

WUNDERWAFFEN

Gli Alleati assediano Berlino: Il Terzo Reich è sconfitto



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 13/04/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

[WunderWaffen](#) (che potremmo tradurre con le parole “Armi Miracolose”) è ambientato negli ultimi mesi della Seconda Guerra Mondiale, con gli Alleati stavano stringendo in una morsa d'acciaio la Germania Nazista, pronti a conquistare Berlino.

Si tratta di un gioco di strategia per 2 o 4 partecipanti (da 12 anni in su) uscito inizialmente nel 2023 (come numero “fuori serie” della rivista Para Bellum) e ripreso successivamente da Ares Games e distribuito in Italia da [Oliphante](#). Tre giocatori sono a capo degli Alleati (Britannici, Americani e Sovietici) mentre il quarto è alla guida della Germania: se si gioca in due uno di partecipanti riceve Britannici e Sovietici, mentre l'altro ottiene Tedeschi e Americani (ma guardate alla fine della recensione per leggere una proposta alternativa dell'autore).

La durata delle partite è abbastanza variabile: se si gioca in quattro bisogna prevedere 120-150 minuti, mentre in due può durare 90-120 minuti. Non è previsto il gioco a tre.

Unboxing



Foto 1 – Componenti[/caption]

La scatola, di **Wunder Waffen** contiene un tabellone quadrato diviso in zone (ognuna della quali ha il nome di una città), quattro listelli “Fazione, una manciata di cubetti colorati, una seconda fustella con tutte le tessere e le pedine necessarie e un mazzo di carte “Ricerca” (nel formato 63x88 mm).

I materiali sono tutti di ottima fattura e piuttosto robusti: le pedine sono di cartone spesso, i cubetti di legno da 10 mm, le carte di qualità standard.

A completare la componentistica c'è il Regolamento, stampato su carta patinata e di grosso spessore: le regole sono chiare, spiegate in maniera conviviale e corredate da tantissimi disegni e/o foto, con numerosi esempi.

Ottimo lavoro.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Preparazione del tavolo per una partita a quattro.

Prima di iniziare una partita a **WunderWaffen** si devono assegnare le quattro Fazioni ai giocatori, ognuno dei quali dovrà sedersi dal lato del tabellone che porta il nome della Nazione che gli è toccata: a nord il Tedesco (grigio), a sud l'Americano (blu), ad est il Sovietico (rosso) e ad ovest il Britannico (kaki).

Se si gioca in due il Tedesco prende anche gli Americani, mentre il Britannico utilizza i materiali Sovietici: Notiamo subito che i due “alleati” non potranno usare le loro azioni per aiutarsi vicendevolmente, come vedremo fra poco.

Ognuno prende il listello con il nome della fazione ricevuta (o delle fazioni, se si gioca in due), la relativa scheda Sommario e tutte le pedine dello stesso colore.

Due tessere devono essere subito posizionate su due tracciati del tabellone (“Politico” e “Morale”), mentre una terza viene messa nella casella iniziale del tracciato del proprio listello (“Ricerca” per il tedesco e “Eventi” per i tre alleati).



Foto 3 – Esempio di carte Ricerca.

Il tedesco mescola poi i tre mazzetti delle carte “Ricerca” e scopre 4 carte di ognuno di essi (Livello 1-2-3): se si gioca in quattro sceglie due carte del Livello 1 (oppure una carta del Livello 2), mentre nel gioco a due non riceve nulla. Queste carte gli permetteranno di usare le sue “armi meravigliose”: in pratica può ottenere dei bonus importanti che lo aiuteranno a rallentare la marcia degli alleati.

Infine si piazza una tessera “Territorio” in ogni città (presa a caso o seguendo le indicazioni del libretto), così ora tutto è pronto per iniziare la partita.

Il Gioco



Foto 4 – La dotazione iniziale dei giocatori.

Prima di iniziare a spiegare come funziona **WunderWaffen** diamo un'occhiata alle pedine dei giocatori: le dotazioni sono simili, ma non perfettamente uguali, quindi qualcuno può avere più pedine di un tipo e meno di un altro, a seconda delle caratteristiche della sua Nazione.

La Foto 4 qui sopra ci mostra la dotazione iniziale del giocatore Sovietico: le quattro pedine bordate di nero (in basso) sono i marcatori da posizionare sui vari tracciati (Politica, Morale, Eventi sul listello Fazione e Punti Vittoria).

In alto vedete le pedine dell'esercito: fanteria (Elmetto), corazzati (carro), aviazione (aereo) e artiglieria (bombe). Le due con "falce e martello" (simbolo della Nazione) indicano la "bandiera" (ogni nazione ha la sua) e sono dei veri e propri "Jolly", mentre le altre servono a far salire i marcatori di Morale (medaglie), Eventi (alloro) e Politica (le due facce).

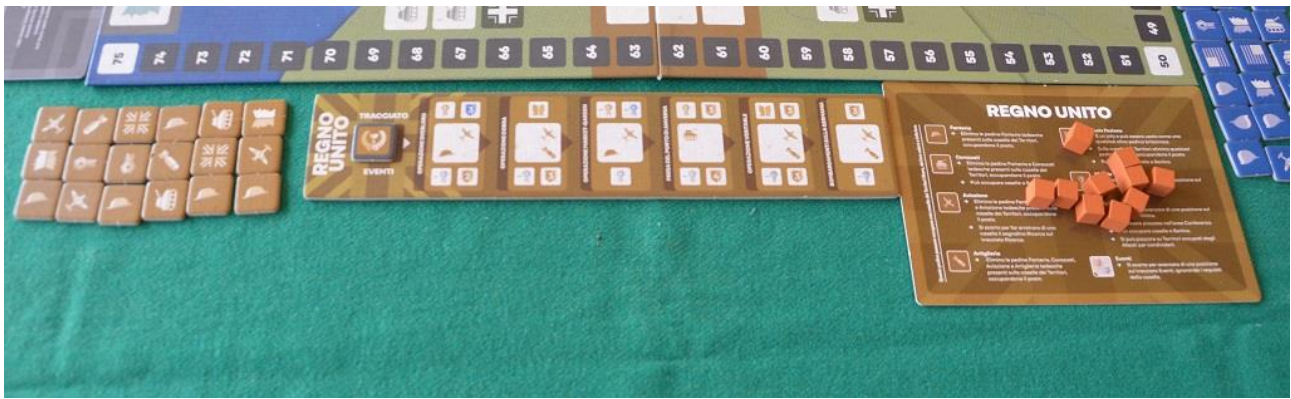


Foto 5 – La postazione del giocatore britannico.

Tutti iniziano la partita con 10 cubetti “Controllo” (li vedete a destra nella foto), con i quali marcheranno le loro conquiste. Ogni giocatore ha a disposizione 18 pedine “Azione” (a sinistra nella foto) e tutti i marcatori sono nella casella “zero” dei vari tracciati.

I turni sono eseguiti sempre nell’ordine seguente: Tedeschi-Russi-Americani-Britannici

Prima di ogni turno i giocatori scelgono segretamente tre delle loro pedine (senza guardarne il retro) e le posano sull’apposita area del tabellone: al loro turno le utilizzano tutte e tre in questo modo:

- due pedine servono come azione della propria fazione;
- la terza va girata ed assegnata ad uno degli avversari che l’userà immediatamente.

Sta al giocatore decidere quali pedine usare a suo vantaggio (e quando) e quale dare all’avversario: l’ordine con cui vengono giocate è a sua discrezione.

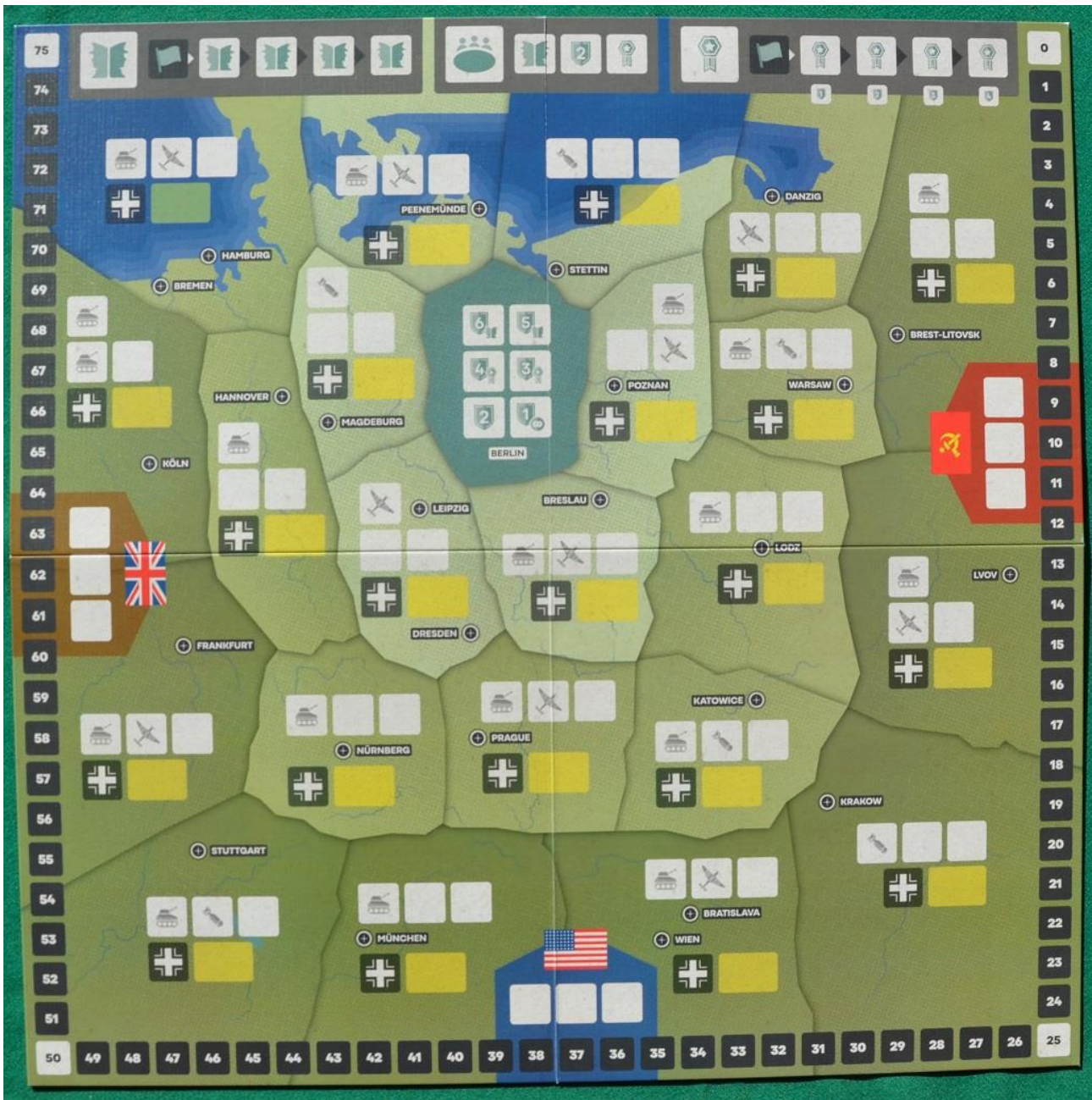


Foto 6 – Il tabellone ci mostra 22 città dell'Europa Centro-Orientale e Berlino. [/caption]

Ogni pedina di **WunderWaffen** deve essere piazzata sul tabellone in una delle caselle stampate accanto ad una città e le regole per il posizionamento sono le seguenti:

- il tedesco può piazzarle in qualsiasi città non ancora occupata dagli Alleati;
- gli Alleati possono piazzarle in città adiacenti alla loro area di partenza o ad una città già da loro occupata;
- se una casella non ha simboli può ricevere qualunque segnalino;
- se ha dei simboli bisogna usare l'appropriato segnalino (corazzati se c'è un carro armato, aviazione se c'è un aereo, ecc.);

- per scalzare un segnalino tedesco serve una pedina che abbia lo stesso valore o un valore superiore;
- per scalzare una pedina alleata il tedesco deve usarne una di valore più elevato.

Il “valore” delle unità si misura in questo ordine (dal più basso al più alto): Fanteria-Corazzati-Aviazione-Artiglieria-Jolly (bandiera della Nazione).

Non appena vengono coperte le tre caselle di una città si procede all’assegnazione: chi ha più pedine vince e ne piazza una sul quadretto con la croce tedesca, mettendogli sopra un cubetto del suo colore, e da quel momento nessuno potrà più entrare in quella città.



Foto 7 – Il tabellone dopo i primissimi turni di gioco. I cubetti colorati indicano chi controlla le varie città oppure se ci sono delle “Fortezze” tedesche (cubetti grigi).

Chi occupa una città riceve la tessera “bonus” che vi era stata collocata al setup ed usufruisce subito di quanto indicato: PV extra, spostamenti sui tracciati, ecc. Inoltre guadagna anche un certo numero di PV (da 0 a 4) in base alla posizione del suo marcatore sul tracciato del Morale.

Se è il tedesco ad occupare una città la trasforma in una fortezza (festung): guadagna comunque il bonus della tessera, poi piazza una delle sue pedine sulla croce e rimette le altre nei suoi scarti. Se gli alleati vogliono conquistarla devono per prima cosa occupare le tre caselle (come al solito) e poi eliminare la pedina tedesca per sostituirla con una propria (di valore uguale o superiore) cui sovrapporre il solito cubetto colorato.

Le sei aree che circondano Berlino sono quelle strategicamente più importanti, ai fini della vittoria in **WunderWaffen**, perché gli alleati devono riuscire ad occuparne almeno quattro prima di poter attaccare la capitale tedesca.



Foto 8 – Gli Alleati hanno iniziato l’attacco su Berlino: contrariamente alla situazione storica al momento sono i Britannici ad avere fatto lo sforzo maggiore.

Prese almeno 4 aree, gli alleati possono iniziare a posare delle pedine nelle sei caselle di Berlino, seguendo regole ben precise e sapendo che i tedeschi non possono mettere pedine a Berlino:

- i giocatori devono avere un’area adiacente occupata da uno dei loro cubetti;
- si possono usare solo pedine “Corazzati”, “Politica” o “Jolly” che possono essere posate in qualsiasi casella facendo guadagnare il bonus indicato (PV e spostamento sui tracciati);
- non si possono usare pedine ricevute da un avversario (e quindi girate);
- non si guadagnano i PV in base al marcatore sul tracciato del Morale.

Avevamo anticipato che al suo turno un giocatore deve usare due pedine del suo colore e dare la terza a un avversario: quest’ultima dovrà essere consegnata girata sul retro. Tutte le pedine in fatti hanno una “Faccia A” (col colore della propria fazione) ed una “B” con un simbolo generico e/o il colore di una diversa Fazione). Chi riceve una pedina la utilizza immediatamente come se fosse la propria.

Dopo 6 turni i giocatori hanno utilizzato le 18 pedine iniziali e la partita a **WunderWaffen** si ferma per qualche minuto per effettuare un primo calcolo dei Punti Vittoria (PV) con conseguente aggiustamento della posizione dei marcatori sul relativo tracciato:

- ogni alleato guadagna 1 PV per ogni città sotto il suo controllo;
- il tedesco guadagna tanti PV quante sono le città non ancora occupate.



Foto 9 - Partita in corso.

La seconda parte del gioco dura invece solo 4 turni: tutti devono scegliere esattamente 12 pedine (se ne hanno ancora a sufficienza, contando quelle scartate per le varie azioni e sapendo che alcune di esse sono invece rimaste sul tabellone nelle città conquistate) e poi si ricomincia prendendone 3 a testa, ecc. Può succedere che qualcuno abbia meno pedine degli altri, se ha occupato più di 6 territori: in tal caso effettuerà meno azioni nell'ultimo turno.

La partita a **WunderWaffen** termina quando viene coperta la sesta casella di Berlino oppure alla fine del quarto turno di questa seconda parte: in ogni caso tutti devono effettuare lo stesso numero di turni.

I giocatori incassano 1 PV per ogni territorio sotto il loro controllo e chi ha il segnalino "Politica" più avanti nel relativo tracciato aggiunge 10 PV. Il giocatore che ha più pedine a Berlino riceve inoltre un bonus di 3 PV per ogni marcatore Politica, 2 PV per ogni Jolly e 1 PV per ogni Corazzato.

Il giocatore con il punteggio finale più alto si aggiudica la partita.

In due si confrontano i due punteggi più bassi di ogni giocatore e vince chi ha... quello più alto.

Qualche considerazione e suggerimento

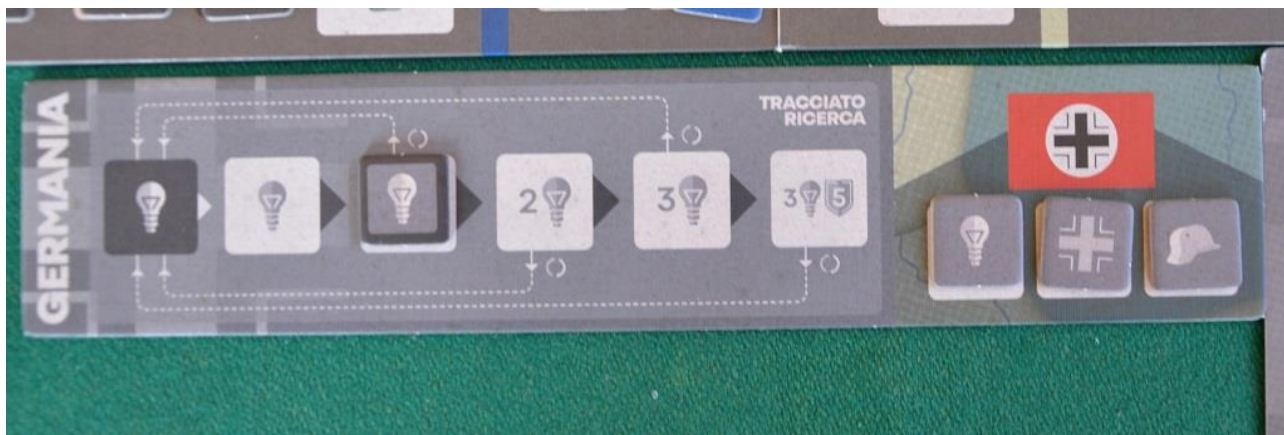


Foto 10 – Il listello della Germania serve a ottenere carte Ricerca.

Giocando in tre contro uno ci si potrebbe chiedere come può vincere il giocatore tedesco: in realtà in **WunderWaffen** gli offre due “atout” piuttosto potenti: Festung e Ricerca. Del primo abbiamo già parlato e chiaramente sarà utilizzato soprattutto nelle città adiacenti a Berlino per rallentare l’avanzata degli alleati: se ha fatto scelte oculate gli alleati saranno costretti a scelte corneliane per eliminare le pedine messe a protezione del festung.

La ricerca invece permette al giocatore tedesco di acquisire nuove carte: per farlo deve raggiungere un certo numero di Punti Ricerca sul listella della sua fazione. Nella Foto 10 qui sopra, per esempio, il giocatore potrebbe già acquisire una carta di Livello 1 (riportando il marcatore sulla casella “zero” a sinistra) oppure potrebbe attendere per avanzare di un’altra casella (e prendere una carta di Livello 2), ecc. Se arriva in fondo a destra ottiene anche 5 PV.

Le carte hanno tutte un effetto (testo) e/o un bonus (simboli in basso): in generale esse permettono di ottenere PV extra, di far scartare pedine agli Alleati, di aumentare il punteggio finale, ecc. Accumularne alcune permette inoltre di ottenere effetti più “pesanti” oppure di avere PV extra a fine partita. Il tedesco deve basare parte della sua strategia sull’acquisizione di queste carte (facendo quindi salire il Marcatore Ricerca ogni volta che gli è possibile) e gli Alleati devono fare in modo che non ci riesca.



Foto 11 – La scatola di WunderWaffen.

WunderWaffen è un gioco molto... subdolo, quindi preparatevi, durante la prima partita, a fare strategie sbagliate o a commettere molti errori. Poi, una volta capito il meccanismo, le “cellule grigie” entreranno in azione e terranno conto di parecchi fattori a partire dalla semi-casualità del retro delle pedine: quando si scelgono infatti si può guardare solo la faccia “A” (quella con il colore della nostra fazione) e solo dopo che tutti hanno fatto la loro scelta potremo guardare il retro per decidere quale di esse verrà consegnata ad un avversario.

Ricordate inoltre che per entrare a Berlino bisogna per prima cosa occupare i territori adiacenti (dove il tedesco avrà piazzato le sue pedine più forti) con pezzi di valore alto: poi ognuno deve avere il controllo di almeno una città adiacente e tenere fra le sue scorte dei Corazzati, o i Jolly o i Segnalini Politica: quindi se li avete già usati sulle città conquistate non li avrete poi nella fase finale per posarli sulla capitale tedesca.

Il giocatore tedesco dovrà sempre dare la priorità ai Festung e alle carte Ricerca: i primi, come abbiamo già anticipato, rallenteranno l'avanzata alleata e faranno ottenere qualche bonus extra (grazie alle tessere Territorio), mentre le seconde permettono azioni di... sabotaggio contro gli alleati o danno PV extra.

Gli alleati devono per forza conquistare per prime le città più periferiche per poi avanzare rapidamente su Berlino, occupando 4 città adiacenti: è bene ricordare che il bottino della Capitale può arrivare a ben 21 PV (o più) e devono quindi far gola a tutti: chi prima arriva meglio alloggia. Non lasciate che uno dei vostri avversari prenda più di 2 caselle o vi ostacoli occupando le città adiacenti alle vostre per non farvi arrivare adiacenti a Berlino! Naturalmente bisognerebbe dare la precedenza, nella fase di conquista, alle città che hanno tessere Territorio interessanti (con PV e avanzamenti gratuiti).

Commento finale

WunderWaffen ci era già sembrato un gioco “interessante” quando uscì sulla rivista Para Bellum, grazie soprattutto all’argomento scelto e al modo come era stato trattato: ma la nuova edizione, oltre a chiarire alcuni punti delle regole, è anche molto più bella, graficamente, con il suo tabellone rigido, i cubetti colorati, ecc. quindi ci sentiamo di consigliarla senza remore.

Come abbiamo sottolineato non si tratta di un wargame, nonostante il titolo e l’argomento, ma un gioco di pura strategia adatto soprattutto a giocatori già un po’ “scafati”: le regole non sono eccessivamente lunghe ed i concetti sono davvero semplici, per cui anche chi gioca occasionalmente potrebbe tranquillamente provarlo, soprattutto se è interessato dall’argomento (o se qualcuno gli spiega le regole con calma).

"Si ringraziano la ditta [OLIPHANTE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione" e l'autore Walter Obert per aver risposto alle nostre domande.

CHIARIMENTI PER WUNDERWAFFEN

(Risponde l'autore: Walter Obert)

Domanda 1 - Scheda Fazione Britannica o USA

La terza casella riporta in alto una perdita di 2 punti MORALE che devono essere assegnati a chi? Alla nazione stessa? I colori tenui non ci aiutano a capirlo ma quelòloc he abbiamo capito è:

- Scheda Britannica: -1 punto ai Britannici e -1 agli USA? Se invece uso la parte sotto +1 ai Tedeschi?

Risposta: Sì

- Scheda USA: -2 a chi? In basso 3 Punti Vittoria persi dagli USA e -1 a chi? Al tedesco?

Risposta: I simboli in verde riguardano una qualsiasi fazione alleata (pag. 4, colonna a sinistra, seconda freccia), quindi sta al giocatore USA stabilire chi li perderà tra gli Alleati. Le opzioni di sotto sono -3 PV agli USA e meno un Morale al tedesco, esatto.

Domanda 2 - Fortezze 1

Il giocatore tedesco che costruisce una fortezza (festung) riceve il bonus della tessera Territorio e anche i PV relativi alla posizione del suo segnalino sul tracciato del Morale?

Risposta: Sì, si gioca esattamente come se il territorio fosse stato conquistato da un alleato.

Domanda 3 - Fortezze 2

Se l'alleato conquista una Fortezza guadagna ovviamente solo i PV relativi al Morale, ma quale segnalino deve restare sulla ex Fortezza? Uno a scelta fra quelli della conquista o quello che ha eliminato la fortezza (uguale o superiore al valore del tedesco)? Oppure deve essere quello che ha eliminato la pedina tedesca? Oppure nessuno e si mette solo il cubetto colorato?

Risposta: Deve posizionare sul simbolo tedesco del territorio una delle sue pedine che hanno partecipato alla conquista (può essere anche una pedina girata sul retro ricevuta da un altro giocatore). Questa pedina deve essere di valore uguale o superiore a quella tedesca. Poi si aggiunge il cubetto, per comodità nel riconoscere l'attribuzione dei territori nelle fasi di scoring.

Domanda 4 - Territorio Condiviso

Se piazzi un segnalino Politico in un territorio controllato da un Alleato posso agire su un territorio adiacente, anche se non ne ho alcuno da me controllato direttamente. Il segnalino Politico che fine fa? Lo tolgo subito dopo aver effettuato l'azione di attacco oppure resta lì fino al termine della manche e posso usarlo anche in seguito? Se inizio la conquista di un Territorio nel turno successivo posso completarla anche se non ne ho uno controllato adiacente, nel caso che si debba togliere la pedina Politica?

Risposta: Il segnalino Politico permette al suo possessore di essere considerato come proprietario del territorio, permettendogli di avanzare nei territori ad esso adiacenti. Resta dove si trova fino al termine della partita.

Va detto che è una eventualità rara, perché gli alleati dovrebbero pianificare e appoggiarsi vicendevolmente... Guai a lasciare andare via il tedesco con le sue carte!

Domanda 5 - Partite a DUE Giocatori

Gran Bretagna e Russia non possono aiutarsi a vicenda (con pedine girate) ma possono interagire con USA e Germania.

Gli USA non possono aiutare la Germania dandole pedine girate, ma se giocano una pedina o arrivano su una casella della loro fazione che penalizza la Germania devono applicare la sanzione (ad esempio perdita di Politica o di Morale)?

Risposta: Eh sì, non andrebbero considerati come "alleati" ma come due giocatori opposti che cercano di non ostacolarsi troppo. È una versione che non mi entusiasma, sotto ti indico una nuova variante che mi sembra molto più funzionale ed equilibrata, oltre che più coerente.

VARIANTE

Uno fa il tedesco e l'altro gioca con i tre alleati, mantenendo l'ordine di gioco e le schede davanti a sé. Si gioca come nel gioco normale, senza vincoli sul donare il retro delle pedine. Per vincere l'alleato deve avere la sua fazione classificata per seconda DAVANTI O SOPRA al segnalino segnanti tedesco (in modo da evitare dummy players).

Ho anche redatto un designer's diary che racconta i dietro le quinte della genesi del gioco:
<https://boardgamegeek.com/blog/1/blogpost/183148/designer-diary-wunderwaffen-by-walter-obert>