

# UP FRONT!

di Pietro Cremona

**U**n'introduzione a UP FRONT!, ovvero come realizzare scontri tattici della seconda guerra mondiale con un mazzo di carte

## COME E PERCHE'

Quando UP FRONT! uscì, nell'ormai lontano 1974, fu presentato come uno SQUAD LEADER con le carte, e per la stima che avevo dei prodotti Avalon Hill mi precipitai ad acquistarlo. «Un gioco di simulazione con le carte? Puah!!!»: ciò mi dissi dopo aver aperto la scatola, e UP FRONT! finì nel dimenticatoio per alcuni anni. Fino a quando, a una Convention AHKS in Inghilterra, non fui "obbligato" a rimpiazzare un giocatore in un torneo...

Una volta apprese le regole da un giocatore esperto, e dopo un paio di partite di prova, rimasi meravigliato dalla varietà del gioco e dalla "suspence" che ogni partita riusciva a procurare fino all'ultima carta, una vera e propria guerra di nervi e bluff fra i due giocatori.

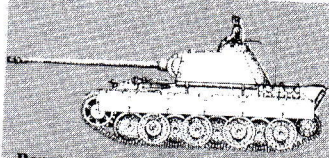
Dopo averlo così rivalutato in fretta, UP FRONT! è ora passato al primo posto nella classifica dei miei giochi preferiti. Nonostante esso abbia ormai la venerabile età (per un wargame) di 25 anni, la porta in maniera impeccabile! Anche dopo la "cartomania" che ha colpito il mondo ludico negli ultimi anni (dall'esplosione del fenomeno MAGIC - L'ADUNANZA in poi), non solo non sfigura graficamente, ma dà sicuramente dei punti alla maggioranza dei prodotti usciti, MAGIC incluso.

### COME FUNZIONA?

Niente mappe, niente esagoni e niente dadi: questo è ciò che più colpisce il giocatore all'apertura della scatola. Il campo di battaglia infatti viene "costruito" (e modificato) nel corso della partita da speciali carte Terreno che i giocatori pescano da un mazzo di carte Azione.

#34 PzKw VG  
Effect Number: 4 **7**  
OVR: 4 CE: 9

BOG:6/w0  
x5-6  
MG: X6



Range	To Hit #	MG FP
0	0	8
1	0-1	9
2	0-2	10
3	0-3	11
4	0-4	12
5	0-5	13

MORALE:5  
PT:607

ARMOR:i7/s8/k9  
FLANK:i3/s4/k5

La carta PERSONALITA' n° 34 dei TEDESCHI  
Carro armato PzKw VG

Non ci sono "pedine" per rappresentare le unità, ma una serie di carte Personalità per ogni nazione (Germania, Russia e USA nella scatola base; Inghilterra Giappone nell'espansione BANZAI, Francia e Italia in quella DESERT WAR). Ogni carta rappresenta un singolo uomo (soldato semplice, soldato scelto, caporale, sergente e così via), la sua arma (fucile, mitraglietta, lanciafiamme, bazooka...) o un singolo mezzo (carro armato, cannone, mortaio, mitragliatrice pesante...). Ogni giocatore preleva il numero di carte Personalità indicato nello scenario da giocare e con esse forma la sua squadra, suddividendole in due o più gruppi formati da un minimo di 2 a un massimo di 10 uomini, oppure da un singolo carro. Una volta schierate, le due squadre iniziano le manovre di avvicinamento per attestarsi in un terreno favorevole e poter attaccare il nemico da una posizione di vantaggio. Gli appositi marcatori (Range Chit) qui accanto vengono utilizzati per meglio chiarire il concetto di "distanza relativa" fra le squadre. In partenza tutti i gruppi si trovano a Chit "0" (cioè sulla... linea di partenza) e sono separati da una distanza di "5 spazi" (che io ho sempre quantificato, per chiarire meglio il concetto, in 500 metri). Ogni volta che un gruppo si muove il suo Chit cresce di 1 (se avanza) o cala di 1 (se indietreggia). Quando la somma dei Chit di due gruppi opposti raggiunge il valore "5" essi si considerano a contatto e possono anche iniziare un combattimento "corpo a

corpo". Se, per esempio, il gruppo A è a Chit 2 (in pratica a 200 metri dalla sua linea di partenza) e il suo avversario a Chit 3 (cioè a 300 metri dalla sua linea di partenza) hanno percorso in totale i famosi 500 metri di cui sopra e si trovano dunque a contatto. Una volta chiarito il concetto di "distanza relativa" il gioco non è complesso, anche perché la prima parte del regolamento è molto descrittiva: inoltre le regole sono presentate in modo "progressivo", come nel già citato SQUAD LEADER. In pratica bastano le prime 14 pagine per poter giocare lo scenario 1; con un paio di pagine in più si può già passare allo scenario 2, e così via. Se poi si ha a disposizione un giocatore già esperto, si può iniziare la prima partita già dopo 15-20 minuti, e si è in grado di giocare autonomamente dopo un paio di partite di prova. Ogni scenario inoltre dura non più di 45-60 minuti, il che fa di UP FRONT! un gioco perfetto per un paio di partite serali (andata e ritorno) o per i tornei delle convention.

Le diverse caratteristiche di ogni esercito vengono rese nel gioco con la distribuzione e l'utilizzo delle carte Azione. La flessibilità dei Tedeschi, per esempio, viene dimostrata da una "mano" di 5 carte, dalla possibilità di fare "azioni" (cioè giocare delle carte Azione) e di scartare sempre una carta. Questo permette al giocatore di "cambiare" parecchie carte a ogni turno e di avere quindi più possibilità di trovare quelle "utili" più in fretta. Gli Italiani, invece, di carte ne hanno solo 4, e possono giocare o scartare per un massimo di 2 carte: la loro flessibilità è quindi molto ridotta, e in effetti è la peggiore di tutte le nazionalità.


Per mantenere il gioco equilibrato le nazioni meno "flessibili" avranno comunque un maggior numero di uomini a disposizione e quindi potranno assorbire un certo numero di perdite senza compromettere la loro missione.

### ENTRIAMO NEI DETTAGLI

Le AZIONI possibili durante la partita sono in pratica due: muovere e/o sparare. Per muovere bisogna utilizzare le appropriate carte Movimento dal mazzo delle Azioni: e di nuovo la "preparazione" dei vari eserciti entra in gioco, perché non tutte le carte Movimento possono essere usate da tutte le squadre (appositi simboli indi-

La carta PERSONALITA' n° 4 USA - PVT McElroy

#4 PVT McELROY  
Semi-Automatic Rifle:

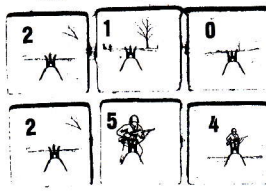


M1 Garand

Range	Firepower
0	0
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3

MORALE:3  
PT: 16  
KIA:8

CCV:8/3  
X6



I Range Chit



cano infatti da chi possono essere giocate, per cui alcune nazioni sono molto "mobili" (Germania, Giappone, USA) e altre piuttosto statiche (Italia e Francia).

Per sparare invece bisogna avere delle buone carte Fuoco: e qui di nuovo si deve riprendere il concetto di "distanza relativa". Più due gruppi sono vicini (cioè più la somma dei loro Chit si avvicina a 5) e più le loro armi utilizzano una Potenza di Fuoco (o PF) crescente. Su ogni personalità infatti è segnata la PF della sua arma in base alla distanza relativa dal nemico.

Un fucile (Bolt-Action Rifle) russo ha PF=0 a distanza 1 e PF=3 a distanza 5.

La carta Personalità russa n° 3 - PVT Petrovsky

★

**#3 PVT PETROVSKY**      **CCV: 10/5**

**Bolt-Action Rifle:**      **X6**

Mosin Nagant M1891/30

Range	Firepower
0	0
1	0
2	1
3	2
4	2
5	3

**MORALE: 5**      **PT: 15**      **KIA: 8**

In questo modo l'ideatore del gioco ha creato un altro parametro per distinguere le nazioni in base al tipo di armi, alle loro precisioni e affidabilità e così via.

Ogni carta Fuoco necessita comunque di una certa PF per poter essere utilizzata (questo valore è indicato in un cerchietto nero sulla carta Azione): sommando i valori di tutte le armi di un gruppo si determina se essi raggiungono o meno questa PF e se possono dunque giocare quella determinata carta.

Ovviamente più la PF globale di un gruppo è alta, più gli effetti del tiro possono essere devastanti: per risolvere un tiro si guarda il valore basedella carta (il numero nero a fianco della scritta Fire sulla carta Azione) e si aggiungono eventuali bonus/malus dovuti al terreno, poi si gira una carta del mazzo per ogni uomo della squadra aggiungendo al valore di cui sopra il numero nero (positivo) o rosso (negativo) che compare in alto a destra in ogni carta Azione. Infine si compara il risultato finale con i valori Morale e KIA (Killed In Action, ovvero uccisione) di quell'uomo. A seguito del fuoco nemico infatti gli uomini di un gruppo possono essere uccisi (se si raggiunge il valore KIA, risultato più probabile

quando ci si trova a distanza ridotta), feriti (molto raro), spaventati (Pinned, o "inchiodati" al suolo: in pratica il soldato sente fischiare le pallottole così vicino alle sue orecchie che si butta a terra cercando riparo, il che avviene se il risultato del tiro raggiunge il valore di Morale di quella Personalità) o messi in fuga (abbandonano le armi e fuggono a gambe levate verso le retrovie).

Un gruppo che contiene uno o più uomini Pinned (distinguibili dal fatto che le loro carte vengono girate sul lato "bianco") non può più muovere o fare certe azioni fino a che essi non vengono rimessi in piedi dal loro leader (in pratica quando si gioca una carta Rally su quel gruppo).

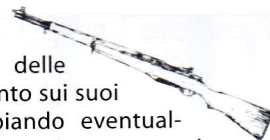
Per difendersi dai colpi nemici i nostri uomini devono mettersi al riparo da qualche parte, ed ecco finalmente entrare in campo le carte Terreno: ci sono terreni favorevoli (case, cespugli, muretti, boschi...) che riducono la PF nemica, e altri piuttosto fastidiosi (fiumi da guardare, paludi da attraversare, campi minati da... beh, auguri!) che vanno evitati, se possibile, perché lasciano i vostri uomini allo scoperto. Speciali carte Mimetizzazione (Concealed) possono essere giocate quando l'avversario spara a un vostro gruppo e permettono di abbassare la PF dell'attacco.

Come si fa ad arrivare su questi terreni? Beh, ovviamente muovendosi in avanti, all'indietro o lateralmente: al proprio turno il

giocatore può piazzare delle carte Movimento sui suoi gruppi (cambiando eventualmente il Chit se essi avanzano o indietreggiano). Nel turno successivo si elimina la carta Movimento sostituendola con una carta Terreno a vostra scelta, ma attenzione...l'avversario infatti può interagire con il vostro piano in due modi: sparando ai vostri uomini che, essendo in movimento, sono più vulnerabili; scartando carte Terreno sui vostri gruppi per costringervi a fare marcia indietro o ad accettare una situazione disagiata e pericolosa.

Ovviamente prima di avanzare è buona norma che ogni giocatore prepari la "mossa" acquisendo le appropriate carte Movimento (per avanzare), Mimetizzazione (per ridurre gli effetti dell'eventuale fuoco nemico durante il percorso) e Terreno. Si capisce dunque perché le nazionalità con più carte in mano abbiano una maggiore flessibilità: esse infatti sono solitamente in grado di mettere qualche carta da parte senza perdere la loro capacità di azione.

Ora dovrete avere un'idea completa di come funziona questo classico del wargame. Se amate i giochi di simulazione tattica, la suspense di partite all'ultima... carta, l'imprevedibilità delle situazioni, allora correte dal vostro negoziante di fiducia e non fatevi scappare questa gemma. E fateci sapere se vi è piaciuto!



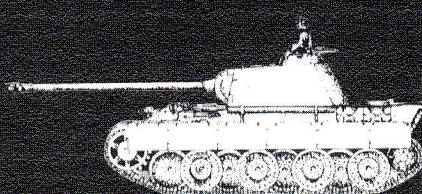
## UNO SCENARIO TIRA L'ALTRO

Con il gioco base (la scatola UP FRONT!) sono fornite 12 missioni, o scenari, dove sono indicate tutte le Personalità per ogni squadra (spesso diverse se la nazionalità deve attaccare o difendersi), il numero di "smazzate" (che determina la durata di una partita), le eventuali regole speciali e, ovviamente, le condizioni di vittoria. È comunque possibile inventare nuovi scenari o modificare quelli esistenti utilizzando le apposite regole e "comprando" le carte Personalità (ognuna vale un certo numero di punti) fino a raggiungere il valore fissato dallo scenario. Con la prima espansione BANZAI, oltre alle carte Personalità Inglesi e Giapponesi si aggiungono altri 12 scenari e le regole per il combattimento nella giungla. Con la seconda, DESERT WAR, arrivano Italiani e Francesi e le regole per il combattimento nel deserto, e viene fornito uno schema riassuntivo di tutti gli scenari adattati alle singole squadre.

Altre 12 missioni sono apparse sulla rivista "The General"; una quarantina sono state pubblicate da "Relative Range", una rivista amatoriale americana; una mezza dozzina le troviamo sul "Bollettino T" (la fanzine della "Associazione Italiana Competizioni Simulate", Via Bari 8, 90100 Palermo,

091/342063, <giuinc@mbox.vol.it>) e altrettante sulle pagine web dedicate a Up Front!, per le quali rimandiamo al riquadro di pagina 22.

Va infine segnalata una espansione tutta italiana, FOLGORE, ideata e realizzata dai fratelli Oriano del Club Overlord di Padova (c/o Luca Sandonà, Via Catullo 4, 35126 Padova, 049/685514 o 0347/5139059, sandona@iol.it). Comprende una serie completa di carte Personalità italiane di valore comparabile alle altre squadre della serie: gli Italiani della Avalon Hill sono infatti quasi... patetici. Purtroppo questa espansione, di qualità perfettamente uguale a quella del gioco originale, è attualmente esaurita praticamente introvabile, anche se gli autori stanno pensando di ristamparla. L'elenco pressoché esaustivo degli scenari finora pubblicati è nella pagina seguente.



Titolo	Fonte	Alleati	Asse	Armi in gioco	Mazzi	Gioc.
<b>Scenari originali</b>						
A - Meeting of patrols	Up Front!	Tutti	Tutti	INF	3	2
B - City Fight	Up Front!	Tutti	Tutti	INF	3	2
C - Assaulting a fortification	Up Front!	Tutti	Tutti	INF+FTW	3	2
D - Rear guard action	Up Front!	Tutti	Tutti	INT+MOR	3	2
E - Armored recon patrol	Up Front!	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
F - The infantry's iron fist	Up Front!	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
G - Block clearing	Up Front!	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
H - Armored advance	Up Front!	Tutti	Tutti	INF+ART+AFV	3	2
I - Partisans	Up Front!	URSS-Fra-Ita	Ger	INF+ART	3	2
J - Free for all	Up Front!	Tutti	Tutti	INF	4	2
K - Elite troops on the attack	Up Front!	Tutti	Tutti	INF	4	2
L - Outpost line	Up Front!	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
M - Patrol	Banzai	Tutti	Tutti	INF	3	2
N - Jungle meeting engagements	Banzai	US-GB	Jap	INF	3	2
O - Assaulting a pillbox	Banzai	US-GB	Jap	INF+FTW	3	2
P - Evacuation	Banzai	Tutti	Tutti	INF	3	2
Q - Delaying action	Banzai	Tutti	Tutti	INF+MOR	3	2
R - Paratroop drop	Banzai	Tutti	Tutti	INF	3	2
S - Jungle assault	Banzai	US-GB	Jap	INF+FTW	3	2
T - Armor patrol	Banzai	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
U - Armor	Banzai	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
V - Ambush	Banzai	Tutti	Tutti	INF+FTW	5	2
W - Surprise attack	Banzai	Tutti	Tutti	INF	3	2
X - Surrounded	Banzai	Tutti	Tutti	INF	3	2
<b>Scenari pubblicati su "The General"</b>						
AA - Tobruk	Vol. 22/3	GB	Ger	INF	3	2
BB - Stalingrad	Vol. 22/3	URSS	Ger	INF	3	2
CC - Normandy	Vol. 22/3	US	Ger	INF	3	2
OO - Iwo Jima	Vol. 22/3	US	Jap	INF	3	2
G283A - The end in sight	Vol. 28/3	URSS+URSS	Ger	INF	4	3
G283B - A little corner of Hell	Vol. 28/3	US	Ger+Ger	INF+ART+AFV	4	3
G284A - Hammer from the sky	Vol. 28/4	GB	Ger	INF+MOR	3	2
G284B - Encounter at the Bulge	Vol. 28/4	US	Ger	INF+ART+AFV	4	2
G284C - The deep, dark woods	Vol. 28/4	US	Ger	INF+AFV	4	2
G284D - Incident on the Elbe	Vol. 28/4	US	URSS	INF+AFV	3	2
G285A - Spiders in the grass	Vol. 28/5	US-GB	Jap	INF	3	2
G286A - Tough old gut	Vol. 28/6	US+GB	Ger+Ita	INF+MOR+ART+AFV	6	4
DP501 - City fight 501	Despatch	Tutti	Tutti	All	4	2
<b>Scenari pubblicati su "Bollettino T"</b>						
BT01 - Oltre il bagnasciuga	BT-00	US	Ger	INF+ART+AFV	3	2
BT02 - Oh bella ciao ...	BT-01	Ita	Ger+Folgore	INF+ART	3	2
BT03 - Alba rossa	BT-06	US	Ita	INF+AFV+ART	3	2
BT04 - Vicolo cieco	BT-06	GB	Ger	INF+ART+Marder	3	3
xxxx - Contrattacco in Ukraina	BT-07	URSS	Ger	3 Scatole complete	3	2-6
<b>Scenari pubblicati su "Canadian Wargamers Journal"</b>						
CWJ24 - Bir Hacheim	CWJ #24	Fra	Ita	INF+ART+AFV	3	2
CWJxx - Ortona	CWJ #xx	Canadians	Ger	INF+PIAT	3	2
<b>Scenari dal sito Internet www.abs.net/~anomaly/upfront.html</b>						
ML01 - Urban combat	ML	URSS	Ger	INF	3	2
ML02 - Assault of Port Lyauzey	ML	US	Fra	INF+AFV	3	2
ML03 - Halftrack Meeting	ML (RG)	Tutti	Tutti	INF+AFV	3	2
ML04 - Size the High Ground	ML (R)	GB/US	Ger/Ita	INF (desert)	4	2
<b>Scenari pubblicati su "Relative Range"</b>						
RR01A - Bailey bridge crossing	RR-1	US	Ger	INF+MOR	3	2
RR01B - Find der Führer	RR-1	URSS	Ger	INF	3	2
RR01C - Force: nine	RR-1	GB	Ger	INF	3	2
RR01D - Fuel shortage	RR-1	US	Ger	INF+AFV	4	2
RR01E - Night jungle assault	RR-1	US	Jap	INF+MOR	4	2
RR02A - Nightmare in Stalingrad	RR-2	URSS	Ger	INF+FTW+AFV	3	2
RR02B - La punta della morte: 862	RR-2	Fra	Ger	INF	3	2
RR02C - A round up at "Il Fortino"	RR-2	US	Ger	INF	3	2
RR03A - Getting the flock out	RR-3	New Zealand	Ger	INF+MOR	3	2
RR03B - When the chips are down	RR-3	GB+Ghurka	Ger	INF+MOR+FTW	4	3
RR03C - Pegasus bridge: HAM	RR-3	GB	Ger	INF	3	2
RR03D - Pegasus bridge: JAM	RR-3	GB	Ger	INF+AFV	3	2
RR04A - Hit the beaches: Juno	RR-4	Canadian	Ger	INF+FTW+MOR+ART+AFV	4	2
RR04B - Hit the beaches: Omaha	RR-4	US	Ger	INF+FTW+MOR+ART+AFV	4	2
RR04C - Hit the beaches: Sealion	RR-4	GB	Ger	INF+FTW+MOR+ART+AFV	4	2
RR04D - Hit the beaches: Sandy H.	RR-4	US	Ger	INF+FTW+MOR+AFV	4	2
RR04E - Finsickle: winter war treat	RR-4	URSS	Finnish	INF+MOR+ART+AFV	3	2
RR05A - Iwo Jima mop-up detail	RR-5	US	Jap	INF+FTW	3	2
RR06A - Sicily: crossing the Furiano I.	RR-6	US	Ger	INF+MOR	3	2
RR06B - Salerno: you never know	RR-6	US	Ger	INF+AFV	2	2
RR06C - Anzio: the big prize	RR-6	US	Ger	INF	3	2
RR06D - Anzio: intelligence wants a...	RR-6	US	Ger	INF	3	2
RR06E - Anzio: expand bridgehead	RR-6	US	Ger	INF+AFV	4	2
RR06F - Southern France: die hards	RR-6	US	Ger	INF	3	2
RR06G - Germany: the Colmar pocket	RR-6	US	Ger	INF+AFV	4	2
RR06H - Audie at Holtzwihr	RR-6	US	Ger	INF+AFV	3	2
RR07A - Devil's brigade: Monte la D.	RR-7	US	Ger	INF	3	2
RR07B - Devil's brigade: the saddle	RR-7	US	Ger	INF	3	2
RR07C - Woody's crossing	RR-7	US	Ger	INF+ART+AFV	2	2
CWJ24 - Bir Hacheim	RR-7	Fra	Ita	INF+MOR+ART+AFV	3	2
RR08A - The Ogre	RR-8	US o URSS	Ger	INF+AFV	3	2
RR08B - Treat to treat	RR-8	US o URSS	Ger	AFV	3	2
CWJxx - Ortona: western Stalingrad	RR-8	Canadian	Ger	INF	3	2
<b>The Short Campaign (Variant)</b>						
xxxxx - Jungle/Banzai Campaign	RR-9	GB o US	Jap	M-N-Q-T-U-O-S		2
xxxxx - Ardennes Campaign	RR-9	US	Ger	K-D-A-B-E-F-G-H-L		2
xxxxx - Berlin Campaign	RR-9	URSS	Ger	L-D-E-F-G-H		2
xxxxx - Moscow Campaign	RR-9	URSS	Ger	K-D-A-B-E-F-H-L		2
RR09A - Partisan Ship	RR-9	Russ. Partisan	Ger	INF+AFV	2	2
xxxxx - Bungle in the Jungle (campaign)	RR-10	GB	Jap	INF		2
RR10A - King of Biergarten	RR-10	Tutti	Tutti	301 points	2	2
RR10B - No Pasaran	RR-10	URSS	Ger/Ita	All	2	2