

# Commands and Colors ANCIENTS

## EXPANSION # 1

### *Greeks and Eastern Kingdoms*



Il manuale fa riferimento alla 3a stampa del gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

## 1. INTRODUZIONE

Il sistema di gioco *Commands & Colors: Ancients* consente ai giocatori di simulare scontri epici dei tempi antichi. Le battaglie, presentate nel capitolo scenari, sono incentrate sullo schieramento storico delle forze e sugli elementi importanti del terreno in relazione alla scala del sistema di gioco, la scala del gioco è altalenante e varia da battaglia a battaglia. In alcuni scenari un'unità di fanteria rappresenta una legione di combattenti, mentre in altri un'unità rappresenta solo pochi coraggiosi guerrieri.

Il sistema delle carte comando dirige il movimento, crea una "nebbia di guerra" e presenta ai giocatori molte sfide e opportunità interessanti, mentre i dadi di battaglia risolvono il combattimento in modo rapido ed efficiente. Le tattiche di battaglia che dovrai impiegare per sconfiggere obbediscono notevolmente ai vantaggi e ai limiti intrinseci dei vari tipi di unità dell'Antichità, alle loro armi, al terreno e alla storia.

In questa prima espansione, ci concentriamo sulle battaglie che contrappongono i Greci ai loro rivali e nemici dall'Oriente: Persiani, Sciti e Indiani. Vengono presentate altre battaglie per permetterti di affrontare i Greci di Pirro e l'esercito romano del gioco base.

Puoi anche usare i Greci di questa espansione invece dei Romani del gioco base per combattere i Cartaginesi nelle battaglie di Akragas e del fiume Crimissos. Presto arriveranno altri componenti aggiuntivi. Avrai bisogno del gioco base per giocare a questa espansione.

Benvenuto e buon divertimento!

Richard Borg

## 2. MATERIALI

7 dadi da battaglia

5 fogli di etichette per blocchi e dadi

2 fogli di riferimento

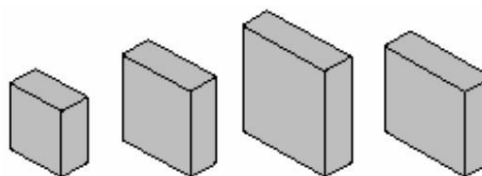
1 Libretto Scenario contenente 21 battaglie

364 Blocchi: azzurro per le unità greche, marrone chiaro per le unità del Regno Orientale e nero per gli Stendardi della Vittoria e i segnalini delle Unità Speciali, inclusi:

- 232 piccoli blocchi azzurri e marrone chiaro per le unità a piedi
- 22 piccoli blocchi neri per gli Stendardi della Vittoria e segnalini di Unità Speciali
- 78 blocchi azzurri medi e marrone chiaro per unità di cavalleria
- 14 blocchi grandi azzurri e marrone chiaro per unità elefanti

- 18 blocchi rettangolari celeste e marrone chiaro per leader e unità di carri

*Nota: rimarranno alcuni blocchi di ricambio di ogni dimensione.*



Blocchi piccoli 16x16x8mm    Blocchi medi 21x21x8mm    Blocchi grandi 26x26x8    Blocchi rettangolari 21x26x8mm

### Dadi Battaglia

Ogni Dado Battaglia ha sei lati vuoti che richiedono adesivi. Su ciascun lato attacca uno dei seguenti adesivi: un Light (cerchio verde), un Medium (triangolo blu), un Heavy (quadrato rosso), un Leader (casco), uno Stendardo (bandiera) e due spade incrociate. C'è un set di adesivi di dadi di ricambio.



### Unità, leader e blocchi

Un'unità è composta da un numero di blocchi:

#### • Unità di fanteria:

tutte le unità di fanteria leggera, arcieri, frombolieri, ausiliari, guerrieri, fanteria media e pesante sono composte da quattro piccoli blocchi.

Tutte le unità di macchine da guerra leggere o pesanti sono costituite da due piccoli blocchi.

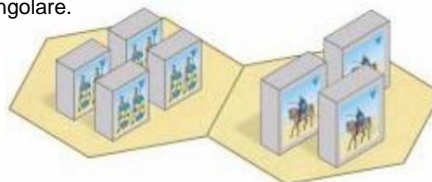
#### • Unità montate:

Tutte le unità di cavalleria leggera, arcieri a cavallo, cavalleria media, cavalleria pesante e cammelli sono costituite da tre blocchi medi.

Tutte le unità di Elefanti sono composte da due grandi blocchi.

Tutte le unità carro leggero o pesante sono costituite da due blocchi rettangolari.

- **Un Leader non è un'unità.** È rappresentato da un blocco rettangolare.



Esempio di unità a piedi (4 blocchi) e unità di cavalleria (3 blocchi).

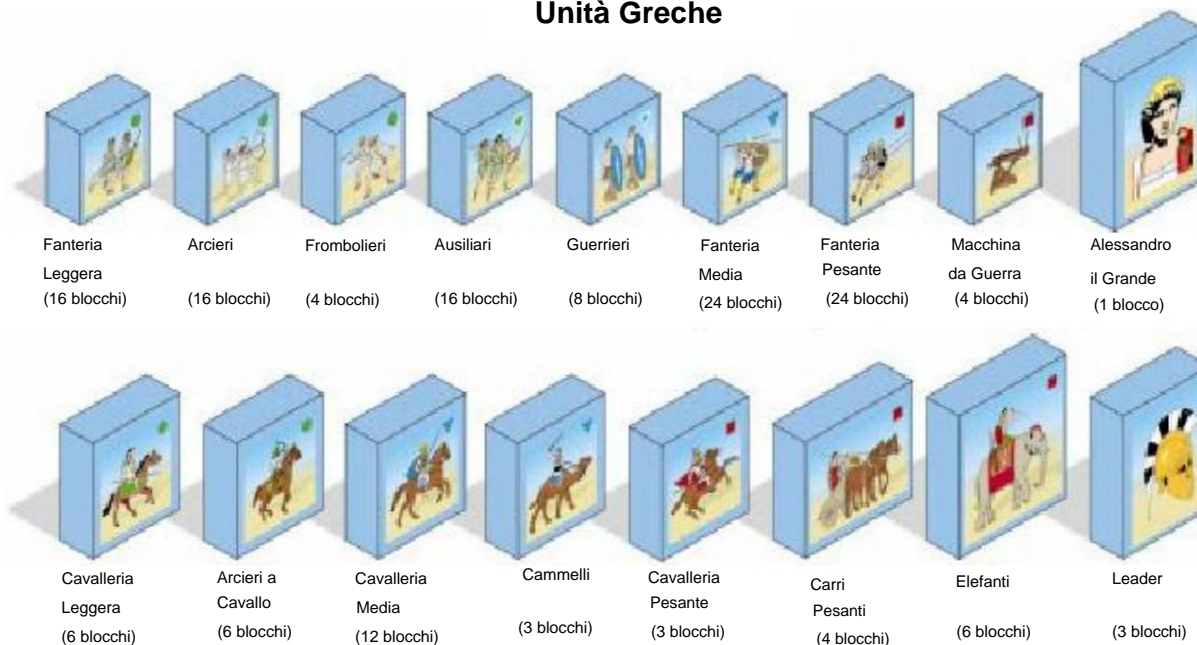


Stendardo di vittoria Greca

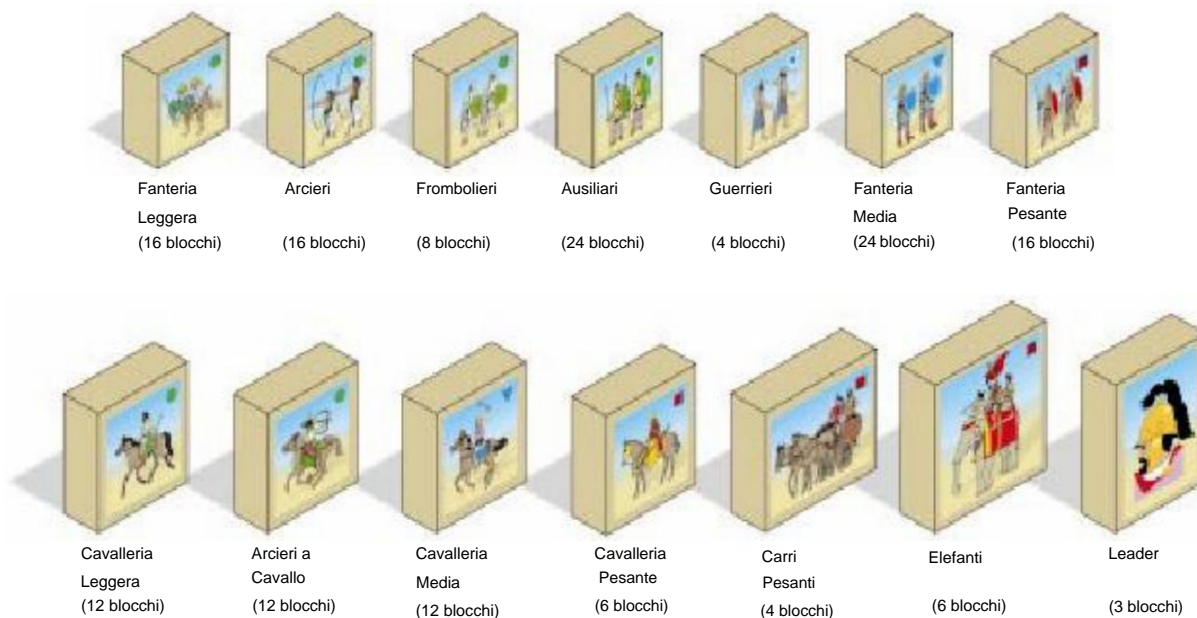
Stendardo di vittoria dei Regni Orientali

Unità Speciale

## Unità Greche



## Unità del Regno Orientale



Attacca gli adesivi per unità appropriati sulla parte anteriore e posteriore dei blocchi per ciascuna unità. Attacca le etichette greche sui blocchi azzurri e le etichette dei regni orientali sui blocchi marrone chiaro. Ti consigliamo di separare i blocchi per colore, azzurro per i greci, marrone chiaro per i regni orientali, quindi ordinarli per dimensione. Inizia con le unità greche.

Prendi 16 piccoli blocchi azzurri. Individua gli adesivi della fanteria leggera greca sul foglio 1 di 5. Stacca e posiziona gli adesivi sulla parte anteriore e posteriore dei 16 piccoli blocchi azzurri, quindi continua con gli arcieri greci.

Prendi 16 piccoli blocchi azzurri. Individua gli adesivi

di arcieri greci sul foglio 1 di 5. Staccare e posizionare sui 16 piccoli blocchi azzurri davanti e dietro. Fatto ciò, passa ai 4 blocchi celesti di Frombolieri greci...

Continua in questo modo finché tutte le unità greche non sono terminate, quindi passa alle unità orientali con i blocchi marrone chiaro. Ne è 'valsa la pena! Alcuni blocchi e adesivi aggiuntivi sono forniti come ricambi

*Nota: alcune unità mostrate in queste regole non vengono utilizzate negli scenari di questo gioco, ma verranno utilizzate nei moduli di espansione futuri*

### Simbolo e colore delle unità

Per aiutarti a identificare il tipo di unità, su ciascuna etichetta sono stati posizionati simboli colorati:



Cerchio verde: fanteria leggera, frombolieri, arcieri, cavalleria leggera, arcieri a cavallo, macchine da guerra leggere.

Cerchio verde con bordo bianco: fanteria ausiliaria, carri leggeri.

Simbolo blu: fanteria media, cavalleria media, dromedari.

Simbolo blu con bordo bianco: Fanteria di guerrieri.

Simbolo rosso: fanteria pesante, cavalleria pesante, carri pesanti, elefanti, macchine da guerra pesanti.

### 3. PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Scegli una battaglia dal capitolo Scenari del libretto.
2. Posiziona il tabellone di gioco al centro del tavolo.
3. Piazzate gli esagoni di terreno come mostrato sulla mappa di battaglia.
4. Separare i blocchi, Stendardo della Vittoria, forze del Regno Orientale (blocchi marrone chiaro) e forze greche (blocchi azzurri). Posiziona i blocchi unità sul tabellone, rispettando le varie posizioni delle unità mostrate sulla mappa di battaglia.  
*Nota: ogni simbolo di unità rappresenta un'intera unità.*
5. Assegna un lato a ciascun giocatore e siediti di conseguenza davanti al tabellone. Ogni scenario indica quale esercito si trova in cima o in fondo al tabellone.
6. Mescolate bene la pila delle Carte Comando e distribuite le Carte Comando ad ogni fazione secondo le istruzioni del Consiglio di Guerra dello scenario selezionato. Nascondi le tue Carte Comando alla vista del tuo avversario. Metti il resto della pila a faccia in giù, vicino al campo di battaglia e facilmente raggiungibile da entrambi i giocatori.

7. Piazza i sette Dadi Battaglia alla portata di entrambi i giocatori.

8. Rivedi le regole speciali e le condizioni di vittoria che si applicano alla battaglia.

9. Il giocatore designato dalle note del Consiglio di Guerra dello scenario inizia il gioco.

### 4. SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di essere il primo a catturare un numero predefinito di Stendardi della Vittoria (di solito tra 5 e 8) a seconda delle condizioni di vittoria dello scenario di battaglia scelto.

Si vince uno Stendardo della Vittoria per ogni comandante o unità nemica completamente eliminata dal campo di battaglia. Quando l'ultimo blocco di un'unità o il blocco di un comandante viene eliminato, ricevi un blocco dello Stendardo della Vittoria. In alcuni scenari, è possibile ottenere ulteriori Stendardi della Vittoria catturando determinati esagoni di terreno o altri obiettivi del campo di battaglia.

### 5. TURNO DI GIOCO

#### (SEQUENZA DI GIOCO)

Le note del Consiglio di Guerra indicano quale giocatore inizia per primo. I giocatori si alternano poi a turno, finché uno di loro non raggiunge il numero di Stendardi della Vittoria indicato nelle condizioni di vittoria dello scenario.

Al tuo turno, segui questa sequenza:

1. Gioca una carta Comando
2. Dai ordini alle tue unità e leader
3. Muoviti
4. Combatti
5. Pesca una nuova carta Comando

### 6. NUOVI TIPI DI UNITA' IN QUESTA ESPANSIONE

Gli eserciti del Regno greco e orientale includono unità di arcieri a cavallo e l'esercito greco ha un'unità di cammelli.

Questi nuovi tipi di unità sono inclusi nel foglio di riferimento (insieme a macchine da guerra leggera e carri leggeri, tipi di unità che non vengono utilizzati in questa espansione).

#### Arcieri a Cavallo

**Classe Unità** : Leggera (cerchio verde)

**Movimento**: le unità di arcieri a cavallo possono muovere di uno, due, tre o quattro esagoni e combattere.

**Raggio di tiro**: 3 esagoni

**Dadi di tiro**: se l'unità di arcieri a cavallo non si è mossa prima di lanciare, tira 2 dadi nel Combattimento a Distanza; se si è mossa, può tirare solo un dado.

**Combattimento ravvicinato**: le unità di arcieri a cavallo possono rimanere sul posto o muovere di uno, due, tre o quattro esagoni e impegnarsi in combattimento ravvicinato con un'unità nemica adiacente tirando 2 Dadi Battaglia. Queste unità non infliggono colpi con un simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato. Le unità arcieri a cavallo possono ignorare una bandiera se sono supportate.

**Evasione in combattimento ravvicinato:** gli arcieri a cavallo possono sempre eludere.

**Avanzata Momentum:** Un'unità di arcieri a cavallo, dopo un primo Combattimento Ravvicinato riuscito, può effettuare un'Avanzata Momentum nell'esagono vuoto e poi muovere di un esagono aggiuntivo. Questa mossa extra è facoltativa e non richiesta per condurre un Combattimento Ravvicinato Bonus. Un'unità di arcieri a cavallo non può più muovere da questo esagono aggiuntivo dopo un Combattimento Ravvicinato Bonus.

**Ritirata:** un'unità di arcieri a cavallo si ritira di 4 esagoni. Ogni bandiera inflitta da elefanti e dromedari costringe un'unità di arcieri a cavallo a ritirarsi di 1 esagono aggiuntivo.

## Cammelli

**Classe Unità:** Media (triangolo blu)

**Movimento:** le unità di cammelli possono muovere di uno, due o tre esagoni e combattere.

**Raggio di tiro:** N/A

**Dadi di tiro:** N /A

**Combattimento ravvicinato:** le unità di cammelli possono rimanere sul posto o muovere di uno, due o tre esagoni, quindi combattere un'unità nemica adiacente con 3 Dadi Battaglia. Quando Combattono in Difesa, le unità di cammelli tirano solo 2 dadi Battaglia. Le unità di cammelli possono ignorare una bandiera se supportate. Le unità di cammelli possono anche ignorare un colpo del loro simbolo quando l'unità nemica che attacca o difende è cavalleria o carri.

**Evasione in combattimento ravvicinato:** le unità di cammelli possono evadere da tutte le unità a piedi e a cavallo pesante.

**Avanzata Momentum:** Un'unità di cammelli, dopo un primo Combattimento Ravvicinato riuscito, può effettuare un'Avanzata Momentum nell'esagono vuoto quindi condurre un Combattimento Ravvicinato Bonus.

**Ritirata:** un'unità di cammelli si ritira di 3 esagoni.

## 7. NUOVA MECCANICA DI GIOCO

### Blocchi unità speciali

Questa espansione introduce il concetto di unità speciali, unità d'élite dell'antichità come la Cavalleria dei Compagni di Alessandro o gli Immortali Persiani. Quando sono presenti unità speciali in una battaglia, vengono identificate sul campo di battaglia e le istruzioni dello scenario specificano che un blocco di unità speciali deve essere posizionato in ogni esagono di unità speciali. Le regole speciali descrivono le capacità aumentate di ciascuna unità speciale.

Il blocco Unità Speciali si muove con l'unità. Non conta come un blocco che può essere rimosso per soddisfare le perdite. Questo blocco non è trasferibile a un'altra unità. Se l'unità speciale viene eliminata, questo blocco viene rimosso dal tabellone insieme all'ultimo blocco dell'unità.

## Il Battaglione Sacro Cartaginese

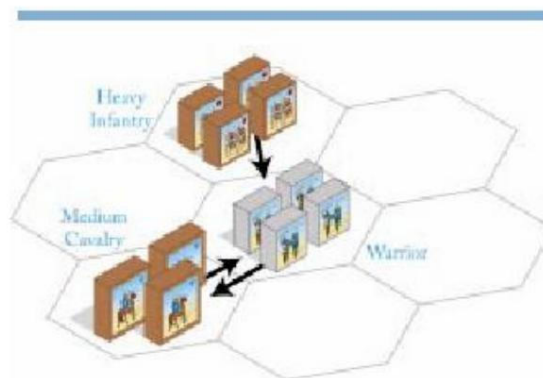
Questa unità compare nello scenario Battaglia del fiume Crimisso del gioco base *Commands and Colors: Ancients*. Era un'unità d'élite e se vuoi rigiocare questa battaglia con un battaglione sacro più storico, usa le abilità speciali descritte di seguito:

Sul campo di battaglia, il Battaglione Sacro è l'unità di fanteria pesante direttamente sotto l'esagono che contiene il leader Hasdrubal. Ponete un blocco di Unità Speciali nell'esagono del Battaglione Sacro per distinguerlo dalle altre unità cartaginesi.

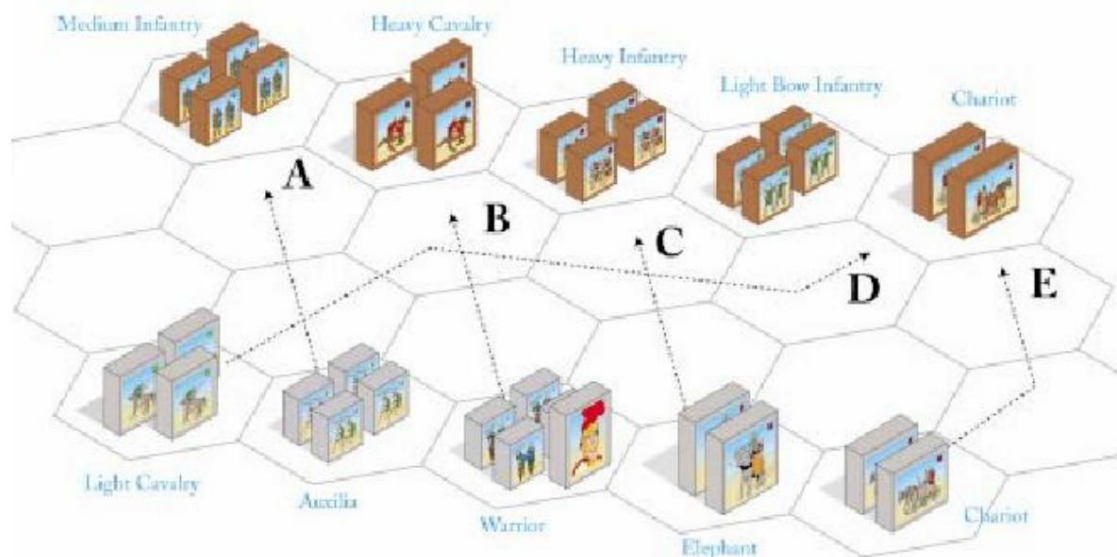
### Abilità Speciali del Battaglione Sacro:

- Il Battaglione Sacro infligge un Colpo ad ogni simbolo di leader ottenuto nel Combattimento Ravvicinato. Un leader non deve essere assegnato o adiacente affinché questa capacità si applichi.
- Il Battaglione Sacro può ignorare una bandiera.
- Il Battaglione Sacro conserva le sue abilità speciali fino a quando l'ultimo blocco dell'unità non viene rimosso dal campo di battaglia.

*GUERRIERI – ESEMPIO: due unità nemiche non supportate (una cavalleria media e una fanteria pesante) ricevono un ordine. Sono adiacenti a un'unità intatta di guerrieri non supportati. Il giocatore sceglie di condurre un Combattimento Ravvicinato contro i guerrieri, prima con la cavalleria media. L'unità di cavalleria tira tre dadi e ottiene un triangolo blu (colpo) e una bandiera.*



*L'unità guerriera perde un blocco, ma sceglie di ignorare la bandiera per poter combattere in Difesa. L'unità guerriera tira sempre quattro dadi. Anche se un blocco è stato perso, l'unità guerriera può comunque tirare quattro dadi nel combattimento in corso (le perdite iniziali non hanno effetto sui Guerrieri nel vivo della battaglia). I guerrieri lanciano un simbolo di spade e una bandiera, infliggendo una perdita di un blocco alla cavalleria media e costringendola a una lunga ritirata. Il primo Corpo a Corpo è concluso. Poiché non sono più a piena forza, i guerrieri non possono più ignorare la prima bandiera e devono combattere con solo tre dadi nei combattimenti successivi. Il giocatore quindi ingaggia i guerrieri in un Combattimento Ravvicinato con la fanteria pesante. Questa tira cinque dadi e ottiene un colpo con le spade, un colpo con un triangolo blu e una bandiera. I guerrieri perdono altri due blocchi e il blocco sopravvissuto deve ritirarsi perché la bandiera non può più essere ignorata. L'unità di fanteria pesante vittoriosa sceglie di effettuare un'Avanzata Momentum nell'esagono lasciato libero dopo questo Combattimento Ravvicinato vittorioso.*



**ESEMPIO DI COMBATTIMENTO RAVVICINATO:** Il giocatore romano ha giocato la Carta Comando 'Inspired Leadership' per impartire ordini alle cinque unità romane raffigurate sopra. Tutte le mosse vengono effettuate prima che venga condotto qualsiasi Combattimento Ravvicinato. Notare che le rotte di movimento mostrate sopra richiedono che la Cavalleria Leggera muova per prima (altrimenti non potrebbe più passare attraverso gli esagoni B e C). Ai fini di questo esempio, le unità in difesa che possono Evadere non lo faranno. Il giocatore cartaginese sceglie di lasciare tutte le sue unità al loro posto nella speranza di Combattere in Difesa.

**A:** L'unità Ausiliaria si è spostata di due esagoni quindi non può ingaggiare un Combattimento Ravvicinato. Un'alternativa sarebbe stata quella di muovere gli Ausiliari di un solo esagono ed eseguire il Combattimento a Distanza con un dado.

**B:** Poiché si è mossa di due esagoni, l'unità Guerriera deve attaccare l'unità nemica di Cavalleria Pesante o Fanteria Pesante. Il giocatore romano sceglie l'unità di Cavalleria Pesante. La sua unità di Guerrieri è a piena forza, quindi tira 4 Dadi Battaglia. Colpirà sul quadrato rosso, sulle spade e sui simboli del leader (perché il leader è collegato). Qualsiasi bandiera tirata può causare delle ritirate. Ottiene 2 colpi e nessuna bandiera! Il suo avversario deve rimuovere due blocchi e poiché l'unità è sopravvissuta e non si è ritirata, può Combattere in Difesa con 4 dadi. Infliggerà colpi con triangoli blu e spade e potrebbe forzare la ritirata con le bandiere. Nota che costringere un'unità a ritirarsi è uno dei principali vantaggi dell'attaccare per primo in Combattimento Ravvicinato: il difensore non può più combattere in difesa per infliggere perdite o una Ritirata all'attaccante.

**C:** Gli elefanti possono attaccare la fanteria pesante con 5 dadi o la fanteria leggera con 2 dadi. Vedendo una possibilità di distruggere la fanteria pesante, il giocatore romano sceglie di combattere questa unità e tira 5 dadi. Infliggerà colpi solo con quadrati rossi e con spade (ricorda che i leader non offrono alcun vantaggio agli elefanti in Combattimento Ravvicinato, quindi gli elmetti non contano). Può infliggere una ritirata con le bandiere. Il risultato è 1 colpo con quadrato rosso, 2 colpi con spada e una bandiera. Gli elefanti ritirano i 2 dadi di spade ma senza ottenere un colpo o una bandiera. La fanteria pesante perde 3 dei suoi 4 blocchi per soddisfare i colpi con il quadrato rosso e con le spade. Il giocatore Cartaginese decide di ignorare la bandiera perché la fanteria pesante è supportata (ci sono due unità amiche adiacenti). La fanteria pesante rimane in posizione (a malapena) e combatte in difesa con cinque dadi (anche se hanno solo un blocco rimasto). Il Cartaginese colpirà con i quadrati rossi (i colpi di spada non hanno effetto contro gli elefanti) e potrà causare ritirate con le bandiere.

**D:** L'unità di Cavalleria Leggera combatterà con la Fanteria Arcieri Leggera e causerà colpi solo con i cerchi verdi (le spade non provocano colpi) e potrebbe causare una ritirata con le bandiere. L'unità Arcieri in difesa può scegliere di ignorare 1 bandiera perché è supportata e se non si ritira combatterà in difesa con due dadi, infliggendo colpi solo con i cerchi verdi, o possibili ritirate con le bandiere.

**E:** L'unità Carri Pesanti attacca l'unità Carri Pesanti Cartaginesi con 4 dadi. Colpirà con quadrati rossi e con spade e causerà una ritirata con qualsiasi bandiera (i carri non sono supportati e non hanno leader per aumentare il loro morale). I carri in difesa possono ignorare un colpo con la spada e, se sopravvivono, in difesa combatteranno con 3 dadi.

### **Gli eserciti delle battaglie**

Gli appunti del Consiglio di Guerra specificano per ogni battaglia gli eserciti da utilizzare. I giocatori sono liberi di sostituire altri eserciti se sono disponibili unità sufficienti o di combinare eserciti.

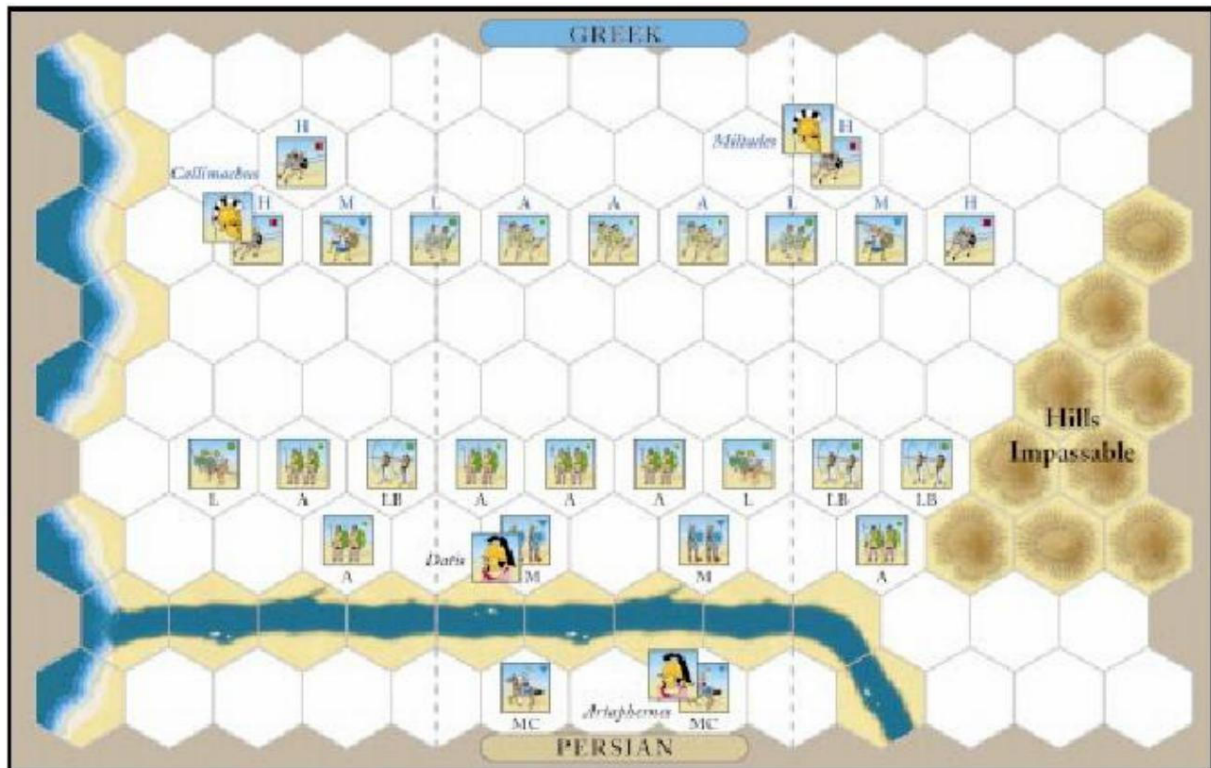
*Esempio 1 – Battaglia di Magnesia. L'esercito seleucide era un misto di unità greche, macedoni e mediorientali. Il giocatore Seleucide potrebbe voler usare unità di fanteria pesante e cavalleria degli eserciti greco e cartaginese e unità leggere dell'esercito del Regno Orientale.*

*Esempio 2 – Battaglia del fiume Granicus. Il giocatore persiano potrebbe voler impiegare unità di fanteria media greca per simulare i mercenari greci che hanno affrontato l'esercito di Alessandro. in questo caso, posiziona i blocchi per distinguerli dalle unità medie di Alessandro, oppure usa i segnalini Unità Speciali capovolti per distinguerli.*

Sentiti anche libero di incorporare unità greche/orientali nelle battaglie del gioco base.

Divertiti !

## MARATONA – 490 a.C.



### Storia

Il re Dario I di Persia inviò una spedizione contro Atene come rappresaglia per l'incendio di Sardi nel 498 a.C. durante la fallita rivolta ionica. La flotta persiana sotto il comando congiunto di Datis e Artaphernes sbarcò vicino alla baia di Maratona, che forniva un terreno perfetto per le loro truppe. Gli ateniesi marciarono sul nemico per affrontarli con 1000 soldati alleati provenienti da Platea per sostenere la forza ateniese di 9000 uomini. I persiani erano più numerosi dei greci, ma per compensare questa debolezza Callimaco estese la linea greca in modo che fosse larga quanto quella del nemico, spogliando il centro e mantenendo entrambe le ali a piena forza. L'esercito persiano, con i suoi migliori soldati al centro, fu colto di sorpresa quando gli Ateniesi attaccarono. Gli storici suggeriscono che parte della cavalleria persiana si stesse imbarcando sulle navi in quel momento. Durante la battaglia, il centro persiano approfittò della debolezza del centro greco scarnito, ma questo successo fu più che compensato dalla sconfitta delle sue due ali. Gli Ateniesi vittoriosi conversero quindi al centro e la forza persiana si diresse verso le loro navi. Preoccupato che i persiani sconfitti potessero ancora salpare per Atene, Filippide viaggiò per 26 miglia ad Atene per fornire notizie della loro vittoria, correndo così la prima maratona. La Grecia era al sicuro, almeno fino ad allora.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di guerra

Armata greca

- Leader: Callimaco
- 6 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito Persiano (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Datis
- 5 Carte Comando

### Vittoria

6 stendardi

### Regole speciali

Il fiume è guadabile.

Gli esagoni di mare e collina sono impraticabili.



## HIMERA – 480 a.C.



### Storia

La Fenicia e la Grecia colonizzarono il Mediterraneo occidentale. Cartagine unì le città puniche in un impero, mentre Siracusa iniziò a diventare la più grande città greca governata dal suo primo tiranno, Gelone.

Insieme a Terone di Akragas, Gelone prese il controllo di Imera e depose l'ex sovrano, Terillo, nel 483. Il re Amilcare di Cartagine, alleato e amico di Terillo, guidò un esercito in Sicilia nel 480 a.C. per riportarlo al potere. Amilcare stabilì due campi a ovest e a sud-ovest di Himera. Mentre gli eserciti schermagliavano fuori città, gli uomini di Gelone catturarono un messaggio che indicava la data di arrivo di un corpo di cavalleria greca destinato a rafforzare l'esercito di Amilcare. Fu messo in atto un piano machiavellico per sostituire la cavalleria di Gelone per questi rinforzi. All'alba del giorno stabilito, i cavalieri di Gelone entrarono nell'ignaro accampamento punico situato in riva al mare esterno. Improvvisamente attaccarono, diffondendo il panico e uccidendo Amilcare. Nel frattempo, il resto dell'esercito di Gelone lanciò un attacco a sorpresa da entrambe le parti. La maggior parte delle forze nel campo sul mare furono massacrate, ma un riuscito contrattacco al campo sulla collina evitò la totale distruzione dell'esercito cartaginese.

Fu firmato un trattato di pace tra Siracusa e Cartagine, che durò sette decenni. Poiché la spedizione di Amilcare coincise con l'invasione di Serse, si presume che facesse parte di un assalto coordinato al mondo greco.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### consiglio di guerra

Esercito cartaginese (*usa blocchi cartaginesi*)

- Leader: Amilcare Gisgo
- 5 Carte Comando

Armata Siracusana (*usa i blocchi greci*)

- Comandante: Gelone
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

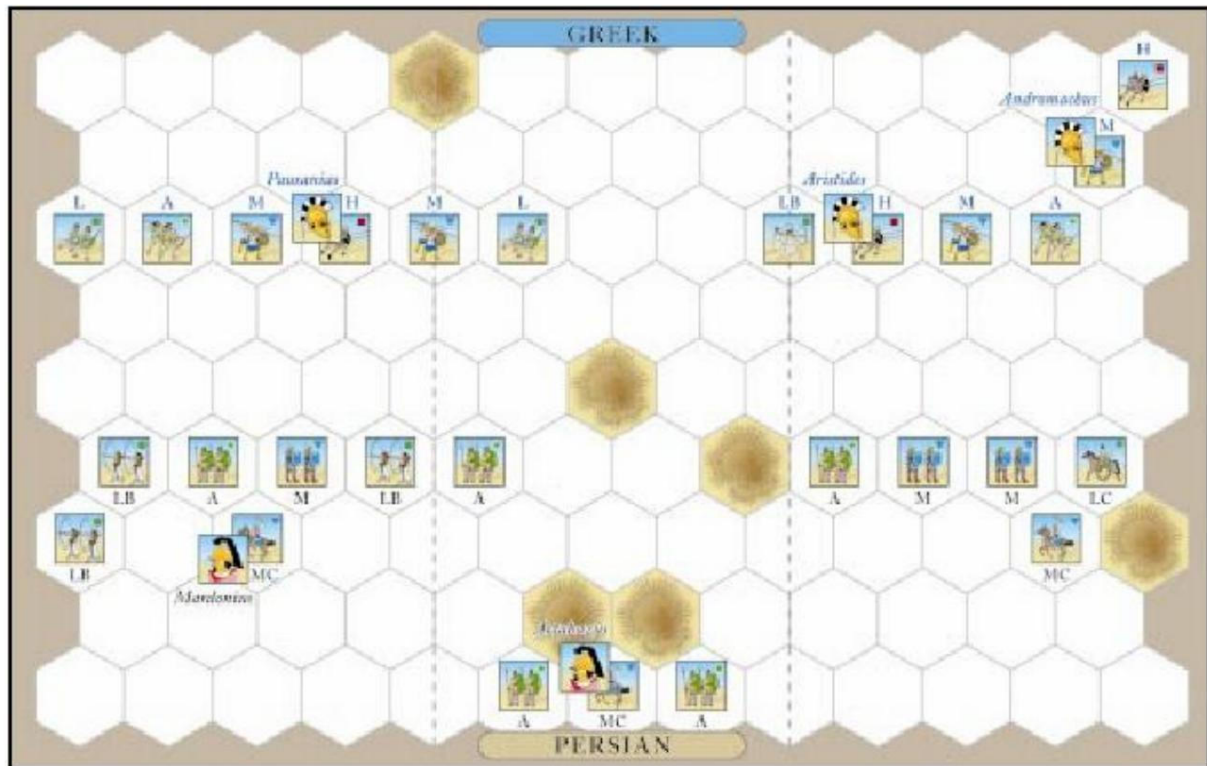
### Vittoria

6 Stendardi

### Regole speciali

Nessuno

## PLATAEA – 479 a.C.



### Storia

L'imperatore persiano Serse I guidò una massiccia invasione della Grecia per vendicare la sconfitta delle forze di suo padre a Maratona. Dopo aver annientato i 300 spartani alle Termopili, Serse catturò e bruciò Atene. Macedonia, Tessaglia e Beozia si arresero a Serse.

Tuttavia, in seguito alla perdita della flotta persiana a Salamina (480), Serse si ritirò in Asia e lasciò Mardonio con la maggior parte delle forze di terra persiane per continuare la sottomissione della Grecia. Nonostante il dissenso, si formò un esercito alleato greco, guidato dallo spartano Pausania, e marciò per opporsi ai persiani. I greci erano sempre attenti a rimanere in un terreno che ostacolava la cavalleria persiana. Attaccò comunque, ma il suo comandante Masistias fu ucciso. Cessando il combattimento diretto, la cavalleria persiana iniziò a razzciare, avvelenando le riserve d'acqua greche e distruggendo un grande convoglio di rifornimenti greci.

Mancando acqua e cibo, Pausania ordinò una ritirata notturna, ma solo gli alleati centrali si mossero. La destra spartana e la sinistra ateniese rimasero al loro posto fino alle prime luci del giorno. Di fronte a questa confusione, Mardonio ordinò un'avanzata generale e attaccò le unità ateniesi dell'ala sinistra greca. Fu un violento attacco che impedì agli Ateniesi di andare in aiuto degli Spartani che erano sottoposti a forti pressioni sulla destra. Aspettando il loro tempo fino a quando le condizioni non fossero favorevoli, gli Spartani ricevettero finalmente l'ordine di caricare, sbaragliando tutti coloro che si frapponevano sulla loro strada e uccidendo Mardonio. La vista dei persiani in ritirata sconcertò le forze di Artabazo, anch'esse fuggite. La vittoria di Platea significava che la minaccia persiana alla Grecia stava volgendo al termine.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### consiglio di guerra

Armata greca

- Leader: Pausania
- 6 Carte Comando
- Muoviti per primo

Esercito Persiano (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Mardonius
- 5 Carte Comando

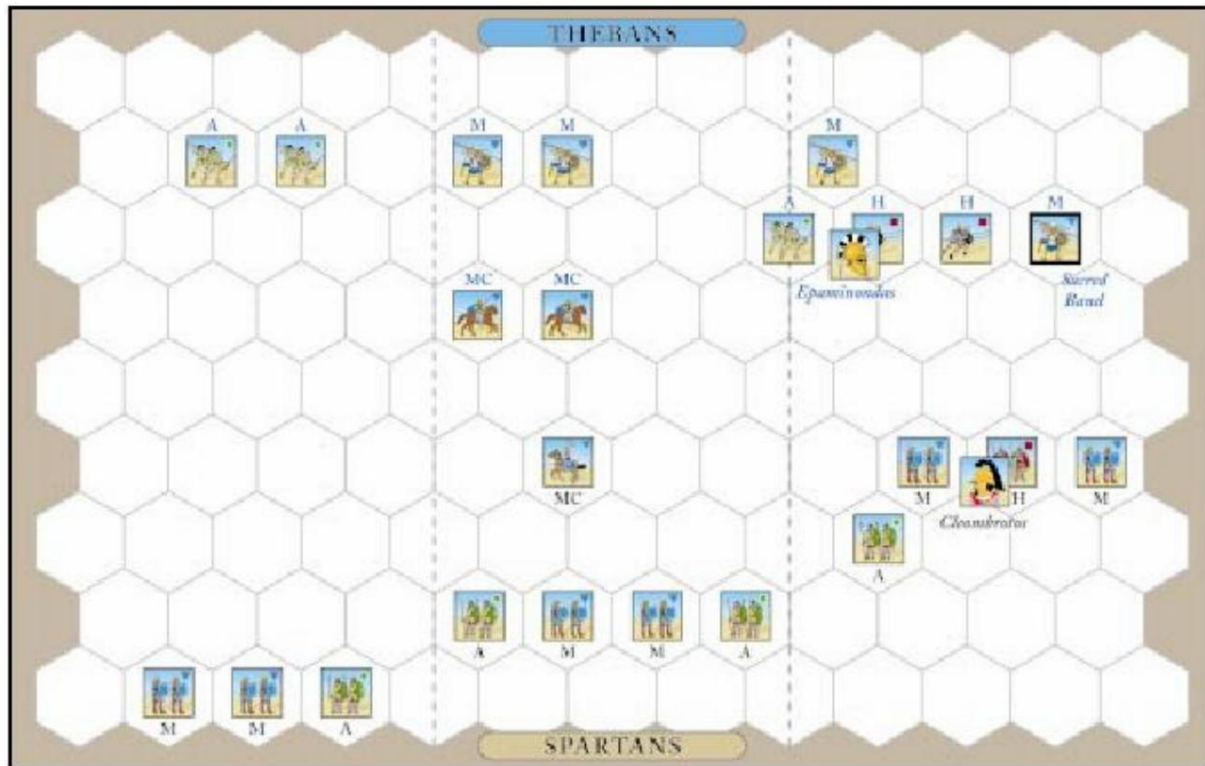
### Vittoria

5 Stendardi

### Regole speciali

Nessuno

## LEUCTRA – 371 a.C.



### Storia

La vittoria di Sparta su Atene nella guerra del Peloponneso (431-404) ha costruito la reputazione dei loro opliti come la più grande forza di fanteria del mondo.

Tuttavia, l'arroganza spartana che seguì la sua vittoria portò allo scoppio delle ostilità con il suo ex alleato, Tebe.

Nel 371, re Cleombroto di Sparta marciò su Tebe.

Quando raggiunse Leuttra, si trovò di fronte all'esercito tebano che gli sbarrava la strada. Gli spartani si sono aperti a ventaglio in una lunga fila con i loro alleati a sinistra. I comandanti greci tradizionalmente posizionavano le loro migliori truppe sulla destra e questa ala di solito guidava l'attacco. Il brillante comandante tebano Epaminondas escogitò un piano senza precedenti raggruppando i suoi uomini migliori alla sua sinistra in una falange profonda 50 uomini. Stava cercando di contrastare la spinta shock spartana con un Super Shock. Entrambe le parti lanciarono i loro cavalli e i cavalieri spartani furono rapidamente sconfitti. Vedendo la sua cavalleria fallire, Cleombrotos ordinò alla sua fanteria di avanzare. Contemporaneamente, Epaminondas cominciò l'avanzata a sinistra contro la destra spartana, mentre il resto del suo esercito doveva mantenere le proprie posizioni in ordine obliquo. Gli Spartani stavano cercando di cambiare formazione di fronte alla situazione quando il Battaglione Sacro li caricò e li colpì mentre si trovavano nel bel mezzo della manovra. Cleombroto fu ucciso e l'enorme peso della falange tebana ruppe la linea spartana. Mai prima d'ora Sparta aveva subito una tale sconfitta e Leuctra infranse il mito dell'invincibilità militare spartana.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### consiglio di guerra

Armata Tebana (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Epaminondas
- 6 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito Spartano (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Cleombrotos
- 5 Carte Comando

### Vittoria

4 Stendardi

### Regole speciali

Il Battaglione Sacro Tebano è un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciali nello stesso esagono dell'unità del Battaglione Sacro per distinguerla dalle altre unità. Il Battaglione Sacro infligge un colpo per ogni simbolo di leader che ottiene in Combattimento Ravvicinato (anche se nessun leader è assegnato o adiacente), e può ignorare una bandiera.

## MANTINEA – 362 a.C.



### Storia

La vittoria scioccante di Tebe a Leuttra nel (371) aveva posto fine all'egemonia spartana sulla Grecia. Epaminonda organizzò quindi la Lega Arcadica delle città del Peloponneso, al fine di controbilanciare Sparta e garantire la supremazia di Tebe.

Un dissenso nella Lega Arcadica indusse Mantinea ad allearsi con Sparta. Il nemico ereditario di Sparta, Atene, si unì persino all'alleanza contro Tebe. Epaminonda lanciò un'invasione nel 362 per ristabilire il dominio tebano. In una pianura vicino a Mantinea, affrontò la forza nemica di 20.000 fanti e 2.000 cavalieri con i Mantinesi a destra, gli Spartani al centro e gli Ateniesi a sinistra. La forza di Epaminonda di 30.000 fanti e 3.000 cavalieri si schierò con enorme profondità alla sua sinistra, impiegando la stessa tattica vittoriosa a Leuctra. I Tebani si avvicinarono all'ala mantinea poi lasciarono cadere le armi, come se quel giorno non volessero combattere.

Una volta che i Mantinesi ebbero abbassato la guardia, Epaminonda ordinò improvvisamente l'attacco. L'assalto frantumò il fianco destro mantineo, portando a sconfiggere l'intero esercito spartano.

Sfortunatamente per Tebe, Epaminonda fu ucciso al culmine della battaglia. Sparta fu nuovamente umiliata, ma senza il suo brillante leader, Tebe non fu in grado di mantenere la sua egemonia sulla Grecia. Il risultato finale fu l'indebolimento della Grecia che aprì la strada alla conquista macedone.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### consiglio di guerra

Armata Tebana (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Epaminonda
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito spartano (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Agesilaus
- 5 Carte Comando

### Vittoria

6 Stendardi

### Regole speciali

Nessuno

## LA PIANURA DEL CROCO – 352 a.C.



### Storia

Nel 359 a.C. Filippo divenne re di Macedonia. Da giovane era stato prigioniero a Tebe dove aveva osservato le innovazioni di Epaminonda. Applicando queste lezioni, Filippo creò una forza combinata manovrabile composta da una falange, cavalleria e truppe leggere. Riarmando le falangi con picche da 17 piedi invece delle solite picche da 9 piedi. Filippo espanse in modo aggressivo il controllo macedone che lo portò in conflitto con gli ateniesi. Nel 352 Filippo si volse a sud-ovest in Tessaglia. L'esercito greco-foceo agli ordini di Onomaco arrivò nella Piana dei Crochi con 20.000 soldati di fanteria e 500 cavalieri per fermarlo. Onomaco si schierò con le spalle al Golfo Persico. Filippo attaccò con lo stesso numero di fanti e 3.000 cavalieri. L'esercito di Onomaco combatté con sorprendente tenacia, tenendo a bada la falange macedone finché non fu affiancata dalla cavalleria di Filippo. Le linee focesi iniziarono a ritirarsi, poi si ruppero e fuggirono in mare dove molti tentarono di nuotare per unirsi alla flotta ateniese che era appena arrivata.

Onomaco morì combattendo e la Macedonia ora governava tutta la Tessaglia. Filippo aveva dimostrato la superiorità di una forza combinata contro un tradizionale esercito greco di opliti. L'irresistibile espansione macedone in Grecia doveva continuare.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### consiglio di guerra

Esercito Macedone (*usa i blocchi greci*)

- Comandante: Filippo II
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito Fociese (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Onomaco
- 5 Carte Comando

### Vittoria

6 Stendardi

### Regole speciali

Il Golfo Persico è impraticabile.

## GRANICO – 334 a.C.



### Storia

Alessandro successe a suo padre nel 336 a.C. e dopo essersi assicurato il controllo della Macedonia e degli altri stati greci, marciò verso est contro l'Impero Persiano. Attraversò l'Ellesponto ed entrò in Asia con

circa 32.000 fanti e 5.100 cavalieri. Dario III, imperatore di Persia, non reagì in tempo per impedire l'attraversamento e ordinò ai suoi Satrapi (governatori) e generali di radunare le loro forze vicino al fiume Granico. La cavalleria persiana era schierata lungo la riva e la fanteria un po' nelle retrovie.

Alessandro mise la sua fanteria pesante al centro e la fanteria leggera e la cavalleria sulle ali.

Parmenione comandava la difesa di sinistra e Alessandro la destra più potente. L'iniziale attacco macedone attraverso il fiume fu respinto.

Alessandro guidò quindi la cavalleria dei Compagni in un feroce assalto contro i capi persiani che si erano ormai raggruppati. Mitridate, nipote di Dario, ferì il re macedone con un giavelotto, ma Alessandro lo uccise con un colpo di spada. Rhoesace riuscì a sferrare un colpo che spaccò l'elmo di Alessandro. Quando Alessandro uccise Roesace, Spitradate venne da dietro e sollevò la sua scimitarra per uccidere il re macedone.

Tuttavia, la guardia del corpo di Alessandro, Cleitus, uccise il nobile persiano con tale forza che danneggiò la sua arma. La morte di questi tre capi fu troppo per la cavalleria persiana che si ruppe e fuggì. La fanteria persiana fece lo stesso.

Rimasero solo i mercenari greci. Quando chiesero pietà, fu rifiutata e furono massacrati quasi fino all'ultimo. L'Asia Minore era allora pronta per la conquista macedone.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### consiglio di guerra

Esercito macedone

(usa i blocchi greci)

- Comandante: Alessandro
- 6 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito persiano (usa i blocchi del Regno orientale)

- Comandante: Mitridate, Rhoesace, Spitridate
- 4 Carte Comando.

### Vittoria

6 Stendardi

### Regole speciali

- Il fiume Granicus è guadabile.
- Quando Alessandro è assegnato a un'unità, questa unità combatterà con 1 dado extra nel combattimento ravvicinato.
- La Cavalleria Greca dei Compagni è un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciali nello stesso esagono dell'unità di Cavalleria dei Compagni per distinguerla dalle altre unità. La Cavalleria dei Compagni ignora 1 simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato e può ignorare 1 bandiera.
- **Cattivo comando persiano:** i tre satrapi persiani (Mitridate, Rhoesace e Spitridate) convertono i simboli del leader in colpi solo per le unità a cui sono assegnati, non per le unità adiacenti. Una Carta Comando "Leadership" dà un ordine solo all'unità a cui è assegnato un leader e non ha effetto sulle unità adiacenti. Un leader Satrapi, tuttavia, migliora il morale dell'unità a cui è assegnato, che può ignorare 1 bandiera.

## ISSUS – 333 a.C.



### Storia

Dopo la battaglia del fiume Granico, Dario radunò un nuovo esercito vicino a Babilonia mentre Alessandro si espanse in Asia Minore. Dario avanzò in Siria in attesa dell'invasore macedone. Tuttavia, in seguito al ritardo di Alessandro a causa delle sue cattive condizioni di salute, Dario manovrò le sue forze dietro l'esercito macedone e si impadronì della loro base di rifornimenti. Alessandro tornò per incontrare Dario sul Fiume Pinaro. L'esercito di Dario si schierò a difesa dietro il fiume, con unità leggere sulle colline a sinistra, i mercenari greci al centro e la maggior parte della sua cavalleria a destra sotto Narbazano. Alessandro prese il comando della Cavalleria dei Compagni sulla destra, schierò la sua falange al centro e inviò la cavalleria della Tessaglia sul fianco sinistro agli ordini di Parmenione per affrontare i numerosi cavalieri persiani. L'avanzata di Alessandro fu inizialmente lenta, ma quando si rese conto che le unità persiane situate sulle colline non erano una minaccia, ordinò la carica contro i mercenari greci. La falange macedone stava attraversando un periodo difficile contro i mercenari greci di Dario, ma Alessandro intervenne con i suoi Compagni e fiancheggiò i mercenari. Il centro persiano crollò rapidamente e Dario fuggì. La feroce battaglia di cavalleria tra forze equivalenti vicino alla spiaggia si trasformò in una disfatta persiana quando i cavalieri videro Dario in fuga. La Persia aveva perso due eserciti e ora Alessandro aveva accesso al cuore dell'impero.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito Macedone  
(Usa i blocchi Greci)  
\* Leader: Alessandro  
\* 6 Carte Comando  
\* Muove per Primo

Esercito Persiano  
(Usa i blocchi del Regno Orientale)  
\* Leader: Dario III  
\* 4 Carte Comando

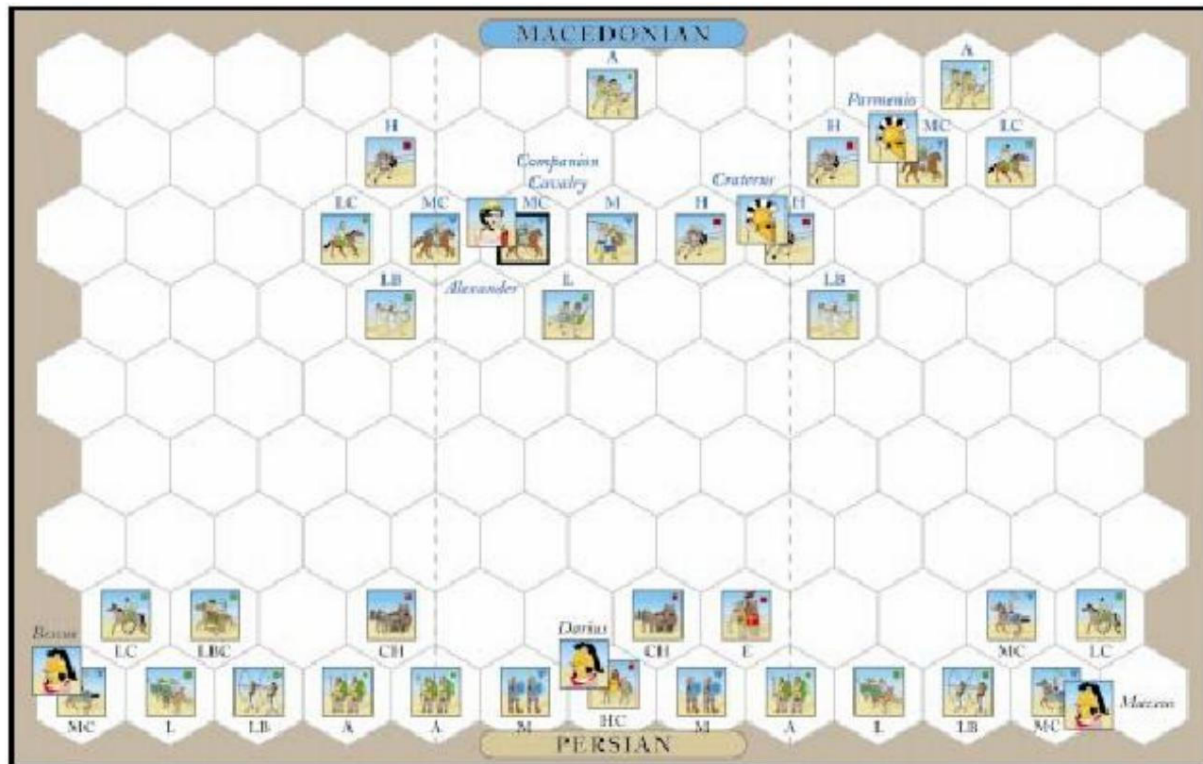
### Vittoria

8 Stendardi

### Regole speciali

- Il fiume Pinarus è guadabile senza riduzione dei dadi di battaglia.
- Quando Alessandro è assegnato a un'unità, questa unità in combattimento ravvicinato lancia 1 dado extra.
- La Cavalleria Greca dei Compagni è un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciale nello stesso esagono dell'unità di Cavalleria dei Compagni per distinguerla dalle altre unità. La Cavalleria dei Compagni ignora 1 simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato e può ignorare 1 bandiera.
- Gli Immortali Persiani formano un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciale nello stesso esagono dell'unità di Immortali per distinguerla dalle altre unità. Gli immortali sono armati di archi e seguono le regole del combattimento a distanza.

## GAUGAMELA – 333 a.C.



### Storia

Invece di inseguire Dario dopo la vittoria di Issò (333), Alessandro si rivolse a sud per neutralizzare la flotta persiana. In due anni di campagna conquistò Tiro e Gaza, quindi conquistò l'Egitto. Nel 331, Alessandro entrò in Mesopotamia per attaccare la Babilonia. Dario aveva radunato un altro esercito, forte di cavalleria ma carente di una buona fanteria. I due eserciti si incontrarono nella piana di Gaugamela. Dario si affidò alla sua cavalleria a destra e a sinistra e occupò il centro con i suoi mercenari greci, la cavalleria delle guardie, gli elefanti e i carri. Alessandro posizionò a sinistra i cavalieri della Tessaglia, occupandosi personalmente della falange al centro e dei Compagni a dx. La linea persiana si estendeva ben oltre i due fianchi della formazione macedone. Contro questo, Alessandro avanzò in diagonale negando la sua sinistra. Dario lanciò in avanti le sue truppe a cavallo. La destra macedone dovette resistere ai loro attaccanti abbastanza a lungo da consentire ad Alessandro di caricare con i suoi Compagni e la fanteria pesante per raggiungere Dario. Ancora una volta, Dario si voltò e lasciò il campo di battaglia, ma la battaglia non era ancora finita. La sinistra macedone era ancora maltrattata dalla cavalleria persiana. Alessandro virò e caricò i persiani con i Compagni, costringendoli a ripiegare. Presto l'intero esercito persiano si sarebbe ritirato. Gaugamela è una delle battaglie decisive della storia, segnando l'inizio del grande impero di Alessandro. Questa battaglia è anche considerata il classico esempio di tattica di penetrazione.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito macedone (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Alessandro
- 6 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito Persiano (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Dario III
- 4 Carte Comando

### Vittoria

7 stendardi

### Regole Speciali

- Quando Alessandro è assegnato a un'unità, questa unità combatte con un dado addizionale nel combattimento ravvicinato.
- La cavalleria greca dei Compagni è un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciali nello stesso esagono dell'unità di cavalleria dei Compagni per distinguerla dalle altre unità. La cavalleria dei Compagni ignora 1 simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato e può ignorare 1 bandiera.



## IL FIUME JAXARTES – 328 a.C.



### Storia

Nel 329 a.C., Alessandro aveva completato la sottomissione dei Satrapi persiani orientali e il suo esercito stava costruendo una nuova città, Alexandria Eschate, sulle rive dello Jaxartes, per proteggere il suo confine nord-orientale. Una forza scita guidata dal loro capo, Satraces, arrivò sulle sponde opposte. La forza scita era composta principalmente da arcieri a cavallo che stavano per lanciare un'importante incursione.

Alessandro decise di attaccare e sconfiggere i barbari per dissuaderli dall'effettuare ulteriori incursioni. Alessandro aveva delle catapulte posizionate per contrastare gli arcieri a cavallo durante il presunto difficile attraversamento del fiume. Quando le catapulte iniziarono a lanciare, un certo numero di cavalieri sciti furono immediatamente schiacciati. Gli arcieri a cavallo si allontanarono cautamente dal fiume. Le truppe di Alessandro attraversarono rapidamente in massa. Una volta dall'altra parte, inviò alcune unità di cavalleria e fanteria come esca. Quando gli Sciti, come sperava, ebbero circondato il distaccamento macedone, Alessandro inviò il resto della sua cavalleria e fanteria leggera per bloccare la loro ritirata in modo che non potessero evitare le sue unità di fanteria pesante. Dopo un breve scontro corpo a corpo, Satraces fu ucciso e gli Sciti si staccarono e fuggirono. Sebbene la maggior parte dell'esercito scita fosse fuggito, sapeva che i macedoni avrebbero potuto contrastare le loro tattiche. Alessandro era riuscito a sconfiggere i veloci arcieri a cavallo delle steppe dove Ciro il Grande e Dario I avevano fallito.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito macedone (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Alessandro
- 6 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito Scita (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Satraces
- 5 Carte Comando

### Vittoria

5 Stendardi

### Regole speciali

- Il fiume Jaxartes è guadabile.
- Quando Alessandro è assegnato a un'unità, questa unità tira un dado in più in combattimento ravvicinato.
- La cavalleria greca dei Compagni è un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciali nello stesso esagono dell'unità di cavalleria dei Compagni per distinguertela dalle altre unità. La cavalleria dei Compagni ignora 1 simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato e può ignorare 1 bandiera.

## IDASPE – 326 a.C.



### Storia

Avendo ottenuto il controllo dell'intero mondo civilizzato conosciuto, Alessandro si avventurò in India nel 326 a.C. Giunto al fiume Idaspe, dovette affrontare la resistenza di Porus.

L'imponente corpo dei 200 elefanti di Porus vanificò tutti i tentativi di Alessandro di attraversare il fiume.

Apprendendo che una grande forza si stava avvicinando per rinforzare Porus, Alessandro divise il suo esercito e attraversò segretamente il fiume a monte con il grosso delle truppe macedoni. Craterus rimase indietro con un grande distaccamento per ingannare gli indiani.

Ricevendo la notizia sorprendente della traversata dell'Idaspe da parte di Alessandro, Porus reindirizzò frettolosamente il suo esercito per affrontarlo. Porus ha inviato i suoi carri in avanti ma sono stati rapidamente eliminati. Alessandro ha quindi lanciato la sua cavalleria per attaccare l'ala destra di Porus e raggiunto il fianco dell'esercito indiano, mentre la sua fanteria pesante è avanzata per attaccare gli elefanti e gli arcieri. Gli elefanti caricarono la falange e fecero enormi danni tra la fanteria d'élite macedone. Solo il tempestivo intervento delle truppe leggere ha evitato di subire perdite più pesanti. Porus, ferito sei volte, fu catturato e il resto del suo esercito fu messo in rotta. Porus impressionò così tanto Alessandro con il suo coraggio che gli fu permesso di mantenere il suo regno come vassallo macedone. Il potere degli elefanti non fu dimenticato dai generali macedoni che combatterono a Idaspe. Ebbero grandi difficoltà ad acquisirli durante la Guerra di Successione.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito macedone (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Alessandro
- 6 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito Indiano (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Porus
- 5 Carte Comando

### Vittoria

7 Stendardi

### Regole Speciali

- Il fiume Hydaspes è guadabile.
- Quando Alessandro è assegnato a un'unità, questa unità tira un dado in più nel combattimento ravvicinato.
- I due Compagni di cavalleria greca formano un'unità speciale. Ponete un blocco di Unità Speciali nello stesso esagono dell'unità di cavalleria dei Compagni per distinguerla dalle altre unità. La cavalleria dei Compagni ignora 1 simbolo di spada nel Combattimento Ravvicinato e può ignorare 1 bandiera.

## ELLESPONTO – 323 a.C.



### Storia

La morte di Alessandro nel 323 a.C. fece precipitare il suo impero in uno stato di tumulto politico e militare, i suoi generali e governatori dichiararono i loro regni indipendenti come "Successori" (Diadochi). Perdicca ereditò la maggior parte dell'esercito macedone e il titolo di "Reggente dell'Impero asiatico". Contro di lui si formò una coalizione di altri successori. Un esercito al comando di Cratero fu inviato in Asia per affrontare Perdicca e i suoi alleati.

Perdicca inviò Eumene e Neottolema con un esercito nell'Ellesponto per impedire a Cratero di entrare in Asia. Neottolema, geloso di Eumene, disertò con cento cavalieri e si unì alle forze di Cratero. Dopo la traversata, quando Cratero ed Eumene si fronteggiarono, ciascuno aveva circa 20.000 fanti, ma la falange di veterani macedoni di Cratero era superiore. Eumene faceva affidamento sulla sua cavalleria più numerosa. Entrambe le parti posizionarono la loro falange al centro e la loro cavalleria sulle ali. Cratero, al comando dell'ala destra, caricò dall'inizio. Fu ucciso e la sua cavalleria si disperse. Sull'altra ala, Neottolema affrontò Eumene e Neottolema fu ucciso in duello. La fanteria di Cratero, poi circondata e senza leader, capitolò. Eumene invitò i macedoni sconfitti a unirsi a lui. Accettarono, ma partirono durante la notte per unirsi ad Antipatro, reggente di Grecia e Macedonia.

La battaglia dell'Ellesponto mise da parte due contendenti, ma la Guerra di Successione sarebbe durata altri 40 anni.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Armata di Successione di Cratero (*usa i blocchi Cartaginesi*)

- Leader: Cratero
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

Armata di Successione di Eumene (*usa i blocchi Greci*)

- Leader: Eumene
- 6 Carte Comando

### Vittoria

6 Stendardi

### Regole Speciali

Se uno dei tuoi leader viene eliminato, il tuo Comando viene ridotto di una Carta Comando. Se il leader viene perso durante il tuo turno, non pescare una nuova carta Comando alla fine del tuo turno. Se il leader viene perso durante il turno del tuo avversario, egli pesca a caso una delle tue carte Comando che viene scartata. Se elimini tutti i leader avversari, hai vinto.





## IPSUS – 301 a.C.



### Storia

Nel 309 a.C., tutti gli eredi di Alessandro furono giustiziati. I Successori cessarono di pretendere di combattere per la restaurazione dell'impero e si proclamarono re. Alla testa dell'esercito più potente di tutti i contendenti, Antigono decise di riunire l'impero sotto il suo governo nel 302 a.C. Gli altri quattro re Diadochi avevano stretto un'alleanza per fermarlo. Gli alleati si scontrarono con l'esercito di Antigone vicino a Ipsus. Gli eserciti avevano un numero simile di fanteria, ma gli alleati avevano più cavalleria e un'enorme superiorità nel numero di elefanti. Quando la battaglia iniziò, la cavalleria di Antigone caricò una delle ali di cavalleria di Seleuco, mettendolo in rotta. Sfortunatamente, la cavalleria di Antigone si spinse troppo lontano e non poté tornare in battaglia poiché fu bloccata dagli elefanti Seleucidi. Questa lasciò la falange di Antigone senza supporto, quando la falange alleata caricò. Sopraffatto, Antigone fu ucciso e la sua falange andò in rotta. Il resto della cavalleria e alcune unità a piedi fuggirono, così come un giovane generale che avrebbe fatto sentire la sua presenza in seguito - Pirro. Con tre re e tre futuri re presenti, fu davvero "la battaglia dei re". A 81 anni, Antigone non aveva mai perso una battaglia prima. La sua sconfitta e morte posero fine alla prima fase delle Guerre di Successione e fecero nascere qualche speranza per la riunificazione dell'impero.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Armata del Successore Antigone (*usa i blocchi Greci*)

- Leader: Antigone
- 5 Carte Comando
- Muoviti per primo

Esercito del Successore Seleuco (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Seleuco e Lisimaco
- 6 Carte Comando

### Vittoria

8 Stendardi

### Regole Speciali

Seleuco portò 400 elefanti dall'India per la battaglia. Dovrai schierare un'unità di elefanti romana o cartaginese dal gioco base come quarta unità di elefanti dell'esercito Seleucide.

## ERACLEA – 280 a.C.



### Storia

Nella sua giovinezza, Pirro dell'Epirote prestò servizio come luogotenente sotto i Diadochi, inclusi Demetrio e Tolomeo. Nel 297 a.C., riconquistò il suo regno ancestrale e cercò di impadronirsi del trono di Macedonia. Nel 284 fu espulso dalla Macedonia e cercò nuove avventure.

Quando Roma minacciò l'espansione nell'Italia meridionale, Pirro accettò l'invito di Taranto a guidare la sua battaglia nel 281 a.C.

La sua campagna iniziò male quando il suo esercito invasore di 25.000 fanti, 3.000 cavalieri e 20 elefanti furono dispersi mentre attraversavano il mare e scoprì un atteggiamento "aspetta e vedrai" tra i suoi ex alleati greci in Italia. Pirro aveva bisogno di una rapida vittoria per cambiare il loro atteggiamento. Levino marciò a sud per contrastare l'invasore Epirote con un esercito romano composto da due legioni e alleati: circa 25.000 uomini. I due eserciti si incontrarono vicino al fiume Siris. Pirro non poté impedire ai romani di attraversarlo. I romani ebbero il vantaggio nelle prime fasi della battaglia, quando Pirro giocò la sua carta vincente lanciando gli elefanti. Nessun soldato romano li aveva visti prima ed erano troppo per la fanteria e la cavalleria. La rotta romana era iniziata. C'è qualche dubbio sul fatto che gli elefanti siano stati la chiave della vittoria di Pirro, perché ci fu un'aspra e sanguinosa battaglia: 7.000 romani e 4.000 greci furono lasciati sul campo di battaglia. La vittoria gonfiò i ranghi di Pirro con nuovi alleati, ma Roma era tutt'altro che sconfitta.

Il palcoscenico è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Armata dell'Epirote (*usa i blocchi Greci*)

- Comandante: Pirro
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

Esercito romano (*usa i blocchi romani*)

- Leader: Console Valerius Laevinus
- 5 Carte Comando

### Vittoria

7 Stendardi

### Regole speciali

- Il fiume Siris può essere attraversato solo in curva. Trattate gli altri esagoni di fiume come terreno impraticabile.

- **Terrore a prima vista:** qualsiasi unità di fanteria romana in Combattimento Ravvicinato con un'unità di elefanti non può ignorare le bandiere tirate da quell'unità di elefanti, anche se l'unità ha un comandante assegnato o è supportata da due unità amiche adiacenti.

## ASCOLI – 279 a.C.



### Storia

Pirro dell'Epiro quasi raddoppiò le dimensioni del suo esercito dopo la sua vittoria ad Eraclea con Greci, Sanniti e Lucani che si radunarono sotto il suo stendardo. Dopo aver integrato le nuove reclute, Pirro partì per Roma. La sua avanzata fu fermata ad Ascoli da due consoli romani Decio e Sulpicio e dal loro esercito di quattro legioni e alleati. Entrambe le parti avevano circa 40.000 uomini, ma Pirro aveva il vantaggio della cavalleria e, naturalmente, dei suoi elefanti. Dopo una giornata di schermaglie su un terreno accidentato, i due eserciti si schierarono all'alba su un'altura. Quello che seguì fu uno scontro diretto tra la legione e la falange. Durante lo scontro, Pirro non riuscì a circondare i fianchi romani. Dopo un feroce combattimento nel centro, i romani furono nuovamente respinti dagli elefanti. Pirro, in testa ai combattimenti, fu ferito, impedendo così la valorizzazione della sua vittoria. Oltre 6.000 romani furono massacrati, ma Pirro aveva perso 3.500 dei suoi uomini, la maggior parte dei quali erano veterani insostituibili e molti dei suoi ufficiali. Si dice che Pirro esclamò dopo la battaglia "Un'altra vittoria simile a questa e sarò perduto!" dando così origine al termine "Vittoria di Pirro". La strada per Roma era ancora sorvegliata da altri eserciti e i romani si rifiutarono di negoziare un trattato di pace. Scoraggiato, Pirro accettò un'offerta da Siracusa di guidare i greci siciliani nella loro guerra contro Cartagine nel 278 a.C.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Armata dell'Epirote (*usa i blocchi Greci*)

- Leader: Pirro
- 6 Carte Comando

Esercito romano (*usa i blocchi romani*)

- Leader: 4: Consoli Decio e Sulpicio
- 4 carte Comando
- Muovi per primo

### Vittoria

6 Stendardi

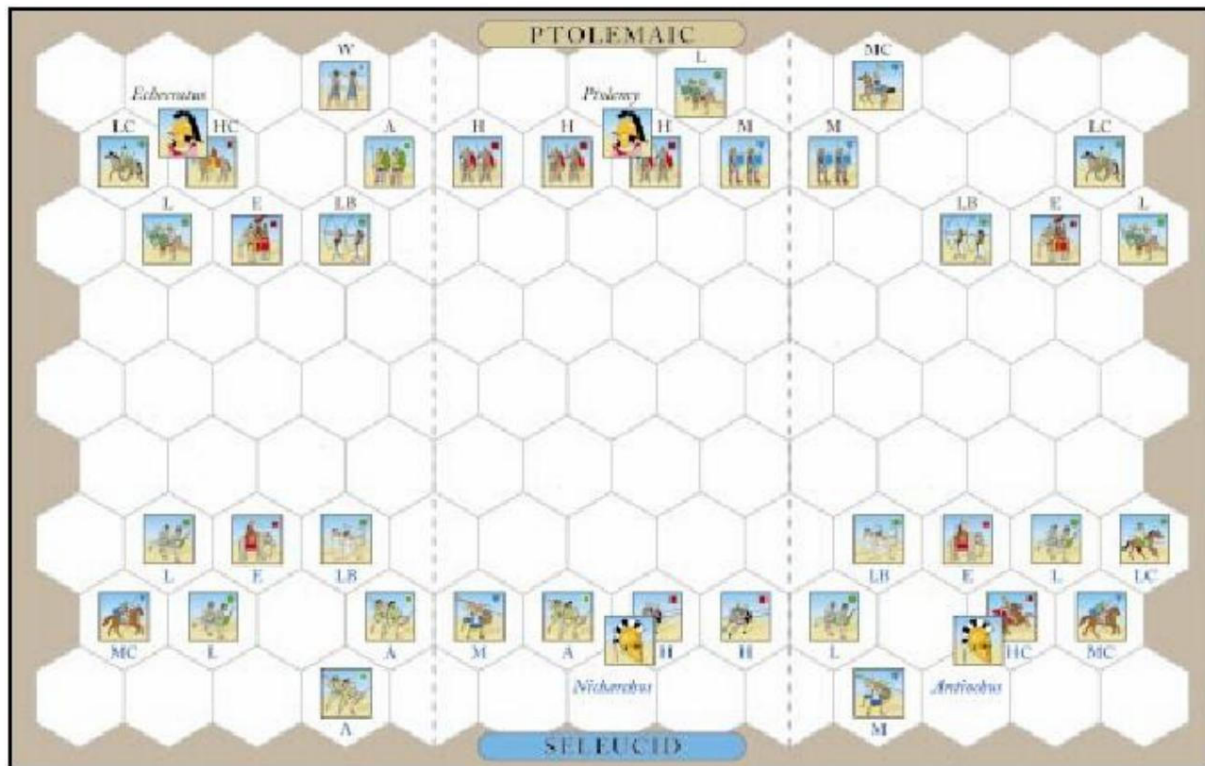
### Regole Speciali

Ogni giocatore deve piazzare due comandanti sul campo di battaglia dopo che ciascuno ha consultato le proprie Carte Comando. Il giocatore romano piazza prima i suoi due leader, poi è il turno dell'Epirote.





## RAFIA – 217 a.C.



### Storia

Le guerre dei Successori portarono all'istituzione di tre regni ellenici: gli Antigoni (Macedonia), i Tolomei (Egitto) e i Seleucidi (dall'Asia Minore all'India). L'impero seleucide stava cominciando a frammentarsi, perdendo la Giudea e la maggior parte delle sue province orientali e parte dell'Asia Minore. Antiochia III ne divenne il sovrano all'età di diciotto anni nel 223 a.C., e iniziò immediatamente a restaurare il suo impero. Nel 217 riconquistò la Giudea e marciò sull'Egitto con 62.000 fanti, 6.000 cavalieri e 103 elefanti. Tolomeo IV, a capo di un esercito molto più piccolo, arruolò i nativi egiziani nella sua falange greca, per aumentare il suo numero a 70.000 fanti, 6.000 cavalieri e 73 elefanti. I due eserciti si fronteggiarono a Rafia, al confine con l'Egitto. Si schierarono con la loro falange al centro e la cavalleria sulle ali. Antiochia iniziò la battaglia caricando con la cavalleria di destra, disarcionando l'ala sinistra di Tolomeo.

Il giovane Antiochia inseguì impetuosamente la cavalleria che fuggiva davanti a lui. Nel frattempo, la destra egiziana è entrata in azione sconfiggendo le loro controparti. Con tutte le ali andate in direzioni opposte, Tolomeo ordinò al suo centro di attaccare. Sorprendentemente, la falange egizia ebbe la meglio sui veterani seleucidi e l'intero esercito di Antiochia ruppe i ranghi e fuggì. Antiochia si ritirò e Tolomeo recuperò la Giudea. Nonostante questa sconfitta, Antiochia continuò i suoi sforzi per riconquistare le sue province perdute e ripristinare il grande impero seleucide.

Tolomeo, da parte sua, dovette presto affrontare una grande ribellione guidata dai soldati egiziani che aveva addestrato per la falange.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito Tolemaico (*usa i blocchi del Regno Orientale*)

- Leader: Tolomeo
- 5 Carte Comando

Armata Seleucide (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Antiochia
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

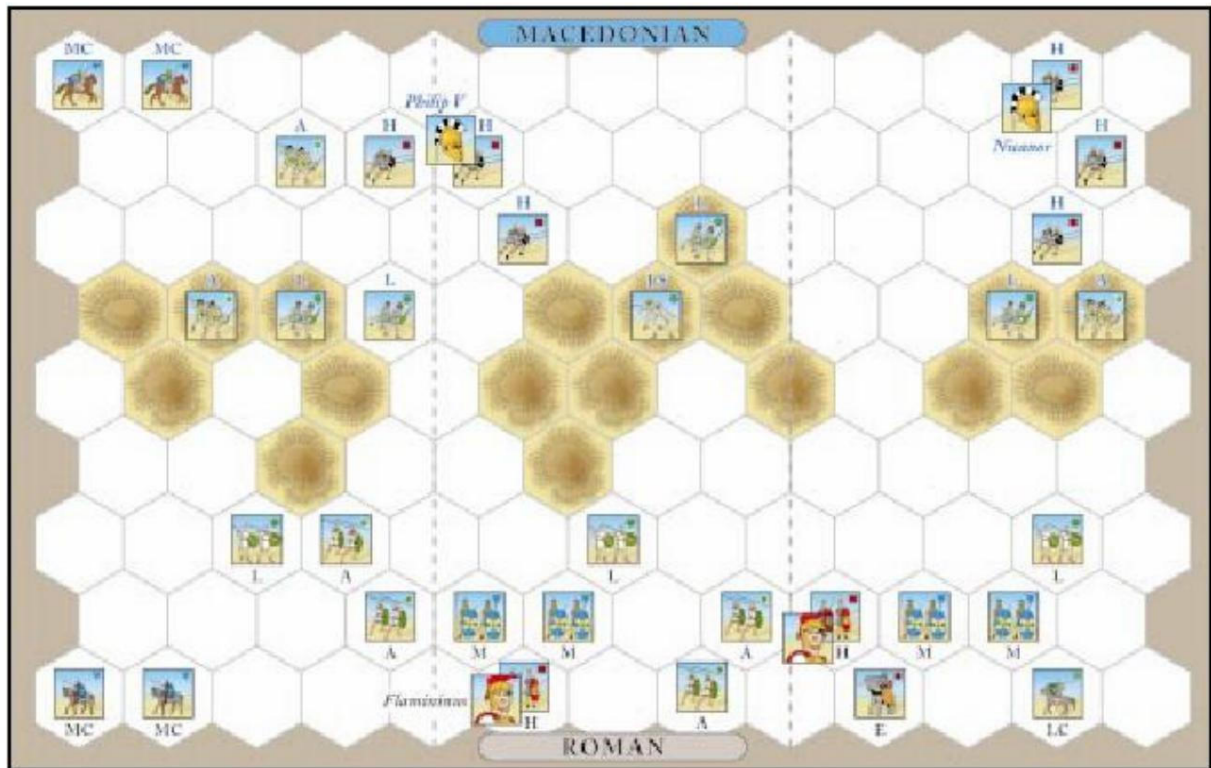
### Vittoria

8 Stendardi

### Regole speciali

Nessuna

## CYNOSCEPHALE – 197 a.C.



### Storia

La vittoria della seconda guerra punica (218 - 201 a.C.) pose Roma come potenza dominante nel Mediterraneo occidentale. Poiché Filippo V di Macedonia era alleato di Annibale durante questa guerra, Roma aveva un conto da regolare. Roma usò le denunce di Rodi e Pergamo contro l'aggressione macedone come pretesto per l'invasione. Il Senato inviò Flaminio con due legioni e alcuni alleati greci per affrontare Filippo nel 197 a.C.

Fu il primo confronto tra la legione romana e la pura falange macedone (la falange di Pirro era composta da Epiroti, e quella di Annibale di molte nazionalità). I due eserciti erano di dimensioni praticamente identiche, con circa 23.000 fanti e 2.000 cavalieri ciascuno. La battaglia sarebbe stata vinta dal miglior sistema tattico, non dal numero delle unità. D'altra parte, il terreno collinare della Grecia a Cynoscephalae è a favore della legione. I due eserciti stavano marciando su entrambi i lati di una linea di cresta e si incontrarono casualmente nella foschia mattutina. Iniziò una scaramuccia tra le truppe leggere e Filippo decise di ingaggiare tutto il suo esercito. Filippo prese il comando dell'ala destra e riuscì ad attaccare la sinistra romana. Flaminio prese l'iniziativa e lanciò un attacco guidato dagli elefanti sul fianco sinistro della falange, fracassandola prima che fosse completamente schierata. L'ala destra di ogni esercito fu allora vittoriosa. Un ignoto tribuno romano, "vedendo cosa si doveva fare", staccò alcuni manipoli dalla destra romana per colpire il fianco della vittoriosa falange dell'ala destra macedone. La falange di Filippo fu fatta a pezzi come esempio di flessibilità contro rigidità. Le speranze di Filippo di unificare i greci sotto l'egemonia macedone si conclusero con la sconfitta.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito macedone (*usa i blocchi greci*)

- Leader: Filippo V
- 5 Carte Comando

Esercito romano (*usa i blocchi romani*)

- Leader: Console Lucius Quinctius Flamininus
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

### Vittoria

6 Standardi

### Regole Speciali

**Opzionale – Flessibilità Tattica Romana.** Un'unità di fanteria pesante greca non supportata può difendersi solo con 3 dadi battaglia da un'unità di fanteria media o pesante romana (il che riflette l'abilità delle legioni più manovrabili di raggiungere i fianchi della falange e colpire con decisione).

## MAGNESIA – 190 a.C.



### Storia

Dopo la sua sconfitta a Rafia, Antiochia III condusse continuamente campagne per restaurare il suo impero. Riconquistò l'Asia Minore, l'Armenia, Parte e la Battriana. Quindi si vendicò di Rafia con una vittoria decisiva sugli egiziani di Tolomeo a Panion nel 199 a.C. Con queste vittorie ricevette il titolo di 'il Grande'. Nel frattempo, la sconfitta macedone a Cynoscephalae nel 197 a.C. ha lasciato il potere vacante in Grecia. Antiochia, vedendo un'opportunità, invase la Grecia, ma Roma lo respinse rapidamente. Un esercito consolare romano al comando di Lucio Cornelio Scipione inseguì Antiochia in Asia Minore. Antiochia accettò la sfida romana vicino a Magnesia. Schierò un grande esercito composto dalla sua falange greco-macedone, guerrieri Galli, catafratti, carri ed elefanti. I romani avevano due legioni supportate da Greci e Pergameni alleati con il loro re Eumene II. Sebbene l'esercito seleucide fosse più numeroso, i legionari romani, veterani della guerra contro Annibale, erano soldati moltissimi efficaci. La battaglia iniziò sulla destra romana quando Eumene lanciò una forza combinata di schermagliatori e cavalleria contro i carri seleucidi. Le legioni si mossero quindi in avanti contro la falange seleucide. Vedendo il suo esercito vacillare, Antiochia caricò con la sua cavalleria pesante nel tentativo di invertire la situazione. Attraversò la destra romana, ma fu costretto a ritirarsi dagli elefanti romani prima di poter prendere le legioni sul fianco. Poi gli elefanti seleucidi al centro furono presi dal panico, la falange di Antiochia crollò e tutto il suo esercito fu messo in rotta. Antiochia riuscì a fuggire e in seguito firmò la pace con Roma cedendo l'Asia Minore e pagando una cospicua indennità. Tuttavia, la sconfitta portò ribellione dalle sue province orientali e l'opera della vita di Antiochia era incompiuta. Roma divenne la potenza dominante del Mediterraneo.

Lo scenario è pronto. Le linee di battaglia sono tracciate e tu sei al comando. Sta a te scrivere il resto della storia.

### Consiglio di Guerra

Esercito seleucide  
(usa i blocchi Greci)

- Leader: Antiochia III  
Imperatore dei Seleucidi
- 4 Carte Comando

Esercito romano  
(usa i blocchi romani)

- Leader: Console Lucio Cornelio Scipione
- 5 Carte Comando
- Muovi per primo

### Vittoria

7 Stendardi

### Regole speciali

- Il fiume Phrygios è impassabile.

- **Opzionale – Flessibilità Tattica Romana.** Un'unità di fanteria pesante greca non supportata può difendersi solo con 3 dadi battaglia da un'unità di fanteria media o pesante romana (il che riflette l'abilità delle legioni più manovrabili di raggiungere i fianchi della falange e colpire con decisione).