

L'EDITORIALE di Riccardo Masini

La Storia si fa (e si gioca!) sul campo

“Non sono giochi se non li giochi”.

Chi segue il mio WLOG su YouTube, come anche i post che pubblico periodicamente sul gruppo Facebook di LudoStoria, riconoscerà subito questo piccolo piccolo mantra.

Il suo significato è semplice: perché i nostri amatissimi giochi abbiano un vero senso, in effetti perché realmente prendano vita, è necessario che qualcuno apra quelle benedette scatole, posizioni la mappa su di un tavolo, piazzì le pedine... e inizi a tirare qualche dado, da solo o in compagnia. Senza queste (tutt'altro che scontate!) operazioni, un gioco non è qualcosa che rimane lì in attesa di essere finalmente utilizzato, bensì solo un semplice orpello di carta che ingombra gli scaffali di casa. Neanche tanto decorativo, a pensarci bene.

Può sembrare un po' drastica come affermazione, ma separare l'oggetto “gioco” dall'attività “giocare” lo priva del suo valore più grande, ossia l'esperienza intellettuale ed emotiva che è in grado di fornire a chi lo pratica. Se ci pensiamo bene, è una conseguenza diretta di quella “meravigliosa inutilità pratica” del gioco teorizzata da Huizinga nel suo *Homo Ludens*: un gioco non ha alcuna utilità immediata nel mondo materiale, ma assume un'importanza fondamentale nel “mondo altro” che è in grado di creare nelle menti di chi lo gioca, così grande da avere a quel punto delle formidabili ricadute concrete sul mondo reale proprio in virtù dell'arricchimento cognitivo che è in grado di portare.

A patto che esso venga giocato e non solo materialmente “accumulato”.

Sull'accumulo, in effetti, vale la pena di spendere due parole.

Va innanzitutto distinto con attenzione dalla pratica del collezionismo, un'attività ben più complessa del semplice comprare a raffica tutto quello che esce, basata invece su elementi molto impegnativi come il mantenimento dell'integrità dei componenti, la redazione di appositi inventari, la ricerca di più edizioni dello stesso titolo e così via. Insomma, non è un caso se di collezionisti di giochi nel vero senso della parola ce ne sono pochi in giro.

Quando parliamo di “accumulo compulsivo”, d'altronde, l'elemento più negativo non è tanto il



IN QUESTO NUMERO

M. Ortalda: La Panzebrigade 150 (pag. 3)

A. Petronelli: Quando dio era donna (pag. 11)

A. Pavan: Essere comandante è una gran seccatura (pag. 14)

L. Fornaciari: Churchill, quando il gioco simula la realtà (pag. 16)

G. Urbani: Air, Land & Sea (pag. 18)

G. Urbani: Quando si sfiorò la Terza Guerra mondiale (pag. 21)

R. Pallotta: Pandemic: quando l'Impero cade tra strategie e alleanze (pag. 23)

LudoStoria a Sulle Tracce del Drago 2025, L'Aquila (pag. 26)

Nascono i Punti LudoStoria (pag. 28)

L'Associazione Ludo Storia (pag. 29)

Campagna associativa LudoStoria (pag. 32)

segue da pag 1: **La Storia si fa (e si gioca!) sul campo**

primo, quanto il secondo. Acquistare tanti giochi di per sé non rappresenta un “problema”, sempre che si resti nei limiti della ragionevolezza in termini di spazio e denaro, ma farlo solo per fare e senza una reale prospettiva di giocarli è un’abitudine sulla quale occorre una serena riflessione.

Certo, siamo tutti noi un po’ preda delle “scimmie” e del “questo è il gioco definitivo su XYZ”, ma può comunque giovarci ricordare ancora una volta che possedere un gioco è un piccolo investimento della nostra vita che mettiamo sul tavolo, e solo giocandolo davvero avremo il ritorno che giustifichi tale acquisto: prenderlo e poi lasciarlo lì dov’è sullo scaffale per mesi se non anni non equivale a giocarlo “con lo spirito” o “in potenza”, significa solo possedere la sua forma esteriore materializzata nei componenti. Meglio, molto meglio allora usare una frazione di quel denaro e di quello spazio per comprarsi uno o due bei libri storici sullo stesso argomento, inevitabilmente più esaustivi e approfonditi di qualsiasi simulazione, e documentarsi così sugli eventi storici che ci interessano.

I giochi fermi sugli scaffali, dal solitario al multiplayer, dal monster al più leggero light wargame, non esistono realmente per noi dal punto di vista ludico se non quando li giochiamo. Non ci sono vie di uscita da questo dilemma, né idealizzate visioni di “ludoteche in potenza”: di nuovo, non si scappa dal “non sono giochi se non li giochi”.

Rispetto al mondo del gioco da tavolo in generale, il settore del gioco di simulazione storico è da questo punto di vista messo sia meglio che peggio.

Meglio, perché considerata la ricchezza del gioco storico e in generale la specificità degli argomenti trattati gli acquisti tendono in linea di massima ad essere più mirati e “meditati”.

Peggio, perché proprio quella stessa profondità delle simulazioni spesso porta con sé regolamenti complessi, durate molto estese, componenti in numero cospicuo che rendono oggettivamente difficoltoso il completamento reale di più partite, se non lo stesso intavolamento iniziale.

Diciamocelo, quanti tra noi sono andati oltre il terzo scenario del proprio gioco preferito, o ancora quanti hanno fatto davvero le canoniche “tre partite minime per capire il gioco” di un numero realmente esteso di titoli la cui durata media si conta tra le 6 e le 8 ore se non di più? E se sì, di quanti titoli presenti nella propria

collezione?

Non che le simulazioni più rapide e leggere siano messe tanto meglio, perché in quel caso la moltiplicazione dei titoli e la contestuale difficoltà di reperirle in maniera affidabile diminuiscono fatalmente la presenza di questi giochi ai tavoli (qualcuno faccia capire alla Hollandspiele che il Regno Unito NON fa più parte dell’Unione Europea ai fini della distribuzione!). Se il problema dunque esiste, e soprattutto esiste in virtù delle nostre abitudini di giocatori, dobbiamo ricordare che esistono anche le soluzioni.

Molto possono fare le associazioni e i gruppi di gioco, ad esempio, e per questo con LudoStoria Roma e LudoStoria Pavia spingiamo molto per organizzare effettive occasioni di gioco, come anche su scala nazionale incoraggiamo tutti a fare l’esperienza dei Punti LudoStoria nei grandi eventi ludici a cui siamo anche solo per venire e fare una partita o due.

In tali contesti collettivi viene meno quella deleteria solitudine tipica dell’appassionato iperspecializzato, terreno fertile per l’accumulo compulsivo di titoli che non troveranno mai gli avversari o le opportunità necessarie per essere giocati. Un buon gruppo, invece, offre sempre nuove occasioni sotto forma di incontri pubblici o partite private, opinioni e confronti che ti possono far capire se un certo titolo fa davvero per te, esperti del sistema che riducono la complessità di apprendimento delle regole, luoghi dove lasciare ferme le partite per più sessioni, stimoli continui ad andare oltre quel maledetto terzo scenario. Nonché, nei casi più estremi, acquirenti di tuoi giochi che ormai sai non metterai mai su di un tavolo ma che rimangono comunque “in circolo” e che quindi anche tu, finalmente, un giorno potrai provare. Perché sì, quando ci rendiamo conto che un gioco realisticamente non lo giocheremo mai, quando quel gioco ha perso senso per noi ma può averne per altri appassionati, la cosa migliore da fare è proprio quella di separarsene vendendolo e sfuggendo così alla trappola dell’accumulo. Tutto per ridargli il suo vero significato, che non sta solo nel dettaglio delle regole, nella precisione della mappa o nell’attendibilità dell’ordine di battaglia. Sta anche e soprattutto nell’essere giocato davvero, nelle emozioni che andrà a suscitare, nei ricordi che aiuterà a creare, nei rapporti umani che porterà a stringere attorno al tavolo.

Perché non sono giochi... ma il resto lo sapete già.

**E’ iniziata la campagna per associarsi a LudoStoria
In ultima pagina le modalità d’iscrizione**

La Panzerbrigade 150

La storia dell'«arma segreta» voluta da Hitler per la grande controffensiva tedesca del 1945

di Marco Ortalda

Un incarico per decidere il destino del Reich

Il 22 ottobre 1944, in una delle sale austere del quartier generale di Rastenburg, un uomo imponente, dallo sguardo tagliente e una benda sull'occhio, viene convocato da Adolf Hitler. L'uniforme delle SS che indossa non lascia dubbi sul suo rango, né sulla fiducia che il Führer ripone in lui. Hitler non usa mezzi termini: «sarà l'incarico più importante della tua vita. A dicembre la Germania inizierà una grande offensiva che potrebbe decidere il suo destino.»

L'operazione di cui si parla è la Wacht am Rhein, la controffensiva delle Ardenne, e l'uomo chiamato a guidare una nuova unità corazzata d'élite è Otto Skorzeny. Nell'interrogatorio condotto dal Tenente Merrian nell'agosto 1945 Skorzeny riporterà: "Mi parlò dell'enorme quantità di materiale che era stato accumulato e ricordo che affermò che avremmo avuto 6.000 pezzi di artiglieria nelle Ardenne e, in aggiunta, che la Luftwaffe avrebbe avuto circa 2.000 aerei, inclusi molti dei nuovi Strahl (ME 262) [a reazione]. Poi mi disse che avrei guidato una brigata corazzata addestrata a raggiungere i ponti sulla Mosa e catturarli intatti." Hitler lo definisce senza esitazione "l'uomo più pericoloso d'Europa". Albert Speer, ministro degli armamenti del Reich, nelle sue



memorie descrive Skorzeny come uomo di fiducia di Hitler, ma non nasconde che molti ufficiali tradizionali non lo stimano e lo considerino un prodotto della propaganda più che un vero comandante militare. Per il generale delle truppe corazzate, Wilhelm Ritter von Thoma è "un tipo davvero spregevole [...] sparargli sarebbe già più di quello che si merita."

Così prende forma la Panzerbrigade 150, la nuova arma segreta affidata a Skorzeny.

segue a pagina 4

VEDIAMOCI A...

Gli appuntamenti di Ludostoria

7 settembre Sulle Tracce del Drago, L'Aquila

19-21 settembre Vencon 2025, Venezia

20-21 settembre Gradara Ludens, Gradara

20-21 settembre Games on Board, Bologna (tavolo di Aldo Ghetti)

20-21 settembre Belgioioso MiniArt, Belgioioso

26-27 settembre DecimaFest, Roma

28 Settembre Gnomicon 3.0 (organizzata da Club Dado Giallo), Biella

27 settembre Giocando, Festival dei Giochi in Strada, Pavia

4-5 ottobre Empoli Games, Empoli (tavolo di Aldo Ghetti)

11 ottobre Incontro tra LudoStoria Roma e i Soci siciliani, Roma

26 ottobre Ceribelli Gioca di Officina Ludica APS, Roma

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

segue da pag 3: **La Panzerbrigade 150**



Otto Skorzeny: il volto dell'audacia tedesca

Prima di entrare nel vivo della storia della Panzerbrigade 150, è fondamentale conoscere il suo comandante. Otto Skorzeny, fervente sostenitore dell'Anschluss, tenta nel 1939 di entrare nella Luftwaffe, ma viene respinto per limiti d'età. Non si arrende: si arruola nelle Waffen-SS, servendo prima nella Leibstandarte Adolf Hitler e poi nella divisione Das Reich.

Nel 1943, il suo destino prende una svolta decisiva: viene assegnato al VI ufficio della Reichssicherheitshauptamt, i servizi segreti del Reich. Qui gli viene affidato il compito di formare piccole unità di infiltrazione sul modello dei SAS britannici. Nonostante l'ambizione, le prime missioni si risolvono in annullamenti o fallimenti.

La svolta arriva con l'operazione Eiche: la liberazione di Benito Mussolini dal Gran Sasso. Il 12 settembre, dieci alianti DFS 230 della 2ª divisione Fallschirmjäger decollano verso Campo Imperatore. Lo spazio di atterraggio è talmente ridotto che la Luftwaffe deve ingegnarsi, montando rotoli di filo spinato sui carrelli degli alianti per rallentarli. Durante il volo, Skorzeny, ufficialmente solo consigliere politico, con l'ordine di non esercitare il comando, rompe la formazione e si mette in testa, portando con sé il generale italiano Solenti, che ha praticamente rapito. Atterra a pochi metri dall'albergo, spingendo Solenti davanti ai paracadutisti.

Mussolini, scorgendo il gruppo dalla finestra, urla: "che nessuno spari! Non spargete sangue. È un generale italiano!". I soldati italiani, colti di sorpresa, non reagiscono e i

tedeschi prendono rapidamente il controllo. Skorzeny irrompe nell'albergo, sollevando letteralmente di peso il paracadutista che, secondo gli ordini, avrebbe dovuto prendere in custodia Mussolini, e si presenta per primo al Duce con un impeccabile saluto romano. Il blitz costa la vita a due soldati italiani e ferisce alcuni paracadutisti tedeschi, vittime della decisione di Skorzeny di rompere la formazione e rischiare un atterraggio pericoloso.

Se l'arrivo sembra uscito da un romanzo d'avventura, la fuga lo è ancora di più: la pista è troppo corta e l'unico aereo disponibile è il Fieseler Fi 156 Storch (Cigogna). Dopo un atterraggio rocambolesco, il capitano Gerlach ordina ai paracadutisti di trattenere le ali fino al decollo. La "Cigogna" può portare solo un passeggero, ma Skorzeny, con "ordini superiori" e probabilmente qualche minaccia, si fa spazio sull'aereo accanto a Mussolini. Al via di Gerlach, l'aereo si lancia nel vuoto, scompare per un istante nel burrone e poi prende quota, diretto a Pratica di Mare. Due giorni dopo, Mussolini è di nuovo a Rastenburg, accolto da un Hitler trionfante.

Panzerbrigade: la risposta disperata della Germania

L'estate del 1944 segna il punto di svolta per la Germania nazista: il Gruppo d'Armata Centro viene annientato sul fronte orientale, mentre in Occidente le forze tedesche sono travolte dall'avanzata alleata in Normandia. In poche settimane, decine di divisioni vengono distrutte o ridotte a brandelli, lasciando il Reich in una crisi senza precedenti di uomini e mezzi.

Le riserve sono ormai insufficienti e la necessità di risposte rapide porta a soluzioni drastiche. Nasce così un nuovo concetto operativo: la Panzerbrigade.

L'idea è semplice e audace: formazioni corazzate più piccole, ma dotate di grande potenza di fuoco e mobilità, capaci di colpire e manovrare con rapidità, evitando la vulnerabilità delle grandi divisioni Panzer, ormai facili bersagli per la ricognizione nemica.

A partire da luglio 1944, Hitler ordina la formazione di queste nuove brigate. Non tutti gli alti ufficiali sono d'accordo: il generale

segue da pag 4: **La Panzerbrigade 150**

Guderian, massimo esperto di guerra corazzata, teme che le Panzerbrigade prosciughino le riserve e rallentino il riarmo delle divisioni Panzer esauste.

Le nuove unità sono composte, di norma, da due battaglioni carri e un battaglione di fanteria motorizzata, ma mancano spesso dei supporti essenziali come artiglieria e genieri, limitandone l'efficacia in battaglia.

La Panzerbrigade resta quasi esclusivamente una creazione dell'Heer, l'esercito regolare tedesco, in un'epoca in cui tutte le forze armate cercano di schierare reparti corazzati. Solo una formazione delle Waffen-SS vede la luce: la Panzerbrigade 150, affidata a Otto Skorzeny. Ma questa unità, più che una brigata corazzata convenzionale, nasce per missioni di sabotaggio e operazioni speciali,



incarnando lo stile spregiudicato del suo comandante.

La Brigata dell'inganno

Hitler ha un piano audace: colpire gli Alleati dove meno se lo aspettano, proprio come all'inizio della guerra. L'offensiva "Wacht am Rhein" punta dritta alle Ardenne, con l'obiettivo di spezzare in due le armate di Bradley e Montgomery, attraversare la Mosa e conquistare Anversa. Solo così, pensa il Führer, si può spezzare la volontà nemica e forzare un armistizio.

Ma c'è un ostacolo decisivo: i ponti sulla Mosa. Per prenderli prima che gli Alleati possano farli saltare, Hitler affida la missione a un'unità speciale sotto il comando di Otto Skorzeny. La sua forza deve aprire la strada alla VI^a Armata Panzer SS di Sepp Dietrich e

assicurarsi i passaggi strategici tra Lüttich e Namur. Il colpo di mano deve avvenire sotto mentite spoglie: piccoli nuclei di sabotatori in uniforme americana precedono il grosso delle forze. Si tratta dell'Operazione Greif. Una volta oltre le linee, i tedeschi abbandoneranno le insegne alleate per tornare a combattere con le proprie.

Perché il piano riesca, Skorzeny ordina che la sua unità sia composta da soldati "a conoscenza della lingua inglese e dello slang americano" ed equipaggiati con materiale nemico. Si stila un elenco impressionante: servono 15 carri armati, 20 autoblindo, 20 cannoni semoventi, 100 jeep, 40 motociclette, 120 camion e uniformi americane e britanniche. Tutto dev'essere consegnato al campo di addestramento segreto di Grafenwöhr, nella Baviera orientale.

Il 21 novembre, però, i primi rifornimenti deludono ogni aspettativa: arrivano pochi mezzi, in condizioni pietose, tra cui due Sherman semidistrutti. Skorzeny si adatta: camuffa quattro Panther, cinque Stug e sei autoblindo, pitturandoli di verde per farli sembrare M10 Wolverine. La segretezza dell'operazione genera confusione: alcune unità inviano persino attrezzature polacche e sovietiche, inutilizzabili. Per ottenere vere uniformi alleate, Hitler firma un ordine diretto: il colonnello Meurer, responsabile dei campi di prigionia, deve spogliare i prigionieri americani delle loro divise. Le sue proteste non servono a nulla.

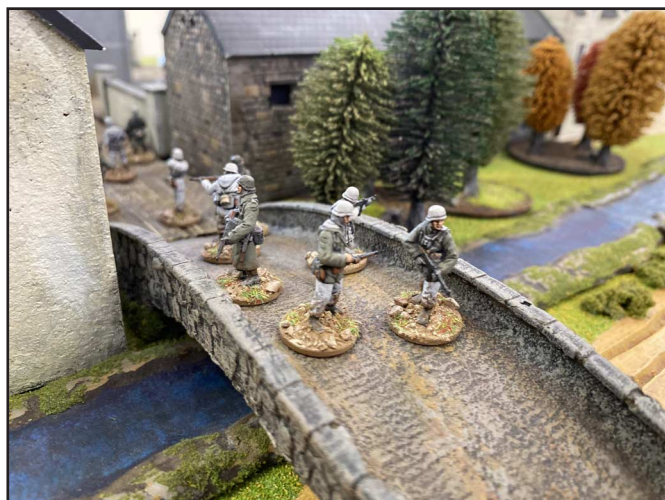
Anche il reclutamento degli anglofoni si rivela un incubo. "Abbiamo preso un certo numero di esperti in lingue e li abbiamo suddivisi in varie categorie. [...] Dopo un paio di settimane i risultati erano disastrosi. Nella prima categoria, costituita da persone in grado di parlare inglese perfettamente e a discreta conoscenza dello slang americano, rientravano 10 uomini. [...] 30-40 parlavano correttamente inglese ma non conoscevano lo slang. [...] 120-150 si esprimevano in inglese discretamente. 200 avevano appreso la lingua a scuola. Il resto a mala pena era in grado di dire "yes". In pratica tanto valeva confonderci con le truppe americane in ritirata fingendo di essere troppo agitati e sopraffatti per poter parlare."

Skorzeny non si lascia fermare. Riduce l'or-

segue da pag 5: **La Panzerbrigade 150**

ganico da tre battaglioni a due, seleziona 150 uomini tra i più abili con l'inglese e li inserisce in un'unità speciale: l'Einheit Stielau. Questi commandos ricevono un addestramento intensivo: devono mangiare razioni K, indossare uniformi americane, guardare film e cinegiornali statunitensi, "mangiare con la forchetta dopo aver messo già il coltello" e picchiare la sigaretta sul pacchetto prima di fumarla.

Skorzeny rinforza ulteriormente la brigata con una compagnia della SS-Jagdverbände "Mitte", due compagnie della SS-Fallschirmjäger-Abteilung 600, due battaglioni di paracadutisti della Luftwaffe, squadre corazzate provenienti dai reggimenti Panzer e un'unità di artiglieria. Alla fine, a Grafen-



wöhr si radunano 2.500 uomini: 800 in meno rispetto al previsto.

Operazione Greif, i motivi del fallimento

L'Einheit Stielau, il nucleo scelto della Panzerbrigade 150, si compone dei soldati con la miglior padronanza dell'inglese, ma il tempo per addestrarsi alle missioni di sabotaggio è ridotto al minimo. I commando ricevono corsi lampo su demolizioni e trasmissioni radio, studiano l'organigramma dell'esercito americano, i gradi e le abitudini dei soldati alleati. Alcuni vengono persino mandati nei campi di prigionia di Küstrin e Limburgo per affinare l'inglese parlando direttamente con i prigionieri americani.

Una volta equipaggiati con materiali USA, i sabotatori ricevono tre tipi di incarichi. Le squadre di demolizione, formate da cinque o sei uomini, devono colpire ponti, depositi di

munizioni e carburante. Le pattuglie di ricognizione, in gruppi di tre o quattro, hanno il compito di infiltrarsi su entrambi i lati della Mosa, trasmettere ordini falsi a qualsiasi unità americana incontrino, invertire i segnali stradali, rimuovere gli avvertimenti di campi minati e disseminare false segnalazioni. Infine, altri commando devono operare a stretto contatto con le truppe regolari tedesche per interrompere la catena di comando americana, sabotando linee telefoniche e stazioni radio e diffondendo ordini contraffatti.

Il 14 dicembre, la Panzerbrigade 150 raggiunge il punto di raccolta nei pressi di Münstereifel. Due giorni dopo, il 16, si muove in coda alle tre divisioni corazzate tedesche d'assalto: la 1^a e la 12^a Panzer SS e la 12^a Volksgrenadier. L'obiettivo è aggirarle per portarsi avanti. Ma qualcosa va storto: la 1^a SS Panzer non riesce a raggiungere la posizione designata in tempo e l'intera tabella di marcia slitta. Skorzeny capisce subito che gli obiettivi iniziali dell'Operazione Greif stanno sfumando.

Quando inizia l'offensiva, le unità speciali avanzano in jeep, in testa all'esercito tedesco. Gli ufficiali recitano il loro ruolo in uniforme americana: il grado massimo è quello di colonnello, ma il travestimento conta poco senza risultati. L'Obergerfreiter Rolf Meyer si trasforma nel sottotenente Charlie Holtzmann, mentre il tenente Gunther Schiltz diventa il caporale John Weller. Tutti sanno bene che, se catturati, saranno fucilati sul posto. Per questo ricevono accendini Zippo contenenti fiale di cianuro, da usare in extremis.

Sul campo, l'effetto di questi commando si rivela più psicologico che operativo. Appena gli americani intuiscano la presenza di unità travestite, montano il panico nelle retrovie: si moltiplicano i posti di blocco e le misure di sicurezza, rallentando i rinforzi diretti al fronte. La polizia militare americana si esercita con domande-trappola rivolte agli autisti: "qual è il nome del cane del presidente?" "Il nome del marito di Betty Grable?" "Il primo nome di Sinatra?"

Il brigadiere generale Bruce Clarke viene fermato per aver sbagliato una domanda sui Chicago Cubs. Il sergente della MP lo arresta,

segue da pag 6: **La Panzerbrigade 150**

annotando nel rapporto che “solo un crucco avrebbe potuto fare un errore del genere”. Perfino il generale Omar Bradley è trattenuto per oltre mezz'ora, nonostante abbia risposto correttamente sulla capitale dell'Illinois. Ma il soldato di guardia non si fida: si attiene al suo istinto.

In tutto, 44 soldati tedeschi travestiti da americani attraversano le linee nemiche. Solo otto non tornano indietro. Il bilancio dell'operazione, dal punto di vista tattico, è deludente: ma il caos che riesce a generare sul piano psicologico è memorabile.

La leggenda sul rapimento di Eisenhower

È il 17 dicembre. Una pattuglia americana cattura tre uomini nei pressi di Aywaille: l'Unteroffizier Manfred Pernass, l'Oberfähnrich Günther Billig e il Gefreiter Wilhelm Schmidt. I tre vengono fermati a un posto di blocco dopo aver fallito nel fornire la parola d'ordine corretta. È Schmidt, durante l'interrogatorio, a gettare benzina sul fuoco: racconta che Skorzeny avrebbe avuto intenzione di rapire il generale Dwight Eisenhower insieme al suo staff. La voce si diffonde in fretta.

Nello stesso periodo, un documento compromettente cade nelle mani della 106^a Divisione di fanteria statunitense, nei pressi di Heckhuscheid. Il testo, relativo all'Operazione Greif, conferma agli occhi degli americani che qualcosa di grosso è in atto. E Skorzeny, già figura mitica, sebbene a torto indicato come protagonista del blitz per liberare Mussolini al Gran Sasso diventa un fantasma capace di qualunque impresa.

Gli Alleati prendono la minaccia sul serio. Eisenhower viene confinato nel suo quartier generale, isolato per motivi di sicurezza. Non apprezza affatto. I giorni passano, la tensione aumenta. Alla fine, esasperato, lascia l'ufficio sbottando che deve uscire e che non gli importa se qualcuno tenterà di ucciderlo. Anche Montgomery viene travolto dalla paranoia. Quando apprende che Eisenhower è stato messo in isolamento, decide di recarsi a Malmédy, forse per rafforzare il morale delle truppe statunitensi. Non sa, però, che una diceria si sta diffondendo nelle Ardenne: uno dei commandos di Skorzeny assomiglia in modo inquietante proprio a lui, e si sarebbe già spacciato per Montgomery in diversi posti di blocco.



Il generale britannico arriva in zona, ma viene fermato al primo checkpoint. Alla richiesta di identificarsi, replica con tono secato che non ha tempo per queste sciocchezze e ordina al conducente di proseguire. Le sentinelle non esitano: aprono il fuoco sulle gomme, bloccano il veicolo e trascinano Montgomery fuori, portandolo in un fienile dove viene trattenuto per ore. Furi-bondo, minaccia la corte marziale. I soldati americani, poco impressionati, lo coprono di insulti.

La situazione si chiarisce solo quando un capitano britannico, già noto agli americani, lo riconosce e ne conferma l'identità. Quando Eisenhower viene informato dell'accaduto, non riesce a trattenere un commento ironico: afferma che questa è la cosa migliore di cui Skorzeny sia mai stato responsabile. La verità, però, è ben diversa. Nell'agosto del 1945, durante un interrogatorio con il tenente Merrian, Skorzeny nega ogni coinvolgimento in un piano di rapimento: “non abbiamo mai pianificato di catturare alti ufficiali americani. Questo non è mai stato parte dei nostri schemi. [...] Non avevamo generali tra i miei uomini. Il grado più elevato era quello di colonnello”.

L'offensiva della 150

Il 16 dicembre ha inizio l'offensiva della Panzerbrigade 150. L'unità si muove su tre direttrici, seguendo da vicino le divisioni corazzate che guidano la spinta nel settore settentrionale delle Ardenne. Lo sfonda-

segue da pag 7: **La Panzerbrigade 150**

mento iniziale sembra promettente, ma si rivela ben presto una vittoria effimera. La rotura del fronte americano e la resistenza della 101ª a Bastogne sono già storia nota. Ma per la brigata di Skorzeny, la realtà operativa si trasforma rapidamente in un incubo. I carri della brigata, in maggioranza Panther e Mark IV mascherati da Sherman, possono forse ingannare gli americani nella nebbia o nel buio, ma non alla luce del giorno e non per molto. Bloccato dal traffico caotico causato dalla 1ª SS-Panzerdivision e dalle condizioni impraticabili delle strade, Skorzeny abbandona l'obiettivo originario: raggiungere i ponti sulla Mosa. Il 17 dicembre, con l'autorizzazione di Sepp Dietrich, riorganizza la sua forza in una comune brigata corazzata. Sotto il comando del colonnello Wilhelm Mohnke, l'unità riceve l'ordine di contribuire alla conquista di Malmédy, obiettivo strategico per aprire un varco verso il Kampfgruppe Peiper. Il 18 dicembre la brigata si trova a Ligneuville, e tre giorni dopo si attesta a nord di Malmédy. Ma la sorpresa è ormai svanita: uno dei soldati catturati il giorno precedente ha rivelato l'intero piano.



L'elemento psicologico su cui si fondava l'operazione è compromesso. Peggio ancora, l'attacco che Skorzeny mette in campo è privo di appoggio di artiglieria: nessun fuoco preparatorio, nessuna copertura di controbatteria. La Luftwaffe non compare affatto. L'attacco si sviluppa nella nebbia gelida dell'alba contro le posizioni della 30ª Divisione di fanteria americana. E proprio qui entra in scena una delle tecnolo-

gie decisive del fronte occidentale: le spolette Pozit, che detonano in prossimità del bersaglio, moltiplicano l'efficacia dell'artiglieria alleata e devastano le formazioni tedesche in avanzata.

Sulla sinistra del fronte, il Kampfgruppe X di Willi Hardieck si lancia all'assalto con due compagnie di fanteria e cinque falsi M10, ricavati da Panther modificati. Avanzano da Ligneuville, passano per Bellevaux e si dirigono lungo la Route de Falize, colpendo il fianco ovest di Malmédy. L'obiettivo è chiaro: prendere il ponte sul fiume Warche e la Rollbahn C, arteria vitale per l'avanzata tedesca. Ma all'alba, i bengala a filo che tracciano la linea difensiva americana svelano l'assalto. I finti M10 si trovano improvvisamente sotto il fuoco nemico: mine, postazioni anticarro e il quartier generale dell'823º Battaglione Cacciacarri li attendono.

Dalla collina lungo la Route de Falize, Skorzeny osserva impotente mentre uno dei suoi falsi M10 viene colpito da un cannone americano e respinto. Gli altri nove tentano la sortita verso il ponte sul Warche, puntando a Stavelot. Ma una mina distrugge il primo carro, che prende fuoco. La fanteria americana arretra temporaneamente, ma quando i tedeschi provano ad attraversare il ponte, i bazooka aprono il fuoco e altri due Panther mascherati vengono distrutti. Poco dopo, due veri cacciacarri americani completano il lavoro, eliminando altri due veicoli. Skorzeny capisce che l'operazione è fallita. Ordina il ripiegamento, ma ormai è tardi. Nessuno dei mezzi corazzati superstiti riesce a rientrare. Uno dei falsi M10, identificato come B5, viene distrutto a Malmédy. Un altro, B10, perde il controllo e si schianta contro il Café de La Falise. Il B7 arriva fino al ponte di Amblève, ma i bazooka americani lo bloccano. Diversi Sturmgeschütz travestiti da mezzi alleati vengono annientati nei pressi di Géromont.

Il bilancio del 21 dicembre è disastroso: 100 morti, 350 feriti. Tra questi, lo stesso Skorzeny, colpito al volto da una scheggia d'artiglieria: per un soffio non perde l'occhio. Fuori dall'Hotel des Ardennes, un M4 Sherman distrutto, coperto dalla neve, testimonia visivamente il fallimento della Panzerbrigade 150. Quella che doveva essere

segue da pag 8: **La Panzerbrigade 150**

una manovra ingegnosa e devastante dietro le linee nemiche, si rivela un'operazione fallita, annientata dal caso, dalla superiorità tecnologica americana e dalla resilienza del dispositivo difensivo alleato.

Il processo

Poco prima di lanciare i suoi uomini oltre le linee americane, Otto Skorzeny si presenta al cospetto del tenente generale August Winter, capo dell'Ufficio Operazioni dell'OKW (il comando dell'esercito tedesco). È un colloquio che pesa come un verdetto anticipato. Winter gli espone con chiarezza le conseguenze legali di ciò che sta per accadere: in caso di cattura, indossare l'uniforme del nemico potrebbe trasformarlo da audace incurso in criminale di guerra.

La legge internazionale è chiara. L'articolo 23 della Convenzione dell'Aja del 1907 vieta espressamente "di usare indebitamente la bandiera parlamentare, la bandiera nazionale o le insegne militari o l'uniforme del nemico, nonché i segni distintivi della Convenzione di Ginevra". Ma è l'articolo successivo, il 24, ad aprire uno spiraglio: "sono considerati come leciti gli stratagemmi e l'uso dei mezzi necessari per procurarsi informazioni sul nemico e sul terreno".

Winter, esperto di diritto bellico quanto di guerra combattuta, interpreta la norma con pragmatismo: "l'inganno tra combattenti non è proibito in linea di principio. L'infiltrazione tra le linee nemiche con le uniformi usate dal nemico è ammissibile fintanto che il combattimento non abbia inizio: nel momento in cui si entra in contatto con l'avversario solo allora le unità infiltrate devono indossare le loro uniformi, rivelando la loro nazionalità". Skorzeny annuisce. La linea è tracciata: l'inganno è legittimo, la frode in battaglia no. Ma la Storia non si scrive solo sul campo. Quando l'Operazione Greif fallisce e l'Europa viene liberata, la macchina giudiziaria alleata si mette in moto.

Il nome Skorzeny finisce tra i primi. Come molti altri ufficiali delle Waffen-SS, tra cui Sepp Dietrich e Joachim Peiper, viene catturato e tradotto come prigioniero di guerra nel campo di concentramento di Dachau. Gli americani, con fredda determinazione simbolica, scelgono di utilizzare il lager stesso come centro detentivo per le SS, ristrutturandolo e dotandolo di un nuovo bunker con



celle strette, appena sufficienti per ospitare due prigionieri.

Dal 18 agosto al 9 settembre 1947, Otto Skorzeny affronta uno dei processi più controversi del dopoguerra, secondo solo per notorietà a quelli di Norimberga e Tokyo. Le accuse sono gravi: uso indebito di uniformi nemiche durante combattimenti, omicidio di militari alleati sotto mentite spoglie, e appropriazione di materiale destinato a prigionieri americani e alla Croce Rossa.

Il procuratore americano presenta due prove chiave. La prima è la testimonianza del tenente O'Neil, che racconta di essere stato coinvolto in uno scontro a fuoco con soldati tedeschi travestiti da americani, catturati e identificati come appartenenti alla 1ª SS-Panzerdivision "Leibstandarte Adolf Hitler". La seconda è una dichiarazione spontanea resa da un altro soldato tedesco, che afferma che lui e i suoi uomini, in uniforme americana, avrebbero sparato a un sergente statunitense che stava per smascherarli du-

segue da pag 9: **La Panzerbrigade 150**

rante l'assalto a Malmédy.

Ma la difesa di Skorzeny smonta entrambe le accuse. I suoi avvocati dimostrano che l'ufficiale delle SS non può essere equiparato a un criminale di guerra. I testi giuridici consultati sono chiari: la guerra prevede l'inganno, a patto che non si spari finché non si è riconosciuti come forze regolari.

Le istruzioni fornite ai commando parlano chiaro: indossare l'uniforme americana solo per infiltrarsi, e combattere esclusivamente una volta tornati in uniforme tedesca. Nessuna prova diretta collega Skorzeny agli episodi incriminati. La testimonianza di O'Neil è vaga, priva di legami specifici con l'imputato. Il secondo caso, quello dell'uccisione del sergente, non fornisce elementi certi sulla morte della vittima, né prova che Skorzeny ne fosse responsabile.

Il giudice americano, colonnello Gardner, emette infine la sentenza: assoluzione. "La US General Military Court della zona tedesca non considera improprio per un ufficiale tedesco indossare uniformi nemiche mentre cerca di occupare obiettivi militari e non ci sono prove che si fossero usate le loro armi mentre erano così travestiti".

Ma per un uomo delle SS, l'assoluzione non significa libertà. Appartenere a quell'organizzazione implica l'arresto automatico, anche in assenza di reati provati.

A pesare sulla sentenza, non poco, è la dichiarazione di un testimone d'eccezione: il colonnello britannico Forest Yeo-Thomas, eroe del SOE (servizio segreto inglese), noto come "The White Rabbit". Interrogato durante il procedimento, afferma che anche i commando britannici, in più occasioni, hanno indossato uniformi nemiche per condurre operazioni dietro le linee.

La stima è reciproca. A processo concluso, Yeo-Thomas invia un messaggio a Skorzeny: "Hai fatto un ottimo lavoro durante la

guerra! Se cerchi un posto dove stare ho una casa a Parigi ... Scappa!"

Epilogo

Nel bilancio finale, la Panzerbrigade 150 perde il 15% della sua forza iniziale. Skorzeny stesso annota: "queste perdite sono principalmente dovute al fuoco dell'artiglieria e agli attacchi degli aerei." Nonostante l'audacia dell'Operazione Greif, l'esito è una disfatta mascherata da diversione.

Processato e infine assolto, Skorzeny non torna mai più a indossare un'uniforme. Si rifugia nella Spagna franchista, dove vive sotto protezione come un oscuro consulente tecnico. Muore a Madrid nel 1975, lontano dai riflettori e dai campi di battaglia.

Sfogliando le pagine della sua biografia, per quanto spesso tinta di autocelebrazione, emerge una figura fuori dal comune. Dietro l'uniforme nera delle SS, tra le più odiate della storia, si nasconde un uomo che combatte con una determinazione, una lucidità e una visione operativa che pochi possono vantare. Otto Skorzeny è tante cose: incursore, stratega, simbolo della guerra non convenzionale. Ma una cosa non è mai stato: un criminale di guerra.

Lectture consigliate

Ardenne - Antony Beevor - Ed Rizzoli

Ardenne 1944: Peiper and Skorzeny - Jean Paul Pallud - Ed Osprey

The Ardennes offensive: VI Panzer Armee - Bruce Quarrie - Ed Osprey

La battaglia delle Ardenne - AAVV - Hobby & Work

<https://www.archives.gov> per il materiale storico del processo

Miniature

Casa Produttrice Caesar Miniatures, Italeri, AB miniatures. Scala 20mm.

Dipinte da Marco Ortalda.

Elementi scenici La Piccola Armata



Vuoi sostenere direttamente le nostre attività?

Vuoi partecipare in prima persona alla nostra gestione?

Vuoi proporre fattivamente la tua idea di gioco storico?

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

Per info: www.ludostoria.it o e-mail info@ludostoria.it

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

Quando dio era donna

Nel Neolitico avviene una grande rivoluzione religiosa e culturale

di Annie Petronelli

Era il 1925 quando un manovale di nome Olindo Zambelli, durante lo scavo delle fondamenta di una stalla nel Podere Cà di Prà Martein in località Mulino di Savignano sul Panaro (MO), si trovò tra le mani un sasso dalla forma strana. Non sapendo bene di cosa si trattasse, e ipotizzando che potesse trattarsi di un' antica arma in pietra, interpellò dapprima il veterinario del paese che a sua volta consultò il segretario comunale. Il professor Graziosi, illustre scultore, venne a conoscenza di questo ritrovamento, riuscì ad ottenere il reperto barattandolo per due quintali di uva e contattò per un consulto l'allora direttore del Reale Museo Nazionale Preistorico Etnografico di Roma, Ugo Antonielli. L'importanza di questo ritrovamento fu presto svelata: era stata scoperta una

Museo delle Civiltà di Roma, ha inaugurato una serie di incontri cominciati lo scorso 12 luglio, che culmineranno il 18 ottobre 2025 con l'apertura del Nuovo ed innovativo percorso espositivo del Museo la Venere e l'Elefante che ospiterà il prestigioso reperto originale, in prestito dal MUCIV di Roma, fino al 1 marzo 2026.

Il racconto folkloristico attorno alla figura del sig. Olindo Zambelli pare culminare in una frase tanto comica quanto riflessiva. Dopo aver notato tutto il trambusto provocato da questa scoperta pare che il signor Olindo abbia esclamato "Quanti ciavèd par un giaròun vècc" (Quante storie per un vecchio sasso).

Tralasciando un periodo storico in cui l'accesso allo studio e alla cultura era limitato a poche persone, la frase del sig. Zambelli racchiude un pensiero più comune di quanto si crede. Alla fine si trattava comunque di un sasso e farne comprendere l'importanza non è semplice. Il ritrovamento della Venere di Savignano non ha un ruolo nella nostra storia solo perché antico e ben conservato, ma

UNA DONNA SENZA TEMPO

La Venere di Savignano a 100 anni dal ritrovamento

Dal 12 luglio al 18 ottobre scopri tutti gli eventi

Con il patrocinio: Comune di Savignano s.p.

Con il contributo: Comune di Modena, Fondazione di Vigonza, Fondazione di Modena

TEMPORALE

1x / +X

• Quando questa carta viene rivelata, tutti i giocatori in senso orario (a partire da chi l'ha scoperta) possono preparare un qualsiasi numero di tessere animale come farebbero durante un'azione di fuoco.

• Fatto questo, scarta la tessera caverna e questa carta caverna.

ALTARE

1x / -3

• Una volta per partita, ogni giocatore può pagare 3 cibi per comprare 1 carta PV con un'azione, nell'area caverna.

• Colloca la tua pietra su questa carta dopo avere effettuato questa azione.

LUOGO SACRO

1x / -3 / -2

• Il primo giocatore che paga 3 cibi o scarta 2 animali nell'area caverna prende questa carta LUOGO SACRO. Solo una volta per partita.

• Fatto questo, scarta la tessera caverna.

• Il giocatore che possiede la carta caverna può collocare una carta PV su di essa come farebbe su un'invenzione.

delle più prestigiose e più antiche sculture italiane.

A 100 anni dalla scoperta, il comune di Savignano sul Panaro, in collaborazione con il

anche per il posto culturale e religioso che occupa all'interno dell'arte preistorica. Nel suo saggio "Piccolo trattato di storia delle religioni", Frédéric Lenoir dedica un approfondimento a quella che potremmo definire Preistoria Religiosa, ovvero l'affacciarsi di Carte di Fire&Stone, una sorta di religione organizzata che prende il posto di quello che era il sentimento religioso comparso migliaia di anni prima.

segue a pagina 12

segue da pag 11: **Quando dio era donna**

"Quando dio era donna" (titolo utilizzato per questo articolo) è un capitolo di questo saggio in cui si narra la nascita del senso religioso inteso come lo interpretiamo noi oggi, all'interno del quale si racconta il progressivo cambiamento dell'essere Umano nei



confronti della Natura e della religione legata ad essa.

Questo cambiamento è stato evidenziato nell'evoluzione che, dalla civiltà Natufiana (da Wadi an-Natuf in Israele; 12500-9500 a.e.v. c.a.), arriva a quella denominata Khiamana (dal villaggio di El-Khiam, sulle rive del Mar Morto) in cui l'Essere Umano, un tempo sottomesso all'ambiente naturale, comincia ad intervenire su di esso, prima come allevatore e poi come contadino.

I fenomeni naturali hanno così un impatto meno devastante per le popolazioni, poiché possono ora cominciare ad attingere alle proprie riserve animali e vegetali per sostenersi. Affinando le proprie tecniche agrarie, l'Essere Umano comincia a produrre ciò che vuole, unito alla maestria nella produzione di strumenti che gli permettono di lavorare al meglio e di essere autosufficiente.

È una rivoluzione **inimmaginabile**, un concetto che è davvero molto difficile da capire per noi, ma che pone le basi per lo sviluppo del mondo moderno.

Insieme all'aspetto materiale, muta e si evolve anche quello spirituale e religioso. Gli spiriti della natura, gli unici che gli Umani del Paleolitico conoscevano, smettono di essere al centro della vita religiosa. Così la religione si antropomorfizza, creando dèi ad immagine e somiglianza di chi li prega. Questa è una premessa che potrebbe far pensare che le prime raffigurazioni delle di-

vinità avessero come protagonista la figura maschile. Niente di più sbagliato. I primi dèi sono in realtà delle dee.

Da questo momento si assiste alla diffusione di sculture esclusivamente femminili, anche se non è la prima volta che l'Essere Umano produce arte che rappresenta l'immagine femminile. Statuette ed incisioni parietali di donne si ritrovano dal Paleolitico Superiore fin oltre il Neolitico, realizzate con diversi materiali come pietra, osso, avorio... tutte caratterizzate da tipiche forme femminili in cui però arti e volto sono solo appena abbozzati. Dire con certezza che, anche le cosiddette Veneri Paleolitiche, fossero delle rappresentazioni del divino, è un'ipotesi azzardata su cui, ormai da decenni, studiosi di tutto il mondo si confrontano. Diverso è il discorso relativo alle rappresentazioni neolitiche femminili, di cui il significato religioso non è sempre messo in discussione.

La presenza di queste figure femminili accompagna la vita dell'Essere Umano da 35000 anni, datazione attribuita a quella che è attualmente la scultura raffigurante un



corpo umano più antica del mondo: la Venere di Hohle Fels

Questa stupenda rappresentazione è stata

segue a pagina 13

segue da pag 12: **Quando dio era donna**

rinvenuta nel 2008 nelle grotte della Germania da cui prende il nome. È un pendente ricavato da una zanna di mammut e rappresenta una figura femminile in cui sono accentuati i fianchi, i seni, pancia e genitali. Priva di testa, ha braccia corte e mani poggiate sul ventre. Secondo alcuni studiosi, le linee orizzontali visibili sul corpo della Venere, potrebbero rappresentare una sorta di drappeggio.



Tra le Veneri più famose e spesso rappresentate in diverse occasioni (come sulla carta del gioco Stone Age) vi è la Venere di

Willendorf, datata tra il 23000 e il 19000 a.e.v., rinvenuta a Willendorf in Der Wachau in Austria. Una donna dalle forme generose che si colloca all'interno del culto della Madre Terra e riprende gli ideali di prosperità, fertilità e la capacità femminile di donare la vita.



**Venere di Willendorf
da una carta di Stone Age**

Lo stupefacente ritrovamento della Venere di Brassempouy nel 1892, è uno degli esempi di come la specie umana sia evoluta in qualità e capacità espressive mai viste fino ad allora. Datata intorno al 25000 a.e.v. La dame à la capuche è un'incredibile rappresentazione di un volto umano con tratti realistici ricavata da una zanna di mammut e alta circa 3,5 cm.

Sono diverse le rappresentazioni di figure femminili scoperte nel corso degli anni, tra queste si colloca la nostra Venere di Savignano che, rispetto a molte altre Veneri Palolitiche, ha una misura importante che



Venere di Brassempouy



Venere di Savignano

raggiunge i 20 cm. Scolpita su un pezzo di serpentino tenero, anche Lei non presenta una caratterizzazione del volto e della testa che qui viene unita al tronco senza collo né spalle. Non è stato possibile attribuire una datazione precisa alla Venere di Savignano a causa del ritrovamento senza contesto stratigrafico.

Siamo di fronte alle prime forme di scultura della storia dell'Umanità: l'ARTE, questo sentimento così umano che rappresenta il primo tentativo di comunicazione globale, la volontà di esprimere concetti che vanno oltre il materiale. La necessità di trovare una connessione con il mondo intorno, ma non più come meccanismo incastonato all'interno della Natura, ma come interprete di essa. E in questa interpretazione, l'Umano Intelletto dedica tempo a scolpire e a venerare la figura della Donna, un essere integrato all'interno delle società preistoriche ma che al tempo stesso suscita fascino e mistero. La Donna come simbolo di vita. Di futuro. Di speranza.

Essere comandante è una gran seccatura

IJA Infantry Regimental Commander

di Andrea Pavan

“Giugno, anno 16 dell'Era Showa (1941). Sono stato trasferito dal mio battaglione del nord della Cina al 236° Reggimento di Fanteria in qualità di nuovo comandante. Il 236° era una unità di nuova formazione, e sono stato designato per sostituire il comandante precedente, colpito da una malattia.

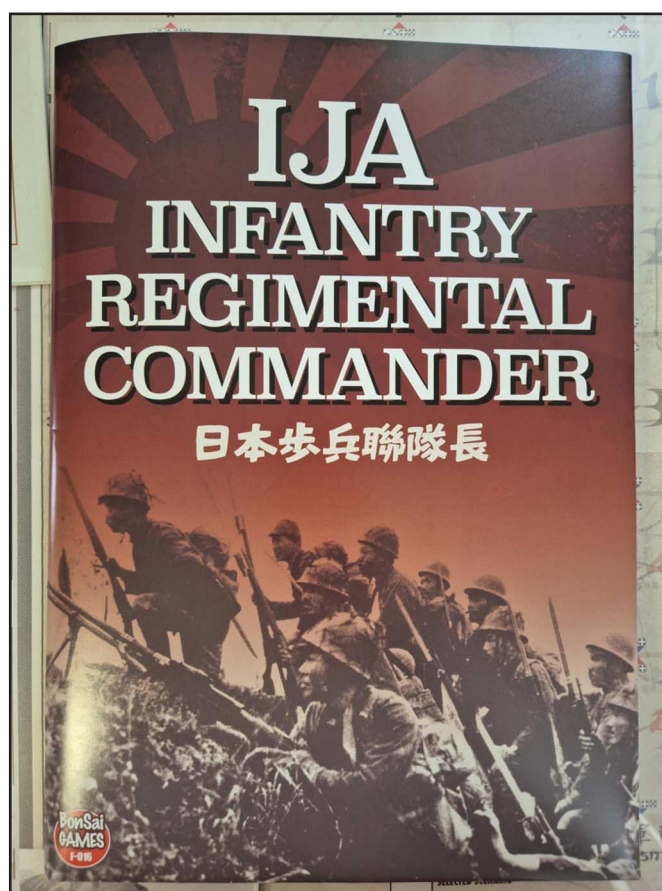
Non conoscevo nessuno, nemmeno i tre comandanti di battaglione sotto il mio comando. Fortunatamente, al momento non sembrava ci fossero operazioni militari in programma. Perciò, ho deciso di prendere l'iniziativa e ordinare una "missione punitiva" per comprendere la capacità dei miei sottoposti e, in ultima analisi, affermare il mio controllo sull'intero reparto. Il capo operativo e l'aiutante non nascondevano il loro disappunto "non possiamo semplicemente farlo fare a una compagnia?" Ma, io, allora ero animato da un solo pensiero: ottenere il prima possibile il controllo sul mio reparto, in previsione dell'imminente inizio delle operazioni in Cina centrale.”

Prima di tutto, devo dire la cosa più importante: il “236° Reggimento di Fanteria” che compare in questo gioco è totalmente fittizio. Non ha alcun legame con l'effettivo 236° Reggimento realmente esistito. È semplicemente una unità immaginaria anche se, certo, con qualche ispirazione di fondo.

Detto questo, il gioco è una simulazione del ruolo di un comandante di reggimento e della sua vita nel dopoguerra.

Davanti ad un ottimo Okonomiyaki a Dotom-bori (Osaka) ho avuto modo di scambiare qualche parola, con Yasushi Nakaguro, su questo titolo e soprattutto sulle motivazioni che hanno spinto il designer, Masayoshi Nakamura, a creare un gioco del genere.

Anche se un comandante di reggimento dà ordini di movimento o attacco ai suoi battaglioni, questi non sempre li eseguono subito anzi a



volte non li eseguono affatto. Le relazioni personali contano. Se si sfrutta troppo un subordinato, accumula frustrazione e se è frustrato non si muove, non esegue gli ordini. Insomma, puoi dire “fai questo” o “attacca lì”, ma la decisione finale spetta al comandante in loco.

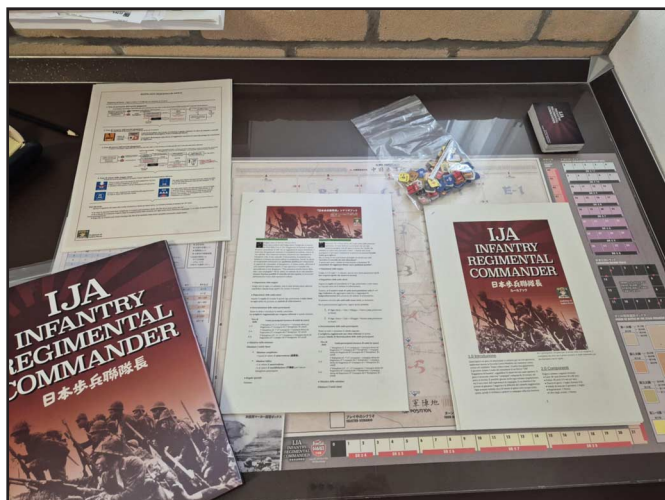
Proprio questo aspetto rende in un certo senso “irrealistici” i wargame classici, in cui le unità fanno sempre esattamente ciò che vuole il giocatore. In più, certo, usare le unità più forti come fulcro della strategia è corretto sia dal punto di vista militare che ludico, ma nella realtà il comandante di quella stessa unità inizia a mugugnare: “Ancora io!?”

Così Nakamura ha pensato: non si potrebbe fare un wargame che simuli anche questo tipo di problema?

Inoltre, ultimamente si è notato che semplificare le regole non basta per attirare nuove leve nel nostro meraviglioso hobby. A quanto

segue a pagina 15

segue da pag 14: **Essere comandante è una gran seccatura**



pare, sono proprio gli elementi “caratteristici” del gioco di simulazione, quelli che tanto piacciono ai veterani, a costituire una barriera per i neofiti.

Il problema più grande che ha dovuto affrontare il designer è stata “la mappa”. Chi ama la storia o i wargame guarda una mappa e pensa subito: “le forze principali della divisione X avanzano su Y, mentre la brigata Z si sposta su W, e nel frattempo teniamo la linea in difesa...” ma un vero principiante, invece, si trova spaesato e perplesso penserà “ok... ma io cosa dovrei fare?”.

Quindi, per rendere il gioco molto più “accessibile” è stato pensato di usare delle carte per rappresentare i vari terreni invece di una mappa esagonale che poteva risultare più ostica, inoltre invece dei classici obiettivi di vittoria, Nakamura, ha proposto delle “missioni” con obiettivi primari e secondari per ottenere bonus o malus.

Le carte, si possono combinare in mille modi per creare nuove “mappe” ogni volta. L'unione di queste idee hanno fatto venire alla luce questo gioco: IJA Infantry Regimental Commander.

Nelle riflessioni dell'autore del gioco il ruolo del comandante di reggimento dell'Esercito Imperiale Giapponese viene descritto come molto simile a un manager aziendale, ma con il rischio della vita. Se c'era supporto e cari-

sma, i soldati obbedivano, altrimenti li si perdeva in tutti i sensi.

Nel wargame, i pezzi si muovono e attaccano senza lamentarsi, ma nella realtà, i sentimenti o malumori dei soldati contano. Proprio questo è l'aspetto che si vuole simulare in IJA Infantry Regimental Commander gestendo la meccanica con due valori: il prestigio/autorità del comandante di reggimento (il giocatore) e il malcontento dei singoli sottoposti al comando dei battaglioni. Distribuire ordini ai vari battaglioni, che siano di movimento o di attacco, costano in termini di malcontento e prestigio con uno sviluppo tendenzialmente negativo che si amplifica nel corso della campagna di gioco (10 missioni).

La componente narrativa nel gioco è molto presente. Ogni missione ha un'introduzione “storica” su quello che dovrai affrontare e fare con ciò che hai a disposizione. Inoltre, ogni 2 o 3 missioni ci sono degli “intermezzi tragicomici” - si tratta di una tabella eventi - che possono influire sullo stato d'animo dei tuoi battaglioni.

Nel gioco, le unità giapponesi sono forti in quanto si è voluto dare risalto alla superiorità di fuoco di supporto. Il famoso “attacco Banzai” non faceva parte della dottrina ufficiale, ma piuttosto un estremo gesto di coraggio o meglio intesa come morte gloriosa in battaglia. Il mito dei “giapponesi che disprezzano il fuoco” nasce in parte dalle battaglie sulle isole del Pacifico, dove le navi americane affondavano le navi da trasporto e impedivano l'arrivo di armi e munizioni. Là, i soldati giapponesi combattevano con quel poco che avevano (spesso solo fucili, sciabole e granate) e quindi l'assalto frontale sembrava l'unica opzione. La potenza di fuoco giapponese nella guerra in Cina consisteva di artiglieria, mitragliatrici, mortai di medio/grosso calibro superiori a quelli cinesi ed infine la carica era l'ultima delle tattiche e non certo la più utilizzata.

segue da pag 15: **Essere comandante è una gran seccatura**



Questo non è un wargame nel senso classico del termine. Non vuole essere una sfida bilanciata tra due eserciti in cui l'abilità del giocatore è tutto. È una simulazione del punto di vista del comandante di reggimento dove il giocatore crea il proprio "party", passatemi il termine da gioco di ruolo, all'inizio della sessione costruendo le caratteristiche dei propri comandanti di battaglione.

Sei al comando del 236° Reggimento: non scegli dove combattere, non scegli quante truppe avrà il nemico, non scegli quali rinforzi riceverai.

Sei semplicemente lì, nel mezzo, e devi arrangiarti con ciò che ti è stato dato.

Le condizioni cambiano, la superiorità numerica è spesso dall'altra parte, e gli ordini superiori della missione sono irrazionali, pressanti, spesso assurdi. Questo era il mondo di quei giovani ufficiali giapponesi mandati in Cina.

Il gioco fa lanciare molti dadi (controllo efficacia su ordini di movimento o di attacco) e per stessa ammissione di Nakamura questo è "un gioco dove l'80% è fortuna"... e allora, in mezzo a questo caos, l'unico spazio per il giocatore è quella piccola fetta del 20% in cui può fare la differenza. Quel 20% è fatto di intuizione, improvvisazione, intuito ed è lì che si decide tutto.

Questo gioco con estrema leggerezza vuole far percepire, nella pelle e nella mente del gio-

catore, cosa significava essere un comandante di reggimento nell'esercito imperiale giapponese durante la guerra in Cina.

Non un dio della guerra. Non una pedina sul tabellone. Ma un uomo reale, pieno di dubbi, limiti, pressioni e con una responsabilità tremenda sulle spalle

Per la cronaca, questo è stato il mio risultato di campagna "il mio dopoguerra":

"Nel 1943 vengo rimosso dal comando per incapacità di controllo dei subordinati e trasferito allo Stato Maggiore della 40° Divisione. Successivamente vengo assegnato in Manciuria come comandante di una guarnigione indipendente. Alla fine della guerra vengo fatto prigioniero dall'esercito sovietico e internato in Siberia. Nel 1950 muoio in Siberia durante la prigionia"



Mi è andata abbastanza male o meglio ho gestito bene il prestigio del comando (raggiunto sempre gli obiettivi di missione) a scapito però del malcontento della truppa. Probabilmente i battaglioni erano spossati dall'impiego massiccio durante la quasi totalità delle missioni. Mi sono veramente divertito.

E ora tocca a voi: che tipo di vita condurrà nel Dopoguerra il comandante di reggimento che siete diventati?

Churchill, quando il gioco simula la realtà

La difficoltà di capire quale delle Potenze vincitrici alla fine risulti dominante

di Luciano Fornaciari

Il fatto che una volta finita la partita di Churchill non si sappia chi ha vinto e che il calcolo del punteggio sia molto lungo da farlo quasi sembrare una seconda fase della partita stessa è voluto, e secondo me è la cosa più riuscita del gioco, simula perfettamente la realtà storica. Infatti, all'indomani della caduta del nazismo non fu assolutamente chiaro quale delle tre compagini alleate (USA, UK e URSS) potesse a buon diritto dichiararsi dominante rispetto agli altri.

Il dopoguerra ha stabilito la caduta dell'impero inglese e la supremazia americana, ma ci sono voluti anni. E proprio come nel gioco, nessuna delle tre compagini poteva cambiare gli eventi rispetto a quanto fatto durante la guerra.

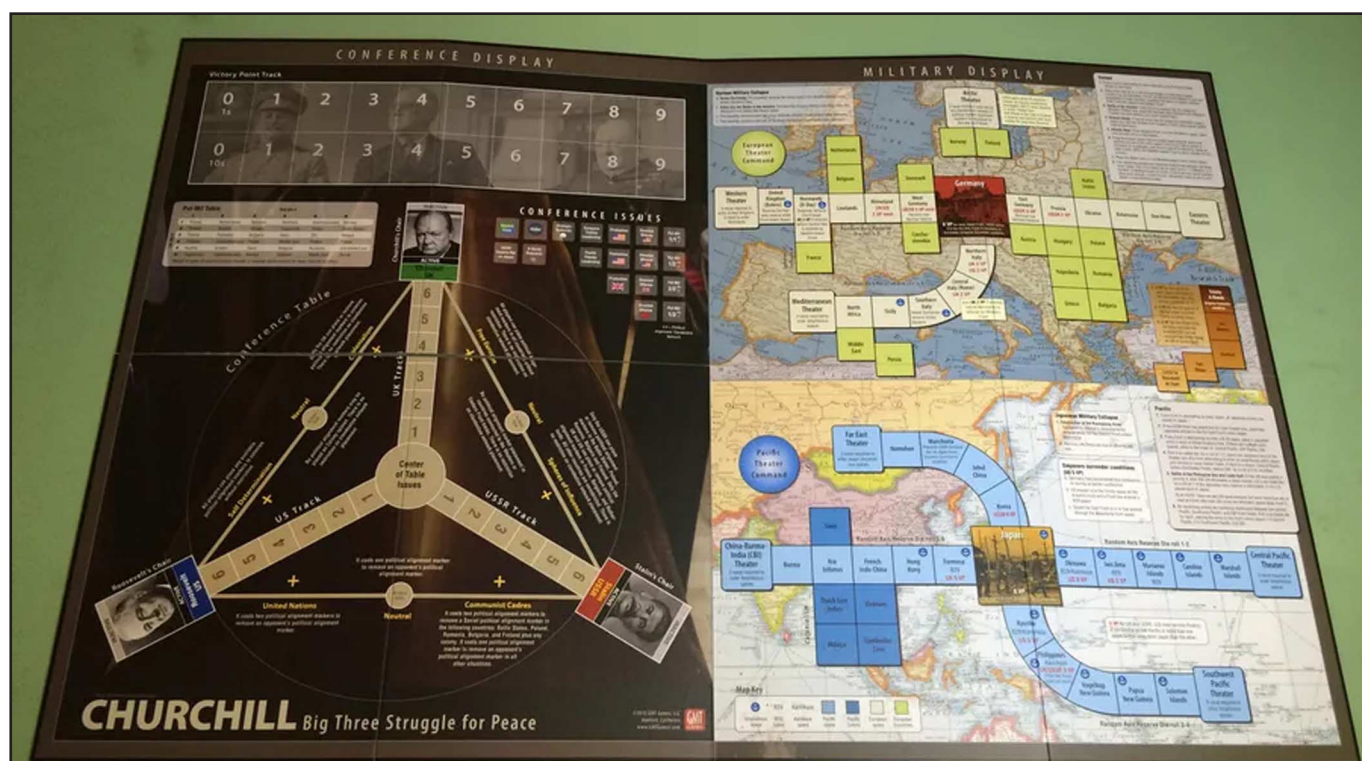
È bello verificare durante il conteggio come micro decisioni diverse avrebbero potuto modificare gli eventi finali. Infatti, nella realtà storica viene da chiedersi: quale sarebbe stato



l'esito finale se l'URSS avesse concentrato maggiormente gli sforzi sui Paesi balcanici piuttosto che puntare ad anticipare gli angloame-

ricani su Berlino?

Io ho un'opinione di questo gioco piuttosto alienante, mi sembra sempre che sia il sistema del regolamento che si prende gioco degli attori e non viceversa, ma la storia è proprio così, determinismo zero...



Air, Land, & Sea

Una sfida tra due giocatori per garantirsi il controllo del cielo, del mare e della terra

di Giorgio Urbani

"Air, Land, & Sea" si presenta, fin dalle prime pagine del regolamento, come un distillato del conflitto su larga scala, un duello serrato tra due comandanti supremi. Ambientato nel contesto della Seconda Guerra Mondiale, il gioco sfida i giocatori a superarsi a vicenda nel controllo dei tre domini fondamentali della guerra moderna: Aria, Terra e Mare. L'obiettivo è l'accumulo di Punti Vittoria (VP) attraverso una serie di scontri chiamati Battaglie, fino a raggiungere la soglia decisiva di 12 VP.

Il cuore del gioco risiede in una meccanica di controllo maggioranze tanto semplice quanto profonda. Tre carte Terreno definiscono i Teatri di Guerra (Aria, Terra, Mare), creando tre "colonne" contese tra i giocatori. Durante una Battaglia, i partecipanti si alternano giocando una carta alla volta dalla propria mano iniziale di sei carte – un limite cruciale, poiché non si pescano nuove carte durante la battaglia (salvo effetti speciali). Ogni carta Battaglia appartiene a uno dei tre Teatri (identificato dal colore e tema) e possiede un valore di Forza numerico. Il controllo di un Teatro è determi-



nato semplicemente sommando la Forza delle carte giocate da ciascun lato: chi ha il totale

segue a pagina 19



segue da pag 18: **Air, Land, & Sea**

più alto controlla quel Teatro. In caso di parità, il controllo spetta al Primo Giocatore del round, aggiungendo un sottile ma significativo vantaggio posizionale.

La gestione della mano e le opzioni di gioco offrono la principale leva strategica. Nel proprio turno, un giocatore ha tre scelte nette: Schierare, Improvvisare o Ritirarsi.

- **Schierare** significa giocare una carta scoperta nel Teatro corrispondente al suo tipo. Questa è l'azione principale per aggiungere Forza e, soprattutto, per attivare le Abilità Tattiche stampate sulla maggior parte delle carte. Queste abilità, che possono essere Istantanee (effetto singolo) o Continue (attive finché la carta è scoperta), introducono una notevole varietà di effetti: capovolgere carte (proprie o avversarie, rendendole coperte o scoprendole), spostare carte tra Teatri (solo le proprie), scartare carte, e altre interazioni che modificano dinamicamente lo stato del gioco.

- **Improvvisare** permette di giocare una qualsiasi carta coperta, in qualsiasi Teatro, indipendentemente dal suo tipo. Una carta coperta agisce come un "jolly" territoriale, ma ha sempre una Forza fissa di 2 e nessuna abilità attiva. Questa opzione offre flessibilità per contestare un Teatro in cui non si hanno carte del tipo giusto o per bluffare, nascondendo la vera forza o le intenzioni.

- **Ritirarsi** è forse la scelta più intrigante e psicologicamente carica. Se un giocatore ritiene di non poter vincere la Battaglia corrente, può scegliere di ritirarsi. Questo concede immediatamente la vittoria all'avversario, ma il numero

di VP guadagnati dal vincitore dipende da quante carte il giocatore ritirato aveva ancora in mano: ritirarsi presto concede pochi punti (2 VP con 5-6 carte in mano), mentre resistere fino all'ultimo (0-1 carte in mano) concede la vittoria piena di 6 VP, la stessa che si otterrebbe vincendo dopo aver giocato tutte le carte. Questa meccanica trasforma ogni battaglia in un calcolo di rischi e benefici, spingendo a valutare costantemente se valga la pena lottare fino alla fine o tagliare le perdite per negare punti preziosi all'avversario.

Una Battaglia termina quando un giocatore si ritira o quando entrambi hanno esaurito la mano di sei carte. Nel secondo caso, chi controlla più Teatri vince la Battaglia (e 6 VP). Il gioco prosegue con Battaglie successive: il ruolo di Primo Giocatore si alterna, le carte vengono rimescolate e ridistribuite, e, in modo interessante, le Carte Terreno ruotano con uno slittamento verso sinistra, cambiando la posizione relativa dei Teatri e le loro adiacenze, introducendo così una leggera, ma significativa variazione tattica tra un round e l'altro.

Dal punto di vista tematico, il gioco riesce a evocare la sensazione di un comando strategico ad alto livello con risorse limitate (le 6 carte). La suddivisione in Aria, Terra e Mare è immediata, e le abilità tattiche (Bombardieri Pesanti, Carri Armati, Supporto, Blocco, Manovra, etc.) richiamano concetti militari, seppur in forma astratta. La tensione deriva dalla gestione della mano limitata, dal tempismo nel

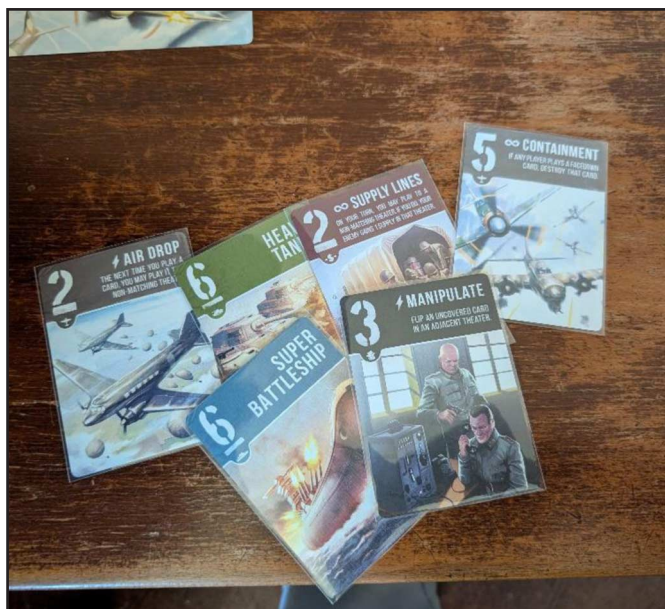
segue a pagina 20



segue da pag 19: **Air, Land, & Sea**

giocare le carte chiave e dalla difficile decisione sulla ritirata.

"Air, Land, & Sea" appare come un gioco di carte per due giocatori estremamente elegante che combina meccaniche di controllo area e gestione mano con un sistema di punteggio legato alla ritirata che promette decisioni sofferte ed una lettura attenta dell'interazione psicologica. La semplicità delle regole base sembra nascondere la profondità tattica, rendendolo potenzialmente un filler strategico rapido, ma appagante, intenso. Desidero aggiungere una nota strettamente personale: pur essendo disponibile anche in italiano (ma il testo è veramente basico), la nuova versione del gioco adotta una grafica con animali antropomorfi al posto dei soldati umani – una scelta che potremmo definire 'politically correct'. Personalmente, non condivido questa decisione: trovo un peccato aver rinunciato alla bellissima grafica precedente, così suggestiva e storicamente appropriata.



Recensione di **Air, Land, & Sea: Spies, Lies, & Supplies**

"Air, Land, & Sea: Spies, Lies, & Supplies" sposta il focus del conflitto dal campo di battaglia convenzionale del suo predecessore (Air,

Land, & Sea) alle arene più subdole dello spionaggio, della diplomazia e della guerra economica. Presentato come un gioco "standalone", ma potenzialmente integrabile con l'originale "Air, Land, & Sea", questo titolo sfida due giocatori (o squadre, nella variante apposita) a superarsi in astuzia e gestione delle risorse per accumulare 12 Punti Vittoria (VP) attraverso una serie di scontri chiamati Battaglie.

Come nel gioco originale, la gestione strategica di una mano fissa di sei carte (senza pescate aggiuntive, salvo effetti) rimane centrale. La differenza in 'Spies, Lies, & Supplies' risiede nei nuovi teatri tematici (Intelligence, Diplomacy, Economics) e nelle relative carte, non nelle regole fondamentali che governano la mano e le risorse disponibili per la Battaglia. Vengono introdotti anche termini chiave specifici per le abilità di questa versione, come "Fornitura" (i token +1 Forza), "Svela" (mostrare una carta dalla mano) e "Nome" (identificare una carta specifica per nome e forza), suggerendo un livello di interazione basato sull'informazione e sulla manipolazione della mano avversaria, in linea con il tema dello spionaggio e della diplomazia. Vengono, inoltre, presentate modalità di gioco alternative come la modalità Standard (per mescolare Teatri con il gioco base), Epic (con 5 Teatri e 10 carte in mano) e una variante a Squadre per 3-4 giocatori, che sembrano aumentare notevolmente la giocabilità e l'adattabilità del sistema.

Alla fine "Air, Land, & Sea: Spies, Lies, & Supplies" mantiene la struttura vincente del suo predecessore focalizzata sulla gestione della mano e sul controllo delle maggioranze, ma la rinfresca con un tema incentrato su conflitti meno convenzionali e introducendo meccaniche legate all'informazione, alla diplomazia e alle risorse. A mio parere la meccanica della ritirata rimane un punto molto interessante del gioco, che genera dubbi su quale sia il momento migliore per agire.

Quando si sfiorò la terza Guerra mondiale

"13 Minutes", un gioco sulla crisi missilistica di Cuba del 1962

di Giorgio Urbani

"13 Minutes" promette di trasmettere la tensione lancinante della Crisi Missilistica di Cuba del 1962 tramite un'esperienza di gioco rapida e carica di decisioni significative per due giocatori. Assumendo i ruoli di Kennedy o Krusciov, i partecipanti si sfidano a emergere dalla crisi come la superpotenza dominante, accumulando Prestigio senza però oltrepassare la sottile linea rossa che porterebbe alla guerra nucleare globale, condizione di sconfitta immediata.

Il cuore del gioco risiede in un sistema di carte Strategia multifunzionali e nella manipolazione dell'influenza su una mappa del mondo astratta e dinamica. All'inizio, solo Cuba è presente come campo di battaglia iniziale (una carta coperta). Ogni carta giocata dai giocatori non solo innesca un'azione ma diventa essa stessa un nuovo campo di battaglia, posizionata nella propria sfera d'influenza o nella zona neutrale centrale. Questo crea un panorama strategico in continua evoluzione, dove le stesse carte usate per agire definiscono le aree da controllare.

Il flusso di gioco è estremamente snello: si inizia con un'asta nascosta di cubetti Influenza per determinare il primo giocatore (entrambi i giocatori perdono i cubetti puntati), poi i giocatori si alternano giocando una delle due carte che hanno in mano e pescandone una nuova. Questo ciclo continua finché il mazzo non si esaurisce, lasciando ogni giocatore con una carta finale segreta in mano.

La scelta cruciale ad ogni turno è quale carta giocare e come giocarla. Una carta può essere usata per la sua azione Comando o per il suo Evento. L'azione Comando, disponibile su tutte le carte, permette di aggiungere o rimuovere un numero limitato di cubetti Influenza (indicato sulla carta giocata) da qualsiasi campo di battaglia. Aggiungere cubetti sposta fisicamente la carta campo di battaglia verso



la propria sfera d'influenza, mentre rimuoverli la sposta verso quella avversaria. Questa meccanica semplice ma efficace rappresenta visivamente il tira e molla geopolitico per il controllo delle diverse aree. L'azione Evento, disponibile solo sulle carte della propria fazione o neutre (ONU), permette di attivare potenti effetti speciali descritti sulla carta, che infrangono le regole base, offrendo opportunità tattiche uniche. Una sottigliezza interessante è che giocando una carta associata all'avversario per la sua azione Comando, si concede all'avversario la possibilità di attivarne prima l'Evento, aggiungendo un livello di rischio e valutazione nel giocare le carte "ne-

segue da pag 21: **12 Minutes**

niche". La partita termina rapidamente, quando il mazzo si esaurisce. Il punteggio si basa sul concetto di Prestigio. Si ottengono punti dominando i campi di battaglia (maggioranza di cubetti Influenza, con Cuba che vale doppio; i pareggi vanno a chi controlla la carta nella propria sfera). Un punto aggiuntivo va a chi controlla più campi di battaglia militari (identificati da un simbolo DEFCON arancione). Infine, le ultime carte rimaste in mano contribuiscono al Prestigio Nascosto, basato sui cubetti Influenza indicati sulle carte delle due superpotenze (USA/URSS) possedute, indipendentemente da chi le ha in mano.

Tuttavia, la vera tensione del gioco sembra risiedere nella costante minaccia della guerra nucleare. Ogni carta possiede un simbolo DEFCON di un certo colore (militare/arancio, politico/verde, opinione popolare/viola). Se, alla fine della partita (considerando anche le ultime carte in mano posizionate nella propria sfera), un giocatore accumula tre o più simboli DEFCON dello stesso colore nella propria sfera d'influenza, ha innescato la guerra nucleare e perso istantaneamente, indipendentemente dal punteggio Prestigio. Questo introduce un elemento di "brinkmanship": la "politica del rischio calcolato" è una strategia politica/diplomatica basata sull'escalation controllata del rischio. Si tratta di portare voluta-

mente una crisi internazionale (o un negoziato) fino alla soglia critica di un conflitto, scommettendo che l'avversario si tirerà indietro per primo per evitare la catastrofe. È una politica ad alto rischio, poiché un errore di calcolo può portare effettivamente al conflitto che si cercava di usare solo come minaccia. Nel gioco, quindi, bisogna spingere per ottenere il controllo e il Prestigio, ma senza accumulare troppa pressione su un singolo fronte (militare, politico o popolare), pena la catastrofe.

"13 Minutes" appare come un micro-gioco estremamente (e assurdamente) denso di decisioni. La durata brevissima contrasta con la profondità delle scelte: quale carta giocare, dove posizzarla come campo di battaglia, se usare il Comando o l'Evento, come gestire l'influenza e, soprattutto, come bilanciare la corsa al Prestigio con il rischio DEFCON sembra catturare efficacemente, con meccaniche astratte ma evocative, il senso di crisi imminente, informazione limitata e scelte difficili sotto pressione tipiche di quel periodo storico; tensioni che, purtroppo, ritroviamo anche oggi con lo stesso risultato: portare l'orologio dell'apocalisse sempre a pochi minuti alla mezzanotte, che rappresenta la fine del mondo. Attualmente [Maggio 2025] segna 89 secondi, mai così vicino dal 1947, anno in cui è stato ideato.

Vuoi sostenere direttamente le nostre attività?

Vuoi partecipare in prima persona alla nostra gestione?

Vuoi proporre fattivamente la tua idea di gioco storico?

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

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

www.ludostoria.it

Pandemic: quando l'Impero cade tra strategie e alleanze

di Riccardo Pallotta

Era un'estate soffocante a Roma e le notizie che arrivavano da ogni angolo del mondo parlavano di tensioni, conflitti e diplomazie fragili. La capitale era immersa in un clima di instabilità che sembrava riflettere lo stato stesso dei rapporti internazionali, segnati da trattati incerti e minacce ai confini. No, non sto parlando del 2025, ma del V secolo dopo Cristo, quando l'Impero Romano d'Occidente viveva la sua epoca più fragile.

Ci sono momenti in cui un gioco da tavolo diventa più di un passatempo: si trasforma in una lente attraverso cui osservare un'epoca e viverla quasi in prima persona. È quello che mi è accaduto con Pandemic: La Caduta di Roma, il mio primo incontro con il sistema Pandemic. Prima di aprire la scatola e tuffarmi tra carte, cubi e legioni, ho sentito il bisogno di fare un salto indietro nel tempo. Il V secolo d.C. non è un periodo qualsiasi: è l'epoca in cui l'Impero Romano d'Occidente vive il suo

lento e inesorabile declino, stretto tra pressioni esterne e tensioni interne. Visigoti, Vandali, Unni, Ostrogoti: popoli che non erano più soltanto oltre i confini, ma spesso già insediati dentro i territori imperiali, ora come alleati, ora come minaccia. Un equilibrio fragile, pronto a spezzarsi da un momento all'altro.

È proprio questa atmosfera sospesa tra guerra, negoziazione e dissoluzione che «Pandemic: La Caduta di Roma» riesce a evocare con forza e coerenza. Il gioco trasporta il sistema Pandemic in quel contesto storico, sfruttando l'ambientazione in modo sentito e coinvolgente: non ci si limita a schierare legioni contro tribù ostili, ma si costruiscono alleanze precarie con le stesse popolazioni che, sotto altre circostanze, avrebbero potuto diventare nuovi invasori. Dopo i caldi consigli degli amici di LudoStoria, mi sono deciso ad acquistare il gioco.

segue a pagina 24



segue da pag 23: **Pandemic: quando l'Impero cade tra strategie e alleanze**



Tra dadi e diplomazia: resistere fino all'ultimo respiro

La mia prima partita è stata in solitario. Volevo prima esplorare e comprendere le regole, e devo dire che il flusso di gioco è scorrevole e introduce delle meccaniche interessanti: i dadi nei combattimenti, le carte evento dalla doppia natura (normale o corrotta) e la necessità di trasformare le tribù federate in legioni a difesa delle città, oltre alla leggera asimmetria data dai sette leader tra i quali scegliere a inizio partita. Il senso di pressione, quello che i barbari scendano in massa verso Roma, è palpabile fin dai primi turni. La meccanica del "declino" imperiale, che sale con certi eventi corrotti, costringe ogni giocatore a ponderare i rischi di una scelta apparentemente vantaggiosa.

Portare il gioco sul tavolo insieme alla mia ragazza ha aggiunto un livello di interazione più fluido: discutere le mosse, coordinarsi tra attacchi e alleanze, decidere se fortificare o reclutare nuove legioni, coordinarsi per incontrarsi e scambiarsi fondamentali carte per delle alleanze. In un paio di partite in coppia, l'esperienza ha rivelato un'elegante tensione storica: Roma sembra sul punto di cadere da un momento all'altro, eppure può ancora resistere attraverso una diplomazia sa-

piente, posizionamenti strategici e qualche battaglia vinta con sangue e dadi benevoli. Sì, perché in fin dei conti l'alea è presente e piuttosto determinante, quindi chi ama il controllo assoluto potrebbe storcere il naso: la pesca delle carte e i dadi sono meccaniche determinanti al raggiungimento della vittoria.

L'ultima partita, giocata ancora in coppia, ci ha regalato un finale degno di un dramma epico: a una sola carta dalla disfatta, con le legioni ormai decimate e i barbari pronti a sfondare le porte di Roma, siamo riusciti a stringere l'alleanza decisiva, la quinta e ultima, che ci ha consegnato la vittoria. È stato un trionfo dolce e sudato, sospeso tra la rovina totale e la vittoria decisiva che ha chiuso la partita, all'ultimo respiro. Proprio come l'Impero, abbiamo resistito all'assalto del tempo e delle avversità, consapevoli che sarebbe bastato un piccolo passo falso per far crollare tutto.

Il mio personalissimo (e opinabilissimo) parere

Quello che mi ha convinto di più è il perfetto bilanciamento tra un sapore storico robusto e un flusso ludico ben calibrato. La Caduta di Roma riesce a essere narrativo senza essere didascalico, strategico senza diventare freddo,

segue da pag 24: **Pandemic: quando l'Impero cade tra strategie e alleanze**

e cooperativo pur senza annullare il senso del rischio dietro ogni mossa e decisione. La difficoltà è modulabile: in solitario, la sfida può farsi davvero impegnativa, specialmente se si aggiunge la variante "Roma Caput Mundi", che impedisce alle legioni di entrare nella città, che devo ancora provare. È una tensione che accomuna domande strategiche e pressioni narrative.

Certamente non è un gioco che si impara al volo come altri titoli più semplici, e alcune meccaniche, ad esempio la gestione delle carte o il rischio che un giocatore più esperto prenda troppo il controllo delle decisioni (effetto alpha player) possono sembrare complesse in un primo approccio, soprattutto in un gruppo poco abituato a giochi di questo tipo. Tuttavia, queste difficoltà sono ben dosate e diventano presto parte del divertimento, contribuendo a rendere l'esperienza di gioco più coinvolgente e soddisfacente.

Il sistema mantiene le radici del classico Pandemic, mappa punto-a-punto, gestione del mazzo giocatore e del mazzo "rabbioso" dei ri-

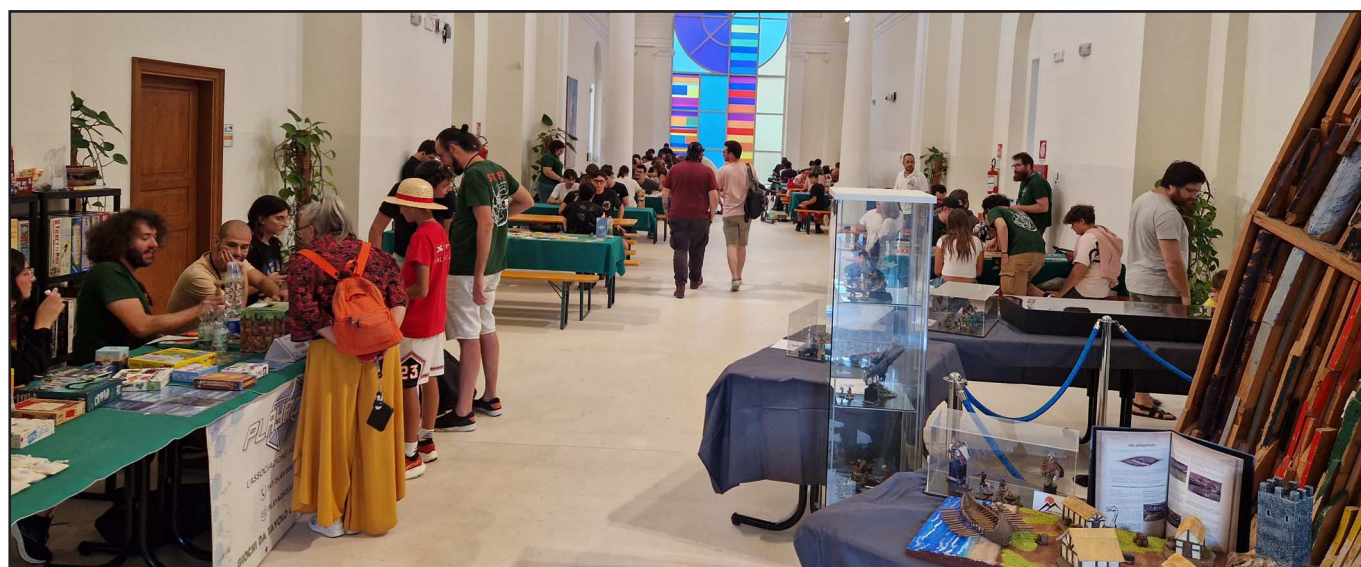
belli, ma le trasforma in strumenti che raccontano una storia diversa. Le tribù barbariche sono asimmetriche nelle loro caratteristiche e nei deck a cui fanno capo, e stipulare alleanze con esse apre a scelte tattiche significative: puoi trasformarle in legioni, costruire forti ai confini, oppure combatterle direttamente, sapendo che persino una coalizione rischia di diventare nemica.

Il movimento via mare, più rapido, invoca le rotte commerciali romane; il sistema dell'ennesimo saccheggio o della rivolta inserisce un graduale logoramento che rispecchia fedelmente l'agonia dell'Impero.

In conclusione, «Pandemic: La Caduta di Roma» è riuscito a fare una cosa che temo pochi spin-off riescono davvero a fare: portare un sistema noto in un'ambientazione storica sentita, senza snaturarlo, ma innestandovi una nuova vita. Giochi la resistenza dell'Impero come un thriller storico, tra diplomazia, battaglie e scelte morali, con la consapevolezza che, anche davanti alla sconfitta, hai vissuto un pezzo di storia nell'ora in cui il dado è caduto.



LudoStoria a Sulle Tracce del Drago 2025, L'Aquila



segue da pag 26: Ludostoria a Sulle Tracce del Drago 2025, L'Aquila



Nascono i Punti LudoStoria

Un modo diverso e dinamico per entrare in contatto con il gioco storico e per vivere gli incontri in modo differente

Come avrete visto, sempre più eventi in tutta Italia stanno offrendo spazi a LudoStoria. E' una naturale conseguenza della nostra crescita nei numeri e nell'importanza della nostra sigla. Le nostre competenze sono più che riconosciute dal mondo del gioco: sono richieste!

LudoStoria, però, nasce come gruppo aperto a tutti, non solo agli esperti di lunga data, e alcuni che magari si sono avvicinati da poco potrebbero giustamente chiedersi quale contributo effettivo possono fornire ad un tradizionale "tavolo dimostrativo" di giochi che loro stessi stanno imparando a conoscere solo ora.

Per questo abbiamo pensato di adottare una formula diversa dal solito (anche perché se a LudoStoria non facciamo qualcosa di nuovo e fuori dagli schemi non siamo contenti!): i nostri tavoli si presenteranno anche come "Punto LudoStoria".

Che cosa significa?

🚀 Il Punto LudoStoria è un ottimo primo approdo al gioco storico, una base di partenza da cui incamminarsi alla scoperta del nostro hobby in tutte le sue forme: LudoStoria non è un punto di arrivo o un percorso prefissato, ma un punto di inizio per le nostre esplorazioni ludico-temporali.

!🔍 Il Punto LudoStoria offrirà a tutti non solo dimostrazioni di questo o quel titolo, ma la possibilità di fare domande, condividere le proprie esperienze, discutere liberamente di gioco storico: non ci sono limiti a quello che potete trovare e portare voi stessi a LudoStoria.

🎲 Il Punto LudoStoria effettuerà chiaramente dimostrazioni di tipo classico "frontale", ma tutti (iscritti e non) potranno avvicinarsi per presentare proprie proposte, se possibile anche intavolarle e fare delle partite non necessariamente previste prima: quando vi avvi-



cinate ai nostri tavoli, non pensate a cosa "dovete" giocare, pensate a cosa volete giocare... o anche lanciatevi alla scoperta del prossimo viaggio ludostorico che vi attende.

🧑 Il Punto LudoStoria avrà dei referenti specifici che coordineranno la nostra presenza, ma chiunque potrà contribuire per tutto il tempo che vorrà anche con supporti pratici, allestimento tavoli, comunicazione col pubblico o solo per passare un po' di tempo insieme: ogni aiuto è ben accetto e fondamentale.

🎓 Il Punto LudoStoria, come concetto, è naturalmente molto vicino alle esigenze di chi vuole avvicinarsi al gioco storico, soprattutto in eventi ludici dal taglio più generalista, ma anche gli esperti potranno trovarvi tutto lo spazio che vorranno per proposte più elaborate, nonché per confrontarsi con le "nuove leve" dell'hobby: in LudoStoria, esperienza e accoglienza vanno di pari passo.

📍 Il Punto LudoStoria fornirà tutte le indica-

segue da pag 28: **Nascono i Punti LudoStoria**

zioni necessarie a raggiungere le risorse e le comunità ludostoriche, con link e contatti vari, in modo da garantire una via di accesso sempre aperta al nostro mondo: siamo una realtà variegata, diffusa sul territorio, presente in tante iniziative e modalità di approccio... mettiamo a frutto questo grande lavoro che abbiamo fatto tutti assieme!

Il Punto LudoStoria sarà insomma non solo il "nostro" spazio, ma un modo diverso e dinamico sia per entrare in contatto con il gioco storico dal vivo e di persona, sia di vivere gli stessi eventi ludici in maniera differente. Più

che una mera presenza, una vera e propria risorsa, che costituirà un luogo di appoggio e di incontro con altre persone appassionate del giocare con la Storia.

Vi aspettiamo dunque ai primi Punti LudoStoria che saranno predisposti negli eventi ludici più prossimi, a partire da Sulle Tracce del Drago all'Aquila (7 settembre), e che saranno riportati su tutti i nostri molteplici canali: gruppo, sito, chat, webzine Ludo Storie e altro ancora.

Insieme per giocare con la Storia: questa è LudoStoria!



Vuoi sostenere direttamente le nostre attività?

Vuoi partecipare in prima persona alla nostra gestione?

Vuoi proporre fattivamente la tua idea di gioco storico?

Diventa Socio

dell'Associazione Ludico-Culturale "LudoStoria"!

Per informazioni, visita il sito www.ludostoria.it o manda una mail a info@ludostoria.it

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



Che cos'è LudoStoria?

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

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

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

In concreto:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

LudoStoria riconosce in pari ed egual misura

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

In conclusione, i membri di LudoStoria sono fermamente convinti che il wargame in partecolare 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!

CAMPAGNA ASSOCIATIVA LUDOSTORIA

Riaprono le attività e ripartono i nostri progetti ludostorici. Tra questi, anche il lancio della nuova campagna di iscrizioni all'Associazione Ludico-Culturale LudoStoria.

Per festeggiare il primo anno di attività dell'associazione, abbiamo deciso di far partire subito la campagna per le nuove iscrizioni per tutto il 2026, considerando attive fin da adesso: chi si iscrive oggi sarà immediatamente inserito nel registro dei Soci e potrà usufruire di tutti i vantaggi connessi fino al 31 dicembre 2026.

Per le modalità di iscrizione basta compilare il modulo che si trova all'indirizzo <https://www.ludostoria.it/associazione/LS%20Richiesta%20iscrizione.pdf>, versando 15 euro tramite bonifico su conto corrente bancario bonifico bancario - Intestatario: Associazione Culturale LudoStoria Istituto: Banca Sella IBAN: IT77L0326822300052907114120; BIC: SELBIT2BXXX - o tramite PayPal (metodo "Amici e Familiari"): ludostoria.community@gmail.com e rimandando il modulo compilato a info@ludostoria.it.

Per rinnovare la tessera già esistente, è sufficiente eseguire il versamento di 15 euro.

Associarsi a LudoStoria significa diventare protagonisti di tutti i nostri progetti, poter influire sulle decisioni operative della nostra comunità, avanzare propo-

ste fattive che saranno realizzate sul campo, avere pieno accesso a tutti i canali di comunicazione interna all'associazione.

L'adesione a LudoStoria ti permette di usufruire delle seguenti convenzioni:

Ares Games – Sconto 10 per cento per gli acquisti su tutti i normali ordini effettuati sul sito Ares (esclusi prodotti già in offerta speciale e preordini).

Boardgame Bazar – Sconto 10 per cento sui titoli nuovi e gruppi di acquisto dedicati.

LS Giochi – Sconto 15 per cento sull'intero catalogo, previo invio di mail a LS Giochi con nominativo e numero di tessera LudoStoria.

Magic Merchant – Sconto 10 per cento su tutti i normali acquisti sul sito, esclusi prodotti già in offerta.

Fabrisludi – Acquisto a 1 euro l'uno dei giochi del catalogo in formato print and play,

Ingenioso Hidalgo – Sconto 10 per cento sugli acquisti sul sito della casa editrice, con codice sconto dedicato e invio email di iscrizione a LudoStoria. In più, i Soci LudoStoria hanno accesso a tutti i benefici previsti per gli iscritti alle associazioni aderenti a Federludo, la federazione delle associazioni ludiche italiane.

Allora, che aspetti? LudoStoria wants you!

Ludo Storie - settembre-ottobre 2025

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

A questo numero hanno collaborato
(in ordine alfabetico):

Luciano Fornaciari (pag. 16)
Riccardo Masini (pag. 1 e 28)

Marco Ortalda (pag. 3)
Riccardo Pallotta (pag. 23)
Annie Petronelli (pag. 11)
Giorgio Urbani (pag. 18, 21)

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