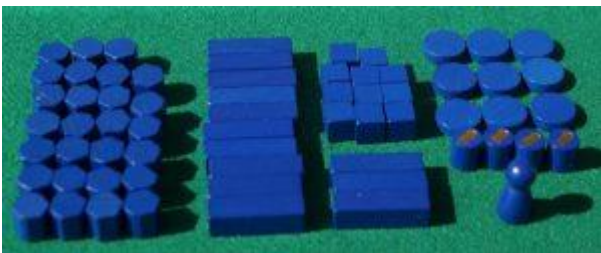
Anche il vincitore subisce delle perdite, ma in numero minore: così, per esempio, servono quattro unità terrestri Ateniesi presenti in difesa per eliminare una spartana, oppure due unità qualsiasi per eliminare un esercito della Lega avversaria, ecc. Il vincitore di una battaglia può decidere di iniziarne immediatamente una dell'altro tipo: per esempio se Atene ha attaccato il nemico con le flotte ed ha vinto può iniziare subito una seconda battaglia con le unità terrestri. In ogni caso però le perdite subite con le navi non influenzano le unità terrestri e viceversa

Dato il basso numero di scontri militari che potranno essere effettuati in ogni turno, la strategia dominante non sarà quella di andare a testa bassa contro il nemico, ma di guadagnare influenza con l'occupazione di nuovi Territori, oppure di trasformare le basi nemiche in proprie. Questo perché a fine partita si contano i punti "Onore" guadagnati durante il gioco e si aggiungono quelli indicati dallo scenario per il possesso di basi nel Peloponneso e nell'Egeo, sapendo che quelle di Sparta e dei suoi alleati valgono il doppio delle altre.

La "Fazione" (attenzione, non l'Alleanza) che ottiene il maggior numero di Punti Onore vince la partita.

Qualche considerazione finale

Pericles: the Peloponnesian Wars non è molto facile da assimilare, inizialmente, perché utilizza un sistema nuovo e richiede quindi un'importante applicazione mentale e di tempo nella fase di studio.



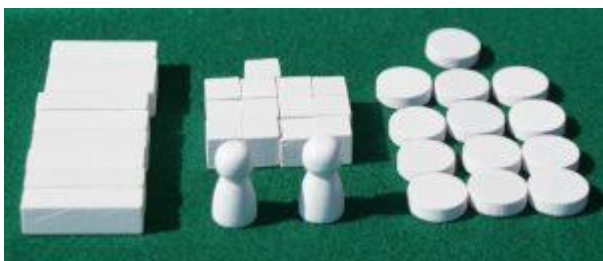
Le unità di Atene

Fortunatamente Mark Herman sapeva perfettamente che avrebbe potuto sorgere qualche problemino di apprendimento ed ha inserito una serie di scenari abbastanza semplici: il primo per esempio (Battle for Central Greece), dura un turno appena e si gioca soltanto sulla mappa, ignorando la parte "politica" perché le tessere sono già pre-assegnate (quindi serve esclusivamente ad imparare come eseguire una battaglia). Il secondo invece si svolge nell'Agorà ed offre ai giocatori la possibilità di studiare ed imparare come svolgere l'attività politica. Il terzo, sempre di un solo turno, si gioca sull'intero tabellone e mette alla prova i giocatori per vedere se hanno ... imparato le due lezioni precedenti. E così via fino ad arrivare agli scenari "Campagna di guerra" (Prima e Seconda guerra del Peloponneso, di 3-5 turni ciascuna) oppure all'intero conflitto (in 8-10 turni).



Le carte “Aristophanes” da girare all'inizio di ogni turno per conoscerne le condizioni e per predisporre la propria mano di carte “politica”

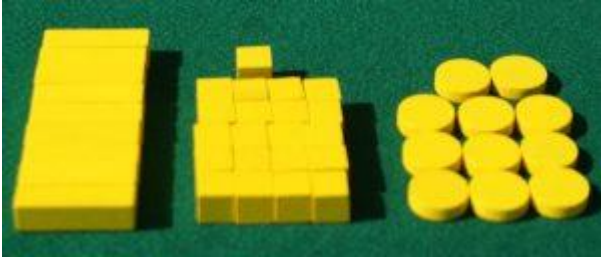
L'inizio del turno è molto importante, non tanto perché si devono girare le carte “Aristophanes” che lo caratterizzano, con bonus o impegni specifici, quanto perché è in questa fase che i giocatori devono selezionare fra le nove ricevute le sei carte “politica” da utilizzare: se ne dovranno infatti mettere da parte TRE per formare il mazzetto “Entourage” che sarà utilizzato solo quando vengono giocati i Leader (l'avversario pesca una di queste tre carte, il cui valore verrà aggiunto a quello del leader). Le prime sei servono invece per i dibattiti politici nell'Agorà e quindi la scelta dovrà essere fatta in base alle esigenze di quel turno: la nostra fazione deve attaccare per conquistare un territorio nemico o “contestato”? allora si dovrà puntare su carte con valori militari alti per ottenere 1-2 tessere “Militari”. Vogliamo invece cercare di trasformare una base nemica in una della nostra fazione o costruire una nuova base? Servono le carte “Diplomatico” o “Lega”. E così di seguito.



Le unità della lega di Delo, alleata di Atene

Nelle nostre primissime due partite abbiamo riscontrato qualche problema nella corretta comprensione delle tessere “Dibattito” e, di conseguenza, abbiamo anche sbagliato il piazzamento di alcune di esse sulla mappa, arrivando a risultati piuttosto “scoraggianti”: è stato allora che abbiamo deciso di leggere a fondo l'esempio di gioco, molto dettagliato, che è stato incluso nel libretto “Playbook”. E proprio grazie a questo “supporto” le cose sono diventate chiare e

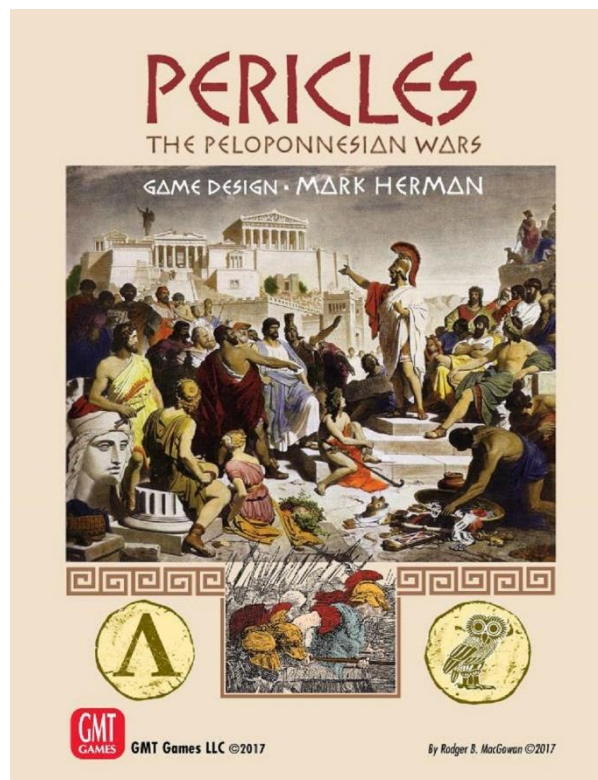
comprensibili, permettendo finalmente di concentrarci sulla strategia e di utilizzare le schede riassuntive fornite, senza più bisogno di consultare continuamente il regolamento. Il nostro consiglio è dunque di non commettere il nostro stesso errore e di leggere attentamente, dopo aver dato una prima scorsa al regolamento, le pagine dedicate all'esempio, tenendo davanti a voi le mappa e le unità indicate.



Unità della Lega del Peloponneso, alleata di Sparta

In realtà **Pericles: the Peloponnesian Wars** non è un gioco molto difficile da imparare, una volta capite le meccaniche e l'uso corretto delle tessere, ma richiede comunque un'attenta valutazione preventiva della vostra strategia per evitare dispersioni di forze e soprattutto grosse perdite di tempo se non si hanno le tessere giuste nella fase delle operazioni sulla mappa. Quindi la fase di scelta delle carte Politiche è fondamentale.

In linea generale Atene cercherà di mantenere la sua egemonia sui Territori del mare Egeo e del Nord, rafforzando quelli che sono più soggetti ad una minaccia spartana, mentre tenterà di portar via un paio di città al nemico sbarcando truppe ateniesi ed alleate in zone scarsamente difese. Sparta è un rullo compressore nelle battaglie terrestri e quindi dovrà concentrarsi soprattutto nella parte centrale della Grecia, minacciando costantemente un attacco ad Atene (che quindi non dovrà mai essere troppo sguarnita) e sfruttando le flotte di Corinto per cercare di prendere qualche Territorio meno presidiato.



La scatola del gioco

Tutto ciò senza dimenticare che i giocatori di ogni alleanza sono comunque in “concorrenza” fra loro e devono perciò ottenere il maggior numero di “Onori” per sé stessi, pur senza rischiare di subire batoste militari che possano mettere in ginocchio la propria Patria.

L'unica nota “negativa” riguarda la durata delle partite: gli scenari che ci sono piaciuti di più sono quelli di due turni perché, una volta presa confidenza con le regole e l'applicazione pratica di carte e tessere, si sono potuti terminare in un paio d'ore, mentre per quelli più complessi (ed il gioco campagna) si parte da un minimo di 4 ore. E questo è il motivo per cui difficilmente potranno essere giocati in una serata al club.

Ciò premesso il gioco è davvero valido e, ci ripetiamo, presa confidenza con le regole e la loro applicazione pratica, è anche molto divertente, pur mantenendo una sensazione “storica” piuttosto accentuata. Da provare.