

SFACTERIA 425 AC

Guerra del Peloponneso: Battaglia di Sfacteria (425 AC)



Questa rubrica ha l'unico scopo di informare i lettori sulle prime impressioni ricevute dallo scrivente nel provare dei wargames (nuovi o anche un po' più datati) mai giocati prima.



Il numero IV della rivista italiana **Para Bellum** proponeva in inserto la seconda edizione di gioco **SFACTERIA 425 AC** (pubblicato inizialmente nel 2010 sul numero 95 della rivista francese *Vae Victis*).

Il gioco fa parte della serie “Guerre du Péloponnèse” ed è stato ideato da Frédéric Bey (prolifico autore transalpino) ma la grafica (mappa e pedine) è stata riveduta e corretta dagli artisti di Para Bellum.

(Da notare che la rivista comprende anche un altro gioco, **EGEMONIA** di Marco Campari, con la mappa stampata sul retro e con pedine autonome).

SFACTERIA 425 AC è basato su un episodio della Guerra del Peloponneso che vide coinvolte Sparta, egemone nei combattimenti terrestri grazie ai suoi eserciti eccezionalmente addestrati, ed Atene che invece controllava i mari grazie al predominio delle sue flotte. Così quando nel 431 AC iniziò questa lunga guerra, Sparta invase e devastò l'Attica, ma senza poter conquistare la città di Atene che aveva insuperabili difese, mentre Atene si prese qualche rivincita con piccole vittorie navali.



Nel 425 AC Sparta partì per la sua quinta invasione consecutiva dell'Attica ed Atene preparò una flotta di 40 triremi con cui voleva attaccare Corcira, ma una tempesta costrinse gli ateniesi a rifugiarsi nel porto naturale di Pilo, dove Demostene Uno dei migliori strateghi di Atene) riuscì a fare costruire una poderosa fortificazione. Quando il grosso della flotta ripartì per Corcira, Demostene decise di restare a Pilo con 5 triremi ed un pugno di soldati come guarnigione.

Naturalmente Sparta non poteva accettare questa provocazione ed inviò un contingente militare ed una poderosa flotta di 60 triremi, costringendo Demostene a chiedere rinforzi ad Eurimedonte e Sofocle (gli altri strateghi ateniesi). L'attacco spartano via terra fallì e la flotta ateniese arrivò giusto in tempo per attaccare e distruggere quella spartana, lasciando gli opliti lacedemoni ed i loro alleati praticamente prigionieri nell'isolotto di Sfacteria e costringendoli alla resa.

Il gioco si svolge su una mappa divisa in 12 "zone" terrestri e in 7 di mare, che evidenzia soprattutto il porto fortificato di Pilo e l'isolotto di Sfacteria: le regole sono molto succinte (appena tre pagine) ed il grado di difficoltà potremmo considerarlo poco più alto del livello "per principianti". Ognuno ha a disposizione una trentina di unità (fra fanteria e triremi) che entrano in gioco gradualmente nel corso dei 7 turni previsti per una partita.



La meccanica è quella delle “attivazioni alternate”: ogni giocatore ha un certo numero di “punti azione” (PA) che varia di turno in turno in base al lancio di due dadi D6. Con questi PA i giocatori, al loro turno, decidono quante e quali azioni fare, sapendo che una volta spesi tutti i PA a loro disposizione non potranno più agire in nessun altro modo, se non per difendersi da un attacco.

Una trentina di tessere “stratagemma” (una peculiarità di questa serie) permette inoltre di ottenere azioni speciali, bonus o penalizzazioni all'avversario nelle diverse fasi del turno.

I combattimenti avvengono all'interno delle zone occupate da unità di entrambi gli schieramenti ed utilizzano una tabella con dei rapporti di forze (da 1:3 a 3:1) ed un dado D6 per la risoluzione. Naturalmente ci sono anche dei modificatori che intervengono a favore delle due fazioni (come vedremo più avanti), sia per quanto riguarda il risultato del dado D6, sia per eventuali spostamenti di colonna (per esempio un 1:1 diventa 3:1 se l'attaccante ha almeno una unità di Opliti ed il difensore non ne ha nessuna, ecc.).



Il risultato del combattimento varia da un certo numero di perdite (25%, 50% o 75% che possono essere assorbite girando una o più unità sul retro, mostrando così dei valori più bassi) e ritirata del perdente fino alla eliminazione (molto rara) della fazione che perde lo scontro: la presenza degli strateghi più influenti determina anche il recupero di un certo numero di unità indebolite.

La battaglia viene vinta in maniera “decisiva” costringendo alla capitolazione il nemico (se rimane isolato e senza rifornimenti alla fine di un turno) oppure in maniera “marginale” arrivando al settimo turno con un maggior numero di Punti Vittoria (PV), guadagnati occupando certe zone sulla mappa o eliminando le unità nemiche.



Da quanto detto risulta chiaro che l'anima del gioco è costituita dalle "attivazioni" e che gli stratagemmi possono influire solo marginalmente sull'andamento della battaglia, pur essendo talvolta davvero ... fastidiosi. Se ne pescano due all'inizio del turno e se ne può tenere uno soltanto alla fine. Un'apposita tabella indica gli effetti di ogni stratagemma e la fase in cui può essere giocato.

Dopo aver preso gli stratagemmi e messo in campo eventuali rinforzi i due avversari lanciano due dadi D6, dimezzano il risultato e l'arrotondano per eccesso per ottenere il numero di Punti Azione (PA) che potranno spendere in quel turno e con i quali potranno eseguire una delle seguenti operazioni:

- Attivare una o più zone sulla mappa per muovere le proprie unità: il costo varia da 0,5 PA a 2 PA a seconda della zona e della presenza o meno di uno stratega.

- Eseguire uno o più attacchi in zone occupate da unità di entrambi gli schieramenti, al costo di 1 PA ciascuno.



Il movimento è consentito da una zona ad un'altra adiacente al costo di 1 PM (Punto Movimento): naturalmente le unità terrestri non possono muovere in zone di mare e le triremi in zone di terraferma: esiste un'unica zona di "spiaggia" (zona T12) dove possono sbarcare le navi e passare le unità terrestri. Ovviamente la fanteria può essere trasportata da una zona ad un'altra via mare purché tutte le zone attraversate siano occupate da triremi amiche in numero sufficiente.

È permesso avere più unità nella stessa zona terrestre, ma fino ad un massimo di quattro (più gli strateghi). Invece in mare non c'è alcun limite, salvo nei due stretti (zone N8 e N9) che possono contenere rispettivamente 5 e 20 Punti di Forza navali al massimo.

Per iniziare una battaglia, come abbiamo già detto, è necessario spendere 1 PA: se per qualsiasi ragione il giocatore attaccante non lo possiede tutte le sue unità devono essere immediatamente ritirate nella zona di provenienza ma vengono TUTTE ridotte (e se qualcuna era già ridotta viene eliminata). La procedura per la risoluzione di uno scontro è la seguente:

- I due giocatori sommano i PF delle loro unità e calcolano il rapporto di forze (dividendo i PF dell'attaccante per quelli del difensore) arrotondando a favore del difensore. Così, per fare un esempio, un 15 a 5 viene calcolato come 3:1, mentre un 15 a 6 diventa un 2:1.
- Entrambi i giocatori possono giocare uno stratagemma per variare la situazione (spostamenti di colonna a loro favore, cancellare eventuali bonus dell'avversario, aggiungere un modificatore al lancio del dado, ecc.).
- L'attaccante lancia un dado D6 e, dopo avere aggiunto e/o sottratto gli eventuali modificatori, verifica l'esito dello scontro sull'apposita Tabella dei Combattimenti.



SFACTERIA, 425 A.C.

LA PRIMA SVOLTA DELLA GUERRA

TABELLE DI GIOCO

TABELLA DEI RISULTATI DI COMBATTIMENTO (CRT)							
Rapporti di Forze							
Dado	1-3 o meno	1-2	2-3	1-1	3-2	2-1	3-1 o più
-1 o meno	E - N	A - N	3/4 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/2 - N
0	E - N	3/4 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/4 - 1/4
1	A - N	1/2 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/2 - N	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4
2	A - N	1/2 - N	1/2 - N	1/4 - N	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/2
3	3/4 - N	1/2 - N	1/4 - N	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	N - 1/2
4	1/2 - N	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	N - 1/2	N - 3/4
5	1/2 - 1/4	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	N - 1/4	N - 1/2	N - 1/2	N - A
6	1/4 - 1/4	1/4 - 1/4	N - 1/4	N - 1/2	N - 1/2	N - 3/4	N - A
7	1/4 - 1/4	N - 1/4	N - 1/2	N - 1/2	N - 3/4	N - 3/4	N - E
8 o più	N - 1/2	N - 1/2	N - 1/2	N - 1/2	N - 3/4	N - A	N - E

Modificatori al tiro

del dado (Drm):

- + il numero di Strateghi nella forza in attacco con un bonus *
- il numero di Strateghi nella forza in difesa con un bonus *
- +1 se l'attaccante ha almeno una unità di tipo H con un bonus * e il difensore non ha unità di tipo H con un bonus *
- 1 se il difensore ha almeno una unità di tipo A
- +1 se l'attaccante ha tre diversi tipi di unità
- 2 se il difensore è composto solo da unità di tipo H con un bonus *
- + il numero di unità attaccanti di Tipo T con un bonus *
- il numero di unità difendenti di tipo T con il bonus *
- 1 se il combattimento si svolge nella zona della spiaggia (T12)

RISULTATI:

E = Tutte le unità (inclusi gli Strateghi) sono eliminate.

A = Tutte le unità sono ridotte, le unità già ridotte vengono eliminate.

1/4, 1/2 o 3/4 delle unità (non PF) ridotte. Per ridurre 1/4, 1/2 o 3/4 delle unità arrotondate sempre il numero di unità da ridurre per difetto, ma con un minimo di una unità ridotta.

Esempio: Un giocatore con 3 unità che ha ricevuto un risultato 1/2 deve ridurre 1.5 unità arrotondato in suo favore a 1. Un giocatore con 2 unità che ha ricevuto un risultato 1/4 dovrebbe ridurre 0,5 unità, ma il minimo è 1. Il giocatore può sempre scegliere le proprie unità da ridurre.

N = Nessuna perdita.

Il risultato in **neretto** indica il vincitore dello scontro



Spostamenti di colonna:

- Due colonne a destra se l'attaccante ha almeno una unità di tipo H e il difensore non ne ha
- Una colonna a sinistra se l'attaccante non ha unità di tipo H e il difensore ne ha almeno una
- Una colonna a destra se metà o più delle unità (non PF) del difensore sono unità H di Messeni o Iloti
- Una colonna a sinistra se metà o più delle unità (non PF) dell'attaccante sono unità H di Messeni o Iloti
- Due colonne a sinistra se l'attaccante entra nella zona della battaglia attraverso una fortificazione
- Una colonna a sinistra se l'attaccante è entrato nella zona della battaglia usando il trasporto navale
- Una colonna a sinistra se il combattimento si svolge in una zona di terreno irregolare

Esempio: un attacco su Pylos dalla zona T5 viene risolto con uno spostamento di 3 colonne verso sinistra, a causa del terreno irregolare (g) e dell'attacco attraverso una fortificazione (e). Un attacco dalla zona N8 avrebbe 4 colonne a sinistra, a causa della colonna aggiuntiva dovuta al trasporto navale (f).

h. Stratagemmi (vedi tabella degli Stratagemmi)

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Se non viene raggiunta una vittoria decisiva (regola 10), il livello di vittoria per le due parti viene deciso calcolando i Punti Vittoria (VP):

5 VP per occupare alla fine del gioco ciascuna delle zone T6, T7 e T10 con almeno una unità di tipo H (gli H Iloti non contano per questa regola);

2 VP per unità navale nemica eliminata;

1 VP per unità di terra nemica eliminata;

1 VP per Stratega nemico ucciso o catturato.

I due giocatori confrontano il loro VP. Se la differenza tra i due è compresa tra 0 e 3 VP, il risultato è un pareggio. Se la differenza tra i due campi è superiore a 3 VP, lo schieramento che ha il maggior numero di VP ottiene una Vittoria Tattica.

Se il numero di VP del vincitore è il doppio o più dei VP dello sconfitto, lo schieramento vincente ha ottenuto una Vittoria Strategica.

Un risultato "E" indica che tutte le unità vengono eliminate, strateghi inclusi

Un risultato "A" indica che tutte le unità vengono ridotte (si gira la pedina sul retro) ma quelle che erano già ridotte vengono eliminate.

Un risultato di “½” o “¼” o “¾” indica che si deve ridurre la forza impegnata di quel numero di unità (arrotondando per difetto ma con il minimo di una unità). Così se quattro fanterie (per un totale di 20 PF) hanno attaccato tre unità nemiche (10 PF) con un rapporto 2:1 ed hanno ottenuto un risultato “modificato” di “5” la tabella indica “N - ½”: l’attaccante non riceve danni (N) mentre il difensore deve girare una delle sue unità (il ½ si arrotonda per difetto). Le unità sconfitte, se ne restano ancora in gioco, devono immediatamente ritirarsi in una zona libera, e possono farlo anche utilizzando il trasporto navale.

Il porto di Pilo deve essere rifornito se le unità ateniesi vogliono evitare la capitolazione, e per farlo il giocatore deve mantenere sotto il suo controllo almeno uno dei due stretti (zone N7 e N8), altrimenti perderà un punto “Risorse” a turno (entrambi i giocatori partono da 3 Punti). Il giocatore Spartano che sbarca a Sfacteria deve a sua volta mantenere uno dei due stretti sotto il suo controllo per non perdere risorse. Se il marcatore delle risorse di un giocatore scende a zero la sua fazione deve chiedere la capitolazione e perde la partita.

Se non c’è capitolazione alla fine del settimo turno si verifica chi ha vinto secondo uno dei due criteri che seguono:

- Vittoria DECISIVA: se un giocatore controlla le zone T6 (Pilo), T7 e T10 (l’isola di Sfacteria)
- Vittoria MARGINALE se un giocatore ha più PV dell’avversario (5 PV per ogni zona T6-T7-T10 controllata con almeno un Oplite; 2 PV per ogni unità navale nemica eliminata; 1 PV per ogni unità di terra o stratega eliminati).

SFACTERIA 425 AC è un gioco abbastanza semplice e molto intuitivo, con poche regole e nessuna di esse particolarmente ostica da comprendere, quindi può essere utilizzato per avvicinare ai wargames nuovi giocatori. Tuttavia l’uso degli stratagemmi potrebbe irritare qualche giocatore più esperto che potrebbe pensare di vedere i suoi piani messi in pericolo da un malus improvviso giocato dall’avversario. Da provare.

