

UP FRONT ED ESPANSIONI

Tutta le Seconda Guerra Mondiale in un mazzo di carte



Questa pagina 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... d'epoca (ritirato fuori dallo scaffale per una partita). Non seguiremo un ordine ben preciso, ma registreremo le impressioni dei giocatori coinvolti al



termine della partita e cercheremo di "trasferirle" qui con qualche commento supplementare, in modo da informare i lettori sui punti più interessanti di ogni nuovo gioco.

Vorremmo anche privilegiare, compatibilmente con la loro disponibilità e con il tempo a nostra disposizione, i wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano la storia del nostro Paese.

Non sempre però avremo a disposizione nuovi giochi e comunque serve un certo tempo per le partite test, per cui parleremo anche di simulazioni su fatti storici diversi, allargandoci ad avvenimenti che toccano la storia europea e, di seguito, a quelli di altri continenti.

Siamo naturalmente disponibili a prendere in esame e testare il più in fretta possibile eventuali giochi che gli editori vorranno sottoporci o "gentili richieste" da parte dei lettori.

Introduzione

Non c'è nessun bisogno di fare una presentazione storica per ambientare **Up Front**, un wargame pubblicato da Avalon Hill nel 1983 e adatto a due giocatori di 12 anni o più: esso infatti permette di simulare con un mazzo di carte ogni tipo di scontro tattico a livello di squadra ed in qualsiasi fronte della Seconda Guerra Mondiale. Non sono previsti scenari "storici" (salvo le decine fatte da innumerevoli amatori che si possono trovare in rete) ma tutti quelli compresi nelle regole di base e nelle espansioni possono essere adattati a qualunque situazione.

Nella classifica dei miei 10 Top Games **Up Front** occupa costantemente una delle prime tre posizioni e continuo a giocarlo regolarmente con i miei figli e con alcuni amici, al punto che, usurati i materiali della prima confezione, ne ho acquistate in seguito altre due, una delle quali è ancora... intonsa e la uso come riferimento in attesa che venga il suo turno. Renato (il figlio più grande) ha imparato a giocarlo a 10 anni e a 12 già cominciava a vincere nei tornei nazionali anche contro i più esperti concorrenti (me compreso, naturalmente).

In questi 38 anni di vita **Up Front** ha avuto soltanto una critica seria: l'immagine sulla copertina della scatola (un soldato delle "SS" tedesche): una scelta non condivisa da molti giocatori e che non starò qui a commentare. Ricordo comunque che stiamo parlando di un gioco di carte totalmente adattabile a partite via Internet al punto che per tanti anni si era consolidata una vera e propria comunità di appassionati, i quali non solo si sfidavano fra loro, ma "condivano" le loro partite con frasi e sberleffi davvero divertenti.

Qualche anno fa (era il 2012, se ricordo bene) su Kickstarter fu annunciata una moderna versione di **Up Front** che in una sola settimana polverizzò ogni record di adesioni per un gioco di simulazione: peccato che l'autore (Rick Falk della Valley Games/Radiant Games), intascati gli oltre 300.000 dollari raccolti (a fronte dei 30.000 richiesti) abbia pensato bene di usarne una buona parte per pagare una multa di 250.000 dollari comminatagli dal tribunale (sembra per plagio di un gioco) per poi sparire (pare in Nuova Zelanda) lasciandoci tutti a bocca asciutta e senza pagare neppure gli artisti che avevano già completato le nuove carte. E fu proprio questa disavventura che mi convinse a non utilizzare più i finanziamenti partecipativi finché non garantiranno che una proposta venga regolarmente realizzata o, in caso contrario, che i soldi siano resi a chi li ha pagati.

Unboxing



I componenti.

Aperto la scatola di **Up Front** ci accorgiamo subito che manca la mappa, sostituita da un mazzo di 162 carte “Azione/Terreno”, accompagnate da due fustelle di tessere (counters) e da alcuni fogli con le schede dei tre diversi eserciti utilizzati: Tedeschi, Americani e Russi. Queste schede vanno staccate con cura lungo i bordi seghettati e sono di due dimensioni: le piccole indicano i singoli soldati che faranno parte della squadra (e le armi da loro indossate) mentre sulle grandi è stampato un mezzo di trasporto (jeep, semicingolati, autoblindo) o di attacco (artiglieria, carri armati, ecc.).

Il manuale è abbastanza “impegnativo” (26 pagine scritte molto in piccolo) ma gli scenari sono stati studiati in modo da permettere di giocare con difficoltà crescente: per il primo, per esempio, bastano le sole regole di base per la fanteria, il secondo aggiunge le cariche esplosive, il terzo l’assalto ad una casamatta, nel quarto appare il bazooka, poi arrivano i mezzi corazzati, ecc.

I materiali sono robusti e poco più che discreti dal punto di vista “estetico”, se il gioco fosse ristampato certamente avrebbe una grafica all’altezza (basta vedere alcuni esempi a fine recensione) ma le regole sarebbero già perfette così come sono.

Preparazione (Set-up)

Per iniziare una partita ad Up Front basta avere un tavolo libero e scegliere uno scenario: quest'ultimo spiega chiaramente quali uomini (schede) utilizzare, quali sono le regole speciali da adottare e se e quanto differiscono da quelle base: naturalmente non mancano le condizioni di vittoria.



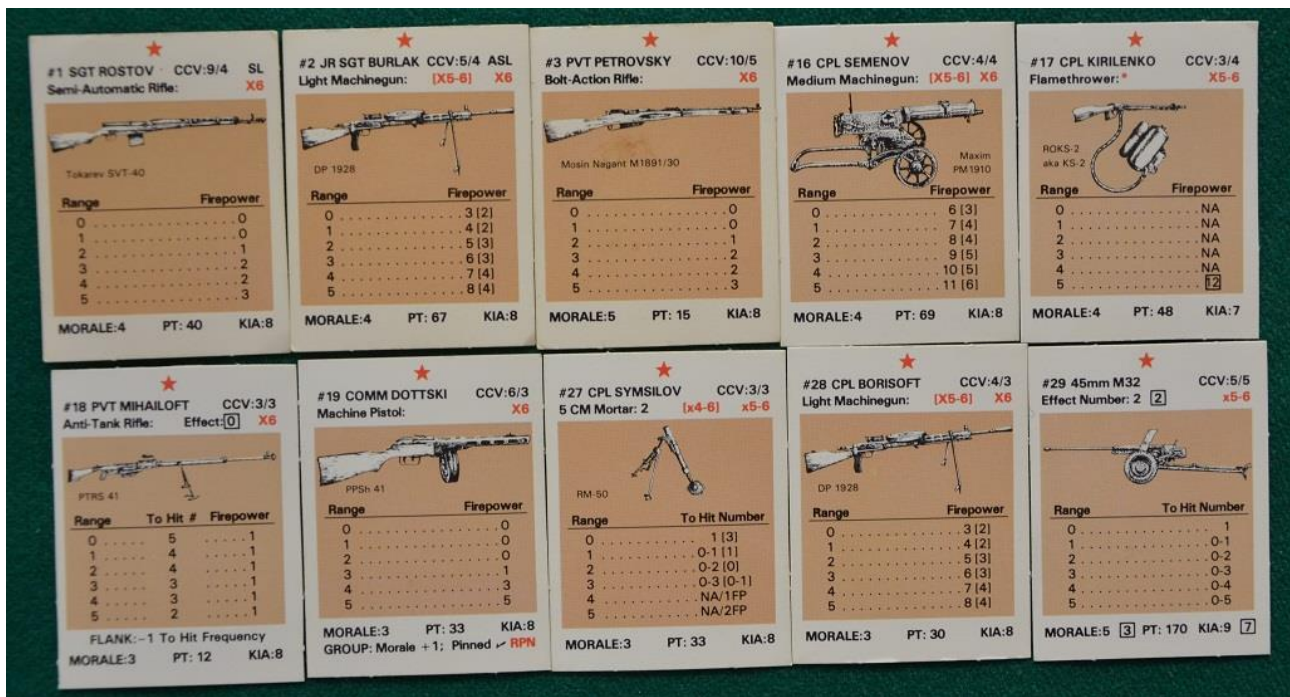
Esempio di Set-Up per un combattimento fra tedeschi ed americani: alcuni gruppi hanno già ricevuto anche una carta terreno.

I giocatori scelgono la fazione con cui giocare (Tedeschi da una parte, Americani o Russi dall'altra) e prendono i soldati (e/o i mezzi) indicati: poi solitamente dividono la loro squadra in gruppi (nella maggior parte dei casi da due a tre) che per convenzione vengono chiamati A-B-C-ecc. Nella foto qui sopra si vede un esempio di schieramento iniziale: noterete anche delle tesserine quadrate bianche con il numero "0" di fianco ad ogni lettera, ad indicare che nessuno ancora si è mosso.

Come abbiamo anticipato ogni scheda si riferisce ad un singolo militare e contiene le seguenti informazioni:

- Grado e cognome del personaggio (oppure nome del mezzo);
- Tipo di arma da lui utilizzata;

- Disegno illustrativo del tipo di arma
- Effetto dell'arma in base alla distanza dal bersaglio
- Il "Morale" del personaggio (una sorta di reazione personale sotto il fuoco nemico)
- Altre note specifiche che vedremo più avanti



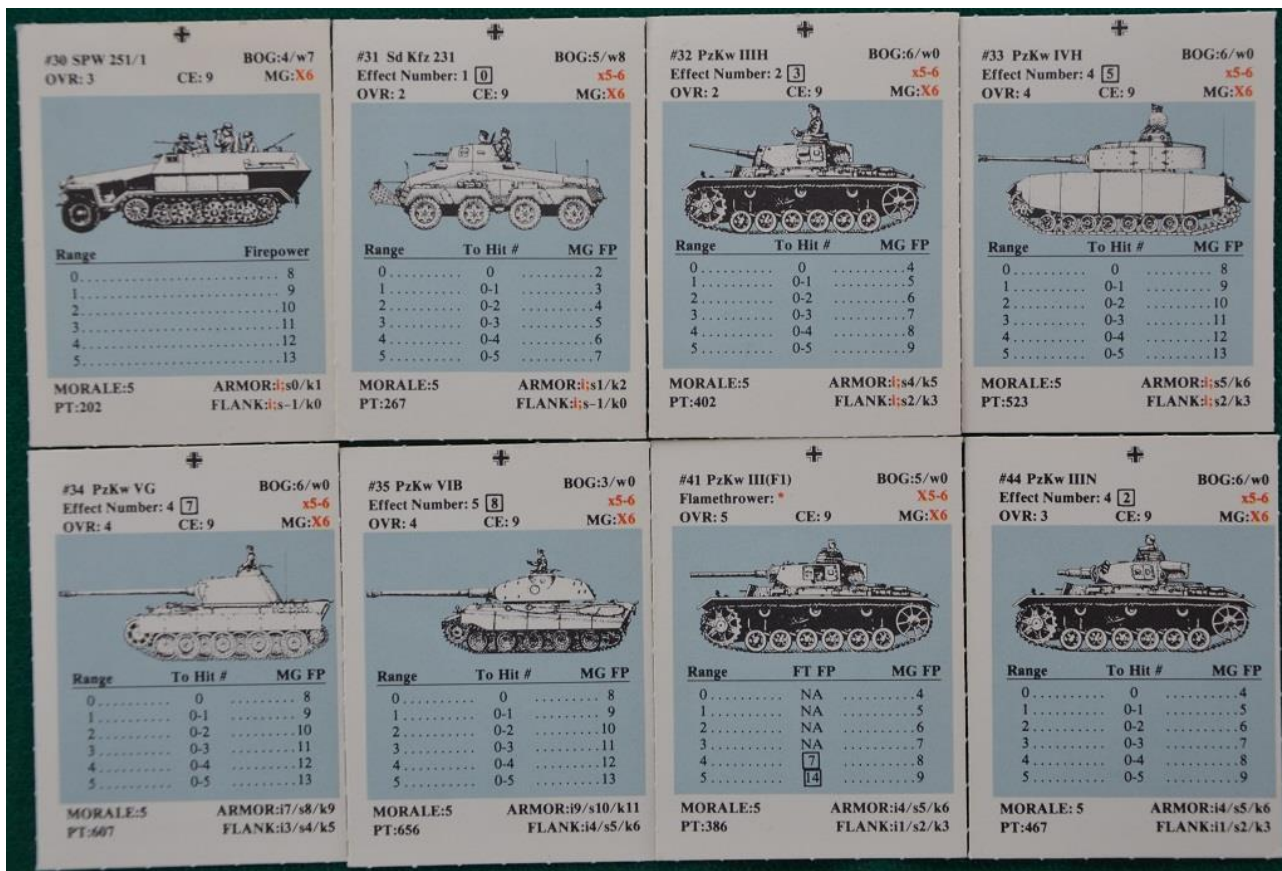
Esempio di soldati della fanteria russa.

Nella foto qui sopra, per fare un esempio, la prima scheda in alto a sinistra ci mostra Il sergente maggiore russo Rostov (morale 4), armato di un fucile semiautomatico che ha una potenza di fuoco (PF) di "0" a distanza relativa "0" e di "3" a distanza "5"; accanto a lui c'è il Sergente Burlak (morale 4) che invece utilizza una mitragliatrice leggera con potenza di fuoco di "3" a distanza relativa "0" e di "8" a distanza "5"; ecc.

Vedo uno sguardo interrogativo fra i lettori, per cui è venuto il momento di spiegare questo concetto di "distanza relativa": per semplificare i calcoli della distanza fra le formazioni in assenza di un qualsiasi riferimento fisico (non c'è una mappa) gli autori hanno deciso che ad ogni "passo in avanti" di una squadra si debba aumentare di 1 il segnalino bianco: sommando i segnalini delle due squadre che si fronteggiano si ottiene il valore attuale della "distanza relativa". Se la somma dei due valori arriva a "5" significa che i due gruppi sono arrivati davvero a pochi passi l'uno dall'altro. Vediamo un esempio: se il mio "A" è su un terreno con segnalino "1" e quello in faccia ha un segnalino "2" la nostra "distanza relativa" è di "3" e quindi, se torniamo dal Sergente Rostov, possiamo notare che la sua potenza di fuoco a questa distanza sarebbe di 2 PF, mentre quella di Burlak sale a 6 PF.

Naturalmente il "come" si vogliono formare di questi gruppi dipende molto dagli obiettivi e dalle condizioni di vittoria, ma solitamente si cerca di costituire un "gruppo di fuoco" contenente la mitragliatrice e qualche "buon" fuciliere da fare avanzare di poco al centro dello schieramento (a distanza "1" o "2" ed in un luogo protetto) per spazzare il territorio di fronte e di fianco. Sarà affiancato da un gruppo con armi da assalto (mitragliette) e con Morale alto (4 o 5) da portare rapidamente a contatto con il gruppo più debole del nemico, mentre il terzo gruppo (se viene costituito) conterrà gli uomini dal morale più debole (valore "1" o "2") i quali resteranno nelle

retrovie per coprire eventuali avanzamenti del nemico, ma cercando di restare al coperto il più possibile.



Esempio di Corazzati tedeschi.

Dopo aver preso le loro decisioni i due avversari pescano il numero di carte “Azione” previsto dalle regole (5 per i Tedeschi, 6 per gli Americani e 4 per i Russi nel gioco base) e, se lo desiderano, possono posare (alternandosi) uno o più terreni sulle proprie squadre (per proteggerle dal fuoco nemico) o su quelle dell’avversario (per rallentare il suo movimento o metterlo in difficoltà). Poi ristabiliscono la loro mano iniziale e lo scontro può iniziare

Il Gioco

Una partita ad **Up Front** si svolge a “turni alternati”: il giocatore “di mano” può effettuare un’azione con ciascuno dei suoi gruppi, giocando le carte opportune, oppure scartare un certo numero di carte (a seconda della nazione scelta) per pescarne altrettante e sperare che siano migliori. Diamo dunque un’occhiatina più da vicino a queste carte.



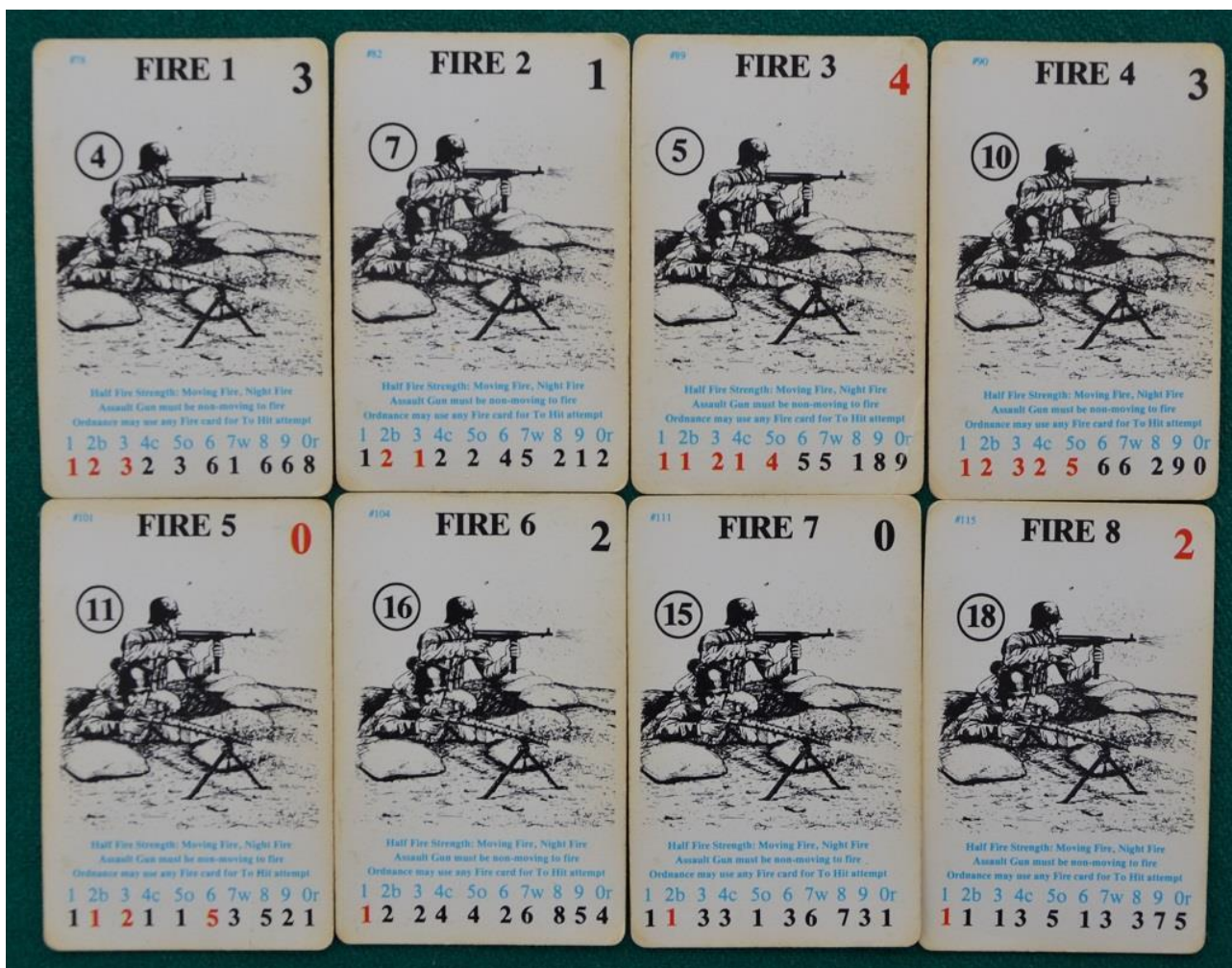
Carte "Terreno". A sinistra il filo spinato serve a rallentare l'avversario, mentre il "concealed" riduce il fuoco nemico.

Le carte "Terreno" servono a creare il territorio in cui stanno muovendo le due formazioni e ce ne sono di diversi tipi, come si vede nella foto qui sopra: edifici (come la prima in basso a destra), colline, boschi, paludi, sterpaglie, fossati, fiumi, ecc. Tutte sono caratterizzate da due valori (stampati in lato, sotto il nome): quello di sinistra (se esiste) indica eventuali modifiche al fuoco amico da quel terreno, mentre quello di destra indica la protezione dal fuoco nemico. Così la collina, per esempio, dà un "+1" quando si spara e toglie "-1" ai tiri del nemico; il fossato (Gully) impedisce di sparare (NA) a meno che il gruppo non sia a distanza relativa "5" e dà una protezione di "-2" per tiri dalla collina; l'edificio non ha limitazioni ai tiri in uscita e protegge le unità con un "-3"; ecc.



Carte "Varie".

Per muovere un gruppo occorre dargli un ordine di Movimento, usando le apposite carte (le vedete nella fila in alto della foto qui sopra): il gruppo avanza di conseguenza di 1 spazio (si aumenta il segnalino della distanza relativa) ma diventa più vulnerabile al fuoco nemico (che beneficia di un "+1"), quindi si tratta di un'azione da fare partendo da un terreno con copertura (bosco, edificio, collina o altro che riduca comunque il fuoco nemico) ed arrivando su un altro terreno coperto. Poiché il rischio di subire qualche danno durante il movimento è sempre concreto è sconsigliabile abbandonare un terreno coperto senza avere fra le mani anche una carta "rally" (fila in basso nella foto) nel caso che si metta male ...



Esempio di carte “Tiro”.

E veniamo infine al modo con cui si cerca di colpire e mettere fuori combattimento il maggior numero di uomini del nemico. Abbiamo già visto che ogni gruppo ha una “potenza di fuoco” (PF) pari alla somma dei valori di tutte le armi che si trovano a tiro. Se questo numero è pari o superiore al valore indicato nel cerchietto a sinistra della carta (vedere qualche esempio nella fotografia) allora il gruppo può sparare al nemico con una PF effettiva pari al numero stampato in alto sulla carta (a destra della scritta “Fire”).

Prendiamo per esempio la quarta carta in alto a destra nella foto: se il giocatore ha 10 PF disponibili può sparare al nemico con un valore di “4” (che è già molto interessante): a questo punto per ogni soldato del gruppo preso di mira si gira una carta dal mazzo e si guarda il numero grosso nell’angolo in alto a destra e si somma (se è nero) o si sottrae (se è rosso) alla PF del tiro. Vediamo come funziona in concreto:



Esempio di tiro e di carte per la sua risoluzione.

Il gruppo di fuoco tedesco della foto qui sopra sta sparando ad un gruppo americano in movimento a distanza relativa "1": la PF totale del gruppo è di 7 e quindi è stato possibile giocare la carta che vedete davanti al gruppo e che ha un PF pari a "3". Poiché i nemici di fronte a lui sono 6 il giocatore dell'Asse dovrà girare sei carte (le vedete sulla destra), sommando il loro valore alla base di "3" ed ottenendo: $3+3=6$, $3+2=5$, $3-1=2$, $3-3=0$, $3+2=5$ e $3+3=6$. Confrontando il valore ottenuto con il "morale" delle unità bersaglio scopriamo che il giocatore è riuscito ad andare a segno ben quattro volte. Andiamo allora a vedere cosa è successo... dall'altra parte.



Ecco il risultato del tiro tedesco sugli americani.

Il gruppo americano aveva messo in conto il pericolo e quindi aveva pronto un edificio in cui nascondere i suoi uomini ed almeno una carta “rally” di scorta: come si vede nella foto i quattro uomini oggetto del tiro del nemico non sono ancora né feriti né uccisi ma le pallottole fischiavano talmente vicino che si sono dovuti buttare a terra in posizione “PIN” (se il tiro supera il morale di qualche punto si girano le carte sul retro): se invece il totale del tiro fosse stato di “8” il bersaglio sarebbe stato colpito ed ucciso (come indicato in basso a destra nella scheda di ogni soldato: KIA 8, dove KIA sta per Killed in Action) ed eliminato.

Nel turno successivo il comandante americano giocherà la carta “rally 5” che vedete di fianco al gruppo e potrà girare di nuovo sul lato colorato fino a 5 uomini, quindi la sua squadra tornerà totalmente operativa: infatti finché una scheda è girata (lato PIN) quel soldato non può più né muovere né sparare.

La partita ad **Up Front** continua con questo sistema fino a che non si verifica uno delle seguenti condizioni:

- Si arriva al termine del numero di “smazzate” di carte indicato sullo scenario (solitamente tre). In questo caso si contano i Punti Vittoria (soldati nemici uccisi o messi in rotta, punti obiettivo, ecc.);
- Uno dei due giocatori acquisisce le condizioni di vittoria indicate nello scenario (occupare una casamatta nemica, avere X uomini in un certo terreno, ecc.);

- Condizioni “speciali” (sempre indicati nello scenario) che richiedono azioni specifiche.

UP FRONT INFANTRY COUNTERS (FRONT) 8530035/36																																																														
<table border="1"> <tr> <td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>+</td><td>ATR</td> </tr> <tr> <td>GROUP A</td><td>GROUP B</td><td>GROUP C</td><td>GROUP D</td><td>GROUP E</td><td>GROUP Z</td><td>Effect: [5] X8 R0: 5 R1: 4 R2: 4 R3: 2</td> </tr> <tr> <td></td><td>Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP X8 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td> </tr> </table>							+	+	+	+	+	+	ATR	GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z	Effect: [5] X8 R0: 5 R1: 4 R2: 4 R3: 2		Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Machine Pistol R3: 1FP X8 R4: 3FP R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	<table border="1"> <tr> <td>☆</td><td>☆</td><td>☆</td><td>☆</td><td>☆</td><td>☆</td><td>Carbine</td> </tr> <tr> <td>GROUP A</td><td>GROUP B</td><td>GROUP C</td><td>GROUP D</td><td>GROUP E</td><td>GROUP Z</td><td>R2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 4FP</td> </tr> <tr> <td></td><td>Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Carbine R2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 4FP</td> </tr> </table>							☆	☆	☆	☆	☆	☆	Carbine	GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z	R2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 4FP		Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Carbine R2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 4FP							
+	+	+	+	+	+	ATR																																																								
GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z	Effect: [5] X8 R0: 5 R1: 4 R2: 4 R3: 2																																																								
	Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Machine Pistol R3: 1FP X8 R4: 3FP R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP																																																								
☆	☆	☆	☆	☆	☆	Carbine																																																								
GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z	R2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 4FP																																																								
	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R1: 2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Carbine R2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 4FP																																																								
<table border="1"> <tr> <td>X8</td><td>X5</td><td>X4-6</td><td>X4-6</td><td>X5-6</td><td>X5-6</td><td>SCM Mortar</td> </tr> <tr> <td>LMG [X5-6] R0: 4(2) R3: 7(4) R1: 5(3) R4: 8(4) R2: 6(3) R5: 9(5)</td><td>LMG [X5-6] R0: 4(2) R3: 7(4) R1: 5(3) R4: 8(4) R2: 6(3) R5: 9(5)</td><td>Panzerschreck X4-6 3 [4] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)</td><td>Panzerschreck X4-6 3 [4] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)</td><td>MMG [X5-6] R1: 8(4) R3: 11(5) R1: 8(4) R4: 12(4) R2: 11(5) R5: 13(7)</td><td>Flamethrower X5-6 R5: [2] No Def TEM</td><td>SCM Mortar R1: 8(4) R3: 0-1(1) R1: 8(4) R4: 0-2(1) R2: 8(4) R5: 10(5FP)</td> </tr> <tr> <td>Assault Rifle X5 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP</td><td>Assault Rifle X6 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP</td><td>Assault Rifle X6 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP</td><td>Demo Charge X6 Infiltrate Only</td><td>RADIO X5-6 RNC Effect: 5</td><td>Panzerfaust Effect: [5] R3: 0 R4: 0-1 R5: 0-2</td><td>Panzerfaust Effect: [5] R3: 0 R4: 0-1 R5: 0-2</td> </tr> </table>							X8	X5	X4-6	X4-6	X5-6	X5-6	SCM Mortar	LMG [X5-6] R0: 4(2) R3: 7(4) R1: 5(3) R4: 8(4) R2: 6(3) R5: 9(5)	LMG [X5-6] R0: 4(2) R3: 7(4) R1: 5(3) R4: 8(4) R2: 6(3) R5: 9(5)	Panzerschreck X4-6 3 [4] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	Panzerschreck X4-6 3 [4] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	MMG [X5-6] R1: 8(4) R3: 11(5) R1: 8(4) R4: 12(4) R2: 11(5) R5: 13(7)	Flamethrower X5-6 R5: [2] No Def TEM	SCM Mortar R1: 8(4) R3: 0-1(1) R1: 8(4) R4: 0-2(1) R2: 8(4) R5: 10(5FP)	Assault Rifle X5 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP	Assault Rifle X6 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP	Assault Rifle X6 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP	Demo Charge X6 Infiltrate Only	RADIO X5-6 RNC Effect: 5	Panzerfaust Effect: [5] R3: 0 R4: 0-1 R5: 0-2	Panzerfaust Effect: [5] R3: 0 R4: 0-1 R5: 0-2	<table border="1"> <tr> <td>BAR</td><td>BAR</td><td>Bazooka</td><td>Bazooka</td><td>MMG</td><td>Flamethrower</td><td>Effect: 14 (Morale Vector)</td> </tr> <tr> <td>R0: 2FP R3: 4FP R1: 3FP R4: 4FP R2: 3FP R5: 5FP</td><td>R0: 2FP R3: 4FP R1: 3FP R4: 4FP R2: 3FP R5: 5FP</td><td>X4-6 Effect: 2 [2] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)</td><td>X4-6 Effect: 2 [2] R3: 0-1(1) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)</td><td>X5 [X5-6] R6: 7(3) R3: 10(5) R1: 8(4) R4: 11(5) R2: 9(4) R5: 12(4)</td><td>X5-6 R5: [2] No Def TEM</td><td>Effect: 14 (Morale Vector) R0: 0(1) R3: 0-2(0-1) R1: 0-1(1) R4: 1A/2FP R2: 0-2(1) R5: 1A/2FP</td> </tr> <tr> <td>RADIO X5-6 RNC Effect: 5</td><td>Demo Charge Effect: [3] Infiltrate Only</td><td>Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP R5: 5FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP</td><td>Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP</td> </tr> </table>							BAR	BAR	Bazooka	Bazooka	MMG	Flamethrower	Effect: 14 (Morale Vector)	R0: 2FP R3: 4FP R1: 3FP R4: 4FP R2: 3FP R5: 5FP	R0: 2FP R3: 4FP R1: 3FP R4: 4FP R2: 3FP R5: 5FP	X4-6 Effect: 2 [2] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	X4-6 Effect: 2 [2] R3: 0-1(1) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	X5 [X5-6] R6: 7(3) R3: 10(5) R1: 8(4) R4: 11(5) R2: 9(4) R5: 12(4)	X5-6 R5: [2] No Def TEM	Effect: 14 (Morale Vector) R0: 0(1) R3: 0-2(0-1) R1: 0-1(1) R4: 1A/2FP R2: 0-2(1) R5: 1A/2FP	RADIO X5-6 RNC Effect: 5	Demo Charge Effect: [3] Infiltrate Only	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP							
X8	X5	X4-6	X4-6	X5-6	X5-6	SCM Mortar																																																								
LMG [X5-6] R0: 4(2) R3: 7(4) R1: 5(3) R4: 8(4) R2: 6(3) R5: 9(5)	LMG [X5-6] R0: 4(2) R3: 7(4) R1: 5(3) R4: 8(4) R2: 6(3) R5: 9(5)	Panzerschreck X4-6 3 [4] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	Panzerschreck X4-6 3 [4] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	MMG [X5-6] R1: 8(4) R3: 11(5) R1: 8(4) R4: 12(4) R2: 11(5) R5: 13(7)	Flamethrower X5-6 R5: [2] No Def TEM	SCM Mortar R1: 8(4) R3: 0-1(1) R1: 8(4) R4: 0-2(1) R2: 8(4) R5: 10(5FP)																																																								
Assault Rifle X5 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP	Assault Rifle X6 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP	Assault Rifle X6 R1: 2: 1FP R3: 2FP R4: 3FP R5: 5FP	Demo Charge X6 Infiltrate Only	RADIO X5-6 RNC Effect: 5	Panzerfaust Effect: [5] R3: 0 R4: 0-1 R5: 0-2	Panzerfaust Effect: [5] R3: 0 R4: 0-1 R5: 0-2																																																								
BAR	BAR	Bazooka	Bazooka	MMG	Flamethrower	Effect: 14 (Morale Vector)																																																								
R0: 2FP R3: 4FP R1: 3FP R4: 4FP R2: 3FP R5: 5FP	R0: 2FP R3: 4FP R1: 3FP R4: 4FP R2: 3FP R5: 5FP	X4-6 Effect: 2 [2] R3: 0-1(2) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	X4-6 Effect: 2 [2] R3: 0-1(1) [4-5] R4: 0-2(0) R5: 0-3(0-1)	X5 [X5-6] R6: 7(3) R3: 10(5) R1: 8(4) R4: 11(5) R2: 9(4) R5: 12(4)	X5-6 R5: [2] No Def TEM	Effect: 14 (Morale Vector) R0: 0(1) R3: 0-2(0-1) R1: 0-1(1) R4: 1A/2FP R2: 0-2(1) R5: 1A/2FP																																																								
RADIO X5-6 RNC Effect: 5	Demo Charge Effect: [3] Infiltrate Only	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP	Machine Pistol R3: 1FP R4: 3FP X5 R5: 5FP																																																								
<table border="1"> <tr> <td>★</td><td>★</td><td>★</td><td>★</td><td>★</td><td>★</td><td>ATR</td> </tr> <tr> <td>GROUP A</td><td>GROUP B</td><td>GROUP C</td><td>GROUP D</td><td>GROUP E</td><td>GROUP Z</td><td>Effect: [5] X8 R0: 5 R1: 4 R2: 4 R3: 3 R4: 2</td> </tr> <tr> <td>LMG X5 R0: 3(2) R3: 6(3) R1: 4(2) R4: 7(4) R2: 5(3) R5: 8(4)</td><td>LMG X5 R0: 3(2) R3: 6(3) R1: 4(2) R4: 7(4) R2: 5(3) R5: 8(4)</td><td>Bolt Action Rifle R2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Bolt Action Rifle R2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Bolt Action Rifle R2: 1FP X8 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td>Semi-Auto Rifle R2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP</td><td> 2 SNIPERS LOST</td> </tr> </table>							★	★	★	★	★	★	ATR	GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z	Effect: [5] X8 R0: 5 R1: 4 R2: 4 R3: 3 R4: 2	LMG X5 R0: 3(2) R3: 6(3) R1: 4(2) R4: 7(4) R2: 5(3) R5: 8(4)	LMG X5 R0: 3(2) R3: 6(3) R1: 4(2) R4: 7(4) R2: 5(3) R5: 8(4)	Bolt Action Rifle R2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R2: 1FP X8 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	 2 SNIPERS LOST	<table border="1"> <tr> <td>Entrenched</td><td>Entrenched</td><td>Entrenched</td><td>Entrenched</td><td>Entrenched</td><td>Entrenched</td><td>LOS Divider</td> </tr> <tr> <td>0 0 -1</td><td>0 0 -1</td><td>0 0 -1</td><td>0 0 -1</td><td>0 0 -1</td><td>0 0 -1</td><td>RRO</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>1-0 0 0</td><td>1-0 0 0</td><td>1-0 0 0</td><td>1-0 0 0</td><td>1-0 0 0</td><td>1-0 0 0</td><td>Scenario Won No Transfer to this Game</td> </tr> </table>							Entrenched	Entrenched	Entrenched	Entrenched	Entrenched	Entrenched	LOS Divider	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	RRO								1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	Scenario Won No Transfer to this Game
★	★	★	★	★	★	ATR																																																								
GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z	Effect: [5] X8 R0: 5 R1: 4 R2: 4 R3: 3 R4: 2																																																								
LMG X5 R0: 3(2) R3: 6(3) R1: 4(2) R4: 7(4) R2: 5(3) R5: 8(4)	LMG X5 R0: 3(2) R3: 6(3) R1: 4(2) R4: 7(4) R2: 5(3) R5: 8(4)	Bolt Action Rifle R2: 1FP X6 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Bolt Action Rifle R2: 1FP X8 R3: 4: 2FP R5: 3FP	Semi-Auto Rifle R2: 1FP X5 R3: 4: 2FP R5: 3FP	 2 SNIPERS LOST																																																								
Entrenched	Entrenched	Entrenched	Entrenched	Entrenched	Entrenched	LOS Divider																																																								
0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	0 0 -1	RRO																																																								
1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	1-0 0 0	Scenario Won No Transfer to this Game																																																								
<table border="1"> <tr> <td>Machine Pistol</td><td>Machine Pistol</td><td>Machine Pistol</td><td>Machine Pistol</td><td>Machine Pistol</td><td>MMG X6</td><td>Flamethrower</td> </tr> <tr> <td>R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP</td><td>R5: 6(3) R3: 9(5) R1: 7(4) R4: 10(5) R2: 8(4) R5: 11(5)</td><td>X5-6 R5: [2] No Def TEM</td> </tr> <tr> <td>SCM Mortar R1: 8(4) R3: 0-1(1) R1: 8(4) R4: 0-2(1) R2: 8(4) R5: 10(5)</td><td>Demo Charge X5 Effect: [3] Infiltrate Only</td><td>RADIO X5-6 RNC Effect: 5</td><td>ATMM CC: +4 OVR: if RNC</td><td>ATMM CC: +4 OVR: if RNC</td><td>ATMM CC: +4 OVR: if RNC</td><td>ATMM CC: +4 OVR: if RNC</td> </tr> </table>							Machine Pistol	Machine Pistol	Machine Pistol	Machine Pistol	Machine Pistol	MMG X6	Flamethrower	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R5: 6(3) R3: 9(5) R1: 7(4) R4: 10(5) R2: 8(4) R5: 11(5)	X5-6 R5: [2] No Def TEM	SCM Mortar R1: 8(4) R3: 0-1(1) R1: 8(4) R4: 0-2(1) R2: 8(4) R5: 10(5)	Demo Charge X5 Effect: [3] Infiltrate Only	RADIO X5-6 RNC Effect: 5	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	<table border="1"> <tr> <td>TRANSFER +2 Same Range</td><td>TRANSFER +2 Same Range</td><td>TRANSFER +2 Same Range</td><td>TRANSFER +2 Same Range</td><td>TRANSFER +2 Same Range</td><td>TRANSFER +2 Same Range</td><td>TRANSFER +2 Same Range</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>							TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range																					
Machine Pistol	Machine Pistol	Machine Pistol	Machine Pistol	Machine Pistol	MMG X6	Flamethrower																																																								
R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R3: 1FP X5 R4: 3FP R5: 5FP	R5: 6(3) R3: 9(5) R1: 7(4) R4: 10(5) R2: 8(4) R5: 11(5)	X5-6 R5: [2] No Def TEM																																																								
SCM Mortar R1: 8(4) R3: 0-1(1) R1: 8(4) R4: 0-2(1) R2: 8(4) R5: 10(5)	Demo Charge X5 Effect: [3] Infiltrate Only	RADIO X5-6 RNC Effect: 5	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	ATMM CC: +4 OVR: if RNC	ATMM CC: +4 OVR: if RNC																																																								
TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range	TRANSFER +2 Same Range																																																								
<table border="1"> <tr> <td>MORALE 7</td><td>MORALE 6</td><td>MORALE 5</td><td>MORALE 4</td><td>MORALE 3</td><td>MORALE 2</td><td>MORALE 1</td><td>MORALE 0</td><td>SL</td><td>SL</td> </tr> <tr> <td>MORALE 7</td><td>MORALE 6</td><td>MORALE 5</td><td>MORALE 4</td><td>MORALE 3</td><td>MORALE 2</td><td>MORALE 1</td><td>MORALE 0</td><td>SL</td><td>SL</td> </tr> </table>							MORALE 7	MORALE 6	MORALE 5	MORALE 4	MORALE 3	MORALE 2	MORALE 1	MORALE 0	SL	SL	MORALE 7	MORALE 6	MORALE 5	MORALE 4	MORALE 3	MORALE 2	MORALE 1	MORALE 0	SL	SL	<table border="1"> <tr> <td>KIA 7</td><td>KIA 7</td><td>MORALE 0</td><td>MORALE 1</td><td>MORALE 2</td><td>MORALE 3</td><td>MORALE 4</td><td>MORALE 5</td><td>MORALE 6</td><td>MORALE 7</td> </tr> <tr> <td>KIA 7</td><td>KIA 7</td><td>MORALE 0</td><td>MORALE 1</td><td>MORALE 2</td><td>MORALE 3</td><td>MORALE 4</td><td>MORALE 5</td><td>MORALE 6</td><td>MORALE 7</td> </tr> </table>							KIA 7	KIA 7	MORALE 0	MORALE 1	MORALE 2	MORALE 3	MORALE 4	MORALE 5	MORALE 6	MORALE 7	KIA 7	KIA 7	MORALE 0	MORALE 1	MORALE 2	MORALE 3	MORALE 4	MORALE 5	MORALE 6	MORALE 7									
MORALE 7	MORALE 6	MORALE 5	MORALE 4	MORALE 3	MORALE 2	MORALE 1	MORALE 0	SL	SL																																																					
MORALE 7	MORALE 6	MORALE 5	MORALE 4	MORALE 3	MORALE 2	MORALE 1	MORALE 0	SL	SL																																																					
KIA 7	KIA 7	MORALE 0	MORALE 1	MORALE 2	MORALE 3	MORALE 4	MORALE 5	MORALE 6	MORALE 7																																																					
KIA 7	KIA 7	MORALE 0	MORALE 1	MORALE 2	MORALE 3	MORALE 4	MORALE 5	MORALE 6	MORALE 7																																																					

La fustella con le pedine e gli indicatori.

Qualche considerazione finale

Nonostante **Up Front** sia un gioco di carte, dopo qualche partita ci si rende conto che il “realismo” delle azioni è molto più vicino ad una vera simulazione di tantissimi altri wargames con mappa e pedine. Lo scopo di questo articolo non è di entrare nei minimi dettagli a completamento delle regole, ma ci teniamo a sottolineare che vi faranno sentire veramente a capo di una squadra, con degli uomini ben definiti (con tanto di nome e personalità) che voi dovrete cercare di proteggere durante l’azione, pur agendo sempre per raggiungere l’obiettivo richiesto.

Dopo poche partite comincerete a prendere decisioni più “sagge” (mai avanzare allo scoperto, avere sempre un terreno di riserva per mettere al coperto la squadra se le cose si dovessero mettere male, tenere sempre una carta “Fire” a disposizione se il nemico si facesse un po’ troppo audace, ecc.) e capirete che se le carte “girano” male è il caso di non fare alcuna azione avventata, limitandosi a scartare e pescare per rifarsi una buona mano. Non bisogna mai avere fretta nelle missioni di **Up Front!**



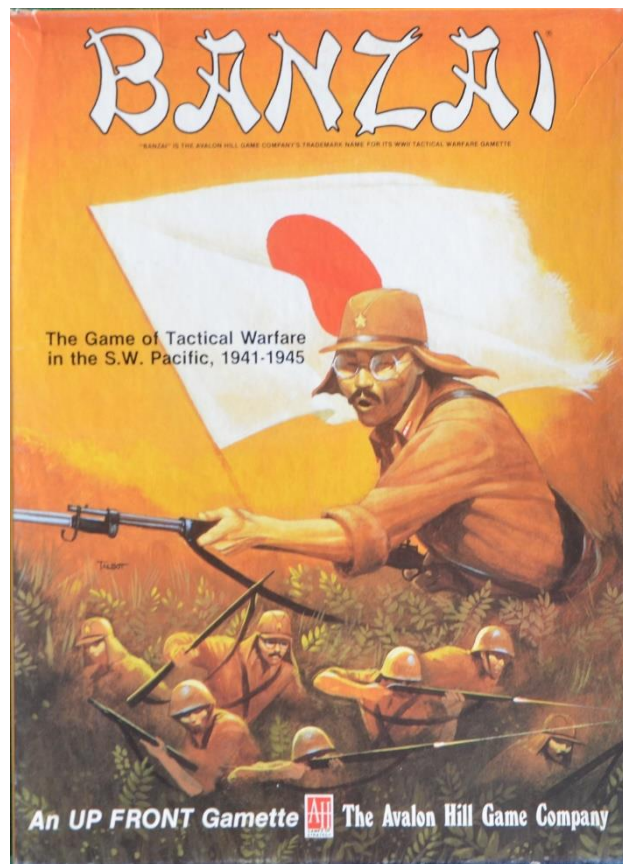
La scatola di Up Front.

Quando poi avrete preso confidenza con il gioco arriva il momento di partire con una vera e propria “Campagna”, ovvero una serie di partite “concatenate” durante le quali utilizzerete sempre la stessa squadra: i vostri uomini acquisiranno così esperienza ed il loro morale salirà (modificando i valori di base) facendoli diventare pian piano dei veterani che difficilmente avranno paura negli scontri successivi. E voi li ripagherete evitando loro di infognarsi in situazioni troppo pericolose: ogni uomo perso in combattimento infatti dovrà essere rimpiazzato da un altro senza esperienza che indebolirà il vostro gruppo.

Conclusione: un piccolo capolavoro che non dovrebbe mancare in nessuna ludoteca di chi ama i giochi di simulazione, ma che sarebbe perfetta anche per chi preferisce i giochi da tavolo o i giochi di combattimento con le carte e vuole abbandonare per un po’ lo stile fantasy (Magic, Pokemon, ecc.) ed entrare nell’atmosfera più storica degli scontri tattici durante la Seconda Guerra Mondiale.

Le Espansioni

Come ogni altro gioco di successo anche **Up Front** è stato seguito da alcune espansioni che hanno aggiunto nuove schede “Personaggio” (e Corazzati) per la maggior parte degli altri belligeranti.



La scatola di Banzai.

Il primo ad essere pubblicato (nel 1984) è stato **Banzai**, che ha tutto l’occorrente per mettere in gioco i Giapponesi, da opporre sia ai Marines americani (sono fornite alcune schede da aggiungere a quelle del gioco base) che alle forze britanniche (fornite invece in questa scatola).

Cambia anche la “morfologia” del territorio per la presenza della “giungla”, e delle relative modifiche a certe azioni, e cambiano gli stili di combattimento (giapponesi ed inglesi hanno diverse “caratteristiche” in battaglia), senza trascurare il classico e disperato “Banzai” giapponese che, se non fermato in tempo con un fuoco di sbarramento piuttosto potente, rischia di procurare grossi danni ai vostri uomini.

Il libretto di **Banzai** contiene anche le regole per ottenere dei rinforzi “casuali” durante una battaglia e quelle per il gioco in solitario. Gli scenari sono naturalmente simili a quelli del gioco base, con le modifiche dovute ai nuovi terreni ed ai nuovi soldati.

Desert War

ADDING THE FRENCH AND ITALIANS TO "UP FRONT"

INTRODUCT
DESSERT WAR
which cannot be
of the scenarios
the latter. Just
nationalities for
theatre for the sk
new hand capaci
alities can be in
desert—the hist
play can now fea
round—truly a n

While the prove
questioned, they
level. It is fashi
relief—but they
our playtests to fi
Indeed, the Fren
weaker of the tw
allies in an even
lies the challenge
One of the most
chance to match
British or Amer

There are no ra
inclusion of Ram
multiple range m
in some scenario

50. ITALIANS
50.1 HAND CAP
capacity with a
discards are allo
action.

50.2 SPLIT CAR
as Cover cards.

50.3 FIREPOWE
brought about pr
renowned for the
Therefore, the hi
excess of those
to ordinance).

50.4 BROKEN S
cantly in that it
group and a supp
when well-led by
Consequently, m
40% of its Person
out of 18 cards i

50.41 SURREND
taken prisoner mo
a special surrende
Infantry group (4
Relative Range 1

Surrender chit on the Group marker. That group may not move, fire, or rally (even with a Hero) unless relieved or fired upon. Once a surrendered group has been attacked, no Italian group is again eligible for Surrender in that scenario. A surrendered group can be relieved only by Individual Transfer of an unspined man to that group whereupon the "surrender" marker is removed. Once there, the previously

DESSERT WAR COUNTER SHEET FRONT 85320031/32

GROUP A	GROUP B	GROUP C	GROUP D	GROUP E	GROUP Z

lied, may fire
omatically by
b) then apply
forale Check
RPC. A sur-
requirements
ses are lower
owed to drop
paign Game

surrender to
the Surrender
vs Russians
inc.

i. Bersaglieri
special Italian
Line troops.
if they take

considered a
e the LMG's
(43.7) when

re too heavy
must contain
lay a Move-
as (no action
or be armed

YO scenario
(43.7) when
Italians may

if purchased

x-card hand
ner, but
they take no
ded French
agement of

Split Action
if purchased

onaires may
Reservists
Split Action

(O) scenario
(43.7) unless
sch may use

in the turret
and a 75mm
mounted low
in the hull. The
first set of Effect
Numbers are
for the 75mm,
the second set
for the 47mm.
The player can
fire only one
Gun (or MG)
in the tank per
turn. The 75mm
is treated as
an Assault Gun
with all the
limitations (2E.2)
that involves.
In addition,
the 75mm To
Hit numbers are
always one less
than those for
the 47mm.
The 75mm may
not be fired if
the tank is Hull
Down.

#1 SGT FERRARO CCV:6/3 SL
Machine Pistol: X6

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

MORALE:3 PT:36 KIA:8

#31 L3/35 OVR:1 CE:9 BOG:6/8 MG:X6

Range	Firepower
0	3
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8

MORALE:3 PT:90 ARMOR:3:0/3/1 FLANK:1:0-1/0

#1 SGT VILLENEUVE CCV:8/3 SL
Bolt-Action Rifle: X6

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

MORALE:3 PT:38 KIA:8

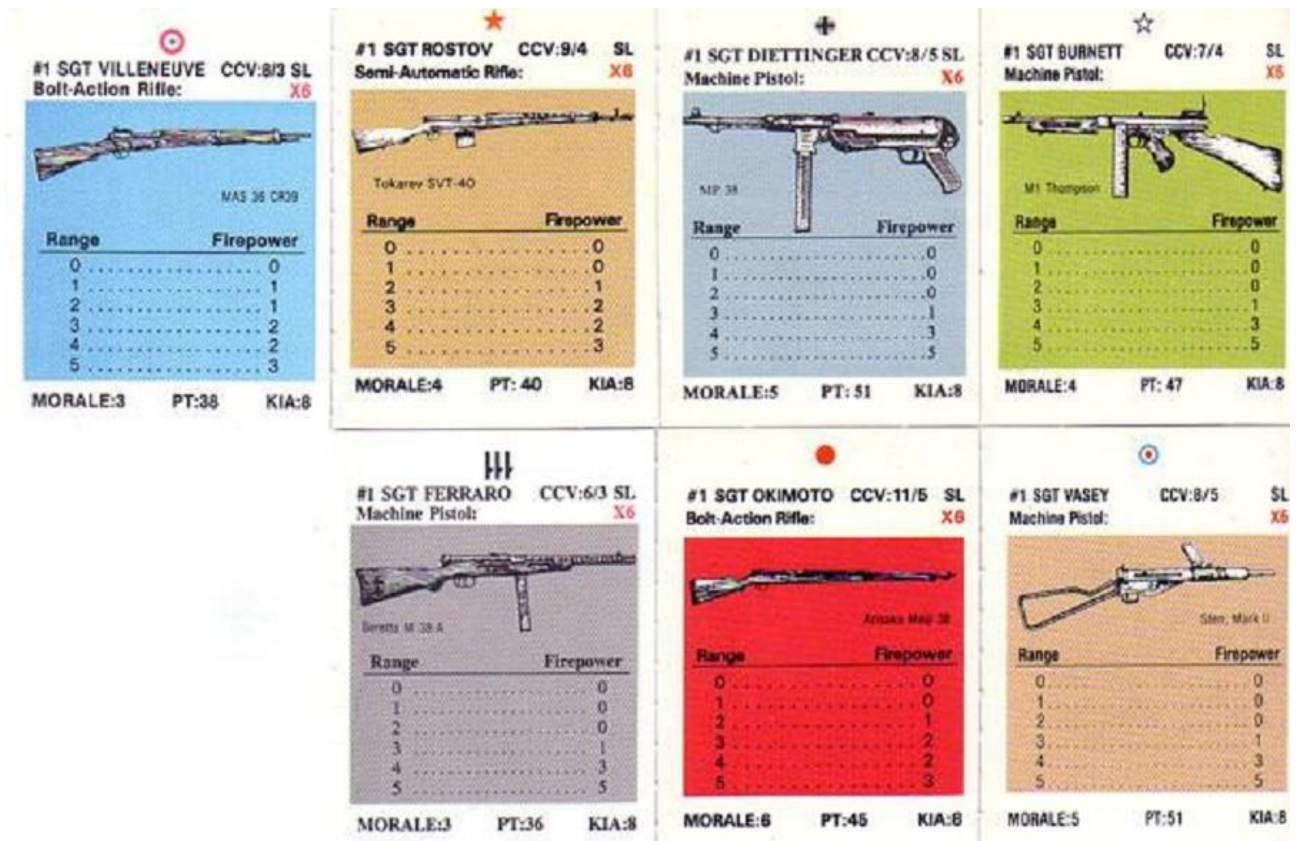
#31 Char Leger H39 BOG:8/10 X5-6
Effect Number:1 [1] CVR:2 CE:9 MG:X5

Range	To Hit #	MG FP
0	1	2
1	0-1	3
2	0-2	4
3	0-3	5
4	0-4	6
5	0-5	7

MORALE:4 PT:273 ARMOR:12/3/4 FLANK:11:2/3/3

I componenti di Desert War.

La Avalon Hill preparò in seguito (sempre nel 1984) un semplice Kit aggiuntivo, chiamato **Desert War**, grazie al quale entravano in gioco le truppe francesi ed italiane. E qui ci fu un'alzata di scudi di tutti i giocatori italiani, rimasti basiti di fronte alle pessime "caratteristiche" dei nostri soldati, considerati dall'autore essenzialmente poco preparati, con pochissime possibilità di fare tutte azioni, codardi e pronti ad arrendersi in massa. L'unico loro "vantaggio" è che in ogni scenario gli italiani hanno sempre molti più uomini delle altre squadre, quindi si possono fare dei gruppi di fuoco abbastanza forti ... ma adatti più che altro ad una difesa ad oltranza.



Esempio di tutti i soldati dopo l'uscita delle due espansioni.

La storia ci ha insegnato che ci furono effettivamente grossi problemi con molte delle truppe italiane, ma essenzialmente si dovettero a problemi di comando e di logistica (con conseguente mancanza cronica di rifornimenti sufficienti e adatti alle armi possedute) e non al valore della maggior parte dei nostri soldati, riconosciuto anche dagli stessi tedeschi quando combattevamo al loro fianco.

Ricordo a questo proposito che mio padre, Tenente dell'esercito e dislocato in Albania, ricevette più volte casse di inutili vestiti invernali (destinati in realtà alle truppe in Russia e spediti per errore nei Balcani, costringendo così i commilitoni dell'ARMIR ad usare, per esempio, stivali di cartone e cuoio leggero adatti al deserto) ma soprattutto le munizioni del calibro sbagliato sia per le armi leggere (fucili e mitragliatrici) che per l'artiglieria. La logistica in quell'epoca non era davvero il punto forte del nostro Esercito



I componenti di Folgore.

Ad ogni modo questo “passava il convento” e questo avremmo dovuto usare se un gruppo di esperti giocatori di Padova, capitanati dai fratelli Oriano, non avesse scoperto il “meccanismo” di creazione delle single schede, producendo qualche anno più tardi (era il 1990) un kit chiamato “**Folgore**” che rendeva un po’ di merito ai nostri reparti di élite e con il quale era possibile giocare alla pari contro le altre squadre senza sentire la “frustrazione” di utilizzarne una così... fallata.

Ho già ricordato all’inizio che la Valley Games/Radiant Games aveva in animo di ripubblicare **Up Front** in una versione molto migliorata graficamente e Rick Falk mi aveva anche anticipato sia le nuove regole (perché le verificassi) che la maggior parte dei disegni già pronti (ne potete vedere qualcuno alla fine dell’articolo). Purtroppo quell’avventura è finita male ma sono convinto che se qualcuno prendesse il coraggio a due mani e proponesse oggi una riedizione “aggiornata” di **Up Front** (con una grafica all’altezza) sarebbe certamente seguito da migliaia di appassionati. Incrociamo le dita, ma nel frattempo se riuscite a mettere le mani su una copia del gioco originale non fatevelo scappare e ... NO, la mia terza copia (intonsa) non è disponibile



Un corazzato italiano nella nuova versione.



Esempio di Sottufficiale.



Disegni per i soldati tedeschi.



Disegni per i soldati Giapponesi.