



Numero giocatori: 7 - 21

# IL TEMPIO DI ANTAS

Epoca: V-III secolo a.C.



## Introduzione

Questo scenario si concentra sulla nascita del tempio di Antas, una delle più importanti opere religiose edificate alla fine del periodo nuragico, poco prima della prima guerra punica.

Lo scenario mostra il processo di integrazione tra le diverse etnie presenti sull'isola: sardi-locali, sardi-fenici, cartaginesi e mercenari provenienti dall'Africa. Il gioco mette anche in luce il diverso stile di colonizzazione dei Cartaginesi, più orientato allo sfruttamento del territorio, rispetto a quello fenicio che mirava alla conquista di avamposti per il commercio.

Non ci sono fondamenti storici sul fatto che una delegazione di Cartagine fosse stata inviata ad Antas per decidere sulle sorti delle miniere, né che ci fosse una liaison tra Josto e Itarte.

Tuttavia può risultare verosimile che i matrimoni misti ci fossero e che questi abbiano facilitato l'integrazione. È inoltre altamente plausibile che la costruzione del tempio sia frutto di un compromesso tra le varie comunità, in quanto è dedicato al dio Sid Addir continuazione del precedente culto nuragico del dio Babai.

## Svolgimento del gioco

L'arbitro si deve munire di tutte le schede dei personaggi e consegnarle a ciascun giocatore. Deve poi preparare due cartelloni: uno con la scritta Villaggio e un altro con la scritta valle di Antas.

Se il numero dei giocatori è maggiore di 7 si possono inserire degli aiutanti del personaggio (servi, compagno d'armi, adepti ecc..) così da creare un piccolo gruppo per ogni personaggio.

### Una volta consegnate le schede si legge la seguente introduzione:

*In tutto il Mediterraneo è nota la potenza di Cartagine e la sua abilità nei traffici e nel trafficare ogni tipo di merce. L'impero commerciale cartaginese si estende dalla penisola iberica, per la ricerca dello stagno, fino al Senegal per la ricerca dell'oro.*

*In questo contesto è facile capire che lo sfruttamento delle risorse di metalli in Sardegna faceva gola a Cartagine, ma poteva creare malcontenti nella popolazione locale.*

*Ora, una delegazione di cartaginesi, accompagnata da alcuni mercenari, è in Sardegna da un po' di tempo per capire come si possono sfruttare le risorse minerarie di Antas.*

*La presenza della delegazione sta creando dei malumori all'interno del villaggio in quanto le miniere sorgono in luogo sacro in cui viene venerato il dio Babai e lo sfruttamento del territorio può essere considerato un sacrilegio. I mercenari sono sempre coinvolti in risse e cercano ogni pretesto per litigare.*

*La tranquillità del villaggio è minata anche da alcune tensioni sociali fatte emergere in modo palese da due giovani innamorati. Infatti, durante la permanenza in Sardegna Itarte, figlia di Amilcare, ricco mercante Cartaginese, si innamora di Josto capo militare dei sardi e figlio del sacerdote del culto del dio Babai, appartenente all'etnia dei sardi-locali. Josto chiede in sposa Itarte e lei chiede al padre di versare la dote come consuetudine, ma Amilcare si oppone.*

*Pertanto il capo villaggio per cercare di far tornare l'armonia nel villaggio decide di convocare una riunione prima che le tensioni sfocino in violenza.*

**Dopo aver letto l'introduzione, il gioco procederà come segue** (annunciate man mano cosa deve succedere):

- 1 Ogni squadra decide orientativamente la propria strategia (**5 minuti**).
- 2 Si tiene una riunione di tutti i capisquadra, presieduta dal capo degli anziani all'interno del villaggio. Hanno diritto di parola solo i capisquadra. Gli altri componenti possono interagire con i propri rappresentanti e con gli altri giocatori fra loro mediante bigliettini, ma non possono partecipare alla riunione (**15 minuti circa**).
- 3 Segue una fase di trattative private (**45 minuti o quanto è necessario**).
- 4 Infine, viene convocato un consiglio allargato nella valle di Antas presieduto dal capo villaggio. Tutti hanno diritto di parola.
- 5 Al termine il capo villaggio dovrà annunciare la propria decisione sul come rendere Antas un villaggio senza tensioni.

## Schede giocatori

### Sacerdote del dio Babai

*Etnia sardo-locale*

Sei un uomo giusto, mite. Hai sempre cercato di guidare il tuo popolo nel modo corretto. Ora non puoi accettare che il luogo a te più sacro sia sfruttato per fini che non hanno nulla a che vedere con il tuo dio.

Inoltre tuo figlio si è messo in testa che deve sposare la figlia di quel cartaginese. In linea di principio sei d'accordo con i matrimoni misti, ma quando si tratta di tuo figlio, le cose cambiano... «e poi proprio di quella si doveva innamorare .....

FABBRICASTORO E

IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)

### Josto figlio del sacerdote del paese

*Etnia sardo-locale*

Tutti ti conoscono come il figlio di ... Nonostante tu sia un valoroso guerriero tuo padre viene sempre prima di te. Ma le cose sono cambiate da quando in città è arrivata Itarte. Lei ti vede con occhi diversi, lei vede Josto e non il figlio del sacerdote e per questo tu la ami.

Ma soprattutto perchè è bellissima.

Il problema è solo uno: è la figlia di Amilcare, il mercante cartaginese che vuole sfruttare la tua amata terra.....

FABBRICASTORO E

IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)

### Amilcare mercante cartaginese

*Etnia cartaginese*

Sei il tipico mercante cartaginese: prima di tutto il profitto. Sei consapevole che queste miniere sono una fonte di guadagno notevole e non vuoi rinunciarci: se è necessario ricorrerai anche alla forza.

Questo grattacapo che ti ha procurato tua figlia ti mette in una posizione non semplice ma le miniere vengono prima di tutto. Non sarà il capriccio di una ragazzina viziata a fermarti. In passato hai riconosciuto la sua intelligenza e l'hai consultata per i tuoi affari, ma adesso ti ha proprio deluso.

E poi questa storia della dote ti ha fatto veramente infuriare, tanto da dire: «*la sistemo io questa ragazzina viziata*».

FABBRICASTORO E

IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)

## Schede giocatori

### Itarte figlia di Amilcare

*Etnia cartaginese*

Sei cresciuta nel lusso e la vita ti ha riservato tante soddisfazioni. Sei bellissima e consapevole di esserlo, inoltre sei dotata di un'intelligenza fuori dal comune e spesso tuo padre ti consulta per prendere decisioni politiche.

Non sei ancora sposata perché non ritieni nessun uomo degno. Finché nella tua vita entra in scena Josto. Lui è diverso, forte ma anche docile e riesce a tenerti testa in tutto e poi cosa da non trascurare riesce a farti ridere.

Finalmente ti sei innamorata...



IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)

### Capo degli anziani

*Etnia sardo-fenicia*

Tu hai capito tutto: il processo di integrazione è inevitabile se si avrà una città capace di vivere in armonia. La città prospererà e tu te ne avvantaggerai perché potrai gestire le ricchezze del paese.

E hai anche capito che i cartaginesi sono i nuovi dominatori e ti piacerebbe continuare ad avere il potere che rivesti come capo degli anziani anche sotto il loro dominio.

Vivi per il potere, ti piace tramare, sapere tutto di tutti, per avere sotto controllo ogni situazione. La cosa che viene prima di tutto sei tu e la tua posizione sociale.



IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)

### Sacerdote della dea Astarte

*Etnia sardo-fenicia*

Ormai è tempo di costruire un tempio dedicato alla Dea Astarte.

Questo culto pagano del dio Babai ti sta portando via fedeli e di conseguenza offerte. Sarebbe una ottima soluzione costruire il tempio nella valle di Antas come ringraziamento della prosperità delle miniere. Per costruire il tempio sei disposto a tutto.



IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)

### Mercenari

*Etnia africana-libica*

Vi hanno portato qui contro voglia. Per giunta non ricordate più quando è stata l'ultima paga. Vi trattano come bestie, mentre chi vi ha assoldato vive nel lusso. Siete spesso ubriachi e il vostro rancore sfocia in risse e disordini in città.

Queste liti con i locali vi fanno sentire meglio, vi aiutano a non pensare che siete lontani da casa. Questa città però vi piace, anche perché le donne hanno un non so che di esotico che vi affascina.



IL TEMPIO DI ANTAS (V-III secolo a.C.)