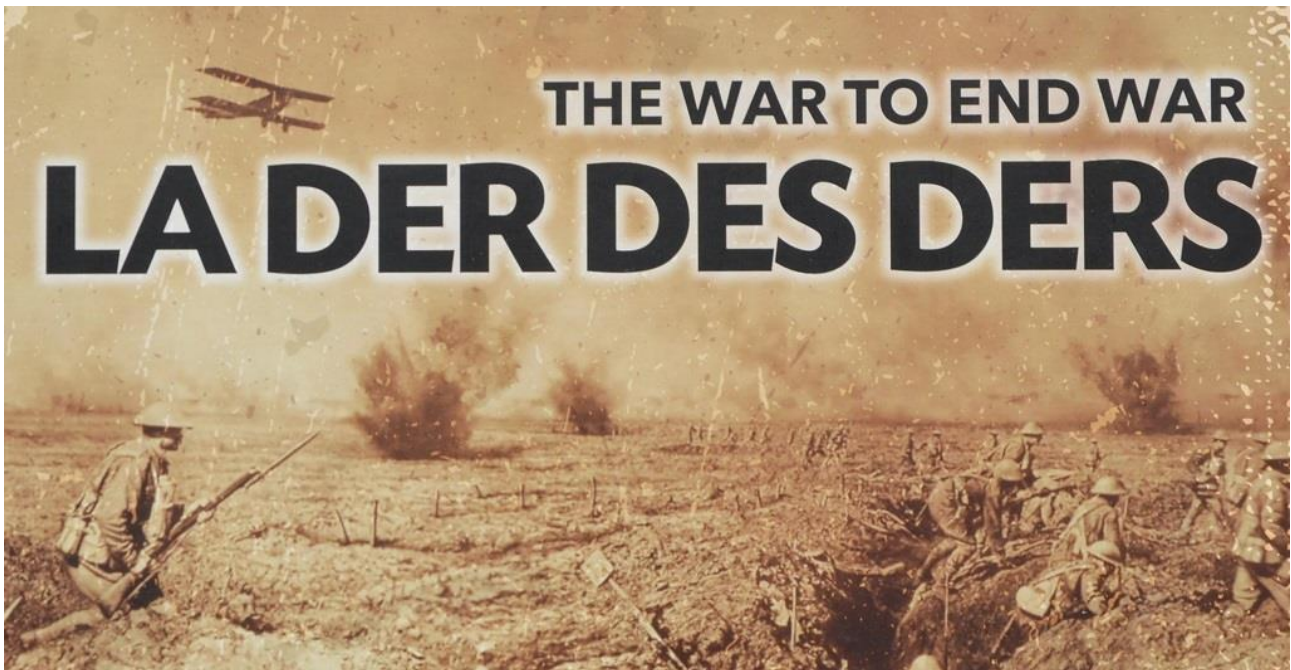


LA DER DES DERS

Un gioco di strategia sulla Guerra che doveva fra finire tutte le guerre



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 02/03/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

I WARGAMES E BALENA LUDENS



Questa rubrica ha lo scopo di informare i lettori sulle impressioni avute da chi scrive nel giocare qualche wargame nuovo (dopo averlo provato per la prima volta) o... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti.

Introduzione storica



Foto 1 – L’assassinio dell’Arciduca Francesco Ferdinando d’Asburgo a Sarajevo, ad opera di un nazionalista serbo, secondo Achille Beltrame (sulla Domenica del Corriere). Questo gesto dette il via alla Prima Guerra Mondiale.

Il 28 Giugno 1914 si celebrava la festa nazionale serba e l’erede al trono d’Austria, l’Arciduca Francesco Ferdinando d’Asburgo, partecipava con la moglie a questo importante avvenimento: in effetti l’erede al trono stava pensando di creare un Impero costituito da una Federazione di Stati per

venire incontro alle richieste della varie etnie, ed era uno dei pochi personaggi importanti che insisteva con questo progetto ma, purtroppo per lui, non la pensava allo stesso modo Gavrilo Princip, un diciannovenne nazionalista serbo, che durante la parata riuscì ad avvicinarsi al corteo con una pistola, sparando all’Arciduca e a sua moglie, uccidendoli entrambi e creando così il “casus belli” per una dura rappresaglia.

Il 28 Luglio l’Austria dichiarò infatti guerra alla Serbia, facendo irrimediabilmente montare una crisi internazionale e la mobilitazione degli eserciti di varie nazioni: il 4 Agosto erano in guerra Austria-Ungheria e Germania da una parte (gli Imperi Centrali) e Francia, Regno Unito e Russia (gli Alleati) dall’altra.

Tutti ritenevano che sarebbe stato un conflitto rapido, ma non fu così e nel corso degli anni altre Nazioni entrarono in gioco (per esempio l’Italia e Gli Stati Uniti al fianco degli alleati, i Turchi Ottomani con gli Imperi Centrali, ecc.) facendolo diventare così più noto come Prima Guerra Mondiale.

LA DER DES DERS

Presentazione del gioco

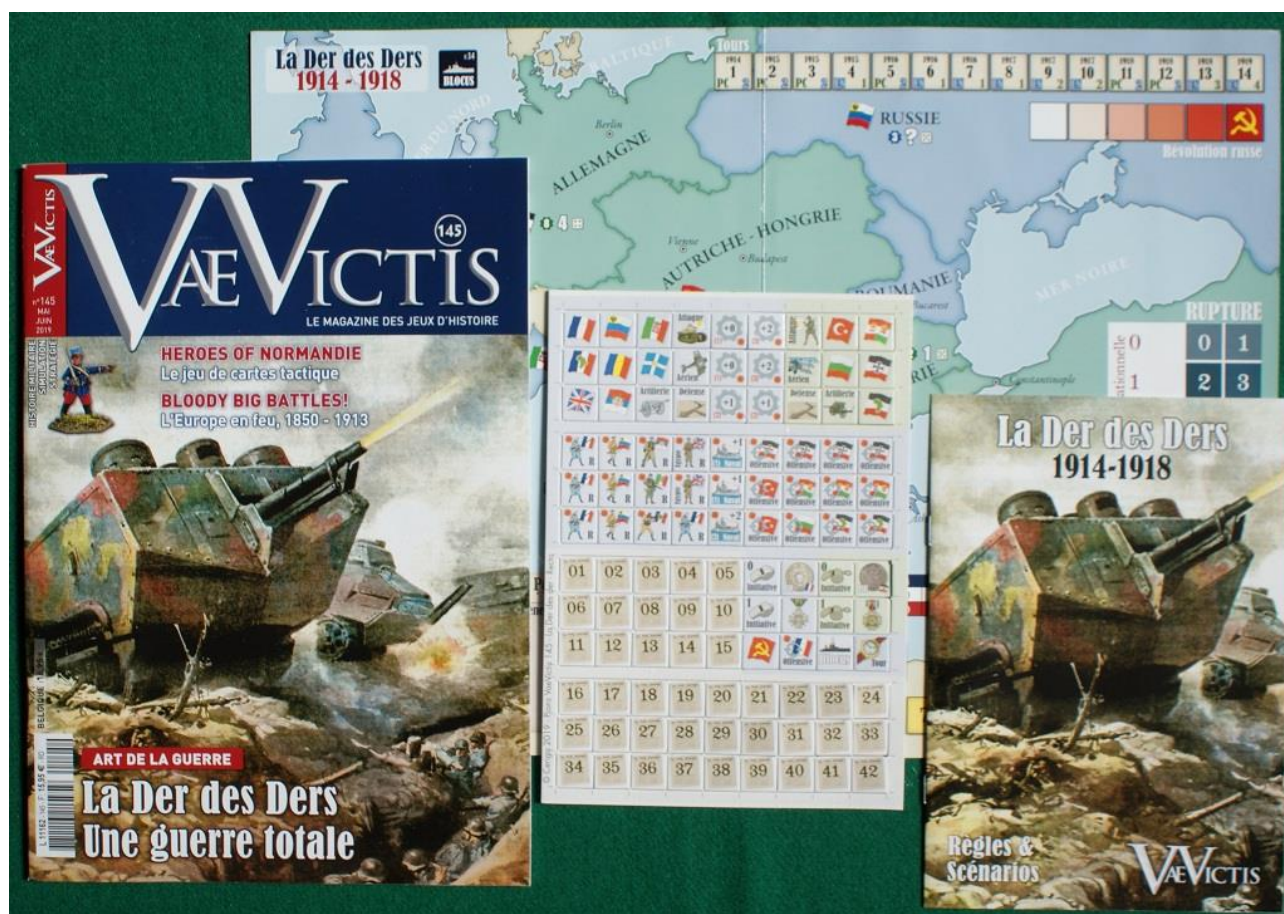


Foto 2 – I componenti del gioco originale, pubblicato come inserto della rivista Vae Victis.[/caption]

La Der des Ders (traduzione letterale: “L’ultima delle ultime” perché la potenza delle armi e le sofferenze causate furono talmente tante che questa avrebbe dovuto essere considerata davvero

l'ultima guerra) è un gioco di strategia pubblicato per la prima volta nel 2019 sulla rivista francese *Vae Victis* (numero 145) e ripreso in seguito dall'editore francese *Hexasim* che, insieme all'autore, lo ha ampliato, ammodernato e dotato di componenti dalla grafica davvero indovinata.

Non si tratta quindi di un wargame classico, e quindi non ci sono pedine per gli eserciti, né calcoli da fare per attaccare il nemico o obiettivi da conquistare: chiunque abbia un po' di esperienza di giochi da tavolo per esperti può impararlo rapidamente e giocarlo senza problemi.

Si pratica in due o in solitario (utilizzando un apposito pacchetto di carte per fare agire l'avversario virtuale) e può durare da 90 a 150 minuti, a seconda di quanto ci mettono i due avversari a "pensare" la prossima mossa.

Diciamo fin da subito che a noi il gioco è piaciuto molto, soprattutto nella sua versione Hexasim, e che la nostra recensione sarà basata unicamente sulla Seconda Edizione.

Unboxing



Foto 3 – I componenti della versione in scatola.

La versione Hexasim di **La Der des Ders** ci propone una mappa cartonata (più grande di quella originale), quattro plance per i giocatori (in cartone multistrato con slots per tessere e segnalini), una fustella con tutte le pedine e i gettoni necessari, un mazzo di carte Evento (divise per anni, dal 1914 al 1919), due sacchetti di segnalini di legno colorato e sette dadi di plastica (4 bianchi e 3 neri).

I componenti sono davvero ben fatti e su molte pedine sono riprodotte foto di illustri personaggi storici, equipaggiamenti militari, ecc. Le carte illustrano invece episodi storici accaduti durante la guerra, ognuno dei quali ha un impatto più o meno importante sul gioco.

Il libretto delle regole (in inglese nella nostra versione) è chiaro, ben illustrato (con parecchie foto dell'epoca), e contiene interessanti note storiche a complemento dei commenti dell'autore.

Preparazione (Set-Up)

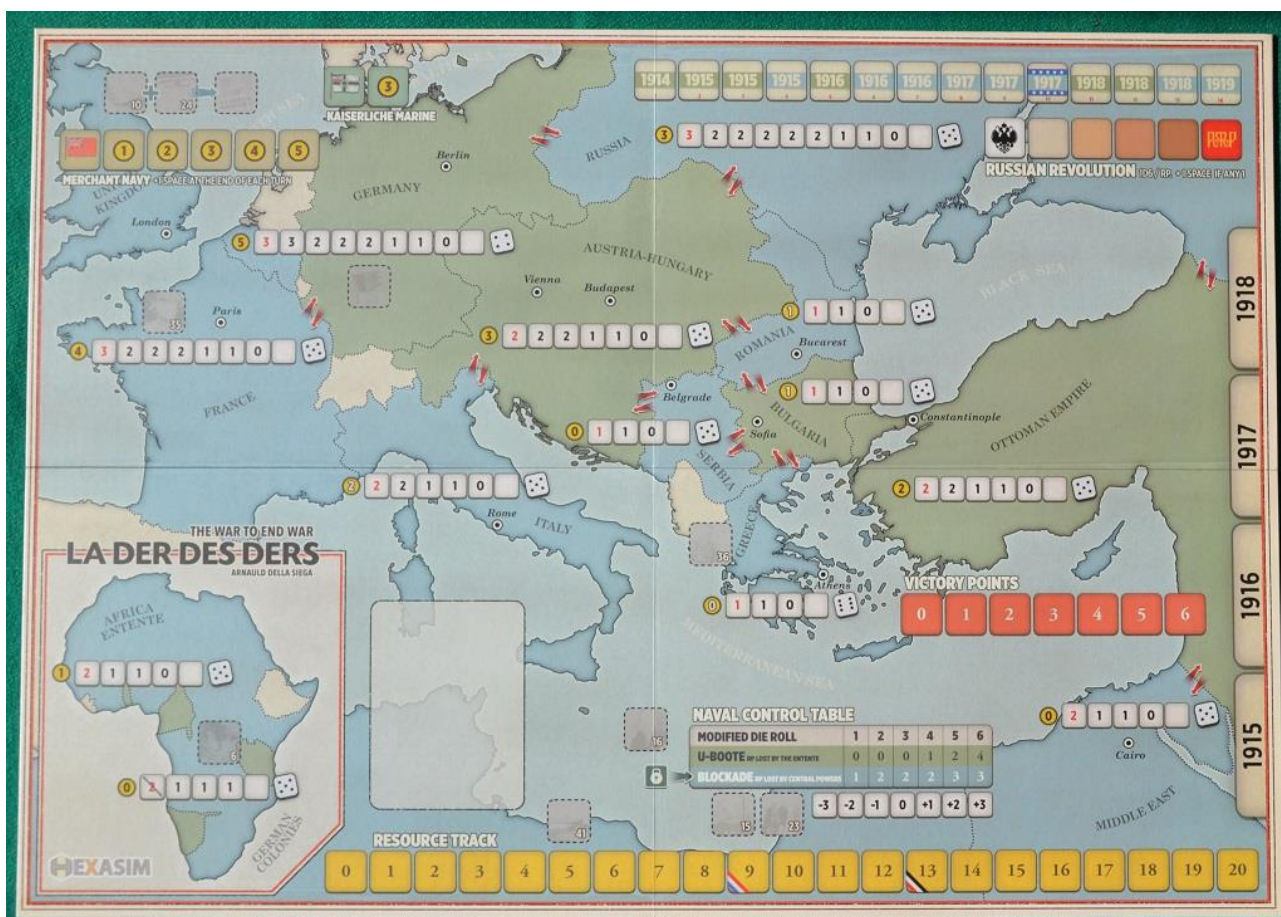


Foto 4 – Il tabellone del gioco.

Prima di iniziare a prepararci per la partita è bene dare un'occhiata al tabellone di **La Der des Ders** perché dovremo sempre decidere la nostra strategia basandoci sulla situazione in campo e, ad ogni turno, adottare la tattica migliore per mettere il nemico in difficoltà.

In alto a destra (Foto 4) vediamo il tracciato dei turni (14 caselle) diviso in anni: una sola casella per il 1914 e il 1919 e tre caselle in ogni altro.

Al centro vediamo una mappa dell'Europa con le nazioni "belligeranti" evidenziate ognuna da un tracciato numerato che indica la capacità di restare in guerra e di poter combattere: ogni tracciato ha un numero di caselle che corrisponde, secondo le valutazioni dell'autore del gioco, alla "potenza globale" ogni nazione aveva allo scoppio della guerra.



Foto 05 – Il tracciato di Francia, Germania e Austria-Ungheria.

Quello che vedete qui sopra (Foto 5) mostra, per esempio, i tracciatos di Francia, Germania e Austro-Ungheria: il numero nero all'interno del cerchietto giallo a sinistra indica la potenza militare della nazione, il numero rosso indica quanti dadi potrà tirare inizialmente mentre il numero sul dado raffigurato a destra indica con quale risultato otterrà un "colpo": così la Germania colpisce con 4-5-6 mentre tutte le altre colpiscono con 5-6. Questi valori cambieranno nel corso della partita in due modi:

- (1) – ogni colpo a segno sul nemico può diminuirne la potenza (e quindi il numero di dadi);
- (2) – le tecnologie acquisite daranno dei bonus e dei malus.

In basso c'è un tracciato con delle caselle gialle che indica quanti Punti Risorsa (PR) ha ogni schieramento all'inizio del turno (i PR sono il vero cuore del gioco): quello con le caselle rosse invece indica i Punti Vittoria (PV) eventualmente acquisiti.

Nel riquadro in basso a sinistra c'è una mappa ridotta dell'Africa che vede lo scontro fra le truppe coloniali.

Infine in basso, al centro, vediamo la tabella per il controllo della guerra sui mari (di cui parleremo più avanti).



Foto 6 – Tavolo pronto per una partita a due.

Ma torniamo allo schieramento iniziale di **La Der des Ders**: lo vedete nella foto 6 qui sopra e potete notare che ora sul tabellone ci sono dei cubetti (verdi per gli Imperi Centrali e azzurri per gli Alleati) posizionati sulla casella più a sinistra di ogni tracciato.

Siamo nel turno del 1914 e alcune nazioni (fra cui l'Italia) sono ancora neutrali, come evidenziato dagli appositi gettoni "Neutral".

Le pedine quadrate che vedete sparse qua e là sono invece gli Eventi che potrebbero essere attivati utilizzando le carte Evento, le quali trovano posto in un apposito spazio accanto alla mini-cartina dell'Africa: nel primo turno (1914) ce ne sono quattro.

Facendo la somma dei numeri neri nei cerchietti gialli possiamo posizionare i due marcatori dei PR sul tracciato giallo: 13 PR per gli Imperi Centrali e 9 per gli Alleati.

Questi valori tengono conto anche dei rifornimenti che arrivano ad ogni turno via nave (tracciato in alto a sinistra) e che aumentano man mano che la guerra prosegue.

I PR sono fondamentali per il gioco, quindi all'inizio di ogni turno sarà necessario riflettere qualche secondo in più per fare quattro conti prima di assegnarli ai vari "doveri" (che esamineremo fra un attimo).

Il Gioco



Foto 7 – Esempio di Carte Evento.

La prima cosa da fare all'inizio di ogni turno di **La Der des Ders** è vedere chi ha l'iniziativa: essa è indicata direttamente sul tracciato dei turni, così nel 1914 e nei primi due turni del 1915 è degli Imperi Centrali, poi varia per passare soprattutto agli Alleati dal 1917 in poi.

Subito dopo si prendono tutte le carte evento dell'anno in corso (nel 1914 sono solo quattro) e si mescolano accuratamente per estrarne 3 da leggere ad alta voce per conoscere gli avvenimenti storici a cui sono riferite ed applicarne gli effetti:

“*Schlieffen Plan*” (1914) per esempio (la carta in alto a sinistra nella Foto 7) permette agli Imperi Centrali di effettuare un attacco preventivo alla Francia usando tre dadi bianchi ed aggiungendo +1 ai valori ottenuti; “*Italy at War*” (1915 - al centro in alto) indica che anche l'Italia entra in guerra a fianco degli alleati, quindi dobbiamo togliere il gettone “Neutral” dal suo tracciato per sostituirlo con un cubetto azzurro; “*Unified Camp*” (1918) permette alla Francia di avere un +1 ai dadi fine al termine del gioco; ecc.

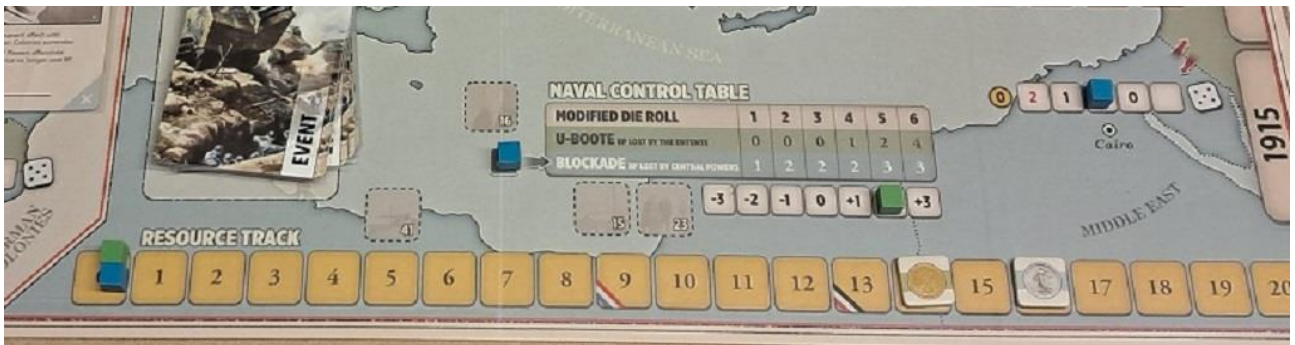


Foto 8 – Il tracciato dei PR e della guerra Navale nel 1917.

A questo punto si calcola il livello dei PR di ogni schieramento sommando, come abbiamo detto, i numeri neri su cerchietto giallo e includendo eventuali nuove nazioni in guerra e l'avanzamento dei rifornimenti navali: poi si piazzano un cubetto verde sul marcatore degli Imperi Centrali e uno blu per gli Alleati, utilizzandoli in seguito per annotare le spese. La Foto 8 qui sopra ci mostra la situazione dei rifornimenti nel 1917: gli Imperi Centrali iniziano il turno con 15 PR e gli Alleati con 16.

Prima di potere spendere le risorse bisogna risolvere la guerra sui mari, utilizzando la tabella che vedete al centro della Foto 8, con i due giocatori che lanciano un dado D6 a testa e ne controllano il risultato: nel nostro esempio vediamo che in questo turno gli Imperi Centrali hanno un +2 al dado e affonderanno dunque 0-1-2-4 PR Alleati (numeri neri). I loro avversari consultano invece i numeri bianchi, affondando 1-2-2-2-3-3 PR con un risultato di 1-2-3-4-5-6.

Il passo successivo della sequenza di **La Der des Ders** permette di spendere PR per risollevere il “morale” delle varie nazioni (cioè i cubetti sui tracciati, se sono scesi dopo una battaglia): spostare il cubetto di ogni nazione di uno spazio verso sinistra costa 1 PR; spostarlo di 2 spazi costa $1+2=3$ PR; di tre spazi $1+2+3=6$ PR, ecc. Ad ogni spesa effettuata si deve far scendere il cubetto del proprio colore sul tracciato giallo dei PR.

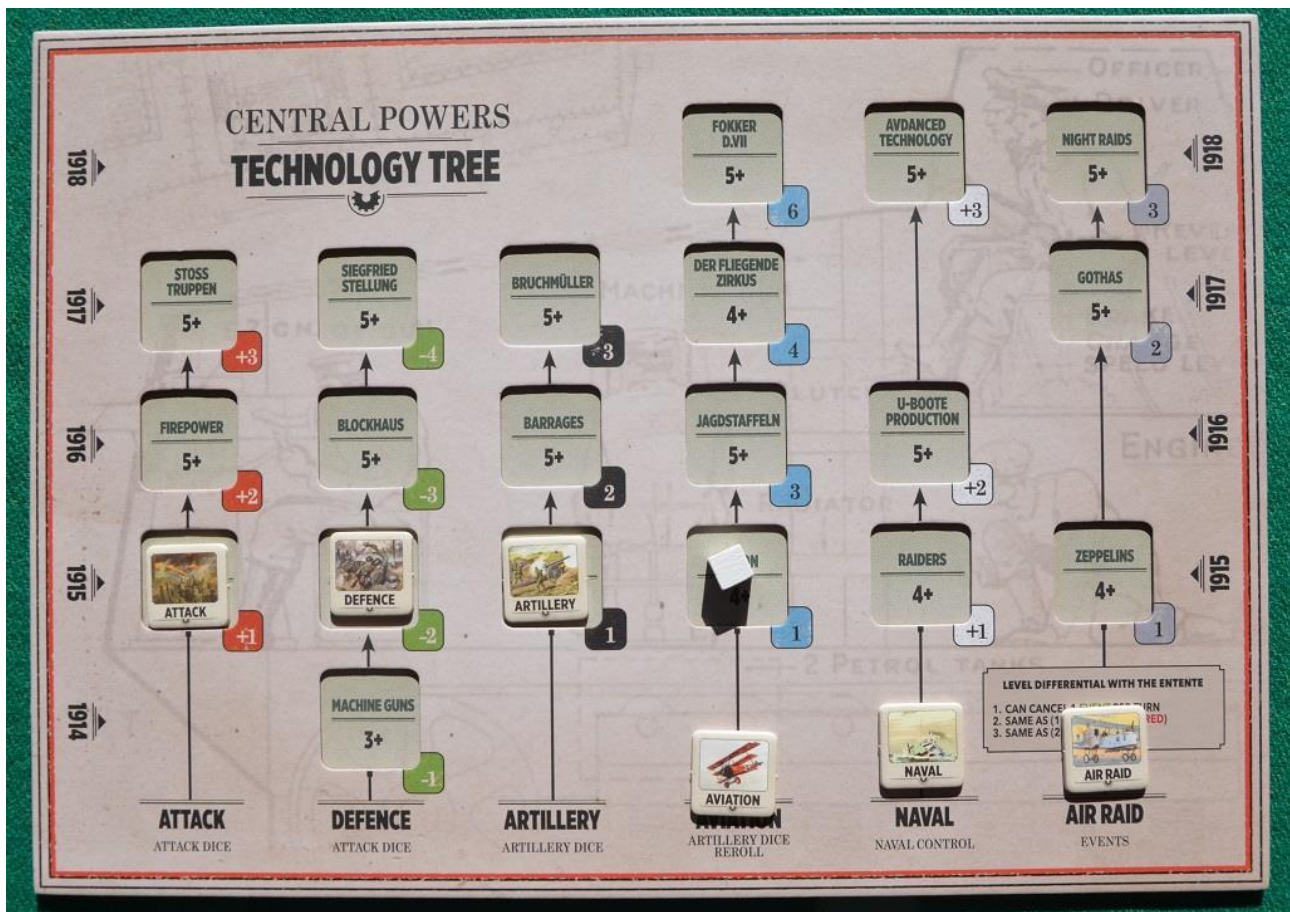


Foto 9 – La plancia delle tecnologie.

Si passa in seguito alle “Tecnologie”: la Foto 9 qui sopra ci mostra la plancia degli Imperi Centrali durante il terzo turno del 1915. Come vedete ci sono 6 diversi marcatori per altrettante tecnologie: Attacco, Difesa, Artiglieria, Aerei, Navi e Raid Aerei.

Spendendo 1 PR il giocatore può lanciare un dado per una delle tecnologie che può sviluppare in quell’anno (nel 1914, per esempio, si possono ottenere solo le “Mitragliatrici” che potenziano la Difesa): se il dado mostra un numero uguale o superiore a quello dello slot in cui vogliamo spostare il marcatore il tentativo è riuscito (ad esempio se ottengo 4-5-6 sulla colonna Navale posso spostare il marcatore sullo slot “Raiders”).

Se il tentativo fallisce si mette un cubetto bianco sullo slot e avremo un +1 al dado nel prossimo turno; se fallisce ancora si aggiunge un secondo cubetto bianco e si avrà un +2 nel lancio successivo, ecc.

Per aumentare le possibilità di riuscita è però possibile spendere dei PR extra, e ognuno di essi aggiunge un +1 al dado: se, per esempio, vogliamo essere certi al 100% di ottenere un avanzamento sulla colonna Navale degli Imperi Centrali (Foto 9) dovremo spendere 3 PR extra (oltre a 1 PR per l’azione).

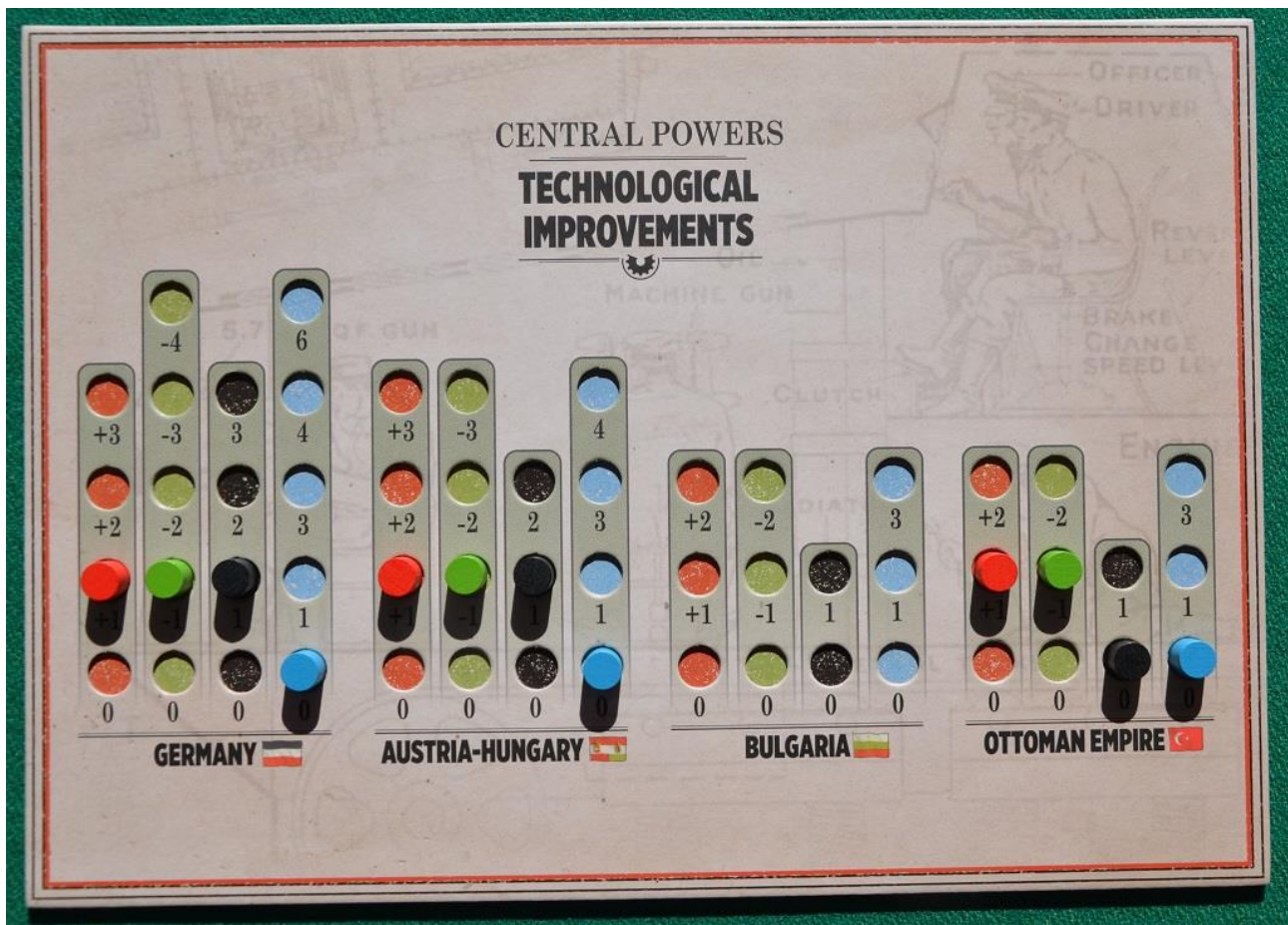


Foto 10 – Ottenere una tecnologia significa aumentare la forza dei propri eserciti.

Subito dopo avere ottenuto un avanzamento in una colonna tecnologica dobbiamo aggiornare la plancia della nostra Fazione: la Foto 10 qui sopra ci mostra quella degli Imperi Centrali durante un turno del 2015.

I cilindretti rosso (Attacco), verde (Difesa) e nero (Artiglieria) sono avanzati sulle rispettive colonne della Germania: per fare avanzare allo stesso livello anche quelli degli altri belligeranti si spende 1 PR per ogni casella: nel nostro esempio il giocatore degli Imperi Centrali ha speso 5 PR (3 per l’Austria Ungheria e 2 per la Turchia).

Con i PR rimasti (e a volte sono davvero pochi) i giocatori di **La Der des Der** possono finalmente pagare le offensive della loro fazione contro Paesi nemici confinanti. Vediamo come con un altro esempio.

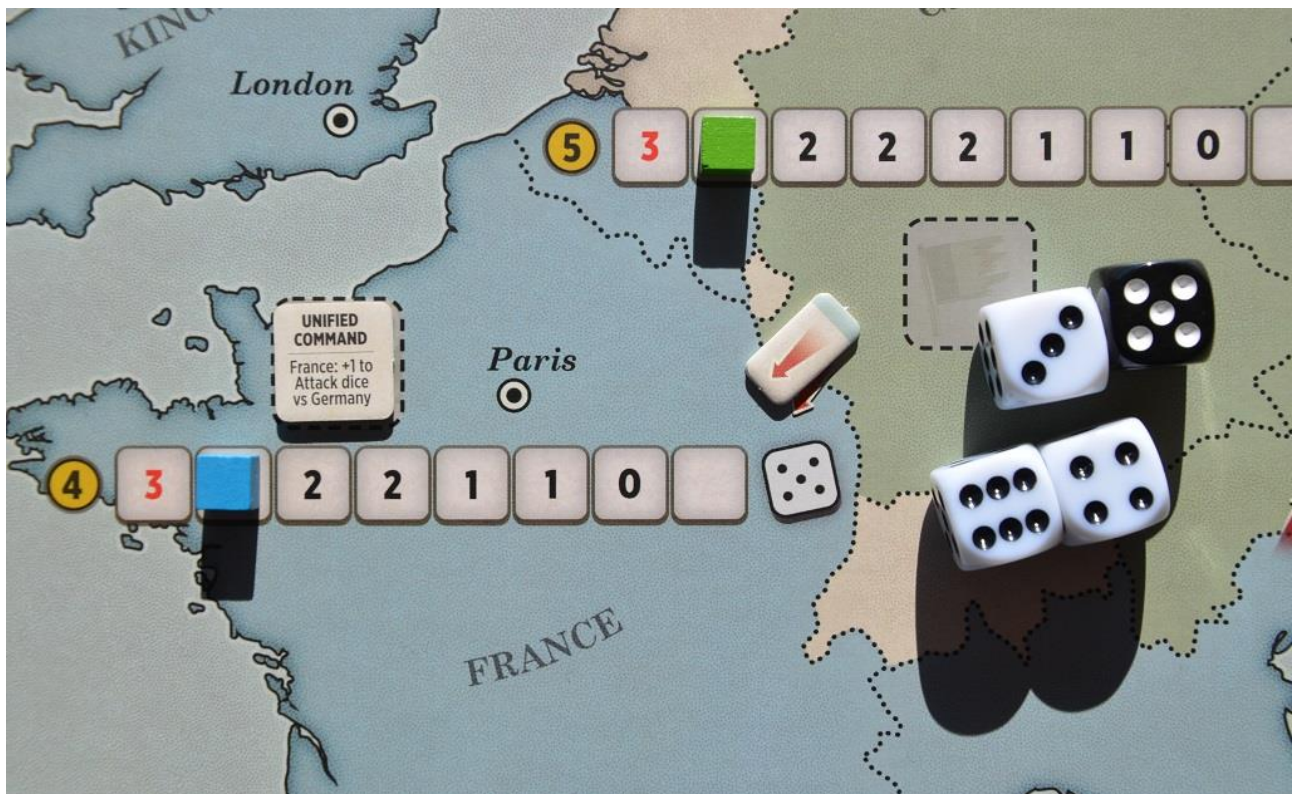


Foto 11 – Attacco tedesco alla Francia.

Se guardate la Foto 11 qui sopra vedete che la Germania ha deciso un'offensiva (tessera con la freccia rossa) contro la Francia: può dunque lanciare un numero di dadi bianchi (Attacco) pari al numero a sinistra del suo cubetto verde (quindi 3 dadi). Per ogni dado che lancia deve però pagare 1 PR. Supponendo che il giocatore abbia i requisiti visti nell'esempio della Foto 10, riceve un +1 in Attacco (tecnologia della prima colonna) e può anche lanciare un dado nero (Artiglieria).

Il Francese, da parte sua, aggiunge un -2 al dado (perché la sua tecnologia Difesa è al secondo step nella relativa colonna).

Il Tedesco colpisce quindi se ottiene 5-6 con i dadi bianchi mentre colpisce con 4-5-6 con quelli neri perché l'artiglieria non è influenzata da bonus e malus (ricordo che la Germania è l'unica Nazione che può colpire con il 4).

Tornando al nostro esempio il Francese, per soddisfare le perdite, deve spostare a destra di due spazi il suo cubetto e non potrà quindi contrattaccare con tre dadi perché ora il numero a sinistra del cubetto è un "2": nel turno successivo potrà però spendere $1+2 = 3$ PR per riportare il cubetto alla posizione iniziale.



Foto 12 – Attacco Austro-Ungarico alla Russia.

Stesso discorso per il secondo esempio che vi mostriamo nella foto 12 qui sopra. Anche la Russia ha difesa -2 mentre l’Austria ha attacco +1. Quanti colpi mette a segno, sapendo che il suo valore base è “5”?

Due, esatto: uno per il dado bianco (che ha un “6”) e uno per il “5” dell’artiglieria che, come abbiamo già detto, non subisce bonus/malus: la Russia dovrà dunque spostare di due caselle verso destra il suo cubetto, una situazione rischiosa perché se un cubetto esce dall’ultima casella di destra, a causa dei colpi ricevuti, la Nazione si arrende e la sua Fazione perde i relativi PR (per esempio 3 PR se è la Russia ad arrendersi).

L’ultima regola per le offensive riguarda i contrattacchi del difensore che sono automatici e... virtuali: se infatti i dadi bianchi mostrano un “1” (come nella Foto 11) la nazione che li ha tirati subisce un colpo. Quindi, nel nostro esempio, l’Austria dovrà spostare il cubetto verde di una casella verso destra.

La partita a **La Der des Ders** può terminare in due modi:

(A) - Per “Sudden Death”: se la Francia o la Germania si arrendono (cioè quando il loro cubetto esce a destra del tracciato) oppure se una delle due fazioni colleziona 6 PV;

(B) – Con un Armistizio: avviene alla fine del turno in cui è apparso l’evento chiamato “Negoziazioni di Pace” oppure è automatico al termine del turno 14. In entrambi i casi si contano i Punti Prestigio delle due fazioni (che tengono conto del valore di ogni nazione e della posizione del cubetto sui rispettivi tracciati) e si aggiungono eventuali PV accumulati. Vince la fazione con il totale più alto.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 13 – Le carte per il gioco in solitario.

È possibile giocare a **La Der des Ders** anche “in solitario” e allora bisogna utilizzare un mazzo di carte appositamente studiato a questo scopo (ne vedete alcune nella Foto 13 qui sopra): scegliete quale schieramento volete utilizzare e partite con la solita sequenza, solo che dovrete usare le carte per agire al posto del nemico (che è stato chiamato “Athena”) in diverse fasi.

Ogni carta è divisa in tre sezioni: in alto vedete le Tecnologie che userete per Athena, al centro chi riceve i rinforzi (nazioni azzurre se giocate gli Imperi Centrali o verdi se invece siete al comando degli alleati) e in basso quale Paese verrà attaccato da Athena (stessi colori).

Ci sono ben 10 pagine con l’adattamento delle regole al gioco “in solitario”, due delle quali vi mostrano un esempio di partita per facilitare l’apprendimento.

In due o in solitario le cose non cambiano molto: è chiaro infatti che il peso dell’offensiva strategica è nelle mani degli Imperi Centrali e soprattutto della Germania perché può causare al nemico danni più gravi (ricordate? è l’unica che colpisce con 4-5-6).

Di conseguenza bisogna spendere sempre al meglio i PR ricevuti ad inizio turno, lasciandone sempre un numero sufficiente per effettuare un’Offensiva almeno con Germania (2-3 PR per altrettanti dadi) e Austro-Ungheria (normalmente 2 PR per 2 dadi).



Foto 14 – La scatola di La Der Des Ders nella versione Hexasim.

La plancia delle Tecnologie vi spiega come avanzare e quali vantaggi si ottengono, quindi gli Imperi Centrali daranno la precedenza all'Offensiva e all'Artiglieria, mentre gli Alleati inizialmente sceglieranno la Difesa, anche perché, essendo l'iniziativa del nemico nei primi turni, non riusciranno mai a combattere al massimo della loro capacità e si troveranno con parecchi PR da spendere per riportare il cubetto verso sinistra sui vari tracciati.

Particolarmente delicata è la situazione della Russia, che quasi sempre sarà attaccata sia dalla Germania che dall'Austria per cercare di portare in fretta il suo cubetto verso la resa, costringendo gli Alleati a spendere molti PR per salvaguardare il Paese: purtroppo però ogni PR speso per spostare i cubetti costringe il giocatore a lanciare un D6 e se appare almeno un "1" dovrà fare avanzare un marcatore su un apposito tracciato... verso la rivoluzione sovietica (che mette la Russia fuori gioco).

Naturalmente gli Alleati avranno parecchie opportunità per ribattere gli attacchi del nemico, utilizzando anche le carte Evento che diventeranno via via più potenti man mano che ci si avvicina al 1918.

Particolarmente interessante anche l'utilizzo dell'Aviazione (a partire dal 1915) che permette a chi ha il punteggio più alto di ritirare uno o più dadi neri (Artiglieria) dopo un combattimento.

Commento finale

La Der des Ders si è dimostrata piuttosto interessante e, francamente, non l'abbiamo trovata più difficile della maggioranza dei giochi da tavolo di difficoltà media o alta, per cui ci sentiamo di consigliarla anche a chi non ha mai praticato i wargames (e magari non vuole neppure farlo perché li reputa troppo complicati). Qui non si eliminano pedine in combattimento né ci sono "conquiste"

da fare, ma si tratta di trovare la tattica giusta (in base anche agli Eventi del turno) per danneggiare il nemico.

Il gioco “prende” molto e comunque ci fa avere un’idea del perché la Grande Guerra ha avuto lo sviluppo che tutti conosciamo: non si tratta di soldati da mandare al fronte, ma di mantenere alta la volontà di combattere o di resistere all’interno delle varie nazioni coinvolte. Ci permettiamo quindi di consigliarlo a tutti i giocatori che sono interessati all’argomento o che, molto più semplicemente, vogliono fare qualche partita che impegni al meglio la loro capacità strategica.

Si ringrazia l’amico Roberto Bulgarelli per avere messo a disposizione la sua copia del gioco e averlo provato con lo scrivente.