

DIE PERSISCHEN KRIEGE

Szenario 1: Marathon

Die Schlacht bei Marathon 490 v. Chr. beendete die Strafexpedition des persischen Königs Dareios gegen die Griechen. Das erlaubte mehreren Städten in Kleinasien, gegen die Perser zu rebellieren. Unter der Führung des Satrapen Artafernes und des Admirals Dati landeten die Perser mit 600 Triremen in der Ebene von Marathon. Sie waren damit nur noch 40 Kilometer von Athen entfernt. Zuvor hatten sie bereits erfolgreich die Insel Naxos im ägäischen Meer und die Stadt Eretria erobert. Das Athener Heer unter Miltiades rückte rasch aus, um den Persern den Weg ins Inland und damit nach Athen zu versperren.

Die Athener konnten zunächst den Vormarsch der Perser zum Stillstand bringen. Sie entsandten den Boten Filippide nach Sparta, mit der Bitte um militärische Unterstützung. Aus religiösen Gründen wollten diese jedoch erst 10 Tage später ihre Truppen entsenden. Nur die Stadt Plataia schickte den Athenern ein Heer bestehend aus 1.000 Hoplitzen zu Hilfe.

Fünf Tage standen sich die Heere auf der Ebene von Marathon gegenüber. Als Miltiades bemerkte, dass die Perser ihre Reiterei zurückziehen schienen, beschloss er anzugreifen. Die starken Flügel des Athener Heeres zwangen die persische Armee, sein Zentrum direkt anzugreifen, wodurch die Athener sie einkesseln konnten. Die Flügel der Athener besiegten schnell die schwachen Flanken der Perser, die nur aus einfachen Wehrpflichtigen bestanden, und stießen dann in die Mitte vor. Die persische Armee wurde zerrieben und floh völlig unkoordiniert und in Panik zurück zu ihren Schiffen. Sie blieben jedoch in den Sümpfen stecken. Am Ende des Kampfes waren mehr als 6.000 Perser tot, aber nur 200 Griechen.

Spielaufbau

Das Spiel wird nach den Basisregeln aufgebaut, danach werden 2 rote Marker mit 3 SP, 1 blauer Marker mit 2 SP und 1 grüner Marker mit 1 SP herausgelegt.

Wenn während des Spieles eine der folgenden Bedingungen aus der Tabelle erfüllt wird, muss der entsprechende Marker auf das erforderliche Feld gelegt werden.

Die Marker verbleiben während des gesamten Spieles auf ihrem Feld, sie wechseln den Besitzer, wenn das Feld erobert wird oder sie werden abgelegt, wenn das Feld abgelegt wird.

Am Ende des Spieles rechnet jeder Spieler die Siegpunkte seiner Marker zu seinen normalen Siegpunkten hinzu.

Szenario für 2 bis 4 Spieler

Marker	Bedingungen
	Eroberung – Der erste Spieler, der mit einer Kriegsaktion ein Flottenfeld erobert, legt einen roten Marker auf dieses Feld.
	Allianz – Der erste Spieler, der zwei Polisfelder ausspielt, legt den blauen Marker auf das zuletzt ausgespielte Polisfeld.
	Fortschritt – Der erste Spieler, der drei Chorafelder ausspielt, legt den roten Marker auf das zuletzt ausgespielte Chorafeld.
	Verteidigung – Der erste Spieler, der drei Befestigungsfelder ausspielt, legt den grünen Marker auf das zuletzt ausgespielte Befestigungsfeld.

Impressum

Hexemonia, ein Spiel von Fabio Attoli, verlegt bei Fast Press srl unter ihrer Marke Pendragon Game Studio. Deutsche Ausgabe Mario Truant Verlag, Mainz unter Lizenz von Fast Press srl. Alle Rechte vorbehalten. © & ™ 2014, 2015. Dieses Szenario wurde von Fabio Attoli, Paolo Robino und Andrea Vigiak entwickelt. Das Szenario darf für den privaten Gebrauch kopiert werden. Es darf ohne Genehmigung nicht durch elektronische Medien verbreitet oder sonstwie vervielfältigt und vertrieben werden. WWW.TRUANT.DE