

L'EDITORIALE di Riccardo Masini

Il gioco, la Storia e le storie

Qualche tempo fa le persone iscritte al gruppo Facebook di LudoStoria si sono viste apparire sullo schermo uno dei miei soliti "Tra un esagono e l'altro", un po' più riflessivo del solito e incentrato su di una domanda, tanto semplice quanto problematica: perché?

Perché giochiamo con la Storia? Perché tornare indietro nel passato a colpi di dado ci piace così tanto? Perché insistiamo a far funzionare qualcosa di apparentemente obsoleto come un gioco analogico e non digitale, per usarlo come la "macchina del tempo di carta" di dunniganiana memoria?

Le risposte che ho ricevuto a questa mia domanda sono state molto diverse. Ad esse mi piace affiancare l'analisi molto ampia e ben documentata compiuta di Enrico Acerbi nell'ultimo No Turkeys!, che tira in ballo anche elementi sociologici e azzarderei antropologici (a proposito, scaricatelo dal sito LudoStoria: ogni pagina merita, e in più ci trovate anche un bel gioco su Calatafimi!).

Troviamo una "letteratura" piuttosto ampia e antica sul tema anche nelle riviste e nei saggi dagli anni Settanta in avanti, con i nostri predecessori ai tavoli da gioco che già da allora si interrogavano su cosa li aveva spinti a sedersi attorno ai suddetti tavoli e a dedicare così tanto tempo a quest'hobby.

Sarebbe impossibile parlare di ogni singola ipotesi in questa sede (magari ci facciamo sopra un bel sondaggio nel gruppo e ne riparlamo in una prossima Virtual LudoStoriCon?), ma alcune linee di tendenza comuni le possiamo evidenziare. Fondamentalmente, le motivazioni ruotano attorno a due elementi polarizzanti: ci piace giocare di simulazione sia per ricostruire la Storia e magari riscoprirne aspetti meno noti, che per vivere in prima persona le storie scaturite da tale processo. Ci piace sapere che a Waterloo Ney effettuò una grande carica di cavalleria contro il centro dello schieramento alleato e magari capire come farla riuscire stavolta, e allo stesso tempo siamo attratti dagli eventi di una tale epica azione che vedremo accadere di fronte a noi sul tavolo turno dopo turno.

La Storia e le storie, dunque, che vanno a braccetto insieme. Perché, vedete, si può essere interessati anche primariamente alle meccaniche di un gioco ma alla fine se quel gioco racconta qualcosa ti farai comunque prendere dalla



narrazione. Posso amare il calcio più per gli schemi e le caratteristiche tecniche dei singoli giocatori... ma poi vorrò conoscerne le storie

segue a pagina 2

IN QUESTO NUMERO

E, Acerbi: La Storia non deve essere simulata in modo complesso (pag. 3)

L. Martini: Un ASL... di altri tempi (pag. 8)

A. Petronelli: Specie Dominanti: il clima come nemico comune (pag. 14)

M. Ortalda: La storia della Brigata dei parà polacchi (pag. 17)

R. Masini: Wargame Academy Chi ha paura degli esagoni? (pag. 23)

G. Urbani: Leaving Earth, un gioco... spaziale (pag. 26)

R, Chiavini: Certi amori: alcune considerazioni (e qualche variante) su Republic of Rome (pag. 28)

R. Pallotta: Nella foresta di Sherwood: il mio primo assalto al mondo COIN (pag. 32)

A. Zucchini: Battlefields of the Napoleonic Wars Una sfida di design tra tradizione e innovazione (pag. 35)

G. Urbani: Days of Ire: Budapest 1956 (pag. 37)

29 maggio 2025: nasce LudoStoria Pavia! (pag. 39)

I più giocati da LudoStoria: Maggio-Giugno 2025 (pag. 41)

L'Associazione Ludo Storia (pag. 42)

segue da pag 1: **Il gioco, la Storia e le storie**

personali, vivere le emozioni di un improvviso contropiede sulla fascia o assaporare la tensione di un calcio di rigore a cinque minuti dalla fine. Insomma, l'aspetto "tecnico" della simulazione certamente c'è, come anche il fascino della sua "narrazione", e posso essere attirato più dall'uno che dall'altro, ma alla fine entrambi entreranno all'interno dell'equazione motivazionale che mi spinge a dedicarmi a questo hobby.

Il che spiega anche perché possiamo disquisire all'infinito di quanto un gioco debba essere simulativo e quanto giocabile, di quante astrazioni inserire e di dove fermarci con la semplificazioni, ma alla fine la classica domanda se un certo gioco sia o non sia una "buona simulazione" non può trovare una risposta.

Perché ciascuno di noi ha un proprio individuale punto di equilibrio tra la Storia e le storie che va a cercare in un gioco e non è nemmeno un punto fisso, bensì uno "spettro" di combinazioni che oscilla, dipende dallo stato d'animo del momento, dall'interesse per il singolo evento trattato, dagli approfondimenti storici compiuti mesi o anche anni prima.

Quando queste "aree di interesse" si incontrano ad uno stesso tavolo, il gioco piacerà a tutti coloro che lo hanno giocato, magari anche per motivi diversi. "A me piace perché ha davvero tanto dettaglio, e poi hai visto che cosa incredibile che è successa al terzo turno?", dirà uno. "Sì, è dettagliato anche più dei giochi che gioco di solito... ma l'azione è così frenetica che per una volta non mi è pesato per niente", risponderà l'altro.

Ma allora, che senso ha cercare punti fermi per avere quanto meno un'idea di massima di cosa rende un gioco una simulazione storica valida o meno? Ha senso eccome, perché dei capisaldi vanno trovati. Solo, non dobbiamo essere troppo rigidi nel definirli: semplicemente, tutti noi possiamo amare o non amare gli stessi identici giochi, e considerarli validi o meno dal punto di

vista storico-simulativo per motivazioni totalmente diverse.

Un Picasso piacerà a me per un motivo, ad un'altra persona per un altro, perché l'idea di Come ci ricordano i tanti editoriali di Redmond A. Simonsen su Moves e gli scritti di Greg Costikyan, se il gioco di simulazione è una forma d'arte (e per me lo è), allora dobbiamo sempre considerare che in millenni come specie umana non abbiamo ancora raggiunto un giudizio definitivo su cosa sia davvero ciò che chiamiamo "arte"...

probabilmente perché tale giudizio, obiettivo e valido per chiunque, non esiste.

Ma, ancora, dei punti fermi dobbiamo averli, e allora eccoci tornare ai due poli di aggregazione delle risposte che ho visto dare sotto il mio post: la Storia e le storie. I giochi che riescono ad ottenere buoni risultati in entrambi i campi saranno inevitabilmente i più apprezzati, e definiranno tanti particolari "valori di simulazione" quanti saranno coloro che li giocheranno.

Chiudo ricordando che proprio su di questa consapevolezza si basava il secondo quesito di quel post: perché LudoStoria?

Il fatto è che se riconosciamo l'impossibilità di definire dei singoli punti fermi indiscutibili al di là di alcuni criteri di massima, allora si capisce bene la ragione alla base della natura aperta del nostro gruppo e del suo approccio teso ad includere quante più visioni possibili, quante più forme possibili, quante più opinioni possibili sul gioco di simulazione storico.

Non abbiamo adottato questo approccio per chissà quali motivazioni ideologiche, bensì per ragioni molto pratiche e concrete: perché stando così le cose riguardo al gioco di simulazione storico, ci pare l'unico realmente capace di coglierne le diverse caratteristiche, talvolta contraddittorie, sempre in mutamento.

In parole più semplici e andando al nocciolo della questione, la sua grande bellezza.

Ludo Storie - luglio-agosto 2025

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

A questo numero hanno collaborato
(in ordine alfabetico):
Enrico Acerbi (pag. 3)
Roberto Chiavini (pag. 28)
Luca Martini (pag. 8)

Riccardo Masini (pag. 1 e 23)
Marco Ortalda (pag. 17)
Riccardo Pallotta (pag. 32)
Annie Petronelli (pag. 14)
Giorgio Urbani (pag. 26, 37)
Alessandro Zucchini (pag. 34)

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

La Storia non va simulata in modo complesso

di Enrico Acerbi

La Grande Armée all'inizio si chiamava Glory Begins ed era uno dei figli della Pandemia, nel senso che, costretto a domicilio, mi ero dedicato e divertito a studiare e progettare giochi. Con il passare degli anni mi ero reso conto di essere rimasto ancorato ai vecchi canoni "dell'esagono e pedine", iniziati al tempo di SPI ed Avalon Hill. Per questo motivo volevo fare un gioco più moderno, sintetizzando il termine "moderno" in: regole semplici e breve durata delle partite. Non intendevo, tuttavia, rinunciare al rigore storico e, perciò, stavo affrontando un sfida difficile (dato che, nel mondo del wargame, anche mio, la storicità o realismo era sempre stata accoppiata a complessità e dettaglio.) Per riuscire nel tentativo mi dovevo affidare ad un periodo da me studiato per molto tempo: la Campagna d'Italia di Bonaparte del 1796.

Tutto quel divertente sforzo, alla fine, aveva prodotto solo la battaglia di Caldiero, la prima sconfitta di Bonaparte, pubblicata su NoTurkeys! prima e su Parabellum poi. Scrivendo il libro sulla battaglia di Arcole avevo capito l'importanza fondamentale della cam-

pagna d'Italia del 1796, per la futura gloria di Napoleone (da cui il primo titolo) e per la creazione del suo mito mediatico (relativamente ai media dell'epoca). Per questo motivo il gioco si sviluppava su ben 12 battaglie, alcune poco note, ma importanti ai fini della campagna stessa. Il sistema era, poi, piaciuto a qualche amico (tra cui un editore) e ne nasceva questo progetto che, in fase sperimentale, prevedeva la proposta di: a) un gioco base con 4 battaglie primaverili-estive (Fombio, Lodi, Lonato e Castiglione), le pedine per queste battaglie, due mazzetti di carte tattiche, un regolamento, tabelle ed un libretto degli scenari con alla fine una bibliografia basica, cui, di solito, tengo molto. b) due future espansioni (che dipenderanno dall'accoglienza del primo) in cui ci saranno sia la campagna piemontese (Montenotte, Dego, Mondovì e San Michele), sia la campagna autunnale e invernale (Brenta, Arcole, Rivoli e La Favorita). Ogni espansione, presumo, avrà le mappe e le pedine accessorie per giocare (ad esempio i piemontesi).

segue a pagina 4

Generals		COALITION'S UNITS	
Wagons Camps			
FRENCH UNITS		Line Infantry Élite (Grenadiers)	
Infantry - Line Élite (Grenadiers)		Line Piedmont Élite Piedmont Swiss Line	
Light Infantry Élite: Carabiniers		Light Infantry Austria and Piedmont	
Militia (Sappers)		Grenzer Freikorps Gyulai (Volunteers)	
Artillery Field - Regimental		Militia	
Light Cavalry Chasseurs - Hussars		Heavy Cavalry Austria (Cuirass.) Naples Piedmont	
Dragoons		Light Cavalry Uhlands - Hussars	
Heavy Cavalry		Dragoons Austria Piedmont	

segue da pag 3: **La Storia non deve essere simulata in modo complesso**



Per le regole voglio precisare di essermi ispirato ad un gioco molto semplice, che mi aveva colpito: *Fields of Battle Volume 1, The Great Northern War* di Steve Kling. Molte meccaniche di quel divertente sistema sono state trapiantate in questo lavoro, anche se doverosamente adattate sia all'epoca diversa (80 anni dopo), come sono state affinate nuove regole abbinare alle idee tattiche che avanzavano con la Rivoluzione e con Bonaparte. Ho pensato pure di abbinare le carte Tattiche, facendo in modo che potessero simulare ordini precisi assegnati sul campo di battaglia dai Generali. L'uso di carte poteva variare, notevolmente, lo svolgimento delle battaglie, altrimenti a rischio di ripetizioni (anche se va detto che per molte battaglie erano proposti più di uno scenario per la stessa mappa). Molte carte erano studiate per diventare inutili fardelli nella mano dei giocatori, oggetti da scartare come fossero ordini perduti; questo faceva parte delle regole dell'aleatorietà (per me sacrosante). Per le pedine il rigore storico è stato perse-

guito al massimo delle mie possibilità, pur avendo scelto di operare con pedine generiche (alla *Command & Colors* per capirci), con ordini di battaglia approfonditi (che sono stati utili anche ad altri colleghi come Zucker, impegnati nel periodo) usciti da una continua ricerca su fonti austriache e francesi, in lingua originale; tutto questo anche se gli ordini di battaglia non sono riportati (motivi di spazio editoriale) ma sono fedelmente ricreati da formazioni generiche. Nonostante il Comando di allora fosse molto improvvisato (anche per la scarsa qualità delle truppe in campo, fatta eccezione per il gruppo del maresciallo Wurmser), qui troverete tutti i Generali, storicamente coinvolti nelle battaglie elencate, ed avranno un grande ruolo come motivatori e riorganizzatori. Tutte le unità saranno qui valutate secondo il loro grado di coesione, valore che, per i francesi, tenderà ad aumentare - negli anni - passando da unità con molti volontari a truppe più addestrate, mentre per gli austriaci la precaria coesione, significava un addestramento piuttosto scarso, dato che l'Impero aveva "raschiato il fondo del barile" per raccattare truppa, impegnato com'era sul fronte renano in Germania. Valutando le unità come capacità di coesione e non solo forza numerica è stato possibile considerare l'eliminazione delle pedine, rappresentando una perdita di disciplina, diserzioni o cattura, non solo morti e feriti (rare le carneficine negli scontri dell'epoca).

La cosa più difficile è stata la creazione delle mappe, cercando di portarle a una scala abbastanza simile (era impossibile farle tutte sulla stessa scala); sarà quindi possibile che alcuni scenari o battaglie possano rappresentare unità di combattimento in modo diverso, data la scala del gioco. Alla fine però tutto è andato a buon fine (a parte i colori che sono stati cambiati, come vedrete dagli esempi di questo articolo).

Alcuni esempi di gioco e note storiche

Questo sistema di gioco pur avendo regole semplici è completamente focalizzato sul modo storico di combattere durante quella campagna d'Italia del 1796. I giocatori potranno trovare alcune discrepanze rispetto ai tradizionali wargame napoleonici, ma sono

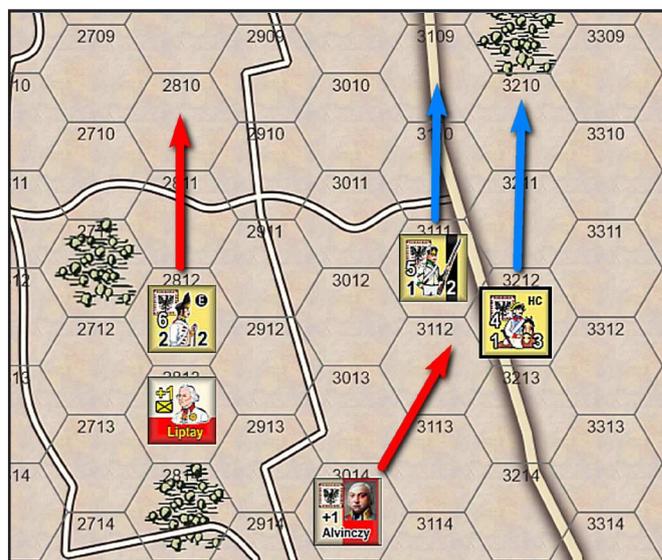
segue da pag 4: **La Storia non deve essere simulata in modo complesso**

tutte scelte mirate a ricreare quanto si verificò allora; ovviamente secondo quanto si legge dai saggi e dalla memorialistica. I disegni forniti sono da materiali di playtest (saranno sensibilmente migliori nel gioco). Le regole del movimento sono semplici e gli MP a disposizione sono sulla pedina (saranno movimenti molto cauti). Le pedine portano a sinistra il valore AD (forza o dadi attacco) e sopra (sarà messo al centro nel gioco) la Coesione o Morale. Muove chi ha un generale insieme o adiacente (muovono anche due pedine in più, per intervento del Comandante in capo se è presente)

Esempio di movimento: siamo nel turno della Coalizione (Austria) e, durante il suo segmento di movimento, l'austriaco attiva e muove la sua fanteria d'Élite, la fanteria di Linea e la Cavalleria (HC pesante). La fanteria d'Élite non ha alcuna difficoltà ad essere attivata in quanto è in "stack o adiacente" ad un Generale (Liptay) che è un comandante di fanteria. Le altre due unità non possono essere attivate da un Generale (non sono né in "stack" né adiacenti), ma il giocatore può attivare 2 unità in più (non importa a quale distanza sono - frecce azzurre) usando il Comandante supremo presente (Alvinczy) che attiva la fanteria di Linea e la Cavalleria.

Avrete l'impressione che il gioco prediliga le truppe leggere. L'utilizzo francese dei Tirailleurs e della fanteria leggera diverrà talmente importante e necessario, per il loro nuovo modo di combattere, che presto questa si tramuterà in una fanteria d'élite, considerata come tale da Napoleone in persona.

La Sequenza prevede anche una fase (segmento) di Diserzione che riguarda truppa non a contatto con il proprio generale. Le tattiche militari furono seriamente compromesse dalla perdita di soldati, in particolare per i francesi. Le demi-brigades rivoluzionarie dovevano essere forze flessibili e altamente manovrabili, per poter lanciarsi contro il nemico e sfruttare appieno la sorpresa e la velocità. Tuttavia le diserzioni erano a un livello tale che, anche nel momento più condiviso della rivoluzione giacobina, alcuni comandanti dovettero ammettere di non avere le risorse che la tattica militare richiedeva.



Esempi di combattimento

Continuando dal precedente esempio di movimento ora il giocatore della Coalizione esegue combattimenti. La fanteria di Linea attacca a fuoco il 2010 dato che è permesso sparare nell'esagono adiacente, mentre la cavalleria pesante non può eseguire combattimenti a fuoco e non attacca.

L'artiglieria austriaca su un livello superiore in 2513 esegue un bombardamento contro il 2213. Il Corpo a Corpo, invece, avviene dalla palude 2310. L'attaccante entra nell'esagono avversario.

Se proviamo a risolvere i combattimenti in sequenza, abbiamo prima i bombardamenti (freccia fucsia). L'artiglieria con ha Morale, ma ha una gittata (in alto) e, in questo esempio, può sparare sopra la cavalleria leggera (ulani) che sono più in basso (terreno). Si noti che le artiglierie leggere, piccoli pezzi da 3 o 4 libbre (nell'uso dei quali i piemontesi erano maestri) erano parte integrante dei battaglioni di fanteria, serviti da fanti addestrati e non da cannonieri. Per questo motivo dovevano mantenere la mobilità del battaglione e seguirlo soprattutto in difesa. Il loro tempo di ricarica era rapidissimo, per cui in questo gioco potranno "sparare due volte a turno" (una seconda volta difendendosi in corpo a corpo) una pratica storicamente plausibile.

Per i combattimenti a fuoco (freccia rossa - si usa un dado D10) la tabella è identica (le gittate danno alcuni modificatori) e qui tira il dado solo chi spara - non ci sono risultati che penalizzano

segue da pag 5: **La Storia non deve essere simulata in modo complesso**

l'attaccante nei combattimenti a fuoco. Il combattimento a fuoco si fa in esagono adiacente, ma non tutti colpi a segno sono definitivi. Il difensore può eseguire in controllo (una specie di tiro salvezza) ed annullare il risultato della scarica di moschetteria. Perché? Quando una Linea di fanteria iniziava a sparare, dopo una o due scariche di moschetteria si alzava un fumo così denso che ogni risultato diventava casuale. Questa regola simula le difficoltà che avevano tutti coloro che usavano moschetti e fucili e protegge i difensori che fanno fatica a contrattaccare. Le tattiche di fanteria francesi di questo periodo erano guidate dall'approccio dei "Volontari" e dalle formazioni dei Cacciatori (Chasseurs). Si trattava di un modo di combattere, unico per l'epoca, derivato in parte dalle esperienze delle guerre indiane in Nord America. Era una tattica estremamente aggressiva, che prevedeva l'avanzata delle truppe con fuoco di moschetti e fucili, lo schermare la fanteria schierata in formazione di "battaglia" (linea), e l'evitare possibilmente i combattimenti Corpo a corpo. I cannoni leggeri venivano spinti in avanti insieme alla fanteria per fornire supporto continuo.



Persino i Grenzer austriaci - truppe di confine dell'Austria, un esercito regolare con artiglieria e cavalleria, addestrato come soldati di frontiera - applicavano efficacemente tattiche "guerrigliere", poiché erano abituati a combattere in questo modo i turchi, nelle loro terre d'origine. Inoltre, le truppe irregolari e volontarie austriache agivano spesso all'avanguardia (forse anche perché le loro perdite erano considerate "meno gravi" rispetto alla per-

dità di soldati addestrati.

Nel Corpo a corpo (freccia gialla) l'attaccante entra nell'esagono del difensore (salvo qualche eccezione legata al terreno) a Pas de Charge. Nel Corpo a Corpo sarà chiaramente favorito chi difende in linea (il difensore questa volta tira i dadi). Secondo Stéphane Béraud "la nuova tattica rivoluzionaria emergerà spontaneamente sin dai primi combattimenti, per poi essere migliorata a partire dal 1794. I battaglioni si avvicinavano in colonna e poi i soldati più audaci avanzavano, tirando sul nemico in ordine sparso, approfittando dei rilievi del terreno. Indebolita la linea nemica il resto delle truppe partiva in carica, con le baionette; una tattica rudimentale che poteva essere definita come "fuga in avanti", che spesso si trasformava in uno sbandio totale. L'Élan francese, infatti, andava sempre a cozzare contro un nemico che faceva fuoco, in evidente vantaggio tattico. Per tale motivo con l'affinarsi dell'addestramento militare gli assalti alla baionetta andarono, via via, rarefacendosi sempre di più."

Le fanterie leggere, tornando ai combattimenti a fuoco, possono eseguire tattiche di disturbo, precursori delle tattiche dei Tirailleurs del periodo imperiale (o in stretto legame con l'ordine aperto che i britannici amano definire skirmishers). In questo caso l'attacco a fuoco è dichiarato in movimento, la fanteria arriva adiacente, spara, esegue un test del Morale e se riesce si ritira lontana dal fuoco nemico (il disegno racconta anche che ogni unità adiacente amica fa aumentare il Morale di 1 per il check).



segue a pagina 7

segue da pag 6: **La Storia non deve essere simulata in modo complesso**

La cavalleria

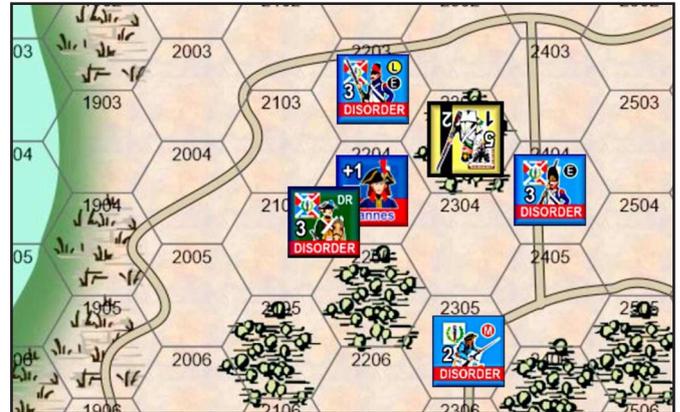
La cavalleria leggera seguiva gli stessi requisiti tattici dell'omologa fanteria, oltre a svolgere compiti di ricognizione. Veniva inoltre utilizzata per cariche improvvisate volte a disturbare il nemico. L'impatto del Corpo a corpo di cavalleria, in cui si usavano anche armi da fuoco in dotazione, era molto spesso svantaggioso per chi avanzava (proprio per la prima scarica, di moschetto o pistole, subito da chi attaccava). I reggimenti di cavalleria, nel 1796, non erano utilizzati quasi mai in battaglia, ma avevano soprattutto compiti di ricognizione o di aggiramento, per colpire le retrovie nemiche ed eventuali truppe avversarie sbandate. Infatti i numeri erano molto scarsi: a Fombio ad esempio i reggimenti francesi 13° Ussari, 10° Chasseurs e 20° Dragoni avevano rispettivamente 100, 150 e 170 cavalli (vale a dire squadroni da 40-55 cavalli - cavalli intesi come soldati montati).

Nel gioco la cavalleria leggera è in grado di eseguire i Raid, ovvero Corpo a corpo in città e boschi, terreni proibiti alla cavalleria pesante. Solo la cavalleria pesante (i Dragoni erano considerati tali) poteva caricare in campo aperto, magari non con la spettacolarità hollywoodiana che propongono nei giochi.

Una carica di cavalleria in campo aperto, contro una fanteria di livello superiore, tra l'altro, potrebbe sembrare eccessivamente svantaggiosa. Bisogna tuttavia considerare che la prima cosa che la fanteria imparava in addestramento era la formazione dei quadrati (considerati manovre salvavita). Per non appesantire il gioco non troverete marker di quadrati, ma è sottinteso che la fanteria (ed eventuale artiglieria in stack) sia così disposta per potersi riparare.

Il lavoro degli ufficiali: il riordino

Esempio di Rally: qui il francese ha 4 Unità in Disordine. In alto a sinistra i Carabinieri si riordinano poiché sono fanteria che non si trova in eZOC. I Dragoni possono anche loro riordinare dato che sono in "stack" con un loro Generale, anche se sono in eZOC. L'unità Granatieri a destra invece non può riordinarsi dato che si trova in eZOC da sola. L'Unità francese irregolare di Milizia in basso non può riordinarsi poiché dovrebbe avere in "stack" un Generale per farlo.



Vorrei finire questa scarna presentazione citando un autore che mi ha profondamente ispirato nella creazione di questo gioco, così diverso dai progetti a cui ho lavorato per anni: John Curry, nel suo *Innovations in Wargaming*, vol. 1 (*History of Wargaming Project*, 2012). Queste sue parole riassumono perfettamente la stanchezza creativa e la svolta nel mio percorso come designer di wargame storici: "Ho giocato a giochi semplicissimi che sembravano realistici e a giochi ipercomplessi che risultavano irrealistici ... Molti progettisti cadono in queste trappole:

- Inseriscono quanti più input possibile nelle regole.
- Usano processi matematici complessi per manipolarli.
- Presumono che i risultati siano corretti, anche quando il buon senso - o la "probabilità militare intrinseca" - suggerisce il contrario.

Si ossessionano con input e processi, dimenticando che i risultati desiderati potrebbero essere utilizzati per definire meglio i processi necessari. E come immaginare che un soldato sotto il fuoco possa pensare: - Questo proiettile viene da un fucile con gittata X e cadenza di tiro Y... Dovrei avere paura?- In realtà pensa: - Ma da dove arriva?! -" Alla fine posso dire che mi sono divertito a progettare, alcuni mi dicono che è divertente da giocare (anche se a volte una carta fetente scatena reazioni impulsive esagerate). Credo che una volta raffinato e sgrinzato potrà essere base anche per tutta una serie di simulazioni mai tentate finora, dalle battaglie sul Reno, alla guerra dei Pirenei fino alle guerre del 1798, 1799 e 1800, Egitto e Siria compresi. Grazie dell'attenzione.

Un ASL ...di altri tempi

Il modulo più flessibile per il teatro della Seconda Guerra Mondiale

di Luca Martini

ASL è – a mio – pensiero il modulo più flessibile per il teatro della WWII. Una volta imparato “il tomo” (e forse questo l’ostacolo più grande nell’approcciare il gioco), le sue regole, con poche aggiunte specifiche permettono di simulare battaglie in tutti i teatri ed in tutte le situazioni. Dagli sbarchi della Normandia, o delle Isole giapponesi, alle battaglie nelle montagne dei balcani, a Stalingrado, o nelle steppe russe, il sistema rende bene, dando il feeling di quella specifica situazione.

Ogni scenario richiede un’analisi approfondita delle condizioni di terreno, delle forze in campo e delle possibili tattiche da adottare, rendendo ogni partita unica e stimolante. Che si tratti di difendere un villaggio assediato, di condurre un’imboscata in una foresta ad un convoglio o di assaltare una spiaggia fortificata, ASL offre una profondità e una ricchezza di dettagli che pochi altri giochi possono eguagliare. In uno con un capovolgimento del momentum di gioco così frequente che una partita quasi persa può essere portata a casa.

Per questo motivo, numerosi giocatori di ASL dedicano il loro tempo ludico quasi prevalentemente a tale sistema di gioco. 14 Moduli base e più di un centinaio di altri moduli prodotti da altri piccoli designers, danno la possibilità di giocare quasi 2000 scenari scegliendo tra tutti i teatri della WWII, dando una varietà di gioco unica che difficilmente altri wargame possono darci.

Solo WWII?

Come Abbiamo detto, “il sistema”, è duttile, adattabile a molte situazioni, imprevedibile ed estremamente divertente. Quindi qualcuno, appassionato di altri periodi storici, si è chiesto “perchè non estendiamo il sistema alla Prima Guerra Mondiale?”. Così un grandissimo disegnatore di ASL degli anni '90, Ian DalGLISH (RIP Ian...), si inventò GWASL, ovvero l’adattamento del sistema ASL alla prima guerra mon-

diale (GW sta per Great War). La cosa che piacque a tutti fu la semplicità. Poche cose, poche paginette di special rules e...voilà ASL per la prima guerra mondiale!!! Di seguito alcune caratteristiche chiave del sistema, che danno il feeling della grande guerra (spero di invogliare qualcuno ad abbracciarlo...).

1. Le squadre non si muovono indipendentemente, ma si muovono a “plotoni”, ovvero un plotone può occupare una stringa di 2, 3 o addirittura quattro esagoni, e la stringa si muove seguendo il ritmo della squadra più lenta. Chi non è in un “plotone” deve controllare il morale per muovere in autonomia. Da notare che il numero di squadre che costituiscono il plotone cambia in funzione dell’anno in cui si svolge lo scenario (verso la fine della guerra le unità erano più snelle) e della qualità delle truppe (le stossstruppen, per esempio sono esenti dal movimento in plotone. I russi per esempio la stringa che deve essere composta da 8 squadre, gli inglesi dal 1914 al 1916 di 6 squadre, I tedeschi dal 1916 al 1918 di due squadre, così come gli americani. Ovviamente le unità nelle trincee sono esenti da tali limitazioni. Questa semplice regola dà l’idea del movimento “in massa” delle prime fasi della guerra, mentre verso la fine, le infiltrazioni delle piccole unità era la tattica molto più diffusa.

2. C’è un nuovo tipo di fuoco residuo delle MG, in ASL definite “Fire Lanes”. In genere quando una MG spara il giocatore sparante ha l’opzione di scambiare la ROF (rate of fire, ovvero il fuoco multiplo) con una “Fire Lane”: tutti gli esagoni tra lo sparante, il bersaglio ed il limite della gittata della MG sono coperte di fuoco residuo. Tutte le unità che colì entrano sono attaccate. In GWASL c’è un nuovo tipo di Fire Lane: la “Beaten Zone”, ovvero una linea di esagoni alla stessa distanza dalla MG equiva-

segue da pag 8: **Un ASL ...di altri tempi**

lenti ad 1,5 volte la firepower di una MG, avranno del fuoco residuo che affetterà tutte le unità che ivi etreranno (esempio una HMG con 6 FP potrà lasciare 2FP residuo in 9 esagoni!) . Per visualizzare: un vero muro di fuoco che le povere truppe dovranno affrontare... La regola riflette molto bene lo stile di fuoco delle MG, più che mirare ad un bersaglio I serventi davano delle piccole "botte" a destra e poi a sinistra per coprire più area possibile con le raffiche. Ricordiamo il modo di dire inglese "I gave him the all nine yards": gliene ho date un sacco ed una sporta... il nastro della MG inglese era lungo esattamente nove yards.....

3.I carri fanno paura! Ed era proprio così. Il famigerato Tankershrecken. Quando un carrorarmato è adiacente ad una unità nemica, questa deve necessariamente tirare un controllo del morale. Immaginatevi un bestione altro 2,5 Metri e lungo 7 che spara da tutte le parti... In foto qui sotto vedete I famigerati MkV in versione maschio e femmina... Brutta roba. Ma molto utile. Pinned quasi assicurato se adiacente, unità quasi sicuramente broken se nello stesso esagono... Carri arma fine di mondo... se non si guastano...



4.Semplificazioni rispetto ad ASL. Facile da immaginare, ma il fuoco d'assalto il fuoco a raffica (spray fire), le granate fumogene e, soprattutto, il concealment gain non si applicano.

5.Le caratteristiche delle nazionalità. Gli anglosassoni possono effettuare l'assalto alla baionetta (una sorta di human wave ma senza la limitazione del numero di squadre partecipanti) e gli italiani, sì proprio noi, possiamo fare l'hu-

man wave come I russi nella seconda guerra mondiale. Molto evocative quella dozzina di pedine, che avanzano sotto il fuoco nemico. Non si può non gridare "Savoia". Per I non addetti ad ASL l'human wave aumenta il morale dei partecipanti e la loro capacità di movimento, posto che rimangano "in formazione".

6.Ci sono I piccioni viaggiatori. Per ottenere rinforzi e missioni di artiglieria, talvolta è richiesto l'utilizzo del piccione viaggiatore, che può essere preso a schioppettate dal nemico. Regola buffa, ma rende molto la prima guerra mondiale.

7. L'artiglieria diventa più sofisticata. Già l'artiglieria era l'arma definitiva della grande guerra. Quindi giusto inserire le sue piccole nuances. In GWASL il "creeping barrage" è la norma. Un muro di artiglieria che avanza verso le linee nemiche e che protegge al tempo stesso le fanterie che avanzano dietro di essa. Per l'attaccante diventa imperativo pianificare l'avanzata ed evitare di essere troppo lento (restando distante dalla protezione dell'artiglieria) o troppo veloce (essere colpito dalla propria artiglieria, in ASL il fuoco amico ha conseguenze piuttosto devastanti...). Poi c'è il SOS Barrage, tipicamente in mano ai tedeschi verso la fine della guerra. Quando le truppe alleate si avvicinano pericolosamente alle trincee tedesche, questi può chiamare un modulo concentrato sulla zona dove l'attacco si svolge. Una sorta di "broken arrow" di stile Vietnam-Hollywood. Ma così la guerra era.

Da ultimo, come no ! IL Gas. L'artiglieria può sparare moduli a gas, che assomigliano molto – in peggio (3MC) - all'effetto del White Phosphorus della seconda guerra mondiale, ma c'è una regola che permette alle unità oggetto di attacco di usare le maschere antigas, quindi riducendo l'effetto del gas (-2 DRM al MC).

Gli scenari. Qui – prendetevi un secchio di popcorn – parte la grande discussione. Ian Dalglish ha disegnato 2 moduli. I tedeschi, I francesi e gli inglesi. Esplicitamente egli disse

segue da pag 9: **Un ASL ...di altri tempi**

che non avrebbe ricreato le grandi cariche e/o assalti alle linee di trincee. Poi, la casa produttrice (CH), ha preso la mano. Ha prodotto 13 moduli, uno per ogni nazionalità, con scenari un pò dubbi (poco playtestati di sicuro) e svariati moduli GWHASL, come CAMBRAI, HINDEBURG LINE, etc. Ogni nazionalità è stata coperta: dagli italiani ai russi, dai serbi ai rumeni, ai bulgari, ai turchi, agli ANZACs, ovviamente gli americani, ma anche i palestinesi gli africani, i portoghesi, insomma, tutti i partecipanti alla grande guerra. Ognuna ha le sue caratteristiche e specificità che – come in ASL – rendono bene le modalità di combattere.

Dico solo che combattere con gli italiani è una frustrazione infinita. C'è uno scenario, Mont Matajur, con Rommel giovane capitano (rappresentato da un 10-3 Eroico) la cui unità fa letteralmente strage dei nostri poveri fanti.

Recentemente, designers di grande calibro come David Lamb, si sono aggiunti al roster e gli scenario pack sono aumentati in qualità e quantità. Ho personalmente giocato CAMBRAI e HINDEBURG LINE. Essi sono molto evocativi, ma si vede la mancanza di playtest, cura dei possibili episodi che possono accadere, , etc. Detto questo CAMBRAI secondo me è un'esperienza unica. Allego alcune foto e potete vedere voi...

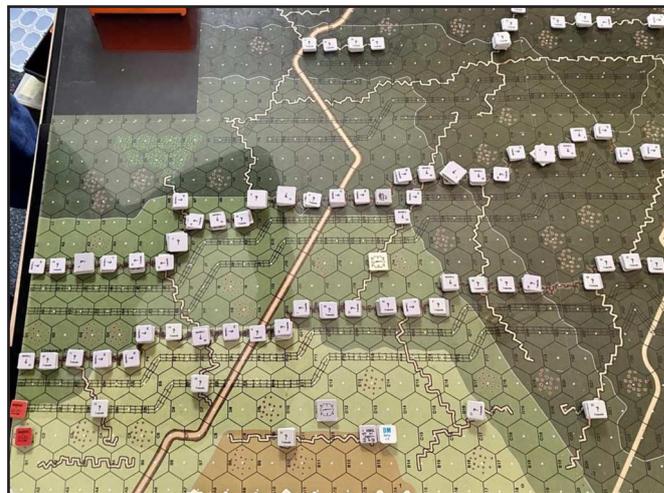


Qui vediamo una vista aerea del fronte. Gli inglesi hanno sfondato la prima linea tedesca e stanno accingendosi a sfondare la seconda. I

guasti dei MarkV cominciano a farsi sentire.



Un dettaglio dell'attacco inglese. Qui notiamo prigionieri tedeschi chiamati ad aiutare la rimozione del filo spinato. Una fascina ha riempito una trincea facilitando il passaggio degli altri carri.



Qui vediamo la linea tedesca contro gli inglesi che stanno entrando, protetti dai temibili MarkV

segue a pagina 11

segue da pag 10: **Un ASL ...di altri tempi**

Insomma, Spero di avere reso la bellezza della prima guerra mondiale con il sistema ASL, GWASL. Allego alcune scenario cards, con cannoni dell'epoca, aerei dell'epoca, spero che rendano l'idea per i lettori. GWASL è un'esperienza immersiva, evocativa, che non è ASL – come qualche amico dice, giustamente – ma ci consente di vivere la prima guerra mondiale con un livello di dettaglio, di emozione e di piacere visivo che nemmeno il CoA Landships and Infernal Machines ci offre!!!!

vivere. Dai, Luca, non esagerare... Proverò a spiegarmi. Immaginiamo che una pedina di una squadra sia in realtà costituita da 30 uomini invece che 10. "Immaginiamo che un sistema di regole molto semplice adatti il sistema alla guerra civile americana, immaginiamo che le mappe siano storiche, ovvero, ricreino in estremo dettaglio i luoghi nei quali le grandi battaglie siano state combattute. Si ottiene questo...

HONORED GROUND GWASL #19

✦ GERMAN Sets Up First 1 2 3 4 5 6 7 8 9
★ AMERICAN Moves First

★ Elements of the 118th Regiment, 59th Brigade, 30th Division [ELR: 3] set up on boards R-Q in hexes numbered ≤ 10; [SAN: 4]

★ Elements of the 301st Tank Battalion set up on boards R-Q in hexes numbered 11-15 (see SR #2):

✦ Elements of the 10th Ersatz Division [ELR: 3] set up on board R in hexes numbered ≥ 18 and anywhere on boards U-T; [SAN: 3]

✦ CH #12 CH #4 Trench CH #18 CH #19 FB
✦ 37-AT 77-ART 1-57 35-TH 58-TH

Enter on Turn 2 along the east edge in hex I20.

(see SR #3)

VARIATIONS:
✦ Remove the 1917 FB from the German OB.
✦ Both FB enter on the same turn.

SPECIAL RULES:
 1. EC are Moderate, with a Mild Breeze from the northwest at start. Grain is in season. Place ground level wooden rubble in hex K19 on board R and wooden rubble in hex K17 (representing falling rubble).
 2. American AFVs set up in platoons of 2-3 AFVs in non woods/building hexes.
 3. The Germans receive Random Air Support (E7; see E7.2 for arrival) in the form of one 17 FB w/Bombs and one 18 FB w/Bombs (J-1 and CL-1 types); each is automatically Recalled after two full game turns and only one FB may enter per turn and only one of each type enters.
 4. The Germans receive one module of 100-mm OBA (HE only) with Plenty of Ammunition.

MAPLAYOUT:

O	P
E	U

OBJECTIVES: The Americans win at game end if they Control ≥ 12 buildings in the German setup area [EXC: ≥ 1 must be a stone building] and accumulate ≥ 22 CVP.

BRANCOURT, FRANCE, 8 October 1918: As part of the Second Battle of Cambrai, British-made Mk V tanks, manned by Americans of the 301st Tank Battalion, were to attack in support of the 59th Brigade, U.S. 30th Division. The Doughboys moved forward and progress was brisk. That is, everywhere but at the village of Brancourt. German machine-guns had the open ground sighted in and halted the attack. There, a pitched battle took place, in the words of a veteran, "Visibility was perfect, with the light breeze taking the battle smoke over the Germans. They were bombed from the air, and received heavy shelling from the Germans, but eleven tanks reached their objective, four received direct hits and were destroyed, five had mechanical trouble; and three didn't make it past the jump-off point. Relatively speaking, this battle was a success, with the objective being met by 1415 that afternoon." Brancourt would also serve, literally, as a place where Congressional Medals of Honor were earned in abundance. Win Samuel Fore, Company E, 118th Infantry, earned his there, "disregarding personal safety, Sergeant Fore ran forward through heavy machine gun and shell fire to a shellhole where a wounded comrade lay mortally wounded and carried his comrade to safety". Myren F. Funderbork, Company L, 118th Infantry, "was acting as a stretcher bearer ... seriously wounded in the shoulder ... continued under heavy artillery fire until he fell from exhaustion". And Sergeant John H. Gardner, Company L, 118th Infantry, "after his company commander had been wounded ... took command of the company and led it ... when his company was held up by machine-gun fire, he went forward and killed four German machine-gamers ... picked up the rifle of a wounded soldier and killed three of the enemy. It took tanks of the 301st to move up and subdue the German machine-guns ... the village was captured at 1100 hours. Although the attack was a success, losses were heavy and included ten American tanks and three Whippets. The infantry captured 50 guns, and 1500 prisoners."

© 2015 Critical Hit, Inc.



E...andando ancora più indietro?

Pensavate che ci fermassimo qui??? Ma nemmeno per sogno. Qualcuno si è chiesto, ma il sistema ASL può essere usato per la Guerra Civile Americana? Cosa? La Guerra Civile Americana? Sì esattamente. CWASL (Civil War ASL) esiste, giocato da un numero di giocatori piuttosto esigui (io apparesento ad essi), penso sia una delle esperienze più evocative che un wargamer può

Le due foto rappresentano lo stesso turno, al momento del fuoco e dopo che il fumo dei moschetti si è dissipato. Come si evince, un intero battaglione confederato è stato messo in rotta (I segnalini DM).

Ovviamente la partita va giocata con cappellino unionista o cofederato, bicchiere di Bourbon, e musica del film Gettysburg in sot-

segue da pag 11: **Un ASL ...di altri tempi**

tofondò.

Scherzi a parte (spero di avere catturato l'attenzione degli amanti della GCA), il sistema ASL è stato modificato con relativamente poche regole che:

1. Rappresentano la maggiore concentrazione delle truppe. Una pedina rappresenta non una squadra, ma un plotone. Tre plotoni in un esagono sono una compagnia, che schierata in linea ha un fronte di 40 metri. Un battaglione ha un'estensione di circa 4—6 esagoni (160-240 metri), e un reggimento 12-18 esagoni. Nelle immagini delle foto vediamo lo scontro di una brigata confederata contro una unionista nell'epica Pickett's Charge. Gli amanti del periodo avranno già capito di che muro si tratta...

2. Forzano le unità a formare delle linee. L'estensione delle quali può essere effettuata con aiuti di campo. Segnalini di leaders appositamente creati. Le linee sono indicate da segnalini di estensione (quelli con il fiore, il pallino, ed il triangolo, nella foto). Il movimento della fanteria, è simile a quanto visto in GWASL, come una unica stringa di unità, ma in questo caso con un orientamento lineare ben preciso. E' inoltre previsto l'uso dei tiragliatori (skirmishers) che rappresentano piuttosto bene il fastidio che davano.

3. Rappresentano bene le enormi nubi di fumo che si formavano allo sparare. Esso viene rappresentato dai segnalini di fuoco con una nuvoletta di fumo che agisce come il fumo di ASL: crea un modificatore negativo al fuoco, sia da chi ci spara che chi lo riceve. Come si vede nella prima foto gli unionisti hanno fatto la prima salva e le pedine Prep Fire, con il fumo rendono l'idea. Una cortina fumogena lunga circa 160 metri copre gli sparanti. Inoltre il fuoco, effettuato dalla linea e non dalla singola unità, ha un centro di mira dove gli effetti sono maggiori ma poi questo si distribuisce su un'area molto larga, simulando abbastanza bene il fuoco delle formazioni in linea. Si di-

scerne poi tra moschetti e rifle, con cambi di valore di fuoco e gittata. Qui, il vantaggio unionista è notevole.

4. Danno il senso della catena di comando. Cosa piuttosto nuova per ASL (solo nel solitario la catena di comando viene rappresentata, mentre nel gioco vero e proprio è implicita o superflua data la scala di gioco). A tal fine c'è pure il portabandiera. Che se ucciso, fa cadere la bandiera, la quale se non raccolta, penalizza il morale dell'unità.

5. Rappresentano i cannoni dell'epoca. C'è una nuova tabella di fuoco per i cannoni a palla. Sono micidiali a breve distanza (fuoco a mitraglia), e la loro efficacia può essere migliorata dai leaders che dirigono il fuoco. Anche qui diversamente da ASL.

6. Le linee danno origine a mischie che sembrano battaglie medievali, come erano nella Guerra Civile, d'altronde, in pochi turni si possono vedere Battaglioni completamente distrutti. Allego una foto, qui la bandiera del 2nd Virginia, cade e gli unionisti lo stanno facendo a pezzi all'arma bianca.



Attenzione non è tutto oro quello che luccica. Il sistema ha buchi normativi importanti (es.: I leaders a cavallo seguendo pedissequamente le regole ASL non potrebbero accompagnare le loro unità in rotta), alcuni errori grossolani nelle tabelle (es.: essendo derivate dal sistema ASL, si sono dimenticati di cancellare il

segue da pag 12: **Un ASL ...di altri tempi**

modificatore.....per i paracadutisti!!!! Difficile immaginarli a Gettysburg, a meno che non fossero quelli che si lanciavano da Culp's hill...). Insomma occorre fare un pò di house rules per fare girare il tutto.

Un pò un peccato, perchè bastava un pizzico di cura in più per fare un prodotto che ancorchè di nicchia, sarebbe stato veramente divertente. Giocare con il confederato ha il suo perchè: le unità hanno le regole del morale che funzionano come le SS Tedesche, la man-

canza di rifle lo costringe a continui assalti all'arma bianca e.... la regola dell'urlo di guerra confederato che se gridato al momento della mischia da un -1 al tiro di dado (house rule per bilanciare il gioco), rende l'esperienza ASListica meno seria e più "giocosa" e conviviale.

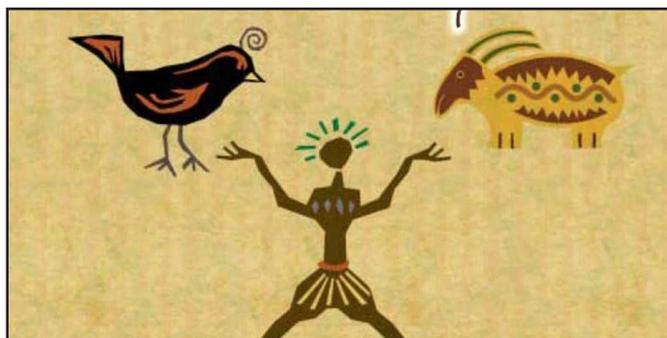
Spero di avere invogliato qualcuno, appassionato di WWI e GCA, ad imbracciare il manuale di ASL. Anche solo una persona sarebbe già un enorme successo.



Visita il nostro sito
www.ludostoria.it

Specie Dominanti: il clima come nemico comune

di Annie Petronelli



I cicli climatici della Terra, il surriscaldamento globale e le glaciazioni, sono temi più che mai attuali. Viviamo in un contesto climatico che mina la sopravvivenza di moltissime specie viventi. Anche la nostra.

Come specie dominante, oramai da millenni su questo pianeta, siamo portati a pensare che non vi sia pericolo, che non vi siano motivi di allarme per ciò che sta accadendo al clima. E spesso si sentono pensieri che sminuiscono, che fanno credere che non vi sia un serio problema.

"Il mondo è sempre andato così", senti dire. Più di una volta mi è capitato di sottolineare quanto lo studio della preistoria sia fondamentale per capire il mondo attuale in cui viviamo, per imparare da ciò che è accaduto, per sentirci parte di un unico grande popolo che vive in un unico piccolo pianeta di cui dovremmo prenderci cura.

Il tema del cambiamento climatico è estremamente delicato e complesso. Ma ha un pregio, se così vogliamo dire: è tangibile. Lo vediamo e lo percepiamo sulla nostra pelle ogni giorno. Ma cosa accadrebbe se, da un momento all'altro, questo eccessivo aumento delle temperature causate dall'essere umano fosse il preludio per una nuova era glaciale? Se stessimo vivendo un periodo particolare di interglaciazione? Come si comporterebbe l'umanità davanti all'avanzare dei ghiacci e al repentino crollo termico? È un quadro assai

difficile da immaginare, soprattutto in questo periodo storico.

Proviamo allora a portare la nostra mente in un periodo preistorico in cui non eravamo la specie dominante, bensì una delle tante specie che quotidianamente lottavano per la propria sopravvivenza.

Apriamo quindi il tabellone di questo gioco di Chad Jensen, *Specie Dominanti*, un titolo che riporta, simula oserei dire, la difficoltà della sopravvivenza come pochi titoli a tema preistorico sanno fare.



Specie Dominanti è un gioco che ci mette sullo stesso piano di altre specie che, come noi, lottano per sopravvivere nel gelo incombente.

Ma andiamo a capire dove si colloca cronologicamente questo gioco. Il regolamento comincia con una data e una breve introduzione: "90000 a.C., una terribile era glaciale si sta rapidamente avvicinando. Una nuova titanica lotta per la supremazia globale è cominciata tra le varie specie."

L'introduzione non è completamente corretta poiché siamo ormai pienamente in quella che è definita la glaciazione di Würm, che raggiunse la sua massima fase fredda tra i 25000 e i 19000 anni fa. Essa non sta per incom-

segue da pag 14: **Specie Dominanti: il clima come nemico comune**

bere. Essa è già qui. Siamo nel Pleistocene Superiore (120000-10000 anni fa), nel periodo archeologicamente denominato Paleolitico Medio, caratterizzato dall'industria litica "Musteriana", un periodo in cui si assiste al diffondersi massiccio delle coltri di ghiaccio in tutto il continente europeo. Geologicamente ci troviamo quindi nel Quaternario, il periodo in cui viviamo ancora oggi, caratterizzato dall'alternanza di fasi fredde e fasi più calde, pur in un ambito generale freddo, la cui scansione e ciclicità può essere riassunta in due momenti estremi:



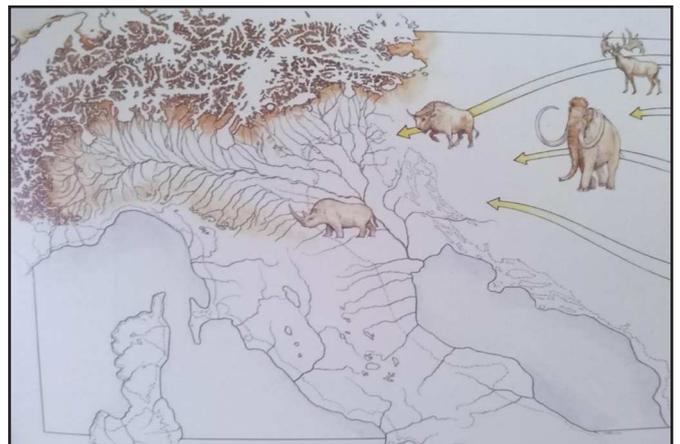
Glaciazioni: fasi fredde, caratterizzate dall'avanzata dei ghiacci

Periodo interglaciale: fasi temperate o calde, caratterizzate dal ritiro dei ghiacci



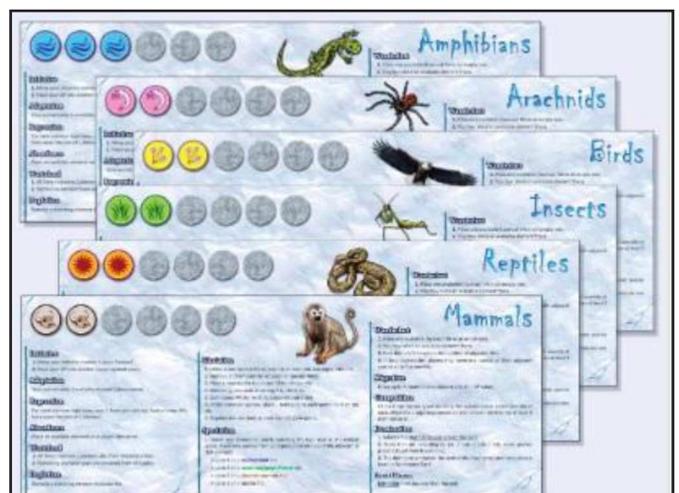
In questo contesto, in questo Pleistocene Superiore in cui siamo catapultati attraverso il

gioco, anche le aree non glacizzate subiscono un repentino abbassamento del livello del mare tale da creare dei veri e propri varchi percorribili in alcune zone.



Ad esempio, la pianura padana si estese di ben 300 km verso sud-est mettendo in comunicazione un ampio tratto appenninico con la costa dalmata. Queste nuove "vie di comunicazione", questi nuovi percorsi, favorirono la penetrazione da est di alcune specie artiche, come ad esempio il mammut o il rinoceronte lanoso, che divennero presto preda degli allora rappresentanti del genere Homo in Europa: i Neanderthal.

Questo spostamento, questa migrazione, questa continua ricerca di un habitat consono alla propria sopravvivenza, sono estremamente dettagliati in Specie Dominanti.



segue da pag 15: **Specie Dominanti: il clima come nemico comune**

Come dicevo, qui l'essere Umano non è la specie che domina questo mondo. Chad Jensen ha infatti riunito il genere Homo all'interno del macrogruppo dei mammiferi, i quali dovranno lottare contro Rettili, Uccelli, Anfibi, Aracnidi, Insetti.

Una vera e propria guerra per la sopravvivenza della propria specie. Specie Dominanti è un wargame preistorico e, probabilmente, l'amico Riccardo Masini direbbe che gli esagoni non sono lì a caso.

La tensione della lotta è molto sentita. Ogni specie ha una sua peculiarità che la distingue dalle altre e di cui dovrà far tesoro per competere in questo mondo ghiacciato.

Specie Dominanti è un titolo che non lascia spazio all'errore. Ogni mossa deve essere pianificata dettagliatamente. Ma non basta. Perché la natura è imprevedibile, l'agguato è dietro l'angolo, la penuria di cibo incombe se non la si controlla. Il rischio di estinzione è altissimo. I terreni evolvono e vengono ricoperti da strati di ghiaccio. Gli animali, una volta numerosi in questa o quella zona, migrano alla ricerca di cibo, venendo inevitabilmente allo scontro con la specie presente nel territorio di destinazione.

Specie Dominanti è solo un gioco. È vero. Ma ha all'interno una morale nascosta che



spesso è difficile cogliere: se la specie a rischio fossimo noi, se a restare senza habitat, cibo, luoghi di riparo, fosse l'Homo Sapiens moderno, continueremmo a guardare con indifferenza quello che ci sta capitando intorno? Continueremmo a sperperare, consumare e spremere ogni riserva nella nostra casella esagonale? O proveremmo a cooperare, come Specie, per salvaguardare l'unica cosa che abbiamo?

Perché, caro Chad Jensen, per quanto il tuo lavoro sia notevole, una cosa è però errata: non è il più forte che sopravvive, come menzionato nell'introduzione del regolamento di questo gioco, ma la specie che si adatta meglio al cambiamento.

L'Essere Umano ha davvero perso questa sua caratteristica ancestrale?

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 storia della Brigata dei parà polacchi

Gli uomini guidati da Sosabowski divennero un vero incubo per le truppe tedesche

di Marco Ortalda

Premessa

La storia della 1^a Brigata Paracadutisti Indipendente Polacca prende vita il 23 settembre 1941, sulle fredde terre della Scozia, mentre la Seconda Guerra Mondiale infuria.

Nel giugno di quell'anno la Germania ha dato inizio all'Operazione Barbarossa: un'imponente invasione dell'Unione Sovietica. In quel momento, l'Inghilterra, guidata da Churchill cerca di opporsi alle forze dell'Asse mentre la Battaglia d'Inghilterra continua nel cielo. I pochi successi inglesi contro le forze italiane in Africa sembrano ormai lontani, superati dalla potenza travolgente della Afrikakorps di Rommel.

La Brigata è formata in gran parte da soldati polacchi e da altri volontari che, dopo la disastrosa caduta della Francia e la sconfitta della loro patria, hanno trovato rifugio nel Regno Unito. Solo nel giugno del 1944 l'unità riceve finalmente i suoi colori reggimentali, per poi entrare ufficialmente, nel mese successivo, a far parte della Prima Armata Aviotrasportata Alleata, sotto il comando del generale Stanisław Sosabowski.

Nel 1944, il quadro internazionale è completamente mutato: con l'ingresso degli Stati Uniti nel conflitto, sono ormai le forze Alleate a prendere il sopravvento in Europa.

Sosabowski, un ex ufficiale di carriera dell'esercito polacco, è un uomo forgiato dalle battaglie. Combattente della Prima Guerra Mondiale dove raggiunge il grado di tenente. Il 1° settembre 1939, quando la Germania invade la Polonia, si trova costretto a ritirarsi verso Varsavia insieme ai suoi uomini. Nonostante l'inferiorità numerica, combatte con coraggio contro la 10^a divisione di fanteria tedesca, costringendola addirittura a ritirarsi. Ma il 15 settembre, dopo dieci giorni di feroci combattimenti e bombardamenti, le forze tedesche riescono a chiudere l'accerchiamento



attorno alla capitale polacca, costringendo la città alla resa. Catturato dai tedeschi e imprigionato in un campo di prigionia, Sosabowski non si arrende: riesce a fuggire, unirsi alla resistenza polacca e, infine, rifugiarsi in Inghilterra, dove riprende la lotta al fianco degli Alleati.

L'Operazione Market-Garden

La brigata era stata addestrata come unità paracadutista con l'intento di compiere azioni di appoggio alla resistenza polacca. Ma quella che inizia come una sorprendente offensiva, in grado di mettere in difficoltà i tedeschi, si trasforma presto in un incubo. La rivolta, mal coordinata e priva di un adeguato sostegno, viene brutalmente soffocata. I partigiani polacchi, ignari dei piani dell'Armata Rossa, che speravano sarebbe intervenuta, sono circondati e decimati dalle divisioni SS. Di fronte a questa tragedia, il Governo britannico, che inizialmente aveva promesso supporto, decide di non inviare la brigata polacca in soccorso della rivolta. Solo con grande difficoltà Sosabowski riesce a mantenere l'ordine tra i suoi uomini, evitando un ammutinamento che sa-

segue da pag 17: **La storia della Brigata dei parà polacchi**

rebbe stato devastante.

Ma la guerra non si ferma. Il Maresciallo Montgomery ha una missione diversa per la 1^a Brigata Paracadutisti Polacca. Il 17 settembre 1944, una colonna di 150 chilometri di aerei, che occupa 5 chilometri di larghezza, si dirige verso l'Olanda. È l'inizio dell'Operazione Market-Garden, una missione audace che coinvolge le forze paracadutiste alleate. I Polacchi sono integrati nella 1^a Divisione britannica, pronti a lanciarsi nel cuore dell'Europa occupata dai nazisti.

Il piano di Montgomery prevede due fasi. La prima, l'operazione Market, coinvolge tre divisioni aviotrasportate (la 101^a e la 82^a americana, e la 1^a britannica), che devono conquistare e difendere quattro ponti vitali per l'avanzata alleata: la 101^a prende Eindhoven, la 82^a si lancia su Nijmegen e Grave, e la 1^a britannica si dirige su Arnhem. L'obiettivo è prendere il controllo dei ponti e attendere l'arrivo delle forze di terra per continuare l'offensiva. I Polacchi si dovranno aggiungere alla 1^a divisione britannica il terzo giorno dell'attacco. La seconda fase, l'Operazione Garden, prevede che la Seconda Armata britannica, con il XXX Corpo in testa, proceda lungo la direttrice Mosa-Escout, cercando di unirsi alle unità di paracadutisti per accelerare l'avanzata verso la Germania, aggirando le posizioni tedesche lungo la linea Sigfrido.

Sosabowski, come molti altri, ufficiali si dimostra dubbioso sin dall'inizio sull'esito del piano. Il 9 settembre, assieme al maggior generale Urquhart, comandante della 1^a divisione britannica, si presenta al generale Frederick Browning, comandante del I Corpo aviotrasportato britannico e co ideatore dell'operazione assieme a Montgomery. L'avvio della conversazione riassume sin dall'inizio il suo stato d'animo "Signore, mi dispiace dirlo ma questa missione non potrà in nessun caso andare a buon fine". La risposta di Browning è laconica "Mio caro Sosabowski, i Red Devils (i parà inglesi) e i valorosi Polacchi sono capaci

di tutto". Indifferente alla lusinga il Polacco osserva "Le capacità umane hanno pur sempre dei limiti."



17 e 18 settembre: il ponte di Arnhem

Domenica 17 settembre, alle ore 13, il primo aliante inglese, di un totale di trecento, si stacca dalla formazione e, dopo essere stato sganciato un chilometro e mezzo prima della destinazione, atterra a nord della linea ferroviaria, a circa 12 km da Arnhem. Poco dopo gli alianti, è il turno dei paracadutisti. I membri del 2° battaglione, richiamati dal suono familiare dei "bugle calls" (corni da caccia) del tenente colonnello John Frost, si muovono con determinazione verso l'obiettivo: il ponte. Nelle prime ore, tutto sembra indirizzarsi verso una marcia trionfale, ma ben presto le cose cominciano a complicarsi. Le radio inglesi cessano quasi subito di funzionare e, di conseguenza, il battaglione perde il contatto con il quartier generale. Nel frattempo, l'Hauptsturmführer Sepp Krafft e l'Oberstumbannführer Harzer, attingendo da più di 27 unità diverse, formano due Kampfgruppe che bloccano l'avanzata britannica.

Frost e il suo vice, Dirby, avevano previsto il rischio di guasti alle radio e, poco fiduciosi nelle nuove apparecchiature, avevano addestrato i loro uomini a comunicare utilizzando i "bugle

segue da pag 18: **La storia della Brigata dei parà polacchi**

calls", un sistema antico risalente alle guerre napoleoniche che si basa sui suoni delle trombe, consentendo alle compagnie di mantenere i contatti tra loro senza bisogno di comunicazioni radio. Alle 18:30, la compagnia A raggiunge il ponte e vede avvicinarsi una colonna di 30 veicoli del 9° battaglione SS di ricognizione. La piccola guarnigione tedesca, tuttavia, è stata richiamata in città e i soldati inglesi pensano di dover affrontare i veicoli tedeschi, ma le SS li ignorano, accelerando verso Nijmegen per fermare l'avanzata delle truppe statunitensi.



Alle 19:30, dopo circa 13 km percorsi, Frost e i suoi uomini prendono il controllo del ponte senza incontrare resistenza. Con razioni di cibo e munizioni sufficienti per due giorni, la situazione sembra stabile. Ma all'alba del 18 settembre, le SS del Kampfgruppe Knaust attaccano il ponte, solo per rendersi conto che le truppe aviotrasportate britanniche sono un nemico temibile. Senza il supporto dell'artiglieria, sgomberarli si rivela un'impresa impossibile. Alle 9:30, 22 veicoli del 9° battaglione SS ritornano da Nijmegen nel tentativo di prendere Frost alle spalle, ma vengono distrutti dai P.I.A.T. e dalle mine inglesi.

Intanto, l'operazione non sta andando come previsto dai piani di Montgomery. L'avanzata terrestre del XXX Corpo è rallentata dai Tedeschi e dalle folle di Olandesi che accolgono

calorosamente i liberatori. Il reparto di Frost rimane isolato, con il resto della divisione bloccato a Oosterbeek dai continui e implacabili attacchi delle forze dell'Asse.

21 settembre: l'arrivo dei Polacchi

In Inghilterra, i rinforzi tanto attesi, tra cui la brigata indipendente polacca destinata a lanciarsi su Arnhem il 19 settembre, sono costretti a rimanere a terra a causa delle condizioni meteo avverse. L'attesa è snervante, ma finalmente, il 21 settembre, arriva la tanto agognata luce verde. Alle 14:00, gli aerei decollano dagli aeroporti britannici, pronti a raggiungere l'area di lancio, dove atterrano alle 17:18. Tuttavia, la missione si trasforma subito in un incubo. A causa di un numero insufficiente di alianti, l'intero reparto di artiglieria anti-carro polacca è costretto a rimanere a terra. Ma le difficoltà per il generale Sosabowski non finiscono qui: dei 114 Dakota, solo 72 riescono a completare la missione. Il maltempo costringe alcuni velivoli ad abortire, mentre ben 13 aerei vengono abbattuti dai caccia della Luftwaffe, appostati ad attendere l'arrivo delle forze alleate. Da 1.563 uomini previsti, Sosabowski si ritrova con appena 1.003 soldati.

Fin dai primi momenti dell'operazione, le difficoltà di comunicazione sono evidenti. Le nuove radio, che dovevano garantire il coordinamento, sono praticamente inutilizzabili, spesso non riuscendo nemmeno a coprire poche centinaia di metri. In un disastroso fraintendimento, i soldati inglesi sono costretti a guardare impotenti mentre i Polacchi atterrano direttamente su una postazione anti-aerea tedesca senza poter fare nulla per avvisarli. Il risultato è devastante: cinque soldati muoiono prima ancora di toccare terra, mentre ben trentasei vengono feriti gravemente. Quella stessa sera, a sud del ponte, il Colonnello Frost è costretto a dichiarare la resa.

segue da pag 19: **La storia della Brigata dei parà polacchi**

Dal 20 settembre, i tedeschi, sfruttando il caos e la disperazione delle forze alleate, cambiano completamente strategia. Le loro truppe bombardano incessantemente le posizioni di Frost con mortai e artiglieria, avanzando senza sosta. I soldati tedeschi, come ombre nel buio, rastrellano ogni edificio con i loro lanciafiamme, bruciando tutto ciò che incontrano. Alle 18:00, quattro possenti carri armati PzKpfw VI Tiger riescono ad attraversare il ponte. Il silenzio che segue è pesante, e verso sera il maggiore Frost, ormai ferito, è costretto a dichiarare la resa.



22-26 settembre: Driel

I Tedeschi, dopo aver riconquistato il ponte cruciale di Arnhem, hanno ora il controllo della via che permette loro di inviare rinforzi per contrastare l'avanzata degli Americani e rallentare ulteriormente l'offensiva del XXX Corpo.

Il comandante del SS Kampfgruppe Knaust è convinto che i Polacchi tenteranno di riprendere il ponte da sud, e così ordina all'Obersturmführer Harzer di organizzare una forza di reazione. Harzer raccoglie un'unità di 2.500 uomini, composta da marinai, piloti, truppe di difesa costiera, polizia SS olandese e fanteria tedesca, e si dirige verso i polacchi. Sosabowski, nel frattempo, si sposta più a sud, verso Driel. La sua missione cambia radicalmente: anziché dirigersi verso il ponte, deve ora attra-

versare il Reno per dare supporto al resto della divisione bloccata a Oosterbeek. Ma la sorte sembra accanirsi contro di lui: i Tedeschi hanno distrutto il pontile di Heveadorp (vicino a Driel) e dato fuoco a tutte le imbarcazioni sul fiume.

Alle 22:30, il capitano Zwolanski, che ha attraversato a nuoto il Reno, porta una notizia sconvolgente a Sosabowski: gli Inglesi hanno perso il 40% degli effettivi, ma l'Engineering Corps sta preparando delle zattere per permettere ai Polacchi di attraversare il fiume e raggiungere Oosterbeek. Il 22 settembre, la prima brigata indipendente polacca si schiera in difesa "a riccio", pronta a resistere agli attacchi tedeschi. Sosabowski si muove tra le linee con una bicicletta da donna, gridando "Più profonde! Più profonde!" mentre i soldati scavano trincee tra le case di Driel. Ma quando la sera cala, le zattere promesse non sono ancora arrivate e, al loro posto, ci sono solo quattro gommoni.

Sosabowski, con la determinazione che lo contraddistingue, decide di far attraversare il fiume ai suoi uomini nella notte. Alle 23:00, l'ottava compagnia polacca, sotto il fuoco incessante delle mitragliatrici tedesche, inizia l'operazione con l'aiuto dei genieri. Alle 3:00 del mattino, solo 52 paracadutisti sono riusciti a guadagnare l'altra sponda, ma il sacrificio degli ingegneri è costato loro il 15% di perdite. Il tenente Albert Smarczny descrive quei momenti di panico e disperazione: "In mancanza di mezzi adeguati per attraversare il fiume, aspettammo a lungo l'arrivo di due battelli pneumatici governati dai genieri. Alcune barche avevano posto solo per due uomini. Dopo un po', arrivarono altri due battelli, e iniziammo ad attraversare a due a due, o talvolta uno alla volta. Di tanto in tanto, il nemico lanciava razzi sul fiume, e le raffiche degli Spandau cercavano di colpire i nostri uomini sull'acqua."

segue da pag 20: **La storia della Brigata dei parà polacchi**

Il 23 settembre, i Tedeschi intensificano il bombardamento delle posizioni polacche a Driel, colpendo anche l'ospedale da campo e alcuni paramedici. Il generale Model, comandante del Gruppo di Armate B tedesco, è furioso con il comandante del II Corpo Panzer SS, incapace di annientare la 1^a divisione aviotrasportata britannica. Per gli Inglesi, l'arrivo di rinforzi è ormai vitale. Dopo mezzanotte, l'attraversamento del Reno si ripete: questa volta, 153 soldati riescono a raggiungere la 1^a divisione aviotrasportata britannica. Il 24 settembre, il tenente-generale Horrocks, accompagnato da parte della 2^a armata inglese, arriva finalmente a Driel, ma il ponte di Arnhem continua a rimanere saldamente sotto il controllo tedesco. Insieme a Horrocks giungono i restanti 564 Polacchi, che nel primo lancio erano stati costretti a ritornare in Inghilterra. La brigata polacca viene ufficialmente messa sotto il comando del Maggiore Generale Ivor Thomas, comandante della 43^a divisione di fanteria inglese. Alle 2:00 del mattino, finalmente, arrivano 19 imbarcazioni. Il 4^o battaglione Dorsetshire Regiment e parte della 130^a brigata di fanteria inglese riescono a attraversare il Reno, ma con gravi perdite, circa il 50% degli effettivi. L'attraversamento dei soldati polacchi viene però rinviato per la mancanza di imbarcazioni.

Il 25 e il 26 settembre, Sosabowski e i suoi uomini restano sotto un incessante bombardamento di artiglieria tedesca, mentre, dall'altra parte del fiume, i Polacchi combattono fianco a fianco con i loro compagni d'arme inglesi. A mezzanotte del 26 settembre, Sosabowski riceve da Horrocks l'ordine di coprire l'evacuazione dei resti della 1^a divisione aviotrasportata inglese da Oosterbeek. Con il supporto dell'artiglieria pesante del XXX Corpo, inizia la ritirata. Solo il 20% della divisione inglese riuscirà a tornare in Inghilterra.

Dei quasi 300 Polacchi che erano riusciti ad attraversare il Reno, 28 sono morti, 45 feriti e 120 presi prigionieri dai Tedeschi. Parte della

8^a compagnia polacca, nel caos della ritirata, non riceve l'ordine di ritirarsi e rimane indietro, trovandosi prigioniera dei Tedeschi. La 1st Polish Independent Parachute Brigade, dopo una lunga e travagliata ritirata, viene trasferita prima a Graves e poi rientra in Inghilterra il 10 ottobre. Quando tornano "a casa", circa il 23% della forza originale della brigata è scomparso.



Un triste epilogo

Il 28 settembre, Winston Churchill è atteso alla Camera dei Comuni per un'audizione sugli eventi di Arnhem. Harold Nicolson, uno dei deputati seduti sugli scranni della Camera, annota nel suo diario: "Cercai di immaginare in che modo avrei trattato la resa di Arnhem se fossi stato al suo posto. Da una parte era necessario dipingerla come un episodio di scarsa rilevanza nel più ampio quadro delle operazioni belliche; dall'altra era fondamentale non offendere i genitori addolorati liquidando la faccenda come poco più che un incidente. Winston, con la sua tipica maestria, risolse questa difficoltà. Parlando degli uomini della 1^a divisione paracadutisti, lo fece con grande emozione: "Non è stato vano" dice l'orgoglio di chi ha fatto ritorno. "Non è stato vano" dice l'epitaffio di chi è caduto in battaglia." Per i soldati di Sosabowski, però, il ritorno è una doppia tragedia. Il 2 ottobre, a Varsavia, si

segue da pag 21: **La storia della Brigata dei parà polacchi**

spagne nel sangue l'ennesima rivolta. Al rientro, i paracadutisti Santely Nosecki e Garior, della batteria anticarro, scoprono con orrore di essere gli unici due superstiti della loro baracca Nissen. Vedendo ciò, Sosabowski scrive nelle sue memorie: "Ci stanno ammazzando, ma nessuno ci aiuta. Stanno ammazzando i nostri fratelli a Varsavia, ma nessuno li aiuta." Sin dall'inizio dell'operazione, Sosabowski aveva pesantemente criticato il piano di Browning e Montgomery. Quando informò Browning che il governo polacco aveva intenzione di insignire alcuni soldati di medaglie al valore, la risposta del comandante britannico fu gelida: "Voglio essere del tutto sincero, per questo le dico che ricevere una decorazione dalla Polonia, in questo momento, è una prospettiva che non mi sorride. Come lei saprà perfettamente, i miei rapporti con lei e con la sua brigata non sono stati particolarmente felici nelle ultime settimane; anzi, sono stati l'esatto opposto." Il 17 ottobre, Montgomery scrive con severità: "La brigata polacca ha combattuto male e i suoi uomini hanno dato prova di voler rifuggire lo scontro quando arrivava il momento di mettere a repentaglio le vite." Browning rincara la dose, accusando Sosabowski di non aver colto l'urgenza dell'operazione: "Questo ufficiale non mi è sembrato in grado di cogliere il carattere dell'operazione e, in più occasioni, si

è dimostrato polemico e riluttante a svolgere il ruolo assegnatogli."

Il 27 dicembre 1944, Sosabowski è costretto a dimettersi e abbandonare l'esercito. Il resto della brigata rimane in riserva fino al 1945, quando viene assegnata all'occupazione della Germania del nord. Dopo la guerra, con la moglie e il figlio, ritorna in una Polonia ormai saldamente sotto il controllo sovietico, un luogo dove la vita per gli ex militari polacchi che avevano combattuto sotto la Union Jack è tutt'altro che facile. Nel 1947, privato della cittadinanza dal governo polacco, è costretto a tornare in Inghilterra, dove trova lavoro come operaio in una fabbrica. Muore in esilio nel 1967, ma solo nel 1969 le sue spoglie saranno traslate nel cimitero militare di Powązki a Varsavia. Nel 2006, a L'Aja, la Regina Beatrice gli conferisce postumo il Leone di Bronzo, un riconoscimento che arriva troppo tardi per un uomo che ha dato tutto per il suo paese.

Lecture consigliate

L'ultima vittoria di Hitler – Antony Beevor - Ed Rizzoli

Operation Market-Garden – Stephen J. Zaloga – Ed Osprey

Miniature

Casa Produttrice Warlord Games. Scala 28mm.

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!



Wargame Academy: chi ha paura degli esagoni?

di Riccardo Masini

Nel momento in cui starete leggendo questo articolo, sul mio canale WLOG potrete già trovare le prime tre puntate della serie Wargame Academy, raccolte nell'apposita playlist. A queste si aggiungono un'introduzione al progetto da me svolta nel corso della Virtual LudoStoriCon 2025 (e reperibile sul canale YouTube di LudoStoria) nonché la prima puntata di Cronache di Storia Giocata, una partita turno per turno allo scenario "Rocroi 1643" del quad game Thirty Years War Quad. Il tutto per un totale di circa tre ore di video, come sempre aperto ai vostri commenti e suggerimenti. Ed è solo l'inizio.

Ma che cos'è questa "academy"? In estrema sintesi, una guida per non perdersi tra esagoni, ZOC e CRT del wargame classico. In senso più ampio... beh, parliamone insieme. Il fatto è che questa non è certo la prima serie di video ad essere mai stata realizzata al fine di spiegare i principi fondamentali della forma

più tradizionale di gioco storico, il wargame hex and counter. Esatto, quella roba a metà tra l'esoterico e il terrificante che dominava lo scenario ludico negli anni Settanta e Ottanta, per poi andare in crisi nei decenni successivi e tornare nuovamente in auge (seppur con numeri più ridotti) dopo il 2000.

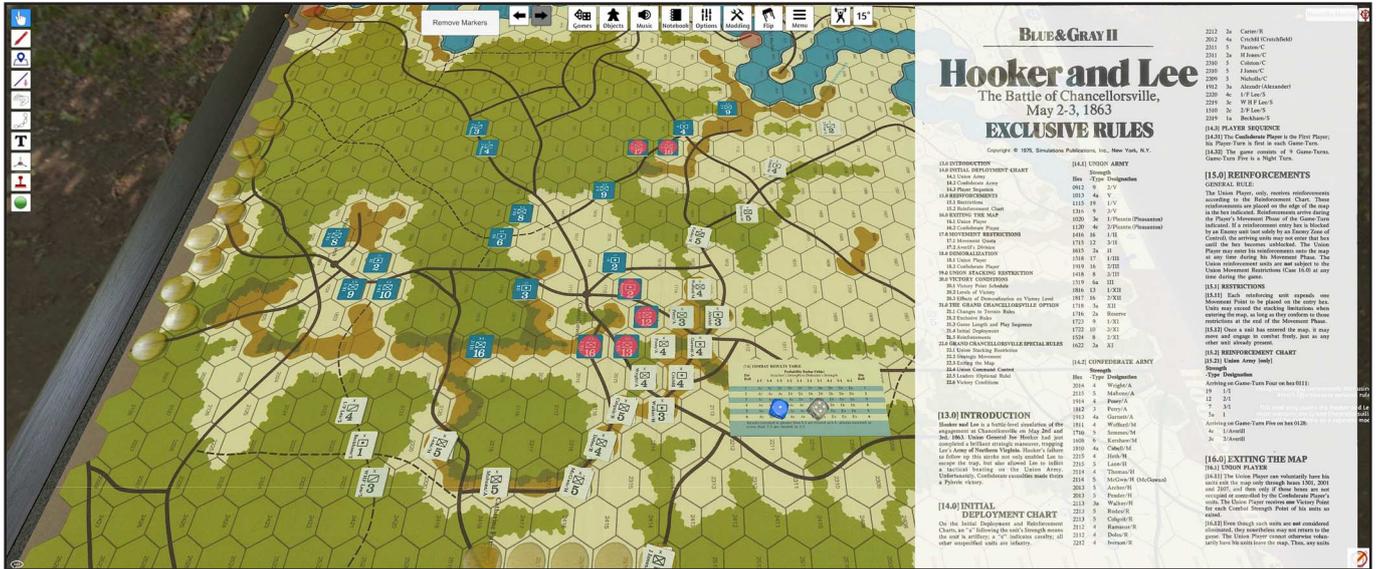
Insomma, i cari vecchi esagoni che sono stati il pane quotidiano di intere generazioni e che i giocatori di oggi trovano però se non proprio respingenti, quanto meno molto difficili da capire. E allora, come spiegarli in una maniera realmente accattivante?

Riscoprendone la natura originaria di gioco semplice, capace di far giocare con la Storia il pubblico più ampio possibile. Sì, semplici e per tutti, spiegati con un linguaggio e con una comunicazione comprensibile e senza tecnicismi, con un approccio funzionale al loro essere per l'appunto (orgogliosamente) dei giochi.

segue a pagina 24



segue da pag 23: **Wargame Academy: chi ha paura degli esagoni?**



Nella pratica, ho seguito questo approccio fin dalle primissime battute della serie, ossia dalla spiegazione dei pezzi di gioco. Anziché dilungarmi in classificazioni, specificazioni, osservazioni di vario tipo, mi sono subito concentrato sui due aspetti fondamentali di un wargame: il pezzo di Storia che il titolo vuole simulare e come questo si traduce nelle meccaniche di gioco. L'ordine della frase è importante, perché troppo spesso le spiegazioni di un gioco partono da quel che paradossalmente è l'elemento meno rilevante in un primo approccio, ossia le regole stesse, lasciando la Storia simulata ad un secondo momento. Questo approccio per così dire "formalista" ha molto senso quando parliamo di un eurogame o di un gioco astratto, perché tali meccaniche e la loro combinazione sono il cuore dell'esperienza. In una simulazione, invece, l'elemento primario su cui focalizzare l'attenzione fin da subito è la realtà di riferimento, ciò che il gioco vuole ricreare, in effetti il motivo originario per cui esso esiste ed è stato concepito in un certo modo. Ah, e anche le condizioni di vittoria (un giorno capirò perché spesso le mettono nelle ultime pagine di un manuale e non all'inizio!): queste infatti indicano ciò che il gioco si aspetta da noi, sono il canovaccio della narra-

zione simulativa a cui siamo chiamati ad attecchirci con le nostre decisioni di gioco... per certi versi, un punto di riferimento da tenere sempre bene a mente per capire cosa diamine stiamo facendo. E soprattutto perché. Il perché è l'elemento chiave di un gioco di simulazione ed esporlo quanto prima possibile nel miglior modo possibile è forse il segreto di una buona spiegazione di un wargame: Perché ci sono certi numeri sulle unità? Perché le zone di controllo hanno certi effetti? Perché usiamo i rapporti di forza? Perché vengono considerati certi modificatori? Perché in un gioco napoleonico la sequenza del turno è totalmente diversa rispetto a quella di un gioco sulla Seconda Guerra Mondiale? E, soprattutto, prima ancora di studiare regole e regolette: quali sono le decisioni sul campo che posso prendere per sfruttare al meglio tutto questo? Se guardate le puntate della Wargame Academy sotto questa luce, vi accorgete che ogni singolo elemento di gioco prima ancora di essere descritto nel suo funzionamento viene spiegato con le motivazioni storiche che sono alla base delle sue caratteristiche fondamentali in funzione del processo decisionale del

segue da pag 24: **Wargame Academy: chi ha paura degli esagoni?**



giocatore. In effetti, questo è anche il percorso che fa un game designer di wargame, parte dalla situazione storica e trova meccaniche di gioco capaci di ricrearla in maniera agile ed efficace. Come giocatori non ci resta dunque che seguire il percorso e in un certo senso “riscoprire” noi stessi le orme lasciate sul terreno da chi ci ha preceduto, ossia l'autore stesso del gioco: la Storia prima, le regole dopo. L'elemento fondamentale dell'equazione rimane dunque il linguaggio e come articolarlo. Dopo anni di osservazione, in effetti, mi sono reso conto che rispetto ad altre forme di gioco il wargame parla una lingua del tutto differente, con moduli espressivi quasi incomprensibili per chi non ne conosce la grammatica fondamentale. L'estrema libertà decisionale, l'ampiezza delle opzioni a disposizione dei giocatori, l'assenza di strategie immediatamente riconoscibili e gli squilibri interni necessari per rappresentare le asimmetrie storiche certo affascinano chi già è appassionato di esagoni e compagnia, ma disorientano tutti gli altri. Per questo anche giochi in teoria alla portata di chiunque, con tre o quattro pagine di regole, risultano quasi inavvicinabili per giocatrici e giocatori abituati a “digerire” eurogames di ben maggior peso e difficoltà effettiva: semplicemente, non comprendono la lingua in cui quelle poche regole sono scritte, non afferrano ciò che si dovrebbe fare, iniziano a fare mosse senza comprenderne il motivo e non vengono coinvolti a sufficienza dall'esperienza. Insomma, non è un problema di complessità o

peggio ancora di pigrizia di chi ci ascolta, è un problema di comunicazione che non arriva al pubblico destinatario.

La Wargame Academy nasce proprio per superare tali ostacoli. Qui scopriamo i wargame non partendo da titoli definiti “introduttivi”, o “classici senza tempo”, o nemmeno in quanto “semplici”. Qui scopriamo i wargame nel loro funzionamento pratico di “macchine del tempo di carta”, li vediamo muovere e anzi noi stessi li muoviamo capendo quali opzioni compongono il ventaglio delle scelte possibili da prendere.

Prima la strategia, poi le regole.

Il resto lo fanno la Storia e i suoi perché, disseminati nel sistema di gioco. Nella Academy spieghiamo che la tabella dei terreni esiste perché è naturale che una foresta o un fiume da attraversare rallentano la marcia, che la CRT ci dice subito se un'unità attaccante si ritira o avanza perché in battaglia gli esiti sono determinati dai rapporti di forza, che una zona di controllo ferma o meno il tuo movimento perché l'unità che viene avvicinata riesce o non riesce a intercettarti.

Nella mia esperienza personale, questo approccio unito ad un linguaggio semplice e per così dire “accogliente” ha portato ottimi risultati. Ho visto persone di ogni età, genere e livello di istruzione rimanere esterrefatti nello scoprire che il gioco storico è in fondo un'esperienza ludica intuitiva, con un grande valore culturale, alla portata di chiunque e fortemente evocativa. Spiegare che parliamo sempre di giochi, che le regole hanno un senso preciso e molto pratico, che dobbiamo concentrarci prima sulle scelte strategiche e poi sui paragrafi del manuale, che la Storia è tutto fuorché noiosa permette di lasciarsi alle spalle tanti pregiudizi e rappresenta per me una soddisfazione profonda... oltre ad essere incredibilmente divertente.

Vi aspetto allora alle prossime lezioni della Wargame Academy, sul mio canale WLOG e su LudoStoria. E ricordate: chi ha paura degli esagoni?

Leaving Earth, un gioco... spaziale

La strategia vincente si basa sull'accurata programmazione delle missioni

di Giorgio Urbani

In *Leaving Earth* sarete i direttori di agenzie spaziali nazionali durante l'epoca d'oro della Corsa allo Spazio (1956-1976) con l'obiettivo dichiarato di raggiungere i traguardi storici attraverso un'attenta pianificazione e una rigorosa gestione del rischio; elementi che sembrano permeare ogni aspetto del design. Il flusso di gioco è scandito da un calendario ventennale, dove ogni anno rappresenta un ciclo completo. L'inizio dell'anno vede l'assegnazione di un budget fisso (25M\$ per agenzia) che richiede una oculata gestione perché serviranno sempre tantissimi soldi per sviluppare le tecnologie necessarie per realizzare le varie missioni. Segue la fase dei turni dei giocatori, la cui sequenza è determinata dinamicamente dal punteggio accumulato, dando un vantaggio a chi è indietro (in caso di parità si tira un dado). La struttura del turno appare molto flessibile, permettendo ai giocatori di compiere un numero illimitato di azioni diverse (ricerca, acquisto, assemblaggio, manovra, ecc.) finché non decidono di passare, suggerendo turni potenzialmente molto complessi e strategici alternati a passaggi rapidi. L'anno si conclude con una fase di mantenimento che include sia la riparazione sulla terra del materiale danneggiato che della verifica della sopravvivenza degli astronauti nello spazio (che necessitano di tre cose: buona salute, supporto vitale e rifornimenti).

Il cuore del gioco risiede nella minuziosa pianificazione delle missioni spaziali dove il sistema di manovra basato sulla formula spinta richiesta = massa x difficoltà introduce un elemento quasi simulativo, richiedendo ai giocatori calcoli precisi per assemblare navicelle con i componenti (razzi, capsule, sonde) e la spinta adeguati per ogni tappa del viaggio interplanetario. Ne consegue che bisogna pianificare le fasi a ritroso con domande ricorsive tipo "mi serve questo razzo per arrivare qui



ma per arrivare qui mi serve un altro razzo che però pesa x e quindi mi serve un razzo che possa portare un peso x + peso razzo = mi serve un razzo più grande!!!" e così via. Sono certo che leggendo non sembra divertente ma fidatevi...vi entrerà dentro e diventerete presto cintura nera di planning. A questo si aggiunge un sistema di ricerca e sviluppo tecnologico rappresentato dalle carte Avanzamento. Ogni avanzamento (nuovi razzi, capacità di rendezvous, atterraggio,...) non è automaticamente affidabile: il suo utilizzo richiede la pesca di una carta Esito (Outcome) da un mazzetto associato, che può portare a successi, fallimenti minori o fallimenti maggiori, introducendo un forte elemento di gestione del rischio e "push-your-luck" con i giocatori "invitati" a investire denaro per rimuovere gli esiti negativi (o anche quelli positivi), per migliorare l'affidabilità della propria tecno-

segue a pagina 27

segue da pag 26: **Leaving Earth, un gioco... spaziale**



logia nel tempo.

Nella nostra partita, inizialmente l'interazione tra i giocatori sembrava principalmente indiretta, basata sulla competizione per essere i primi a completare le missioni pubbliche e guadagnare punti vittoria, ma poi ci siamo trovati a decidere di "collaborare" proprio come fecero la NASA e il programma spaziale sovietico, anche nel pieno della guerra fredda, "comprandoci" a vicenda tecnologie testate. Altra cosa interessante è che il completamento di una missione da parte di un giocatore fornisce un piccolo bonus monetario agli avversari, forse a mitigare un effetto tipo "winner take all", o, più banalmente, simulando la reazione dei governi che, per non rimanere indietro rispetto ai successi di un'altra nazione, aumentano il budget a disposizione della propria agenzia spaziale. Comunque, come detto prima, il gioco non vieta di cooperare, permettendo ai giocatori di scambiarsi denaro, componenti, navicelle e persino ricerche, aprendo la porta a possibili alleanze temporanee o strategie di squadra, una caratteristica interessante in un gioco competitivo. C'è da dire una cosa: l'aderenza tematica è eccezionale, magnifica. Ogni meccanica sembra voler riflettere le sfide reali della Corsa allo Spazio: i budget limitati, l'incertezza tecnologica, i pericoli dei viaggi (radiazioni, rientro, atterraggio), la necessità di non lasciare nulla al caso, l'esplorazione dell'ignoto (con le carte

coperte che simboleggiano cosa hanno dovuto veramente affrontare gli astronauti e gli scienziati quando effettivamente non sapevano come si sarebbe comportato il corpo umano privo di gravità) e la pressione della competizione internazionale. L'immersione storica è eccezionale tra nomi reali per agenzie, astronauti e componenti e non vi sorprenderete a pensare "ora lancerò una Sojuz fuori dall'atmosfera terrestre con dentro Neil Armstrong con la tecnologia degli scudi termici". Peccato che sia difficile da acquistare... perché questo gioco merita davvero e vi regalerà un'esperienza di gioco profonda, una vera e propria simulazione della conquista dello spazio.



Comunque, al di là delle analisi meccaniche e tematiche fin qui fatte, sarà forse per il mio animo romantico, ma ciò che più mi ha affascinato di questo gioco è la sua capacità di evocare un senso più ampio e nobile di quel periodo d'oro della Corsa allo Spazio. La possibilità concreta di cooperare, di condividere tecnologie e scoperte, permette ai giocatori di vivere l'esperienza non solo come una competizione serrata per la vittoria, ma anche come la partecipazione a uno sforzo collettivo per il progresso dell'intera umanità, di voler spingere i confini della conoscenza non solo per il prestigio della propria agenzia, ma per tutti, dando così un significato più profondo e compiuto a quel celebre "piccolo passo per l'uomo, un grande balzo per l'umanità".

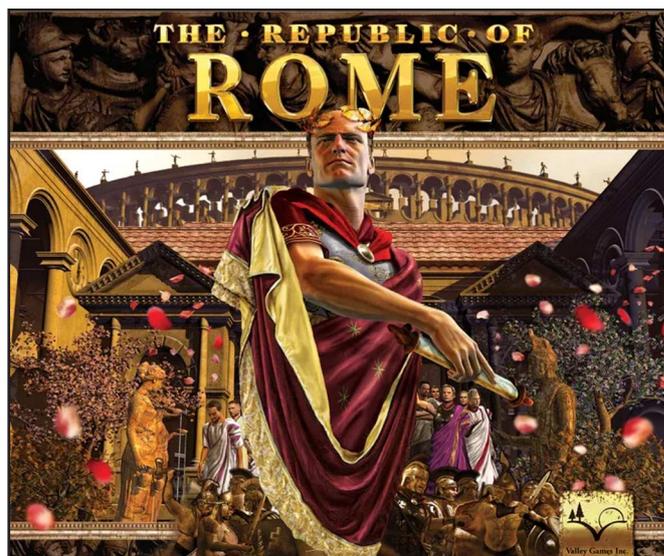
Certi amori: alcune considerazioni (e qualche variante) su Republic of Rome

di Roberto Chiavini

Si dice che i grandi amori non finiscono mai e in effetti il mio enorme affetto per il gioco in esame ha fatto un giro di una trentina d'anni ed è tornato a bussare alla mia porta, con il sorriso sbarazzino dell'adolescenza (purtroppo passata da molto, molto tempo) e lo ho accolto come se fosse ieri che lo avevo riposto per l'ultima volta sullo scaffale e non il 1998, più o meno.

Credo di averlo comprato subito al momento della sua uscita, quindi nel 1990, proprio nel periodo in cui stavo per laurearmi in Storia Romana (con una tesi di ambito militare proprio sul periodo medio-tardo repubblicano) e diventò il mio gioco feticcio durante il successivo triennio di dottorato (insieme a un altro wargame di tematica affine, che avevo acquistato qualche anno prima, Imperium Romanum II della West End Games – e altro titolo per cui scrissi degli scenari e delle varianti, apparse nei primi anni Novanta su Moves e Fire & Movement). Pur molto lungo e necessitante di una squadra affiatata di giocatori (almeno 4, meglio 5) per poter rendere al meglio (almeno per quanto mi riguardava), Republic of Rome (d'ora in avanti RoR) era un vero capolavoro ludico, credo ancora oggi largamente nella mia top 5 di sempre (facciamo anche top 3, dai). Per questo cercai di sviscerarlo sotto ogni possibile punto di vista e, visti gli studi del periodo, cercai di renderlo ancora migliore (a posteriori, forse con un'eccessiva narcisistica fiducia nelle mie capacità di designer, ma potete valutare da soli, se giocherete con la variante inclusa con la seconda parte di questo articolo) e, con l'aiuto di mio fratello Andrea che già all'epoca si diletta con molte maggiori capacità pratiche di me con i primi programmi di design di carte e affini, ideai una serie di piccole varianti per il gioco, in modo particolare per il primo scenario, quello a mio avviso più difficile degli altri da vincere, dove

la collaborazione fra i giocatori diventa essenziale per non essere schiacciati da Annibale e compagni. Ecco quindi quanto proposi, al pubblico dei wargamer di tutto il mondo (questa variante apparve in lingua inglese su Fire & Movement intorno alla metà degli anni Novanta del secolo scorso), per la prima volta in italiano (molti di voi potrebbero aver letto l'originale e magari averla anche giocata, fatemi sapere)



Nuovi Statisti

All'epoca, freschissimo di studi, avevo scovato altre cinque interessanti personalità del mondo romano che non erano state inserite all'interno del gruppo di Statesmen presenti nel gioco, e avevo dotato ognuna di loro di una caratteristica particolare, capace auspabilmente di aggiungere variabilità allo sviluppo del gioco. I valori di queste nuove carte si basavano ovviamente su come vedevo personalmente tali personalità del mondo antico e vi salterà subito all'occhio come in particolare la carta di Caio Flaminio rifletta il mio amore per il personaggio, secondo me ingiustamente vil-

segue da pag 28: **Certi amori: alcune considerazioni (e qualche variante) su Republic of Rome**

lipeso sia dalle fonti storiche antiche che da una parte consistente della storiografia moderna (almeno fino agli anni Ottanta/Novanta del Novecento, limite ultimo della mia ricerca su di lui) per il suo atteggiamento eccessivamente iconoclasta verso la tradizione religiosa romana e in modo particolare la procedura con cui venivano tratti gli auspici prima della battaglia (o più prosaicamente per aver "rotto le scatole" ai suoi colleghi senatori con alcune leggi sfavorevoli alla classe al potere). Resta un "eroe", pur negativo, per il Trasimeno, ma davanti ad Annibale molti altri comandanti hanno guadagnato soltanto brutte figure. Qui di seguito vi indico i dati per le nuove carte statista (che dovete farvi da soli, purtroppo, visto che non ho più i template usati all'epoca – divorati dal correre del tempo, particolarmente rapido per tutto quanto è informatico).

C.Lutatius Catulo e M.Atilius Regulus, due degli eroi della Prima Guerra Punica, non hanno una carta famiglia perciò la numerazione segue quella che indica la #30 come ultima fra le famiglie senatorie in gioco. Potete semplicemente aggiungere le due nuove carte statista al resto del mazzo oppure potete creare due nuove famiglie da sommare a quelle presenti nel gioco, come preferite.

#5A: M.Claudius Marcellus c.270 - 208 AC 4 militare - 3 oratoria - 5 influenza - Lealtà 5/0. Nullifica Disastro/Stallo in Guerre Galliche/Puniche. Con un qualsiasi risultato diverso dalla vittoria in una Guerra Punica si pescano un numero di pedine Mortalità pari al lancio di un dado. Lealtà verso la fazione di Fabio Massimo: 0

#6A: Gn.Manlius Vulso c.240-c.170 AC 3 militare - 2 oratoria - 4 influenza - Lealtà 6/0. Con un qualsiasi risultato di Vittoria si raddoppia il Bottino di Guerra. Nessuna Legione veterana dopo una guerra vittoriosa. Lealtà verso la fazione di Cato: 0

#13A: C.Flaminus c.270-217 AC 4 militare - 3 oratoria - 6 influenza - Lealtà 7/0. Nullifica Gallic Wars Disaster/Stand

off. Raddoppia le perdite romani in caso di Disastro/Stallo in una qualsiasi Guerra Punica. Non può avere nessuna carica pontificale meno che meno essere Pontifex Maximus. +5 influenza in un turno con Cattivi Presagi (Evil Omens).

Lealtà verso la fazione del Pontifex Maximus: 0

#31A: C.Lutatius Catulo Terzo Secolo BC 4 militare - 4 oratoria - 7

influenza - Lealtà 7. Nullifica Disastro/Stallo in ogni guerra navale.

#32A: M.Atilius Regulus ?-248 AC 4 militare - 4 oratoria - 7 influenza -

Lealtà 8. Se cade prigioniero durante una qualunque Guerra Punica non può essere riscattato (quindi è considerato morto), ma tutte le guerre intraprese nel turno seguente hanno un modificatore +3 a favore dei Romani.



Nuove Guerre

Non senza impegno, perché il gioco originale è realmente fatto molto bene a questo riguardo (e moltissimi altri, a dire il vero) avevo trovato anche tre guerre minori da aggiungere alle carte dello scenario della Prima Repubblica. Si tratta in tutti e tre i casi di Guerre inattive e con non hanno altre carte come

segue da pag 29: **Certi amori: alcune considerazioni (e qualche variante) su Republic of Rome**

compagne. Si tratta di conflitti sui quali è facile prevalere e particolarmente ricche per il tesoro dello Stato (favorevoli quindi, in massima parte, ai giocatori), ma possono comunque rappresentare la classica goccia che fa traboccare il vaso in una situazione militare critica.

Guerra Etolica* 189-187 AC (Rivolta se la Grecia è una Provincia). Forza Terrestre 4 – Supporto Navale 4 – Disastro 5 – Stallo 17 – Bottino di guerra 25 talenti [Attacca Grecia]
 Guerra contro i Galati* 189-188 AC Forza Terrestre 6 – Supporto Navale 2 - Disastro 6 - Stallo 16 – Bottino di Guerra: 40 talenti [Attacca Asia, Bithynia-Pontus].
 Guerra Istriana* 178-177 AC Forza Terrestre 5 – Supporto Navale 1 - Disastro 6 - Stallo 16 – Bottino di guerra: 10 talenti [Attacca Gallia Cisalpina, Illyricum].



Nuove leggi

Ho anche pensato a tre nuove carte Legge che modificano parzialmente le regole di gioco anche nel primo scenario, aggiungendo un pizzico di profondità storica senza pesare eccessivamente sullo svolgimento del gioco.

CORRUZIONE DEI "MORES" Inizio Secondo secolo AC

I Romani iniziano a far guerra con in mente il

solo profitto, non certo per ragioni difensive. Dal momento in cui viene giocata la carta, oltre che il consueto incremento in Influenza e Popolarità, il Senatore che vince una guerra può lanciare due dadi ogni 20 talenti (arrotondati per difetto) garantiti dal Bottino di Guerra e aggiungere la somma ottenuta al suo Tesoro Personale.

Se il senatore effettua il lancio, il Censore del turno successivo può multarlo come indicato dalla Legge Calpurnia (vedi la carta indicata per una spiegazione).



PLEBISCITO CLAUDIO c.218 AC

Una "legge" proposta dal popolo impedisce ai senatori di ottenere profitti dal commercio o simili attività. Dal momento in cui la carta entra in gioco, un senatore può ottenere una Concessione soltanto se ha almeno un Cavaliere e non può avere più Concessioni che Cavalieri.

LEX VILLIA ANNALIS 180 AC

Il cursus honorum viene fissato nel dettaglio. Dal momento in cui la carta entra in gioco, un Senatore non può essere eletto a una qualsiasi magistratura (console, censore, dittatore, magister equitum) in due turni consecutivi, a meno che non ci sia una guerra attiva con Forza maggiore di 15. L'effetto della carta viene annullato quando entra in gioco la carta "Tradition Erodes".

segue da pag 30: **Certi amori: alcune considerazioni (e qualche variante) su Republic of Rome**



Varianti delle regole esistenti

Dopo decine di partite di RoR trovai particolarmente fastidiose due regole, che trovai ben poco storiche per lo scenario della Prima Repubblica. Ecco le varianti che propongo per rendere lo svolgimento della partita più sincronico con l'etica gloriosa del tempo delle Guerre Puniche e di personaggi intrisi di mito come Catone il Vecchio, Scipione Africano e Fabio Massimo (certo, mi si può ribattere che è quasi certo che gli storici antichi ci abbiano messo parecchio del loro per inghirlandare il proprio materiale e che quindi anche queste

guerre siano state sporche e cattive come qualsiasi altro conflitto, ma mi piace sognare che possa esserci stato un po' di vera epica in quelle, quindi, decidete come preferite)
9.42 Major Prosecution (addenda) nello scenario della Prima Repubblica è vietato tentare una Major Prosecution per qualunque motivo. Note: l'unico vero esempio di una tale procedura che possa venire alla mente è l'esilio volontario di Scipione Africano dopo la guerra contro Antioco (la Guerra Siriana), un po' poco per l'utilizzo libero di una regola chiaramente scritta per lo scenario della Tarda Repubblica (qualcuno ricorda le proscrizioni dell'epoca di Mario e Silla?).

9.8 Assassini (addenda): nello scenario della Prima Repubblica, un giocatore può tentare un Assassinio soltanto se possiede una o più carte Assassino. Deve averne per forza almeno una per poter provare un Assassinio; se ne giocano più di una insieme, il tentativo ottiene un +1 al lancio di dado. La regola 9.83 sulle Guardie del Corpo resta tale e quale. Negli altri scenari, Media e Tarda Repubblica, usate pure la regola originaria senza modifiche. Nota: la regola così come scritta in origine non ha alcun senso storico prima dei Gracchi.

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

Nella foresta di Sherwood: il mio primo assalto al mondo COIN

di Riccardo Pallotta

C'è qualcosa di unico nel tuffarsi in un sistema di gioco che non hai mai provato prima, specie se quel tuffo avviene in un contesto così accogliente e stimolante come i LudoStoriCorner all'Odin LudoPub di Roma.



Sabato 24 maggio scorso, complice la mia passione per la storia e per un personaggio che mi ha sempre affascinato (sono cresciuto vedendo e rivedendo il film Robin Hood – Principe dei ladri di Kevin Reynolds) ho avuto l'occasione di fare il mio battesimo del fuoco nel mondo dei giochi COIN (counter-insurgency). E non in punta di piedi, ma con l'elmo ben calato in testa con *A Gest of Robin Hood*, una delle più recenti incarnazioni del sistema, firmata GMT Games. Davide, la nostra guida, ci ha accolti con quel misto di entusiasmo e competenza che solo i veri esperti riescono a trasmettere senza risultare mai pedanti. Prima della partita vera e propria, ci ha preso per mano e ci ha spiegato, passo dopo passo, specialmente a me, le meccaniche che regolano questo affascinante gioco di insurrezione e potere. Non era un compito semplice: le regole non sono banali, ma Davide ha saputo mostrarcele come un ventaglio di possibilità, più che come una barriera da superare. La mappa, le carte evento, le azioni speciali, le ispezioni reali: tutto prendeva forma



davanti ai nostri occhi, e ogni dettaglio trovava il suo posto nel disegno generale. Avevamo davanti un mondo che simula il conflitto fra Ordine e Ribellione, tra l'autorità dello Sceriffo di Nottingham e la resistenza armata e teatrale di Robin Hood e dei suoi Allegri Compagni. Ed è così che, con il cuore un po' in gola ma la voglia di giocare alle stelle, ho indossato l'uniforme dello Sceriffo, meritatamente dato che essendo arrivato in leggero ritardo il cappuccio del signor Hood era stato ovviamente preso dal mio avversario: Paolo. Devo ammettere che lo interpretava con una naturalezza che lasciava intuire una certa familiarità con le logiche del sistema COIN. Le prime mosse sono state caute, quasi da studio. Ma ben presto, Sherwood ha preso fuoco. Robin derubava le carovane (con una fortuna a tratti imbarazzante), sobillava i contadini, costruiva accampamenti nascosti tra le fronde. Io tentavo di reprimere il dissenso, mandare truppe a saccheggiare città, ricacciare

segue da pag 32: **Nella foresta di Sherwood: il mio primo assalto al mondo COIN**

l'anarchia nei boschi. Ma ogni mia mossa trovava una risposta elegante e incisiva. Due volte il Re ha fatto la sua ispezione. Due volte ho pensato di potermi riorganizzare, contare le merci caricate e trovare una traiettoria per la vittoria. E invece, al terzo atto, proprio come in un dramma elisabettiano, Robin ha sferrato l'assalto finale. Un tripudio di azioni combinate che hanno fatto impennare la Giustizia verso il suo versante ribelle, lasciando l'Ordine a leccarsi le ferite. Il risultato? Una sconfitta netta, direi quasi teatrale. Ma non mi sono sentito sconfitto. Anzi. Il gioco mi ha travolto con il suo sistema e la sua tematizzazione. C'è qualcosa in A Gest of Robin Hood che va oltre la vittoria o la sconfitta: è un'esperienza immersiva, in cui ogni turno è un piccolo atto di un dramma più grande. Alla fine, ho riposto i materiali nella scatola con la soddisfazione di chi ha vissuto – anche solo per un paio d'ore – una storia vera.

Uno sguardo al sistema COIN

A Gest of Robin Hood è l'ultima evoluzione del sistema COIN (counter-insurgency), una famiglia di giochi storicamente densa, nata nei circoli più esperti del wargaming ma che oggi cerca una maggiore accessibilità. Questo titolo, grazie all'ambientazione universalmente riconoscibile del mito di Robin Hood, si propone come porta d'ingresso perfetta per chi vuole avvicinarsi al genere. Il gioco è profondamente asimmetrico: Robin Hood agisce nell'ombra, seminando dissenso e costruendo reti clandestine. Lo Sceriffo, invece, punta sul controllo diretto, sulla forza, sulla pressione economica e territoriale. Le azioni si dividono in tre livelli: da quelle rapide e leggere (che garantiscono l'iniziativa) alle manovre più complesse e costose che, se ben pianificate, possono ribaltare una situazione. Le carte evento, diverse a ogni round, aggiungono una dose di imprevedibilità che simula il caos degli eventi storici. La traccia che determina la vittoria è quella tra Ordine e Giustizia, e ogni azione, anche se indiretta, contribuisce a far pendere l'ago della bilancia.



Non è un gioco in cui fai un punto e vinci: è un sistema in cui crei le condizioni per agire, o per impedire all'avversario di farlo. Questo crea una tensione sottile ma continua. Il gioco, pur con una certa rigidità strutturale, lascia ampi margini di esplorazione strategica, soprattutto per chi ama le sfide ad ampio respiro e non disdegna un pizzico di alea, data dai dadi da tirare negli scontri e dalle stesse carte evento di ogni ballata.

La mia personalissima opinione

A Gest of Robin Hood è stato, per me, una scoperta entusiasmante. La sconfitta finale non ha smorzato minimamente il piacere di aver esplorato un mondo di gioco così ricco e narrativo. Mi ha colpito in particolare l'equilibrio tra la struttura rigida dei turni e la libertà operativa concessa al giocatore: ogni mossa sembrava parte di un piano più grande, anche quando, come nel mio caso, quel piano veniva scompaginato da un Robin fin troppo fortunato. Mi è piaciuta anche la gestione delle risorse, la tensione tra agire subito o prepararsi per dopo, e il modo in cui il gioco simula non solo un conflitto armato, ma anche una lotta ideologica e culturale. Nonostante le sue ambizioni storiche e le meccaniche derivate da titoli più complessi, Gest riesce a mantenere una sua leggerezza che lo rende avvicinabile anche da neofiti del genere COIN, pur non essendo mai banale.

Battlefields of the Napoleonic Wars

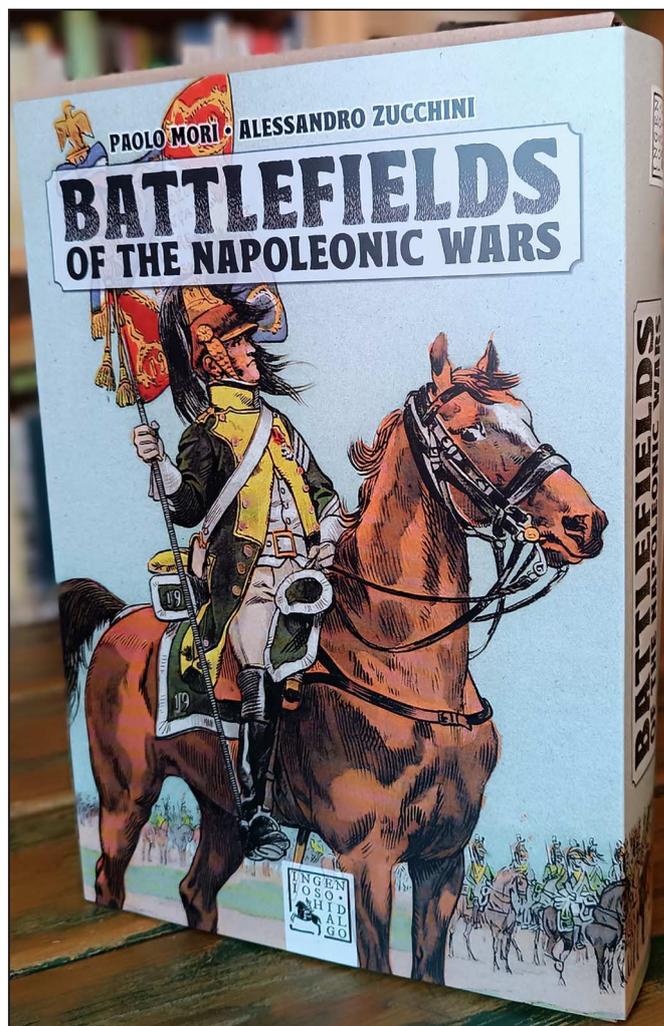
Una sfida di design tra tradizione e innovazione

di Alessandro Zucchini

Presentato dall'autore al Bologna Play, Battlefields of the Napoleonic Wars di Paolo Mori e Alessandro Zucchini ha avuto una lusinghiera accoglienza da parte degli appassionati di wargame per le interessanti meccaniche di gioco e per la grafica di grande qualità. Anche il nostro team si è occupato del gioco nel corso dell'evento emiliano e con i servizi su Youtube su Il Cap Games di Fabio Raschini e su WLOG di Riccardo Masini. La chiacchierata fra gli autori con l'autore e con Alessandro Zucchini ci consente di approfondire la conoscenza con il nuovo progetto.



Spesso, nelle note d'autore a fondo regole di un buon Wargame si legge "Perché un altro gioco su questo periodo? Perché un altro wargame su questa battaglia?"



Perché, quindi, un altro gioco napoleonico? Semplicemente perché ne avevo voglia. Mi andava di provare a fare un wargame semplice, con regole accessibili ai molti, basato sul periodo storico che da sempre più mi appassiona. Sull'argomento di giochi ne ho molti e molte sono state le partite fatte nella mia vita. Alcune molto belle, memorabili, altre meno. Il wargame è sempre stato per me - più che un'occasione per giocare - lo spunto per approfondire argomenti storico-militari, discuterne con altri giocatori, confrontarsi per accrescere le conoscenze. Questo per me è il wargame, molto più di un gioco. Per "Battlefields of the Napoleonic Wars" il di-

segue a pagina 35

segue da pag 34: **Battlefields of the Napoleonic Wars**
Una sfida di design tra tradizione e innovazione



scorso è diverso. Il proposito era uscire un po' dagli schemi tradizionali del wargame, cercando di mantenere un buon 'flavour' storico. L'incontro creativo con Paolo, nonostante ci conosciamo da tanti anni, è stato un po' casuale. Nel senso che lo conoscevo come appassionato designer di giochi da tavolo, non certo di wargame. Eppure, confrontando alcune idee che avevamo nel cassetto, abbiamo visto che c'erano parecchi punti di contatto. Poteva essere l'occasione di realizzare qualcosa insieme, di sviluppare un gioco a sfondo storico semplice ma che avesse un qualcosa di diverso dagli altri. Questo 'diverso' è stato fin dall'inizio il nostro obiettivo.

Con Alex abbiamo spesso discusso della differenza tra giocare un boardgame e giocare un wargame, ma anche della differenza tra creare un boardgame e creare un wargame! Personalmente sono sempre stato affascinato da questo mondo ma sono anche sempre stato

riluttante a entrarvi, soprattutto per il grado di impegno che mi sembrava necessario (come tempi di gioco e ancora di più come studio dei regolamenti). Così quando Alex mi ha lanciato la sfida ho sentito che poteva essere l'occasione buona per potere finalmente avere un wargame che sarei riuscito a giocare!

Lo scopo - come ha detto con altre parole Alex - era quello di riuscire a proporre tutta la complessità e la specificità delle battaglie napoleoniche con il sistema di gioco più semplice e più pulito possibile. E di farlo possibilmente in maniera originale, distaccandosi dalla struttura canonica degli hex and counter storici e portando con sé l'esperienza maturata in vent'anni di progettazione di giochi da tavolo.

Basta dunque tabelle di combattimento e valori numerici sulle pedine, basta con le strutture 'portanti' del wargame classico. Ben inteso, di wargame 'non tradizionali' ne esistono già (vedi Memoir '44) e anche di buon livello, per cui occorre muoversi in modo da non scimmiettare regolamenti collaudati e noti al pubblico.

Forse stiamo un po' esagerando nel raccontare questa ricerca spasmodica di originalità, come se fosse una cosa sempre positiva? In realtà non è proprio così: la nostra ricerca non puntava all'innovazione in quanto tale, ma a trovare nuovi sistemi per fare le cose di sempre con più semplicità, con scelte interessanti e - ma questo so benissimo che è soggettivo! - divertendosi magari di più.

Ma proviamo velocemente ad analizzare queste mirabolanti novità che abbiamo sviluppato in Battlefields...

La prima particolarità è la rappresentazione 'fisica' in mappa delle formazioni. Le pedine (due per esagono) in base a come sono disposte identificano le proverbiali formazioni dell'epoca del Grande Corso: linea, colonna,

segue da pag 35: **Battlefields of the Napoleonic Wars**
Una sfida di design tra tradizione e innovazione

quadrato. Non ci siamo spinti oltre (so che qualcuno già pensa: e i tirailleurs?) per il motivo detto ad inizio articolo. Gioco semplice, compromessi necessari.

A me piace anche lo sguardo d'insieme che si crea del campo di battaglia, in cui è facile capire quello che sta succedendo. Sembra un po' di guardare quelle vecchie mappe di battaglie (o anche certe animazioni su youtube!)



Per restare fedeli alla semplicità, queste formazioni servono per distinguere le tipologie di combattimento e per dare vita al sistema di attivazione. Quest'ultimo è la spina dorsale del gioco. Poco ortodosso, ne siamo consapevoli, ma pensato per dare profondità al gioco, alle scelte dei due sfidanti. Una meccanica di attivazione, con piazzamento di 'gettoni-comando' su una plancia a bordo mappa, che renda il senso di "non potere fare tutto ciò che si vuole", e per ricordare le difficoltà pratiche sui campi di battaglia dell'epoca.

Mi immagino più di un wargamer mentre storce il naso leggendo come funziona questo sistema di attivazione. La verità è che l'intenzione non è quella di simulare una catena di comando (e in realtà credo che ogni tentativo di simularla - anche con gradi di complessità molto maggiore - sia un'illusione), ma quello di ricreare - attraverso scelte sempre drammati-

che - l'evolversi e la narrazione di una battaglia napoleonica.

A valle dei due elementi fin qui raccontati c'è ovviamente il sistema di combattimento. Niente tabelle! Niente rapporti di forze (quelli li lasciamo ai 'duri-e-puri'). La scelta è caduta su dadi customizzati. Con icone che descrivono il risultato dello scontro. Due tipi di dadi (in realtà c'è un terzo tipo, il dado azzardo). Quelli dedicati al combattimento con scariche di moschetti o fuochi di artiglieria e quelli che simulano gli assalti all'arma bianca o le cariche di cavalleria, utili per disordinare il nemico e farlo fuggire il più lontano possibile, abbandonando gli obiettivi.

Sui dadi ci sarebbe molto da dire, io aggiungo solo che in maniera un po' altisonante dico che è un sistema con 'embedded modifiers', cioè con modificatori incorporati. Anziché passare il tempo a trovare modificatori, tirare i dadi e fare conti, qui il sistema è molto più rapido: cerchi di creare la situazione migliore, tiri i dadi e guardi quali dei requisiti indicati dalle facce (hai un leader vicino? Fai fuoco su un'unità in colonna? etc) sono soddisfatti e quindi corrispondono a successi.

Fermiamoci qui direi, perché sennò finiamo con lo riscrivere il regolamento. Il modo migliore per scoprire il gioco naturalmente è giocarlo! Spero davvero che la sfida che abbiamo raccolto abbia portato a un risultato apprezzabile da tutti, e che le innovazioni non sembrino fini a loro stesse!

Davvero ci fermiamo qui? E non raccontiamo dell'agile formato in cui si presentano le battaglie? E dei quattro campi di battaglia presenti nella scatola? E delle regole speciali per ogni battaglia contenute sulla carpetta? E dell'editore nato apposta per pubblicare il gioco? E...

Basta così!

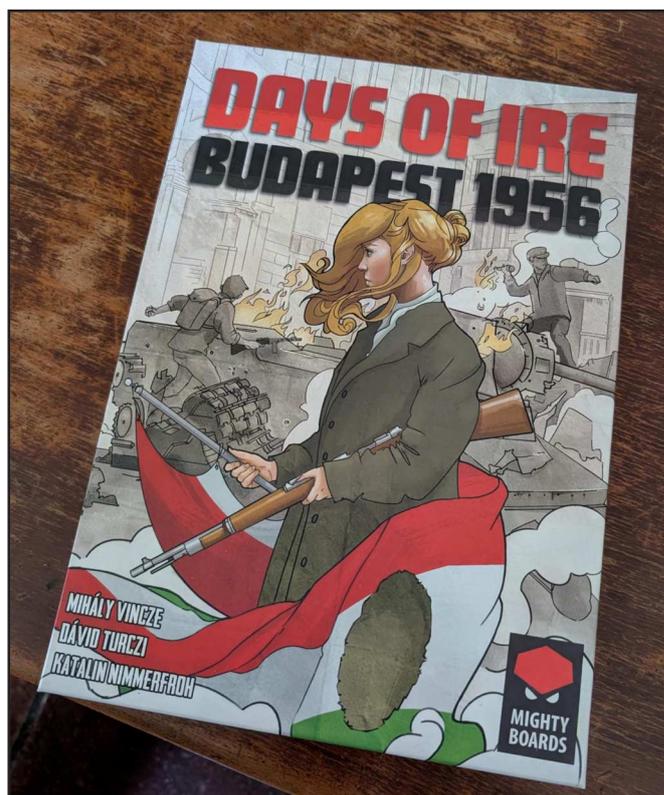
Days of Ire: Budapest 1956

Il gioco ripercorre i tragici fatti della rivoluzione ungherese spenta nel sangue dall'URSS

di Giorgio Urbani

Per Days of Ire: Budapest 1956, emerge il ritratto di un gioco da tavolo profondamente radicato nel suo contesto storico, che cerca di tradurre gli eventi della Rivoluzione Ungherese del 1956 in meccaniche di gioco cooperative (nella modalità Zhukov qui da me provata).

Il flusso di gioco si articola sui sette giorni di rivoluzione, scandita giorno per giorno attraverso tre fasi distinte: la Fase Sovietica, la Fase Rivoluzionaria e la Fase dell'Autorità per la Protezione dello Stato (SPA). Questa ciclicità promette una tensione crescente, dove le azioni dei giocatori nella Fase Rivoluzionaria sono la risposta diretta alle minacce e agli eventi introdotti dalla Fase Sovietica, gestita dal mazzo Generale Zhukov, e seguite dalla pressione costante della Fase SPA. Il sistema del Generale Zhukov, con le sue carte divise per periodo storico e i suoi effetti variabili in base al supporto popolare, appare come un meccanismo interessante per simulare un avversario automatizzato, capace di generare sia ostacoli che, occasionalmente, piccoli aiuti, aggiungendo un elemento di imprevedibilità. Il cuore dell'esperienza per i giocatori rivoluzionari risiede nella gestione delle carte Rivoluzionarie e alla selezione delle azioni. Le carte fungono da risorsa multifunzionale, fornendo icone necessarie per risolvere eventi, combattere le forze nemiche, o attivare abilità speciali. Questa gestione della mano, con un limite di dieci carte e regole precise sulla pesca e la distribuzione, suggerisce che ogni carta scartata per il movimento o utilizzata per un'azione deve essere valutata attentamente. Le azioni disponibili offrono un ventaglio di scelte tattiche: dal movimento strategico sulla mappa di Budapest, all'attivazione dei combattenti locali (ognuno con potenziali abilità uniche), alla risoluzione degli eventi storici che appaiono sul tabellone, fino al confronto di-



retto con le unità della Milizia e i carri armati Sovietici. La risoluzione degli eventi e il combattimento sembrano richiedere una raccolta mirata di icone risorsa, promuovendo la collaborazione tra i giocatori per combinare efficacemente le carte e le abilità dei combattenti presenti sul luogo.

Per un giocatore esperto, la meccanica di accumulare risorse specifiche per risolvere eventi o raggiungere obiettivi non rappresenterà una novità. Tuttavia, ritengo che in questo titolo, a mio modesto parere, venga sfruttata in modo efficace ed è funzionale alla narrazione storica. A differenza di Pandemic, dove scartare carte Città per trovare la cura ad una malattia richiede un consapevole sforzo di 'sospensione dell'incredulità'. Al contrario, in questo gioco, la necessità di raccogliere tre

segue da pag 37: **Days of Ire: Budapest 1956**

bombe Molotov per poter solo pensare di attaccare un carro T-54 a Kossuth Square, o di procurarsi risorse come Informazioni (radio) e Cibo per dar seguito all'evento 'Richieste degli studenti dell'Università di Tecnologia', risulta sicuramente più immersiva e coerente con gli eventi che si stanno "vivendo".



L'interazione tra i giocatori, nella modalità Zhukov, è puramente cooperativa. Il regolamento incoraggia la discussione strategica (pur non potendo mostrare le carte), la condivisione di risorse (tramite l'azione specifica di dare/prendere carte nello stesso luogo) e la coordinazione delle mosse per affrontare le sfide comuni. La necessità di decidere collettivamente come assorbire i "colpi" (hits) inflitti dalle forze nemiche – scegliendo tra ferire un giocatore, perdere un combattente o una barriera – sottolinea ulteriormente l'aspetto collaborativo e la gestione comune del rischio. Dal punto di vista dell'originalità, Days of Ire combina meccaniche consolidate (gestione mano, punti azione, controllo area) con un'ambientazione storica specifica e trattata con rispetto e dettaglio mentre l'uso dei tracciati Morale e Supporto come elementi dinamici che influenzano il gioco (dalla pesca delle

carte all'attivazione degli effetti delle carte Zhukov) saranno ripresi nel gioco successivo Nights of Fire.

Come già detto, l'aderenza tematica appare fortissima. I nomi delle carte Evento, le abilità dei combattenti, le unità nemiche (SPA, carri T-34/T-54), i luoghi iconici di Budapest sulla mappa e la stessa struttura narrativa che segue i sette giorni cruciali della rivolta, contribuiscono a immergere i giocatori nel contesto storico. Le meccaniche stesse, come la lotta per risolvere eventi prima che diventino troppi, la gestione del morale che può portare alla sconfitta, e la costante minaccia delle forze di occupazione e della SPA, sembrano voler riflettere la precarietà e l'urgenza della situazione storica.

Ma l'esperienza offerta da un gioco come 'Days of Ire' va oltre il puro divertimento. È un'occasione preziosa per entrare in contatto con la storia: giocando, si impara molto sulla Rivoluzione Ungherese e sulla concitata sequenza di eventi di quei giorni. Come sostengo sempre, un gioco da tavolo storico ben fatto ha il potere, e forse anche il compito, di accendere la nostra curiosità verso avvenimenti che altrimenti rischieremmo di ignorare; ne consegue che giocare Days of Ire possa fornire il contesto cruciale che permette di comprendere le dinamiche e le difficoltà affrontate dai rivoluzionari nei sette giorni qui narrati facendoci capire meglio la ferocia dell'Intelligenza Artificiale avversaria in Nights of Fire (gioco dello stesso autore ma che fa riferimento ai giorni successivi della rivoluzione ungherese). La modalità Konev di Nights of Fire sembra quasi incarnare la volontà sovietica di far pagare duramente l'affronto subito durante gli eventi rappresentati in Days of Ire, quando gli insorti ungheresi riuscirono a tenere testa al potente esercito russo.

29 maggio 2025: nasce LudoStoria Pavia!

Dopo settimane di preparazione e un breve ritardo a imprevisti meteorologici, giovedì 29 maggio si è finalmente tenuto il primo evento targato LudoStoria Pavia: sinergia virtuosa tra le associazioni LudoStoria e AereL Pavia, con tanto di logo combinato!

All'appuntamento, che ha visto i giochi storici protagonisti sui ben rodati tavoli di AereL, ha poi fatto seguito la presenza con tavoli LS Pavia alle giornate di Belgioioso Comics and Games, il 14 e 15 giugno. Anche in questo caso, gli amici di AereL e i Soci di LudoStoria hanno fatto giocare tanto pubblico con la Storia, con titoli adatti a tutti i livelli di esperienza.

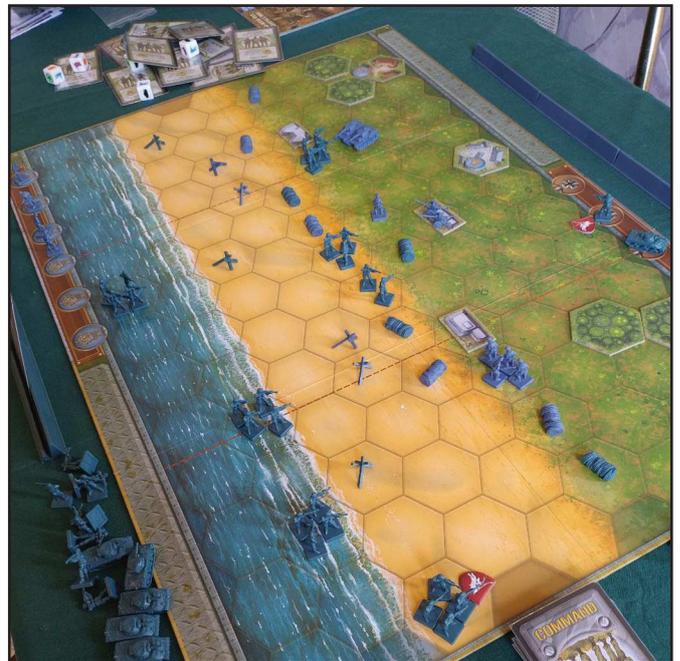
LudoStoria Pavia comincia così il suo cammino, con il pieno sostegno di LudoStoria nazionale e di una sigla di provata esperienza come AereL, entrambe associazioni aderenti



alla rete di Federludo.

Auguriamo ogni fortuna a questa nuova iniziativa e rilanciamo l'invito a tutti coloro che ci legono e sono sparsi sul territorio nazionale: inviandoci una mail a info@ludostoria.it potremo costruire insieme altri gruppi ludostorici in tutta Italia per rendere davvero capillare la nostra presenza e valorizzare tutte le realtà del nostro splendido territorio!





I più giocati da LudoStoria: Maggio-Giugno 2025

Ai primi di Maggio il nostro gruppo ha dato il via ad una nuova iniziativa: I Più Giocati da LudoStoria, un sondaggio tra gli iscritti per capire quali sono stati i titoli che hanno intavolato nel corso degli ultimi due mesi e quali sono le loro abitudini di gioco.

La risposta è stata davvero entusiastica e, nel corso di queste settimane, abbiamo ricevuto decine di risposte da tutti voi.

Per cominciare, il 65,4% di chi ha risposto ha effettuato le sue partite in un contesto privato, mentre il 30,8% lo ha fatto nel corso di un evento pubblico di vario genere. Più del 65% ha giocato dal vivo con altri appassionati, con il gioco da remoto che comunque si è guadagnato l'interessante percentuale di più del 15%, mentre il restante 20% è rimasto riservato ai

solitari (con o senza bot). Per quel che riguarda le fonti di informazione, la parte del leone la fanno le piattaforme social di vario genere (57,7%), con a seguire i consigli di persona (26,9%) e i tavoli dimostrativi a un evento pubblico o in un negozio (entrambi fermi al 3,8%). Riguardo ai titoli più giocati, la medaglia di bronzo va all'apprezzatissimo Vijayanagara mentre il parimerito sul podio è tra l'ormai classico 300: Terra e Acqua e la grande novità In the Shadows. Menzione d'onore anche per titoli più strutturati come Holland '44 e The Lamps Are Going Out, nonché per il classico Civilization.

Queste sono le recensioni degli appassionati che ci sono sembrate le più interessanti in questo bimestre.

Morvo su Holland '44

"Holland'44 è un classico della serie zombi e che risponde sostanzialmente al set principale dei regolamenti. Grafica dei counters e mappa molto belli. dimensione mappa forse un pò scomoda (molto lunga) ma forse, visto lo scenario, era difficile fare diversamente. La partita è molto variegata (aviosbarchi, assalti attraverso fiumi, genieri che minano, riparano e fanno brillare i ponti, in tutto in una lotta contro il tempo per le unità di terra del XXX Corpo per arrivare all'altezza della 1a Divisione paracadutisti inglese "intrappolata" ad Arnhem. I turni scorrono con una certa regolarità anche se una serie di microregole ed eccezioni, tipiche di questa serie di giochi, talvolta ti porta ad effettuare errori ed omissioni. Consigliato."

Fapos su Sparta!: Struggle for Greece

Il gioco è un card driven di peso medio. Ogni turno i giocatori giocano carte per eseguire l'evento associato cercando di guadagnare influenza e territori. Il manuale ha degli scenari più o meno lunghi fino ad arrivare ad una campagna di 18 turni. Se c'è divario tra i giocatori è difficile che quello più indietro riesca a recuperare. Con giocatori dello stesso livello invece si riescono a fare belle partite. Gli scenari più belli sono 3 e sono quelli

che ripercorrono le guerre del Peloponneso. Materiali belli.

LuckyLuke su Civilization (2a Edizione Avalon Hill)

"Dopo 30 e passa anni dalla precedente partita Civilization ha dimostrato di aver retto bene il passare del tempo. Anche mia figlia si è destreggiata abbastanza bene come prima partita. Ovviamente ha vinto mia moglie.....manco a dirlo!!!"

LordPersi su 300: Terra e Acqua

"Il miglior wargame introduttivo insieme a Commands & Colors. E adoro il tema della guerra persiana! Insegna in poche parole tutti i punti chiave del genere. Facile da imparare, difficile da padroneggiare, è il mio wargame preferito per insegnare a chi si avvicina alla nostra nicchia."



**Associazione
LudoStoria**

www.ludostoria.it



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!



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!