



## Macedoni vs Persiani

Espansione del gioco Schiere

### ESERCITO MACEDONE

Era caratterizzato dalla falange oplitica attrezzata con le sarisse, lunghe lance che venivano rette a due mani dai pezeteri (i soldati che portavano le sarisse) che si disponevano in file, le prime 5 tenevano le lance abbassate, mentre quelle retrostanti le tenevano opportunamente rialzate in modo da rendere pressoché inefficaci i tiri di frecce e giavellotti. Portavano sul braccio sinistro un piccolo scudo rotondo a difesa del fianco. Il loro punto debole era il lato destro, privo di difesa perché i soldati erano impacciati dalle lunghe lance. Per ovviare a questo problema, al loro fianco si disponevano gli Hypaspitai, truppe leggere armate di lance e dotate di grandi scudi rotondi con i quali difendevano se stessi e i pezeteri. Era molto importante la cavalleria formata dagli hetairoi, armati pesantemente e dotati di lance, e dai prodromoi dotati di giavellotti e lunghe lance. I cavalieri si disponevano ai fianchi dello schieramento e attaccavano a tenaglia le schiere avversarie che venivano com-

prese tra le linee di fanti e la cavalleria con una manovra che Filippo II definiva incudine e martello. Nel gioco lo schieramento è completato da opliti, armati di lance di normale lunghezza, dai peltasti, fanti leggeri dotati di giavellotti e dai toxotes, gli arcieri dell'esercito macedone.

### Comandante in capo



I giocatori possono scegliere fra tre tipologie di comandante in capo che ha valore d'attacco 1 e di difesa 2, può muoversi fino a 12 caselle per turno; può essere aggregato ad un'altra unità al costo di un'azione implementando vicendevolmente i valori d'attacco e di difesa, ma deve muoversi alla velocità dell'unità. Il comandante in capo guida il centro dello schieramento

Le unità che si trovano a contatto col comandante in capo aggiungono 1 punto in più alla loro difesa.

**Astuto** (simbolo serpente): Ha due ordini tattici in più; utilizzando un bonus finta può rubare un ordine tattico per turno fra quelli non ancora distribuiti ai comandanti d'ala o alle unità o quando l'avversario lo trasmette a quello d'ala o a un'unità sottoposta.

**Intraprendente** (simbolo leone): aggiunge 2 punti al sorteggio dell'iniziativa; utilizzando un bonus 1 spada può rubare l'iniziativa di un'azione all'avversario nel corso del turno di quest'ultimo. **Solido** (simbolo toro): Le unità che si trovano entro la sua portata aggiungono 1 punto alla difesa; arresta le unità in rotta che si trovano entro la sua portata utilizzando un bonus scudo.

### Comandante d'ala

I comandanti d'ala possono essere al massimo due; hanno valore d'attacco e di difesa 1, possono muoversi fino ad un massimo di 12 caselle per turno e possono essere aggregati ad altre unità im-

plementando vicendevolmente i fattori d'attacco e di difesa; le unità poste adiacenti ad essi implementano il loro valore di difesa di 1 punto.



**Energico** (simbolo aquila): una schiera di tiratori appiedati può tirare 4 volte in un turno e 2 consecutivamente in una singola azione.

**Impetuoso** (simbolo cinghiale): una schiera di cavalleria aggiunge un attacco in più.

**Risoluto** (simbolo lupo): una schiera di fanteria può muoversi due volte anche consecutivamente nel corso della stessa azione



**Vessilliferi** - Accompagnano il comandante in capo e quelli d'ala e si muovono alla loro velocità.

Hanno valori d'attacco e di difesa di zero punti. Se si cattura un vessillo si guadagnano 5 punti. 3 unità, 3 fustelle



**Accampamento** - Va difeso perché la sua conquista e distruzione permette all'avversario di guadagnare 10 punti.

### Pezeteri - Fanteria pesante



Sono rappresentati da 2 fustelle; valore d'attacco 2 e di difesa 4, quando attaccano frontalmente aggiungono 1 punto in più in attacco, se attaccati sul fianco sinistro hanno valore d'attacco 1 e di difesa 2, sul lato destro hanno entrambi i valori ridotti a zero. Gli arcieri che tirano contro di loro devono utilizzare una pannoia A1. Si muovono fino a 6 caselle. 3 schiere, 12 unità, 24 fustelle.

### Opliti - Fanteria pesante.



Sono rappresentati da 2 fustelle; valore d'attacco 2 e di difesa 4, se attaccati ai lati i valori si dimezzano. Si muovono fino a 6 caselle. 3 schiere, 12 unità, 24 fustelle.

### Hypaspitai - Fanteria leggera.



Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 2 e di difesa 2, combattono a distanza ravvicinata con lancia e scudo. Si dispongono sul fianco destro dei pezeteri e li proteggono con i loro scudi. Si muovono fino a 6 caselle. 3 schiere, 12 unità, 12 fustelle

### Peltasti - Fanteria leggera.



Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 1 e di difesa 2. Lanciano i giavellotti da 2 a 4 caselle di distanza. Possono muoversi in ordine sparso, ma vengono considerati come un'unica schiera a condizione che puntino verso lo stesso obiettivo. Si muovono fino a 6 caselle. 3 schiere, 12 unità, 12 fustelle.

### Toxotes - Fanteria leggera.



Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 1 e di difesa 2. Scagliano le frecce da 2 a 6 caselle di distanza. Si muovono fino a 6 caselle. 2 schiere, 8 unità, 8 fustelle.

### Hetairois – Cavalleria pesante.



Sono rappresentati da 2 fustelle; valore d'attacco 2 e difesa 4. Si muovono fino a 12 caselle di distanza. 3 schiere, 12 unità, 24 fustelle.

### Prodromoi – Cavalleria leggera.



Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 1 e di difesa 2, sono armati con lancia e giavellotti che scagliano da 2 a 3 caselle di distanza. Si muovono fino a 12 caselle di distanza. 3 schiere, 12 unità, 12 fustelle.

### ESERCITO PERSIANO

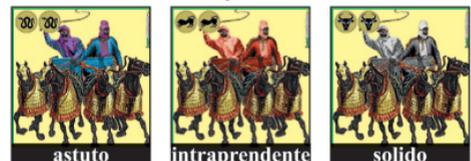
Unità caratteristiche erano gli immortali (Jawidan) un corpo d'élite di fanteria pesante che, come la maggior parte dei soldati persiani, erano anche ottimi arcieri. Gli arcieri persiani erano abilissimi, sia a piedi che a cavallo e costituivano un corpo particolarmente consistente. Le unità di fanteria tipiche erano gli sparabara che difendevano gli arcieri dietro i loro grandi scudi rettangolari e poi si lanciavano alla carica dopo che i tiratori avevano sfolto e disorientato le truppe avversarie.

Altro punto di forza erano i carri dotati di ruote falcate che facevano strage dei fanti avversari.

Nel gioco lo schieramento persiano è completato da lanciatori di giavellotti a piedi, da unità di cavalleria pesante e di cavalleria leggera, queste ultime dotate di arco e frecce.

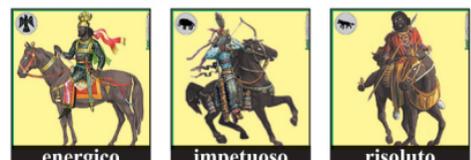
Le caratteristiche dei comandanti d'ala, dei vessilliferi e dell'accampamento sono uguali a quelle dell'esercito macedone e, quindi, ci limitiamo a presentarli graficamente.

### Comandante in capo



Per la descrizione delle caratteristiche dei vari tipi di comandante si rimanda a quelli macedoni, ma il comandante è montato su carro e può scagliare frecce fino a 5 caselle di distanza con attacco 1; fattore d'attacco 2, di difesa 1; possono muoversi fino a 12 caselle di distanza per turno, ma si muovono con le stesse limitazioni dei carri da guerra. Sono costituiti da 1 fustella.

### Comandanti d'ala



### Vessilliferi e accampamento

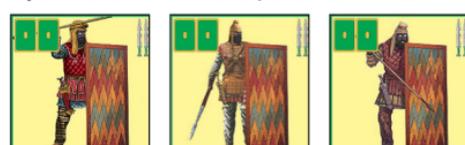


### Jawidan - Fanteria pesante



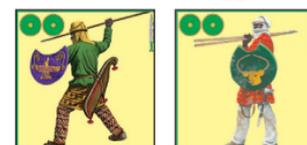
Sono rappresentati da 2 fustelle; valore d'attacco 2 e di difesa 4, se attaccati ai lati i valori si dimezzano. Possono scagliare frecce da 2 a 7 caselle di distanza (valore d'attacco 2). Si muovono fino a 6 caselle. 3 schiere, 12 unità, 24 fustelle.

### Sparabara - Fanteria pesante



Sono rappresentati da 2 fustelle; valore d'attacco 2 e di difesa 4, se attaccati ai lati i valori si dimezzano. Non sono dotati d'arco e frecce. Si muovono fino a 6 caselle. 3 schiere, 12 unità, 24 fustelle.

### Ircani - Fanteria leggera



Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 1 e di difesa 2. Lanciano i giavellotti da 2 a 4 caselle di distanza. Possono muoversi in ordine sparso, ma vengono considerati come un'unica schiera a condizione che puntino verso lo stesso obiettivo. Si muovono fino a 6 caselle. 2 schiere, 8 unità, 8 fustelle.

### Arcieri - Fanteria leggera



### Parti e Armeni - Cavalleria pesante



Si muovono fino a 12 caselle di distanza. 2 schiere, 8 unità, 16 fustelle.

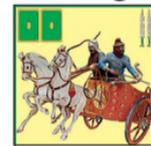
### Sciti - Cavalleria leggera



Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 1 e di difesa 2, sono armati con arco e frecce che scagliano da 2 a 5 caselle di distanza. Si muovono fino a 12 caselle di distanza. 3 schiere, 12 unità, 12 fustelle.

Sono rappresentati da 1 fustella; valore d'attacco 1 e di difesa 2. Scagliano le frecce da 2 a 7 caselle di distanza. Si muovono fino a 6 caselle. 6 schiere, 24 unità, 24 fustelle.

### Carri da guerra - Cavalleria pesante



Hanno valore d'attacco 2 sia la prima che la seconda fustella e valore di difesa 4. Possono scagliare frecce da 2 a 6 caselle di distanza con valore d'attacco 1. Si muovono di 12 caselle per turno, ma per girare e tornare indietro devono percorrere una casella in orizzontale e poi possono voltarsi. Se si fermano possono essere facilmente catturati. 1 schiera, 4 unità, 8 fustelle.

### Contenuto della scatola

6 fustelle comandanti macedoni e 3 persiani  
3 fustelle vessilliferi macedoni e 3 persiani  
48 fustelle fanteria pesante macedoni e 48 persiani  
24 fustelle fanteria leggera macedoni e 8 persiani  
8 fustelle arcieri macedoni e 24 persiani  
24 fustelle cavalleria pesante macedone e 16 persiana  
12 fustelle cavalleria leggera macedone e 12 persiana  
4 fustelle carri da guerra persiani  
1 fustella accampamento macedone e 1 persiano

Idea e realizzazione Sergio Fabra  
email: sergio@fabra.biz  
Tambù srl  
Centro Direzionale Milano 2,  
Palazzo Canova, 5° piano  
Via Fratelli Cervi snc  
20090 Segrate (MI)  
Prodotto in Italia