
This is the **published version** of the bachelor thesis:

Fernández Rodríguez, Víctor; Alemany Vilamajó, Agustí , dir. El crepuscle de hattuša: els conflictes de l'imperi nou hitita a través d'un joc "states of siege". 2023. 34 pag. (Grau en Ciències de l'Antiguitat)

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/283162>

under the terms of the  license



Universitat Autònoma de Barcelona

**EL CREPUSCLE DE ҖATTUŠA: ELS CONFLICTES DE L'IMPERI
NOU HITITA A TRAVÉS D'UN JOC “STATES OF SIEGE”**

AUTOR: VÍCTOR FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

FACULTAT DE FILOSOFIA I LLETRES
GRAU EN CIÈNCIES DE L'ANTIGUITAT
TREBALL DE FI DE GRAU

DIRECTOR: DR. AGUSTÍ ALEMANY VILAMAJÓ

CURS 2022-2023

ABSTRACT

L'objectiu d'aquest treball és avaluar la viabilitat d'adaptar l'Imperi Nou Hitita a un joc del tipus "States of Siege". S'analitza l'estructura d'aquests jocs i els canvis introduïts per VPG. Es localitzen enclavaments geogràfics rellevants i es consideren com a possibles escenaris per a l'estudi dels conflictes d'un imperi. Es conclou que un sistema de mecàniques de joc "States of Siege" podria representar adequadament la complexitat de l'Edat del Bronze Final dels hitites. Aquest treball contribueix a l'exploració de noves aplicacions de la recerca històrica en els jocs de taula i la seva dimensió didàctica.

MOTS CLAU: Imperi Nou Hitita, States of Siege, Edat del Bronze Final, didàctica

ḪATTUŠA'S TWILIGHT, THE CONFLICTS OF THE NEW HITTITE EMPIRE THROUGH A GAME "STATES OF SIEGE"

The objective of this study is to assess the feasibility of adapting the New Hittite Empire to a "States of Siege" type game. The structure of these games and the changes introduced by VPG are analysed. Relevant geographic locations are identified as potential scenarios for studying the conflicts of an empire. It is concluded that a "States of Siege" game system could adequately represent the complexity of the Late Bronze Age of the Hittites. This work contributes to exploring new applications of historical research in tabletop games and their educational dimension.

KEYWORDS: New Hittite Empire, States of Siege, Late Bronze Age, educational

AGRAÏMENTS

En aquesta apassionant odissea acadèmica, desitjo expressar els meus més sincers agraïments a totes aquelles persones que han estat a prop meu i m'han brindat un suport incondicional. A la Naia, l'Andrea, l'Adrià i la Marta, vull agrair-vos de tot cor per la vostra presència constant durant les sessions de TFG i les converses sobre els aspectes més insòlits del treball. Les vostres opinions i suggeriments han alleujat la càrrega que aquest suposava i han enriquit el meu procés d'aprenentatge.

Un agraïment especial als meus estimats pares, els meus incondicionals guardians durant aquesta etapa. Han estat allà per contenir-me quan les preocupacions em superaven, proporcionant-me un respir profund. El seu suport incondicional m'ha permès recuperar-me i abordar el treball amb una perspectiva renovada i un entusiasme reforçat.

Vull expressar la meva gratitud a les meves caps de treball, que amb gran sensibilitat i empatia van percebre el meu estat d'ànim estressat i van prendre la iniciativa de concedir-me un temps de descans sense ni tan sols haver de demanar-ho. Aquest temps addicional ha estat essencial per mantenir l'equilibri de la meva salut mental i m'ha brindat l'oportunitat d'aconseguir l'empenta final per completar amb èxit el treball.

I, finalment, desitjo expressar els meus més sincers agraïments al meu tutor, Agustí Alemany. Ha acceptat el desafiament de ser el meu orientador, sempre present per aclarir els meus dubtes, oferir-me assessorament quan ho necessitava i corregir els errors que jo no era capaç de veure. La seva dedicació i suport han donat forma a les idees que s'esborrallaven en la meva ment, i el resultat és un treball que no hauria estat possible sense la seva orientació experta.

A tots vosaltres, moltíssimes gràcies. Sense el suport i la comprensió d'aquestes persones, aquest treball no hauria estat possible. Us convido, doncs, a acompanyar-me en aquest viatge pel passat i per la dinàmica dels jocs "States of Siege". Amb aquest treball, espero proporcionar una visió enriquidora i contribuir a nous coneixements sobre la viabilitat de representar les dificultats d'un imperi amb aquest sistema de mecàniques de joc, amb l'objectiu de brindar una nova eina didàctica per a l'ensenyament de la història.

ÍNDIX

Abstract	1
Agraïments	2
Contenido	3
Pròleg	4
1. Els Jocs “States of Siege”	5
1.1. Introducció	5
1.2. Què són els jocs “States of Siege”?	5
1.2.1. Victory Point Games (VPG)	5
1.2.2. Els jocs “States of Siege”	6
1.2.3. La baralla de cartes d’esdeveniments	6
1.2.4. Els sistemes de camins	8
1.2.5. Jugador i enemics	9
2. Fonts per a l'estudi de la història de l'imperi nou hitita	10
2.1. Introducció	10
2.2. La capital de l'imperi hitita: <i>Ḫattuša</i>	10
2.3. Enemics de l'Imperi Nou hitita	11
2.3.1. Itinerari 1: Els <i>kaška</i> i els <i>Ḫajaša-Azzi</i>	11
2.3.2. Itinerari 2: Egipte	13
2.3.3. Itinerari 3: Mitanni i Assíria	16
2.3.4. Itinerari 4: <i>Arzawa</i> i <i>Aḫḫijawa</i>	18
3. Proposta de disseny de l'estructura i elements del joc	20
3.1. Introducció	20
3.2. Problemàtica general en l'aplicació de l'estructura dels jocs “States of Siege” al prototip	20
3.3. Proposta de taulell de joc	21
3.3.1. Justificació de les ubicacions dels <i>Ḫajaša-Azzi</i> i els <i>kaška</i> i el seu nom en el taulell de joc	21
3.3.2. Ubicacions de les ciutats de l'oest de <i>Ḫattuša</i> i la tria de <i>Ḫapalla</i> com a "localització" en el taulell de joc	21
3.3.4. Taulell resultant	23
3.4. Propostes de cartes d'esdeveniment	24
3.4.1. Exemples de les propostes de cartes	26
Conclusions	28
Annexos	29
Abreviacions	29
Cronologia de reis hitites de l'Imperi Nou	30
Altres fonts	31
Bibliografia	32
Webgrafia	33

PRÒLEG

En el marc de l'últim any del meu Grau, em complau presentar aquest Treball de Fi de Grau en el qual m'he proposat explorar una qüestió apassionant: la viabilitat d'adaptar un període històric tan ric i fascinant com el regnat de Tudḫaliya I/II fins Šuppiluliuma II (ca. 1400-1178 aC) a un joc del tipus "States of Siege". A través d'aquest treball, cercaré respostes per determinar si un sistema de mecàniques de joc d'aquesta naturalesa seria capaç de representar de manera adequada la complexitat i la dinàmica del col·lapse d'un imperi durant els dos segles que abasta.

Per tal d'assolir aquest objectiu, iniciaré el treball explorant l'estructura dels jocs "States of Siege" i realitzant un breu resum dels canvis mecànics que l'empresa VPG ha incorporat a aquests jocs a mesura que han anat llançant nous títols al mercat. Aquesta anàlisi em permetrà entendre les característiques clau que fan d'aquests jocs una eina adequada per a l'estudi dels esdeveniments històrics.

A continuació, centraré la meva investigació a identificar els enclavaments geogràfics que podrien representar tant una ubicació important durant l'Edat del Bronze Final amb contacte amb l'Imperi Nou Hitita com un esdeveniment rellevant. L'exploració d'aquests enclavaments em permetrà contextualitzar els esdeveniments històrics d'aquesta època i identificar les regions que podrien ser considerades com a escenaris significatius per a l'estudi dels conflicte i la caiguda d'un imperi.

Finalment, amb tota la informació obtinguda en les dues parts anteriors, em disposaré a avaluar si un sistema de mecàniques de joc del tipus "States of Siege" seria adequat per representar la complexitat del col·lapse d'un imperi durant aquests dos segles històrics. Aquesta anàlisi m'ajudarà a determinar si és possible obtenir una resposta satisfactòria a la pregunta inicial plantejada en aquest treball.

1. ELS JOCS “STATES OF SIEGE”

1.1. Introducció

En el marc d'aquest Treball de Fi de Grau, s'abordaran primerament els jocs “States of Siege”. No obstant aquests jocs hagin ofert un innovador punt de vista històric al panorama dels jocs de taula, m'he enfrontat a una escassetat de fonts d'informació sobre aquesta temàtica, trobant-ne només una de fiable i disponible: l'entrada “Morten's guide to the States of Siege series”¹ al fòrum en línia “BoardGameGeek”, publicada pel dissenyador de jocs danès Morten Monrad Pedersen. Aquesta principal font s'ha convertit en un recurs fonamental per tal de portar endavant aquest treball.

Afortunadament, aquest fòrum compta amb una activa comunitat de jugadors i entusiastes dels jocs “States of Siege”. Els membres d'aquesta comunitat s'han mostrat altament compromesos, participant activament en debats i discussions relacionades amb les mecàniques i característiques clau d'aquests jocs, tal com podem veure en els comentaris de cada entrada que el creador publicava, afegint informació que la comunitat li proporcionava en posteriors entrades. De fet, han estat el cúmul d'informació aportat per l'estudi d'en Pedersen i les correccions i apunts que hi ha afegit la comunitat els que m'han permès obtenir informació detallada sobre els punts que es tractaran a continuació.

La primera part d'aquest treball es centrarà en tres aspectes clau: la baralla de cartes, el taulell de joc i la representació del jugador i les forces enemigues en aquest. Aquests elements són fonamentals per comprendre la jugabilitat i l'experiència general dels jocs “States of Siege”. El fòrum en línia analitza detalladament els canvis mecànics entre els diferents jocs de la sèrie, aprofundint en com s'han modificat aquests tres punts i remarcant l'aspecte més important d'aquests jocs: la rerefons històric present en tots els seus elements.

1.2. Què són els jocs “States of Siege”?

1.2.1. Victory Point Games (VPG)

Abans de tractar què són concretament aquests jocs, s'ha de parlar sobre qui els va crear, o, en aquest cas, publicar. Victory Point Games, fundada pel dissenyador de jocs Alan Emrich, és una petita editorial de jocs de taula independents que és coneguda per produir jocs temàtics amb mecàniques fixes i una gran presentació. Originalment situada a Costa Mesa, Califòrnia, l'empresa es troba actualment a New Hampshire. Victory Point Games opera com un “laboratori viu” adjunt als cursos universitaris sobre la indústria dels jocs i ha publicat títols populars com Nemo's War, Dawn of the Zeds, Twilight of the Gods i Darkest Night.²

Al mes d'agost del 2018, Alan Emrich va anunciar que Victory Point Games havia estat venuda a un altre editor, Tabletop Tycoon³⁴. Aquesta nova propietat va permetre que VPG funcionés com un estudi de desenvolupament de jocs sota l'ombrel·la de Tabletop Tycoon, amb tot l'equip creatiu de VPG mantenint-se a bord. No obstant això, el 2019 Emrich es va tornar a

¹ Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – part 1: The boring introduction*. (2019, 26 juny). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91660/mortens-guide-states-siege-series-part-1-boring-in>

² Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – Interlude 2: Sad news about VPG*. (2019, 1 juliol). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91799/mortens-guide-states-siege-series-interlude-2-sad>

³ Patrick. (2019). *Alan Emrich of Victory Point Games Interview*. NZS Games. <http://www.nonzerosumgames.com/alan-emrich-of-victory-point-games-interview/>

⁴ Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – Interlude 2: Sad news about VPG*. (2019, 1 juliol). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91799/mortens-guide-states-siege-series-interlude-2-sad>

pronunciar per anunciar un gir d'esdeveniments quan Tabletop Tycoon va decidir despatxar tot l'equip creatiu de VPG, incloent-lo com a creador.

A causa de l'absència de l'equip creatiu, els drets d'alguns dels dissenys de jocs de guerra de VPG van ser retornats als seus dissenyadors originals. Això va marcar un canvi significatiu per a VPG, ja que va senyalitzar la fi d'una època sota la propietat de Tabletop Tycoon. Tanmateix, el llegat de Victory Point Games com a editora de jocs temàtics amb mecàniques fixes i gran presentació, impulsada pel seu compromís amb narracions convincent i decisions que provoquen reflexió, encara és una part important de la seva història.

1.2.2. Els jocs “States of Siege”

Emperò, cap dels jocs esmentats ens concerneix, sinó una col·lecció d'ells ben diferents en temàtica: la sèrie “States of Siege”. En aquesta col·lecció de 14 jocs, el jugador, en singular, és el comandant d'una situació desesperada. Els jocs estan dissenyats per simular setges històrics o ficticis, on s'ha de defensar un punt central contra les forces enemigues que avancen per múltiples camins. Els jocs han estat creats per persones independents i publicats per Victory Point Games, passant a formar part de la seva sèrie Ziplock Games, rebent aquest nom perquè els jocs es venien inicialment dins de bosses zip-lock (així i tot, s'anomenarà caixa al continent dels jocs per una màxima homogeneïtat). El punt fort d'aquests jocs és la seva precisió històrica, que permet donar una dimensió educativa als jocs de taula.

En aquesta col·lecció de jocs, hi ha diversos elements que conformen el conjunt del joc, com la seqüència de torns, que promou el jugador solitari, qui haurà de prendre decisions abans d'obtenir més informació. El taulell és un element que intenta proporcionar informació fàcil d'interpretar per tal que al jugador li sigui més fàcil entendre el conflicte general. En ell apareixen els camins independents que pretenen recrear la línia d'avanç de les forces enemigues i es col·loquen les fitxes que representen aquestes forces.

Tot i això, hi ha un element que ho és tot en aquests jocs: la baralla de cartes. El jugador obté d'aquesta tot el que necessita saber per tal que el joc avanci cap a un final evident: el moviment de l'enemic, el nombre d'accions disponibles en el torn –accions com atacar, reforçar les defenses o obtenir més recursos que requereixen, majoritàriament, el llançament d'un dau de 6 cares– i, també, esdeveniments especials.

Emperò, aquests jocs són molt variats entre ells i només els uneix el ser jocs que simulen conflictes on una part es veu atacada per altres que no estan coordinades entre elles. De fet, ni tan sols això se salva d'excepcions, ja que en alguns casos aquesta part defensora representada pel jugador no és només un enclavament geogràfic, sinó tres, o n'hi ha un altre on els enemics sí que coordinen els seus esforços. No obstant, sí que queda clar com totes aquestes excepcions, així com algunes addicions, es produeixen per tal de representar fidelment la realitat del conflicte de la manera més precisa possible.⁵

1.2.3. La baralla de cartes d'esdeveniments

Com ja s'ha dit abans, aquests jocs es controlen amb una o més baralles de cartes d'esdeveniments, de les quals el jugador n'agafa una per torn. Les cartes d'esdeveniments tenen textos explicatius que descriuen els esdeveniments històrics dels conflictes que s'estan simulant i no només tenen una funció decorativa, sinó que també es poden usar per aprendre millor la història que explica el conflicte. Malgrat això, el funcionament de les baralles on es troben aquestes cartes ha anat variant fins que hom ha trobat uns models base a partir dels quals aplicar modificacions necessàries per a explicar la història de la millor manera possible.

⁵ Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – part 1: The boring introduction*. (2019, 26 juny). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91660/mortens-guide-states-siege-series-part-1-boring-in>

1.2.3.1. Canvis mecànics en els diferents jocs

El 2008, es publica el primer joc, *Israeli Independence*, dissenyat per Darin A. Leviloff. La baralla té totes les cartes juntes i barrejades aleatòriament, la qual cosa es coneix com a estructura israeliana. Aquesta estructura resulta en una alta variabilitat en com es desenvolupa el joc i una configuració ràpida. D'altra banda, l'any següent, en el següent joc, *Soviet Dawn: The Russian Civil War, 1918-1921*, dissenyat també per Leviloff, les cartes d'esdeveniments estan dividides en tres actes, cadascun amb la seva pròpia baralla. Els jugadors comencen amb una barreja aleatòria de les cartes del primer acte i, quan es produeix un esdeveniment específic, barregen les cartes del segon acte, passant el mateix per al tercer acte. L'estructura de 3 actes dona al dissenyador més control del joc, el seu equilibri i la història que es conta. No obstant això, l'ordre de les cartes encara pot variar molt, el que pot fer que el joc sigui inestable. La barreja de les cartes dels tres actes significa que la configuració triga més temps que en l'estructura del primer joc, ja que els jugadors han de classificar les cartes en les tres baralles i barrejar-les per separat.

En el mateix any que *Soviet Dawn*, el 2009, arriba la tercera entrega de la sèrie: *Zulus on the Ramparts!: The Battle of Rorke's Drift*, dissenyada per Joseph Miranda. Aquesta utilitza una combinació de les estructures anteriors. El joc té una carta especial que desencadena en un moment donat quatre actes consecutius, però estan estructurats de manera diferent, sent la diferència més notable els canvis d'acte en punts fixos en compte d'aleatoris. A més, el quart acte només té quatre cartes, entre les quals n'hi ha una que finalitza el joc quan apareix. Totes aquestes modificacions són les primeres per a la sèrie. Es combinen per crear un tercer acte ràpid on el recompte de cartes no deixa saber al jugador què vindrà i afegir tensió a l'acte 3, de forma que es crea un clímax en el final de l'arc narratiu del conflicte. Mentre que l'acte 3 té un conjunt de cartes específiques, els dos primers no el tenen i usen un conjunt comú de cartes, com en l'estructura israeliana. El canvi fix en els actes no és, per tant, un canvi en la composició de les cartes. En canvi, és un canvi mecànic, ja que entren en joc nous mecanismes per simular el canvi del dia a la nit. El control del dissenyador encara és molt limitat perquè totes les cartes excepte dues en els actes 1 i 2 es barregen aleatòriament juntes, i el temps de configuració s'incrementa lleugerament.

La sisena entrega de la sèrie, *The Lost Cause* (2010), sobre la guerra civil americana, dissenyada per Hans von Stockhausen, va portar l'estructura de *Soviet Dawn* un pas més enllà, tenint quatre actes representats per quatre baralles que es juguen una darrera l'altra sense barrejar-les. Això dona al dissenyador més control del flux del joc, el que porta a un millor equilibri i una narrativa més ajustada al costat de menys varietat en el joc. No obstant això, la versió avançada de *The Lost Cause*, que es troba en la mateixa caixa, canvia les coses movent algunes cartes seleccionades a l'atzar a altres actes i afegint cartes específiques que, després de ser resoltes en un acte, s'afegeixen a la baralla de cartes d'esdeveniments del següent acte.

Levée en Masse (2010), sobre la revolució francesa, va ser el primer joc que va anar a totes amb una estructura semblant de tres baralles on es juga la baralla completa de cada acte abans de passar a la baralla del següent acte, i la primera i última carta de cada acte són sempre les mateixes. L'estructura *Levée en Masse* dona al dissenyador el control més ajustat del joc fins ara a la sèrie, tant de l'equilibri com de la narrativa, però sacrifica la variació alhora que facilita una estratègia en tornar-lo a jugar, perquè el jugador està informat de les cartes fixes de cada baralla.⁶

⁶ Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – part 2: Event deck structures*. (2019, 27 juny). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91711/mortens-guide-states-siege-series-part-2-event-dec>

1.2.3.2. Esdeveniments claus com a mètode de control del flux del joc

En el primer joc de la sèrie, *Israeli Independence*, hi ha un mecanisme d'esdeveniment clau on un sol esdeveniment té un gran impacte en les teves possibilitats de guanyar: si un exèrcit enemic específic es troba en el primer espai del seu recorregut quan s'agafa una carta específica, pots eliminar-lo completament del joc. Això augmenta les teves possibilitats de guanyar, ja que hi haurà menys avanços enemics per contrarestar, tot i que en una tirada fallida, perdries el teu torn en va. Per aquest motiu, aquest tipus de mecanismes que es basen en temptar la sort són molt útils si et trobes entre l'espasa i la paret i només pots sortir-te'n amb un cop de sort.

Per altra banda, a *Ottoman Sunset: The Great War in the Near East* (2010), creat per Darin A. Leviloff, trobem esdeveniments clau obligatoris, com una carta que desencadena una sèrie de proves de tirada de daus que poden provocar una pèrdua immediata si no es guanyen. *Soviet Dawn* té un mecanisme similar amb l'esdeveniment del Tsar, on una ciutat específica ha de ser conquerida i mantinguda abans d'intentar rescatar el Tsar, penalitzant el fracàs en cas contrari.

Israeli Independence ofereix un gran benefici del seu esdeveniment clau, mentre que *Ottoman Sunset* comporta una pèrdua immediata. Tots els esdeveniments clau, siguin positius o negatius, creen tensió i variació en el joc. Això no obstant, la seva arribada aleatòria pot portar a una manca de temps de preparació o a una oscil·lació excessiva. *Mound Builders* (2014), sobre cultures índies precolombines dels Estats Units, creat per Wes Erni i Robert Madison, és un exemple de joc sense mecàniques tan extremes, puix que en té un on conquistadors espanyols arriben cap al final del joc i marxen cap al jugador torn rere torn. Aquesta permet al jugador preparar-se, però li resta el clímax d'una sola carta a canvi d'una atmosfera tensa durant tot el joc.⁷

1.2.3.3. El text explicatiu com a mètode narratiu

Aconseguir una narrativa lineal i consistent amb el text històric escaient és més fàcil en estructures de baralla més controlades, com *Soviet Dawn* i *Levée en Masse*, que ja tenen un ambient ric amb la història ja escrita, al que dona suport naturalment el text d'ambientació que té alguns elements de narrativa lineal. En contrast, *Mound Builders* adopta un enfocament diferent, ja que el seu text d'ambientació proporciona informació de fons sobre la cultura dels monticles en lloc d'explicar esdeveniments del joc.

En resum, les cartes d'esdeveniments i el text explicatiu són tècniques narratives crucials per tal de crear una experiència més immersiva i educativa per als jugadors.

1.2.4. Els sistemes de camins

En la col·lecció de jocs “States of Siege” es troba també un segon element comú: una sèrie de camins que contenen una força enemiga i convergeixen en l'àrea que el jugador ha de defensar. *Israeli Independence* té cinc camins lineals separats, cadascun integrat per quatre espais i amb un exèrcit enemic. La simplicitat d'aquest sistema va fer que fos fàcil d'aprendre les regles relacionades amb els camins, i l'estat del joc es pot llegir en segons.

Soviet Dawn canvia les normes en fusionar dos camins quan s'acosten a l'àrea a defensar. Els exèrcits de cada camí poden estar al mateix temps a l'espai compartit, sense enfrontar-se entre ells. *Zulus of the Ramparts* té quatre camins amb cinc espais cadascun, però quan aquests camins individuals acaben, comença un camí compartit de tres espais. Així i tot, només pot haver-hi un exèrcit a la vegada a cadascun dels 3 espais compartits. *The Lost Cause* va més enllà, ja que el seu taulell té múltiples fusions i separacions de camins.

⁷ Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – part 3: Designer control, storytelling, and pivotal events*. (2019, 4 juliol). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91945/mortens-guide-states-siege-series-part-3-designer>

Per altra banda, també hi ha diferències en els tipus d'espais dins dels camins. En el primer joc, *Israeli Independence*, hi ha espais normals, d'esdeveniments i per eliminar exèrcits enemics. Per altra banda, a *Soviet Dawn* hi ha una fortificació a Petrograd amb dos camins, la qual, si és col·locada, permet l'opció d'anul·lar l'avanç enemic i incentiva l'atac contra els enemics des de la fortificació. Els espais fortificats fixes són presents en molts jocs posteriors d'aquesta col·lecció, amb excepcions com *Empires in America: The French and Indian War* (2009), on sí hi ha fortificacions, però es poden col·locar en diversos espais.⁸

1.2.5. Jugador i enemics

A *Israeli Independence* i *Soviet Dawn*, els fronts de batalla representats per unitats enemigues a cada camí simbolitzen el front en si, raó per la qual s'obté una perspectiva superior del conflicte. Això es manté a *Zulus on the Ramparts*, tot i que introdueix herois individuals al joc, associats a cartes, però més com una de les fortificacions de les quals s'ha parlat abans. *Empires in America* amplia encara més la representació de les unitats del jugador introduint líders amb noms, però continuen sent simples fitxes que es poden moure pels diferents camins sense limitacions.

The Lost Cause millora aquest sistema significativament en permetre als jugadors assignar generals com a fitxes reals a diferents escenes de batalla, aprofundint en les mecàniques del joc al donar-los més "vida". A *Blood-Red Banner* (2011), sobre la batalla de El Alamo, s'introdueix un gran canvi en les unitats enemigues de la sèrie, ja que poden canviar de camí i tornar al mapa aleatòriament un cop eliminades, per la qual cosa pot haver-hi més d'un exèrcit en un sol camí. De la mateixa manera, les unitats del jugador també són mòbils al voltant de la base per tal d'atacar als enemics en camins específics. A més, com ja s'ha explicat anteriorment, a *Mound Builders* apareixen els conquistadors espanyols cap al final del joc, creant una confrontació, contribuint a l'arc narratiu i millorant l'estructura general del joc.

⁸ Monrad Pedersen, M. *Morten's guide to the States of Siege series – part 6: Track systems*. (2022, 20 maig). BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/132109/mortens-guide-states-siege-series-part-6-track-sys>

2. FONTS PER A L'ESTUDI DE LA HISTÒRIA DE L'IMPERI NOU HITITA

2.1. Introducció

La segona part d'aquest Treball de Fi de Grau s'inicia amb una petita exposició sobre Ḫattuša per, seguidament, centrar-se en les forces enemigues de l'Imperi Nou hitita i en les ciutats i zones que han tingut un contacte directe amb la civilització hitita. Es presentaran les diverses forces enemigues, s'indicarà la ubicació de les ciutats i zones esmentades, així com els conflictes, esdeveniments o contactes que han implicat els hitites. Es farà un ús exclusiu de fonts primàries, incloent-hi estudis basats en aquestes fonts i pàgines web que detallen les excavacions d'alguns jaciments arqueològics.

S'ordenaran les ciutats en funció de la seva proximitat (de més lluny a més a prop) a Ḫattuša, la capital de l'Imperi Nou hitita, amb l'excepció temporal de Tarḫuntašša, que va ser la capital durant el regnat de Muwatalli II (1295-1272 aC). No obstant això, s'abordarà aquest tema més endavant en el Treball.

Cal destacar que algunes de les fonts primàries hitites tenen diverses formes d'indexació, i s'ha adoptat l'ús de l'índex estandarditzat *Catalogue des textes Hittites* (CTH) sempre que ha estat possible. No obstant això, totes les abreviacions de l'índex que no tenen una correspondència clara en el CTH s'expliquen en un annex per facilitar l'accés als textos consultats.

A més de l'annex esmentat, s'inclou una altra secció dedicada a les fonts primàries consultades que, per diversos motius, no han estat incloses en la descripció detallada de cada ciutat o zona tractada. Tot i això, s'ha considerat d'importància vital no ometre aquestes fonts, ja que també esmenten les ciutats o fets estudiats i, per la seva simple menció, són rellevants per al seu estudi.

També s'inclou un annex sobre el regnat dels reis hitites de l'Imperi Nou, per tal de situar més cronològicament els esdeveniments que es tractaran a continuació.

2.2. La capital de l'imperi hitita: Ḫattuša

Ḫattuša, situada al nord d'Anatòlia a uns 160 km a l'est d'Ankara, va ser una important ciutat de l'Edat del Bronze Mitjana i Final. Fundada ca. el 2n mil·lenni aC pels ḫatti, un poble indígena, la ciutat va prosperar com a centre comercial durant el període de les colònies assíries. Tot i això, a mitjans del s. XVIII aC, va ser destruïda pel rei Anitta de Neša i no va ser reconstruïda en aquell moment.

No obstant això, a principis del s. XVII aC, Ḫattuša va ser reconstruïda i va rebre el seu nom dels hitites. Va ser capturada i saquejada pels Kaška durant el regnat de Tudḫaliya III, però va ser reconstruïda i es va convertir en la capital del poderós regne hitita a l'Àsia occidental. Tot i que va perdre el seu estatus de capital durant el regnat de Muwatalli II, aquesta posició va ser restaurada per Urḫi-Teššub després d'ascendir al tron.

Ḫattuša es dividia en dues parts: la Ciutat Baixa original i la Ciutat Alta construïda a finals del s. XVI aC. Era una ciutat sagrada i cerimonial amb una gran quantitat de temples. Els arxius del palau i el temple, compostos per desenes de milers de fragments de tauletes, són una font inestimable per comprendre la història i la civilització hitita.

Encara que Ḫattuša i l'imperi hitita es van enfonsar durant el s. XII aC, el final de la ciutat no va ser tan abrupte com s'havia cregut. Malgrat una destrucció per foc, probablement causada per un atac enemic, es creu que aquest atac va succeir després de l'abandonament parcial de la ciutat. Les proves suggereixen que les possessions valuoses van ser eliminades abans de la seva caiguda, potser per part del rei, la seva família i la cort reial que van aconseguir escapar. La resta de la població va ser abandonada. Quan Ḫattuša va ser finalment conquerida i saquejada, ja es trobava en un estat avançat de decadència.

2.3. Enemies de l'Imperi Nou hitita

2.3.1. Itinerari 1: Els kaška i els Hajaša-Azzi

2.3.1.1. Hajaša-Azzi: Erzurum i Erzincan

El 1920, Emil Forrer va desxifrar un seguit d'inscripcions hitites. Entre aquestes, hi constava l'existència d'un país a les terres muntanyoses de l'est proper al territori hitita: Hajaša-Azzi. Aquestes terres van ser situades, primerament, a l'est d'Anatòlia – més concretament, prop del llac Van – pel mateix Forrer⁹. Moltes altres propostes s'han posat sobre la taula quan a la localització d'aquestes terres, com, per exemple, Giresun per J. Garstang¹⁰.

“A contribution to localization of Azzi-Hayaša mentioned in Hittite cuneiform texts” és un article, escrit el 2017 per S. Demirel, que tracta d'aportar llum a aquesta qüestió, puix que han estat molts els que han especulat sobre diferents ubicacions. Així i tot, les fonts primàries del tractat entre Šuppiluliuma I i Hukhana de Hajaša¹¹ i els Annals de Muršili II¹² han estat clau per, en comparació amb altres fonts primàries i unes poques restes arqueològiques – com el vas ceràmic trobat prop d'Erzurum (Fig. 1) –, establir una zona que hagués estat habitada pels Hajaša-Azzi.

D'aquesta manera, la zona que Demirel proposa està compresa entre Erzurum i el llac Van¹³, tenint en compte el límit desplaçable entre Šamuha i Kummaha (Fig. 2), l'última d'aquestes creient-se l'actual població de Kemah, a Erzincan, la qual era la hipòtesis d'A. Ünal¹⁴ i A. Kosyan¹⁵.



Fig. 1. Vas ceràmic (ca. 2000 aC) trobat prop d'Erzurum i exposat al Museu Arqueològic d'Erzurum. Imatge extreta de <https://en.wikipedia.org/wiki/Hayaša-Azzi>



Fig. 2. Possible mapa de l'Anatòlia oriental al s. XIV aC, proposat per Serkan Demirel. Imatge extreta de *A contribution to localization of Azzi-Hayaša mentioned in Hittite & cuneiform texts*.

⁹ Forrer, E. (1931). *Hajasa-Azzi*. *Caucasica: Journal for the Study of the Languages and Cultures of the Caucasus and Armenia*, 9, 1–24.

¹⁰ Garstang, J., & Gurney, O. R. (1959). *The geography of the hittite empire*. British Institute of Archaeology at Ankara.

¹¹ CTH 42

¹² CTH 61

¹³ Serkan, D. (2017). A contribution to localization of Azzi-Hayaša mentioned in Hittite & cuneiform texts. *Archivum Anatolicum-Anadolu Arşivleri*, 11(1), 97–110. https://doi.org/10.1501/archv_0000000130

¹⁴ Ünal, A. (1974). *Hattušili III, Teil 1, Hattušili bis zur seiner Thronbesteigung*. Universitätsverlag C. Winter Heidelberg

¹⁵ Işıklı, M., Can, B., i Kosyan, A. (2015). Between the Euphrates and Lake Van (On the Location of Hayasa and Azzi). En *International Symposium on East Anatolia-south caucasus cultures: Proceedings*. essay, Cambridge Scholars Publishing.

2.3.1.2. Els kaška

Els kaška eren un grup d'almenys 9 tribus que vivien a la regió nord d'Anatòlia durant l'Edat del Bronze Final. Amb freqüència, envaiïen, devastaven i ocupaven territoris hitites, els quals es trobaven al sud de les seves terres, sent la destrucció de Nerik sota el regnat de Ḫantili II la primera vegada que s'atesta la seva aparició.

A la primera meitat del s. XIV aC, les forces dels kaška van participar en les invasions que quasi van destruir el regne de Ḫatti, durant el regnat del rei hitita Tudḫaliya III¹⁶. En aquesta i altres reiterades ocasions, van ser finalment expulsats a les terres d'on provenien. Mai van aconseguir imposar la seva autoritat sobre el poble kaška ni subjugar-lo durant llargs períodes de temps malgrat arribar a acords que concedien alguns drets de colònia i pasturatge dins del territori hitita¹⁷. En comptes d'això, aquests acords eren, en el millor dels casos, mesures a curt termini, puix que estaven concertats amb tribus concretes, deixant lliures de responsabilitats a les que no els haguessin subscrit.

Tot i que no se sap gaire sobre les estructures administratives i socials dels kaška, ni sobre les relacions entre les diferents tribus, podrien haver estat governats per assemblees o consells tribals, segons Muršili II sobre un dels líders kaška, Piḫḫuniya. Muršili II va afirmar que Piḫḫuniya no governava com un kaška típic, ja que mai hi havia hagut un únic governant entre els kaška, però de sobte Piḫḫuniya governava com un rei.¹⁸¹⁹²⁰

2.3.1.3. Tiliura²¹

Tiliura, una ciutat hitita de l'Edat del Bronze Final, es trobava en una zona fronterera amb els kaška al centre-nord d'Anatòlia. Durant el s. XV aC, les incursions dels kaška van obligar a abandonar la ciutat durant el regnat de Ḫantili II. No obstant això, a finals del s. XIV aC, Muršili II la va reconstruir utilitzant deportats dels territoris conquerits. Tot i això, la tasca de restauració va quedar inacabada després de la seva mort. Va ser Ḫattušili III, el seu fill, qui es va atribuir el mèrit de restablir completament Tiliura, traslladant-hi els descendents de la seva població original. Ḫattušili volia assegurar que Tiliura tingués una població hitita substancial, clarament distingible dels deportats i especialment del poble kaška, al qual es va prohibir establir-se o fins i tot entrar a la ciutat. Aquesta restricció es va estipular en un tractat conservat en fragments, que Ḫattušili va redactar amb els habitants de Tiliura.²²

2.3.1.4. Nerik

Les inscripcions hitites suggereixen que Nerik i Zalpa, dues ciutats importants a la regió nord-central d'Anatòlia, van ser punts clau per al desenvolupament de la cultura hitita. Aquestes ciutats, que es consideren com els inicis de la tradició escrita, han proporcionat una imatge rellevant per entendre la història hitita en conjunt. De les dues, Nerik és la que destaca per la seva importància religiosa i cultural, així com per la seva presència en les fonts primàries escrites.

Nerik va ser un dels centres de culte més significatius durant l'Edat del Bronze Final al regne hitita. Aquesta ciutat estava dedicada al culte del déu de les tempestes i es localitzava prop de la frontera nord de la terra natal hitita. Malauradament, Nerik va ser capturada pels kaška durant el regnat del rei hitita Ḫantili II al s. XV aC. No va ser fins al regnat d'Urḫi-Teššub que els

¹⁶ CTH 88

¹⁷ CTH 137-140

¹⁸ CTH 88-9

¹⁹ CTH 61.I

²⁰ CTH 61.II, 4

²¹ Ünal, A. (2005). *Survival of the Hattic/Hittite toponyms during the Greco-Roman period in northern Anatolia: Hittite Tiliura, Cappadocian Talaura and Modern Tauria*. En A. Süel (Ed.), *Acts of the Vth International Congress of Hittitology*, Çorum, Sept. 2-8, 2002 (pp. 721-729). Ankara.

²² CTH 89

hitites van recuperar el control complet sobre Nerik. Urḫi-Teššub va encarregar a Ḫattušili III, el seu oncle, la reconstrucció de la ciutat i va nomenar-lo sacerdot del déu de les tempestes. No obstant això, les tensions entre Urḫi-Teššub i Ḫattušili III van créixer amb el temps, i Urḫi-Teššub va decidir retirar-se de les ciutats on Ḫattušili III tenia més influència, incloent Nerik i Hakpiš.²³ Aquest conflicte va culminar en una guerra civil, de la qual Ḫattušili III va sortir victoriós.²⁴ Urḫi-Teššub va ser exiliat a Nuḫašše, però va aconseguir escapar i refugiar-se a Egipte.

Durant la sol·licitud d'extradició del seu nebot, Ḫattušili III es va dedicar a reorganitzar la part nord d'Anatòlia, restablint llocs de culte i reincorporant Nerik a l'Imperi Hitita. La importància contínua de Nerik es demostra amb la seva inclusió en el gran festival de viatge nuntarriahšaš del s. XIII aC, així com en els rituals descrits a CTH 671.

Encara que hi ha preguntes pendents sobre la geografia històrica de l'Anatòlia central nord durant l'època hitita, hi ha un consens generalitzat que situa Nerik en una àrea al nord de Vezirköprü-Havza. Les fonts que sustenten aquesta afirmació inclouen l'Apologia de Ḫattušili III i diversos oracles de campanya, com el CTH 561, a la regió dels kaška. Els estudiosos J. Yakar, A. Dinçol i M. Forlanini han defensat la teoria que Nerik es trobava en el turó enrunat d'Oymağaç, prop del riu Kızılırmak. A més, les restes d'una muralla de fortificació que es poden observar a la superfície d'Oymağaç, juntament amb blocs monolítics d'una entrada monumental a una estructura subterrània, com una poterna o una gruta de primavera, són indicatius d'una tradició arquitectònica similar a la de Ḫattuša en termes de tecnologia de construcció.²⁵

2.3.2. Itinerari 2: Egipte

2.3.2.1. Maketi (Megiddo)

Megiddo, és un assentament situat al nord de Palestina, en l'actual Tell el-Mutesellim, a l'extrem occidental de la vall de Jezreel. Aquesta ubicació és estratègicament important, ja que es troba en una cruïlla clau de la Via Maris. Durant el segon mil·lenni, Megiddo estava fortificat amb un glacis i una muralla construïda sobre fonaments de pedra, amb una superestructura de maó de fang. La batalla de Megiddo (ca. 1479 aC), va permetre a Tutmosis III avançar cap a l'interior del territori de Mitanni. Megiddo, llavors, va quedar sotmesa sota el faraó fins al s. XII aC. Una de les principals fonts d'informació egípcies, les cartes d'Amarna, ens mostren com aquest assentament va prendre part en els conflictes dels estats vassalls d'Egipte mentre estava governada per Biridiia (p.e.: EA 242-4).

Si bé no es té constància de Megiddo en cap font escrita hitita, sí que conservem material arqueològic de l'Edat del Bronze Final a Megiddo que relacionen aquestes dues civilitzacions. En els estrats IX-VIIA, més concretament en l'àrea AA del VIIA, hi ha un palau que conté una col·lecció de 382 iveris tallats. Aquests procedeixen de la mateixa Canaan, però també n'hi ha d'egeus, assiris, egipcis i, el que més importa per vincular les dues cultures, hitites. A més, el segell hitita (Fig. 3) posterior al tractat de pau del 1259 aC entre Ḫattušili III i Ramsès II trobat a Megiddo,²⁶ llur propietari era un auriga anomenat Armaziti – llur nom també apareix en texts

²³ CTH 81 §10b

²⁴ CTH 81 §11

²⁵ Forster, D.-C., & e-mail: (s/f). *Oymaagac-Nerik-Projekt*. Nerik.de. Recuperado el 14 de junio de 2023, de <https://www.nerik.de/>

²⁶ CTH 91

legals sobre operacions militars contra els kaška²⁷ i en dues cartes d'Ugarit²⁸ –, aporta més proves de les relacions entre aquestes dues civilitzacions.²⁹



Fig. 3. Segell hitita de Megiddo.³⁰

2.3.2.2. Dimaška (Damasc)

Damasc fou una ciutat situada al sud d'Assíria, amb una història d'ocupació contínua des de l'edat del bronze mitjà fins a l'actualitat. Els treballs arqueològics al jaciment han estat extremadament limitats, gairebé no es coneixen restes materials de cap període anterior al de l'imperi romà.

La referència més antiga de Damasc es remunta al regnat del faraó Tutmosis III durant la seva campanya asiàtica el 1479 aC.³¹ Durant aquesta campanya, Tutmosis va capturar Damasc i altres ciutats i principats a la batalla de Megiddo. Després d'això, Damasc va romandre sota control egipci durant l'Edat del Bronze Final. En altres textos d'aquesta època, Damasc és identificada com el centre d'una regió anomenada Aba/Apa/Upi/Upu.

Durant el regnat del faraó Akhenaton (1352-1336 aC), Damasc es va veure immersa en les disputes i conflictes entre els vassalls siro-palestinians d'Egipte. Les cartes d'Amarna, que daten de mitjans del s. XIV aC, mostren que Damasc va quedar atrapat en aquestes tensions sota el rei Birijawaza.³²

La batalla de Kinza/Qadeš, lliurada el 1274 aC entre el rei hitita Muwatalli II i el faraó Ramsès II, va provocar que l'exèrcit egipci es retirés cap a Aba, la regió al voltant de Damasc. Aba va ser conquerida pels hitites i va romandre sota el comandament de Hattušili III, germà de Muwatalli, fins que va rebre permís per tornar a casa, deixant Damasc com a part de la zona que limitava amb les terres controlades pels hitites.

2.3.2.3. Kinza (Qadeš)

Kinza és un assentament situat a Síria prop del riu Orontes; les excavacions del lloc van ser realitzades per una expedició francesa del govern com a mandat dirigit per M. Pézard entre 1921 i 1922, i posteriorment per P. J. Parr per la Universitat de Londres entre 1975 i 1996.

²⁷ CTH 297

²⁸ CTH 112

²⁹ Singer, I. (2000). *A Hittite Seal from Megiddo*. *Annual of the American Schools of Oriental Research*, 57, 145–147.

³⁰ Sutre, C. E. (2000). *The Hittite Seal from Megiddo*. *Arbor Scientiae: Homenaje Gregorio del Olmo Lete*, 18, 421–430.

³¹ ANET 234-8

³² EA 194-7

En els registres escrits, Kinza apareix per primera vegada com a aliada del regne hurrita de Mitanni durant l'Edat de Bronze Final, unint-se a una coalició d'estats siro-palestins que es van oposar, però van ser derrotats, pel faraó Tutmosis III, a la batalla de Megiddo. En una de les campanyes següents de Tutmosis, Kinza va ser incorporada al territori sotmès a Egipte. La confirmació del seu estatus com a vassall egipci es va establir en l'acord assolit entre Mitanni i Egipte durant el regnat de Tutmosis IV (1400-1390 aC).

Mig segle després, mentre el rei hitita Šuppiluliuma I es trobava a Síria en campanya contra Mitanni (ca. 1340 aC), Šuttarna, rei de Kinza, va atacar-lo, però, responent ràpidament, Šuppiluliuma conquerí la ciutat i deportà el rei a Ḫattuša, juntament amb els seus fills i ciutadans principals.³³ Més endavant, va permetre al fill del rei, Aitakkama, tornar a Kinza i ocupar el tron del seu pare. Inicialment, Aitakkama semblava mostrar lleialtat envers el faraó Akhenaton,³⁴ però, gràcies a la correspondència de les cartes d'Amarna, es fa evident el seu estatus com a vassall de Šuppiluliuma I, que va durar fins la mort d'aquest últim, establint la seva independència.

Aquesta independència no va durar gaire temps, puix que, espantat per les possibles represàlies hitites en veure la campanya hitita contra Nuḫašše,³⁵ Niqmaddu, fill d'Aitakkama i el seu assassí, va sotmetre's a Muršili II,³⁶ fill major de Šuppiluliuma I. Això i tot, aquest acte no va parar l'atac sobre Kinza de Muršili, qui també va prendre captiu Niqmaddu i el portà a Ḫattuša, per retornar-lo a Kinza, on ocupà el tron del seu pare com a vassall hitita.³⁷

No obstant, la sobirania va aturar-se amb Tutankamon, quan, abans del 1327 aC, va enviar tropes, va recuperar el control sobre la ciutat i la va tornar a perdre amb la força expedicionària que Šuppiluliuma I va enviar al regne, les quals van continuar cap a les terres egípcies de Síria.³⁸

Aquesta tensió entre egipcis i hitites va tenir un primer esclat quan Seti I va recuperar les terres de Kinza i Amurru en el conflicte previ a la famosa batalla de Kinza,³⁹ en la qual Ramsès II, fill de Seti I i el seu successor, i Muwatalli es van enfrontar. El resultat de la batalla sembla ser favorable pels egipcis segons les seves pròpies fonts, però el contrast amb les altres fonts ens presenta un punt neutral on als hitites se'ls hi va cedir Kinza i els territoris al nord de Damasc.

2.3.2.4. Ugarit (*Ras Šamra*)

Les excavacions a Ras Šamra, dutes a terme a partir del 1929 per una sèrie d'equips francesos, han revelat una ciutat que, durant l'Edat del Bronze Final, fou el centre d'un dels regnes més importants. Ugarit, situada a la costa del nord de Síria, va ser una de les ciutats més pròsperes de la regió siro-palestina, puix controlava la producció de fusta, altres bens primaris, i també posseïa varies indústries manufactureres i més de quatre ports marítims. Tanmateix, mai va ser un estat militarment fort, i va preferir pagar un tribut anual substancial als hitites quan va establir el seu domini sobre ells al s. XIV en lloc de proporcionar tropes per als seus exèrcits.^{40 41}

El document ugarític més antic que es conserva és una carta que el rei ugarític Ammistamru I va escriure al faraó Amenhotep III o a Akhenaton, declarant la seva fidelitat a la corona egípcia.⁴² Després de la mort d'Ammistamru, el rei hitita Šuppiluliuma I es va apropar al seu fill i successor Niqmaddu II i va aconseguir guanyar-lo per al bàndol hitita, segons es revela en

³³ HDT 44

³⁴ EA 189

³⁵ CTH 62

³⁶ CTH 61.II, any 9

³⁷ AM 112-13

³⁸ CTH 40, fr.28

³⁹ (ARE III: §§ 72-3)

⁴⁰ RS 17.289

⁴¹ CTH 108

⁴² EA 45

una carta trobada als arxius del palau d'Ugarit.⁴³ Ugarit va ser envaït i saquejat per una coalició de regnes sirians en represàlia per la decisió de Niqmaddu d'aliar-se amb els hitites.⁴⁴ Després, els hitites van enviar una força expedicionària per expulsar els invasors i retornar el botí a Niqmaddu. Posteriorment, Šuppiluliuma va donar a Niqmaddu una part dels territoris dels invasors. No obstant això, el fill i successor de Šuppiluliuma, Muršili II, va reduir el territori ugarític a dos terços de la seva mida anterior, cedint una part al regne virrei de Karkamiš.⁴⁵ Ugarit es va mantenir lleial a la sobirania hitita fins al final de l'edat del bronze, malgrat un intent de Tukulti-Ninurta I, rei d'Assíria, d'aconseguir la seva aliança durant el regnat de Tudḫaliya IV.⁴⁶⁴⁷ El rei d'Ugarit en aquell moment, Šaušgamuša, va reafirmar la seva lleialtat en un tractat amb Tudḫaliya.⁴⁸

En les últimes dècades de l'Edat del Bronze Final, els hitites eren cada cop més incapaços de protegir els seus territoris contra atacs exteriors, especialment els associats amb els Pobles del Mar. Karkamiš no els va ajudar enfront aquests pobles, així com ells tampoc ho van fer més tard amb Alašija, puix que anaven escassos en recursos i vaixells.⁴⁹ Ugarit va ser saquejada i abandonada, potser ja uns anys abans de la caiguda de la capital hitita Ḫattuša a principis del s. XII, sense cap successor a l'Edat del Ferro.

2.3.3. Itinerari 3: Mitanni i Assíria

2.3.3.1. Uaššukanni

Uaššukanni fou la capital del regne de Mitanni de l'Edat del Bronze Final. La seva ubicació és desconeguda, tot i que es pot identificar amb el jaciment modern de Tell al-Fakhiriya, ubicat prop del riu Khabur. Tot i així hi ha hagut molt debat sobre si aquesta localització és, o no, la correcta, amb detractors com E. Lipinski, però també amb defensors com D. Opitz,⁵⁰ qui va proposar-la inicialment, o Max von Oppenheim, qui va excavar en el jaciment entre el 1911 i el 1929.

A principis del s. XIV, durant el regnat d'Arnuwanda I, Uaššukanni apareix esmentada com una ciutat que pertanyia al país de Kizzuadna.⁵¹ Això pot ser degut a Tudḫaliya I/II, qui va afirmar haver conquerit Mitanni en el curs d'una campanya contra els regnes d'Alep i Ḫanigalbat,⁵² i és possible que la capital, Uaššukanni, fos també capturada en la mateixa campanya i assignada al territori de Kizzuadna.

No obstant, els hurrites van recuperar ràpidament la capital de les mans de Tudḫaliya i va continuar funcionant com a capital reial de Mitanni fins que va ser ocupada i saquejada pel rei hitita Šuppiluliuma I (ca. 1340 aC) en el curs de la seva campanya síria d'un any.⁵³⁵⁴⁵⁵ El buit polític deixat per aquest fet, juntament amb la conquesta de Karkamiš després d'un setge de sis dies, va ser ràpidament omplert per Assíria, amb la qual els hitites van competir pel control de Uaššukanni, que inicialment posseïen els hitites amb Šarri-Kušš/Pijaššili.⁵⁶⁵⁷ Emperò, en poc

⁴³ HDT 125-6

⁴⁴ PRU IV: 49

⁴⁵ PRU IV: 84-101

⁴⁶ RS 34.165

⁴⁷ CTH 110

⁴⁸ HDT 103-7

⁴⁹ RS 20.238

⁵⁰ Opitz, D. (1927). *Eine Form der Ackerbestellung in Assyrien*. *Zeitschrift für Assyriologie und vorderasiatische Archäologie*, 37(1–2), 299–301. <https://doi.org/10.1515/zava.1926.37.1-2.104>

⁵¹ HDT 16

⁵² CTH 75

⁵³ DS 84-5

⁵⁴ HDT 43

⁵⁵ CS I: 189

⁵⁶ CTH 51

⁵⁷ CTH 52

temps va caure en mans d'Assíria, assimilada com estat vassall assiri, però participant en les revoltes, ràpidament reprimides, contra aquesta civilització durant el regnat d'Adad-nirari I.⁵⁸⁵⁹

2.3.3.2. *Kaškal*

Kaškal, és, actualment un assentament situat en un túmul a 44 km al sud-est d'Urfa. Això i tot, durant l'Edat Antiga, una de les principals rutes comercials i militars d'est a oest que unien el nord de Mesopotàmia amb Assíria passava per on està ubicat.

Des del s. XVI, Kaškal va estar sota el domini de Mitanni, fins que, al s. XIV, es van rendir a una força expedicionària liderada per Šattiūaza i Šarri-Kušuš/Pijaššili, quan aquesta anava de camí a la capital del regne.⁶⁰ Però, tal com va passar amb Ūaššukanni, Assíria va omplir el buit polític de l'imperi de Mitanni i Kaškal es va haver enfrontar a la perspectiva d'un nou rei, Adad-nirari I, qui afirmà haver conquerit la ciutat i la seva regió després de la rebel·lió de Ūašašatta.⁵⁷

El paper important jugat per Kaškal deu haver-se degut en gran part a la seva ubicació estratègica, ja que va proporcionar una via clau d'accés per al nord, però també la seva rellevància com a centre de culte al déu de la lluna Sin.⁶¹ Quatre segles més tard, el déu es trobava entre les divinitats invocades en el tractat que el rei hitita Šuppiluliuma va redactar amb Šattiūaza de Mitanni.⁵⁹

2.3.3.3. *Karkamiš*

Karkamiš, una ciutat de l'edat de bronze i ferro, estava situada al riu Èufrates superior. Va ser identificada per primera vegada el 1876 per l'assiriòleg G. Smith. Després d'això, l'excavació de Karkamiš, va ser realitzada successivament per P. Henderson, D. G. Hogarth, C. Thompson i C. L. Woolley en nom del Museu Britànic. Posteriorment, Woolley va tornar a excavar al lloc. No obstant això, l'evolució política de la regió va posar fi prematurament a l'últim període d'excavació.

A principis del s. XVI, Karkamiš es va incorporar al regne hurrita de Mitanni, i va romandre subjecte a aquest fins que el rei hitita Šuppiluliuma I la va capturar després d'un setge de sis dies, sent l'últim bastió del regne. Aleshores es va convertir en una seu virreina de l'imperi hitita sota el domini d'un membre de la família reial hitita, i va romandre així fins al final de l'Edat del Bronze Final. El virrei de Karkamiš, Šarri-Kušuš, va exercir els papers militars, polítics i judicials més importants a la regió siro-palestina, pràcticament amb l'estatus de senyor regional,⁵⁵⁵⁶ però, quan va morir i Muršili II el va succeir, els assiris es van veure impulsats a conquerir Karkamiš. Afortunadament, les forces hitites sota Muršili II van expulsar-los d'aquelles terres.⁶² Abans de tornar a Ḫattuša, Muršili va instal·lar el fill de Šarri-Kušuš, Šaḫurunūa, al tron de Karkamiš.⁶³ Dues dècades més tard, el rei assiri Adad-nirari I va reclamar Karkamiš entre les seves extenses conquestes.⁶⁴⁶⁵

2.3.3.4. *Kaneš*

Kaneš és un assentament situat a 21 km al nord-est de l'actual Kayseri a la unió de diverses rutes importants que connectaven Mesopotàmia i Assíria amb l'est d'Anatòlia. La història de la ciutat baixa es limita a l'edat del bronze mitjà, quan Kaneš era la seu anatòlica de la xarxa comercial assíria. L'excavació del jaciment, que s'inicià l'any 1948 sota la direcció de Tahsin Özgüç, va revelar algunes cartes que proporcionaven informació important sobre les condicions

⁵⁸ RIMA 1: 131

⁵⁹ RIMA 1: 136

⁶⁰ CTH 51

⁶¹ Green, Tamara M. (1992). *The City of the Moon God: Religious Traditions of Harran*, pàg. 20

⁶² AM 116–19

⁶³ CTH 225

⁶⁴ RIMA 1: 131

⁶⁵ CTH 173

polítiques a l'est d'Anatòlia durant el període de la colònia, les quals tracten, majoritàriament, de la inestabilitat creixent a causa de les disputes entre els principals regnes.

El text més conegut originari del període de la colònia és la inscripció del rei Anitta, que sobreviu en tres còpies fragmentàries del període hitita.⁶⁶ El seu èxit a les campanyes va donar lloc a l'establiment del primer imperi anatòlic, amb Neša com a centre. Poc després, la fràgil estructura de poder construïda per Anitta es va esfondrar i els comerciants assiris van retirar-se d'Anatòlia, la qual cosa va posar fi al període de la colònia assíria a mitjans del s. XVIII.

Després de la retirada dels comerciants assiris, els hitites van incorporar Kaneš al seu regne, encara que sense guanyar importància econòmica o política alguna, patint, durant el regnat de Urḫi-Teššub/Muḫattalli II, atacs dels kaška que van ser repel·lits més tard per Ḫattušili III.

2.3.4. Itinerari 4: Arzaḫa i Aḫḫijawa

2.3.4.1. Apaša

Apaša fou una ciutat de l'edat del bronze final a l'oest d'Anatòlia, al lloc d'Efes o a prop, i capital del regne d'Arzaḫa "Menor". El rei hitita Muršili II (ca. 1320 aC) va dur a terme una expedició contra el seu governant, Uḫḫaziti, que s'havia negat a retornar els súbdits hitites refugiats que li demanessin asil. Uḫḫaziti va escapar d'Apaša abans que els hitites l'envaïssin i l'ocupessin.⁶⁷

A més, per sumar arguments a la localització d'aquesta ciutat, s'han descobert ceràmica de l'Edat del Bronze Final, i parts del que probablement és un mur de fortificació de l'Edat del Bronze Final, al turó Ayasuluk⁶⁸, prop del jaciment clàssic d'Efes. Tot això apunta a la molt probable ubicació d'Apaša.

2.3.4.2. Uḫluša

Uḫluša fou un regne vassall hitita al nord-oest d'Anatòlia, generalment considerat, encara que discutit, com una de les Terres d'Arzaḫa, que apareix per primera vegada en textos hitites (ca. s. XV aC) en una llista de països de l'Anatòlia occidental que van formar la Confederació Aššuḫa, que no s'ha de confondre amb Arzaḫa. Estudiosos com F. Starke, el 1996, i Heinrich Otten, el 1998, han volgut localitzar Uḫluša al nord-oest d'Anatòlia, equiparant la ciutat amb la Ἰλίου homèrica (originalment Φίλιος).

Així i tot, malgrat no saber-ho del cert, sí podem afirmar que les relacions entre Uḫluša i Ḫattuša van millorar, fins al punt que la primera es va convertir en un dels estats vassalls de la segona en un moment determinat. A les primeres dècades de s. XIII, el seu rei, Alakšandu, va concloure un tractat amb Muḫattalli II.⁶⁹ En aquest mateix tractat s'esmenta la proximitat de Uḫluša al regne d'Arzaḫa i el país fluvial de Šeḫa.⁷⁰

Emperò, durant el s. XIII, semblà haver-hi disputes, o, fins i tot, un conflicte militar entre els reis dels Aḫḫijawa i dels hitites.⁷¹ Això i tot, aquestes disputes no devien tenir conseqüències, puix que, en les últimes dècades del s. XIII, quan Ḫalmu, l'últim rei dels aḫḫijawa del que tenim constància, va ser expulsat del tro, Tudḫaliya IV, un dels últims reis hitites, va encarregar-se de la seva restitució en el càrrec.⁷²

⁶⁶ CTH 1

⁶⁷ CTH 61. I §12, 16-18, 20, 22, 25, 27

⁶⁸ Burnham, A., (Layout), P. E., *The Megalithic Portal, i Map*, M. (s/f). Ayasuluk hill. The Megalithic Portal. Recuperado el 14 de junio de 2023, de <https://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=17642>

⁶⁹ CTH 76

⁷⁰ CTH 76 §8

⁷¹ CTH 181

⁷² HDT 145

2.3.4.3. Milet (*Milayata*)

Milet era una ciutat del sud-oest d'Anatòlia situat a la costa de l'Egeu. Les excavacions que s'hi van dur a terme des de 1899 per part d'una sèrie d'equips arqueològics alemanys van ser interrompudes per la Primera i la Segona Guerra Mundial. Tot i així, les posteriors excavacions han pogut dur-se a terme sense cap imprevist, sent l'última portada per C. Berns com a cap nomenat pel Consell de Ministres de la República de Turquia.

Milet, a l'Edat del Bronze Final, era un assentament minoic, fet que es dedueix a partir de d'una sèrie d'evidències arqueològiques minoïques, les quals ens revelen una sèrie de destruccions reiterades del jaciment. La destrucció més evident la trobem referenciada en un text on es registra el nom d'una ciutat de l'Anatòlia occidental anomenada Millaṽanda (a vegades, Milayata).⁷³ És en aquest punt on els estudiosos debaten on està ubicada la ciutat amb aquests dos topònims, arribant a la conclusió que es trobava en terra milèsia, amb la futura Milet com a ciutat principal.

Muršili II escriu que va enviar una força expedicionària contra Milayata durant el tercer any del seu regnat, en resposta a la seva unió a la Confederació Aššuyā, i, segons el què ens explica, la ciutat va ser capturada i saquejada.⁷⁴

En la seva tercera i última fase de l'Edat del Bronze Final, Milayata va ser reconstruïda i fortificada per primera vegada. Les seves fortificacions, que podrien haver-se estès més de 1.100 m, incorporaven murs creuats interns i torres quadrades, semblants i molt probablement modelades sobre les de la capital hitita Ḫattuša.

En un cementiri de l'època, situat al turó anomenat Değirmentepe, es troben tombes de tipus micènic en les quals es van descobrir una sèrie d'objectes funeraris del mateix tipus, però també amb espases hitites. Sense saltar ràpidament a conclusions, cal tenir en compte una carta hitita que Ḫattušili III va enviar al rei d'Aḫḫijāya a principis del s. XIII, en la qual es queixava sobre l'asil que li havien donat a Atpa, gendre de qui havia atacat les terres de Ḫattuša sota els territoris dels Aḫḫijāya, Piḡamaradu.⁷⁵ No se sap el desenllaç d'aquest conflicte en concret, però una carta posterior ens indica que els hitites van recuperar la sobirania sobre Milayata,⁷⁶ sent l'única base hitita coneguda en les terres dels Aḫḫijāya.

2.3.4.4. Ḫapalla

Ḫapalla va ser un regne de les Terres d'Arzaṽa de l'Edat del Bronze Final, situada al centre-oest d'Anatòlia a prop de la zona anomenada Baix País. S'acredita per primera vegada ca. s. XV entre els enemics dels hitites a l'oest,⁷⁷ i encara que els habitants de les terres de Ḫattuša el van reclamar com a seu, el seu control sobre ell va romandre tènue, amb desafiaments constants contra la seva autoritat que va portar a una campanya hitita, comandada per Ḫannutti, la qual va deixar despoblat i en ruïnes el regne de Ḫapalla.⁷⁸ Emperò, el regne va sobreviure a aquesta destrucció i, més endavant, es va convertir en un regne vassall hitita, condició que trobem descrita en un tractat de Targasnalli amb el rei Muršili II.⁷⁹⁸⁰

⁷³ CTH 61.II

⁷⁴ CTH 61.II

⁷⁵ CTH 181

⁷⁶ CTH 182

⁷⁷ CTH 147 §22-3, 29

⁷⁸ CTH 40 §52

⁷⁹ CTH 61.I §27

⁸⁰ CTH 61.II §14

3. PROPOSTA DE DISSENY DE L'ESTRUCTURA I ELEMENTS DEL JOC

3.1. Introducció

En el context del present treball de fi de grau, s'ha realitzat una exhaustiva recerca de les fonts i la informació pertinent per desenvolupar una proposta de joc que recreï els darrers segles de l'Imperi Nou Hitita, així com la caiguda de la seva capital, Hattuša. Amb una àmplia base de coneixements adquirits durant aquest estudi, es té com a objectiu principal la creació d'un prototip de joc del tipus "States of Siege".

La tercera part del Treball aborda dues àrees fonamentals per la proposta de joc: el disseny del taulell de joc, que representarà de manera visual les ciutats clau i els territoris associats a l'Imperi Nou Hitita, ja explicades en la segona part del treball i la definició dels conceptes més rellevants que conformaran la baralla de cartes d'esdeveniments. Aquests dos components són essencials per tal de proporcionar als jugadors una experiència immersiva i educativa, alhora que ofereixen un enfocament interactiu per comprendre i explorar els esdeveniments històrics d'aquest període.

Mitjançant l'anàlisi de les fonts primàries i secundàries disponibles, s'ha aconseguit una base sòlida d'informació per recrear amb, més o menys, precisió les ciutats i zones més rellevants durant l'Imperi Nou Hitita que han tingut contacte amb aquesta civilització, establint els fonaments necessaris per a la creació del taulell de joc.

D'altra banda, la baralla de cartes d'esdeveniments se centraria en els esdeveniments més importants durant l'Imperi Nou Hitita i els esdeveniments que van portar a la seva decadència i caiguda final.

3.2. Problemàtica general en l'aplicació de l'estructura dels jocs "States of Siege" al prototip

Abans de procedir amb la proposició del prototip de joc, és necessari abordar els trets generals que diferencien aquest projecte de la resta de jocs pertanyents a la sèrie "States of Siege". Aquestes problemàtiques poden causar confusió tant al creador com als jugadors involucrats en el desenvolupament del joc i la seva jugabilitat. Així doncs, en aquesta secció s'analitzaran les qüestions clau que cal considerar per tal de garantir una experiència coherent i comprensible, especialment en relació amb la caiguda de Hattuša i la seva representació en el joc.

Una de les primeres consideracions que cal tenir en compte és la durada temporal que abasta el joc proposat, la qual difereix significativament dels jocs anteriors de la sèrie "States of Siege", que es centren en conflictes amb marcs temporals més curts. És important assenyalar que el nostre prototip té com a objectiu representar els darrers segles de la civilització hitita. Per tant, cal abordar l'abstracció de les forces enemigues en el taulell de joc per evitar confusions en els jugadors, els quals estan immersos en l'aprenentatge de la història d'aquesta civilització.

A més a més, és essencial comprendre que l'avanç de les forces enemigues en el joc no coincideix exactament amb el relat de les fonts primàries. Més aviat, representa una abstracció de la pressió i la ineludible fi de l'Imperi Nou Hitita. Per exemple, en el regnat de Tudhaliya III, els kaška van envair la capital, però aquesta invasió no va acabar amb la civilització hitita, ja que van ser finalment expulsats i foragitats a les seves terres. Això vol dir que l'avanç de les forces enemigues no té com a objectiu exemplificar els esdeveniments històrics registrats cronològicament, sinó més aviat representar la proximitat de la capital, que simbolitza tota la civilització hitita durant l'Imperi Nou, fins a la seva destrucció.

Tenint en compte aquestes consideracions, sorgeix la necessitat d'equilibrar l'exactitud històrica amb la jugabilitat i la comprensió del joc. És essencial assegurar que els jugadors tinguin una experiència enriquidora i educativa, alhora que comprenguin la importància i l'impacte de la caiguda de Hattuša en l'evolució de l'Imperi Nou Hitita.

3.3 Proposta de taulell de joc

Com es va exposar a la primera part d'aquest treball, els jocs pertanyents a la sèrie "States of Siege" es caracteritzen per incloure un taulell que representa el terreny del conflicte abordat. En el cas del nostre joc, el qual abasta un període de gairebé dos segles, s'ha optat per un model de taulell senzill, amb quatre itineraris que contenen quatre caselles cadascun. Aquestes caselles representen les ciutats o zones que han tingut contacte amb la civilització hitita durant aquesta època.

No obstant això, és important justificar la selecció d'algunes ubicacions particulars, ja que no totes elles disposen d'un jaciment arqueològic que les avaluï. Per tant, en el mateix ordre en què es van exposar anteriorment, es proporcionarà una justificació per a aquestes.

3.3.1. Justificació de les ubicacions dels *Ḫajaša-Azzi* i els *kaška* i el seu nom en el taulell de joc

En relació a la qüestió dels *Ḫajaša-Azzi*, és evident que resulta impossible determinar una ubicació precisa per a aquesta confederació tribal. No obstant això, s'ha aconseguit traçar una àrea on s'ha documentat l'activitat d'aquests pobles. Entre les ubicacions proposades per diversos estudiosos, Erzincan i Erzurum són les localitzacions que s'han suggerit amb més freqüència.

D'altra banda, les fonts textuais primàries presenten una primera menció d'aquestes tribus amb el terme *Ḫajaša*, sense l'afegit *Azzi* que es va introduir posteriorment quan es van relacionar ambdues cultures dins de la ja esmentada confederació tribal.

Per aquests motius, s'ha considerat apropiat utilitzar la primera casella del mateix itinerari per representar-los. A diferència dels *kaška*, els *Ḫajaša-Azzi* van ser ràpidament eliminats com a amenaça quan Šuppiluliuma I i Huqquanu de *Ḫajaša* van redactar un tractat pel qual *Ḫajaša* esdevindria un estat vassall dels hitites.

La primera casella, a l'inici de la via, està situada a Erzurum, doncs és l'enclavament geogràfic que més consens ha tingut per situar la major activitat d'aquesta confederació tribal i es denominarà *Ḫajaša-Azzi*.

No obstant això, aquest plantejament també presenta una problemàtica específica que només es troba amb aquestes tribus del nord de *Ḫattuša*: l'ús del nom de les confederacions de tribus per denominar una ubicació geogràfica. Tot i que en el cas dels *Ḫajaša-Azzi* té més sentit a causa de la manca de proves que puguin localitzar els assentaments esmentats a les fonts primàries, aquest problema es fa més evident quan arribem a la segona casella, que es denominarà *Kaška*. És cert que utilitzar el nom del conjunt de tribus ajuda el jugador a contextualitzar més fàcilment l'enemic del conflicte que es pugui estar representant, i a més no s'està assignant un nom a una ciutat sense cap mena de prova que recolzi aquesta ubicació. Tanmateix, no podem oblidar que les fonts textuais ens han proporcionat informació suficient per afirmar que aquesta ubicació es trobava en els límits de les seves terres i tenia certa proximitat amb la ciutat de Tiliura, de la qual si tenim registres d'haver estat atacada pels *Kaška*.

3.3.2. Ubicacions de les ciutats de l'oest de *Ḫattuša* i la tria de *Ḫapalla* com a "localització" en el taulell de joc

Un cas similar es presenta amb les ciutats de l'oest de *Ḫattuša*, on la majoria dels assentaments propis que han tingut contacte amb els hitites es troben massa allunyats per suposar una amenaça real per a la capital, que, cal recordar, representa la mateixa civilització hitita en aquest tipus de joc.

Per tant, s'ha triat *Ḫapalla* com a "localització" per ocupar l'última casella del camí d'Arzaḡa i Aḡḡiḡaḡa, tot i que no es tracta d'una ciutat o assentament. Com s'ha explicat en la segona part

d'aquest treball, Țapalla és un regne de les terres d'ArzaȚa que eventualment es va situar més a prop de la capital hitita durant l'Imperi Nou.

Aquest canvi en la tria de les caselles de ciutats/assentaments per una àrea en conjunt, tot i situant la casella al centre d'aquesta àrea, planteja al dissenyador la qüestió de fins a quin punt és important mantenir una uniformitat en les ubicacions representades per tal de dissenyar un recorregut amb una distribució més o menys equidistant entre caselles. Cal tenir en compte que els enemics – i els itineraris, segons com es dibuixin – són una força abstracta, especialment tenint en compte que el joc abasta un marc temporal tan ampli. La seva funció principal és informar i educar el jugador a través dels textos de les cartes i proporcionar un control visual de les amenaces presents.

D'aquesta manera, s'arriba a un equilibri en el qual es sacrifica la uniformitat per tal de guanyar en didàctica del joc. Això implica acceptar que les ubicacions representades poden no reflectir una distribució equidistant entre elles, ja que l'objectiu principal és transmetre informació i educar el jugador mitjançant els textos de les cartes i proporcionar una representació visual de les amenaces.

A més de les consideracions abans esmentades, és important destacar que la ruta d'aquest itinerari s'ha concebut com una mena de "tournée" per part dels ArzaȚa i els AȚȚiaȚa. Aquesta representació té com a objectiu reflectir el procés de reclutament de forces i la consolidació de suport abans de l'atac a la regió central d'Anatòlia.

3.3.3. Nova mecànica per representar la amenaça hurrita i assíria en el joc

Per concloure, s'ha considerat necessari afegir una nova mecànica en aquest joc. Tal com s'ha fet en altres jocs "States of Siege", s'ha creat una nova mecànica que combina el sistema d'itineraris amb la baralla de cartes d'esdeveniments per representar de la manera més fidel possible la amenaça hurrita i assíria basant-se en les fonts escrites disponibles.

En el joc, l'entrada dels assiris es produeix a la tercera baralla, després de la derrota de Mitanni per Adad-Nirari I i la inestabilitat política que es va produir amb el trasllat de la capital de Țattuša a TarȚuntaša. Tot i així, en abastar un període de temps tan llarg, no es veurà representat aquest canvi de capital al tauler, ja que el rei següent el va desfer.

Aquest últim canvi de baralla, serà causat per la carta d'esdeveniment denominada "Conquesta de Mitanni". Un cop la carta entra en joc, la fitxa d'Assíria, que estava col·locada a Aššur, la qual actuarà com una casella de reserva. Quant a la nova mecànica aplicada, la qual recorda als enfrontaments de *Levé en Masse*, anirà escrita en les instruccions del joc, puix que no cabria tant text en una carta, a més que tanta informació podria aclaparar i confondre al jugador. Aquesta tractaria de representar la conquesta de Mitanni per part de l'Imperi Assiri en el moment en que, trobant-se ambdues fitxes representatives de les forces enemigues en la mateixa casella, es tirés un dau de sis cares per part d'Assíria. Si el resultat de la tirada fos superior a tres, Mitanni desapareixeria del taulell de joc, il·lustrant la conquesta total del territori hurrita a mans dels assiris. En cas contrari, la fitxa de l'itinerari que s'hagués mogut, torna a la casella anterior.

La mecànica que sí enriqueix el joc des d'un punt de vista històric és la que s'explicarà a continuació. Una vegada s'extreu la carta d'esdeveniment de la primera baralla, el jugador, seguint les instruccions d'aquesta carta, passarà a la segona baralla i col·locarà una fitxa a la casella número 1 del camí que fins ara havia estat ocupat per les forces hurrites del regne de Mitanni. Aquesta fitxa representarà les forces enemigues assíries. No obstant això, les forces hurrites no s'eliminaran automàticament del camí quan la fitxa assíria entri en joc. Només quan les forces hurrites es trobin a la mateixa casella que les forces assíries, representant la conquesta dels seus territoris, seran eliminades en aquell moment, sense necessitat de llançaments de daus, ja que es tracta de forces enemigues.

D'aquesta manera, el jugador es trobarà amb un canvi de poder en una mateixa situació geogràfica, sense alleujament de pressió en no eliminar automàticament les forces hurrítes enemigues automàticament.

3.3.4. Taulell resultant

Després d'haver exposat totes les problemàtiques i casos particulars relacionats amb els itineraris i localitzacions, s'ha procedit a realitzar un procés de producció digital per crear el taulell de joc. Aquest procés ha incorporat l'ús de l'aplicació de Google "My Maps" per introduir les coordenades i buscar els jaciments, així com estimar la ubicació dels casos particulars ja esmentats. L'objectiu d'aquesta fase era determinar-los sobre un mapa que reflectís de manera precisa l'extensió de l'Imperi Nou Hitita i els territoris de les forces enemigues.

Un cop situats aquests punts en el mapa, s'ha buscat una imatge en blanc del Mediterrani Oriental (Fig. 4). Mitjançant la superposició de les imatges obtingudes, s'han col·locat els punts geogràfics en aquesta imatge de referència (Fig. 5). Seguidament, s'han establert les caselles numerades i anomenades corresponents a aquests punts, alhora que s'ha traçat la ruta que les connecta. Aquesta representació dels punts i la ruta proporciona una visualització clara i estructurada per als jugadors durant el desenvolupament del joc (Fig. 6).



Fig. 4. Mapa del Mediterrani Oriental.
Extreta de: *File:blank map of Mediterranean Sea region.svg*. Wikimedia Commons. (s.f.).
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Blank_Map_of_Mediterranean_Sea_region.svg



Fig. 5. Mapa del Mediterrani Oriental amb les ubicacions del joc marcades amb els respectius colors dels itineraris

Cal destacar que també s'ha diferenciat a partir de l'aplicació del color blau fosc la part marítima del mapa per tal de facilitar la distinció entre el mar i la terra ferma. Això permet als jugadors una millor comprensió visual de l'espai geogràfic representat i afavoreix la seva interacció amb el taulell del joc.



Fig. 6. Proposta definitiva del taulell de joc, amb les caselles enumerades i anomenades, així com remarcades amb el color propi de cada itinerari.

El procés de creació del mapa ha tingut com a objectiu principal reflectir de manera, més o menys, precisa les localitzacions i les connexions geogràfiques, alhora que proporciona una representació visual clara i estructurada per als jugadors. A través de l'ús de tecnologies digitals i l'establiment de punts, caselles i una ruta definida, s'ha creat un taulell de joc que aporta una experiència enriquidora i immersiva per als jugadors, amb una representació visual coherent i informativa del context històric representat en el joc.

3.4. Propostes de cartes d'esdeveniment

Basant-se en tota la informació recopilada, s'ha pres la decisió de dividir el joc en tres baralles que representaran diferents períodes de la història d'aquest imperi. Cada baralla tindrà un conjunt fix de cartes que no es barrejaran amb les altres. Aquest enfocament proporcionarà una jugabilitat més fluïda i permetrà al dissenyador controlar millor el flux narratiu que es transmet a través de les cartes, evitant que es presentin esdeveniments en una cronologia incorrecta.

La primera baralla abastarà els regnats des de Hattušili II fins a Tudḫaliya III (ca. 1420-1370 aC), canviant a la segona baralla en el moment en què la carta "Ascens al poder de Šuppiluliuma I" sigui extreta del conjunt. A partir d'aquest punt, es jugaran les cartes que cobreixen els períodes de regnat entre Šuppiluliuma I i Muwatalli II (ca. 1370-1282 aC), fins que el jugador agafi la carta "Conquesta assíria de Mitanni", moment en què es passarà a la tercera i última baralla de cartes. En aquesta baralla es reflecteix la sobirania dels darrers reis hitites, des de Muṣili III fins a Šuppiluliuma II (ca. 1282-1190 aC).

Cada baralla del joc inclourà una carta d'esdeveniment que marcarà la transició a la següent baralla. Així mateix, la tercera baralla tindrà una carta d'esdeveniment que indicarà el final de la partida.

Per garantir un equilibri en el joc, s'ha establert una distribució específica de cartes per a cada força enemiga en cada baralla. S'han assignat un total de 17 cartes per baralla, mantenint la mateixa quantitat per a cadascuna:

Primera baralla

- Arzaṭa i Aḥḥiṣa: 4 cartes
- Egipte: 3 cartes
- Kaška i els Ḫajaša-Azzi: 4 cartes
- Mitanni: 5 cartes
- Carta d'esdeveniment: Ascens al poder de Šuppiluliuma I

Segona baralla

- Arzaṭa i Aḥḥiṣa: 3 cartes
- Egipte: 5 cartes
- Kaška i els Ḫajaša-Azzi: 4 cartes
- Mitanni: 4 cartes
- Carta d'esdeveniment: Conquesta assíria de

Tercera baralla

- Arzaṭa i Aḥḥiṣa: 4 cartes
- Egipte: 3 cartes
- Kaška i els Ḫajaša-Azzi: 4 cartes
- Assíria: 5 cartes
- Carta d'esdeveniment: Arribada dels Pobles del Mar

A més, amb informació provinent de diverses fonts, s'ha determinat un valor fixe de dificultat per a cada enemic. Aquest valor s'haurà de superar mitjançant un llançament de dau de sis cares quan el jugador tingui accions disponibles. A continuació es detallen els valors assignats:

- Arzaṭa i Aḥḥiṣa: 2
- Assíria: 4
- Egipte: 3 (incrementa a 4 a la segona baralla i retorna a 3 a la tercera)
- Kaška i els Ḫajaša-Azzi: 2
- Mitanni: 3

3.4.1. Exemples de les propostes de cartes

Després d'establir els paràmetres generals de la baralla de cartes d'esdeveniments, s'ha creat un conjunt reduït de cartes per il·lustrar el model físic. Aquest conjunt consta de les tres cartes d'esdeveniment principals de cada baralla i una carta d'enemic, totes elles derivades de la carta *Israeli Independence* (Fig. 7).

Les cartes d'aquest primer conjunt presenten una composició senzilla, amb un títol que contextualitza ràpidament el jugador i, just sota, les instruccions a seguir. No obstant això, la part més rellevant de la carta es troba a la seva part inferior: el text d'ambientació. Aquesta secció és crucial i permet aplicar tots els coneixements adquirits al llarg d'aquest treball. A més, cal remarcar un futur ús de la font "Trebuchet MS" per tal de facilitar la lectura per aquelles persones que tinguin dislèxia.

D'altra banda, mentre altres jocs del tipus "States of Siege" ofereixen una breu descripció del conflicte que la carta representa, en aquest cas, els textos d'ambientació també proporcionen un fragment de les fonts primàries d'on s'ha extret la informació per a la descripció del conflicte. Aquests fragments són indexats segons el *Catalogue Des Textes Hittites* i traduïts a partir dels textos continguts al llibre *Historia y Leyes de los Hititas: Textos de Reino Medio y del Imperio Nuevo* d'A. Bernabé i J. A. Álvarez-Pedrosa. A més, aquest conjunt de cartes ja ha estat mencionat anteriorment en relació amb els continguts de les baralles. Ara, presentarem de manera ordenada, de la primera a la tercera baralla, les cartes d'esdeveniments clau de cada una d'elles.



Fig. 7. Proposta de carta d'esdeveniment de la primera baralla.



Fig. 8. Proposta de carta d'esdeveniment de la segona baralla.

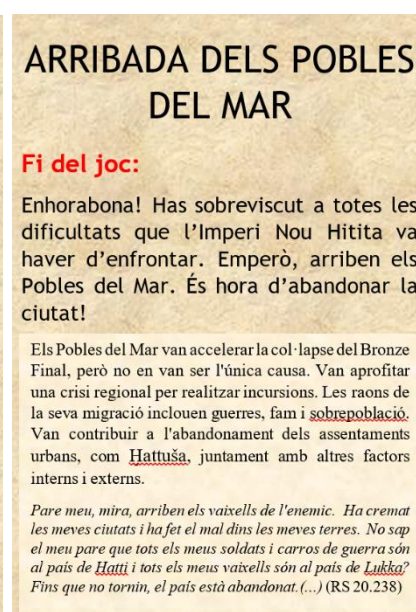


Fig. 9. Proposta de carta d'esdeveniment de la tercera baralla.

Així i tot, també s'ha creat una carta d'enemic amb el motiu de la batalla de Kinza/Qadeš, de la qual s'indicaran les seves parts:

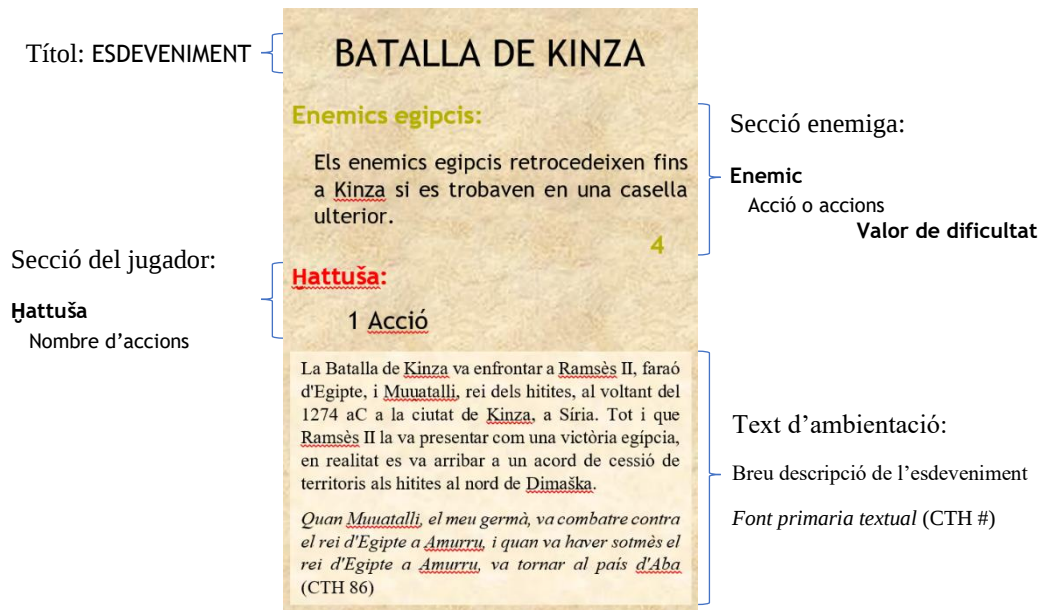


Fig. 10. Proposta de carta d'enemic de la segona baralla.

CONCLUSIONS

Els coneixements adquirits durant el procés del Treball de Fi de Grau han estat valuoses per comprendre la viabilitat d'adaptar el regnat de Tudḫališa I/II fins Šuppiluliuma II (ca. 1400-1178 aC) a un joc del tipus "States of Siege". Aquesta adaptació s'ha basat en l'anàlisi de l'estructura d'aquests jocs i en els canvis introduïts per l'empresa VPG. Mitjançant aquesta anàlisi s'ha demostrat que aquest sistema de mecàniques de joc és adequat per representar la complexitat i la dinàmica del col·lapse d'un imperi durant aquest període històric.

A més, s'ha realitzat una identificació dels enclavaments geogràfics rellevants que contextualitzen els esdeveniments històrics. Aquests enclavaments podrien ser utilitzats com a escenaris significatius per a l'estudi dels conflictes i caiguda d'un imperi. Això implica que el treball ha contribuït a l'exploració de noves aplicacions de la recerca històrica en els jocs de taula, destacant la seva dimensió didàctica i el seu potencial com a eina educativa.

Tanmateix, és important assenyalar que aquest treball de recerca ha posat les bases per a la possible creació d'un joc de taula basat en el col·lapse de l'imperi hitita durant el període de Tudḫališa I/II fins Šuppiluliuma II. Tot i que encara queda un camí per recórrer, aquest treball ha demostrat la viabilitat d'adaptar les mecàniques de joc del tipus "States of Siege" per representar aquesta època històrica complexa.

Amb l'adequada investigació, desenvolupament i avaluació pedagògica, aquest joc de taula podria ser un recurs educatiu enriquidor per a les escoles. La seva dimensió didàctica permetria als estudiants explorar i comprendre de manera interactiva els esdeveniments i les dinàmiques que van conduir al col·lapse d'aquest antic imperi. Així, aquest joc no només proporcionaria entreteniment, sinó que també promouria l'aprenentatge actiu i la comprensió de la història.

ANNEXOS

Abreviacions

AhT – Beckman, G. M., Bryce, T., i Cline, E. H. (2012). *The Ahhiyawa texts*. Society of Biblical Literature.

AM – Goetze, A. (1933). *Die Annalen des Muršiliš*, MVAG 38 (Leipzig, reimp. Darmstadt, 1967).

ANET – Pritchard, J. B. (1969). *Ancient Near Eastern Texts Relating to the Old Testament*. Princeton: Princeton University Press.

ARE III – Breasted, J. H. (1906). *Ancient Records of Egypt III*. Chicago: University of Chicago Press.

CS I, II, III – Hallo, W. W.; Younger, K. L. (eds.) (1997, 2000, 2002). *The Context of Scripture* (3 vols). Leiden, New York, Cologne: Brill.

CTH – Laroche, E. (1905). *Catalogue Des Textes Hittites*. Klincksieck.

DS – Güterbock, H. G. (1956). *The deeds of Šuppiluliuma as told by his son, Muršili II*.

EA – Rainey, A. F. (14 Nov. 2014). *The El-Amarna Correspondence* (2 vol. set). Leiden, The Netherlands: Brill. doi: <https://doi.org/10.1163/9789004281547>

HDT – Beckman, G., i Hoffner, H. A. (1999). *Hittite diplomatic texts* (2n ed.). Atlanta: Scholars Press.

KBo – *Keilschijitexte aus Boghazkoy*, Leipzig y Berlín.

KUB – *Keilschrifturkunden aus Boghazkoy*, Berlín

PD – E. F. Weidner. (1970). *Politische Dokumente aus Kkinasien*. Nova York

PRU IV - J. Nougayrol. (1956) *Le Palais Royal d'Ugarit IV* (Mission de Ras Shamra, tome IX). París

RIMA 1 – Grayson, A. K. (2002). *Assyrian rulers of the third and second millennium BC (to 1115 BC)*. University of Toronto Press.

RS – *Tablets from Ras Shamra*

*Cronologia de reis hitites de l'Imperi Nou*⁸¹

Rei	Regnat (aC)
Tudḫaliya I/II	1400–1350
Arnuwanda I	
Ḫattušili II?	
Tudḫaliya III	
Šuppiluliuma I	1350-1322
Arnuwanda II	1322-1321
Muršili II	1321-1295
Muwatalli II	1295-1272
Muršili III	1272-1267
Ḫattušili III	1267-1237
Tudḫaliya IV	1237-1209 (amb un hiat d'un any entre 1228 i 1127 pel cop d'estat de Kurunta)
Arnuwanda III	1209-1207
Šuppiluliuma II	1207-???

⁸¹ (Bryce, 2005, p. xv)

Altres fonts

Atacs dels kaška:

- CTH 1
- CTH 81 §6
- CTH 375
- CTH 376

Campanyes contra els kaška:

- CTH 61
- CTH 376
- CTH 81 §9

Nerik:

- CTH 88
- CTH 90
- CTH 383 (7-9)
- CTH 384
- KUB XXV 21

Dimaška:

- PD, n. 1,10-15, r. 30-41.

Kinza:

- CTH 51
- EA 151: 69-73
- EA 162: 22
- DS p. 97, fr. 28 e3 iv 1-8
- DS p. 93, fr. 28 a ii 21-3
- AM 112-113

Batalla de Kinza:

- CTH 86
- CTH 106
- CTH 156
- CTH 590
- AM 26-9
- PD núm. 1, 14 -15, r. 40-3.

Ugarit:

- PRU IV: 32-52, 63-70, 281-286
- RS 17.434
- RS 18.147
- RS 20.212
- CTH 65
- CTH 95
- CTH 107
- RS 16.270
- PRU 4, 137-138
- RS 17.228
- Inscripció de Kinza P 40-53

Uaššukanni:

- PD núm. 1, 6-9,
- DS pp. 84-5, fr. 26

Kaškal:

- HDT 50

Karkamiš:

- PRU IV, 152-60
- DS, p. 95, fr. 28 AIII 28-41
- CTH 83
- CTH 88
- PRU IV 179

Kaneš:

- CTH 3

Uḫluša:

- HDT 87-93
- CTH 182 §7
- KUB 23.2 II 13-39, III 9-10

Milaḫata:

- HDT 144-6

BIBLIOGRAFIA

- Beckman, G. M., Bryce, T., i Cline, E. H. (2012). *The Ahhiyawa texts*. Society of Biblical Literature.
- Beckman, G., i Hoffner, H. A. (1999). *Hittite diplomatic texts* (2n ed.). Atlanta: Scholars Press.
- Beckman, G.; Bryce, T.; Cline E. (2011). *The Ahhiyawa Texts*. Atlanta: Society of Biblical Literature.
- Brice, W. C., Garstang, J., i Gurney, O. R. (1961). *The geography of the Hittite empire*. The geographical journal, 127(3), 358. <https://doi.org/10.2307/1794974>
- Bryce, T. (2001). *El reino de los hititas*. Madrid: Cátedra.
- (2002). *Life and Society in the Hittite World*. Nova York: Oxford University Press.
- (2005). *The kingdom of the hittites*. Nova York: Oxford University Press.
- (2009). *The Routledge Handbook of the peoples and places of Ancient Western Asia. The Near East from the Early Bronze Age to the Fall of the Persian Empire*. Nova York: Routledge Taylor i Francis Group.
- Burnham, A., (Layout), P. E., *The Megalithic Portal*, i Map, M. (s/f). Ayasuluk hill. The Megalithic Portal. Recuperado el 14 de junio de 2023, de <https://www.megalithic.co.uk/article.php?sid=17642>
- Forrer, E. (1931). *Hajasa-Azzi*. Caucasica: Journal for the Study of the Languages and Cultures of the Caucasus and Armenia, 9, 1–24.
- Forster, D.-C.(s/f). *Oymagac-Nerik-Projekt. Nerik*. Recuperado el 14 de junio de 2023, de <https://www.nerik.de/>
- Garelli, P. (1974). *El Proximo Oriente Asiatico* (4a). Labor.
- Garstang, J., i Gurney, O. R. (1959). *The geography of the hittite empire*. British Institute of Archaeology at Ankara.
- Gerçek, N. I. (2021). *The Kaska and the northern frontier of Hatti*. Berlin: De Gruyter.
- González, J. M. (2009). *Historia y leyes de los hititas. Textos del Reino Medio y del Imperio Nuevo*. Madrid: Ediciones Akal.
- Grayson, A. K. (2002). *Assyrian rulers of the third and second millennium BC (to 1115 BC)*. University of Toronto Press.
- Green, Tamara M. (1992). *The City of the Moon God: Religious Traditions of Harran*. Països Baixos: Brill Academic Pub.
- Güterbock, H. G. (1956). «*The deeds of Šuppiluliuma as told by his son, Muršili II*». Journal of Cuneiform Studies Vol. 10, No. 2, p. 42-68.
- Healy, M. (1995). *Qadesh 1300 A.C.: La Batalla de los Reyes Guerreros*. Ediciones del Prado.
- Işıklı, M., Can, B., i Kosyan, A. (2015). *Between the Euphrates and Lake Van (On the Location of Hayasa and Azzi)*. In International Symposium on East Anatolia-south caucasus cultures: Proceedings. essay, Cambridge Scholars Publishing.
- Laroche, E. (1971). *Catalogue des textes hittites*. París: Éditions Klincksieck.
- Moran, W. L. (1992). *The Amarna letters*. E.E.U.U.A: The Johns Hopkins University Press.
- Opitz, D. (1927). «*Eine Form der Ackerbestellung in Assyrien*». Zeitschrift für Assyriologie und vorderasiatische Archäologie, 37(1–2), 299–301. <https://doi.org/10.1515/zava.1926.37.1-2.104>

- Pajares, A. B., Álvarez-Pedrosa, J. A. (2004). *Historia y Leyes de los Hititas: Textos de Reino Medio y del Imperio Nuevo*. Ediciones Akal.
- Pritchard, J. B. (1969). *Ancient Near Eastern Texts. Relating to the Old Testament*. Princeton: New Jersey Princeton University Press.
- Schuler, E. (2012). *Die Kaškäer: Ein Beitrag Zur Ethnographie Des Alten Kleinasien*. de Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110822083>
- Serkan, D. (2017). *A contribution to localization of Azzi-Hayaša mentioned in Hittite i cuneiform texts*. Archivum Anatolicum-Anadolu Arşivleri, 11(1), 97–110. https://doi.org/10.1501/archv_0000000130
- Singer, I. (2000). «A Hittite Seal from Megiddo». Annual of the American Schools of Oriental Research, 57, 145–147.
- Singer, I. (2007). *Who were the Kaška?* Phasis, 10.1, 166–181.
- Stillman, N.; Tallis, N. (1984). *Armies of the Ancient Near East 3,000 BC to 539 BC*. Regne Unit: Wargames Research Group.
- Sutre, C. E. (2000). «The Hittite Seal from Megiddo». Arbor Scientiae: Homenaje Gregorio del Olmo Lete, 18, 421–430.
- Ünal, A. (1974). *Hattušili III, Teil 1, Hattušili bis zur seiner Thronbesteigung*. Universitätsverlag C. Winter Heidelberg
- (2005). *Survival of the Hattic/Hittite toponyms during the Greco-Roman period in northern Anatolia: Hittite Tiliura, Cappadocian Talaura and Modern Taurla*. En A. Süel (Ed.), Acts of the Vth International Congress of Hittitology, Çorum, Sept. 2-8, 2002 (pp. 721-729). Ankara.

WEBGRAFIA

- Monrad Pedersen, M. (2019, 26 juny). *Morten's guide to the States of Siege series – part 1: The boring introduction*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91660/mortens-guide-states-siege-series-part-1-boring-in>
- (2019, 27 juny). *Morten's guide to the States of Siege series – part 2: Event deck structures*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91711/mortens-guide-states-siege-series-part-2-event-dec>
- (2019, 1 juliol). *Morten's guide to the States of Siege series – Interlude 2: Sad news about VPG*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91799/mortens-guide-states-siege-series-interlude-2-sad>
- (2019, 4 juliol). *Morten's guide to the States of Siege series – part 3: Designer control, storytelling, and pivotal events*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/91945/mortens-guide-states-siege-series-part-3-designer>
- (2022, 20 maig). *Morten's guide to the States of Siege series – part 6: Track systems*. BoardGameGeek. <https://boardgamegeek.com/blogpost/132109/mortens-guide-states-siege-series-part-6-track-sys>
- Patrick. (2019). *Alan Emrich of Victory Point Games Interview*. NZS Games. <http://www.nonzerosumgames.com/alan-emrich-of-victory-point-games-interview/>