

La prima svolta della guerra

Sfacteria, 425 a.C.



GIOCO: Sfacteria, 425 a.C.



1 INTRODUZIONE

- 1.1 Componenti del gioco
- 1.2 Scala
- 1.3 Mappa

2 PEDINE

- 2.1 Unità
- 2.2 Strateghi
- 2.3 Stratagemmi
- 2.4 Altre pedine

3. SEQUENZA DI GIOCO

- A – Pesca degli Stratagemmi.
- B – Punti Azione.
- C – Rinforzi.

- D – Fase delle Attivazioni.
- E – Fase di fine turno.

4 MOVIMENTO

- 4.1 Limiti al Movimento
- 4.2 Trasporto Navale

5 ACCUMULO (STACKING)

6. COMBATTIMENTI

- 6.1 Principi Generali
 - 6.1.1 Eccezione
- 6.2 Tabella di Combattimento
- 6.3 Ritirata.

7 RIFORNIMENTO

- 7.1 Capitolazione

8 STRATAGEMMI

9 VANTAGGIO

10 VITTORIA

- 10.1 Vittoria decisiva
- 10.2 Vittoria marginale

11 REGOLE OPZIONALI

- 11.1 Riduzione volontaria
- 11.2 Nuovi strateghi

CREDITI



1 INTRODUZIONE

Sfacteria è un gioco che simula le battaglie di Pilo e Sfacteria durante la guerra del Peloponneso.

Nota. Questa è la seconda edizione del gioco. Le regole hanno subito alcune modifiche quindi consigliamo anche a coloro che hanno giocato la prima edizione di leggerle attentamente.

1.1 Componenti del gioco

Sfacteria contiene:

- una mappa A2 (42x60 cm.),
- un foglio di pedine,
- questo fascicolo di regole,
- due tabelle di gioco.

Per giocare sono necessari due dadi a sei facce (non inclusi nel gioco) e una coppa opaca.

1.2 Scala

Un Punto forza (PF) rappresenta:

- 1 trireme,
- 25 opliti,
- 100 arcieri o peltasti.

1.3 Mappa

La mappa è divisa in zone (identificate da lettere e numeri), che regolano il posizionamento e il movimento delle pedine. Le zone sono zone Terrestri (T): con terreno pianeggiante, accidentato o spiaggia, o zone Marittime (N): mare o stretto.

Intorno alla mappa ci sono quattro basi utilizzate per piazzare i rinforzi. Si tratta della base terrestre e navale spartana e della base terrestre e navale ateniese.

2 PEDINE

Le unità (truppe e strateghi) di ciascuna parte sono indicati dal colore sulle pedine; blu per Atene e rosso per Sparta. Una banda verticale consente di distinguere gli alleati (Iloti per Sparta e Messeni per Atene).

2.1 Unità

Le unità da combattimento hanno due lati, la parte anteriore mostra l'unità a piena forza, il retro ha i valori ridotti.



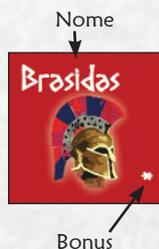
Ogni pedina rappresenta solo un solo tipo di unità (T per Triremi, H per opliti, P per Peltasti, A per Arcieri). Il

numero sulla pedina indica il valore di combattimento (PF). Alcune unità hanno un bonus indicato da un asterisco *.

Tutte le unità terrestri (H, P e A) hanno una capacità di movimento di 3 punti movimento (PM). Le unità Navali (T) hanno una capacità di movimento illimitata.

2.2 Strateghi

Alcuni Strateghi hanno un bonus indicato da un asterisco *.



Gli Strateghi hanno una capacità di movimento di 4 punti movimento sulle zone Terrestri e una capacità di movimento illimitata nelle zone Marittime.

Se in qualsiasi momento uno Stratega si trova da solo in una zona occupata da unità nemiche, viene eliminato (catturato).

Lo Strategòs sul retro della pedina viene usato con la regola opzionale 11.2.

2.3 Stratagemmi

Le pedine Stratagemma hanno indicato il nome e un numero identificativo.

2.4 Altre pedine

Sono usate per indicare il turno di gioco, il numero di azioni disponibili, il livello di rifornimento e il vantaggio.

3. SEQUENZA DI GIOCO

Una partita consiste di 7 turni di gioco. Ogni turno si compone delle seguenti sezioni

A – Pesca degli Stratagemmi

Tutte le pedine Stratagemma disponibili sono messe in una coppa opaca. Ogni giocatore ne pesca due.

Gli Stratagemmi con un numero di identificazione in Rosso vengono rimossi dal gioco una volta che sono stati usati, gli altri vengono rimessi nella coppa dopo essere stati giocati.

Esempio. Se un giocatore gioca lo Stratagemma 10 (Brasidas) la pedina viene rimossa, ma se gioca lo Stratagemma sul retro (20) questo viene rimesso nella coppa.

B – Punti Azione



Entrambi i giocatori lanciano 2d6. Il giocatore che ottiene il risultato più alto vince l'iniziativa. In caso di parità il giocatore

con il maggior numero di PF di Unità Navali (triremi) ottiene l'iniziativa. In caso di ulteriore parità il giocatore spartano ha l'iniziativa.

Ogni giocatore riceve tanti Punti Azione (PA) quanti il risultato dei 2d6 lanciati, diviso per due e arrotondato per eccesso. Utilizzate le pedine Azioni per indicare nella tabella sulla mappa i PA disponibili.

Esempio: Sparta lancia 8 e Atene 5. Sparta guadagna 4 PA di azioni e ha l'iniziativa, Atene avrà 3 PA.

C – Rinforzi

I rinforzi di entrambe le parti che arrivano durante il turno (rinforzi storici) o grazie a Stratagemmi (rinforzi opzionali) sono posti nelle basi (vedi il Piazzamento iniziale sulla mappa). Questo non costa PA.

D – Fase delle Attivazioni

Nel corso della fase il giocatore attivo esegue le sue azioni nel seguente ordine:

- 1 Dichiarare il numero di PA (da un minimo di uno fino ad un massimo di tutti i suoi PA ancora disponibili) che vuole spendere nel corso di questa Fase delle attivazioni. Deve detrarre i PA spesi da quelli disponibili sulla tabella.
- 2 Attivare zone sulla mappa occupate da proprie unità e muovere tutte o parte delle unità o strateghi in queste zone. Il costo è di 1/2 PA per base (terrestre o navale) attivata o per zona attivata se contiene uno stratega con bonus (*), 1 PA per zona attivata se contiene uno stratega e 2 PA per zona se non contiene uno stratega.
- 3 Eseguire gli attacchi nelle zone dove ci sono unità di entrambi i giocatori (il costo è di 1 PA indipendentemente dal numero degli attacchi).

Entrambi i giocatori possono giocare gli Stratagemmi in qualsiasi momento, con il limite di uno Stratagemma a testa per Fase delle attivazioni.

Il giocatore con l'iniziativa è il giocatore attivo (l'altro giocatore è il giocatore passivo). Quando il giocatore attivo termina la sua fase il giocatore passivo diventa il giocatore attivo ed esegue la sua Fase delle attivazioni e così via fino a quando uno dei giocatori passa. Quando uno dei due giocatori non ha più PA, deve passare e lasciare che il

suo avversario esegua le sue Fase delle attivazioni.

Nota: Un giocatore non può passare volontariamente: deve spendere almeno un PA durante la sua Fase delle attivazioni, se ne ha. Può passare solo se non ha PA disponibili.

Quando entrambi i giocatori hanno speso tutta i loro PA, la Fase delle attivazione è terminata e non ci possono essere zone in cui siano presenti unità di entrambi gli schieramenti.

E – Fase di fine turno

I giocatori (inizia quello che aveva l'iniziativa) devono fare le seguenti operazioni:

si può tenere solo uno Stratagemma e si devono rimettere eventuali altri nella coppa.

si può girare a piena forza un numero di unità ridotte uguale al numero di propri strateghi con bonus (*) presenti sulla mappa.

Nota. Le basi (terrestri e navali) non sono sulla mappa

si deve spostare la pedina Risorse di uno spazio verso lo 0 se le proprie unità non sono rifornite (vedi 7)

Vengono controllate le condizioni di vittoria (vedi 10).

Alla fine di queste operazioni il turno di gioco viene avanzato di uno spazio.

4 MOVIMENTO

Il movimento è possibile da una zona ad una zona adiacente al costo di 1 PM. Se una unità entra in una zona occupata da almeno una unità nemica, deve fermarsi in questa zona. Le unità attivate in una Base entrano sulla mappa nella zona indicata dalla freccia.

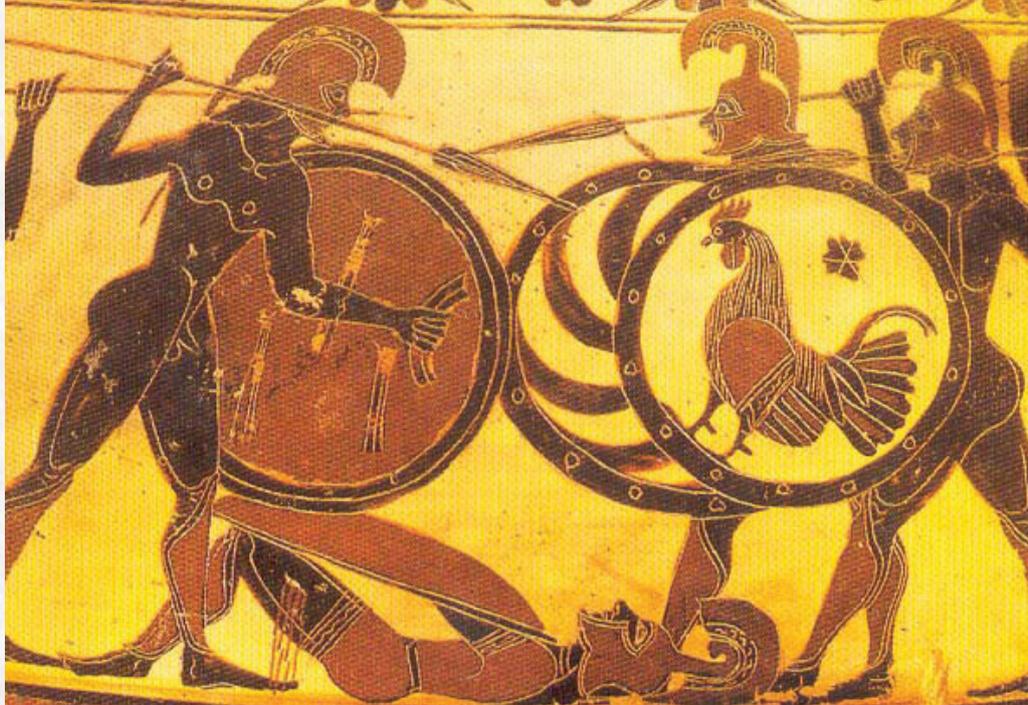
4.1 Limiti al Movimento

Le unità di terra non possono entrare in una zona di mare o stretto; le unità navali non possono entrare in una zona Terrestre con terreno chiaro o accidentato. Solo la zona di spiaggia è accessibile sia alle unità terrestri che a quelle navali.

Gli strateghi possono muoversi nelle zone terrestri come unità di terra (solo se accompagnate da unità terrestri) e nelle zone marittime come unità navali (a condizione di essere accompagnate da almeno un'unità di tipo T).

4.2 Trasporto Navale

Le unità di terra e gli strateghi possono essere trasportati via mare da una zona



terrestre ad un'altra zona terrestre. Per consentire questo trasporto, ogni zona di mare o stretto attraversata deve contenere una unità di triremi alleata (e nessuna triremi nemica).

Il movimento viene eseguito come se le zone marittime fossero zone terrestri e allo stesso costo (1 PM per zona), ma in ogni zona marittima attraversata deve esserci almeno un PF di Trireme per ogni unità terrestre trasportata (gli strateghi non contano in questo limite e sono trasportati "gratis"). Le ritirate di strateghi e unità terrestri dopo il combattimento possono avvenire con il trasporto navale e seguono le stesse regole. Unità di terra non possono terminare il movimento in una zona marittima, anche se occupata da unità navali amiche.

5 ACCUMULO (STACKING)

È permesso avere più pedine nella stessa zona entro certi limiti.

Nelle basi non c'è nessun limite al numero di unità che possono essere presenti. Nelle zone terrestri il limite di stacking è 4 unità (di qualunque tipo) per giocatore più un numero illimitato di Strateghi.

Nelle zone marittime non c'è nessun limite al numero di pedine navali che possono essere presenti con l'eccezione dei due stretti (zone N8 e N9) nei quali è indicato sulla mappa il numero massimo di PF (non unità) di Triremi che ciascun giocatore può schierare in quella zona.

Esempio: nella zona di Stretto N9, contrassegnata con un "20", il giocatore spartano può muovere 20 PF di Trireme e il giocatore ateniese altri 20. Il limite di stacking è quindi di 20 PF per giocatore, 40 PF in totale.

Nota: Questo limite corrisponde al numero di triremi che ciascuna flotta avrebbe potuto allineare in formazione di combattimento in questi spazi ristretti.

Lo stacking viene controllato alla fine del movimento.

6. COMBATTIMENTI

6.1 Principi Generali

Un combattimento avviene ogni volta che unità dei due schieramenti si trovano nella stessa zona. Il giocatore che spende il PA (il giocatore attivo) inizia il combattimento ed è considerato l'attaccante.

Se il giocatore non dispone di un PA per iniziare il combattimento tutte le sue unità devono ritirarsi ridotte nella zona da cui provenivano (quelle già ridotte sono eliminate).

Un combattimento può avvenire solo tra unità terrestri o tra unità navali

6.1.1 Eccezione Le unità di triremi in una zona di spiaggia si considerano come unità P del valore di 1 PF, indipendentemente dal valore di PF delle triremi, e possono essere attaccate da unità terrestri.

Nota: i greci mettevano le loro triremi sulle spiagge per ripararsi dalle tempeste ma col rischio di renderle vulnerabili alla distruzione o alla cattura da parte di un attacco terrestre nemico. Nel gioco questa pratica può evitare l'effetto dello Stratagemma "Tempesta".

6.2 Tabella di Combattimento

Per risolvere un combattimento si segue la seguente procedura: L'attaccante calcola i rapporti di forza, arrotondando sempre a favore del

difensore. Entrambi possono giocare uno Stratagemma. L'attaccante lancia 1d6, aggiunge o sottrae i modificatori, tutti cumulativi, e trova il risultato sulla tabella di Combattimento.

I risultati indicano a destra gli eventuali danni subiti dall'attaccante e a sinistra dal difensore. Il vincitore della battaglia è indicato in neretto.

6.3 Ritirata

Strateghi e unità perdenti se non completamente eliminati devono ritirarsi in una zona non occupata da nemici. Se questa ritirata avviene in una zona dove si eccede lo stacking, il giocatore deve ritirare in una nuova zona adiacente libera da unità nemiche le unità che eccedono lo stacking.

Lo sconfitto può ritirarsi tramite trasporto navale (vedi 4.2).

Se non ci sono zone adiacenti libere da nemici le unità sono eliminate

7 RIFORNIMENTO

Il Rifornimento riguarda solo le unità terrestri ateniesi nella zona T6 (Pylos) e le unità terrestri spartane situate nelle zone T7, T8, T9 e T10 (Sfacteria).

Nota. Il fatto che le unità ateniesi occupino alcune delle 4 zone di Sfacteria non ha alcuna influenza sul rifornimento delle unità spartane nelle restanti zone dell'isola.

Il livello di rifornimento è indicato dalle pedine Risorse sulla Tabella, all'inizio del gioco vengono posizionate sulla casella 3.

Il rifornimento si controlla solo nei seguenti casi:

Pylos. Se durante la Fase di fine turno le zone marittime N7 e N8 sono occupate da unità navali spartane, la pedina "Risorse" ateniese viene spostata di una casella verso lo 0, in caso contrario e se non è già nella casella 3 viene spostata di uno a destra.

Sfacteria. Se durante la Fase di fine turno le zone marittime N8 e N9 sono occupate da unità navali ateniesi, la pedina "Risorse" spartana viene spostata di una casella verso lo 0, in caso contrario in caso contrario e se non è già nella casella 3 viene spostato di uno a destra.

Prima del controllo del rifornimento il giocatore spartano può provare a usare le sue unità di iloti (H5, 6, 7, 8, 9) per rifornire Sfacteria. Tira 1d6 per ogni unità di iloti situata nelle zone T11 e T12 che vuole utilizzare. Se il risultato del dado è pari, la pedina "Risorse" aumenta di 1. Se il risultato è dispari,

l'unità di iloti viene ridotta (se era già ridotta è eliminata).

7.1 Capitolazione

Se la pedina "Risorse" ateniese raggiunge lo 0, le unità di terra ateniesi situate nella zona T6 vengono eliminate.

Se la pedina "Risorse" spartana raggiunge lo 0, le unità di terra spartane situate nelle zone T7, T8, T9 e T10 vengono eliminate.

7.1.1 Una capitolazione ha effetti specifici sulle condizioni di vittoria (vedi 10), quindi se nel corso della partita le unità di Atene partono o vengono cacciate da Pylos senza capitolazione o quelle di Sparta partono o vengono cacciate da Sfacteria, il controllo del rifornimento viene sospeso.

Ricomincia, con la pedina "Risorse" riportata sul 3, non appena le condizioni precedenti sono di nuovo in vigore.

8 STRATAGEMMI

Ogni giocatore può utilizzare uno Stratagemma se il colore della pedina corrisponde al colore del suo schieramento (rosso per Sparta, blu per Atene) oppure è di un colore neutro (giallo). Nel caso un giocatore possa usare entrambi gli Stratagemmi di una pedina deve scegliere uno dei due. Non si può mai usare uno Stratagemma che ha il colore dell'avversario. Se i due giocatori giocano uno Stratagemma contemporaneamente, può accadere che i loro effetti si annullino.

Βρασίδας 10	κύκλος 2	Σπαρτιάται 7
----------------	-------------	-----------------

Per l'effetto dei singoli Stratagemmi vedi la tabella.

9 VANTAGGIO

Il giocatore con il vantaggio può in qualsiasi momento (tranne dove specificamente proibito) scegliere e beneficiare di una delle opportunità elencate qui sotto:

Nella fase B aggiungere 2 PA al proprio totale, senza cambiare l'iniziativa.

Invertire l'iniziativa determinata in B.

Annullare il risultato di un tiro di dado durante un combattimento o uno Stratagemma. Il dado o i dadi vengono rilanciati.

Riportare a piena forza una

unità ridotta.

Nella fase dei rinforzi riprendere uno stratega eliminato.

Una volta usato, per qualsiasi scopo, il vantaggio passa all'avversario, che potrà usarlo dalla Fase successiva. Girare la pedina corrispondente sulla mappa.



10 VITTORIA

10.1 Vittoria decisiva

Se una parte capitola (7.1), l'avversario ottiene immediatamente una vittoria decisiva (il gioco è finito), a condizione che questa capitolazione porti all'eliminazione di almeno due unità combattenti, di cui almeno un H.

Per ottenere una vittoria decisiva alla fine del gioco un giocatore deve avere alla fine del turno 7 almeno una unità di tipo H nelle seguenti tre zone: T6 (Pilo), T7 e T10 (Sfacteria).

Per gli spartani queste unità non possono essere iloti.

10.2 Vittoria marginale

Se non viene raggiunta una vittoria decisiva, il livello di vittoria viene deciso calcolando i Punti Vittoria (PV). Vedi la tabella delle condizioni di vittoria.

11 REGOLE OPZIONALI

11.1 Riduzione volontaria

I giocatori possono ridurre volontariamente una o più unità in una zona attivata prima di muoverle.

Nota. Questa cosa può servire per muovere unità navali negli stretti

11.2 Nuovi strateghi

Se un giocatore perde uno stratega il turno successivo arriva come rinforzo lo Strategòs sul retro della sua pedina.

Nota: Nessuno Strategòs ha bonus. Non considerate l'asterisco presente su alcuni Strategòs.

CREDITI (Seconda edizione)

Autore: Frédéric Bey

Sviluppo: Piergennaro Federico

Grafica: Enrico Acerbi e Giulia Tinti

Playtesting: Fabio Ciocchi, Marco Ferrari, Marco Rossi, Alessandro Villa.

