

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

L'EDITORIALE di Riccardo Masini

La partita è aperta

Inizia con questo numero una nuova avventura: Ludo Storie, la webzine del gruppo e dell'associazione LudoStoria che raccoglierà notizie, recensioni, approfondimenti e altro ancora relativamente al gioco storico in ogni sua forma.

Ma, dopo la formula di rito, la domanda resta: perché una nuova webzine? Al di là della risposta più ovvia ("E perché no?"), la spiegazione è semplice e ruota proprio intorno a quel "gioco storico in ogni sua forma" che campeggia sul Manifesto di Ludo Storia, che appositamente riportiamo nelle ultime pagine di questo primo numero.

segue a pagina 2

**In allegato il gioco
La Baia dei Porci**

IN QUESTO NUMERO

Vediamoci a... (pag. 2)

S. Fabra: LudoStoriCon: amici, incontri e tanto gioco (pag. 3)

E. Acerbi: Distorcere la storia (pag. 5)

D. H. Iniesta: The Collapse nei panni di Wallenstein (pag. 12)

S. Masini: Andata e ritorno, da Ludostoria a Torino sulle tracce di San Marignano (pag. 17)

M. Campari: Print & Play, il wargame fatto in casa (pag. 20)

R. Pallotta: Dai giochi da tavolo al wargame: il mio viaggio tra storia e strategia (pag. 22)

S. Lucilli: Alla scoperta dei wargame in solitario: Tetrarchia, un gioiello ambientato nella Roma in declino (pag. 25)

L'Associazione Ludo Storia (pag. 27)

M. Campari: il gioco Baia dei Porci (pag. 30)

www.ludostoria.it

Virtual

LudoStoriCon 2025

16 Marzo 2025

*Il viaggio
nella Storia
e nel gioco continua!*



Collegati qui



segue da pag 1: **La partita è aperta**

In LudoStoria abbiamo sempre perseguito questa visione ampia in termini di contenuti, meccaniche e pubblico di riferimento del gioco storico, in continuità con la migliore tradizione sperimentale e aperta che ha contraddistinto il nostro hobby fin dagli anni Sessanta. Oggi il gruppo Facebook viaggia oltre la quota di 2200 iscritti, l'associazione conta decine di soci, gli eventi a cui abbiamo partecipato come ospiti o come organizzatori già non si contano. Per questo, quando il nostro Socio e amico Sergio Fabra ha avanzato una proposta strutturata per promuovere la nostra visione anche in formato "editoriale", mettendo peraltro a nostra disposizione la sua pluridecennale esperienza professionale, la scelta è stata presa: le "macchine" di Ludo Storie si sono subito messe in moto.

In questo spazio raccoglieremo dunque voci provenienti dal mondo delle associazioni, degli appassionati, degli studiosi e dei creatori di contenuti relativi al gioco storico. Esperienze di gioco, approfondimenti di cultura ludica, notizie sulle nostre attività e altri contenuti di vario genere... tutto disponibile gratuitamente, scaricabile da chiunque vorrà visitare la sua apposita sezione all'interno del nostro sito.

Ogni numero avrà quindi un tema portante che guiderà molti dei suoi articoli, e in questa prima uscita il grande evento online Virtual LudoStoriCon di domenica 16 marzo 2025 impone una particolare attenzione sul fenomeno delle convention virtuali, del gioco da remoto e di tutti gli ausili che le tecnologie digitali stanno mettendo a disposizione del gioco storico.

In aggiunta a questo, troverete articoli di vario genere, tante recensioni certo, ma anche contributi relativi a tematiche più ampie e generali del gioco di simulazione. Questo per rimanere sempre nell'ottica di studiare le regole ma andare al di là di esse, per scoprire la vera essenza del gioco... e più ancora del "giocare". Ed ecco il motivo per cui troverete nelle nostre pagine un gioco omaggio sulla Baia dei Porci per cui ringraziamo l'amico e game designer Marco Campari. Vi state chiedendo se ci saranno altri giochi anche nei prossimi numeri? Ancora una volta perché no, ma per farlo abbiamo bisogno di voi: mandateci titoli completi, varianti, scenari originali... tutto quello che pensate possa arricchire le nostre esperienze di gioco. E, naturalmente, mandateci i vostri articoli e contributi di ogni tipo che, dopo essere stati valutati dalla redazione, potranno apparire nei numeri futuri.

In conclusione, come spesso vediamo in LudoStoria, scopriremo che la tradizione e l'innovazione nel gioco storico vanno d'accordissimo insieme: a partire dalle care vecchie fanzine che tanto hanno fatto per il nostro settore (a proposito, avete scaricato dal sito gli splendidi numeri di No Turkeys! Che abbiamo pubblicato qualche tempo fa?), oggi rinate sotto forma di webzine ad ampia diffusione come quella che state leggendo.

E adesso, tradizionalmente o tecnologicamente o entrambi, non ci resta che augurarvi: buona lettura e buone Ludo Storie!

Riccardo Masini
Presidente Ass.ne "LudoStoria"

VEDIAMOCI A...

Gli appuntamenti di Ludostoria

7-8-9 Marzo a Firenze (Murate Idea Park): CAST (Convegno di Archeologia, SToria e gioco da tavolo)

16 marzo sul server Discord LudoStoria (evento online): Virtual LudoStoriCon
22-23 Marzo a Roma (Spazio Culturale La Vaccheria): Convention Ergo Ludo Editions / GMT (con la presenza di Mark Herman)

4-5-6 Aprile a Bologna (Polo Fieristico): Play, Festival del Gioco

LudoStoriCon: amici, incontri e tanto gioco

Il 16 marzo torna la Convention virtuale. Ne parliamo con il suo ideatore Riccardo Masini

di Sergio Fabra

Il 16 marzo torna l'appuntamento con la Virtual LudoStoriCon, la manifestazione on line ideata da te che lo scorso anno ha riunito esperti e appassionati del gioco storico davanti al video. Un bilancio della Virtual 2024?

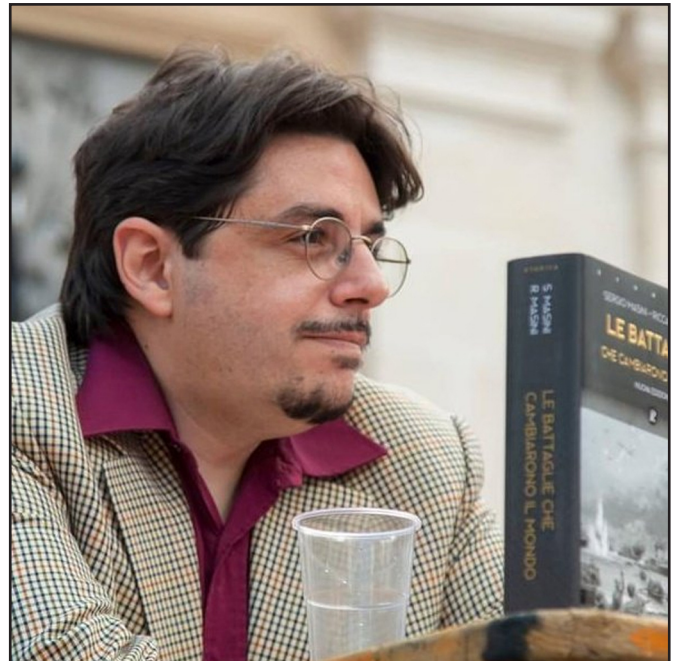
Sinceramente al di là delle aspettative. Abbiamo avuto 300 accessi, picchi di 150 connessioni simultanee, otto ore di incontri con quindici ospiti solo nelle tre Sale Conferenze, venti stanze individuali e sei editori collegati. Buona parte di questo materiale è da tempo disponibile sul nostro canale YouTube ed è stato rilanciato su varie piattaforme social... Quel che più importa, però, è che abbiamo dato una grande prova come gruppo, dimostrato la forza di una visione di gioco storico che sappia valorizzare ogni sua diversa forma a 360 gradi e promosso un accesso globale e realmente libero al gioco di simulazione.

Qual è la filosofia di questo tipo di manifestazioni?

Una filosofia molto in linea con quella del Manifesto di LudoStoria: massima apertura a tutte le forme di gioco storico, massima accoglienza al pubblico. Semplicemente, hai di fronte a te varie opzioni tra anteprime, incontri, gioco libero, tutorial e altro ancora. Il tutto a diretto contatto con autori, editori, creatori di contenuti e altri giocatori a costo zero, da qualsiasi luogo del mondo. Di certo non si deve pensare che questa tipologia di eventi possa sostituire interamente le convention in presenza. Tuttavia, le grandi potenzialità del gioco da remoto e delle connessioni telematiche per il mondo della simulazione storica impongono una riflessione sull'affiancamento complementare di diverse modalità di fruizione del gioco nel corso dell'anno.

Cosa prevede il programma di quest'anno?

Tanti amici, tanti ospiti, tanti incontri... ma soprattutto tanto gioco! Per cominciare, abbiamo deciso di contenere il numero delle stanze individuali e degli incontri. Questo non perché abbiamo ricevuto poche proposte (tutt'altro!), bensì perché volevamo focalizzare maggiormente l'espe-



rienza, riservandoci di recuperare ciò che abbiamo dovuto lasciare fuori in altri eventi online più specifici durante l'anno, come già facemmo con il LudoStoria D-Day di giugno 2024.

Avremo stanze che vi permetteranno di avvicinarvi al gioco storico, dal wargame tradizionale a quello più innovativo, sessioni di gioco di ruolo storicamente ambientato, incontri con operatori del mondo del gioco da tavolo e dei librigioco, presenze ufficiali di editori. Quest'anno, poi, grandi protagonisti saranno i matrix games: giochi "sul serio" che permetteranno a tutti di apprezzare una modalità ludica tipica della simulazione professionale. In più, avremo anche la possibilità di provare in prima persona il grande capostipite del gioco di simulazione, con una sessione di Kriegsspiel classico!

Dulcis in fundo, non potevano mancare gli ospiti. Come forma di cortesia, mi limiterò a citare quelli internazionali: Daniel Hernandez Iñesta, Ian Brody (una vecchia conoscenza della VLSC!) e David Thompson. Tutti saranno con noi, a far provare le loro ultime creazioni e a rispondere alle domande del pubblico italiano.

Ci saranno anche aree nelle quali gli utenti potranno giocare. Qualche anticipazione?

segue a pagina 4

segue da pag 3: **LudoStoriCon: amici, incontri e tanto gioco**

Sicuramente avremo un'area gioco libero, peraltro sempre attiva sul nostro server h24, sette giorni su sette. Se però cercate un'esperienza più "guidata" avrete molte stanze tutorial in cui i nostri referenti vi introdurranno a diversi sistemi nella maniera migliore: giocandoli. Oh, e visto che ci siamo, a differenza di una convention fisica, le "stanze" della Virtual LudoStoriCon rimarranno aperte anche oltre l'orario di "chiusura" delle 18:30, pronte per ospitare le partite dei più tenaci!

Una manifestazione di questo genere ha bisogno di collaborazioni qualificate. Chi ti affianca?



a sinistra: Maria Benedetta Errigo, la "mitica Benny"

a destra: Fabio Raschini, in arte "Faltar Surf"

Ci sarebbero tanti nomi da fare. Il Coordinamento del gruppo Facebook e il Direttivo dell'Associazione primi tra tutti (prima inter pares, mia moglie nonché responsabile comunicazione LudoStoria: quella che tutti conoscono come "la mitica Benny"!)). In più, gli ospiti e tutti coloro che si sono offerti di tenere delle stanze: LudoStoria è un progetto comune, che va avanti grazie all'apporto di tutto il suo mondo. Però in tutto questo, permettetemi due menzioni speciali: la prima per il nostro inossidabile Fabio Raschini, vero "cyberludostorico" che ha creato e gestito la struttura del server; la seconda... proprio per te, caro Sergio, che hai avuto l'idea di creare questo magnifico nuovo strumento che è Ludo Storie.

Cosa si deve fare per partecipare al Virtual

LudoStoriCon e quali saranno gli orari dell'evento?

L'accesso è totalmente libero, accedendo al nostro server LudoStoria tramite il programma gratuito Discord, utilizzabile anche da sito web e dispositivi mobili. L'evento si svolgerà, dalle ore 9:30 alle ore 18:30 di domenica 16 marzo 2025, seguendo il programma pubblicato sul gruppo Facebook e sul sito.



Il logo del Wlog di Riccardo Masini, diffuso tramite Youtube

Tu credi molto nei moderni mezzi di comunicazione per diffondere ulteriormente la cultura del gioco storico.

Assolutamente sì e, pur consapevole delle difficoltà e dei limiti annessi, senza riserva alcuna.

Ancora una volta, nulla potrà mai sostituire la forza di un evento fisico e la bellezza di giocare tutti attorno allo stesso tavolo. Allo stesso modo, però, il gioco da remoto può superare barriere come la lontananza geografica, o anche la difficoltà di comunicazione con le nuove generazioni che invece devono diventare da subito forze vitali protagoniste del gioco storico.

Un ultimo pensiero: senza questo strumento, alcuni dei nostri iscritti che vivono letteralmente dall'altra parte del mondo sarebbero impossibilitati a partecipare attivamente alle nostre iniziative... con il gioco da remoto, invece, nessuno viene lasciato indietro, le distanze vengono annullate e tutti ci ritroviamo a giocare attorno allo stesso tavolo, anche se virtuale.

E questa, secondo me, è la cosa veramente importante: giocare insieme, senza escludere nessuno.

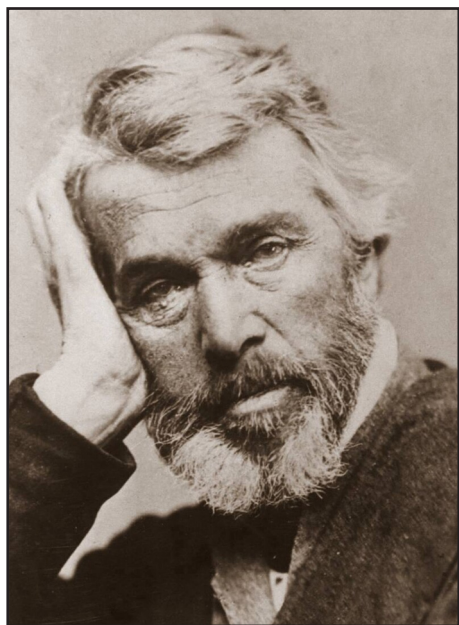
Distorcere la Storia

Un uso imperialista dell'analisi storiografica

di Enrico Acerbi

Parte I: la Storia

Gli storici anglosassoni, specialmente a partire dal XIX secolo, hanno spesso privilegiato un approccio biografico alla Storia, concentrandosi sulle vite di uomini illustri e vincenti. Questa prospettiva ha portato a una distorsione nello studio, mettendo in ombra il ruolo delle masse, delle strutture economiche e sociali, e delle sconfitte o dei percorsi alternativi che la Storia avrebbe potuto prendere. Ecco i principali motivi di questa tendenza e le sue conseguenze:



Thomas Carlyle

1. L'Eredità del "Great Man Theory" di Thomas Carlyle: uno storico e filosofo scozzese (Thomas Carlyle 1795-1881) formulò la "Teoria del Grand'Uomo", secondo la quale la Storia sarebbe

il prodotto dell'azione di individui straordinari (condottieri, re, politici, scienziati). Questa visione, tipicamente anglosassone, ha influenzato per decenni il modo di narrare il passato, mettendo in secondo piano i fattori collettivi. Napoleone, Churchill, Lincoln, Alessandro Magno: sono stati spesso il fulcro delle narrazioni storiche, come se la loro volontà fosse l'unico motore del cambiamento. La Storia, così, è diventata una sequenza di biografie, piuttosto che un'analisi più ampia dei movi-

menti sociali o delle strutture di lungo periodo. Ovviamente molti si sono opposti a questa visione oligocentrica e molta critica moderna, storici come Fernand Braudel, ha ribattuto che la Storia è plasmata più dalle strutture economiche e sociali che dalle singole figure.

2. L'influenza della storiografia britannica, soprattutto, e nordamericana (appendice coloniale) è stata a lungo dominata da narrazioni imperialiste e nazionaliste che glorificavano le imprese dei leader vincenti: l'espansione dell'Impero Britannico era raccontata attraverso le vite di figure come Nelson, Wellington, grandi esploratori o Cecil Rhodes, oscurando le dinamiche economiche e coloniali. La "figliola" storiografia americana si concentrò subito sui "Founding Fathers", Washington, Lincoln e Roosevelt, enfatizzando le loro decisioni più che lo studio della collettività in cui operavano. Il tipo di approccio religioso, calvinista e protestante, basato sulla Bibbia e sul concetto di popolo eletto (vedere John Winthrop, leader puritano del Massachusetts, che scrisse, nel 1630, il celebre sermone "A Model of Christian Charity") ne aumentò l'effetto, creando un senso di inevitabilità storica, come se il successo di quelle figure fosse generato da predestinati e non dal risultato di una complessa interazione di fattori.

3. Il ruolo del Liberalismo e dell'Individualismo che consideravano la cultura anglosassone sempre enfatizzante l'individualismo e il concetto di meritocrazia, portando a narrazioni dove il successo storico era attribuito alle capacità personali. Ad esempio la rivoluzione industriale fu spesso attribuita a grandi innovatori (James Watt, Stephenson) più che agli operatori intermedi ed ai lavoratori che avevano reso possibile il cambiamento, perfe-

segue da pag 5: **Distorcere la Storia**

zionandolo. La Seconda Guerra Mondiale è stata spesso raccontata come la vittoria di Churchill, Roosevelt e Eisenhower, piuttosto che il risultato di enormi sforzi collettivi (Stalin, proprio, c'entrava poco). La critica a questo aspetto arriva anche da storici come Eric Hobsbawm, "una visione che ignora i fattori economici e sociali che determinano i grandi eventi".

4. La rimozione della Storia dei Vinti che determinò una storiografia anglosassone che spesso privilegiava il punto di vista dei vincitori, lasciando in secondo piano:



Antoine-Jean Gros: Battaglia di Eylau

- le sconfitte: viene a mente la battaglia di Eylau (1807) spesso ridimensionata nelle narrazioni napoleoniche perché non si trattava di una vittoria netta.
- le alternative storiche: mancata analisi delle Ucronie ovvero rarissimi casi di analisi su cosa sarebbe successo se Napoleone avesse vinto a Waterloo o se la Germania avesse prevalso nella Prima Guerra Mondiale.
- le masse e rivoluzioni: eventi come la rivolta detta la Comune di Parigi (1871) o le lotte sindacali sempre in secondo piano, rispetto alle imprese di singoli statisti.

D'altro canto la vecchia Europa, con storici in grado di consultare fonti tedesche, francesi, spagnole e russe, ha saputo rispondere anche con una contro-narrazione, ovvero con storiografie alternative, che hanno posto più attenzione sulle dinamiche di classe e sulle rivoluzioni.

5. L'influenza dei Mass Media e della Cultura Popolare laddove si parla di Hollywood, TV e narrativa popolare che hanno rafforzato questa tendenza, grazie ai capitali disponibili dalle imprese deputate alle loro gestioni, e che hanno presentato la Storia come una sequenza di eventi epici dominati da pochi individui: leader carismatici (Braveheart con William Wallace, Gladiator con Massimo Decimo Meridio, Churchill in Darkest Hour, Napoleon ecc.). Ovviamente tra i Media non possiamo dimenticare i wargame e i giochi strategici, che nati dal mercato statunitense e anglosassone, hanno sempre messo in evidenza figure di grandi generali più che gestioni della società, la politica e la logistica delle campagne militari.

La "Distorsione" della Storia non è mai stata superata, anzi si è aggravata grazie alla continua permeabilità della cultura e della lingua anglosassone (ormai non c'è linguaggio nel quale non si parli usando molti termini in Inglese - che, in modo molto ridicolo, a sua volta, usa moltissimi termini greci e latini, sin dalle sue origini). La storiografia anglosassone continua ad avere una grande influenza, e il modello biografico resta ancora dominante nei media e nella divulgazione.

Parte II

Charles Maitland Fair, eclettico psichiatra

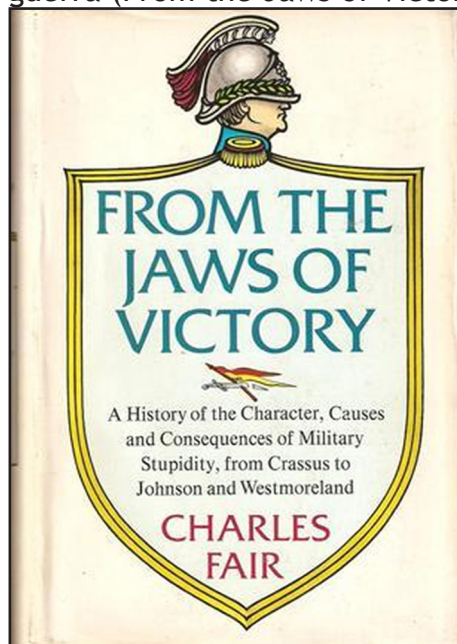


Charles Maitland Fair

Charles M. Fair (1916 - 2014) è stato un ricercatore americano in neuroscienze e uno scrittore (poeta, musicista, drammaturgo e saggista). Fair frequentò la Yale University, ma gli fu chiesto di an-

segue da pag 6: **Distorcere la Storia**

darsene prima di laurearsi. Iniziò a studiare il sistema nervoso alla fine degli anni '50, convinto che le teorie psichiatriche fossero fallimentari e, nonostante la mancanza di una laurea, si distinse come studioso indipendente ricoprendo diverse posizioni prestigiose e scrivendo tre libri di neuroscienza. Scrisse anche tre libri meno scientifici a soggetto storico ed in particolare uno sulla storia della guerra (*From the Jaws of Victory*) il cui sottotitolo era:



una Storia di Personaggi, cause e conseguenze della stupidità militare da Crasso a Johnson & Westmoreland.

La novità del libro era che si distingueva per un approccio

cinico e disincantato alla storia militare, mettendo in luce non solo le vittorie, ma anche le sconfitte clamorose e le decisioni disastrose, spesso minimizzate dalla storiografia ufficiale. Fair si concentrava sugli errori strategici, sulle personalità e sulle dinamiche, che avevano portato intere armate a trasformare successi potenziali in fallimenti.

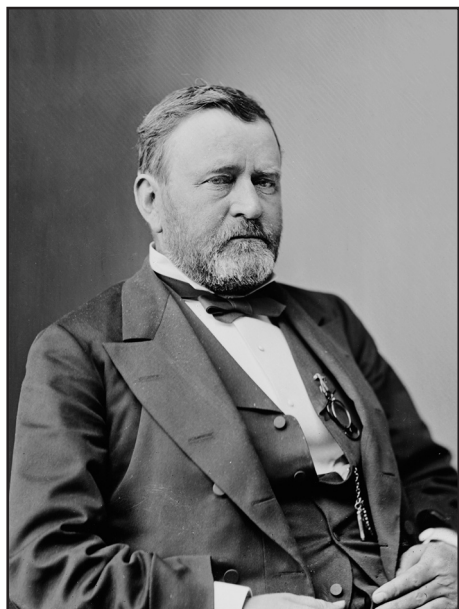
In questa disamina dei "perdenti", uno degli aspetti più interessanti del libro, l'autore intendeva demistificare alcune tra le figure più celebrate della storia, rivelando le loro debolezze o le circostanze sfortunate che, secondo lui, avevano influenzato gli eventi. Questo approccio "sembrava" particolarmente efficace, per l'opposizione alla tradizione storiografica più celebrativa, tipica delle delle biografie degli "uomini illustri".

Fair scriveva con un tono spesso ironico e provocatorio, da psichiatra diremmo oggi, il che rendeva la lettura piacevole, sfidando il lettore a riconsiderare le narrazioni ufficiali delle guerre. Il libro voleva essere una critica implicita alla tendenza di molti storici anglosassoni a glorificare i vincitori senza analizzare a fondo errori e possibilità mancate. In realtà, ad essere sinceri, finiva sempre per esaltare i vincenti, in quanto "non stupidi". Il libro proseguiva, in modo scientifico la tendenza di quegli anni per lo studio delle "conseguenze della stupidità in posti di comando", esaminando la tradizione, ritenuta altamente rilevante e fino ad allora poco indagata, dell'incompetenza militare. Con un'arguzia iconoclasta e una grande erudizione, anche se poco convenzionale, Charles M. Fair spiegava i principi delle sconfitte militari, attraverso una serie di ritratti molto divertenti dei personaggi più in evidenza. Era, comunque, un caso di biografia "al contrario" e non un diverso approccio allo studio della storia, che utilizzasse variabili importanti come il tempo atmosferico, lo stato fisico delle truppe, il morale, l'accoglienza dei territori ecc. Negli anni successivi alla pubblicazione di *From the Jaws of Victory*, la moda si espanse. Innumerevoli altri libri esplorarono il tema "incompetenza militare", in lavori accademici (Norman Dixon) o più popolari (Geoffrey Regan), ma nessuno riuscì a raggiungere la narrazione, incisiva e perspicace di Charles Fair, sui disastri verificatisi dall'antica Roma alla guerra del Vietnam.

La domanda che molti si ponevano, quasi tutti in Europa, era su chi fosse davvero in grado di giudicare se un generale era buono o era un "asino"? Che cosa separava i generali buoni da quelli cattivi? Per un lettore comune era adeguata la semplice valutazione del rapporto vittorie/sconfitte; tuttavia comandanti perdenti come Napoleone, Robert E. Lee ed

segue da pag 7: **Distorcere la Storia**

Erwin Rommel mantenevano reputazioni che superavano, a volte, loro rivali vittoriosi.



Ulysses Grant

Allo stesso modo, generali vincenti come Ulysses Grant e Federico il Grande manifestavano la loro parte di difetti. Era come se la personale abilità fosse spesso secondaria rispetto a fallimenti strategici, analisi (oggi diremmo letture del momento) o buon senso. Non si può negare che molti generali fossero davvero semplicemente stupidi o inetti. Fair dedicò un lungo capitolo ad Ambrose Burnside, il cui sfortunato disordine mentale, a suo dire, costò la perdita di decine di migliaia di soldati dell'Unione nella guerra civile americana. Anche la scuola Haig-Hamilton, britannici della Grande Guerra, ne usciva bacchettata. I loro fallimenti, tuttavia, erano facili da diagnosticare come militari incompetenti, non in grado di guidare un'armata. Erano più interessanti i comandanti che, ritenuti nominalmente competenti, cadevano, momentaneamente, perché vittime di arroganza, orgoglio o testardaggine. Marco Licinio Crasso era uno degli uomini più ricchi di Roma, il cui potere lo aveva elevato al consolato nel Primo Triumvirato. Dissero, tuttavia che fosse invidioso delle conquiste militari dei rivali Cesare e Pompeo, e che congiurasse per migliorare la sua reputazione. Il risultato fu una sua inutile guerra contro la Partia, con le legioni di Crasso ridotte ai minimi termini da

un clima ostile, alleati inaffidabili e le stupidaggini del loro comandante. L'intera armata fu massacrata a Carrhae, a Crasso fu attribuito ogni errore immaginabile, prima, durante e dopo la battaglia. Anche qui da che fonte? Magari era uno storico appassionato di Cesare e Pompeo a raccontare, chi può negarlo? Quell'attitudine, poi, continuò attraverso i secoli. I due esempi più evidenti, secondo Fair, riguarderanno Filippo II di Spagna e Carlo XII di Svezia. Con la Spagna al suo apogeo imperiale, Filippo assemblò una crociata contro l'Inghilterra: "Moderna per il modo in cui cercò di condurre (la spedizione), ma medievale per le (sue) ragioni", consentendo che ambizione personale e fanatismo religioso superassero la logica. Il risultato, naturalmente, fu la disastrosa sconfitta dell'Armada spagnola nel 1588, che segnò la fine dell'egemonia spagnola. Il difetto di Filippo fu credere che, con il vasto impero di cui disponeva e il favore di Dio, avrebbe potuto ottenere qualsiasi cosa. Anche qui il punto di vista storico era "rovesciato" solo per gli ingenui: si celebrava infatti, da un lato la supremazia costale inglese, dall'altro non si citava mai la Contro-armada di Drake che le aveva prese, sonoramente, in Galizia l'anno dopo. Storici britannici qui, zitti. Al tempo della Grande guerra del Nord, Carlo di Svezia marciò per la vittoria contro la Russia di Pietro il Grande. Nonostante fosse in forte inferiorità numerica, continuò ad avanzare, ignorando la logistica ed il logoramento nella sua ricerca della battaglia decisiva. Finì per trovarla a Poltava, nel 1709, con la totale distruzione della sua armata. Carlo aveva fallito per una ragione diversa da quella di Filippo. Innegabilmente era un generale dotato, ma nella sua maniacale belligeranza, "dimostrava pochi segnali ... di capire il mondo ... che stava intorno a lui" come il calcolo della probabilità, le sottigliezze della

segue da pag 8: **Distorcere la Storia**

diplomazia ed i bisogni fondamentali della Svezia. Era questa una disamina condivisibile, ma sempre focalizzata su un personaggio storico importante, in un modo o nel modo opposto.



Jacques-Louis David: Napoleone

contestabile, nonostante la sua sconfitta finale. Fair sosteneva che la reputazione di Napoleone era solo un trionfo di “immagine”, di autopromozione e importanti teatralità, come i suoi successi ad Austerlitz e Wagram. Secondo lui Bonaparte era stato rovinato da un misto di salute precaria e di natura impulsiva: “Lui, la personificazione della volontà, era in un senso senza volontà”. Come per Filippo e Carlo, era stata l’ambizione di Napoleone a ridurre un grande impero ad una potenza inferiore. Fair qui proprio non aveva capito nulla, soprattutto, dell’importanza dell’Empereur nel “minare” il tradizionalismo europeo con i candelotti di dinamite della cultura della Révolution, un movimento che renderà l’Europa una terra instabile per tutto il XIX secolo. Non era stata l’ambizione di Napoleone ad auto annientarlo, ma la potenza economica dell’Impero Britannico, in parte arricchitosi alle spalle dei paesi europei che si combattevano tra loro.

Per farla breve, infine, i capitoli, dedicati da Fair, al XX secolo erano abbastanza scontati (anche perché si parlava di periodi descritti da molte fonti anglosassoni) e la sua disamina della guerra del Vietnam confinava nella po-

Nel suo capitolo più controverso, Fair riconsiderò la carriera di Napoleone Bonaparte. La reputazione di Napoleone, gran generale, era in-

lemica politica, senza alcuna originalità. Nel suo libro dimostrava come era possibile fare Storia “creativa” per i periodi con scarse fonti disponibili (o con fonti discutibili) mentre era impossibile “sproloquiare” su un conflitto, allora, contemporaneo, come il Vietnam. L’unica cosa che poteva accomunare l’autore ad un revisionismo della “distorsione storica” anglosassone era la sua scrittura strutturata e l’umorismo sarcastico che, a volte, dimostravano una compassione per i soldati di fanteria e per i civili, vittime delle “guerre imposte” da politici incompetenti e combattute da generali senza cervello.

Parte III

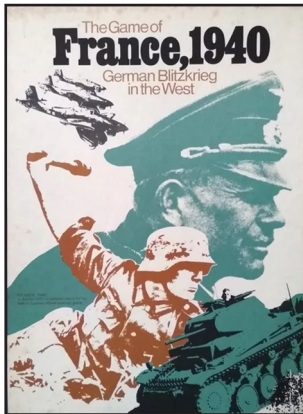
La SPI e le teorie di Fair

Ci rimaneva sempre la solita domanda, che riguarderà anche molti wargame attuali. Chi stabiliva quando un generale era bravo o quando era un “salame”?

La parola di Fair, Idiocy (estrema insensatezza o stupidità) che, in Italia, è anche una malattia chiamata “cretinismo”, un deficit congenito di iodio, con una patologia caratterizzata da deficienza fisico-mentale permanente, si era materializzata nel motto “Idiocy Factor”, un concetto tratto da Fair, da applicare ai giochi in un editoriale della rivista SPI, Game Design, attribuito probabilmente a Jim Dunnigan. Nel mondo anglosassone i termini idiota, imbecille (mona in veneto) ed i loro derivati, come idiozia, erano usati comunemente e formalmente in medicina, contesti educativi e regolamentari. Il loro uso fu ampiamente ruscato alla fine del XX secolo e sono oggi considerati offensivi. Tranquilli, ma qui eravamo nel 1971. “Ed ora, passiamo al principale argomento delle Designer’s Notes di questo numero. Un saggio sul “fattore stupidità”. In parole semplici, il “fattore stupidità” è l’elemento di gioco più difficile da ri ... creare perché si parla di fattori “umani” che, a causa della ti-

segue da pag 9: **Distorcere la Storia**

pologia dei giochi, dovrebbero essere controllati dai giocatori.”



L'editoriale portava come esempio il gioco France, 1940 affermando che, con due giocatori normali e sani di mente era praticamente impossibile ricreare la campagna originale. In contrapposizione si citava il gioco Kursk, nel quale si poteva regolamen-

tare la stupidità, a differenza di France, 1940. Così, mentre a Kursk gli errori erano attribuibili ad inizio campagna, et una tantum, in Francia sarebbero stati presenti durante tutto lo svolgersi del gioco. Questo Idiocy Factor era da considerarsi come un errore conclamato (comprovato?) e poche campagne militari potevano dirsi esenti da tali sbagli, presenti e di importanza decisiva, secondo Game Design, come gli errori commessi dal comando francese nel 1870, 1914 e 1940.

Una volta stabilito il concetto di fattore-stupidità, come applicarlo a un gioco? E qui arrivava la citazione del libro di Charles Fair, ritenuto “una discussione dei grandi perdenti nella storia”. L'editorialista notava anche che, secondo lui, le guerre erano più spesso perse di quanto fossero vinte. In altre parole, pareva che il numero dei perdenti superasse i vincitori: un fatto grave per l'americano USA medio.

Un'altra bella sfida era un confronto “bombiano” (da Ty Bomba, autore di molte intelligenti analisi ucroniche) tra, per esempio, Napoleone e Federico il Grande. Uno dei due avrebbe vinto, ma non avremmo mai saputo chi e perché. La Storia difficilmente avrebbe posto di fronte due “grandi capitani” e, considerato che poche grandi persone comparivano nello stesso periodo storico, praticando lo stesso mestiere, ne risultava che molti “grandi generali” o ritenuti tali, erano, semplice-

mente, fortunati incompetenti, meno peggio degli altri più scarsi. Il libro di Fair, poi, parlava di “perdenti”; non serviva a fare giochi che dovevano fare regole per la Vittoria. Perciò la SPI lo liquidava come un libro inutile. La simulazione nelle regole di un fattore-stupidità era definito più complicato da definire, laddove in certi periodi storici era semplice attribuirlo ad un comandante. Man mano che le istituzioni militari si facevano più complesse, anche la sua attribuzione si faceva più contorta. Nella guerra civile americana una delle ragioni principali della scarsa qualità dei generali dell'Unione era la necessità di conferire alti comandi a politici prominenti. Lincoln fu costretto a combattere una guerra “politica” in patria, amara e decisiva quanto quella militare.

La complessità dell'Idiocy Factor cresceva e calava con la complessità di simulare l'organismo militare cui apparteneva. L'articolo citava come esempio il gioco Phalanx che si poteva considerare un paradigma del fattore-stupidità, come per l'incapacità di avere armi più efficienti, usando di più le armi da tiro invece che le armi bianche, o per la primordialità delle tattiche campali, spesso del tutto assenti. Un comandante del tempo gestiva male le sue truppe, non conoscendone armamento, addestramento e spesso il numero; ricreare un fattore-stupidità in un mondo già stupido era difficile. Diversamente man mano che le conoscenze aumentavano, fino alle epoche della “ragione e logica”, la conoscenza dei mezzi a disposizione aumentava e quindi era più semplice distinguere i bravi dagli incapaci.

Nell'antichità pochi erano i comandanti fuorinorma. Agivano in un'epoca di superstizione e ignoranza e tutto ciò si rifletteva anche nella guerra. Con due comandanti avversari, con questa tipologia, le battaglie si decidevano per fortuna o per casualità. La SPI di-

segue da pag 10: **Distorcere la Storia**

ceva anche che “la storia militare era, di solito la creatura dell’epoca in cui era scritta”, ma non chiariva chi l’aveva scritta. Una nota, però, era importante. “Noi tendiamo ad essere creature della nostra epoca nel valutare quelli che vissero dieci secoli fa. Vediamo la storia attraverso occhiali che riflettono la verità di oggi. Ma questa realtà era di solito molto diversa da quella che giudichiamo. Anche questo è un elemento importante nel regolamentare un fattore-stupidità”.

In ogni periodo storico comparivano diverse possibilità di diverse analisi. Gli eserciti romani e bizantini erano ritenuti moderni nel senso che erano altamente organizzati e gestiti da professionisti (questo non significa che il comandante supremo fosse un professionista, spesso non era così.) Più tardi ci furono alcuni eserciti veramente professionali; questa tendenza raggiunse l’acme durante il periodo



P. Snayers: La battaglia della Montagna Bianca

della Guerra dei Trent’anni (XVII secolo) prima di calare nel periodo pre-napoleonico. Diverso è, invece, il caso delle guerre moderne. Le radici dei moderni Idiocy Factor non erano più attribuibili solamente alle esperienze personali di un singolo comandante, ma andavano confrontate con le peculiarità del sistema sociale nel quale il comandante operava. Si considerava, per esempio, la grandezza degli eserciti moderni e la quantità di personale altamente qualifi-

cato e specializzato, necessario per mantenerli in funzione. Dovevano essere soppesate le possibili frizioni interne, comuni a qualsiasi organizzazione di tale dimensione. Ed ecco l’apoteosi statunitense!

“Considerate il fatto che nella maggior parte dei grandi eserciti moderni l’obiettivo primario non è quello di sconfiggere il nemico [??], ma piuttosto quello di migliorare la propria posizione personale all’interno dell’organizzazione.” Secondo la SPI del 1971 pochissimi soldati andavano a combattere (questo forse spiegava la bastonata in Vietnam) ... “La maggior parte dei soldati, soprattutto quelli più capaci, sono necessari per mantenere l’organismo militare in funzione, e la maggior parte dell’organismo non è interessato a combattere”. Si passava quindi a trasmettere la responsabilità del fattore-stupidità direttamente alla truppa, ferma restando la competenza dei comandi. L’articolo chiudeva invitando a leggere il libro di Fair “per ottenere una visione più ampia” di questo impattante Idiocy Factor. Personalmente mi sconforta pensare di aver studiato la storia sulle opere, ludiche, di tecnici che propagavano tali ideologie. Dato che nessuno ha mai spiegato i criteri per affibbiare ai comandanti un Idiocy Factor o un valore inferiore ad un altro, non sarebbe più semplice e corretto assegnare i valori in base ai singoli episodi? Si eviterebbe in tal modo che un Davout abbia sempre 4 per tutti i vent’anni di campagne e un altro generale si porti appresso un valore “stupido”, stabilito dal passaparola e dai luoghi comuni. Certo che per arrivare a questo bisogna spesso leggere e studiare, magari non solo Osprey o libri scritti in Inglese. Troppa fatica ragazzi, o no?

Riferimenti bibliografici:

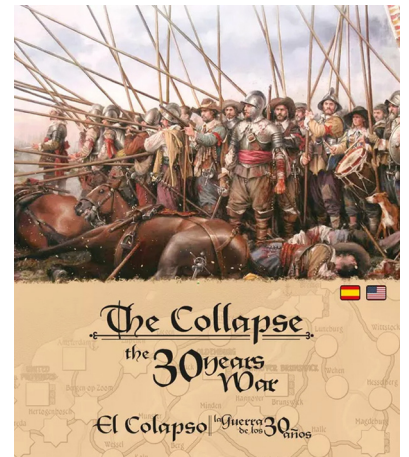
- Game Design Magazine n. 5 SPI, 1971
- Fair Charles Maitland, *From the Jaws of Victory*, Simon & Schuster 1971
- Acerbi Enrico, *Da Tactics all’Homo Ligneus*, Acies Ed., Milano 2024.

The Collapse nei panni di Wallenstein

È in pre-vendita il nuovo wargame sulla Guerra dei trent'anni
Una storia affascinante che porterà il giocatore dall'Italia del Nord
all'Impero

di Daniel Hernandez Iniesta

Foto di copertina con il permesso di Augusto Ferrer Dalmau



1. Comunicazione mondiale online

Viviamo in una comunità di wargame sempre più attiva dappertutto e non solo in Italia o in Spagna dove vivo, quindi, quando condividiamo le nostre esperienze di gioco con foto e video, non solo comunichiamo le nostre esperienze personali, ma permettiamo ad altri di commentarle e magari di ottenere feedback sulla stessa partita. E quel feedback può "viaggiare" all'estero per lunghe distanze, facendo sì che una comunità di wargame in continua crescita possa imparare da più punti di vista. Questa comunità, sempre più vasta, non è solo una risorsa che consente di imparare da esperienze diverse, ma anche di trovare persone con cui giocare con le quali, talvolta, è possibile creare grandi legami di amicizia. Quindi, quando progettiamo, giochiamo o commentiamo un wargame abbiamo la possibilità di diffondere la nostra conoscenza a lunga distanza. Tutti possono condividere le loro esperienze personali, indipendentemente dalla loro

competenza, perché i "nuovi giocatori" aiutano a capire come creare partite introdotte, scenari e strategie, mentre i "veterani" permettono di comprendere se una meccanica di gioco funziona o se un gioco va bene anche su partite più lunghe. E' un dato di fatto che il "NOSTRO" hobby (e sì, scrivo "NOSTRO", perché, insieme, contribuiamo a migliorarlo), non solo vive in una sorta di "età dell'oro" grazie alla grande quantità di giochi e di materiale, ma continua a crescere perché stiamo contribuendo a creare una comunità online mondiale che ha per oggetto i wargame e la storia. Mi sembra molto importante il fatto che per il mio prossimo progetto di wargame strategico sulla guerra dei 30 anni (1618-1648) The Collapse, io abbia avuto il piacere di ricevere feedback da giocatori di tutto il mondo (Spagna, Italia, Polonia, Repubblica Ceca, Irlanda, Regno Unito, Stati Uniti, Canada, Brasile, Giappone, Australia, ecc). Ecco perché mi farebbe molto piacere ricevere non soltanto le vostre opinioni e

quelle dei vostri amici più vicini, ma anche quelle di altri che vivono più lontano perché più sappiamo, più impariamo e più il nostro hobby migliora.

2. Introduzione al gioco

Grazie alla preziosa collaborazione online ricevuta da giocatori di diversi Paesi, ho potuto migliorare "The Collapse" (lo sto tuttora affinando grazie ad una fase di playtesting alla cieca), quindi non posso che ringraziare tutti coloro che mi stanno aiutando. Per coloro che potrebbero essere interessati a saperne di più, preciso che The Collapse è uno storico Card Driven Game (CDG), con una meccanica di gioco point to point, che intende far rivivere le epiche campagne della Guerra dei Trent'anni in Europa, combattuta tra il 1618 e il 1648, fino alla "Pace di Westfalia". Ogni giocatore assume il ruolo di una fazione imperiale o protestante che cerca di controllare il destino del

segue da pag 12: **The Collapse nei panni di Wallenstein**

"Sacro Romano Impero Germanico" (da ora in poi "Impero" per abbreviare) proteggendo al contempo i propri interessi. Ogni fazione include i vari alleati che hanno partecipato al conflitto e hanno sostenuto la fazione imperiale (Spagna, Austria, Baviera) o quella protestante (Alleanza protestante tedesca, Province Unite, Savoia); altre nazioni possono aderire ad una o all'altra. Le varie fazioni intraprendono iniziative militari, politiche, diplomatiche ed economiche per raggiungere i loro obiettivi che nel gioco sono rappresentati dai Punti Operativi (OPS) impiegati per eseguire operazioni e/o eventi. Grazie a queste iniziative, le fazioni sono in grado di organizzare campagne ed eseguire audaci manovre che consentono ai giocatori di assumere il controllo delle regioni, attraverso anche l'uso della diplomazia, consentendo a unità militari e comandanti ottenere il maggior numero di punti prestigio per vincere la partita.

È importante assicurarsi di conquistare sufficienti OPS per raggiungere i propri obiettivi. È necessario stabilire le priorità e valutare in ogni momento quale possa essere il miglior risultato possibile tra le varie azioni, scegliendo fra le tre, non facili opzioni del gioco: politica

(cioè, il controllo delle regioni), militare e diplomatica.



Foto: parte della mappa di gioco focalizzata sul Nord Italia

3. Imparare il gioco

Prima di spiegare brevemente le diverse fasi e operazioni del gioco, è importante sottolineare cosa c'è di particolare in *The Collapse* in modo da imparare a giocare passo dopo passo in ordine di difficoltà. Dopo la lettura del regolamento, due scenari di gioco aiutano ad apprendere come giocare e il modo migliore di applicare le operazioni a disposizione per massimizzare le proprie scelte. Mentre il secondo scenario di apprendimento sulla "campagna di Boemia e Palatinato" all'inizio del conflitto si concentra sul modo migliore per usare ogni operazione, il primo scenario aiuta ad imparare passo dopo passo le diverse operazioni di gioco, in modo da valutare le azioni fatte dal giocatore, consentendogli eventualmente di tornare indietro e di eseguirne altre, in modo da valutare quale sia la migliore. Le azioni successive accrescono le difficoltà, consentendo di comprendere meglio come funziona il gioco fin dal primo giorno, indipendentemente dalla propria

esperienza di wargamer esperto o meno. Le regole del gioco vanno fatte proprie in modo da godere dell'esperienza fin dall'inizio: questo è l'obiettivo che mi sono ripromesso di raggiungere con i due scenari di apprendimento.

Una volta digeriti gli scenari di apprendimento, come è meglio procedere?

Ci sono sette scenari di gioco (da 2 a 6 turni, oltre ad uno scenario campagna da 10 turni), progettati specificamente per scegliere quello più idoneo in base al tempo disponibile e alle preferenze di gioco (c'è anche una regola opzionale per allargare uno scenario dopo è stato completato). Personalmente suggerisco lo scenario "Lotta in Italia", infatti, ritengo che l'area dell'Italia settentrionale non possa essere lasciata da parte quando parliamo del conflitto della Guerra dei 30 Anni.



Foto: Regione delle Fiandre sulla mappa di gioco

Tuttavia, prima di presentare lo scenario dell'Italia settentrionale, lasciatemi dire che il libro storico e degli scenari includerà diversi articoli interessanti sul conflitto, tra cui

segue da pag 13: **The Collapse nei panni di Wallenstein**

La Guerra dei Trent'Anni di Riccardo Masini, Il conflitto nell'Italia settentrionale di Paolo Carraro, Il conflitto in Brasile di uno storico brasiliano perché può essere interessante avere notizie sull'assedio di Salvador de Bahía e sul conflitto in Brasile, leggendo le analisi di Marcus de Cunha, e d'altronde io stesso ho pubblicato diversi articoli sul conflitto e sulla geopolitica del conflitto. Cosa ancora più importante, uno dei maggiori scrittori storici spagnoli scriverà l'introduzione generale del gioco. Quindi, alla fine, oltre a possedere un gioco, si avrà a disposizione anche un libro corredato da articoli esclusivi e interessanti, oltre, ovviamente, alla descrizione storica dell'intero conflitto, di ogni scenario, di documenti e dei protagonisti.

4. Lo scenario della lotta italiana (1622-1631)

Questo scenario ha una durata di tre turni, più breve rispetto agli altri, che durano tra due e sei turni. Dal momento che coinvolge meno regioni, è ideale per i giocatori che preferiscono un'ambientazione più localizzata. È importante notare che alla fine di questo scenario, i giocatori potrebbero decidere di continuare la loro partita sull'intera mappa, applicando le regole specifiche menzionate in questo scenario di gioco.

Grazie agli straordinari consigli storici di Riccardo Masini e Paolo Carraro, lo scenario non è solo divertente e impegnativo da giocare (nonostante sia consigliato per iniziare, non è facile da vincere, ma offre grandi opportunità di imparare ad applicare nel miglior modo azioni e strategie che consentono di approcciare al meglio lo scenario della campagna), ma include leader che combatterono esclusivamente nell'Italia del Nord durante il conflitto come il francese Lesdiguières e l'austro-imperiale Collalto. La descrizione dello scenario storico scritta da Paolo è estremamente interessante da leggere.



Foto: L'impostazione dello scenario della "lotta italiana"

Una delle principali sfide per la fazione protestante e per quella cattolica è costituita dall'impatto sulla stabilità interna della Spagna: se si complica per l'Impero, avvicinandosi a valori elevati, potrebbe indurre ad adottare una strategia aggressiva per costringerlo ad utilizzare i Tercios, indebolendoli, così che, a mano a mano che la stabilità della Spagna diventa sempre più alta e più degra-

data, riceverà meno punti di sostituzione dai Tercios durante la fase di "Sostituzione dei Tercios" e quella la successiva di pianificazione. Si arriverà addirittura al punto da impedirgli di recuperare più unità Tercios o, persino, di immettere nuove unità militari Tercios.



Foto: Riquadro diplomatico-amministrativo dello scenario di allestimento della "Lotta italiana"

5. Fasi di gioco

Un turno di The Collapse è diviso in quattro fasi divise in uno o più passaggi.

- Fase di pianificazione: questa fase viene saltata nel primo turno di ogni scenario, consente ai giocatori di pianificare strategicamente la loro prossima campagna (turno di gioco) selezionando capacità che forniscono bonus una tantum, nuovi leader, repressione delle rivolte, spesa delle risorse accumulate per radunare, inserire o promuovere nuove unità militari, così come aspetti unici come la possibile eliminazione del generale imperiale Wallenstein, lo speciale stato di controllo della regione della Savoia e anche il ridi-

segue da pag 14: **The Collapse nei panni di Wallenstein**

spiegamento di distaccamenti strategici sulla mappa

- **Fase campagna:** i giocatori giocano sei round di gioco, ogni round è composto da una carta



Foto: il comandante Wallenstein, il contingente Savoia e un distaccamento protestante

- **Fase di fine turno:** azioni amministrative di fine turno
- **Fase di controllo della vittoria:** questa fase viene eseguita solo nel turno dell'ultimo scenario

6. Operazioni di gioco

Un'operazione è un'azione di gioco che le fazioni eseguono con un costo in punti operazione, che vengono spesi in base al valore dei punti operazione della carta.

OPERATIONS	SUB-OPERATION	Operations Points Cost
Deploy		1
Movement	Minor battle	1
	Major battle	3
Siege		1
Diplomacy		2 o 3 (depending on the correspondent Alliance side)
Naval blockade		2 (only the Protestante)
Reinforcements		Gain 2 resources for each operation point

Foto: tavola delle operazioni The Collapse

Schieramento

È possibile aggiungere fino a due milizie in città fortificate non assediata nelle regioni di origine.

Movimento

Un'operazione di movimento, che può avere una sotto-ope-

razione opzionale di battaglia maggiore o minore, è un'operazione in cui una fazione attiva una formazione o un esercito per muoversi sulla mappa e che può attivare tutte o alcune delle unità militari presenti nella città in cui è iniziato il movimento. Una volta attivata la città dalla quale lo spostamento ha avuto inizio, la formazione o l'esercito può muoversi o dividersi in più formazioni ed eserciti pagando solo il costo dell'operazione di movimento iniziale.

Battaglia minore

Sotto-operazione di movimento che può eseguire una formazione o un esercito e può consentire di eseguire una battaglia limitata in una città senza costi aggiuntivi in punti operazione utilizzando fino a 8 punti di forza di battaglia; l'unico modificatore possibile è quello di battaglia del leader attivo.

Battaglia maggiore

Sotto-operazione di movimento che può essere eseguita solo da un esercito, che consente di combattere con minori limitazioni della battaglia minore, permette di impiegare fino a 14 punti della forza di battaglia e diversi modificatori (incluso quello di battaglia del leader attivo); ha un costo di 2 punti operazione aggiuntivi.

Assedio

L'assedio è un'operazione in cui un esercito tenta di prendere il controllo di una città fortificata neutrale o controllata dal nemico.

Diplomazia

LL'azione diplomatica, grazie all'uso di punti operazione, permette di esercitare un'influenza sui sette tracciati di diplomazia nel gioco, Brandeburgo, Sassonia, Inghilterra, Papato, Ungheria, Spagna Stabilità e Intervento straniero.

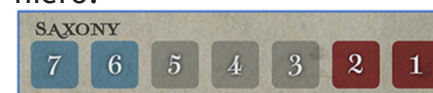


foto: tracciato dell'attacco sassone

Il tracciato dell'intervento straniero indica l'ingresso progressivo a sostegno dei protestanti da parte di unità militari e leader provenienti da Danimarca, Svezia e Francia, nonché le risorse fornite da queste nazioni ai protestanti durante la sessione delle risorse alla fine del turno.



Foto: Traccia dell'intervento straniero

Il tracciato di stabilità della Spagna indica il possibile declino progressivo (o recupero) della stabilità interna dei diversi territori che facevano parte della Spagna, oltre ai

segue da pag 15: **The Collapse nei panni di Wallenstein**

rinforzi che potranno ricevere le unità militari Tercios durante la sessione di reclutamento Tercios all'inizio del turno nella fase di pianificazione.

SPAIN STABILITY											
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
LUDOS PUNTI				LUDOS PUNTI				LUDOS PUNTI			
REQUISITI RISORSE				REQUISITI RISORSE				REQUISITI RISORSE			
INTERVENTO LIMITI				INTERVENTO LIMITI				INTERVENTO LIMITI			

Foto: tracciato della stabilità spagnola

Blocco navale

Il blocco navale è un'operazione che può essere eseguita solo dai protestanti e consente di creare dei blocchi navali ottenendo possibili risorse; è possibile effettuare fino a un massimo di due blocchi navali a turno.

Sostituzioni

La sostituzione è un'operazione che consente alle fazioni di ottenere risorse con

l'uso di punti operazione. Durante la sostituzione, per ogni valore di punti operazione si aggiungono due risorse al contatore della fazione nella traccia di gioco generale.

7. Supporta la pubblicazione di "The Collapse"

Il gioco è attualmente in preordine sui siti Web NAC Wargames e Mas que Oca (senza vincoli), dove è possibile supportare la pubblicazione del gioco registrandosi su <http://tinyurl.com/yfkkdbc3>. Se ci si registra in inglese, si deve selezionare "apúntame" (registrami in inglese) e seguire i passaggi per la prenotazione; qualsiasi dubbio può essere esposto sul canale Discord. È molto importante che regi-

strarsi nella riserva del gioco e che si supporti il gioco possa essere pubblicato. In caso di curiosità, domande, richieste di approfondimenti è possibile inviare un'e-mail a daniel.hndez@gmail.com; è anche possibile seguire le novità sul gioco attraverso Twitter (@HndezDaniel) e Instagram ([daniel_hernandez_iniesta](https://www.instagram.com/daniel_hernandez_iniesta)). È possibile dare un'occhiata alla pagina del gioco su BoardGameGeek su "The Collapse": <https://boardgamegeek.com/boardgame/389679/collapse>.

Ringrazio Riccardo Masini, Paolo Carraro e tutti i wargamer italiani di Ludostoria per il supporto che mi hanno offerto e Benedetta Errigo.

**LUDOSTORIA
WANTS YOU!**



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!

Andata e Ritorno, da Ludostoria a Torino sulle tracce di San Marciano

di Sergio Masini

Tutto si tiene. Non devono esistere steccati, mura e confini tra gli appassionati di storia e soprattutto tra quelli che vogliono studiare, interpretare, capire e infine rivivere la storia nei modi più diversi e più innovativi. Rivivere nel senso di ludus, che non è soltanto il “gioco” inteso come semplice passatempo e forse nemmeno il game, più legato nella tradizione anglosassone alla caccia e alla competizione. Meglio parlare di ludus, che ha quasi un valore sacrale, di celebrazione della natura e dell’uomo, fatto di ingegno e fisicità. Ma che connessione si può stabilire tra Ludus e Historia, che è prima di tutto narrazione e rievocazione? Ecco, la connessione siamo noi e soprattutto sono le cose che facciamo, alle quali ci dedichiamo da una vita. Mappe, pedine, carte, dadi, diagrammi, tabelle di probabilità (e imprevisti)... ma anche ricerca seria e vissuta sugli strumenti della



Armi etrusche esposte al Museo di Vetulonia

storia, sugli oggetti, sui materiali, sulle armi. Ecco, appunto, le armi. Non per celebrarle come feticci, ma piuttosto per conoscerle come testimonianze dell’ingegno dell’uomo, della sua manualità, del suo lavoro. E anche della sua aggressività, che non può essere negata o esorcizzata ma va compresa e inquadrata nel continuum storico. Non c’è da



La sala della cavalcata nel Museo Stibbert di Firenze (part.)

meravigliarsi, quindi, se oltre a dedicarmi da sempre ai giochi di simulazione (lo so, è un mio vezzo ma preferisco questa dizione a quella nobile, ma un po’ riduttiva di wargames o anche boardgames) mi sono appassionato più o meno da sempre alla storia delle armi e ai suoi intimi rapporti con la tecnologia, la scienza, l’economia e, perché no, con la psicologia.

Le armi possono dirci molto su una società, sulle sue idee predominanti, sulla sua organizzazione, sul suo modo di rapportarsi con le altre aggregazioni umane: perché le armi sono il principale strumento, deprecabile quanto si vuole, con il quale incutere rispetto o timore, manifestare la propria forza e difendersi dalla forza altrui.

Le armi richiedono destrezza e precisione, tanto a livello individuale quanto a livello di intere collettività: in questo caso per usarle nel modo migliore è necessaria la massima coesione e la cooperazione tra i combattenti. Essi devono saper modificare rapidamente il

segue da pag 17: **Andata e Ritorno, da Ludostoria a Torino sulle tracce di San Marciano**

proprio schieramento sul campo, muovendosi insieme e resistendo insieme agli attacchi di un possibile nemico: quindi tutti i componenti del gruppo debbono porre la loro capacità di usare le armi al servizio della collettività combattente.



Cannone portoghese esposto all'Oman National Museum

Le armi, soprattutto quelle realizzate con materiali pregiati, possono essere anche simbolo di potere e di ricchezza ed essere testimonianza di tecniche raffinate, sia nella lavorazione sia, soprattutto a partire dall'avvento delle armi da fuoco, di meccaniche di crescente complessità e precisione.

La produzione e il commercio delle armi, a loro volta, hanno importanti riflessi sull'industria e sull'economia; comportano movimenti di capitali, rilevanti investimenti pubblici nel caso degli armamenti militari, problemi di ordine pubblico in caso di maggiore circolazione degli armamenti privati, legali o illegali. Tutte questioni di scottante attualità, ma non nuove alla storia.

Accanto allo studio delle armi, grazie anche al parallelo interesse per le istituzioni militari, è fiorita una vasta gamma di discipline che studiano i materiali legati allo sviluppo e all'organizzazione delle forze armate: dall'uniformologia alla vessillologia (lo studio delle bandiere), al collezionismo di testi spe-

cializzati. Sempre più si è diffusa la consapevolezza che tutti questi materiali, sia per il loro valore documentale e in molti casi artistico, sia per la loro fragilità e deperibilità, necessitano di cure particolari e di un'adeguata tutela.

Allo studio, alla collezione e alla conservazione delle armi e delle altre testimonianze di storia militare, si dedicano numerose associazioni in Europa, in America e nel resto del mondo: cito, a titolo di curiosità e per la validità delle loro pubblicazioni, la Heritage Arms Society con sede in Adelaide, Australia. Forse la più prestigiosa, ma potrei essere smentito da altri più informati di me, è la Arms & Armour Society, che ha la sede a Potters Bar, una cittadina dell'Hertfordshire. In Francia, tanto per non suscitare reazioni negative da parte dei cugini d'oltralpe, non si può prescindere dal Musée de l'Armée e dalle sue pubblicazioni (sede agli Invalides a Parigi

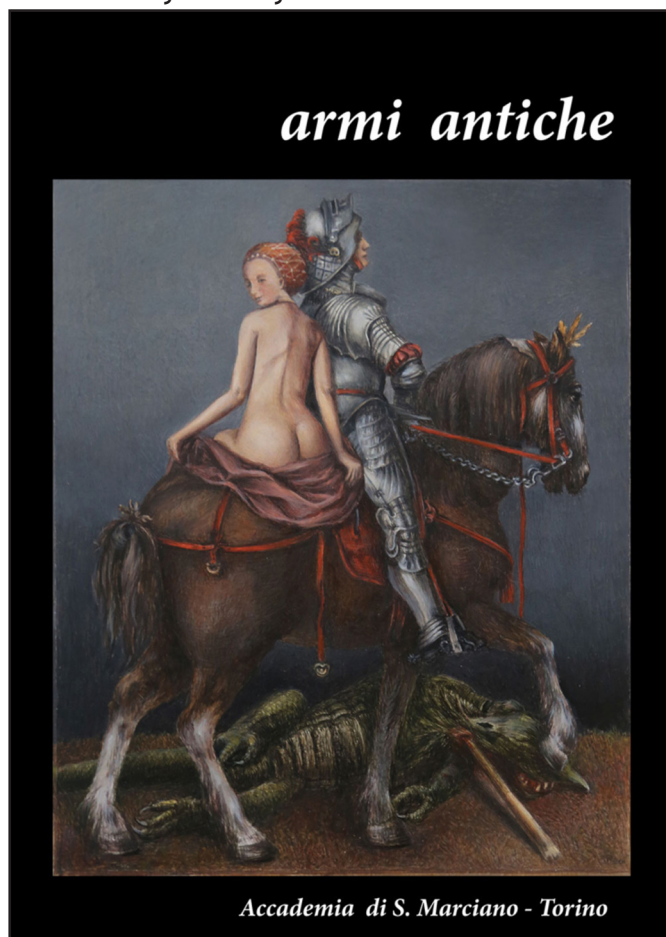


Una delle sale del Musée de l'Armée

e se non ci siete andati almeno una volta dovete giurare di andarci quanto prima). Tutte le Associazioni e i musei che nel mondo si dedicano a questi soggetti fanno in qualche

segue da pag 18: **Andata e Ritorno, da Ludostoria a Torino sulle tracce di San Marciano**

modo capo all'ICOMAM, International Committee for Museums and Collections of Arms and Military History.



La copertina di uno dei numeri della rivista dell'Accademia di San Marciano

In Italia l'associazione più importante, della quale mi onoro di far parte e che segnalo a quanti vogliono approfondire la conoscenza delle armi antiche e trovare preziosa documentazione anche sulle uniformi, le bandiere e altri materiali legati alla storia militare, è l'Accademia di San Marciano. Fondata nel 1951 a Torino da un gruppo di appassionati e collezionisti di armi antiche, l'associazione sin dal 1954 pubblica un Bollettino annuale, "Armi Antiche", distribuito solo agli iscritti, ma gli arretrati si possono reperire abbastanza facilmente su eBay per cifre davvero modiche e, credetemi, ogni numero vale assolutamente la spesa. Ça va sans dire, se pas-

sate da Torino, visitate a tutti i costi l'Armeria Reale!

L'Accademia ha organizzato manifestazioni e convegni dedicati allo studio delle armi antiche e degli altri oggetti connessi alla storia militare. Nel novembre 2018 un socio autorevole dell'Accademia, Marco Merlo, Redattore capo del Bollettino «Armi Antiche», ha organizzato al Museo delle Armi «Marzoli» di Brescia, di cui è Conservatore, il convegno internazionale Il Museo Marzoli e le armi lombarde, al quale sono intervenuti come relatori rinomati studiosi competenti in diversi settori e provenienti da numerosi Paesi (per inciso, se passate vicino a Brescia e non andate a visitare il Museo Marzoli, siete degli sciagurati).

Su "Armi Antiche" hanno scritto i maggiori esperti in materia di armi antiche, uniformi, bandiere e storia militare. Se riuscite a procurarvi una copia del Bollettino del 2021, ci troverete anche, di Riccardo e Sergio Masini, "Le origini del gioco della guerra: dagli «Scacchi militari» al Kriegsspiel"! Comunque, se per il momento non avete voglia di spendere, c'è parecchio materiale anche sul sito dell'accademia, www.accademiasanmarciano.it.

Infine, se per caso vi venisse la balzana voglia di iscrivervi, trovate tutti gli estremi nello stesso sito e potete sempre mettervi in contatto con il sottoscritto, che guarda caso è anche il Segretario dell'Accademia: masini.sergio@gmail.com.

Nei prossimi mesi potenziemo il sito e la pagina Facebook dell'Accademia. Le proposte e le collaborazioni sono gradite. Speriamo che il "gemellaggio" tra vecchie e prestigiose associazioni e nuove e dinamiche realtà come Ludostoria possa dar vita a interessanti iniziative comuni. Ah, e la prossima volta vi parlerò della SISM (Società Italiana di Storia Militare). En garde!

Print & Play, il wargame fatto in casa

Un modo pratico ed economico per coltivare l'hobby più bello del mondo

di Marco Campari

Come definito dalla Tana dei Goblin, in un pezzo di qualche tempo fa, i giochi da tavolo Print & Play (da ora in avanti PnP) sono versioni di giochi amatoriali o professionali, fornite in formato stampabile sia da casa con comuni stampanti, che inviandolo a centri stampa specializzati.

Il PnP può essere la giusta soluzione da adottare da parte dei produttori e autori di giochi per offrire un prodotto ormai di scarsa reperibilità sul mercato retail oppure per giochi fuori produzione e senza possibilità di ristampa o per offrire versioni più a buon mercato anche di prodotti di successo, oltre che essere il più economico e versatile modo di farsi conoscere da parte di piccole realtà editoriali o di singoli autori, che spesso possono offrire le proprie creazioni a basso/bassissimo costo o anche gratuitamente, diventando quindi una interessante forma di pubblicità e visibilità per l'autore e per le sue prossime pubblicazioni.



Navaroni e Schiavoni della Lumaca Games scaricabile da Wargame Vault (part.)

con il suo ordine di battaglia), si passa alla nota dolente... cioè alla parte grafica... mentre scrivo il regolamento, cerco le informazioni sul campo di battaglia e inizio a creare un draft della mappa e delle diverse unità coinvolte. Infine, una volta creato tutti i files necessari (regolamento, mappa, pedine, carte, etc), e aver fatto i vari tests, una volta

Come si crea un PnP? Esattamente come si crea un Wargame! Si parte da una idea iniziale, che per me può nascere dalla lettura di un libro, di un articolo, dai miei interessi o da quelli dei miei familiari; da qui immagino quali meccaniche utilizzare e nel contempo, inizio a raccogliere e leggere le fonti più disparati sul tema. Una volta definito il tema (uno scontro



Attacco a Malta della Lumaca Games (part.) scaricabile da Wargame Vault

definito e attivato ad un prodotto funzionante, passo alla creazione dei files in pdf, che andranno ad essere caricati sulla piattaforma scelta. Definisco un eventuale prezzo, un piano di marketing e via... il PnP è pronto! Purtroppo per mia pigrizia e imperizia non sono mai riuscito ad imparare ad utilizzare programmi più strutturati rispetto a Paint, pertanto nei miei giochi prediligo l'aspetto ludico (un sistema particolare, un tema insolito) rispetto ad un effetto wow legato ad una grafica eccellente. Lascio questo aspetto ai colleghi più bravi e capaci di aggiungere questo importante tocco alle loro creazioni! Ma una grafica eccellente (o almeno buona) aiuterà nella vendita e successo del gioco. In un certo senso, è valido anche tenere conto di un certo contenimento dei pezzi che fanno parte di un PnP, per renderlo più appetibile per le tempistiche di preparazione da parte dei fruitori, anche se alcuni giochi hanno la necessità di avere numerosi compo-

segue a pagina 21

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

nenti, la scelta è solo dell'autore, in quanto il PnP non ha costi maggiori in caso di maggiori componenti per chi lo crea.



Sempione 1945 della Lumaca Games scaricabile da Wargame Vault (part.)

Si presentano inoltre alcune tendenze in merito al risparmio di inchiostro di stampa, un motivo che possiamo definire sia ambientalista che di economia; alcune società forniscono i giochi sia completi sotto il punto di vista cromatico che in formato "printer friendly", utilizzando per lo più bianco e nero invece dei colori, o utilizzando solo

toni di grigio, per evitare ai giocatori di spendere troppo in inchiostro, specialmente se la stampa viene effettuata con la stampante casalinga.

Il PnP però lascia anche al fruitore la libertà di poter decidere autonomamente la qualità di stampa ottenibile e il supporto dove stamparlo, così come la sua dimensione, permettendo di ottenere copie che rivaleggiano con le stampe professionali o gli originali!

Vi sono diversi siti dove poter avere accesso, sia gratuitamente che a pagamento, alle creazioni PnP; basta un breve giro su Google

o BGG e se ne possono trovare diversi. La mia scelta è caduta su Wargame Vault, un sito basato negli Stati Uniti, molto conosciuto in quanto dedicato specificamente ai wargames in tutte le loro sfumature (hex and counters, carte, libri, etc) e che offre agli autori di gestire in maniera molto autonoma la propria offerta, dando nel contempo una serie di suggerimenti e tool di marketing per aumentare la visibilità e le relative vendite dei prodotti, su cui il sito prende una commissione. Per acquistare i giochi presenti su Wargame Vault è necessario registrarsi ed aprire un account. Il pagamento può avvenire con i normali metodi presenti in qualsiasi piattaforma di vendite online. Una volta effettuato il pagamento, si riceverà un link dove poter scaricare i files.

Per poter caricare un PnP su Wargame Vault, serve sempre creare un account. Ci sono poi una serie di tutorial e FAQ per gestire al meglio tutta l'attività da svolgere sulla piattaforma, con suggerimenti su come creare un contenuto, dare le migliori performance di vendita e attività di marketing interne, come gestire la propria pagina publisher, oltre ad una serie di attività come creare sconti speciali da inviare ai propri clienti o inviare copie gratuite ai testers o agli amici.

Un progetto versatile che permette anche a piccole realtà di presentare le proprie creazioni!

Attenzione: tutte le informazioni indicate possono non essere aggiornate rispetto alla situazione attuale o ad eventuali modifiche effettuate dal sito stesso.

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!



Dai giochi da tavolo al wargame: il mio viaggio tra storia e strategia

di Riccardo Pallotta

Ci sono momenti in cui una passione si trasforma, si espande, trova nuovi percorsi inaspettati. Per anni ho esplorato il mondo dei giochi da tavolo generalisti, godendomi le sfide strategiche, l'interazione con gli amici, il piacere della scoperta. Eppure, non avevo mai davvero considerato il wargame come una possibilità concreta, come un orizzonte ludico da esplorare, principalmente per ignoranza. Poi ho finalmente letto un libro che da qualche anno avevo in libreria e con esso una scintilla è partita. Leggere *Le guerre di carta 2.0. Giocare con la storia nel terzo millennio* di Riccardo Masini ha cambiato qualcosa in me. Non si trattava solo di regole, pedine e mappe esagonali: il libro raccontava il wargame come un'esperienza immersiva, un ponte tra gioco e conoscenza, tra divertimento e approfondimento storico. E così la curiosità ha iniziato a farsi strada. Spinto dall'entusiasmo, ho deciso di scrivere direttamente all'autore. Con grande disponibilità, Riccardo mi ha risposto consigliandomi un gioco perfetto per chi, come me, veniva dai boardgame generalisti: *Saladin*. Un titolo che prometteva di introdurmi nel mondo del wargame senza troppi scossoni, ma con tutto il fascino della ri-



costruzione storica e della strategia. Non restava che fare il passo successivo. Ho ordinato *Saladin* e una volta arrivato la mia avventura nel wargame stava per iniziare.

Il mio viaggio con *Saladin*

Non avrei mai immaginato che un semplice wargame potesse farmi viaggiare nel tempo, trascinandomi in un turbine di strategie e storia. Dopo aver atteso con trepidazione l'arrivo del gioco a casa, ho finalmente potuto immergermi nelle sue regole e nelle sue battaglie, iniziando un percorso che univa il fascino del meccanismo ludico alla

potenza evocativa delle epiche imprese della Terza Crociata. *Saladin*, firmato da Shakos Games, è il primo capitolo della serie *En Ordre de Bataille*, una raccolta di scenari che ritraggono famose battaglie storiche. Il gioco include due battaglie, *Arsuf* e *Hattin*, collocate rispettivamente su ciascun lato della plancia. Per imparare il sistema, il regolamento consiglia di giocare prima ad *Arsuf*, scenario che, pur rappresentando una battaglia crociata, mi ha lasciato l'impressione di un'esperienza "strettina" per chi, come me, proviene dal

segue da pag 22: **Dai giochi da tavolo al wargame: il mio viaggio tra storia e strategia**



mondo dei giochi da tavolo generalisti. Il fulcro del sistema risiede nel management dei segnalini ordine e delle carte comandanti: ogni azione richiede una spesa ponderata di ordini e il gioco si sviluppa attorno al delicato equilibrio tra il tempo giusto per attaccare e il rischio di esaurire le proprie risorse. Ogni comandante, a seconda dello stato, ingaggiato o non ingaggiato, offre una gamma di azioni che vanno dall'attacco al ritiro, una dinamica che, seppur intelligente, mi ha in alcuni momenti fatto sentire un po' limitato. La meccanica del combattimento, basata sui dadi, ha poi il merito di rendere tangibile il rischio della battaglia: ogni carica può tradursi in vittorie ma anche in pesanti perdite, come anche la perdita a ogni turno di un segnalino comando che rende la maggiore confusione nel conflitto.

Il gusto del gioco in solitario e le sfide tattiche

La mia esperienza non si è fermata ad una partita con la mia ragazza. Infatti in un secondo momento, ho deciso di sperimentare e approfondire Saladin in solitario. Pur apprezzando la trasparenza del gioco, nessuna informazione nascosta, non posso negare che l'assenza di un avversario umano abbia fatto perdere parte del brivido e della tensione che solo uno scontro diretto può offrire. La scelta tattica, poi, si è rivelata cruciale: con l'inaspettata necessità di scartare parte dei segnalini ordine ogni round, ogni decisione assumeva un peso strategico, costringendomi a sacrificare alcune unità a favore di altre. È proprio qui che il gioco dimostra il suo lato più interessante, ma anche, al contempo, il suo difetto maggiore, legato a una condizione

di vittoria che sembra preannunciare il finale della partita ben prima che le forze in campo abbiano esaurito ogni possibilità di reazione.

Un ponte tra gioco e storia: evocazioni della Terza Crociata

Giocando a Saladin non potevo non ritrovare nella mia mente le immagini epiche delle campagne che hanno segnato il XII secolo. Poche figure medievali hanno incantato l'immaginazione come quella di Al-Nasir Salah al-Din Yusuf ibn Ayyub, meglio conosciuto come Saladino, la cui reputazione di condottiero caritatevole e astuto si intreccia indissolubilmente alle sue imprese militari. Le battaglie narrate nel gioco mi hanno immediatamente fatto pensare alle schermaglie tra le forze di Saladino e quelle dei Crociati, in particolare alla storica lotta che vide contrapposti Saladino e Riccardo Cuor di Leone. Immaginate la scena: il caldo sole del Levante, lo scontro epico tra il valoroso re inglese, capace di brillare per audacia e strategia, e il fiero Saladino, emblema di grazia e determinazione. Sul campo di battaglia, tra colpi di spada e il fragoroso ruggito degli arcieri, Riccardo ordinava le sue cariche di cavalleria, cercando di rompere le linee ne-

segue da pag 23: **Dai giochi da tavolo al wargame: il mio viaggio tra storia e strategia**

niche, proprio come in Hattin, dove le ripetute offensive dei Crociati si scontravano con la ferrea resistenza musulmana. Ogni lancio di dado nel gioco mi ricordava i momenti in cui, nella realtà, una scommessa poteva significare la vittoria o la rovina, in un contesto in cui anche il più piccolo errore poteva avere conseguenze disastrose. La narrazione storica si intreccia con la mia esperienza ludica: mentre manovravo i comandanti sul tavolo, mi venivano in mente le parole che accompagnarono la notizia della caduta di Gerusalemme e le successive ripartenze dei Crociati, con figure come Federico Barbarossa e Filippo II che incorniciavano una storia di scontri, alleanze e tradimenti.



La tensione di Arsur, la battaglia campale che vide il genio militare di Riccardo prevalere nonostante le difficoltà, si mescolava a quella delle scelte tattiche da me prese, in un continuo dialogo tra passato e presente.



Un'esperienza in evoluzione

Se da una parte Saladin mi ha aperto le porte a un nuovo modo di intendere il wargame, dall'altra mi ha lasciato con alcune perplessità. Il sistema, pur essendo elegante e coinvolgente, talvolta sembra troppo rigido, soprattutto nel rappresentare le dinamiche fluide di una battaglia reale. La condizione di vittoria, legata alla gestione dei segnalini ordine, pur essendo simbolica della perdita di comando e della stanchezza in battaglia, rischia di snaturare l'esperienza, lasciando quei momenti di gioco in cui, a metà partita, si percepisce già l'inevitabile esito. Eppure, ogni partita mi ha confermato quanto sia stimolante il mix tra storia e meccanica ludica. Ho avuto modo di apprezzare

le sfumature tattiche e di rivivere, anche se in forma ludica, quegli attimi in cui il destino di interi eserciti pendeva da una scelta strategica. In un certo senso, Saladin è molto più di un semplice gioco: è un ponte tra il presente e un passato glorioso, in cui ogni mossa mi ha fatto sentire un po' come se fossi sul campo di battaglia, a fianco di Riccardo e Saladin. Il mio viaggio con Saladin è appena iniziato. Continuerò a esplorare il sistema, sperimentando sia la modalità in solitario sia quella a due giocatori, e attendo con ansia di affrontare Hattin per confrontare le differenze con Arsur. E, naturalmente, non mancherò di condividere ogni nuova scoperta e riflessione sul connubio tra storia e strategia. Che si tratti del fragore degli scudi in battaglia o delle intrinseche sfide tattiche, questo wargame ha già lasciato un segno profondo, proprio come le imprese da cui ha tratto ispirazione. E mentre ripenso alle epiche schermaglie tra Riccardo Cuor di Leone e Saladin, non posso che apprezzare come, sul mio tavolo, il passato prenda vita, invitandomi a riflettere su come ogni scelta, per quanto piccola, possa cambiare il corso della storia.

Alla scoperta dei wargame in solitario: Tetrarchia, un gioiello ambientato nella Roma in declino

di Simone Luculli

Se siete appassionati di wargame in solitario, preparatevi a scoprire un bellissimo titolo adatto veramente a tutti. Questo gioco, semplice da intavolare quanto profondo nelle sue meccaniche, vi catapulterà nel turbolento periodo tardo romano, un'epoca di cambiamenti e sfide cruciali.



Un tuffo nella storia: la crisi del III secolo

Il gioco è ambientato alla fine del III secolo, un periodo di profonda crisi per l'Impero Romano. Dopo secoli di dominio incontrastato, Roma si trovava a fronteggiare una serie di minacce interne ed esterne che ne minavano la stabilità. L'Impero era scosso da guerre civili, invasioni barbariche e difficoltà economiche. Proprio in questo contesto storico travagliato, nel 284 d.C., l'imperatore Diocleziano introdusse la Te-

tarchia, un sistema di governo a quattro che divideva l'Impero in quattro zone, ciascuna governata da un tetrarca. Questa riforma, per quanto innovativa, non riuscì a risolvere definitivamente i problemi di Roma, che continuò a vacillare sotto il peso delle sue fragilità.



Tetrarchia: un gioco che riflette la complessità storica

Il gioco Tetrarchia riesce a riprodurre in modo efficace le difficoltà che Roma doveva affrontare in quel periodo storico. La maggior parte del tempo, infatti, sarete chiamati a "giocare in difesa", cercando di arginare le minacce esterne e di mantenere il controllo del territorio. Un aspetto cruciale del gioco è la pianificazione strategica delle battaglie: non potrete lanciarsi all'attacco senza una strategia ben definita, dovrete assicurarvi di tagliare le linee di rifornimento nemiche e di proteggere le vostre spalle. Solo così avrete una possibilità di uscire vittoriosi dagli scontri.

Le regole di Tetrarchia sono poche e facili da apprendere, ma questo non significa che il gioco sia superficiale. Al contrario, offre una profondità strategica che vi terrà incollati al tavolo per ore.

segue da pag 25: **Alla scoperta dei wargame in solitario: Tetrarchia, un gioiello ambientato nella Roma in declino**

Inoltre, per chi desidera una sfida ancora maggiore, sono disponibili regole aggiuntive che introducono elementi come pirati che attaccano le coste, Goti con eserciti potenti e veloci, e la minaccia di un usurpatore che può marciare su Roma, sfruttando le rivolte interne.

L'autore di Tetrarchia ha da poco pubblicato il seguito del gioco, intitolato Hispania. Questo nuovo titolo vi porterà a esplorare le dinamiche di potere e i conflitti che hanno caratterizzato la penisola iberica durante il periodo romano.

Perché giocare a Tetrarchia

Semplicità e profondità: un gioco facile da imparare ma ricco di strategia.

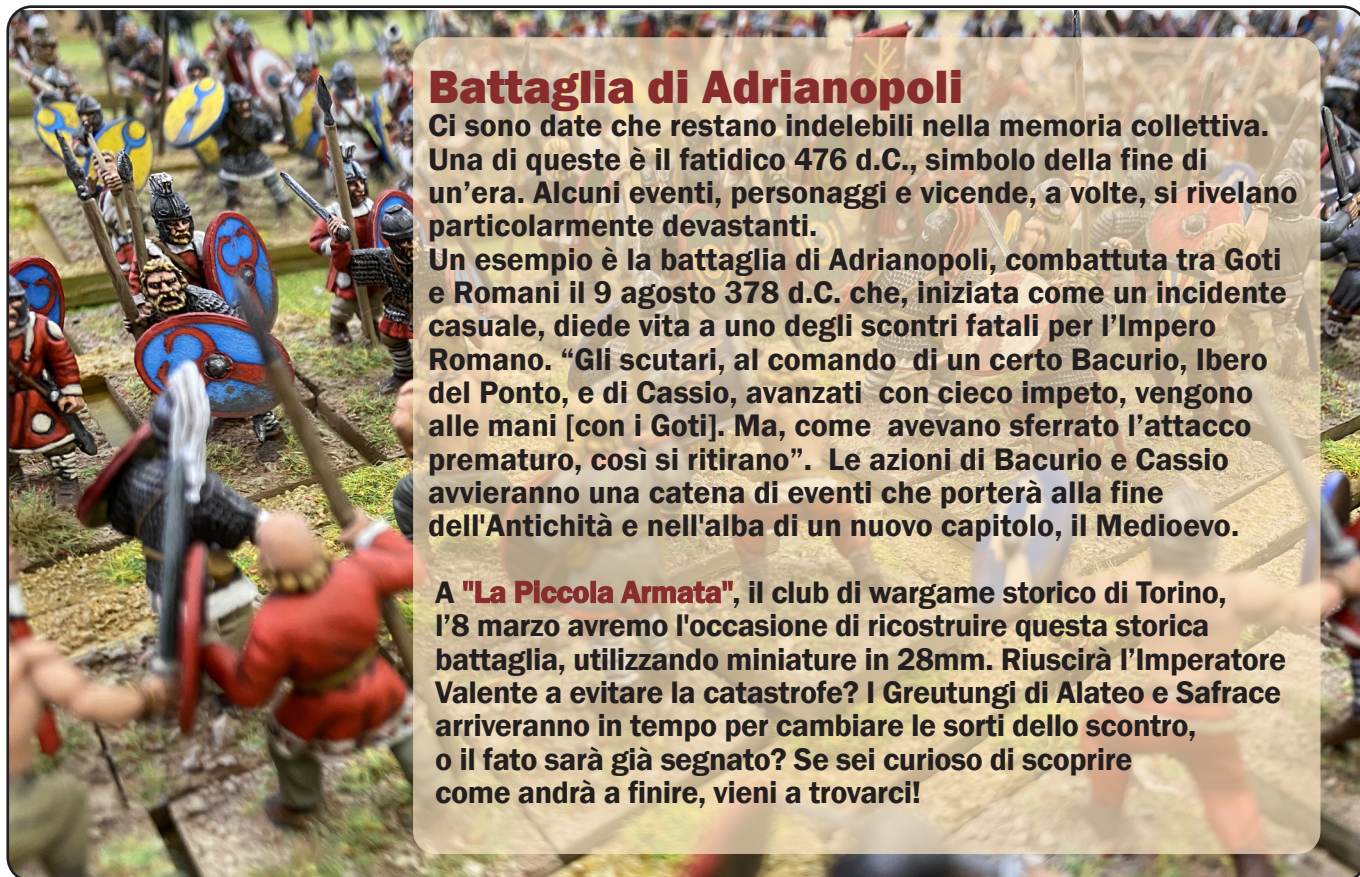
Ambientazione storica: un'immersione nel mondo della Roma in declino.

Giocabilità versatile: adatto sia al gioco in solitario che a quello in gruppo (fino a 5 giocatori).

Regolamento espandibile: possibilità di aggiungere regole extra per una sfida maggiore. Tetrarchia: un wargame avvincente, ma con un neo

Nonostante sia un ottimo wargame Tetrarchia presenta un difetto: la prevedibilità dei movimenti barbari. Dopo un po' di partite, diventa facile anticipare le loro mosse anche al livello più difficile. Questo è dovuto al fatto che le armate barbare seguono percorsi prestabiliti verso Roma.

Se da un lato questa meccanica rispecchia accuratamente le migrazioni storiche, dall'altro rende il gioco prevedibile. Fortunatamente, l'autore ha corretto questo problema nel suo nuovo gioco, Hispania. Qui, i movimenti barbari sono gestiti da un sistema di "bot" che introduce un elemento di sorpresa e varietà. Se siete alla ricerca di un wargame coinvolgente, stimolante e ricco di storia, Tetrarchia è il titolo che fa per voi. "



Battaglia di Adrianopoli

Ci sono date che restano indelebili nella memoria collettiva. Una di queste è il fatidico 476 d.C., simbolo della fine di un'era. Alcuni eventi, personaggi e vicende, a volte, si rivelano particolarmente devastanti.

Un esempio è la battaglia di Adrianopoli, combattuta tra Goti e Romani il 9 agosto 378 d.C. che, iniziata come un incidente casuale, diede vita a uno degli scontri fatali per l'Impero Romano. "Gli scutari, al comando di un certo Bacurio, Ibero del Ponto, e di Cassio, avanzati con cieco impeto, vengono alle mani [con i Goti]. Ma, come avevano sferrato l'attacco prematuro, così si ritirano". Le azioni di Bacurio e Cassio avvieranno una catena di eventi che porterà alla fine dell'Antichità e nell'alba di un nuovo capitolo, il Medioevo.

A "La Piccola Armata", il club di wargame storico di Torino, l'8 marzo avremo l'occasione di ricostruire questa storica battaglia, utilizzando miniature in 28mm. Riuscirà l'Imperatore Valente a evitare la catastrofe? I Greutungi di Alateo e Safrace arriveranno in tempo per cambiare le sorti dello scontro, o il fato sarà già segnato? Se sei curioso di scoprire come andrà a finire, vieni a trovarci!



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 meeples: qualsiasi meccanica di gioco va considerata non per ciò che appare, ma per come viene usata all'interno delle regole, determinando così se si tratta di un gioco di simulazione o meno.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ludo Storie - marzo - aprile 2025

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

A questo numero hanno collaborato
(in ordine alfabetico):

Enrico Acerbi (pag. 5)
Marco Campari (pag. 20 e gioco allegato)
Sergio Fabra (pag. 3)

Daniel Hernández Iniesta (pag. 12)
Simone Luculli (pag. 25)
Riccardo Masini (pag. 1)
Sergio Masini (pag. 17)
Riccardo Pallotta (pag. 22)

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

www.ludostoria.it**Virtual**

LudoStoriCon 2025

16 Marzo 2025

*Il viaggio
nella Storia
e nel gioco continua!*

**Collegati qui**

Tutto il giorno

sul server Discord di LudoStoria

Anteprime

Incontri

Tutorial

Dimostrativi

Gioco libero

Sessioni di gioco

In questo primo numero del notiziario abbiamo riservato una sorpresa che, ne siamo certi, apprezzeranno molto: il gioco Baia dei Porci di Marco Campari, apprezzato autore di wargame, diversi dei quali acquistabili in Print & Play su Wargame Vault sotto l'etichetta Lumaca Games. Ringraziamo l'amico Marco per averci permesso di omaggiare ai nostri lettori il suo gioco e ci auguriamo di poter ripetere questa esperienza anche nei prossimi numeri di Ludo Storie.

Il gioco: Baia dei Porci

Il gioco allegato, Baia dei Porci, nasce per un jam nel 2023, il Postcard from the Front tenuto da Hissy Cat Studio, trovato su BGG; ha subito una revisione del testo delle regole per questa edizione.

Le indicazioni erano abbastanza strette: le regole dovevano stare in un foglio 5" x 7" (dimensioni di una cartolina), potevano essere usati sia il fronte che il retro della cartolina, doveva trattarsi di un Wargame, i counters dovevano essere inclusi nella cartolina.

Perché la Baia dei Porci? La scelta è stata dettata dall'acquisto di un testo sull'operazione dell'Aprile 1961, un periodo semi sconosciuto per me; conoscere nuove storie per me è una molla fondamentale per creare dei wargames!

La difficoltà di dover avere tutti i counters e le regole sulla cartolina mi ha permesso di dover affrontare una bella sfida creativa, portandomi a fare un benchmark su come erano fatti gli altri giochi in cartolina presenti, come quelli di ATO e quindi di decidere per un approccio diverso dall'hex and and counter. Ho scelto di utilizzare una mappa point to point per poter massimizzare lo spazio disponibile sulla cartolina rispetto alla zona di operazioni; i punti si sposano meglio alla filosofia di gioco che vuole far provare ai giocatori le tensioni dei protagonisti, che con poche risorse, dovevano cercare di arrivare all'interno di Cuba per far scoppiare la controrivoluzione per la CIA e difendere il neo-

nato Stato socialista per i cubani, transitando solo da determinate strade. Ho effettuato quindi una ricerca sulle fonti disponibili, a partire dal libro che trovate nel testo delle regole, anche sul web per creare la mappa e l'ordine di battaglia. Ho cercato le immagini per creare le pedine; la mia proverbiale carenza dal punto di vista grafico mi ha fatto scegliere delle silhouette abbastanza generiche. Per la mappa ho deciso di utilizzare una mappa trovata e riadattata, utilizzando solo bianco e nero per restare printer friendly! Ho deciso inoltre di non utilizzare i dadi per risolvere i combattimenti, un vecchio mio pallino, e ho effettuato alcune prove, trovando nella meccanica della pesca dei chits una buona alternativa. Il numero dei chits è legato al valore delle unità coinvolte, oltre all'aggiunta di alcuni utilizzabili una volta sola, che riflettono la presenza delle forze aeree delle due parti o l'intervento di Fidel Castro, tra gli altri. Ciò permette al giocatore di esplorare più strategie di utilizzo dei chit e di rendere sempre diversa ogni partita. Ho chiesto a qualche amico e familiare di fare qualche test e il feedback degli altri partecipanti al jam mi ha aiutato a limare il tutto. Ora dovrei riprendere in mano il sistema per provare ad applicarlo ad altre situazioni... l'Africa Italiana? (Altro mio grande interesse!) o altra situazione da scoprire? To be advised!

Marco

Il nostro motto
è Il piacere di giocare;
vogliamo condividere
con tutti
la nostra passione.



Nuovi giochi
disponibili
sulla nostra pagina



www.wargamevault.com/

il nostro sito web: <http://lumacagames.altervista.org/index.html>

