

Notizie, recensioni e approfondimenti sul gioco storico... in ogni sua forma!

Dalla preistoria alla resistenza con un occhio a San Marino

In questo numero inauguriamo tre nuove rubriche dedicate ad alcuni aspetti del gioco storico: quella dedicata ai giochi ambientati nella preistoria curata da Annie Petronelli, quella sui wargame tridimensionali curata da Marco Ortalda e quella sui wargame dambientati nell'Estremo Oriente curata da Andrea Pavan.

Riflettori puntati sulla XXVI edizione della San Marino Game Convention, presentata attraverso l'intervista al presidente dell'ASGS Giancarlo Ceccoli.

Riccardo Masini traccia un bilancio dell'intensa attività di Ludostoria nella quale brilla la nostra presenza alla FederludoCon 2025 e quella alla Play nel corso della quale abbiamo incontrato il grande Mark Herman che ci ha parlato della sua visione del gioco storico.

Sempre interessanti i contributi su giochi ed esperienze al tavolo: la bella presentazione della Peloponnesian War di Massimiliano Malerba, alcuni titoli per avvicinarci alla preistoria di Annie Petronelli, il C&C: Ancient in un'ambientazione a metà tra storia e fantasy di Riccardo Pallotta, la battaglia di Adrianopoli rivissuta da Marco Ortalda, la guerra sino-giapponese del 1894-1895 nella interessante analisi di Andrea Pavan, lo splendido In the shadow sulla resistenza francese di cui ci parla diffusamente Giorgio Urbani. Il Cap Games fa un bilancio della Virtual LudoStoriCon 2025.

Massimiliano Malerba nel suo elzeviro Prima della

battaglia ci fa rivivere le tensioni, l'esaltazione e gli orrori di uno scontro armato.

IN QUESTO NUMERO

Malerba: Prima della battaglia (pag. 2)

Vediamoci a... (pag. 2)

S. Fabra: Maggio, il mese delle rose e di San Marino (pag. 3)

R. Masini: Diario di viaggio di due mesi di LudoStoria (pag. 6)

M. Ortalda: La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco (pag. 10)

A. Petronelli: La preistoria questa sconosciuta (pag. 18)

A. Pavan: Rising Sun (pag. 22)

G. Urbani: In The Shadow, la Resistenza in Francia (pag. 26)

M. Malerba: Peloponnesian war (pag. 30)

R. Pallotta: Camlann alla vaccheria: la mia prima battaglia a C&C (pag. 32)

Il cap Games: Virtual LudoStoriCon 2025, un successo annunciato (pag. 34)

L'Associazione Ludo Storia (pag. 36)



26^a EDIZIONE

SAN MARINO
GAME
CONVENTION

HOTEL
WELCOME
SAN MARINO

16-17-18
MAGGIO 2025

Prima della battaglia

Dove sono la Gloria, gli Amori, l'Ardore, la Pugna promessi?

di Massimiliano Malerba

E' l'aria sospesa e rorida di paura. Il tintinnio grave, appena udibile, delle squame dei catafratti. Il nitrito sommesso, la pacca sul collo a rassicurare la cavalcatura, o forse l'uomo in groppa, al tatto del sudore animale; sono i latrati dei cani che coprono l'immensa distanza tra il cuore e la pianura, al limite del vedibile, affamati di carogne. E' lo sguardo del morituro in prima linea, che si sofferma inebetito e anestetizzato su un particolare insignificante del terreno, forse per questo così importante per lui, la mente che già vola inaffiata di rabbia verso il momento del cozzo atro e terribile delle fanterie; si tratta di un attimo, infinitesima parte di una vita, quello sospeso dentro una voragine di vuoto, un mosaico di sogni che si adagia come un sudario sulle torme in attesa, già in vista del nemico, ondeggianti sul fronte opposto di un mare di terra e sabbia, sulle gravide opprimenti sponde della Guerra. E' il palafreniere che controlla i serramenti delle armature, le fibule, i lacci, quasi a voler graffiare il coraggio di quel giorno e rendersene cibo, farne nutrimento per la propria fine. E' il caldo salvifico e rassicurante dell'urina che scivola sulle cosce, fin dentro gli stivali, irrorando le spathae come sorta di tardivo armilustrio; il compagno nervoso, del cui sgomento percepisci l'afrore, che si sistema il Clibano, forse troppo stretto, tormentantegli il collo. L'attimo del movimento, lo scarto, il sudore negli occhi, l'Urto. La spinta. Intorno null'altro che la spinta (era que-

sto che ti attendevi come premio per l'ultima ora della tua vita? Null'altro che spinta e ressa? Dove sono la Gloria, gli Amori, l'Ardore, la Pugna promessi?); l'arma irrimediabilmente persa tra i piedi dei compagni che scintilla nella foresta di gambe, le voci dei fratelli trasformate in opali di dolore, acuti belati, gelidi grigni di Moire ferite, un'opprimente agone che implode il petto e irrigidisce l'anima, il ferrigno scipito sapore del sangue che irrompe come un torrente in gola, il tramestio dei cuori che fibrillano sotto le lame, l'arresto, l'onda sorda degli ordini, inintelligibile e coperta dal frastuono dei corpi, i signiferi abbattuti e ormai dispersi.

Il Sole piegato, attutito, trasformato dalla polvere della cavalleria in vile evanescente lume, fiaccola diafana, pallido semblante di un dio. E' l'ora della morte, così contristemente connessa all'esistenza, a quell'istante impersistente e selvaggio sollevato, sospeso nell'aria, condiviso, trasformato dentro le pupille dell'avversario, poi adagiato su un fianco, consegnato, rassegnato, nella accoglienza suprema del Fato, nella consegna compunta e vinta della propria carne al metallo altrui, accolto come se quel gladio fosse l'ultimo nume tutelare, come se, violando il perimetro del corpo, ne costituisse il Lare supremo.

E' la battaglia. E' il sorriso stanco attonito avvilito dalla stanchezza del Vincitore, rimasto solo ormai come un inutile Prometeo, abbattuto sulle pile dei cadaveri sine nomine.

VEDIAMOCI A...

Gli appuntamenti di Ludostoria

3 Maggio, sul server Discord LudoStoria – ASL Digital Training Camp (introduzione ad ASL e alle modalità di gioco da remoto, con Mario Aceto e ASL Italia)

11 Maggio, a Cura di Vetralla (VT) – Giornata di gioco con altre associazioni ludiche dell'Alto Lazio

17 Maggio, a San Michele all'Adige (TN) – Rotaliana Horribilis (Museo Etnografico Trentino San Michele: incontri, laboratori e giochi nel mondo ludico antico)

24 Maggio, a Roma (Odin LudoPub) – LudoStoriCorner Insurrection (pomeriggio di gioco dedicato alle simulazioni controinsurrezionali)

30 Maggio/2 Giugno, a Urbino (PU) – Urbino in Gioco

Maggio, il mese delle rose e di San Marino

Il presidente dell'ASGS Giancarlo Ceccoli ci parla della XXVI edizione della Game Convention

di Sergio Fabra

A maggio torna il San Marino Game Convention, da tempo un punto fermo nel calendario degli eventi legati al gioco storico, giunto alla XXVI edizione.

Come sempre molto ricco il suo carnet, ma quali saranno le novità di questa edizione? Ne parliamo con il dinamico Presidente dell'Associazione Sanmarinese Giochi Storici (ASGS), Gian Carlo Ceccoli.

Gian Carlo, quali novità attendono gli appassionati da questa edizione di San Marino Game Convention?

Un saluto a tutti i lettori di questo Bollettino e un grazie agli organizzatori ed estensori dello stesso per la possibilità che date al sottoscritto. E' un vero piacere rispondere alle Vostre domande.

La SAN MARINO GAME CONVENTION 2025 sarà un'edizione diversa da quella che conoscono gli amici che la frequentano negli ultimi 10 anni; una "versione ridotta" che avrà in ogni caso la stessa qualità come sede, giocatori appassionati di board-wargame e boardgame, tornei, ecc.



Abbiamo deciso, come Direttivo ASGS (www.asgs.sm) che era giunto il momento di fare una riflessione; ci siamo presi (mi prendo....) una pausa dal grande sforzo organizzativo, logistico ed economico che ha caratterizzato, negli ultimi anni, SMGC. Nulla impedisce che una prossima SMGC (2026....?) possa tornare, come dimensioni, a quella che avete frequentato dal 2011 al 2024. Vedremo.



La risposta di tanti appassionati di simulazione storica, già dal primo annuncio della manifestazione, è stata come sempre di apprezzamento e immediate sono state le proposte di Tornei e partite libere. Molti ed interessanti gli eventi/giochi che sarà possibile vedere e giocare, oltre 50. Fra questi vorrei segnalare ben cinque tavoli sul sistema ZOC Bond della GMT, due intriganti tavoli sul sistema BCS della MMP, il mega tavolo con le miniature di aerei sul sistema Figthings Wings della CoA, e addirittura due tavoli sul gioco Tanto Monta della GMT. E tanti altri, per i quali vi invito a visitare il web dedicato www.sanmarinogame.com, dove potrete trovare tutte le informazioni atte a partecipare a SMGC 2025.

Vuoi ricordare ai nostri lettori le date, gli orari e il luogo dell'evento?

L'evento si svolgerà dal 16 al 18 Maggio, presso l'Hotel Welcome, Strada di Fondovalle, 30 Dogana - Repubblica San Marino. Venerdì apriamo verso le 14:30 fino ad oltre le 24:00; sabato dalle 9:00 alle 24:00 e infine Domenica dalle 9:00 alle 18:00.

Sono stati stretti degli accordi con alberghi di San Marino?

segue da pag 3: **Maggio, il mese delle rose e di San Marino**

Si. Abbiamo convenzione particolare con due alberghi. Consiglio di visitare il sito dove per trovare tutte le informazioni: <https://sanmarinogame.com/informazioni-general/>



Com'è nata la tua passione per il gioco storico?

Per caso. Tanti anni fa stavo per partire per una vacanza e decisi di portare qualche gioco per i tempi morti. Mi recai in un negozio di Rimini, dove il proprietario mi consigliò uno strano gioco, su una battaglia mai sentita: Yorktown della International Team. Fù un colpo di fulmine che diede origine alla mia passione per i giochi di simulazione storica. Naturalmente Yorktown rimase a casa..., ma ormai la scintilla era accesa e dopo 40 anni..., arde ancora!

Un gioco storico può attrarre per tanti motivi: desiderio di rivivere episodi del passato, collezionismo, competitività, studio, semplice passatempo. Cosa cerchi nel gioco?

In realtà tutto quello che è stato citato. La storia e la passione nel ricrearla sono fondamentali, per me, poi lo studio del periodo (non piazza mai un titolo senza avere, di fianco, qualche testo sull'argomento) e il collezionismo sono conseguenti. Aggiungo che credo di essere molto fortunato fra coloro che si occupano di board wargame: grazie alla ASGS e a tutti gli amici iscritti, riesco a giocare tanto e da tanti anni. A questo si aggiungono le tante ore di gioco in solitario e sempre con alcuni Soci nella mia "war room". E siamo un gruppo non solo coeso ma anche dedito a titoli "tosti"; ogni martedì sera, in sede, è possibile vedere almeno 3-4 tavoli su

hex & counters, oltre a giochi finanziari, sportivi, ecc. Una vera manna per ogni appassionato di settore, che al contrario, spesso, si trova invece senza avversari o senza un vero gruppo di appassionati a cui fare riferimento.

La San Marino Game Convention è il momento clou dell'anno, ma la A.S.G.S. organizza più eventi, uno in particolare ha un fascino particolare: I Barattieri, attività in abito medievale che quest'anno si svolgerà da giugno a settembre. Ce ne vuoi parlare?

In effetti SMGC è l'evento più importante, immersivo, complesso e impegnativo economicamente che organizziamo, ma le attività sono varie. Intanto l'attività continuativa, settimanale, che ci vede riuniti ogni martedì sera in sede. Poi almeno due SMiniCon (le mini convention), organizzate su una giornata ludica dedicata a periodi o giochi particolari; fra le ultime quella interamente rivolta agli appassionati del sistema 18XX che è stata un vero successo e che, probabilmente, diventerà un appuntamento annuale.



Infine, l'attività de "I Barattieri". Nata sull'onda dei wargame, presentando i primi tempi (anni 1987-2000) giochi ad ambientazione medievale in evento locale, ha avuto uno sviluppo deciso dal 2001, a seguito di un mio studio su un importante libro che tratta dei giochi medievali: il Libro de los Juegos, di Alfonso X, detto il Saggio. Come Associazione abbiamo quindi ricostruito diversi dei giochi che il libro tratta, fra i quali i dadi, gli scacchi, le Tavole. In seguito lo studio è proseguito affrontando il fenomeno del gioco d'azzardo nel periodo 1200-1350 in Italia e San Marino, per il quale molti di quei giochi

segue da pag 4: **Maggio, il mese delle rose e di San Marino**

su tavolieri venivano utilizzati. Il gruppo di rievocazione storica de "I Barattieri" ricostruisce e presenta quindi nelle piazze italiane il fenomeno della Baratteria ("i casinò dell'epoca), che nel periodo 1200-1400 in particolare fù molto diffusa in Italia. Il nostro gruppo raffigura nobili, mercanti, armigeri e popolani che utilizzano tavolieri in uso in questo periodo, perfettamente ricostruiti. I giochi sono spiegati ai visitatori, anche con aneddoti storici, che vengono quindi coinvolti nell'attività del gruppo. Anche in questo caso potete trovare ulteriori informazioni sul web dedicato: <https://asgs.sm/i-barattieri/> E' un'attività che ci piace molto e che ci vede impegnati in tre/quattro trasferte da Giugno a Settembre.

Quali altri eventi saranno organizzati quest'anno dall'Associazione?

Oltre alle attività classiche che ho citato, e come anticipato sopra, quasi certa una SMini-Con fra Novembre/Dicembre dedicata ai giochi ferroviari/economici. Probabile anche una serie di serate estive, le cosiddette "Terrazze Ludiche" in struttura con ristorazione per momenti conviviali e ludici meno impegnativi di quelli soliti! Naturalmente contiamo di essere partecipi ad eventi quali PLAY e varie manifestazioni che altre Associazioni/Club organizzeranno in varie città italiane.

San Marino è un luogo pressocché unico, cornice ideale delle attività dell'Associazione che presiedi. A parte un bel po' di sane ore seduti al tavolo da gioco, cosa consigli di vedere nella storica Repubblica?
Per coloro che frequentano i nostri eventi,



specie la tre giorni SMGC, consigliamo sempre una visita al centro storico di San Marino Città; le vie medievali, le Torri, i ristoranti, i negozi e lo spettacolo che si può godere dalle mura verso il Mare Adriatico, merita.

Rimini rimane una metà consigliata, sempre; qui si tocca con mano storia antica, grazie a monumenti quali l'Arco di Augusto, il Ponte di Tiberio e la bellissima Domus del chirurgo. Naturalmente il centro offre negozi di qualsiasi tipo; infine il mare è a due passi e tutta la zona è sempre piacevole da visitare. Paesi limitrofi quali San Leo, Verucchio e il Castello di Montebello sono piccole località ma caratteristiche e con piccoli gioielli di storia.

Ma poi, alla fine, veramente un appassionato vorrà "perdere tempo" e alzarsi dal tavolo di gioco, lasciando pinze, dadi e pedine?? Credo molto difficile!!!

Grazie ancora per l'intervista e spero di vedere molti dei lettori in qualche manifestazione o a maggio in SMGC!



SAN MARINO GAME CONVENTION

16, 17, 18 MAGGIO - HOTEL WELCOME DI SAN MARINO

Diario di viaggio di due mesi di LudoStoria

Dalla FederludoCon 2025 alla Play nel corso della quale abbiamo incontrato Mark Herman

di Riccardo Masini

Un progetto che cammina con le sue gambe, un gruppo riconosciuto ormai da tutte le grandi sigle e dagli operatori del settore, una comunità che propone e si fa coinvolgere fattivamente nell'interesse di tutti.

Queste sono state le cose che ho pensato osservando negli ultimi due mesi, a partire dai primi di febbraio fino ad oggi, un netto (e graditissimo!) intensificarsi delle attività di LudoStoria, ancor più importanti perché rivolte all'esterno del nostro gruppo. Perché, come ricordiamo sempre, il nostro scopo principale è quello di rivolgerci al di fuori delle cerchie ristrette, promuovendo il gioco storico anche nei confronti di quelle fasce di pubblico che ancora non lo praticano, allargandone la percezione e rendendolo ancora più accessibile a chiunque... e tutto quello che è successo negli ultimi due mesi va esattamente in quella direzione.



Abbiamo dato inizio alle danze, per così dire, con la FederludoCon del 7-9 febbraio, tenutasi a Castelnuovo di Garfagnana. In tale contesto, LudoStoria ha fatto la sua prima uscita in qualità di associata Federludo, entrando in contatto con le tante altre realtà associative che si occupano di tutte le possibili forme del gioco e che compongono questa bella realtà federale. E l'accoglienza che abbiamo ricevuto è stata a dir poco calorosa.

Grande è stato l'entusiasmo e il calore con cui siamo stati accolti, per una comunità di gioco storico che vuole realmente aprirsi all'esterno e confrontarsi in un clima di reciproco rispetto e comunanza di intenti aggre-

gativi. Workshop formativi, riunioni operative sulla didattica ludica, bei momenti di gioco e serate conviviali con vecchi e nuovi amici hanno contrassegnato uno splendido finesettimana che non dimenticherò mai e che consiglio di provare in prima persona a tutti gli associati di LudoStoria: la prossima edizione del febbraio 2026 si terrà nella splendida cornice della città di Matera.

Questi tre giorni di febbraio hanno ripagato più che ampiamente la decisione assunta nello scorso autunno di assumere una forma associativa che desse riconoscimento pieno alle nostre attività e ci permettesse appunto di intavolare rapporti con altre realtà analoghe sia nell'ambito della Federludo che al di fuori. Come ho avuto modo di dire personalmente al Presidente di Federludo, Giovanni Bacaro, per noi quella di aderire a Federludo è stata una scelta convinta e "strategica", trovando piena sintonia tra la Carta dei Valori Ludici di Federludo e il Manifesto fondativo di LudoStoria. Certo, non avremmo mai immaginato di trovare oltre che una nuova realtà aggregativa anche una vera e propria "casa ospitale" per LudoStoria, alla quale siamo felici di poter dare il nostro contributo fattivo fin da subito.

Di lì a poco è stato il momento del CAST di Firenze, altrimenti noto come Convegno di Archeologia, Storia e gioco da tavolo, curato dal gruppo Let's Dig Again che riunisce archeologi, storici e studiosi di varie discipline. Ci sentiamo molto legati al CAST anche sul piano affettivo, manifestazione a cui partecipiamo già dalla prima edizione dello scorso anno e alla quale nel 2025 LudoStoria ha fornito anche il proprio patrocinio. L'evento sta indubbiamente crescendo e valorizzando sempre meglio la struttura delle Murate a Firenze, grazie alla competenza e all'entusiasmo dei suoi organizzatori.

Anche quest'anno erano presenti diverse realtà e grandi personalità del mondo del gioco, compresi diversi editori, che hanno partecipato con dimostrazioni pratiche e interventi nel ricco programma di discussioni

segue da pag 6: **Diario di due mesi di LudoStoria**



sul rapporto tra gioco e mondo accademico. LudoStoria ha dato il suo contributo con una tavola rotonda sull'utilizzo della simulazione storica come strumento attivo di ricerca storica, con la partecipazione di ricercatori e operatori del settore ludico, e anche col nostro ormai consueto "tavolo fiorentino": ci siamo concentrati su titoli sandbox come il poliedrico Ancient Civilizations of the Inner Sea (GMT) e il politico Optimates et Populares (Hollandspiele), raccogliendo molto interesse e partecipazione.



Nel frattempo, si moltiplicavano anche gli eventi su Roma, incentrati su quelle che sono ormai diventate le due "sedi non ufficiali" di LudoStoria nella Capitale: l'accogliente Odin LudoPub (per chi fosse interessato, zona San

Paolo) e il polo museale della Vaccheria (zona Mostacciano-Spinaceto). Se nel primo continuano i nostri ormai abituali LudoStoriCorner, appuntamenti di gioco storico in cui tutti portano liberamente le loro proposte condividendole con gli altri iscritti e godendosi l'ottimo menu dell'Odin, la comoda e attrezzatissima struttura della Vaccheria i cui eventi sono gestiti da AurorArt APS rappresenta da tempo un centro di attrazione per molte realtà ludiche dell'area romana, ovviamente LudoStoria inclusa.

Qui si sono tenuti due appuntamenti di GioCarte, giornate di gioco con più sigle coinvolte e ospitate nelle grandi sale ricolme di opere d'arte moderna in un bellissimo dialogo tra gioco e cultura, nonché il grande evento della convention GMT / Ergo Ludo Editions dello scorso 22-23 marzo.



Naturalmente LudoStoria era in prima linea ad accogliere l'ospite d'onore delle due giornate, colui che ha impresso una svolta indelebile al gioco storico: Mark Herman. L'autore di capolavori come We the People, Empire of the Sun, Fire in the Lake e Churchill si è intrattenuto con tutti i partecipanti, presentando il prototipo del suo nuovissimo Triumvir (dedicato chiaramente al Primo Triumvirato tra Cesare, Pompeo e Crasso... con echi di Versailles 1919 e fors'anche un pizzico del classicissimo The Plot to Assassinate Hitler). Herman si è dunque reso disponibile con grande gentilezza alla miriade di autografi che in tanti gli hanno chiesto ed è anche intervenuto alla presentazione delle nuove lo-

segue da pag 7: **Diario di due mesi di LudoStoria**

calizzazioni e proposte originali di Ergo Ludo (ricordiamo in questo senso Aeterna di Martin Wallace, altro nome di peso del settore) con una magistrale esposizione della sua concezione di gioco storico e di tanti ricordi raccolti in decenni di carriera fin dai suoi esordi come sviluppatore e poi autore nella SPI di Jim Dunnigan.

Nel corso del dibattito, abbiamo potuto intrattenerci con Mark sulle motivazioni effettive che spingono tante persone a dedicare così tanto tempo a questo hobby. Se leggere un saggio storico, ci ha risposto, è un po' come leggere una guida di viaggio nel passato, giocare con la Storia significa salire in macchina, prendere in mano il volante e decidere noi in prima persona dove andare e cosa visitare. È questo, l'agency del giocatore, ossia la sua libertà decisionale, il vero elemento decisivo del gioco storico che lo rende così attrattivo e che ti tiene aggrappato a mappe, tabelle e regolamenti: non potremmo essere più d'accordo!



Ovviamente è stata anche l'occasione per fare delle altre belle partite insieme e i tanti iscritti e Soci di LudoStoria romani si sono avvicendati ai tavoli, unendosi a quelli gestiti da GdT Roma Players, con dimostrazioni di titoli GMT ed Ergo Ludo come Inferno, Commands & Colors: Samurai, Sword of Rome, 300 e Port Arthur... come anche di nominare Mark nostro Socio onorario di LudoStoria, con la sua bella tessera n. 46.

Infine, la conclusione migliore di questi due intensissimi mesi: Play, la grande convention italiana del gioco.

Non ve lo nascondo, questa era un'edizione diversa dal solito e per molti versi anche più impegnativa. Play cambiava sede, da Modena a Bologna, e anche LudoStoria cambiava collocazione, entrando nell'area Federludo

quasi a chiudere il cerchio iniziato a febbraio in Garfagnana.

Molte erano le incognite, i nuovi punti di riferimento da prendere, i nuovi contatti da intrecciare e anche le nuove modalità di partecipazione da definire. Ma se i dettagli pratici sono stati risolti rapidamente e senza intoppi grazie all'ottima gestione "federale" dell'area, quello che ci ha colpito è stato il ritorno ottenuto da questa nuova avventura. Trovarsi nel Padiglione dei giochi scientifici rappresenta un'evoluzione quasi naturale per un gruppo come LudoStoria che da sempre persegue un'idea di gioco storico improntata alla valorizzazione del suo essere prodotto culturale oltre che meramente ludico. In una zona costellata da realtà di grandissimo prestigio come università, centri di ricerca nazionali, enti territoriali, istituzioni accademiche e scientifiche di ogni tipo, LudoStoria ha potuto esprimere al meglio le potenzialità del giocare con la Storia in maniera libera, aperta e a disposizione di chiunque voglia fare un viaggio nel passato tirando dadi, giocando carte e muovendo pedine su di una mappa.

Lo spazio di LudoStoria è stato praticamente sempre in piena attività: le dimostrazioni di Battlefields of the Napoleonic Wars, Quartermaster General East Front, 1943-1945 si sono così affiancate alle anteprime di Guerre Eclair, Norway '40, S.55 Wings Over the Atlantic e I Nidi di Ragno, con un afflusso continuo di appassionati e raccogliendo l'ammirazione delle altre federassociate presenti che ci vedevano "all'opera" per la prima volta così da vicino. Ringraziamo in particolare Florent Coupeau, CEO di Nuts! Publishing, e Alessandro Lanzuisi, CEO di Ergo Ludo Editions, che si sono intrattenuti ai nostri tavoli per presentare e ammirare per la prima volta le edizioni europee dei nuovi Bonsai Games del maestro Yasushi Nakaguro in procinto di approdare sul nostro continente: un vero orgoglio per LudoStoria averli potuti mostrare agli appassionati in anteprima assoluta!

Ancora per rimarcare il valore culturale dell'operato di LudoStoria, a Play abbiamo anche gestito due incontri, entrambi molto seguiti: la presentazione dell'antologia internazionale di saggi EuroWarGames (curata da

segue da pag 8: **Diario di due mesi di LudoStoria**

me, Jan Heinemann e Fred Serval) e la conferenza storica su 23 Pagnalate (Studio Supernova), un divertente party game a tema storico (anche qui “cesariano”!) che vedrete presto sui nostri tavoli.



Play come sempre, però, oltre che gioco, è anche opportunità di incontro e non possiamo non ringraziare Federludo e tutte le federassociate presenti per l'accoglienza di questa

nostra “nuova prima volta”: abbiamo dato il nostro contributo all’area federale ed è stato molto apprezzato, raggiungendo l’obiettivo che ci eravamo prefissati. In più, è stata l’occasione per rinsaldare i rapporti con alcune sigle federate particolarmente attive in vari settori del gioco storico: AEREL Pavia, AFBIS Firenze, Eryados, GMBS Faenza, Salotto di Giano... segnatevi questi nomi, li ritroverete spesso su queste pagine e nel calendario dei prossimi eventi LudoStoria.

La chiusura di Play e un ultimo GiocArte, con l’arrivo poi delle vacanze pasquali, hanno dunque segnato la conclusione di questo primo, intensissimo ciclo di attività del 2025. Naturalmente siamo già al lavoro su altri eventi ed iniziative, come vedrete dal calendario ludostorico incluso in questo numero, ma una riflessione la possiamo fare tutti insieme.

Questo lungo susseguirsi di eventi e soprattutto l’entusiastica risposta del pubblico confermano ancora una volta la validità di quanto abbiamo scritto nel nostro Manifesto e ancor di più di quanto facciamo concretamente nel nostro gruppo e nella nostra Associazione: aprendosi al grande pubblico, uscendo dalle nicchie, collaborando con le altre realtà del mondo del gioco e diversificando la natura della propria offerta il gioco storico può prosperare, crescere e occupare il posto d’onore che gli compete nel panorama ludico generale.

LudoStoria è qui per questo, e continuerà ad operare in tal senso.

E adesso... avanti verso la prossima partita: chi vuole giocare alla Storia con noi?

Vuoi sostenere direttamente le nostre attività?

Vuoi partecipare in prima persona alla nostra gestione?

Vuoi proporre fattivamente la tua idea di gioco storico?

Diventa Socio dell'Associazione Ludico-Culturale "LudoStoria"!

LudoStoria siamo tutti noi... vieni a farne parte!

www.ludostoria.it

La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco

Una delle più drammatiche sconfitte dell'Impero Romano rivissuta in un bella ricostruzione

di Marco Ortalda

Premessa

La battaglia di Adrianopoli, combattuta il 9 agosto del 378, è una delle più drammatiche sconfitte che l'Impero Romano abbia mai subito, al pari di quelle di Canne e Teutoburgo. Quel giorno, non solo un intero esercito romano viene annientato, ma perde anche la vita l'imperatore stesso, Valente. Sebbene oggi sia in parte dimenticata dalla storiografia, questa battaglia segna un punto di non ritorno, un drammatico spartiacque che scuote le fondamenta dell'Impero. Il suo esito innescherà una serie di eventi che segneranno la fine dell'era antica e l'alba di un nuovo capitolo: il Medioevo. Un destino fatale che, in un solo giorno, cambierà il corso della storia.

Le fonti

Purtroppo, quando si tratta di fonti storiche sulla battaglia, siamo costretti a fare i conti con una documentazione scarsa e frammentaria. Una delle poche voci che ci giungono è quella di Eunapio, storico e filosofo greco del IV secolo, che cercò di ricostruire gli eventi del periodo 270-404 nel suo "I commentari storici". Purtroppo, di quest'opera sono rimasti pochi e incompleti frammenti, lasciandoci con molte lacune. Tuttavia, un testimone fondamentale è Ammiano Marcellino, che nel suo libro "Res gestae" dedica numerosi capitoli alla figura di Valente e alla battaglia. Ammiano, oltre ad essere uno storico, è stato anche un ufficiale di alto rango al servizio dell'imperatore Giuliano, il che gli consente di offrirci un racconto ricco e dettagliato degli eventi. Sebbene la sua scrittura sia spesso ricercata e complessa, non tralascia nessun particolare, soffermandosi anche sugli aspetti più tecnici e militari della vicenda, rendendo il suo resoconto un documento indispensabile per comprendere appieno la portata della battaglia.



Le origini

Per l'Impero Romano è un periodo di straordinarie tensioni. Alla morte di Gioviano (364 d.C.), l'esercito, senza consultare il Senato, proclama imperatore uno dei suoi generali: Valentiniano. Pochi giorni dopo, "con l'approvazione di tutti, nessuno infatti osava opporsi, nomina" suo fratello Valente Augusto d'Oriente. "Rivestito delle insegne imperiali [...], Valentiniano lo porta con sé sul cocchio apparentemente come collega [...] ma in realtà quale docile esecutore dei suoi ordini." Valentiniano è un generale astuto, un organizzatore impeccabile, ma, come racconta Ammiano, il suo temperamento è "iracondo e feroce". Al contrario, le monete che raffigurano Valente mostrano un uomo robusto, con il collo spesso e il doppio mento. Ammiano, che lo incontra di persona, lo descrive come un uomo dalle gambe un po' incurvate, una pancia prominente e con un occhio "che non vedeva molto bene – ma solo chi gli stava vicino poteva notarlo". Quello che lo distingue maggiormente, però, è la sua fervente religiosità, ma in una versione eretica: è un acceso sostenitore del-

segue da pag 10: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

l'arianesimo. Anziché cercare di sanare i conflitti religiosi che dividono l'impero, Valente contribuisce a incrementarli con un atteggiamento di chiusura totale.

I problemi per Valente iniziano subito nei primi anni del suo regno. Nel 366, Procopio, un generale romano di Costantinopoli, si ribella. Procopio è legato da una lontana parentela con l'imperatore Costantino e ha bisogno di alleanze per consolidare la sua posizione. A Nord del Danubio, c'è un popolo che potrebbe fare la differenza: i Goti. I capi goti, richiamandosi all'antica alleanza con Costantino, rispondono alla chiamata di Procopio e inviano rinforzi a sud. Ma sfortunatamente per loro, quando le bande barbariche giungono, il generale romano è già stato sconfitto. Valente, però, non si accontenta di imprigionare i guerrieri goti. Raduna il suo esercito, attraversa il confine e devasta le terre nemiche. Questo popolo, ormai piegato, è costretto ad arrendersi. Non conosciamo i dettagli del trattato che pone fine al conflitto, ma sette anni prima di Adrianopoli, i Goti sono già ridotti alla fame.



I Barbari arrivati dall'Est

Nel 376, una notizia agghiacciante si diffonde in tutto l'Impero Romano. I barbari del Nord hanno cominciato a muoversi, invadendo le terre a nord del Danubio. Intere popolazioni sono state costrette ad abbandonare le loro case, spingendo con forza verso i confini del-



l'Impero. Ma chi potrebbe mai spingere interi popoli ad abbandonare la propria terra? Ammiano, nel suo libro XXXI, descrive questi uomini come "un popolo poco noto agli antichi storici [...] che supera ogni limite di barbarie. Hanno l'abitudine di solcare con un coltello le gote ai bambini appena nati, affinché il vigore della barba, si indebolisca. Invecchiano imberbi. [...] Hanno membra robuste e salde, grosso collo e sono stranamente brutti e curvi. [...] Sono così rozzi nel tenor di vita [...] che si nutrono di radici, erbe selvatiche e di carne semicruda [...] che riscaldano per un po' di tempo fra le cosce ed il dorso del cavallo. Non sono mai protetti da alcun edificio ma li evitano come tombe." Si tratta degli: Unni che diventano i nuovi protagonisti del IV e V secolo. Nel frattempo, le terre a nord del Danubio sono di nuovo devastate. I Goti, ridotti alla fame, non hanno più scelte. Alcune famiglie arrivano a vendere i propri figli per sopravvivere, un triste scambio che li spinge a chiedere rifugio a Roma, nella Tracia. Nonostante la situazione disperata, i Goti sono ancora un popolo forte: abili guerrieri, ma anche ottimi contadini. Si accampano per giorni sotto una pioggia incessante, mentre il Danubio ingrossa, ma finalmente arriva la risposta da Antiochia, e l'Imperatore concede loro asilo. "Quindi, ottenuto, per concessione dell'Impe-

segue da pag 11: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

ratore, il permesso di attraversare il Danubio venivano trasportati in schiere oltre il fiume giorno e notte su navi, zattere e tronchi d'albero."

Tuttavia, ciò che avrebbe dovuto essere un'operazione di aiuto umanitario si trasforma in un'opportunità per molti di trarre profitto. Eupapio, così come Ammiano, conferma che il trasbordo dei rifugiati avviene in una situazione di caos totale. La priorità, secondo gli ordini, è far passare prima i ragazzi, da utilizzare come ostaggi, e poi gli uomini adulti, ma solo dopo averli disarmati. Eppure, la corruzione dilaga: chi può, pagando, riesce a passare con le proprie armi e la famiglia. Altri, in particolare donne e bambini, vengono fatti passare abusivamente da funzionari e soldati che intendono sfruttarli per i propri scopi.

"Semplicemente tutti quanti avevano deciso di riempirsi la casa di domestici e i poderi di pastori e di approfittare della situazione per saziare tutte le loro voglie."



Marcianopoli

La diffidenza tra Romani e Goti cresce e la situazione inizia a precipitare. Il trasferimento dei Goti attraverso la Tracia avviene in un clima di tensione. I barbari, decine di migliaia, sono in parte civili e in parte guerrieri che hanno grandi aspettative. Una prima colonna, scortata da alcune unità di cavalleria ausiliaria, dopo giorni di viaggio arriva nei pressi di Marcianopoli (oggi Devnja). La città sorge in mezzo ad una zona fertile piena di campi da coltivare e pascoli per il bestiame. Dopo mesi di stenti i Goti pensano di aver finalmente raggiunto il rifugio promesso dall'Imperatore. Sfortunatamente a Marcianopoli non c'è niente di pronto. La popolazione, terrorizzata dai barbari, fa sbarrare le porte. Il conte Lupicino, la massima autorità romana, nel tentativo di mitigare gli animi, invita i re dei Goti, Alavivo e Fritigerno, ad un banchetto. "Mentre i capi Goti sono al banchetto, Lupicino con uno schieramento di soldati tiene lontano dalle mura la massa di barbari che chiedevano insistentemente di entrare per acquistare viveri." Questo comportamento fa pensare ai Goti che i loro capi siano stati uccisi e così assaltano la scorta spogliandola delle armi. "Lupicino, avvertito di questo da un messaggero segreto, mentre è seduto da lungo tempo ad una pro-

segue da pag 12: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

diga mensa in mezzo a rumorosi divertimenti, fiacco per il vino ed il sonno, ordina di uccidere tutte le guardie” che hanno accompagnato i due Re. La notizia del massacro dei barbari aumenta le grida fuori dalle mura. Fritigerno, capisce di essere in pericolo ma riesce a convincere Lupicino che, se lo farà uscire, riuscirà a calmare gli animi. “Ricevuto il permesso, [Fritigerno] esce e, accolto con applausi sale su un cavallo e fugge”.

La battaglia del Salici

La situazione è ormai fuori controllo. Pieni di rabbia e determinazione, i Goti si scagliano contro le campagne attorno a Marcianopoli, devastando tutto ciò che incontrano. Lupicino, deciso a fermarli, raduna in fretta un esercito. Ma la sua scelta è chiara: non chiederà aiuto all'Imperatore, per non dover ammettere il proprio fallimento. Di quel conflitto sappiamo ben poco, tranne che finisce in una tragica disfatta per i Romani. Nonostante i Goti non siano ancora un vero esercito, ma piuttosto una banda di rifugiati, riescono comunque ad avere la meglio sui limitanei di Lupicino. Dopo la sconfitta, i Goti, armati con l'equipaggiamento dei soldati romani abbattuti, si muovono liberamente su tutto il territorio, diventando una minaccia crescente.

E cosa fa l'imperatore? Quando la notizia della sconfitta raggiunge l'orecchio di Valente, l'Imperatore cerca di correre ai ripari. A Adrianopoli, in Tracia, alcuni distaccamenti romani sono composti da soldati goti. I loro capi, Suerido e Colias, non hanno mai dato segni di ribellione, ma Valente non si fida. Così, senza preavviso, invia loro “una lettera che impone loro di passare l'Ellesponto”. I due capi goti “chiedono senz'arroganza il denaro per il viaggio”. Ma la risposta che ricevono è una reazione furiosa da parte del magistrato romano, che decide di “fare uscire l'infima plebe, armata per fare strage dei barbari”. Il risultato? L'infima plebe viene spazzata via dai Goti, che, dopo aver decimato i facinorosi, si uni-

scono a Fritigerno.

Valente, ormai in difficoltà, invia due dei suoi generali, Traiano e Profuturo, a risolvere la situazione. Secondo Ammiano, i due generali sono esperti in intrighi di palazzo, ma non altrettanto in battaglia. I Romani, quindi, optano per uno scontro campale, invece di tentare di bloccare le numerose bande di Goti che si erano disperse. Ma Fritigerno, astuto stratega, sa come fare la guerra e, consapevole della propria inferiorità numerica, richiama tutte le bande e le raduna in un enorme convoglio, appesantito dal bottino e dalle migliaia di prigionieri.



I due eserciti si avvicinano al Danubio. I Goti si ritirano lentamente, seguiti dai Romani con cautela. Si accampano in una località chiamata Ad Salices (oggi nella Dobrugia). Dentro una fortezza di legno, composta dai carri allineati in cerchio, le donne accendono i fuochi per il cibo, gli uomini affilano le armi e i prigionieri sono tenuti in catene vicino ai cavalli. A poca distanza, l'accampamento romano, dove giunge il generale Ricomere, un ufficiale della guardia dell'Imperatore Graziano, con un piccolo contingente di soldati.

“I generali romani, animati dalla speranza di ottenere dei progressi, sono pronti a tentare un'azione decisiva. [...] I Romani sperano di prendere il nemico alle spalle, mentre riprende

segue da pag 13: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

la marcia, ma i Goti, forse avvisati da disertori, non danno loro il tempo di organizzarsi. "I Barbari [...] cercano di travolgere con impeto più violento, simili a ruote, quanti si facessero loro incontro lungo il cammino. [...] I Romani, lanciando all'unisono il grido di guerra, il *barritus*, si rianimano. I Barbari, invece, con urla selvagge che celebrano le lodi dei loro antenati, ingaggiano scaramuccia." Lo scontro, feroce e sanguinoso, dura fino al calar della sera, ma non ha un vincitore. Il giorno dopo, i Romani si ritirano verso Marcianopoli, mentre i Goti rimangono ancora per qualche giorno dietro i loro carri, accampati e pronti a continuare la loro marcia.



Premesse per una battaglia

Dopo la devastante battaglia, i Romani decidono di rivedere completamente la loro strategia. Costruiscono un perimetro difensivo più a sud, verso i Balcani, con l'intento di fermare l'avanzata dei Goti verso la Grecia. Le fortezze si erigono nei pressi dei passi montani, con soldati di guardia pronti a bloccare ogni tentativo di invasione. Ma i Barbari sono ormai liberi di scorrere e saccheggiare la ricca Tracia meridionale senza ostacoli, e l'odore del saccheggio attira altre tribù barbariche, come gli Alani, che si uniscono alle file di Fritigerno, rafforzando l'orda.

Nel frattempo, il nuovo comandante romano Saturnino, preoccupato di essere accerchiato

se i Goti riuscissero ad aggirare i passi e con l'inverno ormai alle porte, prende una decisione prudente: ritirarsi ulteriormente, cercando rifugio nelle città in attesa che il clima migliori. Questo lascia campo libero all'ordagota, che, attraversando le montagne, si riversa nelle campagne della bassa Tracia, dando inizio a una nuova stagione di distruzioni e devastazioni.

La situazione si fa ancora più critica. Saturnino viene sostituito da un nuovo generale, Sebastiano, un uomo esperto e risoluto, che è il *magister peditum* di Valente. Con lui, la guerra prende una nuova piega. Sebastiano capisce rapidamente che affrontare i Goti in campo aperto è un suicidio. Così, addestra duemila soldati scelti, lasciando il resto dell'esercito al sicuro, e lancia rapidi attacchi contro le bande di saccheggiatori goti.

"Nascostosi [con i suoi soldati] fra la boscaglia, nella notte avanza con passo leggero e attacca i barbari in preda al sonno. Ne fa strage. [...] Ne recupera un enorme bottino che né la città né la distesa dei campi potevano contenere." La sua tattica di guerriglia, basata sulla sorpresa, inizia a dare i suoi frutti, mettendo in seria difficoltà le forze di Fritigerno.

Fritigerno, ormai consapevole del pericolo rappresentato da Sebastiano, richiama tutte le bande di saccheggiatori e le concentra in un *carrago* centrale nei pressi di Adrianopoli, preparandosi a rispondere alla nuova minaccia. Sebastiano sembra aver trovato la chiave per contrastare l'invasione, ma il suo successo non passa inosservato.

Tuttavia, Sebastiano commette un errore cruciale: non ha fatto i conti con Valente. Non è del tutto chiaro se sia stato Sebastiano stesso a chiedere supporto a Graziano, con cui aveva legami stretti dopo aver trascorso molto tempo a Mediolanum, o se sia stata una decisione diretta di Valente, ma la risposta dell'Imperatore d'Oriente non si fa attendere. Deciso

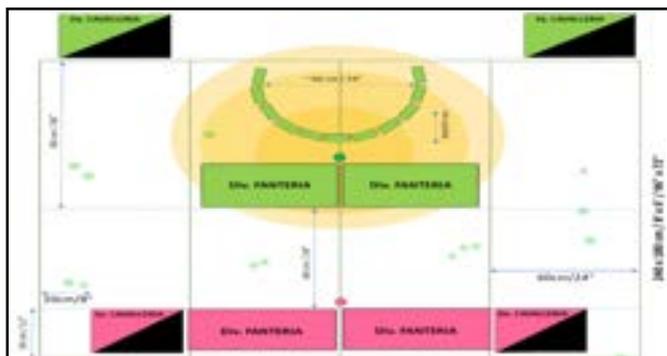
segue da pag 14: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

a porre fine una volta per tutte alla minaccia dei Goti, Valente convoca l'esercito campale e si dirige verso Adrianopoli, pronto per lo scontro finale. La guerra sta per entrare nella sua fase decisiva, e il destino dei Romani e dei Goti sembra ora appeso a un filo sottile.

Battle Report

Al "Club La Piccola Armata" di Torino, ci siamo lanciati nella ricostruzione storica, decidendo di riproporre la battaglia su un tavolo di 2,4 per 1,8 metri. La parte centrale dello schieramento gotico è stata trasformata in un carrago, la fortificazione mobile fatta di carri, mentre i guerrieri a piedi si dispongono su una leggera collina, pronti a combattere. Lo scenario prevede che la cavalleria gotica e alana arrivi fuori campo, un richiamo alla realtà storica in cui Fritigerno aveva inviato i suoi cavalieri a recuperare provviste, assenti all'inizio del conflitto.

Dall'altro lato, i Romani si preparano con una formazione tipica: la fanteria al centro e la cavalleria ai lati.



Ezio e Marco comandano le forze barbariche, mentre Simone, Federico e Luciano gestiscono i Romani. Le miniature, tutte in scala 28mm, sono ben 467, creando un'ambientazione mozzafiato.

I primi due turni vedono un conflitto serrato tra le unità leggere, schierate fronte a fronte. I tiri sono altalenanti, ma i Romani sembrano prevalere, grazie alla loro superiore disciplina e coordinazione. I Goti, nel frattempo, devono fare affidamento sulla fortuna per l'arrivo della

loro cavalleria. Nei primi turni, l'ingresso delle truppe a cavallo è incerto, ma dal sesto turno le forze di Fritigerno vedono entrare la cavalleria in modo automatico. I Goti sono fortunati e l'ala destra entra dal primo turno mentre la sinistra dal secondo.

Approfittando della confusione dei Romani, i comandanti goti decidono di spingere l'intero fronte in avanti. Nel terzo e quarto turno, il centro romano inizia a cedere. Le bande guerriere gotiche si fanno più audaci, cercando di approfittare della debolezza romana, ma sono respinte grazie ai colpi precisi delle balliste. Al quinto turno, i Romani riescono a rintuzzare la breccia nel loro schieramento, ma la situazione rimane tesa.



Dal sesto all'ottavo turno, le fanterie si scontrano violentemente. L'unico scontro tra cavallerie pesanti avviene sul fianco sinistro romano, dove gli equites sono costretti a ritirarsi sotto l'assalto degli Alani, lasciando un segno profondo nelle linee romane. Nel frattempo, sul fianco sinistro imperiale, le unità di Petulantes e Iuliani contrastano gli attacchi dei Goti, riuscendo a contrattaccare con determinazione. Nei turni successivi, il fianco sinistro dei patres riesce a mettere in rotta due delle quattro divisioni gotiche, ma il prezzo del combattimento si fa sentire. Dopo una resistenza eroica, una divisione romana cede il passo.

segue da pag 15: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

Alla sinistra di Roma, l'unica resistenza solida è fornita dalla cavalleria, galvanizzata dall'arrivo dell'Imperatore, che decide di entrare in battaglia per guidare personalmente i suoi uomini. Grazie a questa mossa, la cavalleria romana si rinforza e continua a combattere senza sosta. Nel frattempo, una parte dei Goti è costretta a ripiegare nel carrago, dove si rifugiano per cercare riparo.

Lo scontro finale si sposta sulla destra, dove le unità dei Cornuti, degli Anglani e degli Ioviani resistono con tenacia all'attacco della cavalleria gotica. Con un ultimo, decisivo slancio, riescono a mettere in rotta un'altra divisione gota. La battaglia si conclude con una vittoria romana, ma solo di misura: tre a uno. La determinazione e la strategia romana, nonostante le difficoltà, hanno prevalso.

Tra storia e wargame

La battaglia storica si sviluppa, per i primi turni, quasi specularmente alla nostra partita. Valente dispone di un esercito numeroso e ben armato, mentre Fritigerno è consapevole del suo svantaggio e decide di attendere il rientro della sua cavalleria prima di impegnarsi in uno scontro diretto. "Vittore, generale di cavalleria, che sebbene fosse Sarmata era temporeggiatore e cauto. [...] Ritene che Valente debba aspettare il collega dell'Impero in modo

che con un esercito rafforzato dalle truppe delle Gallie, più facilmente possa vincere la superbia dei barbari." Tuttavia, la testardaggine del sovrano e il parere di alcuni cortigiani adulatori prevalgono. "Il 9 agosto è una giornata torrida." Il caldo torrido e l'incertezza della situazione non fermano Fritigerno, che, astuto e consapevole della precarietà del suo esercito, invia un araldo per cercare un accordo con l'Imperatore. Proprio mentre l'araldo si prepara a scambiare nobili in segno di pace, "gli scutari al comando di un certo Bacurio, Ibero del Ponto, e di Cassio avanzano con cieco impeto e vengono alle mani con i nemici. Così come hanno sferrato prematuramente l'attacco si ritirano gettando un'ombra di cattivo augurio sull'inizio del combattimento."

E così ha inizio una battaglia che segnerà il destino di molti.

I Romani si dispongono con la fanteria al centro e la cavalleria ai lati, mentre i Goti si trovano poco distanti, davanti al loro cerchio di carri. L'attacco romano, inizialmente deciso, spinge le squadre di cavalleria leggera gota e alana a intervenire. Gli arcieri a cavallo romani, però, vengono sopraffatti, e la situazione richiede l'intervento dei catafratti.

segue a pagina 17

Come approcciarsi al mondo del wargame storico

Esistono tanti modi per incontrare un appassionato di wargame, ma nessuno è emozionante come il confronto diretto con chi condivide la tua stessa passione. Internet e i social media aiutano a diffondere idee ed esperienze, ma il vero cuore del nostro hobby è giocare a wargame, un'esperienza che coinvolge storia, geografia, lingue, ma soprattutto è una festa della socialità e della condivisione.

Dal 1996, **La Piccola Armata** di Torino porta avanti una filosofia inclusiva, che vuole avvicinare tutti a questo mondo straordinario. Ogni settimana, ci immergiamo in battaglie mozzafiato con giochi in 3D. Se ti trovi nei dintorni di Torino e sogni di comandare un esercito in miniatura, vieni a trovarci: **La Piccola Armata** ha tutto ciò che ti serve: miniature, scenari, e giocatori esperti pronti a guidarti attraverso i regolamenti. Tu porta solo la tua passione, la voglia di avventura e il coraggio di lanciarti nel gioco! Siamo sempre pronti ad accoglierti... non vediamo l'ora di sfidarti!



segue da pag 16: **La battaglia di Adrianopoli tra storia e gioco**

Nonostante l'iniziale slancio, i Romani si rendono conto troppo tardi che non sono stati seguiti dal resto della cavalleria. I reparti di Valente, ormai in inferiorità numerica, vengono massacrati.



Nel frattempo, i due schieramenti continuano a scontrarsi senza sosta. L'arrivo della cavalleria gota e alana, comandata da Alateo e Safrace, rompe gli equilibri, colpendo il fianco sinistro romano, che è rimasto vulnerabile. I fanti romani, disposti in formazione compatta ma senza margine di manovra, non riescono a reggere all'urto delle forze barbariche. Dopo una resistenza disperata, la loro formazione si sfalda, segnando l'inizio della fine.

"Dicono che Valente non sia morto subito, ma che, venga trasportato da alcune guardie nei pressi di una casetta di campagna. [...] Mentre viene curato da mani inesperte viene circondato dai nemici, i quali ignorano chi sia." I soldati di Valente cercano di difendersi, ma la sorte è ormai segnata. I nemici tentano di sfondare le porte, ma esse sono sbarrate. Così, "raccolti fasci di paglia e legna danno fuoco all'edificio." La morte di Valente è il simbolo di una sconfitta che costerà caro all'Im-

pero: insieme a lui muoiono Sebastiano e Traiano, trentacinque tribuni e circa trentamila soldati romani.

Dopo la catastrofica sconfitta, il nuovo imperatore, Teodosio, si trova costretto ad adottare una politica di inclusione verso i barbari. Grazie a sistemi come la foederatio e la hospitalitas, cerca di integrare i barbari all'interno dei limes romani, in un tentativo disperato di consolidare il potere dell'Impero.

Ma Fritigerno, il grande condottiero gotico, non si ferma. Nonostante le difficoltà, continuerà a combattere i Romani con alterni successi per altri due anni. Cercherà addirittura di conquistare Costantinopoli, ma senza le necessarie macchine d'assedio, sarà costretto a desistere, lasciando in sospeso il destino delle sue conquiste.



Lectture consigliate

9 agosto 378 – Alessandro Barbero – Ed Laterza

Le Storie – Amminano Marcellino – Ed Utet
La grande strategia dell'Impero Romano – Edward N. Luttwak – Ed Rizzoli

Dal II secolo alla fine dell'Impero d'Occidente

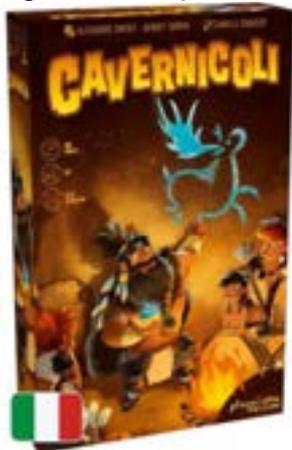
La preistoria questa sconosciuta

Un periodo della vita della Terra che meriterebbe una conoscenza più approfondita dalla Scuola

di Annie Petronelli

Il passato ha un fascino misterioso per chi si appropria ad esso con occhi curiosi. Si fatica spesso a comprendere come, popolazioni molto antiche, siano riuscite ad evolversi e a progredire in tempi così lontani dai nostri.

La ricerca materiale ci spiega come vivevano, quali tipi di oggetti utilizzavano, dove si recavano, quali luoghi frequentavano o quali erano le loro abitudini. Grazie alle fonti storiche siamo anche in grado di comprendere i loro pensieri, le passioni o i legami tra le persone.



Questa chiarezza, questa curiosità analitica ed emozionante, sfuma, si offusca, quasi si sgretola man mano che si passa dal contare per decenni, poi per secoli, poi per millenni. È come se il pensiero comune quasi non fosse in grado di concepire l'esistenza di popolazioni

strutturate così lontane. È come se, finito il tempo delle grandi civiltà conosciute, tutto muta in qualcosa di indecifrabile, racchiuso all'interno di un nome tanto vasto quanto complesso: la Preistoria.

Lungi da me voler sintetizzare in queste poche righe una scienza così complessa e stratificata. Sono qui sono per trasmettere un'emozione, quella che ti travolge quando comprendi l'enormità di questo passato così remoto.

La prima volta che mi trovai tra le mani un reperto preistorico ne rimasi sinceramente stu-

pita. Era un frammento di fondo piatto "a tacco", con bordo ondulato dovuto alle impressioni digitali. Mi venne subito spiegato che quelle caratteristiche erano tipiche di un periodo preistorico collocato tra la fine del Neolitico e l'Età del bronzo, l'Eneolitico, un periodo databile tra il IV e il III millennio a.C. Avevo tra le mani un oggetto di circa 5000 anni fa sul quale si poteva notare il lavoro manuale di una persona vissuta in quel periodo.

Io non sono in grado di descrivervi l'emozione che, ancora oggi, mi pervade quando penso a quel primo momento. È come una connessione diretta con un mondo che è difficile da immaginare, diverso da produzioni ceramiche più "industrializzate" caratteristiche di civiltà antiche più recenti. C'era un segno, un'impronta tangibile, visibile, diretta.

Credo che la connessione con la preistoria sia un elemento soggettivo, ma anche educativo. Dal punto di vista scolastico, la preistoria viene affrontata solo in un determinato anno della scuola dell'infanzia. Poi sparisce. Per sempre. A meno che non si intraprendano specifici studi accademici. E questa collocazione "elementare" fa sì che, spesso, la Preistoria sia relegata a "materia per bambini" ed erroneamente affiancata ai dinosauri, in un calderone di confusione da cui persino gli adulti sono inghiottiti.

E allora si mescolano i Grandi Animali del Giurassico con le popolazioni del Neolitico, si mescolano i Grandi mammiferi in ere geologi-

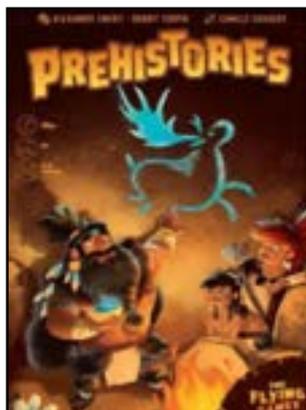


segue da pag 18: **La preistoria questa sconosciuta**

che indefinite, si mescola la comparsa del genere Homo con costumi Flintstoniani. Confusione. Appunto.

Il mondo del gioco non è estraneo a tale confusione.

Sono note le mie opinioni riguardo al termine "Cavernicoli" utilizzato per il titolo dell'edizione italiana di Prehistories, gioco destinato ad un target familiare che può insegnare molto, ma la cui storia deve essere estrapolata dalle meccaniche del gioco, e non dal titolo.



Le "Preistorie", un termine desueto che sintetizza la capacità di narrare storie attraverso le pitture rupestri, regala un'immagine potente del gioco e di ciò che vuole narrare. All'interno del gioco sono implicitamente narrate

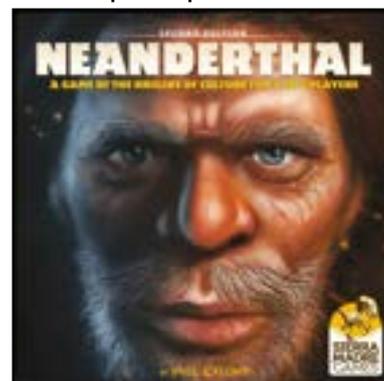
la Teoria Storico-religiosa dell'Arte Magica e la Teoria Sciamanica sviluppata da Clottes e Lewis-Williams nel 1966. Tutto racchiuso all'interno di grafiche bellissime, evocative, e una meccanica semplice ed efficace.

Un altro gioco, di recente pubblicazione italiana, ha utilizzato un titolo poco corretto, probabilmente perché più efficace a livello commerciale. Si tratta di Cardline dinosauri, un gioco della serie cardiline la cui meccanica consiste nel posizionare le carte, su un'immaginaria linea, secondo due fattori stabiliti ad inizio partita: peso e lunghezza. Chi pesa di più tra un Velociraptor e l'Uomo di Neanderthal? Da questo breve esempio è possibile capire che all'interno del gioco non vi sono carte con solo dinosauri poiché sono presenti le immagini della stragrande maggioranza di forme di vita apparse sul pianeta.

Cavernicoli e Cardline dinosauri sono entrambi titoli eccezionali e davvero accessibili a chiunque. Resta un po' l'amarezza per la

poca cura in ambito titolistico. Un'amarezza che potrebbe essere addolcita da un'attenzione maggiore per le discipline preistoriche.

Non mancano però, all'interno del mondo del gioco, lavori eccezionali e scientificamente curati come quelli di Phil Eklund, autore davvero particolare ed appassionato, che ha dedicato diversi titoli alle tematiche preistoriche.



Neanderthal è un esempio incredibile di questa attenzione.

Un titolo che mette al tavolo da 1 a 3 persone che dovranno scegliere se impersonare una

delle tre tipologie di Homo tra Neanderthal, Cro Magnon e Heidelbergensis.

Neanderthal è un titolo difficile da gestire, è quasi un survivor game poiché la sopravvivenza è un fattore importante e diventare la preda di un animale è facilissimo. All'interno del gioco vengono presi in esame elementi interessanti legati all'evoluzione umana, come lo sviluppo del linguaggio (suggestiva la plancia personale con il disegno della calotta cranica suddivisa in sezioni), le tecniche di caccia o lo sviluppo in tribù. Gioco estremamente dettagliato, unico nel suo genere e affatto consigliato a chi ha poca esperienza al tavolo. (Immagine 3 – Neanderthal)

Un altro titolo di cui ho apprezzato lo sforzo implicito di narrare la Preistoria è Endless Winter, un gioco che mette al tavolo da 1 a 4 persone e che tenta, seppur in maniera non

segue da pag 19: **La preistoria questa sconosciuta**



esplicita, di narrare una preistoria americana durante un'era glaciale. Endless Winter non ha una definizione territoriale ma se

provassimo ad ambientarlo potremmo collocarlo nell'attuale New Mexico, un territorio di enormi laghi che fanno da cornice alla megafauna della zona: Mammoth, bradipi terribili giganti, grandi lupi, tigri dai denti a sciabola. Piccoli insediamenti capanicolici sono circondati da sporadici tepee che, nel gioco, fanno posto a grandi capanne ogni volta che si esplorano territori adiacenti. Il 10000 a.C. è un periodo in cui le società sono ancora di Cacciatori-raccoglitori, vivono di caccia ma cercano di sviluppare una forma embrionale di allevamento. In una società preistorica le mansioni sono specializzate e Edless Winter riporta queste specializzazioni su carte che rappresentano Sciamani, Esploratori, Cacciatori, individui esperti nella scheggiatura della pietra.



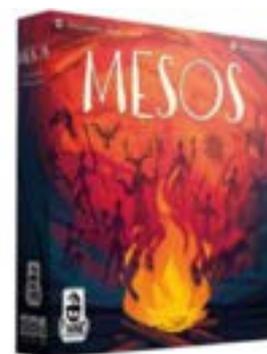
Insomma, un gioco destinato ad un pubblico con un po' di esperienza ludica sulle spalle, che non vuole essere didattico-preistorico ma che lo è più di quanto immagina. Tornando a giochi un po' più avvicinabili dal grande pubblico, come

non citare Paleo un gioco che, non solo è ambientato durante un (generico) Paleolitico, ma che è anche stato creato da Peter Rustemeyer che di professione fa l'archeologo. Una caratteristica, quest'ultima, che si nota nella



scelta delle illustrazioni sulle carte, dalla difficoltà di sopravvivenza all'interno di un clan che deve lottare per restare in vita e nutrirsi, dalla pittura rupestre che decreta la vittoria dello scenario che si affronta. Paleo è arrivato sul mercato come un fulmine a ciel sereno per chi ama la preistoria, è stato un gioco che ha avuto la volontà di narrare la preistoria cercando di farla conoscere attraverso una meccanica di cooperazione in cui chi gioca deve cercare di aiutare per sopravvivere alle insidie di una natura difficile da domesticare ma, nel contempo, esplora, crea, scopre e si specializza in diversi ambiti, come quello artigianale e religioso.

Cito inoltre in ultimo, ma solo per comparsa sui nostri tavoli, Mesos. Un titolo che, pur non avendo alcune caratteristiche tipiche del periodo trattato, come la microlitica, ha fatto scoprire al mondo del gioco il Mesolitico, un periodo preistorico che si colloca tra il Paleolitico Superiore e il Neolitico, spesso (sempre) non trattato in ambito scolastico. La lettura, la conoscenza, la comprensione delle discipline preistoriche, sono lavori complessi, interdisciplinari. La Preistoria è forse ciò che più si avvicina ad una vera e propria indagine, che necessita di attenzione, dedi-



segue da pag 20: **Print & Play, il wargame fatto in casa**



conoscere le nostre origini, la nostra evoluzione, il nostro cammino come Genere Umano.

zione e deduzione per essere capita, ma soprattutto di passione. Il gioco è un mezzo potentissimo, sfruttiamolo per sviscerare tutti gli elementi che caratterizzano la vasta stratigrafia preistorica, poiché attraverso essa è possibile

La Preistoria abbatte le barriere culturali, unisce i popoli e le etnie. È fondamentale per capire chi siamo, da dove veniamo e che siamo connessi dallo stesso percorso evolutivo.

La Preistoria è un libro fatto di terra e pietra. Leggere queste pagine aprirà a nuovi mondi, sconosciuti, a visioni lontane ma al contempo familiari. Apre alla conoscenza di un mondo che, ancora oggi, calpestiamo senza prestare attenzione.

La Preistoria è vastità di conoscenza, unione di materia e spirito, è emozione pura. Fatevi travolgere da questa emozione, sporcatevi le mani, e scoprirete un mondo immenso.



Con il patrocinio di
 SEGRETERIA DI STATO ISTRUZIONE E CULTURA
 SEGRETERIA DI STATO TURISMO
 SEGRETERIA DI STATO LAVORO
 SEGRETERIA DI STATO INDUSTRIA
 SEGRETERIA DI STATO TERRITORIO E AMBIENTE



GIUNTA DI CASTELLO DI
SERRAVALLE

**Vieni
a Giocare
con Noi!**



EDIZIONE

SAN MARINO GAME CONVENTION

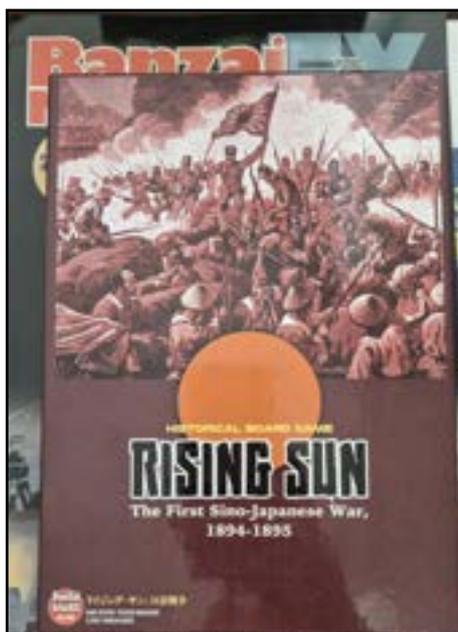
HOTEL
WELCOME
SAN MARINO

16-17-18 MAGGIO 2025

Rising Sun, un card driven sulla guerra tra Cina e Giappone

di Andrea Pavan

Uscito nel 2021, questo titolo utilizza la meccanica CDS (Card-Driven System). Il numero di carte che ciascun esercito riceve a ogni turno varia, e ciò non riflette tanto la forza nazionale quanto piuttosto lo



stato delle risorse belliche. Le carte vengono usate secondo l'approccio tradizionale del CDS: il giocatore può scegliere se ottenere punti operazione oppure attivare l'evento descritto. Alcuni eventi non si limitano al proprio turno, ma possono anche essere utilizzati per modificare l'esito dei combattimenti o come reazioni.

- Il controllo del mare è fondamentale: Trattandosi di un conflitto avvenuto prima dello sviluppo di infrastrutture come ferrovie e strade, la via più efficiente per spostare le truppe è quella marittima. Inoltre, il trasporto via mare non consuma risorse preziose (ovvero, le carte).

- Le carte evento obbligatorie sono d'intralcio: A ogni turno, entrambi gli eserciti ricevono un numero prestabilito di carte. Tuttavia, se tra queste vi sono carte evento obbligatorie, il numero effettivo di carte "utilizzabili" si riduce. Se si pescano più carte evento obbligatorie in un solo turno, può essere necessario cambiare strategia.

Rising Sun (di seguito abbreviato in RS) è un gioco strategico che ha come tema la guerra

sino-giapponese, iniziata nell'agosto del 1894. La partita si svolge su sei turni, fino al marzo dell'anno successivo, e il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria (PV) cumulati alla fine vince.

I PV derivanti dal controllo delle aree vengono calcolati a ogni turno, mentre i PV per il controllo completo di determinate regioni vengono assegnati solo alla fine della partita. Inoltre, il valore in PV per il controllo delle aree varia tra i due schieramenti: ad esempio, Port Arthur vale 2 PV per entrambi, ma Weihaiwei dà 1 PV solo all'esercito Qing.



Sequenza di gioco

Ogni turno segue questa sequenza:

1. Entrambi i giocatori riforniscono le carte in mano.
2. Poi effettuano la fase di dispiegamento navale.
3. Successivamente, eseguono alternativamente un'azione operativa per volta.

Il giocatore, durante il proprio turno operativo, può:

- Usare una carta dalla mano per attivare un evento
- Oppure utilizzare i punti operazione indicati sulla carta per:
 - Rifornire le truppe di terra,
 - Riparare unità navali,
 - Eseguire operazioni terrestri.

Una particolarità di RS è che è possibile effet-

segue da pag 22: **Rising Sun, un card driven sulla guerra tra Cina e Giappone**

tuare trasporti via mare anche senza utilizzare le carte. Se un giocatore ha il controllo del mare (cioè, solo le proprie unità navali sono presenti in quella zona marittima), può rimandare in porto una nave per trasportare una singola unità di terra in un'area terrestre adiacente a quel tratto di mare. Questo è estremamente efficiente soprattutto per il giocatore Qing che nella fase iniziale ha meno carte in mano.



Non sottovalutare la Flotta del Pei-yang

Come si è già detto, in RS il ruolo della marina militare è fondamentale. Nella realtà storica, dopo la sconfitta nella battaglia del Mar Giallo, la flotta Qing – la Flotta del Pei-yang – perse ogni efficacia operativa. Tuttavia, nel gioco, il suo valore sulla carta è superiore a quello della marina giapponese, e questo viene fedelmente rappresentato.

Le corazzate Ding Yuan e Zhen Yuan vantano potente artiglieria e pesante blindatura. Anche le altre unità navali cinesi hanno prestazioni rispettabili.

E la marina giapponese?

Le tre navi della classe Matsushima – Matsushima, Itsukushima e Hashidate – erano famose per i loro enormi cannoni, ma nella realtà non colpirono mai un bersaglio. Nel gioco sembrano un po' sopravvalutate, ma il resto della flotta giapponese appare inferiore alla Flotta Pei-yang.

Se il Giappone vinse quella battaglia, fu grazie

a due fattori:

1. Manovre di flotta efficaci (rappresentate nel gioco tramite carte di supporto navale),
2. Uso strategico dei cannoni a fuoco rapido, che è integrato nel sistema del gioco.



Le battaglie navali

Poiché RS è un gioco a scala strategica, non simula nei dettagli le battaglie navali.

Le manovre della flotta sono invece rappresentate da carte di supporto navale.

Nella realtà, la Flotta Pei-yang cercò di adottare la formazione a linea singola orizzontale o a cuneo con l'intenzione di attacchi frontali. La marina giapponese rispose con la formazione a colonna, più flessibile.

Nel gioco, queste tattiche si concretizzano con l'uso delle carte appropriate durante la risoluzione delle battaglie. Tuttavia, il Giappone non può contare sempre sulla sua formazione migliore, a causa dell'incertezza: si trattava infatti delle prime manovre navali su larga scala nella storia giapponese, e il gioco tiene conto di questo fattore.

Un elemento certo, però, è il vantaggio giapponese nei cannoni a fuoco rapido.

Ogni unità navale nel gioco possiede:

- Fuoco normale
- Fuoco rapido

Il fuoco rapido viene risolto per primo e i danni applicati immediatamente, prima che si effettui

segue da pag 23: **Rising Sun, un card driven sulla guerra tra Cina e Giappone**

il fuoco normale.

Solo la marina giapponese dispone di fuoco rapido, quindi, nella pratica può sparare per prima.

Combinando questo con le carte di supporto, il Giappone può avere il vantaggio tattico anche contro una flotta più forte.



La strategia navale

Attaccare con leggerezza può costare caro. Perdere la flotta significa perdere l'iniziativa. Storicamente la Flotta Pei-yang fu neutralizzata già nella fase iniziale della guerra, rendendo impossibile per la Cina qualunque operazione aggressiva.

Nel gioco, tuttavia, si può tentare di mantenere la flotta intatta, adottando una strategia attendista con la "flotta in porto" tentando le sorti in una battaglia solo al momento opportuno oppure stuzzicando il giapponese nel Mar Giallo Settentrionale. Se invece la marina giapponese viene sconfitta all'inizio, può diventare difficile ribaltare il punteggio nel tempo, compromettendo la vittoria. Quindi molta attenzione a non cercare la battaglia decisiva fin dall'inizio se non ne vale la pena. Le manovre navali devono essere pianificate in base alla strategia di punteggio complessiva: dove si intende ottenere punti, e come.

La guerra terrestre

Le operazioni terrestri si svolgono, in linea di



principio, utilizzando i Punti Operazione. Ogni punto consente al giocatore giapponese di muovere 1 unità o attaccare un'unità nemica in un'area adiacente; per il giocatore Qing, ogni punto permette di muovere 1 punto forza o attaccare con esso. Nel caso giapponese, sia le brigate (lato da 1 step) sia le divisioni (lato da 2 step) contano come 1 unità ciascuna, quindi conviene operare a livello divisionale. Le unità cinesi, invece, non hanno un'organizzazione simile, quindi 1 unità = 1 punto forza.

Le direttrici d'invasione per il Giappone sono due: dalla penisola coreana (K-2), passando per K-1 verso la penisola di Liaodong, oppure dalla penisola dello Shandong (S-2), passando per S-1 verso la regione di Zhili. Tuttavia, per mancanza di truppe, la seconda opzione è raramente praticabile.

Sebbene non ci siano regole sul rifornimento, muovere le truppe da retrovia costa comunque Punti Operazione, quindi diventa necessario l'uso della via marittima oltre a quella

segue da pag 24: **Rising Sun, un card driven sulla guerra tra Cina e Giappone**

terrestre. Inoltre, i movimenti navali permettono attacchi ai fianchi.

Ad esempio, se non si controlla K-1 in Corea, non si può accedere via terra alla penisola di Liaodong. Tuttavia, se si ottiene il controllo del Mar Giallo (nord), si può effettuare uno sbarco anfibio nella penisola. Anche se ci sono unità nemiche, è possibile forzare lo sbarco e, se si vince il combattimento, si conquista l'area. Con questo metodo, se si conquista L-2, si può isolare Port Arthur via terra, e i cinesi, per rinforzarlo, saranno costretti a ottenere il controllo del mare. Ovviamente, per avanzare nelle zone non collegate via terra – come la penisola dello Shandong o le isole Penghu – il controllo del mare è indispensabile.



Le operazioni terrestri cinesi si concentreranno soprattutto sul movimento di truppe dalla regione di Zhili verso la penisola di Liaodong. Se il Giappone non controlla il mare, è possibile anche tentare uno sbarco in Corea. I combattimenti terrestri si svolgono tra aree adiacenti. L'attaccante può far sparare un numero di unità pari ai Punti Operazione spesi (giapponesi: unità, cinesi: punti forza), mentre il difensore fa sparare tutte le unità nell'area. Gli attacchi sono simultanei: per ogni dado pari o inferiore alla forza dell'unità, si infligge 1 danno al nemico (1 step per i giapponesi, 1 punto forza per i cinesi).

Il combattimento terrestre dura solo un turno, quindi se non si attacca con una forza pari o superiore a quella del nemico, non si riesce a conquistare l'area in un solo colpo. Inoltre, il

nemico potrà rafforzarsi nel proprio turno, quindi è difficile conquistare aree collegate con la retrovia. Dunque, diventa quindi cruciale attaccare aree che non possono essere rinforzate e sfruttare le carte di supporto combattimento terrestre. Il primo punto è legato strettamente all'uso della marina, poiché la maggior parte delle aree è costiera e il movimento terrestre è costoso.

Una vittoria complicata

Le grandi battaglie della guerra sino-giapponese – la battaglia del Mar Giallo, la conquista di Port Arthur e l'assedio di Weihaiwei – furono tutte vinte dal Giappone, il che può dare l'impressione di una vittoria schiacciante. In realtà, il Giappone vinse grazie alla superiorità tattica in mare e all'organizzazione e al morale elevato in terra.

Tuttavia, mentre l'obiettivo cinese era semplicemente cacciare i giapponesi dalla Corea, il Giappone considerava necessario sconfiggere la Cina a Zhili per garantirne l'indipendenza. Per questo motivo, nel gioco, le condizioni di vittoria del Giappone sono più dure.

Oltre ai Punti Vittoria (VP) guadagnati ad ogni turno, ci sono quelli ottenuti a fine partita per il controllo delle regioni (aree composte da più zone). Tuttavia, l'interferenza delle potenze straniere, l'Intervento Tripartito, può far perdere quei VP, il che può determinare l'esito finale: non ci si può rilassare nemmeno all'ultimo turno.

In questo modo, il gioco offre tre livelli di divertimento:

- Strategico (come fare punti),
- Operativo (come conquistare aree che danno VP),
- Tattico (combattimenti, carte di supporto).

E alla base di tutto, c'è il sistema CDS. Se vi è piaciuto Red Sun Blue Cross (Port Arthur) oppure se vi piacerà Rise of the Blitzkrieg (Guerre Eclair) allora Rising Sun ne è la sintesi perfetta e cominciate a scrivere a qualche editore affinché lo porti in Europa.

In the Shadows: la Resistenza in Francia

Un bel gioco asimmetrico che ci fa rivivere la lotta dei partigiani contro l'occupazione nazista

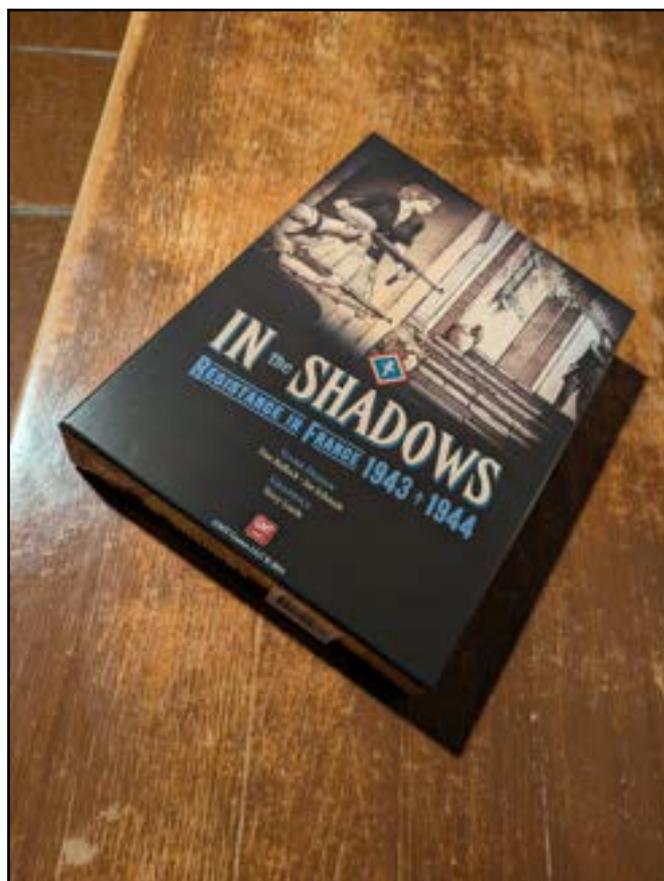
di Giorgio Urbani

Sebbene non mi consideri un esperto giocatore di giochi storici, ho colto con entusiasmo l'invito di Ludostoria a contribuire alla divulgazione di questa passione, e lo faccio con un pezzo che vuole essere insieme recensione, racconto e sintesi di un nuovo gioco appena aggiunto alla mia collezione: "In the Shadow: Resistance in France 1943-1945" della GMT Games.

"In the Shadow" è un avvincente gioco di carte per uno o due giocatori, firmato da Dan Bullock e Joe Schmidt, che ci catapulta direttamente nelle cupe atmosfere della Francia occupata dalle truppe naziste durante gli anni cruciali 1943-1944, verso la fine della Seconda Guerra Mondiale. Il gioco non si limita a rappresentare un conflitto, ma ci fa vivere la tensione palpabile e la lotta disperata che definirono quel periodo. Al centro della scena troviamo lo scontro asimmetrico tra la Resistenza francese, impegnata in rischiose operazioni segrete per minare l'autorità nemica internamente, e le forze dell'Occupazione nazista e dei collaborazionisti di Vichy, determinate a sradicare ogni cellula ribelle e a depredate risorse vitali per supportare lo sforzo bellico tedesco.

Questa lotta clandestina si dipana su un massimo di 9 round, scanditi da carte Evento che non solo attivano effetti storici significativi, ma forniscono anche i preziosi Punti Azione (PA) necessari per muovere le proprie unità ed eseguire azioni specifiche. Questa duplice funzione delle carte è un classico dei card driven games (CDG, Card Driven Games) e si rivela particolarmente efficace nel legare la narrazione storica alle scelte tattiche del giocatore. Una caratteristica che mi ha immediatamente conquistato è la gestione dell'alea: l'esito di azioni chiave come imboscate, arresti o sabotaggi non è affidato al lancio di dadi, bensì dall'estrazione di carte da uno specifico

mazzo "Risoluzione". Per chi, come me, porta ancora i "traumi" di pomeriggi e notti passate a imprecare contro i dadi di Risiko, tormentato dal ricordo di quel "tiro maledetto" che ha deciso le sorti di una guerra ore prima, questa meccanica rappresenta una ventata d'aria fresca.



Aperto la scatola, troviamo il seguente materiale: le unità delle due fazioni sono rappresentate da token di legno colorati: 6 Cellule della Resistenza rosse (tra cui si celano 2 potenziali Informatori/traditori pronti a passare al nemico), 4 unità Maquis gialle (altro braccio armato della resistenza rurale), 6 unità della Milice blu (la spietata polizia politica del governo collaborazionista di Vichy) e 10 unità te-

segue a pagina 27

segue da pag 26: **In the Shadows: la Resistenza in Francia**

desche nere. Il campo di battaglia è un tabellone di dimensioni contenute – dimenticatevi i "lenzuoli" che richiedono tavoli enormi; qui lo spazio è gestito ottimamente – che raffigura le zone chiave della Francia occupata. La grafica mi ha colpito per la sua chiarezza esemplare: tutte le informazioni necessarie sono immediatamente visibili e ben organizzate. Completano la dotazione numerosi segnalini in cartone per tracciare lo stato del gioco (Punti Azione, Round correnti, livelli di Allerta e Autorità, progressi delle Operazioni della Resistenza etc,etc) e segnalini speciali legati a eventi o figure particolari, come Pearl Witherington o il famigerato "Macellaio di Lione", Klaus Barbie (Sono proprio questi dettagli, queste micro-storie incastonate nella Storia con la S maiuscola, che accendono la mia passione per i giochi storici, trasformando pedine e carte in finestre su eventi e vite reali). Il vero motore del gioco, però, risiede nelle 20 carte Evento (11 per la Resistenza, 9 per l'Occupazione) e nelle 28 carte Risoluzione, che insieme definiscono le possibilità strategiche e l'imprevedibilità tattica di ogni partita (il gioco include anche materiali e regole dedicate per una modalità in solitario che mi riservo di provare quanto prima).

Ma come si svolge una partita? L'Occupazione nazista punta alla vittoria sopprimendo la Resistenza (riducendo le sue unità attive sotto un certo limite, che dipende dal livello di Autorità) o accumulando un determinato ammontare di Risorse (anche qui, il target varia in base all'Autorità). La Resistenza, invece, deve innanzitutto sopravvivere, mantenendo un numero minimo di unità attive sulla mappa fino alla fine del nono round, oppure riuscire a far crollare l'Autorità nemica sotto un certo livello.

Ogni round si articola in tre fasi ben definite:

1. **Fase Iniziativa:** I giocatori pescano fino ad avere due carte Evento in mano, ne scelgono segretamente una da giocare e la rivelano simultaneamente. Chi ha giocato la carta con il



valore di Punti Azione (PA) più alto de

cide chi agirà per primo nel round.

2. **Fase Azione:** A turno, ogni giocatore prima risolve l'effetto specifico descritto sulla carta Evento giocata (se appartiene alla propria fazione), poi spende i PA indicati sulla carta per eseguire una o più azioni disponibili. La Resistenza e l'Occupazione possono entrambe compiere determinate azioni, ma le azioni disponibili per ciascuna fazione sono diverse. È affascinante notare come anche le azioni riflettano la realtà storica: il manuale stesso, ricco di note esplicative, chiarisce ad esempio che l'azione di Rappresaglia deriva dalla pratica tedesca di considerare i prigionieri francesi come ostaggi, da giustiziare in risposta agli attacchi subiti. Come accennato prima, per le azioni chiave (Imboscata, Arresto, Reclutare, Sabotaggio, Scoprire), il successo non è scon-

segue da pag 27: **In the Shadows: la Resistenza in Francia**

tato ma determinato pescando una carta dal mazzo Risoluzione. Inoltre un'ulteriore finezza tattica è data dal sistema dei semi delle carte Evento: eseguire un'azione (movimento escluso) in una zona il cui seme non corrisponde a quello della carta giocata costa 1 PA aggiuntivo, spingendo a una pianificazione attenta. La Resistenza ha inoltre una limitazione tematica: non può ripetere lo stesso tipo di azione nella medesima zona durante il proprio turno.

3. Fase Finale: Si svolgono alcune operazioni di "pulizia" e mantenimento: i Maquis scoperti tornano nascosti nelle zone rurali (blu), e la Resistenza può aggiungere un Maquis gratuito dalla riserva se disponibile.

Le meccaniche implementate in "In the Shadow" non sono solo funzionali, ma profondamente immersive :

1. Mazzo Risoluzione: Questa è, per me, la meccanica più brillante e innovativa (almeno nella mia esperienza ludica). Ogni carta Risoluzione dettaglia l'esito per diversi tipi di azioni, a volte influenzato dalla presenza di specifiche unità. Non si tratta di un semplice "successo/fallimento", ma spesso di risultati sfumati, con possibili effetti collaterali come l'aumento dell'Allerta nemica. Una tabella riassuntiva nel manuale aiuta a farsi un'idea delle probabilità, ma il rimescolamento periodico del mazzo impedisce di prevedere con certezza gli esiti futuri.

2. Gestione Nascosto/Scoperto: Chi ha giocato titoli della serie COIN di GMT riconoscerà subito questa dinamica fondamentale. Rimanere nascosti offre protezione ma limita le opzioni offensive della Resistenza; agire allo scoperto è necessario per certe azioni (come il Sabotaggio) ma espone le unità al rischio concreto di essere scoperte e arrestate. L'Occupazione deve quindi investire risorse preziose per localizzare le cellule prima di poterle eliminare. Gli Informatori, poi, aggiungono un velenoso strato di paranoia: una cellula della Resistenza che, una volta rivelata, inizia a la-

vorare attivamente per l'Occupazione.

3. Avanzamento tracciati: Tre tracciati chiave monitorano la situazione strategica e modificano dinamicamente le condizioni di vittoria. Il tracciato Autorità è centrale: se scende, favorisce la Resistenza, ma se sale, riduce le risorse necessarie all'Occupazione per vincere e aumenta il numero minimo di unità che la Resistenza deve mantenere per non perdere. Il tracciato Operazioni della Resistenza, che avanza con i Sabotaggi riusciti, sblocca bonus importanti per i partigiani (come costi ridotti per Muovere Nascosto) e può persino ridurre direttamente l'Autorità nemica. Infine, il tracciato Risorse dell'Occupazione, alimentato dall'azione Raccolta, rappresenta la via principale alla vittoria per le forze naziste e collaborazioniste, ma ogni suo avanzamento può, per contrappasso, liberare unità della Resistenza precedentemente arrestate.

4. Carte Evento Tematiche: Come nei migliori CDG, le carte Evento sono il cuore pulsante del gioco. Oltre a fornire i PA, introducono potenti effetti unici, spesso legati a figure (Jean Moulin, Klaus Barbie), organizzazioni (la Cimate) o eventi storici reali, capaci di stravolgere temporaneamente le regole o potenziare una fazione (si capisce che adoro i card driven games? Queste carte non sono solo meccanica, sono narrazione pura).

5. Sistema dei Semi: La necessità tattica di far coincidere il seme della carta Evento con quello della zona d'azione per evitare costi aggiuntivi impone un ulteriore livello di pianificazione e gestione oculata della mano di carte. Giocare a "In the Shadow" è un'esperienza intensa, un vero e proprio duello testa a testa. È un "gatto col topo" asimmetrico e brutale, dove ogni fazione cerca costantemente di indebolire, stanare e ostacolare l'altra in una lotta serrata per il controllo del territorio e delle informazioni. L'integrazione tra tema e meccaniche è eccezionale: l'atmosfera della Francia

segue da pag 28: **In the Shadows: la Resistenza in Francia**

occupata è palpabile in ogni aspetto del gioco – la clandestinità opprimente, la repressione feroce, lo sfruttamento economico sistematico, il tradimento sempre in agguato con gli Informatori. L'immersività è ulteriormente rafforzata dalle carte Evento e dalle numerose note storiche nel regolamento, che dimostrano la profonda cura e ricerca storica profusa dagli autori qui non si gioca sulla storia, si gioca nella storia.

In conclusione, "In the Shadow" mi è piaciuto. Molto. Anzi, moltissimo.

Infatti sembra essere un titolo che è stato sviluppato per :

- Giocatori che amano i duelli strategici carichi

di tensione e conflitto diretto.

- Appassionati di giochi card-driven, specialmente quelli con una forte connotazione storica.

- Giocatori affascinati dall'ambientazione della Seconda Guerra Mondiale.

- Coloro che apprezzano meccaniche innovative come il mazzo Risoluzione e le dinamiche basate sull'informazione nascosta e il bluff.

- Chi cerca un'esperienza wargame-light, più accessibile e focalizzata rispetto a titoli più mastodontici, ma che non rinuncia alla profondità strategica e all'accuratezza storica tipiche di GMT Games.

Cioè, praticamente... io!!!

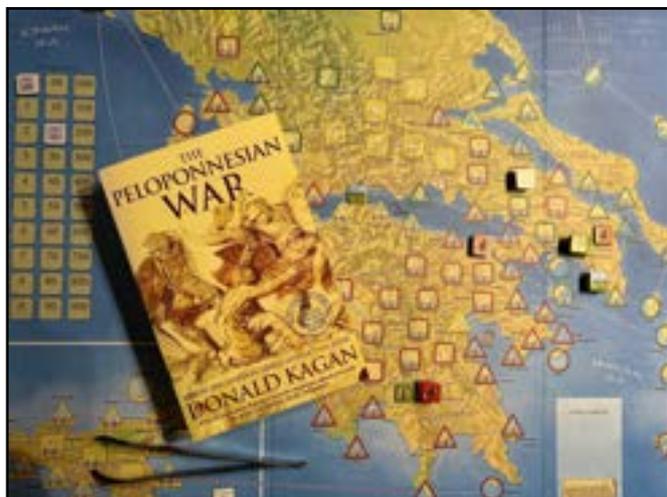


Peloponnesian War

Un sandbox crudele dal respiro immenso riflesso in una delle mappe più belle mai viste

di Massimiliano Malerba

Non inizia in modo esplosivo quella guerra che è stata definita, a buona ragione, “il suicidio della Grecia”. Piuttosto, come ben chiarisce Donald Kagan nel suo ormai classico libro “Peloponnesian War”, il conflitto nasce dai semi di una strisciante e avita rivalità, quella tra il talasso-impero Ateniese nell’Egeo e la Polis marziale per antonomasia, Sparta. Una guerra che si scatena col casus belli di Epidamno: la città chiede aiuto a Corinto, potente alleato di Sparta, per supportare l’assalto aristocratico alla città e i Corcirei (seconda flotta dopo quella ateniese) intervengono, chiedendo supporto a loro volta ad Atene. Sarà una guerra lunghissima, intervallata dall’armistizio di Nicia, che vedrà non già battaglie campali (ce ne sono solo due: Delio e Mantinea), ma un conflitto di logoramento, devastazione delle coste e dei campi coltivati, sotterfugi e assalti notturni, cambiamenti di fronte. Ne è il cantore Tucidide, già militare e comandante sul campo, autore di quello che secondo Mark Herman è il più bel libro mai scritto: la storia di una “guerra mondiale” dell’antichità.



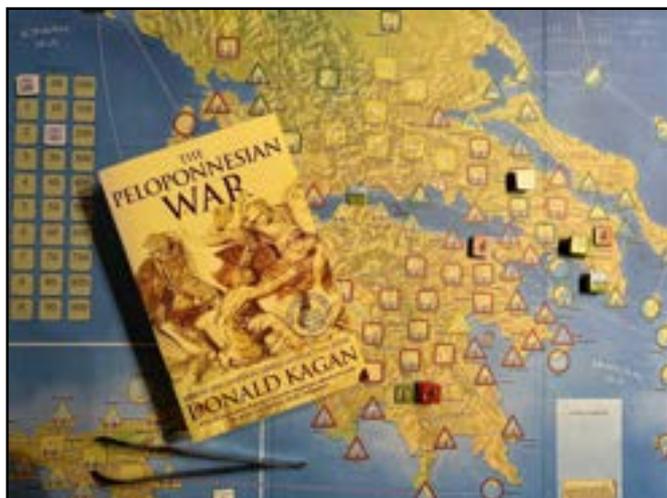
Dice lo stesso Herman, autore del gioco: se si chiedesse chi ha vinto la guerra, una risposta accettabile sarebbe “Sparta”; la risposta cor-

retta sarebbe tuttavia: “la Persia”. O meglio, il suo oro.

Peloponnesian War è un gioco crudele, che vi pone di fronte a un sandbox dal respiro immenso, riflesso in una delle più belle mappe mai viste su un tabellone di gioco. L’Egeo del V secolo in tutta la sua maestosità. Tale amplissimo orizzonte potrebbe in principio intimidire: non è semplice capire cosa fare, dopo aver assimilato le meccaniche di gioco. Occorre giocare, provare, muovere le forze in campo, subire sconfitte. Come spesso accade, la cosa migliore è accettare consiglio dalla storia e replicare le scelte realmente effettuate dai comandanti di allora. Volete prendere Epidamno con la flotta corinzia? E perchè non sbarcare con le triremi ateniesi a Pylos, per fomentare una rivolta degli Iloti? Devastare i campi coltivati intorno a Decelea con gli spartati, mentre gli ateniesi, seguaci della politica attendista di Pericle, si nascondono nei “Long walls” della città? Oppure innescare una rivolta a Chio, foriera di tumulti e secessioni sulla costa ionica? Infine, perchè non conquistare Anfipoli, o perfino Bisanzio, tagliando i vitali rifornimenti ad Atene? Tutto, tutto questo è possibile in Peloponnesian War di Herman. Si resta stupiti della capacità dell’autore nell’ottenere un meccanismo perfetto, di sovrappiù equilibrio, che lascia al giocatore la libertà di ricreare tutti gli eventi storici accaduti, pur senza perdere mai in giocabilità e compostezza delle meccaniche.

Vi impegnerete, piano piano capirete come sfruttare le risorse a disposizione, gli elaborati strategemata per colpire al cuore il nemico (aprire le porte di Platea nottetempo?), salperete con la flotta del Pireo, ordirete spedizioni con gli opliti stipati coi contadini tra le lunghe mura che portano al mare; comprenderete

segue da pag 30: **Peloponnesian war**



come distruggere le coste del Peloponneso per tagliare viveri agli odiati spartani, attaccherete la potente Tebe, sfiderete Corinto, minaccerete Megara; trascinerete gli Argivi in guerra, difenderete Poatidea, assalterete Eraclea. Proprio quando la Nike alata, la Vittoria, inizierà a schierarsi dalla vostra parte arridendovi, ecco! Il gioco vi costringerà a voltarvi, cambiare fazione, passare dalla parte di Sparta, con un repentino e brillante coupe de theatre. Dopo esservi innamorati di Pericle, vi innamorerete di Archidamo. Sarete costretti a lottare contro il peggior opponente che potrete trovare: voi stessi. Più violenti ed efficaci sarete stati col nemico, più in difficoltà vi troverete nel risollevarne le sorti della guerra.

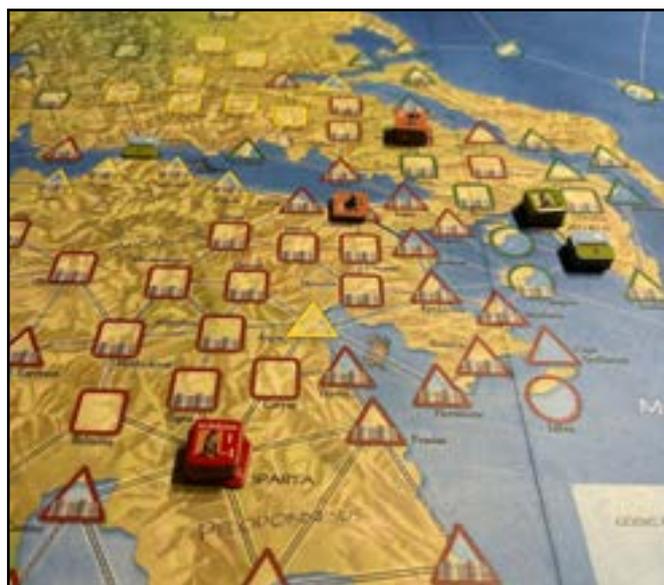
Herman, un genio dei nostri tempi, costruisce un gioco fondato sulle gesta del più grande voltagabbana della storia: Alcibiade. Ovvero, voi. Come già evidenziato da Masini nel suo WLOG dedicato al gioco (che consigliamo di guardare), sarete catapultati nel coro greco della vostra stessa tragedia.

Essendo un sandbox, Peloponnesian War vi propone degli scenari. Citandone alcuni, troverete la Campagna completa che si svolge in dieci lunghi turni (sempre che non si inneschi una vittoria istantanea), la Guerra di Archidamo (fase iniziale), la Guerra di Decelea, la Caduta di Sparta che è uno scenario da due giocatori. Sia detto però che il gioco è, sostanzialmente, un solitario: una macchina brutale e perfetta in cui se vincerete, perderete; se perderete, vincerete.

La meccanica di pesca casuale dei comandanti e le consulte degli Auguri renderanno ogni partita diversa, ogni turno diseguale all'altro, ogni spedizione a rischio, ogni assedio una incognita affidata al favore degli Dei. Così come, nella realtà storica, è accaduto.

Non per molto potrete, giocatori, sollazzarvi nel Peana della Pace che Aristofane mette in bocca al vignaiolo Trigeo:

Ripensando il dolce vivere
che la Pace a tempi antichi
vi largiva, o galantuomini,
e le frutta secche, e i fichi,
la mortella e il dolce mosto,
il pratello delle mammole
che fioriva al pozzo accosto,
e l'ulive onde abbiam gola;
alla Diva, di ciò memori,
su', volgete una parola!



Pochi anni ancora, o Nicia. Il turpe volgere del tempo soffierà le onde della guerra a lambire quinci le alte mura d'Atene, quindi le rocciose coste della Laconia; saranno le altre mani delle Parche, e qualche tiro di dado, a decretare il vostro triste destino nell'Egeo.

Camlann alla Vaccheria la mia prima battaglia a C&C

di Riccardo Pallotta

C'è qualcosa di straordinario nella prima volta in cui si scopre un nuovo mondo. È successo domenica 13 aprile, durante l'evento GiocArte alla Vaccheria, un'oasi ludica che per un giorno ha trasformato il gioco da tavolo in arte e la strategia in leggenda. È lì che, grazie a due guide d'eccezione, Claudio e Fabio (non c'è bisogno del cognome, perché loro sanno), ho fatto il mio ingresso nell'universo affascinante di Command & Colors, e più precisamente nel modulo Ancients. Ne avevo sentito parlare e ne avevo letto, ma non sapevo bene cosa aspettarmi. E invece, in pochi minuti, mi sono trovato catapultato tra vessilli e falangi, linee di fanteria pesante e movimenti sul fianco. Ma non solo come semplice spettatore: infatti dopo aver assistito a uno scontro tra i due veterani, ho avuto l'onore, e la responsabilità, di impersonare niente meno che re Artù, nella leggendaria e oscura battaglia di Camlann, contro il figlio traditore Mordred, guidato da Fabio.

La battaglia, va detto, è più leggenda che storia. I resoconti sono pochi e frammentari. Gli Annales Cambriae parlano di un sanguinoso scontro nel 537, in cui entrambi i contendenti morirono, senza chiarire da che parte stessero. Goffredo di Monmouth e i racconti gallesi aggiungono il tradimento, le liti familiari, l'onore ferito e una spada sguainata contro un serpente come scintilla di una carneficina inevitabile. E se tutto questo è avvolto nella nebbia del mito, noi l'abbiamo fatta rivivere tra colline e pianure di cartone, miniature e carte comando, in uno scenario tanto simulato quanto vibrante di emozione. Dopo un'apertura fulminea, un'avanzata delle ali che ha inflitto tre colpi pesanti all'armata nemica, sembrava che re Artù potesse davvero scrivere una nuova storia. Ma Fabio, con l'abilità di chi conosce ogni piega del regolamento, ha guidato Mordred a una poderosa controffensiva al centro del campo, ribaltando il punteg-



gio fino a un pericoloso 4-3.

È seguita una lunga fase di schermaglie, colpi e fughe tra colline e cavalcate in pianura, fino a un drammatico (per me!) 6-5 per Mordred. Sembrava finita. Ma è qui che, con il fiato corto e la tensione alle stelle, è arrivato l'ultimo disperato comando: una manciata di arcieri arturiani, nascosti tra gli alberi, hanno scoccato con la forza della disperazione le frecce decisive. Un colpo perfetto, un pareggio strappato con l'orgoglio: 6 a 6. Un risultato che ha reso tutti felici. Fabio, perché non ha perso con un neofita come me. Io, perché ho tenuto testa a un veterano al mio battesimo di fuoco. Ma soprattutto Claudio, il mio secondo, il mio consigliere, il mio Merlino, che con pazienza mi ha consigliato prima di ogni mia scelta, senza mai togliere il piacere della scoperta. Command & Colors si è rivelato un sistema elegante, profondo, narrativo. La leggenda narra che, dopo Camlann, Bedivere riportò Excalibur alla Dama del Lago. Io, più semplicemente, ho riposto le carte nella scatola, con il cuore pieno e la voglia, fortissima, di tornare a combattere.

Uno sguardo al sistema C&C: tra strategia, alea e rievocazione

Command & Colors: Ancients è un gioco da tavolo ideato da Richard Borg, destinato a due

segue da pag 32: **Camlann alla vaccheria: la mia prima battaglia a C&C**

giocatori, che si colloca a pieno titolo nella categoria dei wargame leggeri, pur mantenendo un'elegante profondità tattica. Basato sul sistema già collaudato in *Battle Cry* e *Memoir '44*, *Ancients* porta sul tavolo scontri tra eserciti dell'antichità con una struttura che riesce a bilanciare perfettamente per me strategia, fortuna e narrazione. Il tabellone, suddiviso in tre settori (sinistra, centro, destra), è il teatro dinamico su cui si muovono unità rappresentate da blocchi di legno. Ogni tipo di truppa, fanteria, cavalleria, arcieri, elefanti, carri, comandanti, ha proprie caratteristiche di movimento e attacco, e il tutto è modulato da un sistema card-driven, in cui le carte comando determinano quali settori si possono attivare e quali unità possono essere mosse o fatte combattere.

L'esito degli scontri è affidato a dadi speciali: ogni faccia rappresenta un tipo di unità o un effetto. Il sistema, a prima vista semplice, offre un margine di gestione sorprendente: ogni attacco deve tenere conto delle capacità dell'unità nemica di contrattaccare o fuggire, del posizionamento sul terreno, della coesione tra truppe alleate e, soprattutto, della presenza dei comandanti, che aggiungono un ulteriore livello tattico alla gestione delle proprie forze. La ritirata forzata, regolata dal simbolo bandiera, è una meccanica micidiale e raffinata al tempo stesso: obbliga il giocatore a pensare non solo all'attacco, ma anche alla capacità delle proprie truppe di mantenere le linee o di ripiegare senza essere annientate.

L'alea, ovvero la componente di casualità, è presente, sì, ma secondo me non sovrasta il gioco: le carte pescate e i dadi lanciati contribuiscono a creare tensione e imprevedibilità, ricordando che anche nella realtà delle battaglie storiche l'imprevisto e la sorte giocavano un ruolo tutt'altro che marginale. Alcuni puristi del controllo totale potrebbero storcere il naso, ma per me questo mix riesce invece a esaltare l'esperienza, rendendola ogni volta diversa e avvincente.



La mia personalissima opinione dopo questa prima partita

La mia prima esperienza è stata positiva e coinvolgente sotto ogni aspetto. Il sistema mi ha colpito per la sua capacità di dare spazio sia alla tattica sul campo che alla gestione a lungo termine del proprio mazzo di carte. La varietà degli scenari e la possibilità di ricreare battaglie storiche (e anche leggendarie, come nel nostro caso con *Camlann*) rendono il gioco altamente rigiocabile. Mi è piaciuta in particolare la sensazione di vivere uno scontro reale: ogni avanzata, ogni carica, ogni arrocco difensivo sembrava avere un peso. E il piacere di tirare i dadi, ben dosato, aggiunge quel tocco di adrenalina che rende ogni combattimento vibrante. La mia partita si è risolta sul filo del rasoio – un pareggio 6 a 6 strappato all'ultimo – e questo equilibrio perfetto mi ha fatto capire quanto il sistema sia ben costruito e bilanciato, anche in scenari amatoriali.

In definitiva, è un gioco che mi ha divertito, incuriosito e sorpreso. Divertito per la dinamica fluida e appassionante, incuriosito per la voglia che mi ha lasciato di approfondire le battaglie antiche e le tipologie di truppe coinvolte, sorpreso per quanto possa coinvolgere anche un neofita come me già alla prima partita. Non nascondo che ora sto seriamente considerando di riprovarlo o chissà, magari anche acquistarlo. Perché *C & C: Ancients* non è solo un gioco: è una porta sulla storia, una sfida sempre nuova, e cosa fondamentale, un'esperienza divertente anche se si perde, perché ti rimane la soddisfazione di aver vissuto il gusto della strategia e della leggenda.

Virtual LudoStoriCon 2025 un successo annunciato

di Il Cap Games

La Virtual LudoStoriCon 2025 si è tenuta lo scorso 16 marzo 2025, completamente online grazie all'organizzazione di LudoStoria. È stata una giornata interamente dedicata ai giochi storici in tutte le loro forme: dal più tradizionale board wargame da tavolo ai librogame, passando per i giochi di ruolo storici, fino ai party game e ai giochi ibridi.

Giunto alla sua seconda edizione, l'evento ha confermato e superato il successo dell'anno precedente, coinvolgendo appassionati da tutta Italia (e non solo).

Quest'anno abbiamo avuto ospiti internazionali di altissimo livello:

- David Thompson, creatore della celebre serie Undaunted — un punto di riferimento per chi ama il connubio tra storia e accessibilità ludica.
- Ian Brody, mente dietro Quartermaster General e maestro dei giochi card-driven, recentemente autore del nuovo Quartermaster General: Eastfront.
- Daniel Hernández Iniesta, autore di El Colapso, dedicato alla Guerra dei Trent'Anni, con sessioni di gioco e presentazioni dedicate. Durante la giornata si sono svolti oltre 30 eventi, spaziando tra titoli ed esperienze molto diverse, tra cui:
 - Kriegsspiel, lo storico precursore del wargame moderno
 - Great Battles of History
 - Matrix Game Falklands 1982
 - 23 Pugnagate, party game storico presentato dal Club della Tovaglia e Studio Supernova
 - El Colapso, introduzione e partite
 - Ingenioso Hidalgo, con le anteprime di Un Altro Passo nella Neve e Battlefields of the Napoleonic Wars
 - Cavalieri del Tempio, narrazione storica tra gioco di ruolo e avventura
 - S-55 Wings over the Atlantic, anteprima con Andrea Angiolino

- The Field of the Cloth of Gold, con Marco Mengoli dedicato ai giochi Hollandspiele Senza dimenticare le tavole rotonde che hanno coinvolto alcuni dei più importanti esperti di gioco storico in Italia, come:

- "Parlare di Storia e Gioco al grande pubblico" con Andrea Angiolino, Gian Carlo Ceccoli, Marco Mengoli e Diego Morgera
- "Il gioco storico lo scrivo io: sfide e opportunità per i nuovi autori" con Sergio Fabra e Aldo Ghetti

...e moltissimi altri momenti tra anteprime, demo, sessioni libere e gioco organizzato. Il programma completo è reperibile a questo link: [Programma Virtual LudoStoriCon 2025](#) La scelta di organizzare la convention su Discord si è rivelata ancora una volta vincente: una piattaforma agile che permette sia l'aggregazione della comunità sia una gestione fluida degli eventi.

Ogni partecipante ha potuto collegarsi agli eventi preferiti senza dover bloccare tutta la giornata, un aspetto fondamentale dato che la manifestazione si è svolta di domenica — giornata spesso dedicata anche a impegni familiari o personali. Gli orari flessibili hanno permesso a molti di seguire anche solo uno o due eventi, rendendo l'esperienza ancora più libera, pratica e coinvolgente.

Un altro grande vantaggio di questo formato è stata la facilità nel coinvolgere ospiti internazionali: sia David Thompson che Ian Brody si sono collegati dagli Stati Uniti, superando senza difficoltà le barriere di fuso orario e logistica che solitamente limitano gli eventi fisici. Durante la giornata, il server Discord di LudoStoria ha contato, fra le varie stanze e istanze, picchi di oltre 150 utenti connessi contemporaneamente, a fronte di un totale di oltre 400 iscritti registrati sul server.

segue da pag 34: **Virtual LudoStoriCon 2025, un successo annunciato**

Un risultato che dimostra come Discord, grazie alla sua semplicità e immediatezza, sia una piattaforma estremamente aggregativa, perfetta non solo per eventi straordinari come la LudoStoriCon, ma anche per mantenere viva la comunità tutto l'anno.

Non è un segreto che chi ama i giochi storici spesso faccia fatica a trovare avversari nella propria città o regione. Ed è proprio qui che l'online, supportato da strumenti come Tabletop Simulator o Vassal, fa la differenza: abbatte ogni barriera geografica, permettendo a chiunque di organizzare partite comodamente da casa, trovando compagni di gioco anche a centinaia o migliaia di chilometri di distanza. Grazie a queste piattaforme è possibile affrontare anche giochi molto complessi senza doversi preoccupare dei lunghi setup o della gestione del materiale fisico: le partite possono essere salvate, riprese in qualsiasi momento e portate avanti a ritmo comodo, distribuendo sessioni da poche ore lungo di-

versi giorni.

Chiaro, nulla potrà mai sostituire la bellezza di una partita dal vivo, condivisa intorno a un tavolo, magari ordinando una pizza tra una fase e l'altra. Tuttavia, il gioco online rappresenta ormai uno strumento insostituibile per permetterci di giocare di più, in modo più flessibile, e di coltivare amicizie e comunità anche a distanza.

Se siete appassionati di storia e di giochi, non esitate: iscrivetevi al server Discord di LudoStoria. È attivo e funzionante tutto l'anno, pronto ad accogliere nuovi amici e nuove sfide...

Alla prossima Virtual LudoStoriCon!

Discord: Entra nel nostro server per organizzare partite online e trovare nuovi giocatori:
<http://bit.ly/3lzB1H6>

Vuoi saperne di più sui giochi storici? Vienimi a trovare sul mio canale YouTube



**Vuoi sostenere direttamente le nostre attività?
Vuoi partecipare in prima persona alla nostra gestione?
Vuoi proporre fattivamente la tua idea di gioco storico?
Diventa Socio dell'Associazione Ludico-Culturale "LudoStoria"!
Per informazioni, visita il sito www.ludostoria.it
o manda una mail a info@ludostoria.it**

**LudoStoria siamo tutti noi...
vieni a farne parte!**



Che cos'è LudoStoria?

LudoStoria è un centro di aggregazione per appassionati che opera al fine di facilitare e approfondire la pratica del gioco di simulazione storico in ogni sua

forma, intensificare i contatti e le occasioni ludiche tra i suoi membri ovunque si trovino, partecipare e promuovere qualsiasi iniziativa pubblica legata a tale hobby e più in generale mettere in atto ogni azione il cui scopo sia diffondere la conoscenza del gioco storico inteso nella sua più ampia accezione.

Per fare ciò, i membri di LudoStoria si dotano di un gruppo Facebook da utilizzare come punto di riferimento per le comunicazioni ufficiali, le iniziative sul campo e le libere discussioni sul tema, nonché di un'associazione ludico-culturale che possa fornire il necessario riconoscimento legale e supportare concretamente le attività del gruppo.

In concreto:

LudoStoria intende porsi tre scopi fondamentali: primo, rappresentare un punto di riferimento per chi vuole muovere i primi passi sul sentiero del gioco di simulazione storico appartenente a qualsiasi tipologia e dedicato a qualsiasi periodo; secondo, promuovere l'immagine del gioco in generale e del gioco di simulazione storico in particolare come opera dell'ingegno ad alto valore culturale, che pertanto va diffusa quanto più possibile tra il grande pubblico, rifuggendo da qualsiasi tentazione eccessivamente specialistica; terzo, far dialogare tra loro tutti i diversi settori degli appassionati di gioco storico, dal gioco di ruolo al wargame da tavolo, dal gioco tridimensionale agli ibridi eurowargames.

LudoStoria rispetta ogni suo singolo membro che assume immediatamente pari diritti e pari doveri nei confronti di tutti gli altri, e questo indipendentemente dalla sua età, genere, nazionalità, convinzione religiosa, opinione politica o altro.

LudoStoria si struttura primariamente come gruppo Facebook, ai cui Amministratori sono demandate le responsabilità direttive e le facoltà esecutive, ma il cui indirizzo generale è demandato al libero e paritario consenso dei

suoi membri, incoraggiando la partecipazione di tutti al processo decisionale.

LudoStoria opera senza alcuna finalità di lucro sulla base del lavoro volontario dei suoi membri, mosso unicamente dalla disinteressata passione per il gioco di simulazione storico.

LudoStoria apprezza ogni esperienza ludica pregressa dei suoi membri, anche con giochi non simulativi, al fine di ottenere una maggiore conoscenza delle affinità coi giochi che costituiscono oggetto della sua attenzione.

LudoStoria non si occupa in maniera diretta di giochi non simulativi o solo "ambientati", né di quelli con ambientazione fantastica, ad eccezione di titoli che siano basati su scenari storici alternativi o ipotetici, ma comunque plausibili. Pur riconoscendo l'elevato valore simulativo di molti titoli attinenti al grande e affascinante mondo della "storia fantastica" di cui si incoraggia comunque la pratica, fantasy e fantascienza e tutti i generi affini non sono basati sulla "storia reale" o sulla "storia possibile" che sono oggetto dei lavori di LudoStoria.

LudoStoria si propone come gruppo realmente inclusivo sia al suo interno che al suo esterno: la collaborazione e anche la partecipazione dei suoi membri all'interno di altri gruppi, associazioni, soggetti di varia natura già esistenti nel mondo della simulazione è attivamente promossa e caldamente incoraggiata, al fine di mettere in comune tutte le risorse umane e di conoscenza esistenti nel settore. Il tutto nel più assoluto rispetto dell'autonomo operato di tutte queste realtà, le cui diverse peculiarità rappresentano una fondamentale ricchezza del mondo del gioco storico.

LudoStoria ha come scopo primario la creazione di un ambiente di discussione aperto, sereno e reciprocamente rispettoso delle sensibilità e delle inclinazioni di ogni suo singolo membro, a cui è demandato l'obbligo di tenere un comportamento a ciò adeguato nel corso delle discussioni, restando potestà degli Amministratori intervenire con richiami o sanzioni dirette a seconda della gravità delle eventuali violazioni.

LudoStoria riconosce in pari ed egual misura

il valore della tradizione e dell'innovazione, operando secondo il principio "la tradizione di oggi è l'innovazione di ieri, l'innovazione di oggi sarà la tradizione di domani" e respingendo fermamente qualsiasi pregiudizio su meccaniche, componenti od autori, sia negativo che positivo.

LudoStoria afferma l'uguale dignità sia dell'esagono che del meeple: qualsiasi meccanica di gioco va considerata non per ciò che appare, ma per come viene usata all'interno delle regole, determinando così se si tratta di un gioco di simulazione o meno.

LudoStoria ospita discussioni su wargame da tavolo e tridimensionali, giochi frutto delle più svariate ibridazioni, giochi di ruolo ad ambientazione storica e quant'altro. Se usa le sue meccaniche per rievocare la storia (e non, viceversa, se usa la storia solo per "colorare" le sue meccaniche), allora è un gioco di simulazione storico, quali che siano le sue regole e la sua forma esteriore.

LudoStoria partecipa agli eventi ludici di ogni genere e dimensione nelle forme e nei modi che saranno decisi dagli stessi membri del gruppo, con il fine primario di promuovere la diffusione del gioco di simulazione storico soprattutto nei confronti di chi vi si avvicina la prima volta.

LudoStoria promuove altresì iniziative di aggregazione ludica tra i suoi membri, sia pubbliche che private, sia in presenza che da remoto, sia organizzate che spontanee, sfruttando le potenzialità dei mezzi di comunicazione al fine di mettere in contatto tra di loro gli appassionati nelle varie realtà locali.

LudoStoria accoglie e ringrazia tutti i creatori di contenuti di qualsiasi genere sul gioco di simulazione storico, ritenendoli una risorsa fondamentale per la crescita del settore e rendendosi disponibile a qualsiasi forma di collaborazione al loro operato.

LudoStoria valorizza sia l'esperienza che l'entusiasmo, considerando che il gioco di simulazione storico non sia affatto appannaggio di pochi eletti, bensì una forma di intrattenimento ad alto valore culturale a cui tutti, con il sufficiente interesse e senza esclusione alcuna, possono liberamente accedere.

LudoStoria reputa che l'esperienza dei suoi membri più preparati non sia un mero motivo di vanto o peggio ancora ragione di superiorità, bensì una responsabilità nei confronti degli altri appassionati a cui, se lo si vuole e anche mediante specifiche iniziative di tutoraggio, occorre dedicare i più intensi sforzi per aiutarli a trovare una propria strada e un proprio modo di vivere questa passione.

LudoStoria ritiene che l'entusiasmo dei membri meno esperti vada valorizzato aiutandoli ad apprezzare il grande bagaglio di conoscenze di chi pratica questa forma ludica da più anni e ad avvalersi di esso per meglio orientarsi nel vasto mare della simulazione.

LudoStoria considera la guerra e qualsiasi forma di conflitto violento, organizzato o meno, tra le più grandi tragedie della storia dell'umanità. Lungi dal glorificare tali luttuosi eventi, ritiene che lo strumento del gioco, attraverso il coinvolgimento emotivo e agonistico che lo contraddistingue, possa aumentare la conoscenza e migliorare la consapevolezza di chi lo pratica, nella speranza di dare un proprio piccolo contributo alla difesa della pace, della coesistenza e della comprensione reciproca pur nel doveroso riconoscimento delle diversità e delle individualità di tutti. Conoscere la storia non significa giustificarla, ma comprenderla. Giocare alla guerra non è combattere davvero e neanche "per finta", ma una concreta forma di lotta contro la guerra stessa.

LudoStoria è un gruppo di persone che non si accontenta di discutere di giochi: vuole soprattutto giocarli.

In conclusione, i membri di LudoStoria sono fermamente convinti che il wargame in particolare e il gioco di simulazione storico più in generale siano, fin dai tempi di H.G. Wells, un passatempo per tutte le persone che desiderano divertirsi in maniera intelligente con la storia, confrontandosi amichevolmente tra di loro e imparando cose nuove. Un passatempo che hanno l'orgoglio di perseguire, il desiderio di condividere, la determinazione a promuovere in ogni modo possibile presso il più ampio pubblico possibile.

Un passatempo non per pochi, ma decisamente per molti... anzi, per tutti!

Ludo Storie - marzo - aprile 2025

Supervisione: Riccardo Masini
Controllo contenuti: Maria Benedetta Errigo
Redazione e Impaginazione: Sergio Fabra

A questo numero hanno collaborato
(in ordine alfabetico):
Sergio Fabra (pag. 3)
Il Cap Games (pag. 34)
Massimiliano Malerba (pag. 2 e 30)

Riccardo Masini (pag. 6)
Marco Ortalda (pag. 10)
Riccardo Pallotta (pag. 32)
Andrea Pavan (pag. 22)
Annie Petronelli (pag. 18)
Giorgio Urbani (pag. 26)

RINGRAZIAMO GLI AMICI CHE CON IL LORO
PREZIOSO CONTRIBUTO HANNO PERMESSO
LA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

26^a
EDIZIONE

**HOTEL
WELCOME
SAN MARINO**

**SAN MARINO
GAME
CONVENTION**

**16-17-18
MAGGIO 2025**



www.asgs.sm

