

## La Liberazione è un gioco da ragazzi. A Play – Festival del Gioco i nuovi modi per divulgare, nell’anno dell’80esimo anniversario. Fino a domenica a BolognaFiere

*La Resistenza non è un gioco, ma giocare può aiutare a far conoscere la storia della Lotta di Liberazione, un fenomeno complesso e centrale per l’identità repubblicana. Nell’anno dell’80esimo anniversario Play – Festival del Gioco propone a Bologna un percorso in 15 eventi di gioco - da tavolo, di ruolo, miniature e digitali - per riflettere in modo interattivo e coinvolgente su questo evento storico. L’appuntamento con Play è dal 4 al 6 aprile a BolognaFiere: il festival - che quest’anno ha come tema "Evolution" - è un’enorme ludoteca; per la prima volta si svolge presso il quartiere fieristico di Bologna e raggiunge quote record con 43mila mq coperti, 4 padiglioni, oltre 200 espositori, 3.000 tavoli di giochi da provare gratuitamente e più di 700 eventi in programma*

I giochi da tavolo hanno una tradizione antichissima: i primi risalgono a circa 5.000 anni fa. Uno dei più antichi è *Senet*, scoperto nelle tombe egizie, consisteva in un piccolo tabellone con una serie di pedine; un altro è la *Tavola reale di Ur*, gioco di strategia che godeva di una grandissima popolarità nella Mesopotamia antica. I giochi da tavolo piacciono da moltissimo tempo: la letteratura ludica spazia ormai in ogni ambito e non stupisce che il mondo della cultura - Università, Centri di Ricerca, Istituti scientifici, Musei, Fondazioni - sia sempre più in prima fila nell’uso del gioco, sia per la didattica che per la divulgazione.

In occasione dell’**80° della Liberazione**, molti **Istituti Storici della Resistenza** si sono attivati in quest’ottica: in particolare l’Istituto Nazionale Ferruccio Parri e gli Istituti di Rimini, Torino e Modena hanno promosso giochi che vengono presentati a **Play – Festival del Gioco, fino a domenica 6 aprile a BolognaFiere**, la più importante manifestazione italiana dedicata ai giochi "analogici": da tavolo, di ruolo, di miniature, di carte, scientifici, per famiglie. All’interno del festival **Play History** è l’area tematica su gioco e storia organizzata in collaborazione con l’Associazione Italiana di Public History (AIPH), il Centro di Ricerca sul Gioco - UniGe (CeRG), e il Game Science Research Center (GSRC) e con il supporto delle associazioni Clionet e Diacronie. Il tema storico di quest’anno è proprio **"Giocare la Liberazione"**: un percorso di 15 momenti di gioco (vedi di seguito l’elenco dei 15 giochi), per riflettere in modo interattivo e coinvolgente sull’80° anniversario della Liberazione. Nel ricco programma di Play History sono presenti anche titoli internazionali, come "Orange shall overcome" (gioco da tavolo sulla Resistenza civile in Olanda, creato da un game designer che è anche uno storico) o "Attentat 1942" e "Through the Darkest of Times" (giochi digitali di grande accuratezza storica, dedicati ai temi della Resistenza in Cecoslovacchia e della opposizione antinazista in Germania).

### Sempre più grande l’Area Scientifica

Oltre ai gamers, PLAY ospita chi i giochi li inventa, li realizza e li distribuisce, e anche chi ci lavora costruendo progetti di ricerca innovativi basati sul gioco, negli ambiti disciplinari più vari. A conferma del ruolo fondamentale del gioco nei processi di apprendimento e studio, anche quest’anno PLAY conta su collaborazioni di grande valore. Per la prima volta parteciperanno a PLAY 2025 il CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) e Indire (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa). Ai due prestigiosi enti si affiancano le conferme di enti che seguono l’evento da alcuni anni: non mancheranno l’Istituto Nazionale di Astrofisica (INAF), l’Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN), l’Istituto Nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale (OGS) e la Scuola IMT Alti Studi Lucca. Presenti anche **cinque atenei italiani** in cui il gioco è oggetto di studio: l’Università di

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:



Modena e Reggio Emilia, l'Università di Bologna, l'Università di Firenze, l'Università di Genova e l'Università di Torino. Tutte queste realtà propongono al pubblico di Play i giochi sviluppati nel proprio alveo, incontri con scienziati e ricercatori e laboratori: giochi scientifici, giochi storici, giochi per il cambiamento sociale e tanto altro ancora.

## **I GIOCHI DEL PERCORSO "GIOCARRE LA LIBERAZIONE" (giochi da tavolo, di ruolo e miniature)**

### **I GIOCHI DA TAVOLO**

#### **"Dagli Scioperi all'insurrezione" (2025)**

**di: Mauro Mola**

Gioco da tavolo simulativo e multigiocatore che ha per tema la Resistenza a Torino negli anni tra il 1943 e il 1945. Questo gioco fa parte di "Bella Ciao", un trittico di giochi da tavolo inediti, realizzati con materiali d'archivio, che raccontano da punti di vista diversi la Resistenza in Piemonte, nelle province di Cuneo e Torino, con la collaborazione dell'Istituto Storico della Resistenza di Torino.

#### **"Dutch Resistance: Orange Shall Overcome" (2023)**

**di: Marcel Kohler**

Gioco da tavolo cooperativo dove i giocatori si troveranno immersi nell'Olanda occupata della Seconda Guerra Mondiale e vestiranno i panni di membri della Resistenza, impegnati ad opporsi alle forze di occupazione nazista. Con i suoi cinque diversi scenari, tra loro slegati ed ognuno dotato delle sue regole e dei suoi differenti obiettivi, il gioco propone diverse sfaccettature e approfondimenti sul mondo della Resistenza olandese.

#### **"I Nidi di Ragno" (2025)**

**di: Luca Veluttini, Mirco Zanoni**

COIN che cerca di rappresentare la complessità della Guerra di Liberazione. Le fazioni in campo - fascisti, nazisti, partigiani radicali e partigiani conservatori - conducono azioni militari, economiche e politiche per conquistare la vittoria in uno scenario asimmetrico e interconnesso, dove l'obiettivo non è tanto la vittoria in senso stretto, quanto la contesa per "l'anima" della nazione al termine del conflitto.

#### **"Repubblica Ribelle" (2019)**

**di: Glauco Babini, Chiara Asti, Gabriele Mari**

Gioco da tavolo parzialmente collaborativo per 1-6 comandanti "Ribelli" che devono difendere la zona libera di Montefiorino durante i lunghi mesi di guerriglia che vanno dall'estate del 1944 alla primavera del 1945, tra attacchi nazifascisti, difficili equilibri politici e innumerevoli difficoltà sociali. Prodotto dal Museo della Repubblica di Montefiorino, in collaborazione con gli Istituti Storici della Resistenza di Modena e Reggio Emilia.

#### **"Rimini libera" (2024)**

**di: Gabriele Mari, Gianluca Santopietro**

Gioco collaborativo per 2-6 giocatori della durata di 90 minuti, ambientato a Rimini durante la Seconda Guerra Mondiale, dal settembre 1943 al settembre 1944. I partecipanti assumono il controllo di gruppi di resistenti impegnati nella Liberazione della città. Collaborando gli uni con gli altri,

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:



dovranno affrontare i tragici eventi imposti dal regime nazifascista e dell'offensiva alleata. Prodotto dall'Istituto Storico della Resistenza di Rimini.

### **"Warfighter / Italian Partisans" (2023)**

**di: Paolo Busi**

Warfighter è un gioco di carte tattico cooperativo per 1-6 giocatori che simula missioni di combattimento a livello di squadra della Seconda Guerra Mondiale. L'espansione Italian Partisans va a rappresentare gli avvenimenti nella penisola italiana dopo l'armistizio di Cassibile del 1943, inserendo nuove unità e una serie di missioni e carte ispirate alla Resistenza italiana.

### **GIOCHI DI RUOLO**

#### **"Banditi" (2025)**

**di: Monica Bonvicini**

Gioco di ruolo divulgativo, progettato come strumento di serious gaming per esplorare i valori e gli eventi legati alla Resistenza italiana durante la Seconda Guerra Mondiale osservandoli da una prospettiva diversa: quella dei protagonisti. Le missioni sono basate su eventi storici reali, tratti da storie vere e locali che verranno rivelate solo alla fine, per permettere agli studenti di immedesimarsi maggiormente.

#### **"Night Witches"(2015)**

**di: Jason Morningstar**

Gioco di ruolo che parla di donne in guerra. Nel 1942, tre mesi dopo l'invasione nazista, fu costituito in URSS il 588° Reggimento Bombardamento Notturmo, composto esclusivamente da donne. I tedeschi, terrorizzati dalle loro tattiche di volo radente, o col motore al minimo, su obsoleti biplani, le chiamavano "Nachthexen" (streghe della notte). Il gioco ci porterà ad affrontare non solo le loro difficili missioni, ma anche il sessismo dei camerati con cui queste donne pilota dovevano quotidianamente confrontarsi.

<https://www.vanityfair.com/culture/2015/06/night-witches-wwii-female-pilots>

#### **"Radio Victory" (2025)**

**di: Glauco Babini, Adriano Bompani**

Librogioco di ruolo multitavolo per 1-30 giocatori, che ci fa immergere in prima persona nella vita quotidiana di partigiane e partigiani di scorta all'omonima missione alleata nell'autunno del 1944. Le vicende dei personaggi, reali, sono narrate tramite cinque storie a bivi da giocare simultaneamente dove le scelte di ciascuno influenzano le storie degli altri. Il gioco ha ricevuto il patrocinio dell'Istituto Storico Nazionale Ferruccio Parri e dell'Istituto Storico della Resistenza di Modena.

#### **"Repubblica Ribelle"**

**di: Associazione Genitori di Ruolo, CeRG UniGe**

Evento multitavolo di gioco di ruolo dove circa 150 studenti delle scuole superiori giocheranno nei panni di partigiane e partigiani della Repubblica di Montefiorino, ripercorrendone i problemi e le atmosfere. Guidati dai game master di Genitori di Ruolo e di altre associazioni, saranno coinvolti in un percorso di scoperta storica, crescita e resistenza, creato in collaborazione con CeRG UniGe, sulla base dell'omonimo gioco da tavolo.

### **GIOCHI DI MINIATURE**

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:



### **"Battaglia di Ponte Samoggia" (2025)**

**di: Associazione bolognese wargame Fossalta**

20 aprile 1945 - l'obiettivo delle truppe americane era raggiungere la Via Emilia e occupare la posizione strategica di Ponte Samoggia, primo passo per accerchiare la città di Bologna congiuntamente alla 8<sup>a</sup> Armata Britannica che nel frattempo avanzava da est, insieme ai polacchi e ai gruppi di combattimento italiani. In questo scenario si affrontano le avanguardie della 10<sup>a</sup> Divisione da Montagna americana e la retroguardia della 90<sup>a</sup> Divisione Panzergrenadier.

### **"Battaglia di Castel Bolognese" (2025)**

**di: Associazione bolognese wargame Fossalta**

9 aprile 1945, alle ore 13.40 circa 2.000 aerei alleati cominciano il bombardamento dell'area tra Senio e Santerno. Successivamente, è la volta dell'artiglieria con oltre 400 cannoni. Alle 19.30, la Terza Divisione Polacca avanza verso l'argine del Senio, subito ingaggiata dalla reazione dei paracadutisti della 4<sup>a</sup> Fallschirmjager Division che resiste accanitamente, nonostante i bombardamenti. Lo scenario ricrea gli eventi che tra, il 9 e il 12 aprile 1945, portano alla liberazione di Castel Bolognese.

## **GIOCHI DIGITALI**

### **"Venti Mesi" (2015)**

**di: WeAreMuesli**

Docu-game narrativo sul tema della Resistenza italiana, che raccoglie in 20 storie brevi interattive un mosaico di punti di vista sul periodo storico dall'8 settembre 1943 al 25 aprile 1945. Le storie sono liberamente ispirate a fatti realmente accaduti. Il gioco è fruibile non solo individualmente ma anche in gruppi ampi, discutendo e decidendo insieme le direzioni da far prendere via via ai personaggi, in un'esperienza a cavallo tra videogioco narrativo, teatro interattivo e dibattito a tema storico.

### **"Attentat 1942" (2017)**

**di: Charles Games**

Gioco d'avventura storicamente accurato, raccontato attraverso gli occhi dei sopravvissuti. Molti dilemmi morali e lotte esistenziali vi attendono mentre cercate di scoprire il passato travagliato della vostra famiglia. È il 1942 e Reinhard Heydrich, il governatore nazista della Cecoslovacchia, viene assassinato. La rappresaglia fu brutale. Vostro nonno fu inviato in un campo di concentramento. Ma perché? Che ruolo ha avuto nell'attentato? Perché non l'ha detto alla famiglia? Fu coraggioso o temerario?

### **"Through the Darkest of Times" (2020)**

**di: HandyGames**

Videogioco strategico single player, dove il giocatore agisce nei panni di un leader della resistenza tedesca, a partire da quando Hitler prende il potere nel 1933. I membri del gruppo cercano di portare a termine missioni per indebolire il regime nazista come il sabotaggio, la diffusione di volantini, la scrittura di messaggi sui muri. L'obiettivo è sopravvivere fino alla fine della guerra e resistere il più possibile contro il regime nazista.

## **Ufficio stampa MediaMente**

Silvia Gibellini 339.8850143 stampa@mediamentecomunicazione.it

Marta Sternai 327.1578403 marta.sternai@hotmail.com

An event by:



In collaborazione con:



Sponsor:



Con il patrocinio di:

