

QUATERMASTER GENERAL EAST FRONT

Dall'Operazione "Barbarossa" alla liberazione dell'URSS



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 19/02/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione storica

Domenica 22 Giugno 1941: con qualche settimana di ritardo, dovuta soprattutto alla necessità di aiutare le truppe italiane in difficoltà nei Balcani (ma anche alla scarsa disponibilità di mezzi per un'operazione così imponente in un territorio tanto vasto), iniziò l'Operazione "Barbarossa", con le forze armate della Germania (e dei suoi alleati) contro quelle dell'Unione Sovietica.

L'idea di base di Hitler era molto probabilmente quella di impossessarsi di un certo numero di territori della Russia per ripopolarli poi con dei tedeschi e avere quindi le frontiere orientali più sicure. E così circa 3.500.000 uomini varcarono la frontiera ed iniziarono la loro avanzata verso Est, accompagnati da circa 3.300 carri armati e quasi 3000 aerei in appoggio.

Fra Germania e Unione Sovietica era in vigore il trattato Molotov-Ribbentrop con cui le due nazioni si erano spartite i territori Polacchi. Stalin ovviamente non si fidava troppo dei suoi vicini nazisti, quindi iniziò da subito a costruire una linea difensiva sulla nuova frontiera, ma Hitler sapeva che le "purghe" staliniane avevano decapitato l'esercito Sovietico dei migliori generali e decise che era il momento giusto per attaccare.



Foto 1 – Operazione Barbarossa in corso.

Stalin non volle credere alle voci e ai documenti che certificavano l'imminente attacco della Germania ma il 21 Giugno l'ambasciatore tedesco a Mosca consegnò la dichiarazione di guerra "ufficiale" al ministro degli esteri Molotov, giustificandola con le numerose violazioni dei sovietici al trattato fra le due nazioni.

E così alle 3 del mattino del 22 giugno 1941 l'artiglieria tedesca iniziò un violento fuoco di sbarramento contro le postazioni sovietiche, seguito dall'avanzata dei reparti corazzati e delle fanterie.

Presentazione del gioco

A questo punto possiamo dirottare la nostra attenzione al gioco oggetto di questa recensione: [**Quartermaster General East Front**](#), nella versione italiana realizzata da [**Erqo Ludo Editions**](#) e distribuita da **Asmodée Italia**.

Si tratta di un gioco di strategia che fa parte di una ormai lunga serie, ideata dall'americano Ian Brody e pubblicata a partire dal 2014, quando uscì il primo titolo, dedicato alla Seconda Guerra Mondiale (Balena Ludens ha pubblicato la recensione della sua seconda edizione [**Quartermaster General WW2**](#)). In seguito la serie si è allargata all'antichità ([**Victory or Death**](#)), alla prima guerra mondiale ([**1914**](#)), alla guerra fredda (The Cold War) e persino alla storia alternativa (Alternate Histories).



Foto 2 – I componenti di East Front.

Ma torniamo al soggetto della nostra recensione: **Quartermaster General East Front** è stato ideato per due giocatori (da 12 anni in su) e può durare da 120 a 150 minuti. Tratta esclusivamente la campagna di Russia e include alcune novità.

Vediamo allora di cosa si tratta.

Unboxing

La scatola di **Quartermaster General East Front** contiene una mappa dell'Europa Centro-Orientale (da Berlino al Caucaso) divisa in Zone; 55 unità di legno colorato (rosse per i sovietici, nere/grigie per l'Asse); due mazze di carte, uno per giocatore; una fustella con vari segnalini (Punti Vittoria, Turno, Controllo, ecc.); due pieghevoli di cartoncino con il sommario del gioco (da un lato) e il piazzamento iniziale di tutte le unità (sull'altro).

Il regolamento è tutto a colori, con parecchie foto esplicative e un esempio dettagliato delle prime fasi di una partita. Tutto ovviamente tradotto in italiano grazie ad Ergo Ludo Editions.

Si tratta di un gioco “guidato dalle carte” (Card Driven), che da una parte semplifica le regole (le azioni possibili sono descritte direttamente sulle carte) ma che dall’altra può causare un po’ di stress nei giocatori se non pescano le carte “buone” al momento giusto.



Foto 3 – La mappa.

Prima di iniziare è bene spendere altre due parole sulla mappa di **Quartermaster General East Front**, facendo riferimento alla Foto 2 qui sopra. Come vedete il territorio è stato suddiviso in 43 Zone di forma e dimensioni diverse: 10 ad Est della linea del trattato Molotov-Ribbentrop (confine iniziale nel 1941, segnato in rosso sulla mappa), 5 fra il confine originale del 1939 (in giallo) e quello del 1941, e 16 di territorio sovietico.

A queste vanno aggiunte 3 zone nel mar Nero, 3 nel mar Baltico e 6 “strane” zone molto piccole che rappresentano i laghi e i fiumi sovietici, usate soprattutto per vietare il transito in certe aree.

Su 17 di queste zone è stampata una stella dorata, a significare che si tratta di “obiettivi Strategici”: ognuna di esse infatti assegna 1 Punto Vittoria (PV) al giocatore che la controlla al momento dei conteggi. Infine su 6 zone è stampata una croce di ferro tedesca e su 4 una stella rossa: sono le fonti dei rifornimenti per la logistica dei due eserciti.

I materiali sono tutti di ottima fattura, le carte sono robuste e nella scatola è inserito un termoformato di plastica nera per riporre in buon ordine tutti i materiali (preferibilmente in sacchetti separati).

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Ecco come si presenta il tabellone all’inizio della partita.

Lo schieramento iniziale delle truppe è indicato sia nel regolamento di **Quartermaster General Est Front** che nelle schede sommario: i giocatori devono semplicemente mettere in ogni zona i pezzi indicati. Da notare che mentre le unità russe (Fanteria, Corazzati, Aerei e Flotte) sono tutte rosse quelle dell’Asse sono di due colori: nere quelle tedesche e grigie quelle del “Patto” (Romania, Ungheria, Italia, ecc.).

Ogni giocatore riceve un mazzo di carte da dividere in tre parti: “Medio Conflitto”, “Fine Conflitto” e “Opportunità” (queste ultime sono soltanto 5 per ciascuno schieramento): si inizia con quelle di Medio Conflitto da cui possiamo estrarne sette con la scritta “Prima Partita” con cui iniziare a giocare, visto che sono state scelte dall’autore per una partenza più bilanciata.



Foto 5 – Esempio di carte “Medio Conflitto” russe.

Le carte di **Quartermaster General East Front** sono caratterizzate da alcune informazioni, alcune delle quali molto importanti per il gioco:

- (1) – il colore del dorso e del sottofondo (più il nome in alto) identificano la fazione;
- (2) – in alto a destra le scritte Medio o Fine servono a dividerle in due mazze separati;
- (3) – al centro viene indicato un avvenimento storico e, subito sotto, vengono spiegati gli effetti di quella carta se giocata come Azione. Così la carta in alto a sinistra dice che il giocatore sovietico può schierare 2 o 3 unità di Fanteria nella Zona di Gorki;
- (4) – in basso c'è una “fascia” colorata con un simbolo sulla sinistra: essa indica una possibile “Reazione” del giocatore (se non la si gioca come Azione principale). Continuando il nostro esempio, con la carta in alto a sinistra vediamo il simbolo della “ritirata” che il giocatore può usare per salvare un'unità spostandola in una Zona adiacente;

(5) – in basso a destra può esserci la scritta “Prima partita” di cui parlavamo prima (come si vede nella carta di mezzo della seconda fila).



Foto 6 – Esempio delle nuove carte “Opportunità”.

Le carte Opportunità di **Quartermaster General East Front** costituiscono una novità di questo gioco (almeno per quanto ne sappiamo noi, visto che non possediamo TUTTE le scatole della serie): esse sono stampate sia davanti che dietro e non vanno mescolate alle altre, ma si tengono semplicemente davanti alla propria postazione e possono essere usate per eseguire un'azione al posto di una qualsiasi altra carta del mazzo.

Dopo l'uso vengono girate sul retro (dove è stampata la scritta “Parte II”) e possono essere nuovamente scelte per un'azione, ma a quel punto devono essere scartate definitivamente. Avrete sicuramente notato che in basso non ci sono simboli e/o scritte perché non possono mai essere usate come Reazione.

Così la carta in alto a sinistra (Pervitin) permette di muovere una fanteria tedesca (e questo è un vantaggio per l'asse) e di effettuare subito dopo un'altra azione (giocando una seconda carta). In cambio il giocatore Sovietico guadagna 1 PV. Notare che la carta, dopo l'uso dovrà essere scartata perché è già girata sul lato Parte II: sul lato A l'azione era diversa e permetteva all'Asse di pescare

3 carte dal mazzo (dando quindi più possibilità di scelta al giocatore) in cambio di 1 PV al Sovietico.)

Il Gioco



Foto 07 – Le forze dell’Asse hanno superato la sottile barriera protettiva sovietica ed invasero la “Grande Madre Russia”.

Al suo turno il giocatore ha una sequenza ben determinata da seguire:

- (1) – può muovere le sue unità sulla mappa in una zona adiacente (due zone per gli aerei);
- (2) – poi esegue una prima azione (giocando una carta dalla sua mano);
- (3) – subito dopo può eseguire una seconda azione (con un’altra carta);
- (4) – ora può muovere di nuovo tutte le sue unità Corazzate e le navi;
- (5) – verifica che tutte le unità del suo esercito siano “rifornite” ed eventualmente elimina quelle che non lo sono;

(6) – infine pesca fino a 3 carte per arrivare ad un massimo di 5 in mano (se ne ha di più, per effetto di alcune azioni, non pesca).

La fase delle Azioni è naturalmente il “cuore” di **Quartermaster General East Front**: in base alle carte che ha in mano, il giocatore decide cosa fare sul campo: portare in gioco nuove unità per rinforzare le sue truppe sulla mappa, effettuare degli attacchi verso zone adiacenti occupate dal nemico, avanzare con qualche pezzo, ecc.



Foto 8 – Esempio di attacco alla linea difensiva iniziale sovietica.

La Foto 8 qui sopra ci mostra uno degli attacchi “classici” dell’invasione tedesca: il giocatore ha appena effettuato l’azione “Operazione Barbarossa” che, come potete leggere sulla carta, gli permette di attaccare il nemico e poi eseguire una seconda azione gratuita.

Si tratta di un’opzione molto importante per il tedesco perché, concentrando parecchie unità nella stessa zona, può effettuare due attacchi in aree poco difese dal sovietico, come Brest-Litowsk o Leopoli (nella foto).

Per ogni attacco il difensore ha diverse opzioni:

- (a) – ritirarsi (se ha l’apposita carta “Reazione”);
- (b) – difendersi eliminando un suo aereo (o una flotta) adiacente all’area attaccata;
- (c) – subire l’attacco ed eliminare un pezzo;
- (d) – giocare una carta “Resistenza”.

Se dopo il primo attacco la zona contiene ancora unità nemiche l'attaccante può eseguire un ulteriore round di attacco, ma prima deve eliminare uno dei suoi pezzi (usura di guerra). Una battaglia può dunque svilupparsi in più rounds di combattimento e termina se la Zona attaccata resta vuota, ma nessuno può avanzare "automaticamente": per farlo bisogna utilizzare la Reazione Avanzare giocando la relativa carta. In tal caso è sempre bene avanzare con una fanteria (meno costosa da ricostruire se ci sono immediati contrattacchi) sapendo che nella fase del secondo movimento essa potrà essere affiancata da uno o più corpi corazzati.



Foto 9 – Attacco dell'Asse a Sebastopoli.

All'inizio di ogni partita a **Quartermaster General East Front** il giocatore tedesco deve decidere in che direzione scatenare i suoi primi attacchi e normalmente sono due le possibilità:

- (a) dirigersi verso Mosca, conquistando Smolensk (1 PV) e minacciando poi Leningrado (1 PV) e Mosca stessa (2 PV);
- (b) andare verso sud per prendere rapidamente Kiev (1 PV) e minacciare subito dopo Sebastopoli (1 PV).

È quasi impossibile agire su entrambe le direzioni, non solo perché le truppe tedesche disponibili non possono garantire il successo su entrambi i fronti, ma anche perché le truppe del Patto (inizialmente abbastanza numerose) hanno meno carte azione e quindi spesso non riescono a fare due attacchi successivi.

La Foto 9 ci mostra proprio un attacco delle unità del Patto a Sebastopoli, partendo da Bessarabia e con l'appoggio di un aereo. L'attacco riesce con qualche perdita e il giocatore utilizza una carta Avanzare per spostare un'unità a Sebastopoli.



Foto 10 – Contrattacco sovietico a Sebastopoli.

Le unità tedesche e quelle del Patto non possono combattere insieme e le due fazioni devono utilizzare solo le “loro” carte, quindi i corazzati tedeschi rimangono a Kiev per difendere un prezioso PV e il sovietico ha la possibilità di contrattaccare Sebastopoli dalla vicina Rostov, riprendendo il territorio e spostando su di essa una Fanteria (con Avanzare) e un Corazzato (col secondo movimento). Una perdita importante per l’Asse.

Al termine di ogni stagione invernale arriva infatti il momento di segnare i PV: i due giocatori contano le stelle dorate sotto il loro controllo e avanzano di un ugual numero di caselle il loro segnalino sul tracciato dei Punti Vittoria: se uno dei due “distacca” l’altro di almeno 10 PV la vittoria è automatica ed immediata.

Altrimenti si procede con un nuovo anno: notare che al termine del 1941 (composto da tre soli turni) una scritta sulla mappa ci ricorda che dobbiamo prendere il mazzo delle carte “Fine Conflitto” e mescolarlo a quelle rimaste del mazzo precedente.



Foto 11 – Esempio di carte “Fine Conflitto” del giocatore dell’Asse.

Le nuove carte tengono conto della situazione storica e, di conseguenza, mostrano azioni più consone al periodo: i tedeschi hanno la possibilità di schierare più rinforzi, ma sono meno aggressivi, mentre i sovietici hanno più attacchi a disposizione.

La foto 12 qui sotto ci mostra una situazione piuttosto ricorrente quando si gioca a **Quartermaster General East Front**: siamo alla fine del 1942 e le forze dell’Asse hanno conquistato due Zone importanti (Smolensk e Kiev) portando a 9 il totale dei PV che guadagneranno al termine dell’anno (contro gli 8 PV del sovietico).

Per non rischiare troppo (sfidando la sorte) hanno deciso di non spingere ulteriormente il loro attacco e in inverno hanno rinforzato le loro prime linee, pronti a riprendere gli attacchi in Primavera, dirigendoli contro Mosca o Leningrado o Sebastopoli.

I sovietici, da parte loro, riconquistata Sebastopoli hanno provveduto soprattutto a fare arrivare rinforzi sul campo di battaglia: non sono ancora pronti alla controffensiva ma punteranno ad alcune battaglie di logoramento per costringere l’avversario a perdere qualche pezzo che poi fatterà a ritornare in prima linea.



Foto 12 – Situazione sul campo alla fine del 1942.

Si procede in questo modo (attacchi, avanzate e rinforzi) fino al termine del sedicesimo turno, quando la partita si arresta e si fa l'ultimo conteggio dei punti: se il tedesco ha lo stesso numero di PV (o più) del sovietico vince, altrimenti la vittoria è del suo avversario.

Qualche considerazione e suggerimento

Come ho già anticipato, **Quartermaster General East Front** è un gioco guidato dalle carte e, come tutti gli altri di questo tipo, può generare situazioni anche molto sfavorevoli per uno dei giocatori: un caso “classico” è quello del tedesco che vorrebbe attaccare le zone ancora debolmente difese ma si ritrova con una mano di carte del Patto veramente di scarso aiuto, soprattutto se ha diviso quelle unità schierandole a difesa di alcuni territori occupati.

Altro caso da manuale per il perfetto “sf... ortunato” è quando si vorrebbe rinforzare il proprio esercito (che ha appena subito pesanti perdite in un attacco strategicamente importante) e le carte in mano non ci aiutano. In questo caso le regole ci permettono di scartare 1 carta (al posto di un'azione) per ottenere una Fanteria, oppure scartarne due per un corazzato o un aereo: purtroppo non sempre si può agire in questo modo a cuor leggero, perché le azioni delle carte che possediamo sono estremamente importanti per attaccare... ma non abbiamo abbastanza truppe.



Foto 13 – Tutte le unità dei due schieramenti.

A parte questi casi un po' "estremi" normalmente la sorte, che in questi giochi resta molto importante, si alterna da entrambi i lati, e bisogna avere un po' di pazienza e nervi saldi mentre si cerca di ricostruire una mano valida. Nel caso poi che la sfortuna calchi davvero troppo la mano potrete fare come noi durante i test, quando abbiamo deciso di interrompere la partita e ricominciare tutto da capo, favoriti in questo dalla durata abbastanza limitata del gioco.

Non dimenticate di avere a disposizione ben 5 carte Opportunità che è possibile giocare al posto di un'azione qualsiasi: è capitato, nei nostri test, che qualcuno si lamentasse della sfortuna, accorgendosi troppo tardi che nel turno precedente avrebbe potuto sfruttare le Opportunità a suo vantaggio, facendo tornare "buone" anche alcune delle carte che avevano causato tanti impropri più o meno giusti.

Il peso dell'attacco nei primi due anni (1941-1942) ovviamente è tutto sulle truppe dell'Asse, quindi sfruttate al massimo la dispersione dei sovietici e la loro debolezza in tante zone (con un solo pezzo) per eliminarne il più possibile e occuparne le aree. Esse saranno perfette per ripartire con gli attacchi dopo aver adeguatamente rinforzato la prima linea.

Utilizzate alcune Fanterie e alcuni Aerei quando dovete subire delle perdite (in modo da mantenere il controllo della zona) ed avanzate appena possibile con le Fanterie, raggiungendole con i Carri nel secondo movimento. Ricordate sempre che unità tedesche e del Patto non possono agire insieme.



Foto 14 – La scatola di Quartermaster General East Front.

I Russi ad inizio partita devono avere molta pazienza e... fede! Il 1941 e il 1942 devono essere utilizzati per parare il più possibile i colpi dell'avversario: le carte del "Medio Conflitto" aiutano in tal senso perché sono imbottite di rinforzi, quindi sperate che vi arrivino al momento giusto perappare un buco o rinforzare una Zona Punteggio.

Normalmente a fine 1942 l'Asse avrà conquistato almeno 2 Obiettivi (Kiel e Smolensk), e forse anche tre se, con un colpo di mano, riesce a prendere anche Sebastopoli: ma voi non fatevi prendere dal panico e cominciate lentamente la vostra riconquista, magari partendo dalla Finlandia per togliervi quella spina dal fianco (e guadagnare nello stesso tempo 1 PV).

Nel 1943 dovrete avere abbastanza forze da poter iniziare una guerra di usura col tedesco, costringendolo a perdere unità dal fronte che poi dovrà ricostruire in patria e rimandare in prima linea (consumando tempo ed azioni), prima di effettuare attacchi più massicci: ricordate che i vostri rinforzi nascono in zone molto vicine al fronte e possono arrivare in prima linea più facilmente e rapidamente del vostro avversario.

Commento finale

Non possiamo affermare che il gioco ci abbia subito entusiasmato, soprattutto perché, da vecchi “grognaard” dei wargames, le nostre aspettative sono spesso troppo alte anche nei confronti dei giochi di strategia: nel momento in cui scriviamo queste note abbiamo effettuato una dozzina di partite con cinque diversi avversari e tre di esse le abbiamo interrotte per sequenze poco fortunate di carte.

Questo non vuol dire che non avremmo potuto continuare, sapendo che l’avversario “fortunato” avrebbe sicuramente avuto anche lui il suo momento buio (le carte sono sempre le stesse, e se le migliori sono arrivate subito quelle peggiori arriveranno più avanti. Questa è la “filosofia” giusta dei Card Driven games!) però il piacere della partita si era guastato e abbiamo preferito ripartire da zero per ottenere risultati più... storici.

In realtà non bisogna mai dimenticare che **Quartermaster General East Front** non è una vera e propria simulazione storica, ma un gioco di strategia ambientato nella Campagna di Russia, durante la Seconda Guerra mondiale. Quindi va preso per quel che è: un gioco da tavolo con uno sfondo storico guidato dalle carte e quindi soggetto alla loro variabilità.

Tuttavia abbiamo riscontrato che se le cose restano più o meno equilibrate è comunque sorprendente vedere quanto i risultati sulla mappa si avvicinino alla realtà storica

Quindi il gioco potrebbe essere uno strumento interessante anche per avvicinare nuove leve ai wargames: le regole si imparano rapidamente, non ci sono i “famigerati esagoni” né le piccole pedine di cartone “piene di numerini” (i counters) che tanto spaventano molti giocatori, compresi quelli che poi vediamo perfettamente a loro agio in tavoli con giochi davvero impegnativi.

"Si ringrazia la ditta [ERGO LUDO EDITIONS](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"