Ludo Storie

novembre-dicembre 2025

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

L'EDITORIALE di Riccardo Masini

Il 2025 di LudoStoria

Quando un anno va a finire è consuetudine fare il classico bilancio dei mesi passati, e anche su Ludo Storie ora che ci avviciniamo alle ultime settimane del 2025 è giunto il momento di fare altrettanto su quello che questi ultimi dodici mesi hanno significato per il nostro gruppo.

Cominciamo dai numeri che, se anche non dicono sempre tutto, dicono comunque molto.

Il gruppo Facebook si incammina verso il traguardo dei 3.000 iscritti. Ce lo aspettavamo di raggiungerlo così presto, quando abbiamo dato inizio a tutto nel gennaio 2023? Sinceramente no, siamo rimasti tutti sorpresi da una crescita così rapida... Ma i numeri, pur se lusinghieri, non raccontano la qualità, la varietà e la serietà dei contenuti che si susseguono sulle nostre pagine (compresi quelli più divertenti e ironici come i #ludomeme e i magnifici #ludopets!): molti di questi contenuti li rilanciamo progressivamente sul sito, ed è grazie all'apporto di tutti se quest'ultimo è ora una delle più ricche fonti di informazioni e materiali sul gioco storico in lingua italiana.

Se su Facebook il nostro tasso di engagement, come dicono gli esperti, è elevato; che dire degli altri canali come Telegram, Discord, Instagram e YouTube, comunque attivi e a disposizione? Siamo consapevoli che si tratta

segue a pagina 2

IN QUESTO NUMERO

E. Acerbi: Solitario? Che noia! (pag. 4)

Vediamoci a... (pag. 6)

M. Ortalda: Alla scoperta del Wargame 3D (pag. 7)

M. Marini: Rasenna, il wargame che rivela la profondità nella semplicità (pag. 10)

A. Pavan: La guerra dei delegati (pag. 13)

G. Urbani: Twilight Struggle: Red Sea (pag. 23)

S. Fabra: Hai voglia di giocare? Vediamoci all'Odin Ludopub (pag. 25)

R. Pallotta: Con il wargame "Merde!" si riscrive la storia (pag. 28)

G. Urbani: Nights of Fire: Battaglia per Budapest (pag. 31)

Variante per Napoleon's Last Battles (pag. 33)

Ludostoria apre a Siracusa (pag. 34)

L'Associazione Ludo Storia (pag. 35)

segue da pag 1: **Il 2025 di LudoStoria**

di strumenti su cui dovremo concentrarci ancora di più nei prossimi mesi, chiedendo come sempre la collaborazione di tutti vista la natura prettamente orizzontale e compartecipata di LudoStoria.

E a proposito di canali telematici, la Virtual LudoStoriCon, fiore all'occhiello fin dai nostri primi passi, continua ad essere un'occasione unica di aggregazione online per giocatori, autori e editori di tutto il mondo, una vera e propria eccellenza a livello internazionale che LudoStoria mette a disposizione di tutto il gioco storico italiano. Continueremo a organizzarne ulteriori edizioni, e con gioia!

Passiamo agli eventi di gioco in presenza, grandi e piccoli in tutta Italia.

Ce lo siamo detti più volte, possiamo raggiungere una partecipazione ancor più corale delle ludostoriche e dei ludostorici "dall'altra parte del tavolo": non siate timidi, ci si diverte davvero un mondo! Dovunque le abbiamo portate, le nostre tovaglie azzurre si sono fatte valere in manifestazioni di primissimo livello, riscuotendo sempre grande successo e avvicinando tante persone al gioco storico realmente accessibile e pienamente coinvolgente, oltre che fedele alle dinamiche reali rappresentate. LudoStoria è ormai uno dei primi nomi che vengono in mente a chiunque voglia giocare con la Storia in maniera originale, diversificata e fuori da schemi eccessivamente circoscritti: la riprova è che in molti casi non siamo più noi a proporci in prima battuta, bensì veniamo contattati da chi è venuto a sapere di noi e desidera assicurarsi la nostra presenza.

L'evento in cui il nostro coinvolgimento si è fatto più evidente è stata ovviamente Play, nella sua nuova sede bolognese. Un'edizione importante e all'inizio non facile per noi, non lo nascondiamo, con lo spostamento di città e lo spostamento di ubicazione all'interno dell'evento. Avevamo tanti dubbi: ma il pubblico ci seguirà?... Riusciremo a svolgere comunque le nostre attività?... La nuova collocazione premierà i nostri sforzi?

Ebbene, sì, sì e ancora sì. Il merito del grande successo della spedizione a Play 2025, in cui LudoStoria ha trovato un ambiente totalmente libero e valorizzante in cui esprimere al massimo le sue potenzialità, va sicuramente agli amici di Federludo. La grande federazione delle associazioni ludiche italiane ci ha accolti con calore ed entusiasmo, ha supportato in maniera magnifica le nostre attività, ci ha garantito una presenza ed una visibilità assolute. Certo, noi di LudoStoria ci siamo fatti valere, raccogliendo apprezzamenti da tutte le federassociate per l'impegno, l'organizzazione e la dedizione che abbiamo mostrato: in quei frenetici tre giorni bolognesi, tra dimostrazioni, ospiti internazionali, anteprime esclusive e incontri continui, i nostri tavoli non sono mai stati fermi.

Federludo ha dunque confermato nei fatti la validità della nostra scelta strategica di aderire alla loro rete associativa, peraltro aiutata dalla totale corrispondenza ideale e pratica tra il nostro Manifesto e la loro Carta dei Valori Ludici: quando due realtà improntate alla divulgazione della cultura ludica e all'inclusione totale del pubblico si incontrano… beh, fanno scintille!

L'esperienza bolognese, unita a tutte le altre che avevamo raccolto negli altri eventi degli ultimi mesi, ci hanno spinto in effetti a ripensare anche il concetto stesso di "stand". Sono così nati i Punti LudoStoria, un'idea flessibile e aperta di presenza a un evento, in cui tutti possono venire non solo a provare le dimostrazioni previste ma anche ad avanzare proprie proposte e più semplicemente ad incontrare altri appassionati: porti di approdo in cui ripararsi nel marasma delle grandi manifestazioni, per poi ripartire alla scoperta di nuovi modi di intendere il gioco storico. I primi risultati, raccolti a Sulle Tracce del Drago (L'Aquila) e a Gradara Ludens sono stati più che incoraggianti, e riproporremo il modello a partire dai prossimi grandi appuntamenti come CAST (Firenze) e Play (Bologna) 2026.

Se, però, tutto ciò è stato possibile lo dobbiamo ad una scelta fatta più di un anno fa, ossia assumere una effettiva forma associativa, il modo migliore per dare pieno

segue a pagina 3

segue da pag 2: **Il 2025 di LudoStoria**

valore al nostro operato anche nei confronti dei soggetti istituzionali che si sono interessati a LudoStoria. Abbiamo cominciato con i canonici tre fondatori previsti dalla legge per un'associazione riconosciuta… e oggi contiamo più di 60 Soci, in aumento continuo. Al punto che, con almeno un anno di anticipo rispetto alle nostre previsioni, abbiamo convenuto sulla necessità di trasformare l'associazione culturale nella più compiuta forma dell'Associazione di Promozione Sociale. Un passaggio impegnativo, ma fondamentale, che permetterà a LudoStoria di entrare a pieno titolo nel grande mondo del Terzo Settore, con le conseguenze e i vantaggi che tutti possono immaginare.

Il passaggio si è reso doveroso anche alla luce di un altro sviluppo a cui tenevamo molto, ossia la nascita delle sezioni territoriali. Se il gruppo di Soci e iscritti aggregati di LudoStoria Roma ha dato il via con i suoi eventi a cadenza ormai più che mensile e le sue chat WhatsApp costantemente attive, ben presto si sono uniti a noi LudoStoria Pavia (grazie alla partnership con Aerel APS) e LudoStoria Siracusa (un traguardo importantissimo, dedicato al grande pubblico di appassionati del Meridione). E non finisce qui, perché altre realtà territoriali stanno avanzando le loro candidature per garantire una presenza ancor più capillare sul territorio.

Tutto ciò perché LudoStoria non è nata "solo" per parlare di gioco storico, ma per praticarlo nei fatti e nei numeri, uscendo dalle nicchie in cui sinceramente ci sentivamo troppo stretti e dando a quante più persone possibile quante più opportunità possibili in quanti più modi possibili: un progetto di cui ogni singolo elemento ha valore di per sé, ma ancor di più in connessione organica con tutti gli altri pezzi di quel grande ingranaggio ludostorico che abbiamo creato e continuiamo a creare. E anche le pagine di Ludo Storie che state leggendo adesso - un'altra grande novità del 2025! - ne fanno parte. Qui è più che doveroso un ringraziamento all'impegno e alla competenza del suo referente di progetto, Sergio Fabra, a cui va tutta la nostra riconoscenza (e so che si sentirà molto imbarazzato quando leggerà queste mie parole… ma te le meriti tutte, Sergio!).

E nel 2026? Oh, c'è tempo… ma un'anticipazione possiamo già darvela: tenetevi liberi per febbraio. Perché? Perché qui a Roma succederà una cosa bella. Qui a Roma sarà tempo di StoriCon, una nuova tappa nel percorso che portiamo avanti in maniera costante dal gennaio 2023 in cui siamo nati come gruppo.

Due giornate presso l'ormai familiare struttura dello Spazio Espositivo La Vaccheria che vedranno impegnate, oltre a LudoStoria, tante altre associazioni e realtà che si dedicano alle mille forme di gioco storico. Wargame, giochi da tavolo, giochi di ruolo, miniature… ogni modo di giocare con la Storia sarà rappresentato con partite dimostrative, tornei, gioco libero e conferenze. Un evento non "targato LudoStoria" ma "coordinato da LudoStoria", e andiamo fieri di questa particolarità. Ne riparleremo di questo progetto che speriamo diventi punto di riferimento capace di andare al di là di categorie e sottocategorie ludiche… e ne riparleremo anche presto.

Perché lo spirito ludostorico che abbiamo creato ha questo di bello, che non solo vuole proporsi con vigore al pubblico di appassionati, ma intende anche mettersi a disposizione di chiunque voglia davvero promuovere il gioco storico nella sua veste migliore, libero da ogni chiusura preconcetta, aperto all'innovazione e pronto a valorizzare al meglio la tradizione. Perché LudoStoria non è solo di LudoStoria, perché quello che vogliamo proporre è un modo tutto nostro di intendere il gioco storico, perché ciò che stiamo creando è davvero qualcosa di bello e di unico. È lo "spirito di LudoStoria", e ormai in tanti nel mondo del gioco storico italiano conoscono il significato del termine "ludostorico", utilizzandolo nell'accezione più positiva.

E di questo, da Presidente e da giocatore, non posso che ringraziarvi.

www.ludostoria.it

Solitario? Che noia!

Il gioco è un evento sociale che spesso presume competitività o cooperazione

di Enrico Acerbi

È vero: la visione classica del gioco lo intende come fenomeno sociale, competitivo o cooperativo. Tuttavia, esiste un filone di pensiero, seppur meno celebrato, che esalta proprio il valore intrinseco del gioco solitario. Alcune citazioni e argomentazioni possono offrire una prospettiva diversa.

1. Roger Caillois e la Categoria dell"Ilinx". Il sociologo francese Roger Caillois, nel suo fondamentale testo "I giochi e gli uomini" (1958), classifica i giochi in quattro categorie, la quarta è Ilinx (vertigine), ovvero il gioco che cerca di distruggere temporaneamente la stabilità della percezione per provare un senso di volo o ebbrezza, è spesso un'esperienza profondamente solitaria. Caillois scrive: "Il piacere consiste in una sorta di panico, di voluttuoso smarrimento... che provoca la perdita di controllo e la destabilizzazione dei sensi." Questa esperienza non richiede un avversario; richiede solo la sospensione dell'io nel gioco, un obiettivo perfettamente raggiungibile in solitario.

2. Johan Huizinga e la "Sfera Magica" del Gioco. Vero che Huizinga nel suo "Homo Ludens" (1938) enfatizza l'aspetto sociale del gioco, la sua definizione del gioco come attività che crea una "sfera magica" separata dalla realtà ordinaria è fondamentale: "Il gioco è un'azione libera, consapevolmente al di fuori della vita 'ordinaria', 'non seria', ma che allo stesso tempo assorbe completamente il giocatore." L'essere "assorbiti completamente" è un'esperienza che potrebbe trovare la sua espressione più pura nella solitudine, dove non ci sono interferenze dal mondo esterno. La simulazione storica in solitario è l'atto di creare e abitare da soli quella "sfera magica" di una campagna di Napoleone o dello sbarco in Normandia. Fin qui i Padri Fondatori.

3. Miguel Sicart e il "Gioco come Espressione Personale". Il filosofo “degli studi sui giochi” Miguel Sicart, nel suo libro "Play Matters" (2014), argomenta in modo molto convincente che il gioco è prima di tutto una forma di espressione personale e di esplorazione del mondo. "Giocare è un modo di impegnarsi con le cose, le persone e le situazioni che ci circondano. È un atteggiamento che possiamo adottare verso il mondo... Il gioco è un modo di essere."
Per Sicart, giocare a un wargame in solitario non diventa un surrogato del gioco sociale; è un modo di "impegnarsi" con la storia, di esplorare le sue dinamiche, di esprimere la propria curiosità intellettuale. La "competizione" in questo caso c’è, ma è contro i vincoli del sistema e della narrativa storica stessa.

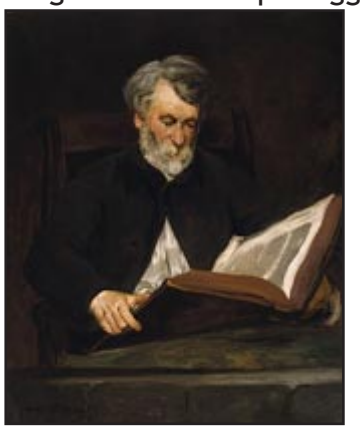
4. Thomas M. Malaby e il "Gioco come Processo". L'antropologo Thomas M. Malaby definisce il gioco non come un oggetto, ma come un "processo", un modo di affrontare l'incertezza e creare significato. In questa visione, il gioco solitario è un dialogo

segue a pagina 5

segue da pag 4: **Solitario? Che noia!**

continuo tra il giocatore, le regole e la narrativa che emerge. La mancanza di un avversario umano non annulla questo processo; lo indirizza semplicemente verso una diversa fonte di incertezza (il sistema di gioco e i dadi al posto di un altro essere umano).

La critica allora è valida se accettiamo una definizione ristretta di gioco come esclusivamente sociale. Ma gli autori qui sopra, in effetti, ci invitano ad allargare lo sguardo verso un modo di essere, un'attitudine di esplorazione e immersione che è intrinsecamente personale. Il gioco come esperienza sensoriale e di vertigine di Caillois vuole una risposta psicofisica individuale, non sociale, mentre Malaby vede il solitario come dialogo con un sistema. L'interazione è con le regole e la narrativa, non con una persona. L'avversario è la Storia, la Logistica, il Caso. Parrebbe corretto dire, allora, che, giocare una simulazione storica in solitario non è "non giocare". È semplicemente giocare in un altro modo: per immersione, per esplorazione, per sfida intellettuale contro un sistema di regole che incorpora la "mente" dello storico e del progettista. È un atto di contemplazione attiva e di narrazione personale, che ha una dignità e un valore propri, paralleli e non inferiori a quello del gioco sociale. La domanda fondamentale, però, un gioco può essere noioso o troppo complesso, se fatto in solitario? Se devo “immergermi” in maniera barbosa in un soggetto storico, allora spendo meglio il mio tempo leggendo qualche libro.



Leggere un libro, tuttavia, è senza dubbio un'attività intellettuale elevatissima, ma è concettualmente diversa dal giocare una simulazione. Non è questione di essere "più semplice" o "più difficile", ma di obiettivo e processo cognitivo diversi.

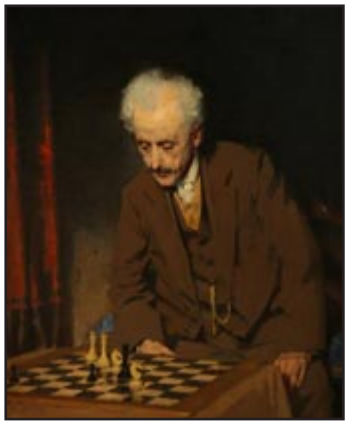
Provo a differenziare le due esperienze. Se io leggo un libro opero un apprendimento passivo/ricettivo, come se guardo al TV. Assorbo la narrazione, l'analisi e le conclusioni di un altro (l'autore). È un processo lineare e, in un certo senso, autoritativo. Seguo il flusso logico di un'altra persona. Anche nel gioco però seguo le regole di un'altra persona (senza essere sicuro che abbia letto i libri di storia corretti). Giocare una simulazione per molti è un apprendimento attivo/sperimentale, come usare il PC invece della TV. In pratica decido io cosa fare. È un processo non lineare e basato su una ricerca guidata dall'indagine.

In parole povere: leggere di come Napoleone abbia perso a Waterloo è diverso dal comandare tu stesso le truppe francesi e perdere per le stesse ragioni. La comprensione che deriva dall'errore attivo è visceralmente più profonda. Un libro ti fornisce una narrazione, ipotizza cosa è successo e, nei migliori casi, perché è successo.
Una simulazione ti costringe a interagire con un sistema. Per vincere, devi capire come interagiscono tra loro le variabili (logistica, morale delle truppe, intelligence, tempo atmosferico) per produrre un risultato. Il libro ti dice che la logistica è importante, la simulazione ti manda in vacca perché hai allungato troppo le tue linee di rifornimento. La simulazione ti insegna la complessità sistemica in un modo che un libro narrativo può solo descrivere.

La più grande forza della simulazione rispetto al libro, comunque, è senza dubbio la controfattualità ("Cosa sarebbe se?" Et si? Notate che non uso il cacofonico Uot if) La storia che leggiamo è un unico evento di cui sappiamo com'è finita.
La simulazione storica apre le porte alla storia controfattuale in modo rigoroso. Per anni abbiamo “canzonato” Thai Bamba per i suoi esperimenti, ma forse abbiamo sbagliato. La simulazione ti permette di esplorare questi "e se?" in un sistema con regole definite, dando un'intuizione unica dei vincoli e delle opportunità che i comandanti dell'epoca dovevano

segue a pagina 6

segue da pag 5: **Solitario? Che noia!**



affrontare. Insomma, leggere un libro di storia è come guardare un documentario ben fatto su come si scalano le montagne; impari tecniche, vedi i pericoli, conosci le storie degli alpinisti. Giocare un wargame è come fare arrampicata in una palestra di roccia, anche se l'ambiente è controllato. L'apprendimento è fisico e immediato. Cari amici “solitari”, quindi, la conclusione non è un "Invece", ma è un "Inoltre". Non si tratta di scegliere tra leggere un libro o giocare a una simulazione. Le due attività sono complementari, non sostitutive. C’è chi legge per costruire una base di conoscenza, per comprendere la narrazione storica consolidata e poi simula per mettere alla prova quella conoscenza, per sperimentare la complessità dei sistemi storici e per sviluppare un'intuizione più profonda e personale degli eventi. C’è chi, come me, prova un gioco e poi legge per vedere di approfondire tutte le stupidaggini che ha fatto con i dadi. La simulazione non è "più semplice" della lettura; è una sfida intellettuale di tipo diverso.

Comunque resto della mia idea perché il

tempo libero è prezioso. Lo scopo di un gioco è il divertimento e l'arricchimento personale. Se un gioco non ti sta fornendo nessuno dei due, perché ha regole ridicole e complesse (buttate giù solo per far passare più tempo nella narrazione) oppure più semplicemente perché ha una mappa e vari aids da usare, tanto da richiedere un tavolo da sei al ristorante, è assolutamente legittimo e saggio lasciarlo perdere, temporaneamente o permanentemente. E questo vale anche per un saggio o libro da leggere.

VEDIAMOCI A...

Gli appuntamenti di Ludostoria

8 novembre LudoStoriCorner, Roma (LS Roma)
22 novembre La Ludica Adunanza, Poggio Mirteto (RI) (LS Roma)
23 novembre Milano Wargames, Milano (Dimostrativi, ASL Italia, Torneo Memoir ‘44 con LS Pavia)
28 novembre Serata di gioco storico in occasione dell'International Game Month @ Your Library, Pavia (LS Pavia)
29 novembre Giornata Great War Commander con Simone Dalla Chiesa, consulente delle regole, Pavia (LS Pavia)
13 dicembre LudoStoriCorner, Roma (LS Roma)

Il calendario ludostorico è suscettibile di ulteriori modifiche e integrazioni. Per qualsiasi informazione relativa agli eventi, contattateci via mail a info@ludostoria.it.

Alla scoperta del Wargame 3D

Il gioco storico è curiosità, immaginazione, voglia di scoprire

di Marco Ortalda

Se digitiamo "wargame" sul sito della Treccani, la definizione che compare è questa: "Gioco consistente nella ricostruzione di azioni belliche del passato, o nell'invenzione di battaglie di fantasia, che riproducono scenari reali e sui quali si muovono pedine di cartone o miniature le cui caratteristiche corrispondono, nella finzione del gioco, a quelle reali."

Corretto, certo. Ma se volessimo davvero raccontare cos'è oggi il wargame, quella definizione sembrerebbe un po' fredda e incompleta. Perché il wargame non è solo "un giocare con i soldatini". È curiosità, immaginazione, voglia di scoprire. È un po' come quella frase con cui Albert Einstein descriveva sé stesso: "Non ho particolari talenti, ma sono solo dannatamente curioso".
Chi si avvicina ai wargame lo fa per mille motivi diversi: c'è chi ama la storia, chi si perde nei dettagli delle uniformi, chi si appassiona alle regole e chi, semplicemente, si diverte a vivere avventure strategiche in buona compagnia. E, spesso, per giocare, non basta la passione: servono geografia, un pizzico di matematica e, perché no, anche qualche lingua straniera per leggere regolamenti e fonti. Ma per capire meglio questo mondo, dobbiamo fare qualche passo indietro.
Prima ancora della scrittura, l'uomo aveva già il bisogno di rappresentare e pianificare.
Nelle pitture rupestri troviamo scene di caccia: piccole "mappe" primitive in cui le tribù mettevano in ordine le proprie strategie per affrontare la più antica delle battaglie, quella contro la fame.
E se spostiamo lo sguardo un po' più avanti, eccoci in pieno cinema hollywoodiano: Cesare o Alessandro Magno che, con pedine di legno malamente intagliate, illustrano i propri piani ai generali. Magari l'accuratezza storica non è il punto forte di Hollywood, ma una cosa è certa: i condottieri del passato avevano davvero bisogno di schemi, miniature o mappe per far comprendere le proprie manovre.
Perfino gli scacchi, che risalgono almeno al VI secolo d.C., non sono altro che una versione astratta e stilizzata di un wargame. Ma la vera svolta arriva nel Settecento.

Nel 1780 Johann Hellwig pubblica un testo dal titolo affascinante e ambizioso: Tentativo di costruire sugli scacchi un gioco tattico giocabile da due o più persone. La sua intuizione? Introdurre elementi di terreno e miniature

segue a pagina 8

segue da pag 7: **Alla scoperta del Wargame 3D**

che rappresentano le diverse armi di un esercito: artiglieria, fanteria e cavalleria. Un passo importante, ma ancora abbozzato.
La vera rivoluzione arriva nel 1824, quando un giovane ufficiale prussiano, Georg Heinrich von Reisswitz, pubblica il Kriegsspiel. Nelle sue pagine non c'è solo un regolamento: c'è un'idea che cambierà per sempre il modo di pensare la simulazione militare.

Nel Kriegsspiel, due squadre si affrontano muovendo le proprie truppe su mappe dettagliate. Ma non è tutto: entra in gioco una figura inedita, l'arbitro. È lui a conoscere la posizione di tutti, a ricevere gli ordini dei comandanti e a restituire i risultati delle manovre. Le due squadre, al contrario, vedono solo ciò che i propri uomini potrebbero realmente osservare sul campo. Una simulazione che introduce nebbia, incertezza e colpi di scena.
Il futuro feldmaresciallo von Moltke intuisce la portata di questo strumento e lo adotta per l'addestramento degli ufficiali prussiani. E i risultati non tardano ad arrivare: nella guerra Franco-Prussiana del 1870, l'esercito tedesco, formato con il Kriegsspiel, travolge i francesi in appena due mesi.
Non pensiamo però che il wargame sia rimasto confinato nelle accademie militari. Alla fine dell'Ottocento anche i salotti e le case degli scrittori si riempiono di miniature e mappe. Robert Louis Stevenson, l'autore de L'isola del tesoro, giocava con i figli a un suo wargame casalingo. E nel 1913 H. G. Wells, padre della fantascienza, pubblica Little Wars, un vero regolamento pensato per il divertimento domestico.

Il salto verso il mercato arriva negli anni '50, quando Avalon Hill pubblica Tactics, il primo wargame commerciale da tavolo. È l'inizio di un filone che non si sarebbe più fermato.
Negli anni '90, con DBA (De Bellis Antiquitatis), il wargame con miniature storiche si arricchisce di campagne e note storiche. Le miniature in 15 mm diventano lo standard e nascono decine di regolamenti.
Oggi, con le stampanti 3D e i file STL, chiunque può costruirsi un esercito in casa, con scenografie e dettagli personalizzati. I blog e i forum permettono di condividere foto, regole casalinghe e scenari. È un mondo in fermento, in cui la tradizione storica incontra la creatività dei giocatori.

I regolamenti moderni offrono esperienze diverse. Ci sono giochi skirmish, in cui ogni miniatura rappresenta un singolo soldato e ogni dettaglio ha il suo peso. E ci sono giochi a grande tattica, in cui si muovono interi battaglioni o corpi d'armata.
Alcuni sistemi permettono persino di passare da un livello all'altro, ampliando la scala

segue a pagina 9

segue da pag 8: **Alla scoperta del Wargame 3D**

senza cambiare regolamento. Questo rende possibile non solo rievocare scontri storici, ma anche costruire campagne epiche, in cui diverse partite si intrecciano per raccontare una storia più grande.

Nel mio club, La Piccola Armata, abbiamo spesso sperimentato queste possibilità. Abbiamo giocato la battaglia di Waterloo e quella di Austerlitz con 21 giocatori e quasi 2.000 miniature su un tavolo di oltre tre metri. In entrambi i casi, Napoleone non è riuscito a cambiare il corso della storia…

Abbiamo anche ricostruito la discesa di Costantino in Italia, dal 312 d.C., rigiocando in sequenza Torino, Verona e il celebre Ponte Milvio. Anche lì, la storia si è ripetuta: Massenzio è caduto, sebbene non affogato nel Tevere ma ucciso sul campo.
Eppure, il bello del wargame è proprio questo: ogni volta la storia può cambiare. Un tiro di dado, un ordine mal interpretato, un colpo di fortuna: tutto può ribaltare un risultato.
Il wargame moderno è un equilibrio sottile: abbastanza semplice da coinvolgere nuovi giocatori, ma sufficientemente realistico da affascinare gli appassionati di storia. Le partite durano il giusto, le regole sono snelle, ma la profondità strategica rimane intatta.
Soprattutto, il wargame è condivisione. È sedersi attorno a un tavolo, discutere di strategie, imparare qualcosa di nuovo e, spesso, farsi sorprendere da un risultato inatteso.
Più che un gioco di guerra, è un gioco di immaginazione, di amicizia e di passione per la storia.

Foto: Miniature scala 28mm dipinte da Marco Ortalda
Elementi scenici La Piccola Armata di Torino

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!

Rasenna, il wargame che rivela la profondità nella semplicità

di Maurizio Marini

Dopo anni di esperienza nel mondo dei wargame storici, sono tornato a parlare di un regolamento che non smette di affascinarmi e di suscitare un interesse crescente: Rasenna di Riccardo Affinati. Sebbene a una prima e frettolosa lettura possa apparire quasi banale, come ho pensato anch'io in passato, questo gioco nasconde una profondità tattica e strategica che si rivela solo quando si è disposti a immergersi nel suo meccanismo.
La mia prima impressione, basata su una scarna edizione in bianco e nero e su formule di combattimento che non erano in linea con i miei principi di simulazione, fu di liquidarlo senza troppi complimenti. Ero abituato a regolamenti più complessi, dove la minuzia delle regole sembrava garanzia di storicità. Invece, mi sbagliavo. Anni dopo, mentre cercavo un gioco introduttivo per neofiti, mi è tornato in mente Rasenna. Decisi di dargli una seconda chance, senza grandi aspettative, e quella singola partita mi ha aperto un mondo.

Ho scoperto un gioco divertente, sorprendentemente evocativo del periodo antico, e incredibilmente coinvolgente. A differenza di altri wargame che possono avere momenti di stallo, Rasenna ti tiene "sul pezzo" per tutta la durata della partita, grazie a un'alta interazione tra i giocatori. La sua adattabilità è un altro dei suoi punti di forza: è perfetto sia per battaglie a punti che per scenari storici, ideale per i tornei, ma anche per una serata informale tra amici. È un regolamento che si presta a diversi stili di gioco, da quello più impegnativo e competitivo a quello più rilassato e conviviale, magari davanti a "birra e salsicce."

Un sistema di gioco unico e intuitivo

Il vero cuore del successo di Rasenna, il suo pezzo forte, è senza dubbio la formula del turno di gioco. All'apparenza semplice, è qui che il gioco rivela la sua natura profonda, con un'affinità che richiama la strategia degli scacchi. Il meccanismo di attivazione delle unità è basato sul concetto di "alternanza": un giocatore attiva un'unità (o un gruppo di unità) alla volta, e poi tocca all'avversario fare lo stesso, fino a quando tutte le unità in gioco non sono state attivate, segnando la fine del turno.
Ogni unità che attivi può compiere una sola azione per turno:

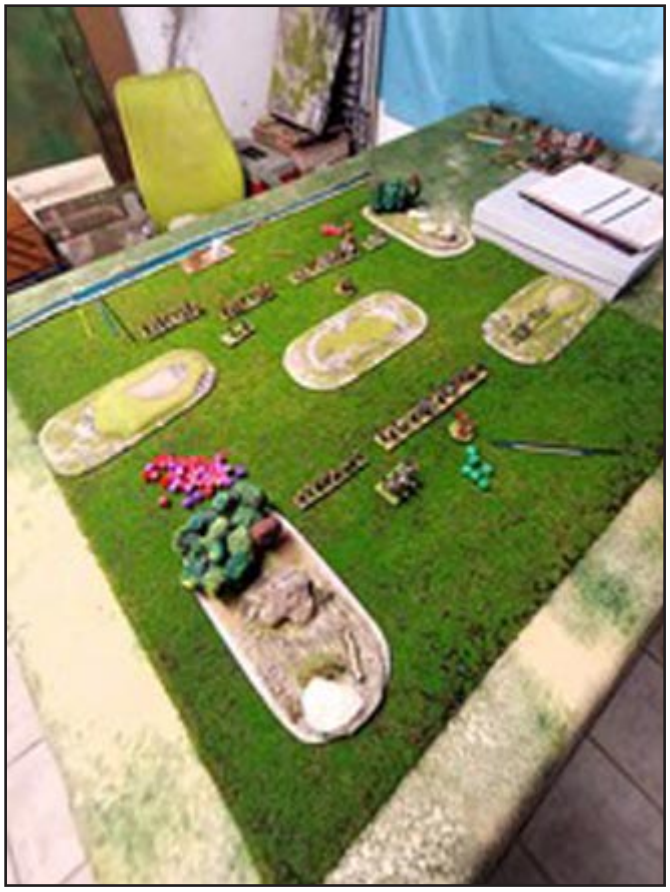
segue a pagina 11

segue da pag 10: **Rasenna, il wargame che rivela la profondità nella semplicità**

Muovere per posizionarsi strategicamente sul campo di battaglia.
Combattere per ingaggiare il nemico in una sanguinosa mischia.
Recuperare per riorganizzare le truppe e rimuovere i marcatori di affaticamento.
Evadere per disimpegnarsi e sfuggire a un combattimento sfavorevole.
L'azione scelta esclude tutte le altre, rendendo la decisione su "quando, come e perché" compiere una determinata azione un elemento cruciale della partita. Questo sistema costringe i giocatori a un continuo ricalcolo strategico a ogni contromossa nemica. Sebbene sia un gioco incredibilmente facile da spiegare e da capire nelle sue regole di base, la sua applicazione pratica è molto più complessa. Proprio come negli scacchi, muovere i pezzi è semplice, ma costruire una strategia vincente tra le molteplici possibilità tattiche è ciò che fa la differenza tra un bravo giocatore e un maestro.

Un ponte tra passato e presente

Rasenna, nella sua nuova incarnazione, copre un vasto arco storico che va dagli eserciti biblici fino all'epoca di Roma e dei suoi nemici, estendendosi con supplementi opzionali fino al periodo rinascimentale e oltre. Rispetto al suo predecessore, questo regolamento si è ampliato, con l'obiettivo dichiarato di limitare il peso della fortuna, a discapito del valore dei singoli giocatori.



L'ispirazione principale, come riconosciuto dall'autore stesso, deriva da due celebri wargame: da un lato, il sistema ispirato a "Warmaster" per il suo approccio pratico e snello; dall'altro, la logica di gioco di "Armati", uno dei wargame più riusciti degli anni Novanta. Questa onestà intellettuale, nel riconoscere le eredità culturali e di gioco, è un tratto distintivo di Rasenna, un'umiltà che il wargame, in quanto hobby, ci insegna ad avere.
Rasenna si distingue per la sua freschezza e il suo sistema di movimento originale che consente di simulare grandi e piccole battaglie in tempi brevi. È un gioco ideale sia per le lunghe campagne militari sia per partite veloci da concludere in una serata. Per i neofiti del wargame storico, Rasenna rappresenta una porta d'ingresso perfetta per un hobby che ha

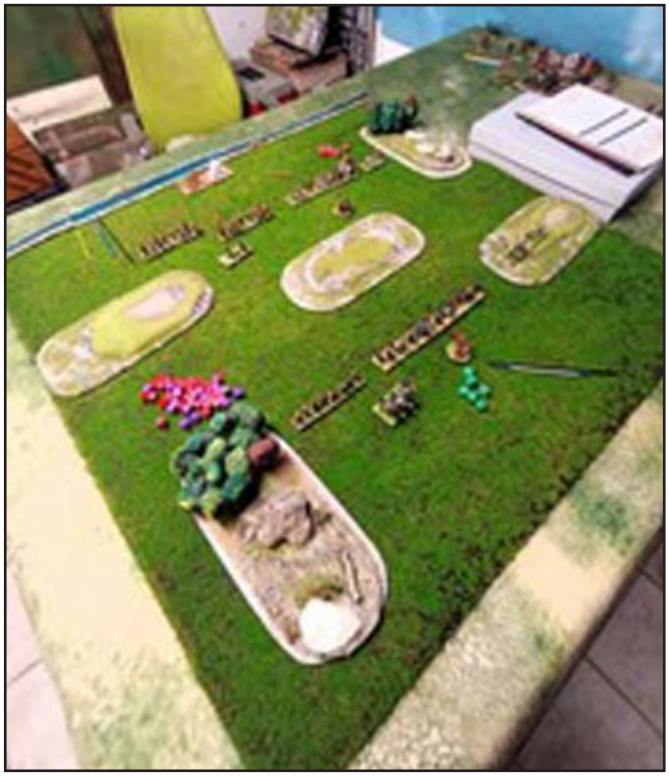
segue a pagina 12

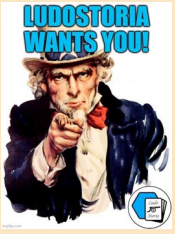
segue da pag 11: **Rasenna, il wargame che rivela la profondità nella semplicità**

un fascino infinito e una community globale di appassionati.

Oltre le regole: l'arte del wargame

L'autore ha saputo trovare il giusto equilibrio tra storicità e giocabilità, offrendo non solo un regolamento, ma una vera e propria guida che include notizie storiche, suggerimenti e consigli. Il successo di Rasenna non è legato alla quantità di regole o di pagine, ma alla sua capacità di essere utilizzato al meglio dai giocatori. L'idea di fondo è che un regolamento complesso non è necessariamente più "storico" di uno semplice, ma ben progettato. La vera differenza la fanno i giocatori e la loro abilità, la loro capacità di sintesi e la loro conoscenza dell'arte della guerra.
Troppe volte, nel mondo del wargame, ci si affida a regole complesse e a una memoria enciclopedica per simulare una battaglia, perdendo di vista la vera essenza del gioco: il divertimento e la strategia. L'autore di Rasenna, con la sua lunga esperienza, ha preferito creare un gioco che stimoli la riflessione tattica piuttosto che l'assillo di complicate nozioni.
In un mondo in cui il sole non tramonta mai sui campi di battaglia della simulazione storica, con appassionati dall'Australia alla Gran Bretagna, dalla Spagna a Hong Kong, Rasenna si posiziona come un faro di chiarezza e divertimento. È la prova che la vera arte del wargame non risiede nella complessità delle sue regole, ma nella sua capacità di farci vivere l'epica di una battaglia con la sola forza della nostra mente e della nostra strategia. Con Rasenna, non si gioca solo con le miniature, ma si gioca con la storia stessa.





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-Culurale "LudoStoria"!
Per info: **www.ludostoria.it** o e-mail **info@ludostoria.it**

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

La guerra dei delegati

Nella serie Taiheiki l'elemento chiave è l'ammiraglio

di Andrea Pavan

Aprendo i componenti di Pacific War, ci si trova davanti a una serie di ritratti di ammiragli.
È subito chiaro che questo gioco non riguarda le navi da guerra, ma i comandanti stessi.
L'elemento chiave è l'ammiraglio: anche disponendo di navi eccellenti, se il comandante è incapace non ci sarà possibilità di vittoria.
La vera questione è: a quale ammiraglio affidare le unità navali migliori e verso quale obiettivo inviarle? Questo è il cuore del gioco.
La guerra moderna non è più combattuta da chi la decide: è la cronaca di una delega sempre più profonda.
Nell'antichità, Alessandro Magno guidava personalmente le sue campagne fino in India.
Nella guerra moderna, invece, leader come Lincoln durante la Guerra Civile americana o l'Imperatore Meiji durante la guerra russo-

giapponese raramente si recano in prima linea.
Al loro posto, sfruttano sistemi di comunicazione avanzati per impartire ordini a generali e ammiragli.
Gli ufficiali delegati, a loro volta, delegano ulteriormente il comando ai loro subordinati.
Ad esempio, durante la guerra russo-giappo-

nese il generale Ōyama Iwao, comandante supremo dell'esercito in Manciuria, affidava le operazioni delle sue quattro armate ai rispettivi comandanti, mentre l'Ammiraglio Itō Sukeyuki, capo dello stato maggiore della Marina, delegava le operazioni all'Ammiraglio Tōgō Heihachirō, comandante della Flotta Combinata.
Il giocatore, muovendo le pedine, assume il ruolo di comandante supremo della Marina giapponese o americana, distribuendo le unità ai rispettivi ammiragli e ordinando loro le operazioni.
Il lato giapponese comanda il quartier generale della Flotta Combinata guidato da Yamamoto Isoroku, mentre quello americano controlla l'ammiraglio Chester W. Nimitz e i suoi subordinati.
La guerra moderna è dunque una catena monumentale di nomine, in cui il talento individuale è determinante.
Dall'ingegnosa strategia della delega tra Giappone e Stati Uniti scaturiscono le epiche battaglie navali del Pacifico.
Il risultato dipende interamente dall'abilità degli ammiragli, ma anche dalla fortuna: le capacità e il fattore casuale generano una

segue a pagina 18

segue da pag 13: **La guerra dei delegati**

drammaticità imprevedibile e intensa.
I ritratti degli ammiragli giapponesi e americani
Chi gioca a "The Pacific War" assume il ruolo di comandante supremo della marina e affida le proprie unità agli ammiragli per farle operare sul campo di battaglia. Le pedine evocative con il ritratto dei comandanti rendono naturale voler conoscere la personalità e la carriera di questi. Qui di seguito viene fornita una breve introduzione agli ammiragli giapponesi e americani durante la Seconda Guerra Mondiale.

Ammiragli dell'Impero del Giappone

Yamamoto Isoroku

Rinomato ammiraglio rappresentativo della Marina giapponese. Pur essendo il più fermo oppositore dell'entrata in guerra contro gli Stati Uniti, una volta aperto il conflitto, come comandante della Flotta Combinata pianificò l'audace attacco a Pearl Harbor, che neutralizzò gran parte della capacità operativa americana e consentì al Giappone di ottenere rapidi successi nelle fasi iniziali della guerra del Pacifico. Morì nel 1943, il suo aereo venne abbattuto in una imboscata dell'aviazione dell'esercito americano mentre ispezionava le Isole Solomon.

Nagumo Chūichi

Sotto Yamamoto, comandò il gruppo portaerei. Guidò le operazioni a Pearl Harbor e Midway, e in seguito fu promosso comandante della Flotta del Pacifico Centrale. Durante la Battaglia delle Marianne nel 1944 guidò la Prima Flotta Aerea in una decisiva difesa della zona di sicurezza nazionale contro gli americani. Nonostante il coraggio, il Giappone fu sconfitto e Nagumo si suicidò dopo la caduta di Saipan.

Kondō Nobutake

Mentre Yamamoto e Nagumo attaccavano le Hawaii, Kondō era responsabile delle operazioni nella zona delle risorse meridionali. Comandante della Seconda Flotta, sotto la sua guida le navi giapponesi affondarono le corazzate britanniche Repulse e Prince of Wales nella Battaglia del Mare di Giava. La Seconda Flotta partecipò anche all'operazione di protezione per le forze di sbarco a Midway e alle aspre battaglie nelle Isole Solomon, comprese le seconda e terza battaglia dei Solomon e l'Operazione Ke, distinguendosi per grande coraggio.

Kakuta Kakujirō

Sotto Kondō, comandò la Quarta Divisione Aerea nella Battaglia del Mare di Giava e partecipò alla conquista delle Isole Aleutine. Comandante della Seconda Divisione Aerea, combatté nelle battaglie del Sud Pacifico nelle Isole Solomon. Fu uno dei migliori comandanti di portaerei giapponesi. Partecipò alla Battaglia delle Marianne alla guida della Prima Flotta Aerea e, dopo la sconfitta, si suicidò insieme a Nagumo.

Tanaka Raizō

Rappresentante dei comandanti di cacciatorpediniere giapponesi, guidò la Seconda Squadriglia di Cacciatorpediniere. Partecipò alla Battaglia del Mare di Giava e alle operazioni nelle Isole Solomon, ottenendo significativi successi nelle battaglie navali notturne, come la Terza Battaglia dei Solomon e la battaglia notturna di Capo Lunga, dimostrando l'ardore dei marinai giapponesi.

Inoue Shigeyoshi

Comandante della Quarta Flotta, guidò la storica battaglia decisiva tra portaerei nel Mare dei Coralli, la prima della storia. Successivamente ricoprì ruoli amministrativi come Vice Ministro della Marina e Capo dello Stato Maggiore Navale.

Hosogaya Boshirō

Comandante della Quinta Flotta, partecipò alle operazioni nelle Isole Aleutine e alla Battaglia di Attu. Si distinse nelle dure battaglie

segue a pagina 15

segue da pag 14: **La guerra dei delegati**

a nord durante la guerra del Pacifico.

Ozawa Jisaburō

Comandante della Prima Flotta Mobile, guidò il gruppo portaerei nella Battaglia delle Marianne. Dopo quella sconfitta, continuò a dirigere le forze aeree della Prima Flotta aerea nella zona delle Filippine. Durante la battaglia di Okinawa fu comandante della Prima e della Seconda Flotta Mobile, sovrintendendo le operazioni kamikaze della Operazione Kikusui. Nella seconda metà della guerra del Pacifico, la forza aerea della marina giapponese fu affidata a lui.

Kurita Takeo

Dal 1943 fu comandante della Seconda Flotta. Durante l'Operazione Sho-1, partecipò alla Battaglia del Golfo di Leyte guidando la Prima Flotta di Attacco, cercando di penetrare nella baia di Leyte dove si trovavano le forze americane. Tuttavia, a causa di fatica, fallimenti nella trasmissione delle informazioni, perdite nella battaglia al largo di Samar e divergenze sugli obiettivi, l'avanzata fu annullata all'ultimo momento.

Jōjima Takatsugu

All'inizio della guerra fu comandante della portaerei Shōkaku, partecipando agli attacchi a Pearl Harbor, alla battaglia di Ceylon e a Coral Sea. Alla Battaglia delle Marianne comandò la ricostituita Seconda Divisione Aerea, guidando le portaerei Jun'yō, Hiyō e Ryūhō. Nonostante il coraggio, le difese americane fermarono l'avanzata. Dopo la guerra operò in diverse basi aeree giapponesi e terminò la guerra in patria.

Kimura Masatomi

Comandante della Terza Squadriglia di Cacciatorpediniere all'inizio della guerra. Partecipò alla Battaglia del Mare di Bismarck e a numerose operazioni difficili, come l'evacuazione di Kiska, l'Operazione Tago per il trasporto di truppe nelle Filippine e l'Operazione Rei per la ritirata dal Sud. La sua eccellente leadership garantì il successo di ciascuna missione.

Mikawa Gunichi

All'inizio della guerra comandava il Terzo Squadrone della Prima Flotta Aerea. Durante l'attacco a Pearl Harbor propose un secondo attacco, ma la richiesta non fu accolta. Nel luglio 1942 divenne comandante dell'Ottava Flotta, guidando le operazioni nelle aree di Rabaul e Nuova Guinea e dirigendo la prima e la terza Battaglia delle isole Solomon. Supervisionò anche le operazioni dell'Undicesima Flotta Aerea di Rabaul e della 25ª Divisione Aerea, influenzando le operazioni navali e aeree dell'intera Marina Imperiale.

Shima Kiyohide

Comandante della Quinta Flotta, conosciuta anche come Flotta Shima. Durante l'Operazione Sho-1, entrò nello stretto di Surigao per sostenere la flotta di Kurita. Dopo che la flotta di Nishimura fu annientata dagli americani, Shima decise il ritiro, considerando fallita l'operazione. Successivamente fu assegnato alla Prima Flotta Aerea, ma senza aerei la sua unità venne sciolta, terminando così la sua carriera militare.

Undicesima Flotta Aerea

Conosciuta come "Forze Aeree di Rabaul". All'inizio della guerra del Pacifico Rabaul divenne un importante centro delle forze aeree giapponesi, strategicamente fondamentale per sostenere le operazioni nelle isole Solomon e a Guadalcanal.

Seconda Divisione Aerea

Nel gioco, rappresenta le forze ricostituite dopo la perdita delle portaerei Sōryū e Hiryū nella Battaglia di Midway (giugno 1942). Il personale rimanente fu organizzato in unità di difesa a Truk e nelle Marianne. La divisione subì ulteriori perdite durante le battaglie aeree e navali successive e, alla Battaglia del Golfo di Leyte (ottobre 1944), disponeva di

segue a pagina 16

segue da pag 15: **La guerra dei delegati**

circa 90 aerei.

Prima Flotta Aerea

Nel gioco entra in campo nella prima metà del 1943 (Turno 4). All'inizio della guerra comprendeva le prime due divisioni aeree come forza mobile, ma subì gravi perdite a Midway. Ricostituita nel 1943, fu l'unità più preziosa della Marina Imperiale, utilizzata nella Battaglia delle Marianne e in operazioni kamikaze nelle Filippine e a Okinawa.

Unità di scorta marittima

Ad aprile 1942 furono organizzate le forze di scorta marittima sotto il comando iniziale del Capo di Stato Maggiore della Marina. Dal novembre 1943 passarono sotto il comando della Flotta Combinata.

Comando Generale delle scorte marittime

Costituito nel novembre 1944 per contrastare l'intensificarsi delle operazioni di interdizione alleate. Comprendeva tre flotte di scorta, unità aeree di scorta e reparti di terra. L'espansione con unità improvvisate fu limitata dall'intensificarsi dei bombardamenti sul Giappone.

Ammiragli Alleati

Husband E. Kimmel

All'inizio della guerra del Pacifico, Kimmel era comandante della Flotta del Pacifico. Fu però rimosso dal comando dopo l'attacco a Pearl Harbor, ritenuto responsabile. In The Pacific War esiste uno scenario "IF" in cui Kimmel non viene rimosso.

Sir Thomas S. V. Phillips

Ammiraglio della Flotta Orientale Britannica, guidava le corazzate Prince of Wales e Repulse intervenute in Asia. Il Primo Ministro Churchill sperava che il rafforzamento della flotta potesse difendere la penisola malese, considerata il "Gibilterra dell'Est".
Tuttavia, l' 8 dicembre 1941 le truppe giapponesi sbarcarono in Malesia, sorprendendo le difese britanniche. La flotta orientale britannica avanzò per minacciare le linee di rifornimento giapponesi, ma fu intercettata da sommergibili e aerei giapponesi. Durante la Battaglia del Mare di Malesia, le due corazzate furono affondate; Phillips perì insieme alla Prince of Wales.

Karel F. W. M. Doorman

Ammiraglio della Flotta Alleata ABDACOM (USA, UK, Olanda, Australia), era un ufficiale olandese rifugiato nelle Indie Orientali dopo l'occupazione dei Paesi Bassi da parte dei nazisti.La flotta di Doorman era una raccolta di navi coloniali con diverse nazionalità e lingue, incapace di competere con la Marina giapponese. Sconfitta nelle battaglie al largo di Giava e Bali, fu infine annientata nella Battaglia del Mare di Giava insieme alla nave ammiraglia De Ruyter.

Sir James F. Somerville

Ammiraglio britannico con vasta esperienza militare. Partecipò alla Campagna di Gallipoli nella Prima Guerra Mondiale, alla controversa battaglia di Mers-el-Kébir contro la marina francese e alla caccia alla corazzata tedesca Bismarck nella Seconda Guerra Mondiale.Dopo la morte di Phillips, Somerville divenne comandante della Flotta Orientale. Nonostante la sua esperienza, non riuscì a fermare la potente Marina Imperiale Giapponese. La sua flotta subì pesanti perdite nella Battaglia dello Stretto di Ceylon contro la flotta di portaerei di Nagumo.

Bruce A. Fraser

Secondo le regole speciali di The Pacific War, Fraser compare come rinforzo d'emergenza dalla madrepatria. L'inserimento precoce della sua unità nel gioco riduce i VP, rappresentando lo sforzo eccezionale dell'alleato britannico. Nella realtà storica, nell'agosto 1944, dopo lo sbarco in Europa, la Gran Bre-

segue a pagina 17

segue da pag 16: **La guerra dei delegati**

tagna poté inviare forze navali nel Pacifico. Fraser succedette a Somerville e guidò la flotta britannica contro le unità giapponesi rimanenti nel Sud Pacifico, partecipando alle operazioni per Okinawa e contribuendo alla difesa contro gli attacchi kamikaze. Per i suoi meriti fu poi insignito del titolo di barone.
Forze del Teatro del Pacifico (Pacific Theater Command)

Chester W. Nimitz

Dopo la rimozione di Kimmel, fu nominato da Roosevelt comandante supremo delle forze navali statunitensi. In qualità di Comandante Supremo del Teatro del Pacifico e Comandante della Flotta del Pacifico degli Stati Uniti (CINCPAC-CINCPOA), Nimitz esercitava il controllo su tutte le forze terrestri, navali e aeree statunitensi nel Pacifico. Ogni operazione navale alleata passava attraverso la sua autorità.

William F. Halsey Jr.

Durante le prime fasi della guerra, Halsey fu comandante del Comando del Sud Pacifico (COMSOPAC) e supervisionò l'operazione "Watchtower" per la conquista di Guadalcanal. Guidò numerosi scontri nel settore delle Isole Salomone, guadagnandosi il soprannome di "Bull" Halsey per il suo coraggio e determinazione. Successivamente fu comandante della Terza Flotta statunitense, partecipando a grandi battaglie come la Battaglia del Golfo di Leyte e la Campagna di Okinawa.

Raymond A. Spruance

Alla fine di maggio 1942, poco prima della Battaglia di Midway, Halsey cadde malato e richiese che Spruance assumesse il comando delle sue forze come sostituto temporaneo. Spruance, inizialmente solo comandante di una squadra di incrociatori, si trovò a dirigere l'intera potenza aeronavale statunitense.
Le task force TF16 e TF17 sotto il suo comando inflissero un colpo decisivo alla flotta aerea giapponese a Midway, affondando tre delle quattro portaerei giapponesi in appena sei minuti. Solo la Hiryū sopravvisse inizialmente, ma fu successivamente neutralizzata, portando gli Stati Uniti a una vittoria decisiva.Successivamente Spruance fu comandante della Quinta Flotta, guidando le operazioni di conquista delle isole Gilbert e Marshall, la campagna di Saipan e la Battaglia del Golfo di Marianas, nonché la prima fase della Battaglia di Okinawa. Durante Okinawa, subì un forte stress a causa degli attacchi kamikaze giapponesi e fu sostituito da Nimitz durante l'operazione.Nel design del gioco The Pacific War, Halsey e Spruance si alternano turno per turno. Questa scelta simula il sistema reale in cui una flotta era condivisa tra due quartier generali: mentre uno era in prima linea, l'altro riposava in retrovia per mantenere l'efficienza operativa.

Frank J. Fletcher

Comandante della portaerei Yorktown con il TF17 durante la Battaglia del Mar dei Coralli e con il TF16 a Midway. Nel Mar delle Salomone guidò la Saratoga come ammiraglio del TF61 nella Seconda Battaglia delle Salomone, perdendo però molti ufficiali a causa di attacchi dei sottomarini giapponesi. Fletcher sopravvisse miracolosamente e successivamente fu comandante nel settore nord-ovest. È ricordato come un eccezionale comandante di portaerei alle prime fasi della guerra.

Marc A. Mitscher

All'inizio del conflitto era comandante della portaerei Hornet. Fu responsabile del lancio dei B-25 dall'oceano vicino al Giappone per il primo bombardamento aereo sul suolo giapponese, noto come il raid Doolittle. Partecipò anche a Midway, contribuendo alla vittoria. Successivamente comandò la TF58 della Quinta Flotta, partecipando ai raid su Palau, alla Battaglia delle Marianne e alla Battaglia del Golfo di Leyte, affondando la corazzata

segue a pagina 18

segue da pag 17: **La guerra dei delegati**

Musashi. Guidò anche le operazioni a Iwo Jima, i bombardamenti sul Giappone e la Campagna di Okinawa.

Daniel J. Callaghan

Durante la lotta per Guadalcanal, affrontò l'attacco giapponese al campo Henderson, guidato da Mikawa con le corazzate Kongō e Haruna. Callaghan, al comando della TF67.4, ingaggiò la terza battaglia notturna delle Salomone, subendo pesanti perdite: la sua nave ammiraglia San Francisco fu colpita e l'ammiraglio Callaghan e tutti gli ufficiali superiori morirono.

Willis A. Lee

Ammiraglio di corazzata di grande esperienza, comandò le corazzate Pennsylvania, Colorado e Washington. Durante la seconda notte della terza battaglia delle Salomone, guidò la TF64 usando il radar di bordo per colpire le navi giapponesi sotto il comando di Nobutake Kondō, affondando la Kirishima e la cacciatorpediniere Ayanami, danneggiando le incrociatrici Atago e Takao. Successivamente comandò tutte le corazzate del Pacifico come ComBatPac, partecipando alle campagne di Marianas e Leyte. Morì dieci giorni dopo la fine della guerra per un infarto.

Aaron S. Merrill

Alla fine della Battaglia di Guadalcanal guidò la TF68, sfruttando il radar per ottenere vantaggi nelle battaglie notturne, tra cui la Battaglia di Villa-Stanmore, il Golfo di Kula e la Battaglia di Kolombangara. La sua flotta era l'unica forza statunitense rilevante ancora operante nell'area delle Salomone, cooperando con MacArthur per favorire le operazioni alleate.

Arleigh A. Burke

Rappresentante dei comandanti della flotta di cacciatorpediniere americani, al comando del 23° Squadrone Navale partecipò a 22 battaglie, tra cui Bougainville e la Battaglia al largo di Cape St. George. Il successo delle sue azioni, come per Merrill, fu dovuto in gran parte all'uso del radar. Successivamente fu capo di stato maggiore della TF58, manovrando le navi con grande efficacia e velocità.

Morton L. Deyo

Durante l'Operazione Ten-Go, la corazzata Yamato avrebbe dovuto affrontare la flotta di Deyo nella battaglia finale tra corazzate. Tuttavia, la TF58 partì prima, e il duello non ebbe luogo. Deyo, noto come "l'ammiraglio che non affrontò la Yamato", aveva operato sia in Atlantico che in Pacifico. Partecipò alla scorta dei convogli in Islanda e supportò l'invasione della Normandia come TF129. Più tardi comandò il TF54 della Quinta Flotta nel Pacifico.

Richmond K. Turner

Comandante delle unità anfibie del Pacifico (ComPhibPac), supervisionò tutte le operazioni di sbarco della Marina USA, dalla Campagna di Guadalcanal fino a Okinawa.

Holland M. Smith

Sotto Turner, guidò il V Corpo Anfibio USA. Soprannominato "Mad Smith", comandò le operazioni di sbarco nelle Isole Gilbert, Marshall e a Saipan, e guidò tre divisioni dei Marines nella sanguinosa battaglia di Iwo Jima.

Comandanti Alleati - Sud-Ovest Pacifico (SWPA)

Douglas MacArthur

Comandante dell'Esercito statunitense nelle Filippine all'inizio della guerra, guidò la ritirata dalla penisola di Bataan e divenne Comandante Supremo del Teatro del Sud-Ovest del Pacifico (COMSWPA). MacArthur, al pari di Nimitz, deteneva ampi poteri su tutte le forze alleate nella regione: l'esercito statunitense, la Fifth Air Force, la Settima Flotta, nonché le forze australiane di terra, mare e aria. Dopo Guadalcanal, guidò le campagne nelle Salomone e in Nuova Gui-

segue a pagina 19

segue da pag 18: **La guerra dei delegati**

nea, avanzando poi verso le Filippine. In un'ipotetica invasione del Giappone sarebbe stato comandante supremo delle forze alleate (GHQ), coordinando le forze americane, britanniche e australiane.

Thomas C. Kinkaid

Comandante della Settima Flotta, talvolta chiamata "la flotta di MacArthur". Assunse il comando nel novembre 1943. Kinkaid si trovò spesso tra due fuochi, sotto le direttive di Nimitz e MacArthur. La Settima Flotta fornì supporto navale alle operazioni terrestri nelle Salomone e in Nuova Guinea, e trasportò le truppe per lo sbarco a Leyte. La sua flotta rappresentava l'ipotetico ostacolo per la flotta giapponese di Kurita nella Baia di Leyte, un "what-if" storico interessante.

Thomas L. Sprague

Esperto di aviatori e istruttore, nel 1943 divenne comandante della portaerei Intrepid, partecipando ai raid su Truk e nelle Marianne. Successivamente guidò il TF77.4.1 ("Taffy 1") della Settima Flotta a Leyte. Durante il conflitto con la flotta giapponese di Kurita, le unità di Taffy 1 intervennero per soccorrere le portaerei di scorta, subendo danni dai primi attacchi kamikaze giapponesi.

Jesse B. Oldendorf

Dopo incarichi di istruttore e compiti di scorta in Atlantico, nel 1944 fu assegnato alla Settima Flotta. Comandò il TF77.2, basato sulla sua divisione di corazzate e incrociatori pesanti, che affrontò la flotta giapponese di Nishimura nello Stretto di Surigao durante la Battaglia del Golfo di Leyte. La sua flotta includeva cinque corazzate riparate dopo Pearl Harbor: la vendetta americana fu servita nello stretto di Surigao.

Sir Victor A.C. Crutchley

Ammiraglio della Royal Australian Navy sotto il comando di MacArthur nello SWPA.
Durante lo sbarco a Guadalcanal guidò il CTF62.2 per supportare le truppe, subendo pesanti perdite, tra cui l'incrociatore Canberra, nella prima battaglia navale nelle acque delle Salomone contro Mikawa.
Successivamente continuò a guidare le forze australiane nella SWPA, assumendo il comando del TF44 (poi TF74) fino a giugno 1944, supportando MacArthur nelle operazioni nelle Salomone e in Nuova Guinea.

Lo Scontro Diretto tra Ammiragli

La guerra navale che ha caratterizzato la Seconda Guerra Mondiale nel Pacifico è rappresentata in questo gioco come una serie di "scontri sanguinosi" tra le marine da qui il titolo originale del gioco The Pacific War: Deadly Bloody Battles of Combined Fleet.
La caratteristica principale del gioco è il ruolo dei "Ammiragli". Abbiamo già introdotto i vari ammiragli; il passo successivo è assegnare loro delle forze e inviarli nelle diverse regioni del Pacifico. Quando le flotte giapponesi e americane si incontrano in un punto, la risoluzione dello scontro avviene tramite un tiro di dado, con l'abilità dell'ammiraglio che influenza il risultato: più l'ammiraglio è competente, maggiore è il bonus sul tiro.
Se un ammiraglio comanda una portaerei,

segue a pagina 20

segue da pag 19: **La guerra dei delegati**

queste unità possono lanciare un attacco preventivo, colpendo la flotta nemica prima del combattimento principale. Di conseguenza, chi non dispone di portaerei è costretto a combattere in condizioni estremamente svantaggiose.
La vittoria è determinata dai Punti Vittoria (VP) acquisiti controllando regioni strategiche. Ad esempio, la conquista delle regioni meridionali come Singapore, le Indie Orientali Olandesi e le Filippine conferisce al Giappone un bonus immediato di 8 VP: per il Giappone, quindi, il Sud-est asiatico è la chiave per la vittoria.
Gli Stati Uniti, al contrario, devono rallentare l'espansione giapponese nelle Filippine, recuperare le perdite subite a Pearl Harbor e rafforzare le proprie forze per avanzare verso le zone occupate dai giapponesi.
Il gioco si sviluppa in otto turni, con un dinamismo molto interessante: nella fase iniziale, il Giappone attacca; dalla fase centrale in poi, gli Stati Uniti concentrano le proprie forze per contrattaccare. Questa alternanza strategica crea un'esperienza di gioco estremamente coinvolgente.
Con l'introduzione delle nuove regole della "Folio Edition", emerge un aspetto cruciale: affidarsi a un ammiraglio competente implica che le sue forze si logorino con il tempo. Ciò richiede una riorganizzazione delle flotte e spesso si devono affidare temporaneamente le operazioni a ammiragli inizialmente considerati meno importanti.
Gestire il tempismo e la combinazione tra uomini e navi, e decidere quando impiegare le forze più importanti, diventa quindi una scelta strategica complessa. Nonostante le migliori decisioni, il tiro dei dadi può ribaltare la situazione: la fortuna si combina con l'abilità, creando un equilibrio che rende il gioco avvincente e rigiocabile.
Chiunque sia interessato a questo approccio potrà sperimentare di persona come le decisioni degli ammiragli e il fattore casuale dei dadi possano generare drammatici sviluppi storici alternativi, rendendo l'esperienza di gioco intensa e memorabile.

Detto questo non possiamo non parlare del sistema originale e profondo dal quale è tratto questo meraviglioso gioco sul Pacifico di Kubota Yoshio: la serie Taiheiki.
Un sistema di gioco solido, amato da oltre 30 anni, applicabile a qualsiasi tema che ha il suo padre fondatore in Makoto Nakajima.
Il primo gioco progettato da Nakajima, Taiheiki, ha visto il suo eccellente sistema di base adattarsi a opere con i più svariati temi. Non solo ha influenzato numerosi game designer in Giappone, ma ha anche avuto una diffusione internazionale: è stato pubblicato in inglese, a Taiwan sono stati creati giochi originali basati sul sistema (successivamente pubblicati anche in giapponese), mostrando un'espansione a livello mondiale. Alla fine, il sistema è stato persino applicato a giochi strategici sulla Seconda Guerra Mondiale nel Pacifico.

Caratteristiche principali della serie Taiheiki:
Conquista territoriale come base del gioco Il controllo delle regioni fornisce punti vittoria e permette di reclutare unità per rafforzare le proprie forze. Controllare snodi strategici aumenta anche la capacità di dispiegamento dell'esercito. È fondamentale capire quali territori sono essenziali per la vittoria e quali possono essere sacrificati.
Invio dei generali nei posti più adatti I gene-

segue a pagina 21

segue da pag 20: **La guerra dei delegati**

rali hanno caratteristiche diverse, come rango, base di potere, valore in battaglia e capacità di comando. Bisogna inviarli nei territori dove possono essere più utili. Vincere le battaglie è importante, ma ci sono molti altri compiti da svolgere, come il controllo dei territori, il reclutamento e l'ostruzione delle azioni nemiche.

Movimento come sfida strategica a turni Gli spostamenti dei generali seguono le regole della "iniziativa", con le fazioni che si muovono a turno, una stack alla volta. Quando due forze si incontrano nella stessa area, si intrappolano a vicenda: bisogna quindi perseguire i propri obiettivi mentre si cerca di ostacolare i piani dell'avversario.

Equilibrio tra strategia e fortuna Lanci di dadi frequenti determinano iniziativa, risoluzione dei combattimenti, controllo dei territori e, in alcuni giochi, anche intrighi o durata della vita dei generali. Possono verificarsi colpi di scena, ma non basta affidarsi alla fortuna per vincere. Solo chi ha obiettivi chiari e prepara attentamente le proprie mosse può vedere il favore della sorte.

Storia generale della serie Taiheiki

Nel 1990, Taiheiki – La battaglia decisiva di Kusunoki Masashige fu pubblicato come parte della serie SS di Shō Kikaku. Si tratta di un wargame strategico che ricostruisce la guerra iniziata nell'anno Kenmu 2 (1335) tra le forze militari guidate da Ashikaga Takauji e le fazioni aristocratiche fedeli all'imperatore Go-Daigo.

Il designer Makoto Nakajima, al suo debutto con Taiheiki, realizzò un gioco di elevata qualità. Pur essendo compatto, il gioco offriva ampie possibilità strategiche grazie alle regole dell'iniziativa e prevedeva fino a 93 generali diversi grazie all'utilizzo della retrocopertina come "erede" dei personaggi principali. Il bilanciamento del gioco favoriva tradizionalmente le fazioni aristocratiche, ma non era tale da garantire la vittoria assoluta, rendendo il gioco perfettamente rigiocabile e considerato un capolavoro.

Undici anni dopo, nel 2001, Taiheiki venne ripubblicato come supplemento al numero 63 della rivista di gioco amatoriale Game Journal. In questa edizione furono rivisti i generali e migliorata la grafica della mappa, ma la modifica più significativa riguardò le regole di controllo delle fazioni aristocratiche per bilanciare il gioco. Nello stesso numero fu anche pubblicato uno scenario aggiuntivo, L'inquietudine di Kan'ō, che trattava un periodo successivo rispetto al gioco principale, sebbene richiedesse la creazione manuale dei counter. Era previsto anche uno scenario aggiuntivo La ribellione di Genkō, che purtroppo non venne mai realizzato.

Due anni più tardi, nella versione commerciale della rivista Game Journal n. 8, furono inclusi due giochi basati sul sistema Taiheiki: Kōetsu Gunki e La Guerra dei Cent'anni tra Inghilterra e Francia. In particolare, La

segue a pagina 22

segue da pag 121: **La guerra dei delegati**

Guerra dei Cent'anni si svolge su turni di dieci anni ciascuno, creando un gioco drammatico in cui i generali passano generazione dopo generazione attraverso il controllo delle morti. Successivamente, Nakajima continuò a pubblicare numerosi giochi con temi diversi, tutti derivati dal sistema Taiheiki. Inoltre, celebri designer come Tōryō Hōjō, Yasutaka Ikeda e Tenshin Rōshi svilupparono giochi basati sullo stesso sistema. A livello internazionale, MMP negli Stati Uniti pubblicò le versioni inglesi Warriors of God (La Guerra dei Cent'anni) e Warriors of Japan (Taiheiki), mentre a Taiwan fu pubblicato un gioco originale, San Guo Zhan Ji (Cronache dei Tre Regni), mostrando come il sistema Taiheiki continui a influenzare lo sviluppo di giochi in tutto il mondo. Il sistema Taiheiki ha regole semplici e le capacità dei generali sono facilmente comprensibili, quindi il gioco è accessibile anche a chi non ha conoscenze approfondite del contesto storico. Ovviamente, la familiarità con la storia arricchisce l'esperienza, ma affrontare un tema poco noto partendo dal gioco è anch'essa una modalità di divertimento e di stimolo.

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-Culurale "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!

Twilight Struggle: Red Sea

La Guerra Fredda in Africa rivissuta attraverso un gioco profondamente strategico

di Giorgio Urbani

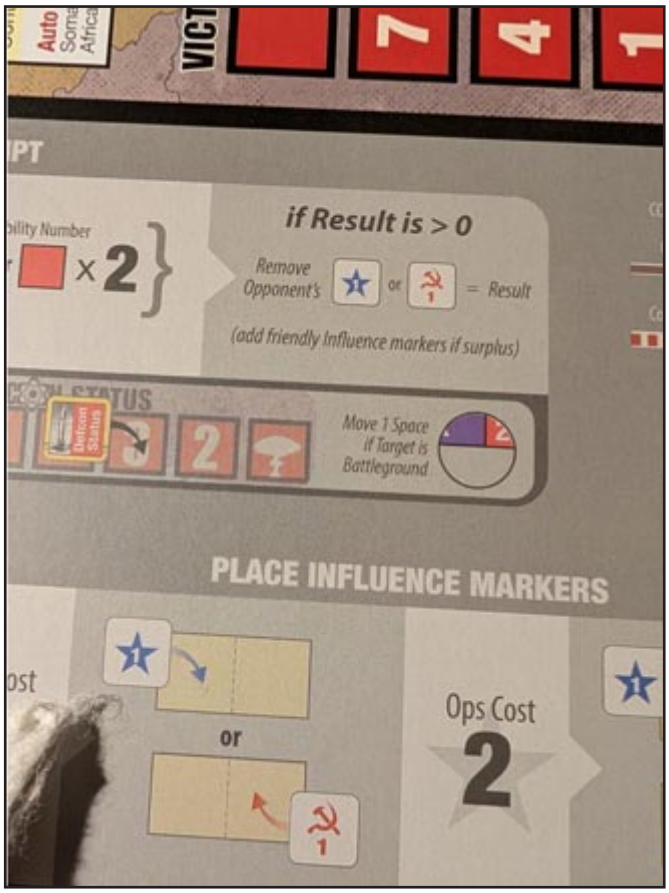
"Twilight Struggle: Red Sea" trasporta i giocatori nel cuore turbolento del Corno d'Africa durante il periodo storico della Guerra Fredda, concentrandosi sulle dinamiche geopolitiche tra Stati Uniti e Unione Sovietica (Dio mio, quanto tempo è passato da quando ho detto l'ultima volta Unione Sovietica o CCCP o URSS!) in questa regione geograficamente e strategicamente vitale. Presentato come un gioco a sé stante, ma derivato dal celebre sistema di "Twilight Struggle", questo titolo, sempre per due giocatori, promette un'esperienza più rapida e focalizzata (dopotutto appartiene alla Serie "Lunchtime Games" di GMT Games) pur mantenendo la profondità strategica e la tensione del suo fratello maggiore.

Il gioco si dipana su una mappa che rappresenta due regioni chiave: Africa e Medio Oriente (con l'Egitto significativamente appartenente ad entrambe). I giocatori utilizzano un sistema card-driven ormai classico: le carte rappresentano eventi storici specifici del periodo e dell'area (dalla Guerra dell'Ogaden tra Somalia ed Etiopia alla Dottrina Carter, dai ribelli eritrei all'influenza cubana).
C'è un elemento che amo profondamente nei giochi storici, specialmente nei card driven, e lo ripeto in ogni recensione: è la spinta alla curiosità. Quando una carta mi incuriosisce, la ricerca sui fatti storici collegati diventa parte integrante del gioco, dilatandone i tempi ma moltiplicandone il valore. Il piacere di creare una sinapsi, ad esempio, partendo dalla carta "Il Derg", scoprendone il significato su Wikipedia, imbattendosi nel "Negus Rosso" e comprendere che cosa è il periodo del "Terrore Rosso" etiope, la reputo un'esperienza di valore inestimabile.
Tornando quindi alle, per me intriganti, carte evento esse possiedono un valore in punti operazionali (Op). Ad ogni turno, i giocatori devono decidere se attivare l'evento descritto sulla carta (spesso associato a una delle due superpotenze, con conseguenze se si gioca un evento avversario) o utilizzare i suoi Punti Operazionali per condurre azioni sulla mappa.
Le Operazioni disponibili sono ovviamente familiari ai giocatori di Twilight Struggle: piazzare Influenza nei vari paesi per ottenere il Controllo (superando il valore di Stabilità del paese e l'influenza avversaria), effettuare tiri per il Riallineamento per ridurre l'influenza nemica, o tentare rischiosi Colpi di Stato per rovesciare governi. Questi ultimi, specialmente nei paesi designati come "Campo di Battaglia", hanno un impatto diretto sul tracciato DEFCON, che misura la tensione nucleare globale. Se il DEFCON raggiunge il livello 1, la partita termina immediatamente con la sconfitta del giocatore che ha causato l'escalation finale. Il tracciato DEFCON limita anche le operazioni (Colpi di Stato e Riallineamenti) in specifiche regioni (Medio Oriente a DEFCON 3 o inferiore), aggiungendo un ulteriore livello di restrizione strategica.
Ecco com'è finita la mia partita: il giocatore Sovietico (cioè sempre io) ha tentato un

segue a pagina 24

segue da pag 23: **Twilight Struggle: Red Sea**

colpo di stato in Arabia Saudita, dimenticando però che, essendo un paese “campo di battaglia”, questa azione avrebbe abbassato di un livello il tracciato DEFCON. Questo ha portato il DEFCON a 1, scatenando istantaneamente la guerra nucleare globale e concludendo la partita.
Una regola peculiare, rispetto a Twilight Struggle, è l'introduzione dei paesi "punto di crisi" (Etiopia e Somalia). I Colpi di Stato in queste nazioni comportano un rischio aggiuntivo: pescare una carta dal mazzo. Se la carta è di basso valore (1-2 Op) o una carta Punteggio, il DEFCON peggiora, aumentando la tensione; se è di alto valore (3-4 Op), viene rimessa sotto il mazzo. Simulando l'imprevedibilità e le conseguenze a catena degli interventi in aree geopoliticamente sensibili, questo meccanismo riflette la logica alla base di dottrine come quella di Carter, secondo cui un'azione in una regione critica poteva avere effetti su scala globale.
Il gioco include anche elementi iconici di Twilight Struggle, come la Corsa allo Spazio e la carta "Autonomia Romena", che funziona in modo simile alla Carta Cina. Un elemento distintivo è invece lo spazio "Rotte Marittime Strategiche", un'area non-geografica dove si può piazzare Influenza e il cui controllo (o la semplice maggioranza) fornisce bonus significativi.
La partita standard si svolge su soli due turni ed il punteggio avviene tramite le carte Punteggio specifiche per Africa e Medio Oriente, che assegnano VP basati sui livelli di presenza, dominazione e controllo raggiunti in ciascuna regione, con bonus per i paesi Campo di Battaglia e per l'influenza sulle Rotte Marittime Strategiche. La vittoria si ottiene raggiungendo 10 VP o tramite condizioni di Vittoria Automatica, tra cui una specifica legata al controllo simultaneo di Etiopia, Somalia e della maggioranza dei paesi africani quando si gioca la carta “Punteggio Africa”.
Secondo me, Twilight Struggle: Red Sea centra l'obiettivo: cattura l'essenza del suo predecessore in un formato più breve e accessibile, senza sacrificare la notevole profondità strategica né la tensione, sempre palpabile, della Guerra Fredda. E’ un eccellente gioco per due giocatori per chi cerca un wargame strategico storicamente ricco, ma di durata contenuta.



Hai voglia di giocare? Vediamoci all'Odin Ludopub

di Sergio Fabra

Un ambiente confortevole, tanti tavoli e tanti giochi e soprattutto tanti, tanti, tanti giocatori di tutte le età attorno alla plancia di un german o di un boardgame, con i dadi in una mano e una bibita nell'altra. L'Odine Ludopub di via Laurentina a Roma è il punto di ritrovo per chi desidera passare un pomeriggio o una serata a giocare e gustare le specialità offerte dal locale. È anche il locale eletto dai Ludostorici romani per confrontarsi a suon di CRT e pedine. Ma com'è nata l'idea del Ludopub e cosa offre? L'abbiamo chiesto ad Alessandro Balbi, uno dei tre soci fondatori del pub.

Alessandro, com'è nata l'idea del Ludopub?
Era un sogno che avevamo nel cassetto da tanti anni. Noi soci fondatori abbiamo condiviso anni di gioco di ruolo insieme a Dungeons & Dragons nella Community di "Nido Retold" e abbiamo deciso di costituire l'Associazione Culturale ODIN principalmente per dare una casa propria alla Community che prima giocava in altri Ludopub o online durante il Covid. Ma anche per realizzare alcune idee innovative che avevamo sviluppato proprio frequentando altri locali del genere e nei quali non avevamo trovato terreno fertile.

Chi sono i soci fondatori?
Siamo tre soci fondatori: Alessandro Babbi, Carla Gaeta, Paola Di Siero. Io sono laureato in Storia Moderna e Contemporanea, sono cresciuto giocando e collaborando con alcuni dei negozi di giochi che hanno fatto la storia del gioco da tavolo, di ruolo e di carte a Roma negli anni '90 e 2000: "La Città del Sole" di Via della Scrofa, "Strategia e Tattica" di Via del Colosseo, poi di Via Cavour e ora di Via Massaciuccoli e il "Galactus" di Via Malladra. Sono da sempre appassionato di gioco di ruolo, di simulazione storica, di tridimensionale storico, di carte e faccio parte prima dell'ARGO, poi dell'ARSM e infine dell'Associazione "Miles Gloriosus" di Roma per quanto riguarda il Wargame e il Tridimensionale storico; sono cresciuto giocando con la mitica scatola rossa del BECMI di D&D e agli altri gdr più celebri. Ho organizzato con altri amici il primo "Campionato Romano di Magic" quando il più famoso gioco di carte del mondo sbarca in Italia. Ho conosciuto le altre socie ruolando Gerin il Losco, assassino di 20° livello a capo della Gilda delle Ombre di Nido, l'accozzaglia di ladri, assassini e informatori della Community.

segue a pagina 23

segue da pag 25: **Hai voglia di giocare? Vediamoci all'Odin Ludopub**

Carla Gaeta, laureata in Lingue e Traduzione, parla Inglese, Francese e Spagnolo e collabora con Case Editrici universitarie, scopre tardi il gioco di ruolo con Dungeons & Dragons nel 2018, ma ne rimane affascinata e vive con passione l'esperienza di "Nido Retold" ruolando uno dei personaggi più anziani ed iconici della Community: l'Elfa Guerriera Althaea divenuta Generale dell'Esercito di Nido al 20° livello conducendo alcune delle campagne più ardue per la sua cittadina. Paola Di Siero, laureata in Scienze e Tecniche del Servizio Sociale e Assistente Sociale iscritta all'albo. Appassionata di gioco di ruolo, da tavolo e di LARP con la celebre "Vilegis", preferisce giochi fantasy e di strategia, ma difficilmente rifiuta di giocare anche ad altro. Ha conosciuto i suoi soci ruolando il personaggio di Donna Bellavoce, barda paladina di Mystra di 20° livello, a capo dell'antica organizzazione MoonStar e Ambasciatrice ufficiale della delegazione politica della sua Community.

Quali sono state le maggiori sfide che avete incontrato e come le avete gestite?

La sfida più impegnativa è stata trovare il locale adatto alle esigenze dell'associazione (canna fumaria, parcheggio, unico piano, accessibilità diversamente abili, ecc.) , abbiamo impiegato un anno e mezzo prima di trovare la sede attuale con un pizzico di fortuna. Avendolo trovato ai primi di giugno, la seconda sfida è stata stipulare il contratto di affitto in tempi rapidi e poi realizzare a luglio inoltrato il progetto di ristrutturazione con architetto e ditta per riuscire ad aprire subito dopo l'estate. Ripensando a quelle settimane frenetiche, pensiamo di essere stati bravi e anche fortunati a concretizzare il progetto che avevamo in mente in così poco tempo.

Qual è la filosofia del Ludopub?

Vogliamo cercare di aggregare quante più realtà ludiche di Roma possibile, collaborando con loro e cercando di ascoltare le loro esigenze. Allo stesso tempo, vogliamo rendere l'esperienza di gioco per i nostri associati più piacevole possibile. Studiamo molto la disposizione dei tavoli perché ogni gruppo possa vivere al meglio la propria serata di gioco. Abbiamo realizzato un sito web molto organizzato con il Catalogo dei Giochi disponibili in ludoteca (presto anche quelli che verranno aggiunti su richiesta per una serata) e il Calendario di tutti gli Eventi a cui è possibile prenotarsi direttamente online. E soprattutto curiamo molto il livello della qualità del cibo che serviamo, mantenendo i prezzi in linea con quelli degli altri Ludopub.

Il pub è frequentato da molti giovani. Come siete riusciti ad avvicinarli al mondo dei giochi da tavolo?

Abbiamo la fortuna di trovarci vicino all'Università di Roma Tre in zona Marconi - San Paolo frequentata da moltissimi ragazzi, abbiamo di-

segue a pagina 27

segue da pag 26: **Hai voglia di giocare? Vediamoci all'Odin Ludopub**

stribuito volantini nei giorni dell'apertura e poi abbiamo promosso molto il Ludopub sui social (Instagram e Facebook), il resto lo hanno fatto il passaparola, la nostra gentilezza e competenza. Ci teniamo anche a ringraziare tutti i nostri soci ludici perché sono tutti molto educati e propositivi.

Il pub è diventato il punto di ritrovo di varie associazioni ludiche. Questo è frutto di una vostra precisa politica. Ce ne vuoi parlare?

Riteniamo fondamentale collaborare con tutte le associazioni ludiche di Roma, pertanto, abbiamo stabilito ottimi rapporti con tutte le maggiori di esse anche prima dell'apertura. Promuoviamo in modo condiviso e reciproco gli Eventi organizzati, nel ludopub abbiamo due bacheche sulle quali vengono affissi i volantini di ogni iniziativa. Ogni associazione o community di giocatori che collabora con noi può usufruire di sconti sulle consumazioni o di donazioni in base alle consumazioni effettuate dai propri partecipanti.

Progetti per il futuro?

Avendo da poco festeggiato il primo anno di apertura con mesi frenetici di lavoro, non abbiamo avuto molto tempo per portare ancora a termine molti dei progetti che avevamo in mente prima di iniziare: arricchire ancora di più il nostro catalogo giochi, aggiungere una

'biblioteca' di giochi di ruolo, permettere di utilizzare una nostra ricca collezione di wargame hex & counter con titoli su richiesta, realizzare diversi gadgets dell'associazione (che in moltissimi ci hanno chiesto), poi lavorare sui rapporti e le collaborazioni con le case editrici di giochi, implementare diversi strumenti di comunicazione con gli associati con il nostro sito web, che presto diventerà anche una app da poter utilizzare sempre più facilmente dal cellulare. Insomma, i progetti sono tanti, ma siamo solo in tre e ci vorrà un po' di pazienza per vederli realizzati.

Con il wargame “Merde!” si riscrive la storia

Una vera e propria immersione nel campo di battaglia napoleonico, dove la logica militare e la tensione psicologica si fondono in un equilibrio instabile tra strategia e caos

di Riccardo Pallotta

C’è sempre un momento, nel mondo del gioco, in cui la storia prende vita sul tavolo. È successo di nuovo, lo scorso 11 ottobre, durante l’evento “LudoStoria Roma incontra LudoStoria Siracusa”, organizzato dagli amici dell’Associazione negli accoglietni locali dell’Odin Ludopub, quando ho avuto l’occasione di provare per la prima volta “Merde!”, il wargame (print and play) napoleonico ideato da Sergio Fabra.

L’atmosfera era quella giusta: tavoli affollati di miniature di carta, carte d’ordine, segnalini di colonna e un’aria densa di curiosità e polvere da sparo (metaforica, s’intende).
Di fronte a me, come avversario, Vincenzo Parla, comandante esperto e battagliero; al mio fianco, nel ruolo di generale in capo, Sergio Masini, che con saggezza e un pizzico di ironia ha scelto per noi una strategia difensivistica, prudente, ma tenace, prima di dover abbandonare il campo per seguire altre questioni su altri fronti.
A quel punto, come un ufficiale improvvisato promosso sul campo, mi sono ritrovato a guidare le nostre truppe tra colline e centri abitati, cercando di mantenere la linea e contenere gli assalti nemici. “Merde!” non perdona l’improvvisazione, ma regala emozioni autentiche:

ogni unità in disordine è un piccolo dramma, ogni carica riuscita un trionfo che fa battere il cuore.
La strategia difensiva si è rivelata vincente, forse più per prudenza e meriti del terreno che per genio tattico, ma quel che conta è che, alla fine, siamo riusciti a resistere, a contrattaccare e, sorprendentemente, a vincere.

segue a pagina 29

segue da pag 28: **Con il wargame “Merde!” si riscrive la storia**

È stato un duello tanto mentale quanto narrativo, fatto di manovre, bluff, disciplina e fortuna, che mi ha ricordato quanto il fascino dei wargame stia proprio in questo: nel riuscire a trasformare un foglio di regole e un pugno di pedine in una piccola epopea.
Quando l’ultimo tiro ha sancito la vittoria, ho guardato il campo di battaglia, disseminato di pedine rovesciate, ordini spesi e unità esauste, e ho pensato che forse, anche in una partita di “Merde!”, si può intravedere qualcosa di eroico: la capacità di resistere, di adattarsi, e di vincere nonostante tutto.

Dentro “Merde!”: strategia, caos e disciplina sul campo di battaglia

“Merde!” non è un semplice wargame, ma una vera e propria immersione nel campo di battaglia napoleonico, dove la logica militare e la tensione psicologica si fondono in un equilibrio instabile tra strategia e caos.
Ogni turno di gioco scandisce mezz’ora di battaglia, in cui i giocatori muovono le loro colonne, gestiscono la “nebbia di guerra” e prendono decisioni che possono ribaltare il fronte nel giro di pochi minuti. Come in una campagna reale, il segreto non sta solo nel colpire l’avversario, ma nel mantenere la disciplina, proteggere i comandanti e non perdere la coesione tra le linee.
Il sistema di punteggio, semplice ma spietato, traduce in numeri il peso delle perdite: un’unità in disordine o in rotta può significare il crollo di un’intera ala e la cattura di un comandante può compromettere il morale dell’esercito.
Ogni pedina racconta una storia: dietro i colori e i simboli si nascondono divisioni, reggimenti e comandanti con valori propri di disciplina, difesa e movimento. Le truppe d’élite si muovono come lame affilate, mentre la fanteria di linea avanza lenta, ma costante, sostenuta dall’artiglieria, che dal fondo campo detta il ritmo del fuoco. Il combattimento si risolve in tre fasi, fuoco, carica e mischia, ma il vero

cuore del gioco è il morale. Ogni scontro perso impone un test di disciplina, e anche la vittoria può trasformarsi in caos se le linee non reggono la pressione. È un sistema che obbliga a ragionare non solo in termini di forza bruta, ma anche di tenuta psicologica: un reggimento stanco o disorganizzato vale meno di un manipolo ben guidato. L’intervento dei comandanti diventa così cruciale: il loro carisma può riportare l’ordine nel disordine, trasformando un potenziale disastro in una controffensiva improvvisa.

segue a pagina 30

segue da pag 28: **Con il wargame “Merde!” si riscrive la storia**

L’ambientazione napoleonica emerge non solo nella meccanica, ma nel ritmo stesso del gioco. Le fanterie in colonna d’attacco, i quadrati difensivi contro la cavalleria, la gestione dell’artiglieria di posizione: tutto contribuisce a ricreare la sensazione di trovarsi dentro una battaglia del XIX secolo, dove la velocità di una carica o la decisione di ritirarsi un turno prima potevano determinare la vittoria o la disfatta. “Merde!” riesce a trasformare il tavolo da gioco in un piccolo teatro della guerra, in cui ogni pedina ha un’anima e ogni mossa pesa come un ordine gridato tra il fumo dei cannoni e che non è detto che venga recapitato e come

Un wargame che diverte e fa riflettere

Alla fine, ripensandoci, credo che la chiave della vittoria sia stata proprio la scelta di restare sulla difensiva, anche quando la tentazione di avanzare si faceva forte. La Battaglia di Rivoli, nella sua versione ludica come in quella storica, premia chi sa sfruttare il terreno e mantenere la calma sotto pressione. Ho cercato di fare esattamente questo: consolidare le posizioni, obbligare l’avversario a muoversi in salita e difendere con ostinazione ogni altura. È stata una strategia forse poco spettacolare, ma efficace. Non nego che la fortuna dei dadi, quel pomeriggio, sia stata particolarmente benevola con la mia artiglieria, che ha colpito con precisione chirurgica nei momenti decisivi, ribaltando situazioni che sembravano compromesse. Ma, come spesso accade nei wargame, la fortuna premia chi sa prepararsi: dietro ogni tiro fortunato c’era un posizionamento studiato, un vantaggio territoriale sfruttato al meglio, un rischio quasi calcolato. Così, tra colpi di cannone e manovre di contenimento, gli eserciti hanno riscritto la storia di Rivoli, almeno sul tavolo di Ludo Storia. Una vittoria costruita più con la pazienza e la disciplina che con l’audacia, e che mi ha insegnato una verità che vale tanto nel gioco quanto nella vita: a volte, per vincere, bisogna semplicemente saper resistere.

Prosegue la campagna per associarsi a LudoStoria
Per informazioni visita il sito www.ludostoria.it

Nights of Fire: Battaglia per Budapest

di Giorgio Urbani

"Nights of Fire: Battaglia per Budapest" di David Turczi (già game designer di Voidfall e Nucleum) e Brian Train (per gli appassionati di COIN è il game designer di giochi come A distant Plain e Colonial Twilight) immerge i giocatori nella drammatica e disperata seconda settimana della Rivoluzione Ungherese del 1956, precisamente tra il 4 e il 7 novembre. Il gioco si presenta come il secondo capitolo di Days of Ire:Budapest 1956 (sempre di Turczi), focalizzandosi sul ritorno dell'Armata Rossa nella capitale ungherese con l'intento di reprimere brutalmente la rivolta: per i difensori ungheresi non si tratta di una lotta per la vittoria militare convenzionale, ma di una ostinata battaglia per la sopravvivenza e per infliggere un costo morale e politico all'oppressore sovietico.
E' ovviamente un conflitto profondamente asimmetrico dove i giocatori (da 1 a 2) che controllano i Rivoluzionari Ungheresi lottano contro forze soverchianti con obiettivi molto chiari ma assai difficili: resistere il più a lungo possibile, ritardare l'avanzata sovietica, disabilitare le unità nemiche e, soprattutto, aiutare quanti più civili possibile a fuggire dalla città.
La loro vittoria non si misura sul campo di battaglia, ma nella capacità di erodere il prestigio sovietico attraverso la fuga dei civili e la resistenza prolungata, trasformando una sconfitta militare in una vittoria morale agli occhi del mondo. Dall'altra parte, la fazione Sovietica (controllata da un giocatore in modalità "Conflitto" o da un sistema automatico in solitario) punta a spezzare il morale degli insorti eliminandoli, arrestando i civili prima che fuggano e stabilendo guarnigioni nei punti chiave della città per soffocare la resistenza.
Il regolamento offre due modalità di gioco distinte. La modalità "Konev" (uno dei più grandi generali della WWII realmente chiamato a schiacciare sul nascere la ribellione ungherese con l'operazione Turbine) permette un'esperienza in solitario o cooperativa per 1-2 giocatori, dove i partecipanti collaborano per resistere all'assalto gestito da un mazzo di carte dedicato che simula le sue decisioni. Questa modalità è quella con cui ho giocato io.

La modalità "Conflitto", invece, introduce la competizione diretta (per 2-3 giocatori), con un partecipante che assume il ruolo del comandante sovietico, pianificando attivamente la repressione, mentre gli altri gestiscono la difesa ungherese. Entrambe le modalità possono essere giocate in versione Base (quella che ho giocato io) o Avanzata, quest'ultima introduce maggiore profondità strategica e rigiocabilità con regole aggiuntive, come abilità speciali per alcuni insorti (medico, dimostrante) e carte Obiettivo per il giocatore Sovietico.
Le meccaniche di gioco ruotano attorno alla gestione delle carte e al controllo del territorio sulla mappa di Budapest, divisa in distretti. I giocatori rivoluzionari utilizzano un sistema basato su Punti Operazione (chiamati Ops) derivanti dalle carte giocate (da 1 a 3 per ogni turno) per eseguire azioni. Queste includono il

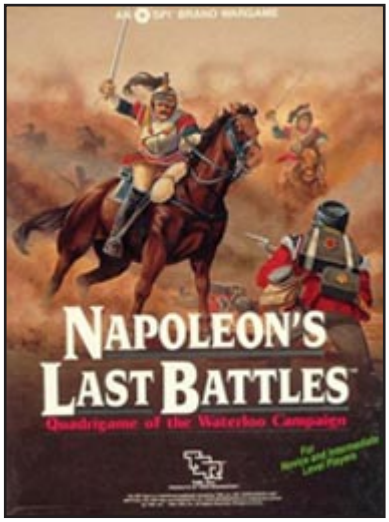
segue a pagina 32

segue da pag 31: **Nights of Fire: Battaglia per Budapes**

movimento dei combattenti, il complesso tentativo di far fuggire i civili (il cui costo in Ops diminuisce con la presenza di insorti nel distretto), la costruzione di barricate per ostacolare i sovietici, ed azioni offensive come l'Imboscata o l'Attacco diretto che faranno guadagnare “Momentum” necessari a ridurre il prestigio sovietico alla fine del round. In caso di Attacco diretto c’è il rischio di subire un contrattacco sovietico, determinato dal lancio di un dado e influenzato dal livello di Prontezza, che può portare al ferimento o all'eliminazione dell'insorto attaccante.
La gestione delle unità sovietiche differisce significativamente tra le due modalità. Io ho giocato alla versione “In modalità Konev”, dove l'IA sovietica agisce tramite un mazzo dedicato e un lancio di dado, seguendo priorità specifiche per colpire i distretti considerati a "più alta minaccia" (basandosi su un ranking in base al numero dei Civili, numero di insorti, etc etc).
Piccolo appunto personale: sarà che i giochi "tridimensionali" come Brivido, Risiko, Heroquest, Starquest e altri simili hanno avuto un impatto fondamentale sulla mia formazione come giocatore, ma ho una vera e propria passione per i giochi "Dudes on a map" e i loro “cugini”, i wargame a blocchi (come in Nights of Fire).
Credo che questa tipologia di gioco sia un modo efficace e coinvolgente per rappresentare la nebbia di guerra, l'incertezza e la tensione che caratterizzano le situazioni di conflitto. Inoltre, trovo esteticamente appagante vedere le mappe di gioco popolate da miniature o blocchi, che rappresentano le unità militari schierate sul campo di battaglia proprio come in un Quartier Generale (Figura 3).
Infatti, un elemento chiave del gioco è la gestione dell'informazione nascosta: le specifiche abilità degli insorgenti ungheresi (locali e combattenti) e il valore dei civili non sono sempre noti alla fazione sovietica (specialmente in modalità Conflitto), aggiungendo un livello di incertezza. Il flusso di gioco è scandito in round, ognuno composto da fasi ben definite: Pesca carte, preparazione tattica, arrivo di rinforzi (dal secondo round), operazioni (il cuore dell'azione con turni alternati), aggiustamenti (dove si verificano prestigio, morale e condizioni di fine partita) e manutenzione (reset delle unità e avanzamento del tempo). Il gioco prosegue per un massimo di 10 round o fino a quando non si verificano le condizioni di fine partita, come l'azzeramento del morale ungherese, l'azzeramento del prestigio sovietico, o la resa volontaria (la scelta che ho fatto durante la partita) o automatica degli Ungheresi.
Il regolamento è arricchito da numerose note storiche (sono rimasto particolarmente colpito dal fatto che esistano pochissime foto di quell'evento, perché i sovietici le usarono per perseguitare molte persone) e dell'autore, che forniscono un contesto profondo agli eventi rappresentati e alle scelte di design, sottolineando le difficoltà nel tradurre una situazione così sbilanciata in un'esperienza di gioco avvincente.
"Nights of Fire" è un wargame tematico intenso e impegnativo, che cattura la tragicità e la disperazione della resistenza ungherese. Turczi e Train sono riusciti a creare un'esperienza di gioco profonda e ricca di decisioni difficili, adatta sia a chi cerca una sfida competitiva tesa sia a chi preferisce un'esperienza cooperativa o in solitario contro un'IA ben strutturata (ed implacabile, proprio come furono i sovietici e Konev stesso).

Variante per Napoleon's Last Battles

Riceviamo e volentieri pubblichiamo una variante per Napoleon's Last Battles fattaci pervenire dall'amico e autore Andrea Brusati. La variante fu originariamente pubblicata su Il Gatto Nero Sui Dadi nel 1991.
Segnaliamo che, con qualche aggiustamento, può essere adattata a giochi classici della SPI che partono dal sistema di Napoleon at War, tra i quali ad esempio Blue & Gray Deluxe Edition, recentemente pubblicato da Decision Games.



Napoleon's Last Battles - combattimento rivisto
- I giocatori devono procurarsi o realizzare dei segnalini numerici.
- Si usano le regole standard, con l'eccezione di quelle relative ai risultati di combattimento.
- Le perdite si quantificano in riduzione dei punti di forza.
- La forza di un'unità è pari al suo valore stampato meno i punti di forza subiti.
- I combattimenti si risolvono sulla tabella sotto riportata.
- I numeri indicano i punti di forza persi da ciascuna parte (in totale, non per unità), e devono essere suddivisi equamente tra le unità che li subiscono, a discrezione del proprio giocatore.
- Quando un'unità subisce un numero di perdite pari al valore sul suo retro questa va in rotta, e si rimuove dal gioco (come le unità eliminate nelle regole originali). Potrà rientrare tramite riorganizzazione, come nelle regole originali, sul proprio lato ridotto. In questa condizione viene eliminata definitivamente quando tutti i suoi punti di forza sono eliminati.
- La ritirata è di due esagoni. Si gestisce come nelle regole originali.
- È permesso ritirarsi attraverso Zone di Controllo nemiche al costo di un punto di forza per ogni unità.
- Unità che hanno subito perdite possono recuperare un punto a turno se impilate con il proprio comandante e non muovono o attaccano in quel turno.
- In caso di combattimento da fuoco di artiglieria si ignorano i risultati di ritirata. Le perdite si applicano anche all'attaccante solo se l'esagono del difensore contiene artiglieria.

Dado	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	R/-	1R/1	1/1	-/R	-/1R	-/1R	1/2R	-/2R	-/2R	-/3R
2	1R/-	R/-	1R/1	1/1	-/R	-/1R	-/1R	1/2R	-/2R	-/2R
3	1R/-	1R/-	R/-	1R/1	1/1	-/R	-/1R	-/1R	1/2R	-/2R
4	2R/-	1R/-	1R/-	R/-	1R/1	1/1	-/R	-/1R	-/1R	1/2R
5	2R/-	2R/-	1R/-	1R/-	R/-	1R/1	1/1	-/R	-/1R	-/1R
6	3R/-	2R/-	2R/-	1R/-	1R/-	R/-	1R/1	1/1	-/R	-/1R

LudoStoria apre a Siracusa

LudoStoria raggiunge il profondo Sud. Venerdì 17 ottobre (non siamo superstiziosi) serata inaugurale della sezione siracusana dell'Associazione ludica ospitata nella sede della Tana dei Goblin, salutata con viva soddisfazione dal Presidente Riccardo Masini, sentito telefonicamente per l'occasione. I padroni di casa Salvo "Tricky" Tringale e Sergio Fabra hanno accolto i numerosi ospiti che hanno organizzato diversi tavoli. Sergio Fabra ha presentato agli amici aretusei la sua ultima creatura Merde! rispondendo alle numerose domande e illustrando le meccaniche del gioco. Poi tavolo di Memoir 44 con una intensa sfida a quattro fra le truppe tedesche e quelle sovietiche. Alla fine, per un soffio, hanno vinto i russi. Vittoria accolta, com'è d'uso tra veri ludostorici, con una cordiale stretta di mano e dalle obbligatorie analisi sulle tattiche adottate, anche da parte dei numerosi spettatori che hanno seguito con vivo interesse la partita ammirando la qualità del ricco materiale di gioco.
LudoStoria Siracusa apre agli appassionati di giochi da tavolo ogni venerdì sera a partire dalle 21 e la prima domenica di goni mese a partire dalle 17. La ludoteca è ricca di titoli per organizzare tavoli sempre stimolanti e divertenti.

Che cos'è LudoStoria?
LudoStoria è un centro di aggregazione per appassionati che opera al fine di facilitare e approfondire la pratica del gioco di simulazione storico in ogni sua forma, intensificare i contatti e le occasioni ludiche tra i suoi membri ovunque si trovino, partecipare e promuovere qualsiasi iniziativa pubblica legata a tale hobby e più in generale mettere in atto ogni azione il cui scopo sia diffondere la conoscenza del gioco storico inteso nella sua più ampia accezione.
Per fare ciò, i membri di LudoStoria si dotano di un gruppo Facebook da utilizzare come punto di riferimento per le comunicazioni ufficiali, le iniziative sul campo e le libere discussioni sul tema, nonché di un'associazione ludico-culturale che possa fornire il necessario riconoscimento legale e supportare concretamente le attività del gruppo.

In concreto:

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

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

LudoStoria si struttura primariamente come gruppo Facebook, ai cui Amministratori sono demandate le responsabilità direttive e le facoltà esecutive, ma il cui indirizzo generale è demandato al libero e paritario consenso dei suoi membri, incoraggiando la partecipazione di tutti al processo decisionale.

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

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

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

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

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

LudoStoria riconosce in pari ed egual misura

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ludo Storie - novembre - dicembre 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. 4)
Sergio Fabra (pag. 25)
Maurizio Marini (pag. 10)
Riccardo Masini (pag. 1)
Marco Ortalda (pag. 7)
Riccardo Pallotta (pag. 28)
Andrea Pavan (pag. 13)
Giorgio Urbani (pag. 23 e 31)

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

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-Culu-rale "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!

PATROCINATO DA

CeRG

STORICON

21-22 FEBBRAIO 2026

IL GIOCO STORICO...
come non L'avete mai visto!

2 GIORNATE DI EVENTI
19 SIGLE COINVOLTE
45 TAVOLI

WARGAME, MINIATURE, GIOCO DA TAVOLO,
GIOCO DI RUOLO TABLETOP E DAL VIVO

TORNEI, DIMOSTRAZIONI, GIOCO LIBERO,
CONFERENZE A TEMA

ASSOCIAZIONI, AUTORI, EDITORI,
PERSONALITA' DEL SETTORE

SPAZIO ESPOSITIVO LA VACCHERIA
VIA G. L'ELTORE, 35 ROMA
INGRESSO GRATUITO

INFO E PRENOTAZIONI

LA VACCHERIA