

Simões

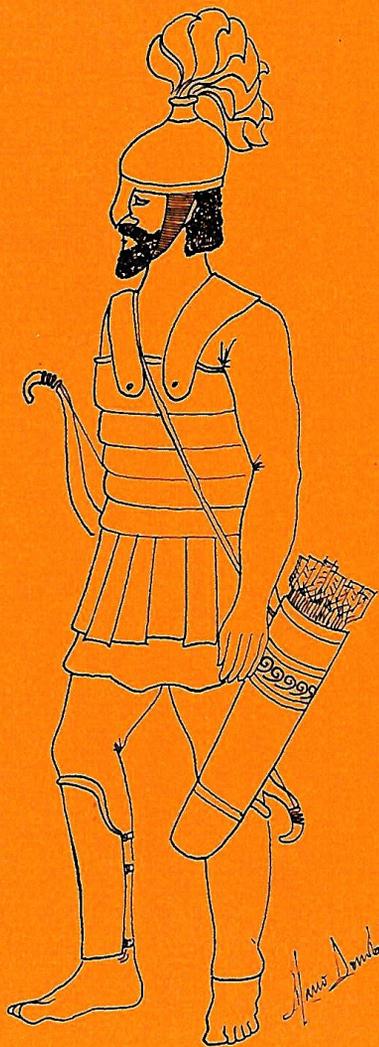
Estuário

TROIA



il gioco
dell'

ILLIADE



Mark Donohue

Σαρπηδών



Mark Donohue

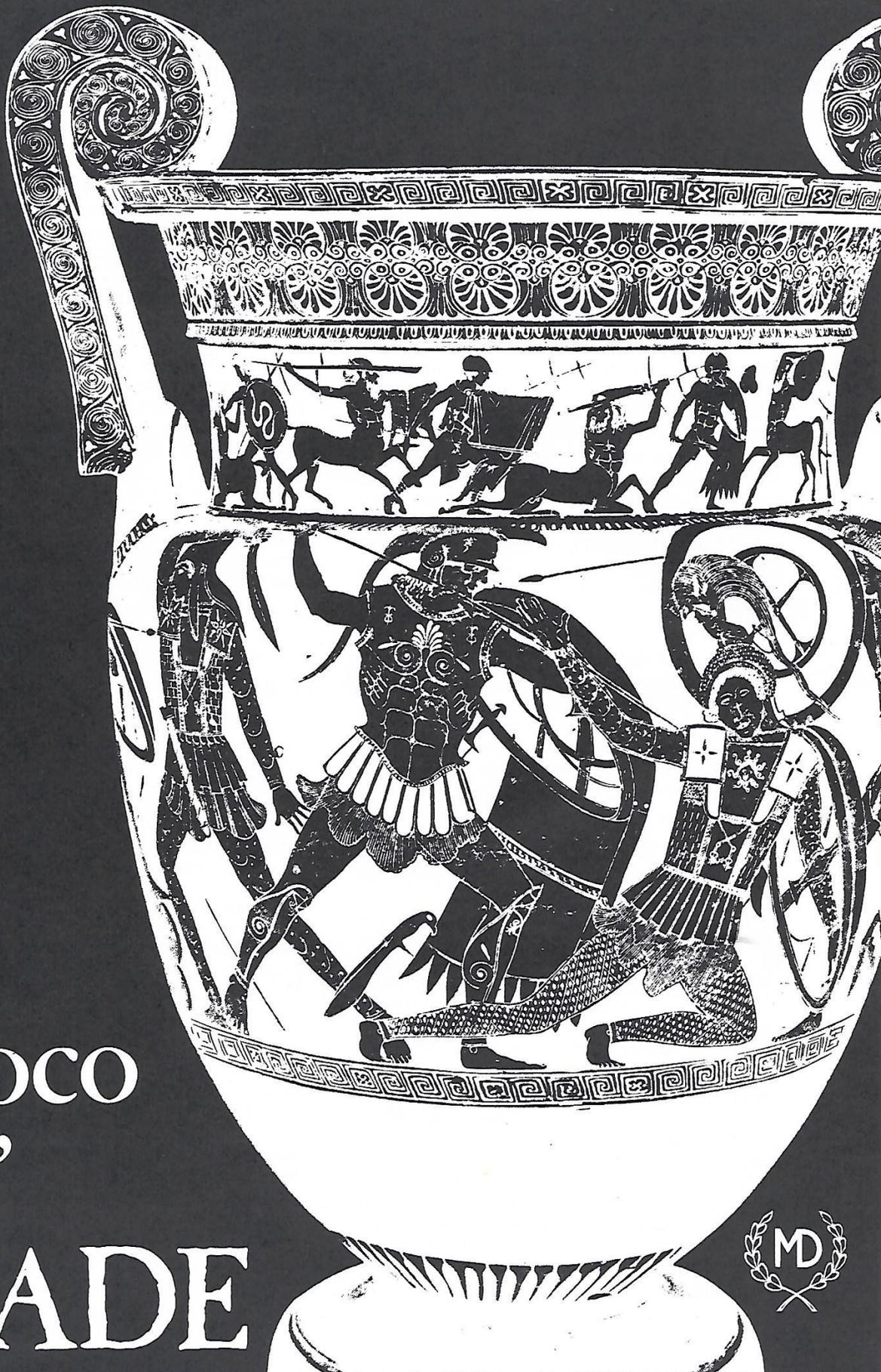
Διομήδης



DARDANI ENEA 7	IDA PANDARO A	ADRASTEIA ADRASTO 1	ADRASTEIA ANFIO 1
SESTO ASIO 1	TROIANI PRIAMO 0	TRACI ACAMANTE 5	TRACI PIRITOO 1
PAFLAGONI PILEMENE 1	FRIGI FORCI A	FRIGI ASCANIO 1	MEONI ANTIFO 1
MEONI MESTRE 1	ALIZONI EPISTROFO 1	CARII NASTE 1	CARII ANFIMACO 3
TROIANI ETTORE 8	CICONI EUFEMO 1	LICI GLAUCO 1	LICI SARPEDONE 6
LARISSA IPPOTOO 1	LARISSA PILEO 1	TROIANI PARIDE 4	

BEZI ARCESILAO 1	MINIEI ASCALAO 1	FOCESI SCHEDIO 1	LOCRESI AIACE DILEO 2
EUBEI ELEFENDRE 1	ATENE MENESTEO 1	SALAMINA AIACE TELAMONIO 6	ARGO DIOMEDE 7
MICENE AGAMENNONE 5	SPARTA MENELO 4	PILO NESTORE 1	EPIRO AGAPENORE 1
EPEI POLISSENO 1	DULICHIO MEGETE 1	ITACA ULISSE 3	ETOLI TOANTE 1
CRETA IDOMENEO 1	RODI TLEPOLEMO 1	SIMA NIREO 1	COO ANTIFO 1
MIRMIDONI ACHILLE 9	FERE EUMELO 1	TAUMACI FILOTTETE A	TRICCA MACAONE 1
ORMENIO EURIPILO 1	ARGISSA POLIPETE 1	CIFO GUNEO 1	MAGNETI PROTOO 1

il gioco
dell'
ILIAD



il gioco dell'

ILIADDE

La scatola contiene: **1 mappa della piana di Troia** • **1 dado** • **28 pedine greche**
23 pedine troiane • **2 fogli calendario**

regolamento

Il gioco rappresenta 4 giornate di combattimento sotto le mura di Troia. Ogni mossa corrisponde ai movimenti ed ai combattimenti che gli eroi effettuarono in un'ora circa.

Scopo dei Greci è quello di occupare Troia ponendo al suo interno contemporaneamente almeno 5 pedine (o di eliminare tutti i nemici entro la fine di una giornata). Scopo dei Troiani è di eliminare tutti i Greci, oppure di bruciarne almeno 5 navi, sovrapponendovi le relative pedine.

In caso di parità, avrebbero comunque vinto i Troiani, dato che lo scopo dei Greci non sarebbe raggiunto.

Al termine di ogni mossa di Greci e Troiani, si cancella dal calendario l'ora trascorsa e si passa alla mossa successiva.

Al gioco possono partecipare anche più di 2 giocatori. In questo caso i 2 eserciti saranno divisi e ognuno, con le proprie forze, agirà distintamente dai propri alleati, muovendo e combattendo.

MOVIMENTO I Troiani partono dalle caselle comprese nella rocca e da quelle adiacenti. I Greci da quelle in riva al mare.

Ad ogni mossa i giocatori possono trasferire e combattere con tutte le pedine disponibili sulla mappa. Ogni pedina può spostarsi in tutte le direzioni, non necessariamente in linea retta, per un tragitto massimo di 6 caselle, per le pedine con valore 1, e di 10 caselle per le pedine con valori superiori.

Sulla mappa però si trovano vari ostacoli. **Fiumi**: il movimento per attraversarli termina sulle caselle su cui scorre il fiume (anche se potrebbe essere più lungo) e riprende la mossa successiva con movimento normale. **Monti**: in tutte le caselle su cui si trovano rilievi, il movimento è di due sole caselle alla volta per tutti. **Mare**: non è transitabile. **Muri e fortificazioni**: rallentano il movimento come i fiumi, ma in più il difensore all'interno, se ha valore 1, lo raddoppia.

COMBATTIMENTO Ci sono due tipi di combattimento: duello e scontro in campo aperto. Duello: vale solo per gli eroi con valore superiore a 1, ed è l'unico modo di combattere tra gli eroi superiori, ed è sempre 1 contro 1. L'eroe attaccante si pone in una delle case di combattimento del difensore (sono le caselle intorno ad una pedina in senso perpendicolare, e mai di spigolo). In ogni movimento si possono attaccare quanti nemici si vogliono o possono, compatibilmente con le possibilità di movimento, con tutte le pedine che si vuole. Per stabilirne l'esito, data la pluralità di azioni in un duello — lancio dell'asta, di pietre e scontro con le spade — si lancerà tre volte il dado alternativamente.

Il risultato sarà dato dalla differenza tra i due lanci, più il valore intrinseco della pedina, secondo la seguente tabella:

- | | | |
|-------------|---------------|----------------|
| I. lancio | differ. 1-2 | nulla di fatto |
| | | 3-4 ferito |
| | | 5-6 ucciso |
| II. lancio | differ. 1-2-3 | nulla di fatto |
| | | 4-5-6 ferito |
| III. lancio | differ. 1-2 | nulla di fatto |
| | | 3-4 ferito |
| | | 5-6 ucciso |

Se al primo od al secondo lancio un eroe è ferito, continuerà fino alla fine ma con i lanci successivi dimezzati.

Esempio: *Menelao (4) contro Anfimaco (3)*

Risultato del primo lancio: Men. 3 Anf. 5 totale

Men. 4 + 3 = 7

Anf. 3 + 5 = 8 differenza 1 = nulla di fatto

Risultato del secondo lancio: Men. 6 Anf. 2 totale

Men. 4 + 6 = 10

Anf. 3 + 2 = 5 differenza 5 = Anf. è ferito

Risultato del terzo lancio: Men. 5 Anf. 3 totale

Anf. 3 + 1,5 (dimezzato perché il lancio della pietra lo aveva ferito) = 4,5 differenza 4,5

Essendo la differenza superiore a 4 Anfimaco è ucciso.



Risolto il duello i morti sono tolti dal gioco, i feriti portati immediatamente dietro le proprie basi da cui non si muoveranno più fino alla mattina successiva. Se il ferito fosse attaccato, si difenderebbe senza muoversi e con valori del dado dimezzati. È importante quindi piazzare opportunamente i feriti nelle basi.

Combattimento in campo aperto: in questo modo di combattere possono agire anche gli eroi superiori, ma solo se contro pedine semplici, e allora possono valersi di aiuti.

La pedina attaccante si pone nelle case di combattimento di un nemico. L'esito è dato dal lancio del dado più il valore della pedina o delle pedine se gli attaccanti fossero più di uno (cioè mettendo più pedine intorno ad una sola). In questa evenienza però, se per attaccare con più pedine un nemico si dovessero disporre in case che sono controllate anche da altri nemici, anche questi dovrebbero essere attaccati nella stessa mossa.

Ciò vale anche per il semplice passaggio in case controllate (è logico che non si può passare sul « corpo » del nemico).

Un terzo tipo di combattimento, esclusivo degli arcieri (se questi non combattono normalmente con valore 1) consiste nel porre le pedine degli stessi entro tre caselle in linea retta dall'obiettivo, che può essere chiunque. Anche qui si lancia il dado e se il risultato è 5 il bersaglio è ferito, se è 6 è morto.



Qualche spiegazione sui fogli-calendario.

Ripercorrendo il poema omerico, dobbiamo considerare alcuni fenomeni importanti, e che non possono essere lasciati al caso, se si vogliono riportare fedelmente i presupposti della guerra di Troia, così come la cantò Omero. Innanzitutto l'influenza degli dei. Essa fu determinante in alcuni momenti per la supremazia dell'uno o dell'altro.

Nel gioco questa influenza è rappresentata, in alcune ore, da un vantaggio, concretizzato nel raddoppiare il valore delle pedine semplici (e ciò sia nella mossa che nella risposta durante quell'ora).

Altro elemento determinante è l'astensione di Achille dallo scontro, astensione causata dalla

lite di Achille con Agamennone all'inizio dell'*Illiade*.

Pertanto Achille resterà nella casa in cui è posto alla partenza del gioco, fino alla prima mossa del 4° giorno, tranne nel caso che sia attaccato prima da qualcuno, il che lo metterebbe automaticamente in gioco (se tutti gli altri sono eliminati non si può proseguire con lui solo).

Nella notte tra il 2° ed il 3° giorno, Ulisse e Diomede compiono una incursione nel campo Troiano, uccidendo i Traci.

Così nel terzo giorno le pedine dei Traci non compaiono più, sia che fossero uscite illese dai combattimenti precedenti, sia che comunque fossero già state eliminate prima.

Dato l'esito a volte cruentissimo degli scontri, può capitare che restino pochissimi pezzi alla fine di una giornata. (Se non ne restasse nemmeno una, anche se all'ultima ora del giorno, lo sconfitto avrebbe definitivamente perso).

Allora durante la « notte » si recuperano tra i morti pedine per un valore in punti corrispondente a due terzi dei caduti, calcolato per eccesso.

Esempio: se si sono prese pedine per un valore totale di 16 punti, se ne recupereranno i due terzi calcolati per eccesso, cioè 12.

Fino all'ora della costruzione del muro i Greci non hanno difese fisse, anche se sulla mappa sono già indicate.

Nell'ora in cui è indicato un duello obbligatorio, tutte le mosse si fermano, si portano i duellanti a contatto al centro delle schiere, indipendentemente dalla distanza che li separa, si svolge il duello e, dopo averlo terminato, si riportano le pedine al loro posto, cancellando quell'ora. La mossa successiva riprende regolarmente.

(È intuitivo che se alla dichiarazione del duello uno dei due fosse già morto o ferito, la mossa sarebbe da considerarsi semplicemente come libera).

La pedina di Priamo è simbolica; va messa all'inizio al centro di Troia e non si muove né combatte.

La complessità di questo regolamento è solo apparente, e del resto giustificata dal desiderio di attenersi il più possibile al poema omerico. Basterà comunque una piccola prova pratica, e ogni difficoltà sarà facilmente superata.

N.B. - All'inizio di ogni nuovo giorno
gli eserciti sono piazzati sulle basi di partenza.
