

DIE PERSISCHEN KRIEGE

Szenario 2: Thermopylen

480 v. Chr. war der persische König Xerxes bereit, seinen Vater Dareios für die vor zehn Jahren erlittene Niederlage in der Ebene von Marathon zu rächen. Er versammelte ein riesiges Heer, passierte mit diesem die Meerenge von Hellespont und fiel von dort über Land bei den Griechen ein. Währenddessen segelte seine Flotte mit dem Auftrag weiter, die Seestreitkräfte der Griechen zu vernichten.

Athen und Sparta hatten jedoch bereits 481 v. Chr. mit den anderen griechischen Stadtstaaten eine Allianz gebildet, um angesichts einer möglichen Invasion besser vorbereitet zu sein. In Anbetracht der zahlenmäßig gewaltigen Übermacht der Perser blieben den Griechen nur wenige Möglichkeiten. Auch Gebete zu den Göttern erfüllten sie nicht mit mehr Hoffnung. Die griechischen Vorbereitungen mussten darum sehr effektiv sein. Der Athener General Themistocles schlug vor, am Engpass der Thermopylen den Persern die Stirn zu bieten. Die vereinigte griechische Armee mit 7.000 Hoplitern rückte zu den Thermopylen aus, während ihre Flotte versuchte, die Perser in der Nähe des Kap Artemision aufzuhalten. Als Sicherheitsmaßnahme wurden alle Frauen und Kinder aus Athen evakuiert.

Fünf Tage standen sich die Griechen, angeführt vom spartanischen König Leonidas, und die 150.000 persischen Soldaten gegenüber. Schließlich entschied sich Xerxes für einen Frontalangriff, dem die griechischen Streitkräfte zunächst standhielten. Erst am dritten Tag der Kämpfe wurde das griechische Heer durch den Verrat von Ephialtes umstellt. Dieser hatte einen Teil der Perser über einen Bergpfad hinter die Griechen geführt. Nur 1.500 Krieger – 300 Spartaner – verblieben, um das Schlachtfeld zu halten. Gegen die Erschöpfung ankämpfend und dem Feind schwere Verluste bebringend, war ihr Opfer dennoch nicht genug, um die Invasion der Perser aufzuhalten. Erst später würden andere griechische Streitkräfte der Invasion von Xerxes ein Ende bereiten.

Spielaufbau



Das Spiel wird nach den Basisregeln aufgebaut, danach werden 2 blaue Marker mit 2 SP, 1 grüner Marker mit 1 SP und 1 violetter Marker mit 3 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
	Allianz – Der erste Spieler, der zwei Polisfelder ausspielt, legt einen blauen Marker auf das zuletzt ausgespielte Polisfeld.
	Der Auserwählte – Der erste Spieler, der das Hephaistosfeld ausspielt, legt einen violetten Marker auf dieses Feld.
	Entwicklung – Der erste Spieler, der ein Gymnasiumfeld ausspielt, legt einen blauen Marker auf dieses Feld.
	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