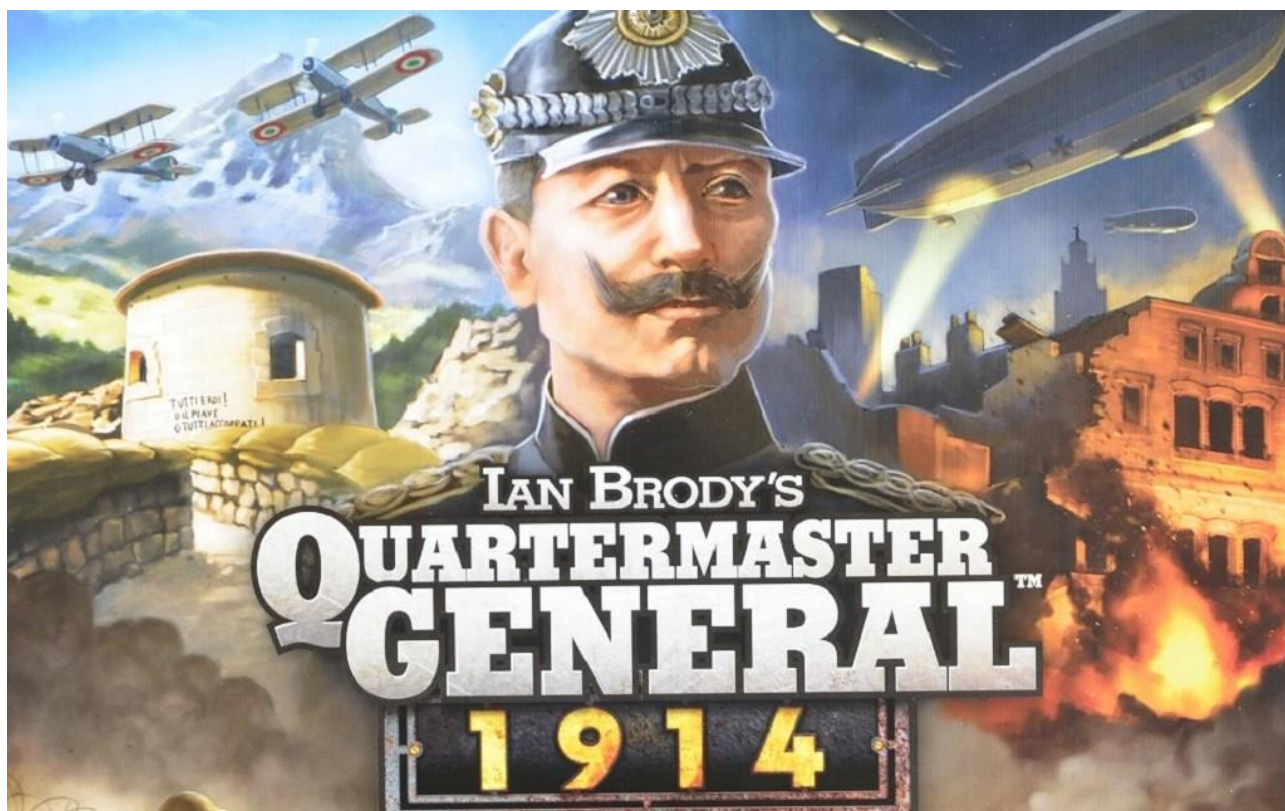


QUARTERMASTER GENERAL 1914

La prima Guerra Mondiale in Europa con un gioco di strategia



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... qualcuno d'epoca, ritirato fuori dallo scaffale per una partita.

Non viene seguito un ordine ben preciso, ma si registrano le impressioni dei giocatori coinvolti al termine della partita e si cerca di “trasferirle” su questo sito con qualche commento supplementare, in modo da dare delle informazioni quasi a... caldo ai lettori interessati.

Vorremmo soprattutto privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, di autori italiani o quelli con argomenti che riguardano la storia del nostro Paese, ma non sempre avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve sempre un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su argomenti e fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, quella di altri continenti. Oggi vi presentiamo:

Introduzione

Ian Brody ha pubblicato alcuni dei suoi giochi a partire dal 2013, ma è diventato improvvisamente molto noto, per lo meno per chi si interessa ai giochi di strategia e ai wargames, quando nel 2014 uscì il suo [Quartemaster General](#), che aveva come soggetto la Seconda Guerra Mondiale, a livello

Stiamo ancora provando il gioco e quindi non possiamo esprimere un giudizio dettagliato, ma la novità era stata annunciata a PLAY 2022 e l'attendevamo con impazienza, per questo abbiamo deciso di offrire un'anteprima ai nostri lettori, rimandando di un paio di settimane la recensione dettagliata: giusto il tempo di fare un po' di partite con avversari diversi e comparare le possibili strategie.

Guardando dall'esterno la scatola di **Quartermaster General 1914** ci sembrava avesse qualche cosa di strano (noi non possediamo il gioco originale ma ne avevamo vista una copia da un amico un paio di anni fa) e così l'abbiamo messa a confronto con la vecchia scoprendo che le insegne dei due aerei in alto a sinistra sono state modificate e su questa versione portano i colori italiani (bianco, rosso e verde). Inoltre sulla casamatta delle fortificazioni è apparsa una scritta che prima non c'era: "[Tutti Eroi! O il Piave o tutti accoppiati](#)". Se cliccate sul link vi ritroverete davanti alle foto della casa diroccata di San Biagio a Callalta (in provincia di Treviso) dove fu scritta ai tempi della battaglia del Piave. Gli amici della Ergo Lugo l'anno copiata ed applicata sulla casamatta per dare alla "nostra" versione un piccolo "tocco" personalizzato!

Anche sul Regolamento abbiamo trovato altre foto “italianizzate”, se non andiamo errati, ma vi lasciamo il piacere di scoprirle da soli, mentre noi cominciamo a tirar fuori dalla scatola tutti i componenti, cominciando dal tabellone, a zone, stampato su cartone molto robusto, chiaro e ben disegnato. Ci sono poi 5 mazzi di carte per le nazioni belligeranti: 34 per la Russia, 36 per Austria/Turchia, 42 per Francia/Italia, 49 Gran Bretagna/USA e 53 per la Germania.

Sono queste carte il vero cuore di **Quartemaster General 1914**: esse infatti vengono utilizzate sia per aggiungere unità agli eserciti che per risolvere le battaglie, oppure come evento per mettere in difficoltà il nemico o aiutare le proprie truppe.



Foto 3 – Esempio di carte per Francia e Italia, contenute nello stesso mazzo.

Le unità combattenti da muovere sulla mappa sono invece dei segnalini di legno colorato: Armate (per combattere sulla terraferma) e Flotte (per il predominio dei mari e gli attacchi alle zone costiere). Ogni Potenza ha il suo set di unità e la composizione di ogni Nazione è diversa da quelle degli avversari, sia per il numero di pezzi che per il tipo: così l’Inghilterra ha la supremazia delle flotte mentre la Germania e le altre Nazioni europee hanno soprattutto Armate.

Il Gioco

La sequenza di gioco è quella tipica di questa serie:

- Arruolamento: si possono acquistare carte “Costruisci Armata” o “Costruisci Flotta” quando servono e non ne abbiamo nessuna in mano;
- Azioni: ognuno, al suo turno, può giocare una carta ed eseguire l’azione corrispondente: costruire unità, fare battaglie, eseguire un evento, effettuare la guerra economica o attivare una carta “Status”;
- Attrito: si giocano carte per indebolire la mano del nemico;
- Preparazione: questa è la fase “strategica” più importante del gioco perché vengono messe in tavola, coperte, delle carte che potranno servire in seguito per aumentare la forza di un attacco, difendersi meglio, ecc. Non si giocano mai carte dalla mano, per questo scopo, ma solo quelle “preparate” sul tavolo;
- Pesca: per riportare a sette carte la propria mano.



Foto 4 – Esempio di unità: in questa foto vediamo la dotazione iniziale dei Francesi (blu) e degli Italiani (Azzurri), accanto al loro mazzo.

In **Quartermaster General 1914** c’è un ordine di turno pre-definito (si parte da Austria/Turchia, poi si prosegue con Russia, Germania, Francia/Italia e si termina con UK/USA): le Grandi Potenze cercheranno per prima cosa di occupare le regioni che danno Punti Vittoria, (la maggior parte delle quali è “vuota” ad inizio partita) poi di portarne via qualcuna al nemico con degli attacchi mirati (un

po' come succede, per esempio, a Diplomacy). In questo gioco è possibile avere una sola unità per Potenza in ogni area, ma gli Alleati possono metterne una a testa, se serve per creare una nuova linea di rifornimento, però col rischio, in caso di sconfitta, che vengono eliminate tutte.

Grande importanza viene dunque data alla “Logistica”: non si possono creare nuove unità o effettuare attacchi se non c'è una linea di rifornimento dall'area “bersaglio” a quella di partenza di ogni nazione: molti attacchi saranno poi programmati proprio per interrompere queste linee e mettere in seria difficoltà il nemico, isolando qualche suo pezzo.



Foto 5 – La scatola di Quartermaster General 1914.

Come anticipato non abbiamo ancora l'esperienza per quantificare un giudizio, anche perché al momento in cui sono state scritte queste note avevamo fatto solo qualche mossa “in solitario” e stavamo ancora accordandoci per iniziare una serie di partite nelle settimane successive, ma la semplice lettura del Regolamento (ovviamente tutto in italiano) ci ha fatto venire voglia di partire al più presto.

Torneremo dunque a parlare di **Quartermaster General 1914** appena avremo sul groppone almeno una mezza dozzina di battaglie: intanto voi cominciate a farvi... la bocca perché questo è un gioco a cavallo fra wargames classici e giochi da tavolo di strategia, con una durata, tutto sommato, contenuta, quindi il numero di persone interessate potrebbe essere piuttosto alto.

Un grazie infine alla [Ergo Ludo](#) che ci ha fornito una copia del gioco per i nostri test.

Titolo Originale: Quartermaster General 1914

Autore: Ian Brody

Grafica ed illustrazioni: Nicholas Avallone

Editore: Griggling Games e Ergo Ludo per l'edizione italiana

Anno: 2022 (l'edizione italiana)

Giocatori: 2-5

Età: 12+

Durata: 90-120 minuti