

POINT BLANK: “V” IS FOR VICTORY

Scontri tattici della Seconda Guerra Mondiale dopo lo sbarco in Normandia



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 25/05/2023. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

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... 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.

Compatibilmente con la disponibilità ed il tempo necessario a provarli, vorremmo dare la precedenza ai wargames prodotti in Italia, oppure quelli di autori italiani o infine quei titoli che riguardano direttamente 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, quella di altri continenti.

POINT BLANK: V IS FOR VICTORY

Introduzione



Foto 1 – Carro armato alleato “Buttoned up”.

Per circa 30 anni abbiamo giocato abbastanza regolarmente *Up Front* (il gioco tattico della Avalon Hill che utilizzava esclusivamente delle carte) ed abbiamo anche partecipato alla campagna Kickstarter per il finanziamento partecipativo della sua nuova edizione... che si è poi rivelata una vera e propria “truffa”, visto che l’autore si è dileguato in Nuova Zelanda con tutti i soldi.

Così quando abbiamo sentito parlare di **Point Blank: V is for Victory** si sono raddrizzate tutte le antenne ed abbiamo deciso di acquistarlo. Il gioco è edito dall’americana Lock ‘n Load Publishing LLC e tratta il periodo che va dal 6 Giugno 1944 (giorno dello sbarco in Normandia) al 20 Dicembre 1944 (battaglia delle Ardenne): è stato ideato per 1-4 giocatori di 14 anni o più ed i suoi scenari, una volta imparato il sistema, hanno una lunghezza che può variare fra i 60 ed i 120 minuti.

Cosa ha a che fare con Up Front? Beh, anche **Point Blank: V is for Victory** è a livello tattico (squadre di fanteria, cannoni, mortai o singoli carri armati) ed utilizza quasi esclusivamente delle carte: la grande mappa fornita è divisa in “caselle” ma se ne potrebbe tranquillamente fare a meno con l’aiuto di apposite tessere.

Naturalmente dal punto di vista grafico i materiali sono all’altezza degli standard moderni ma, come vedremo fra poco, il gioco non è per ... novellini. Ci è piaciuto? Certamente sì. Rimpiazzerà il vecchio Up Front? Assolutamente no, ma ha comunque già conquistato un “posto d’onore” nella nostra collezione.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Point Blank.

La scatola di **Point Blank: V is for Victory** contiene due “mappe” di cartoncino leggero, due fustelle con tutte le tessere ed i marcatori necessari al gioco (oltre 170), un paio di dadi D6 e oltre 800 carte (nei formati 63x89 mm e 45x64 mm) divise in vari mazzetti per ricreare tre diversi eserciti (Americani, Britannici/Canadesi e Tedeschi). Completano il tutto 9 schede in cartoncino (5 con il sommario delle azioni e tutte le tabelle più altre 4 per il gioco in solitario), un regolamento (96 pagine) e un libretto degli scenari (84 pagine).

Tutta la componentistica è di grande qualità con le illustrazioni che sono davvero molto realistiche e contribuiscono alla perfetta ambientazione del wargame.

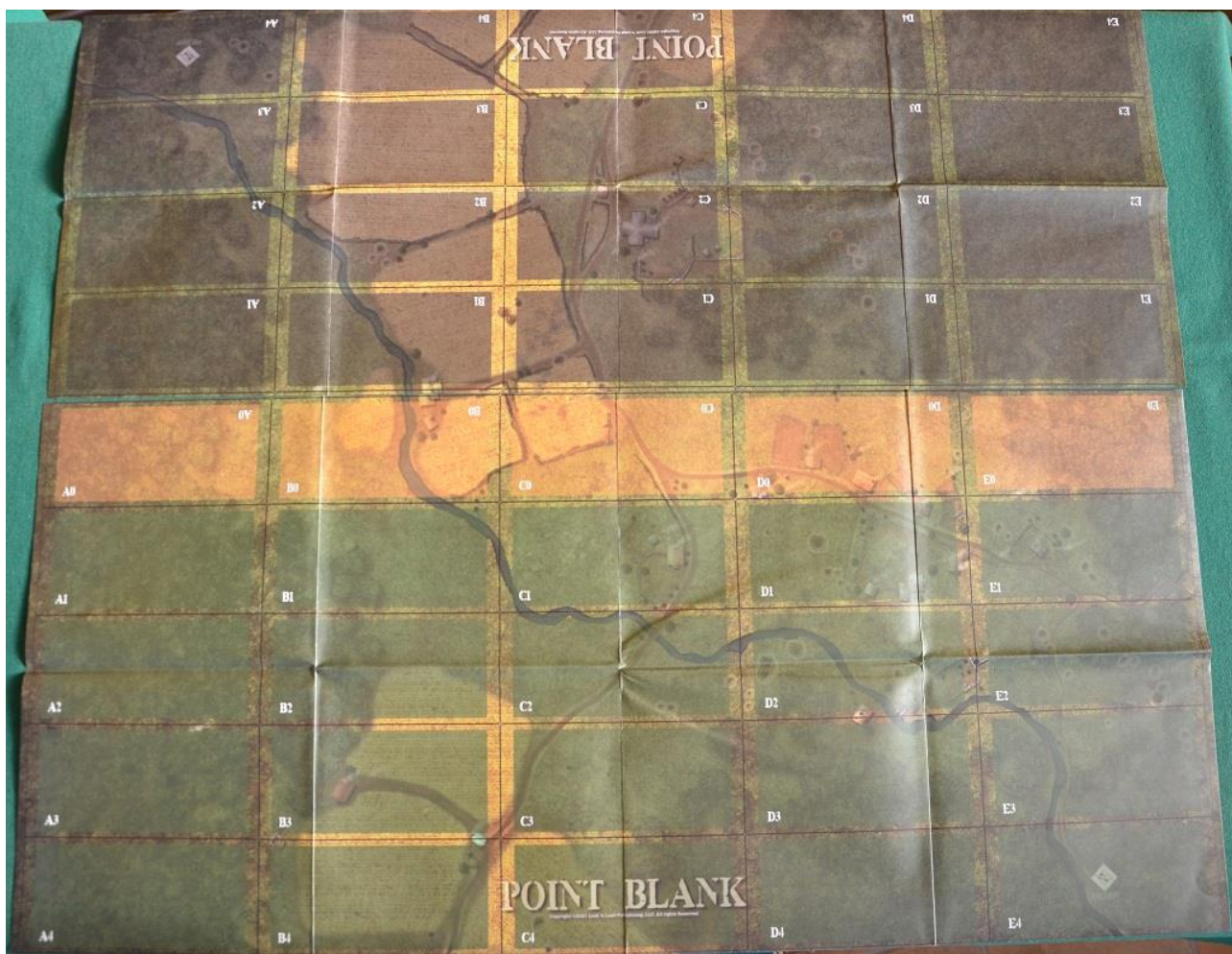


Foto 3 – I due tabelloni sono stati uniti per formare il campo di battaglia.

L'unico punto "debole" del gioco è il tabellone: esso è formato da due mappe piegate (in cartoncino molto leggero) che devono essere poi accoppiate, formando una serie di pieghe e "bozze" che abbiamo potuto eliminare solo utilizzando il classico foglio di plexiglass. Come vedete dalla Foto 3 qui sopra non è comunque un "bel vedere" e stona parecchio col resto delle illustrazioni: con il costo di acquisto di questa scatola probabilmente si poteva fare di meglio!

Tuttavia dopo qualche partita di prova è possibile eliminare il tabellone ed usare una cinquantina di tessere da posizionare al posto delle caselle: per le partite che abbiamo effettuato e che hanno dato origine a questa recensione abbiamo deciso di usare sempre il tabellone, quindi è bene chiarirne subito la ... nomenclatura:

- (1) La mappa è composta da 5 colonne (chiamate AREE) e 11 righe;
- (2) La riga centrale (color beige nella foto) indica la "terra di nessuno", mentre le altre 10 (cinque per lato) sono le aree di partenza dei due eserciti contrapposti;
- (3) Questo dà origine a 40 caselle per lato (chiamate SETTORI) numerate da A1 a E4: queste coordinate serviranno soprattutto a ricreare gli scenari, indicando le posizioni di partenza delle unità (e degli eventuali terreni iniziali).

Preparazione (Set-Up)



Foto 4 – Le unità del primo scenario vengono schierate sul campo.

La prima cosa da fare in **Point Blank: V is for Victory** è scegliere uno dei 22 scenari forniti dall'apposito libretto: essi indicano quali unità selezionare per ogni fazione, le armi di reparto da aggiungere, eventuali terreni speciali, gli obiettivi e il numero (e tipo) di carte “Terreno” (se differiscono dal mazzo “base”). Al termine dello scenario ci sono quasi sempre alcune regole specifiche che possono alterare quelle di base e che servono ad “ambientare” al meglio lo scontro.

Accanto al tavolo viene preparato anche il mazzo delle carte “Azione” (mescolato a dovere) e ne vengono date 5 ad ogni “comandante”: lo scenario indica di quanti “turni” è composto lo scenario, sapendo che un turno finisce quando il mazzo delle azioni si esaurisce.

Poi bisogna predisporre il mazzo delle carte “Terreno”: un'apposita tabella elenca tutti i tipi di carte che fanno parte del mazzo “base”, mentre gli scenari spiegano quali carte sarà necessario togliere e quali e quante aggiungerne prima di iniziare la partita.

Solitamente vengono anche indicati alcuni terreni da piazzare subito in campo, più gli obiettivi dei diversi scenari o i capisaldi difensivi delle due formazioni.



Foto 5 – Alcune carte terreno: chi ha giocato ad Up Front ne riconoscerà i nomi.

Ogni carta ha un nome, un'immagine ed un valore "difensivo" che dipende dalla "copertura" che quel terreno può dare agli uomini che vi si trovano sopra: così in terreno aperto o su strada (prime due carte in alto nella foto) questo valore è nullo, mentre nei boschi sale a "2" e nel bocage a "3". Il cerchietto in alto a destra ci dice se la linea di vista (visuale) che attraversa quel terreno è "bloccata" (occhio completamente nero come in Woods, Bocage e Hill) oppure solo "ostruita" (Brush): se non c'è nessun simbolo la visuale è perfetta.

In basso può esserci anche qualche nota supplementare: nel nostro esempio vediamo che uscendo dal "bocage" i veicoli devono fare una verifica per vedere se rimangono impantanati o se possono proseguire regolarmente; le unità sulla collina (Hill) invece hanno piena visuale su tutto il campo di battaglia.



Foto 6 – Alcune unità tedesche di Fanteria.

Le carte delle unità mostrano solitamente delle “squadre” e sono caratterizzate da:

- (a) tipo di squadra (fanteria veterana, fanteria coscritti, paracadutisti nel nostro esempio);
- (b) tipo di azioni che possono eseguire (si tratta delle piccole icone dentro ai cerchietti bianchi);
- (c) morale dell’unità (numero bianco su cerchio blu);
- (d) forza in combattimento (in Punti di Forza, o PF): numero bianco stampato su un cerchietto rosso;
- (e) Il raggio di tiro (numerino bianco a fianco del cerchio rosso) espresso in “settori” di distanza.

La bandierina che appare su queste carte (in alto a sinistra) serve per verificare se una fazione ha conquistato o meno un certo obiettivo a fine partita.



Foto 7 – Alcune carte Obiettivo.

Gli obiettivi di **Point Blank: V is for Victory** sono quasi sempre degli edifici o delle infrastrutture. Ognuno di essi può fornire una copertura alle unità occupanti (nel nostro esempio la fattoria ha un fattore difensivo di “2” mentre il bunker arriva a “4”) e, come tutte le altre carte “Terreno” può bloccare o ostruire la visuale (l’occhio nel cerchietto bianco). Quello che le distingue dalle altre è la presenza di una o più “bandierine”: così il deposito dei rifornimenti (in basso a sinistra) può essere conquistato solo arrivandoci sopra con due unità che hanno una bandierina nera (solitamente i mezzi corazzati) e una con bandiera bianca (fanteria).

La cattura ed il possesso di questi obiettivi è spesso l’unico modo per vincere uno scenario.



Foto 8 – Alcuni mezzi corazzati americani.

Le armi più potenti di **Point Blank: V is for Victory** sono ovviamente i mezzi corazzati: nella foto qui sopra ne vediamo una “gamma” di quelli in uso nel 1944 presso le forze armate americane. Anche queste carte hanno una serie di informazioni:

- (a) tipo di mezzo (che si deduce dal disegno) con la sua sigla “tecnica” (M3A2, M5A1, M18 ecc.);
- (b) tipo di azioni che possono eseguire (soliti cerchietti bianchi);
- (c) morale (cerchio blu);
- (d) forza in combattimento (i soliti PF): diversamente dalla fanteria i corazzati possono avere però diversi valori di attacco. Guardiamo la carta in basso a sinistra (un carro armato del tipo M5 A1): il valore sul cerchio rosso (4) si riferisce ai tiri contro la fanteria con le sue mitragliatrici rotanti che possono sparare fino a 6 settori di distanza; il valore sul triangolo rosso (2) si riferisce invece alle mitragliatrici fisse frontali, che sparano fino a 4 settori di distanza; invece il numero sul cerchio nero (2) è la potenza del cannone di quel mezzo quando spara proiettili esplosivi;

(e) in basso abbiamo il valore difensivo della corazza se il mezzo viene colpito di fronte (3 nel nostro caso) o di fianco (2);

(f) la freccia colorata sulla parte più bassa della carta ci permette di misurare l'efficacia dei tiri a lunga distanza (6 settori o più, colore bianco), a media (3-5 settori, colore giallo) ed a corta distanza (1-2 settori, colore rosso. I numeri di sinistra all'interno di ogni fascia servono a stabilire se un colpo è andato a segno e, naturalmente, più il bersaglio è vicino e più sarà facile colpirlo. I numeri a destra indicano la potenza di fuoco da applicare se il colpo è andato a segno.

Un discorso simile si può fare per le armi di reparto: mitragliatrici, mortai, cannoni, anticarro, lanciafiamme, cariche esplosive, ecc.



Foto 9 – Alcune carte di Leaders del Commonwealth e della resistenza francese.

Infine ci sono i comandanti: le loro carte sono di formato più piccolo ma ognuno di essi ha caratteristiche simili a quelle già viste, solo che le azioni speciali che possono eseguire sono indicate nei cerchietti in basso: se utilizzate le carte vengono “tappate” (messe in orizzontale) e potranno essere usate di nuovo solo dal turno successivo.

Il Gioco

La sequenza di gioco di **Point Blank: V is for Victory** è abbastanza articolata: il suo esame dettagliato è fuori dallo scopo di questo articolo, quindi ci limiteremo a indicarvi le linee generali, sottolineando i punti più importanti.

Fase 1 – Preparazione (Upkeep)

In questa fase si risolvono eventuali combattimenti corpo a corpo (generati nel turno precedente) o attacchi di corazzati (overrun), tenendo conto naturalmente del terreno del difensore, del loro morale, delle loro armi e delle capacità del leader che li comanda.

Sempre in questa fase i giocatori possono piazzare una carta “Terreno” su un gruppo che era stato messo in movimento (amico o nemico) nel turno precedente.

Infine si rigirano i leaders “tappati”, si possono passare da una squadra all’altra le armi di reparto, i Carri armati possono aprire o chiudere il boccaporto, ecc.

Fase 2 – Azioni

In questa fase i due avversari eseguono, alternandosi, un “impulso” a testa, cioè giocano una delle loro carte (che permettono 1 o 2 azioni diverse), scegliendo la squadra che le eseguirà (tutte le unità in un settore possono fare la stessa azione).

In alternativa i giocatori possono scartare una carta dalla propria mano e fare eseguire ad una sola squadra una delle azioni visibili sulla sua carta; oppure si può usare lo scarto per cancellare un movimento (rendendo meno vulnerabile quella unità), per ridurre la “fatica” o per togliere un segnalino “spent” da una unità.

Una volta per turno (quindi per mazzo) è anche possibile cambiare tutte le proprie carte. Terminato l’impulso si riparte dalla Fase 1 e si continua in questo modo fino al termine del mazzo delle azioni.



Foto 10 - Le unità americane sono avanzate sulla loro ala destra per convergere poi al centro e conquistare il ponte (l'obiettivo dello scenario).

Fase 3 – Fine Turno

Quando non ci sono più carte “Azione” i giocatori si arrestano per qualche minuto e si rimescolano gli scarti per riformare il mazzo della pesca. Prima di ricominciare la battaglia vengono anche eseguite alcune operazioni di ripristino (cala la fatica e le unità “spent” vengono raddrizzate, tutto il fumo sul campo di battaglia se ne va ed eventuali incendi vengono spenti e sostituiti dal fumo, ecc.).

Al termine dell'ultimo turno si verifica se sono stati raggiunti gli obiettivi e si dichiara il vincitore.

Qualche considerazione ulteriore

Come in tutti i wargames che si rispettano anche in **Point Blank: V is for Victory** sono tre gli elementi qualificanti: movimento, tiri e combattimento. Chi non è interessato a questi dettagli può saltare a piè pari questo capitolo per andare a leggersi il commento finale: per tutti gli altri ecco qualche informazione supplementare.

MOVIMENTO

Si tratta di un'azione molto semplice che però viene risolta in due fasi diverse: durante quella degli “impulsi” il giocatore usa una carta con l'icona del “Movimento” (per muovere l'intero gruppo) o scarta una carta per spostare una sola unità. Poi piazza una tessera “movimento” sull'unità, puntando la freccia verso il settore in cui il gruppo vuole muoversi.

Nella successiva fase di Upkeep il giocatore potrà posizionare una carta “Terreno” sul settore di arrivo (se non c'era ancora) e spostarvi sopra l'unità o il gruppo.

Non dimentichiamoci però che l'avversario, nella sua Fase di Upkeep, potrebbe giocare una carta terreno su quel gruppo (se ha una visuale pulita su di esso e se il settore è vuoto) e quindi rendere le cose più difficili.



Foto 11 – Alcune carte “Azione”: notare in alto a destra l'icona di un dado D6 il cui numero verrà usato in parecchi casi: per sparare, verificare il morale, ecc.

TIRI

Bisogna distinguere fra i tiri contro la fanteria e quelli contro i mezzi corazzati o i veicoli, ma in entrambi i casi bisogna avere una visuale (LOS) pulita (o ostruita) sul bersaglio.

Si spara alla fanteria con le armi leggere (fucili, fucili mitragliatori, ecc.) o pesanti (mitragliatrici, mortai, ecc.) scegliendo una squadra per utilizzare il suo valore “PF” (il numero nel cerchio rosso), a cui si aggiunge metà forza di tutte le altre squadre presenti in quel settore: naturalmente si deve tener conto anche dei vari modificatori (valore difensivo del terreno, leader, ecc.). Poi entrambi i giocatori eseguono 1D6 (girano una carta azione e leggono il valore del dado) e se l'attaccante ha un totale superiore prende la differenza dei valori, vi aggiunge un nuovo 1D6 e si verifica il risultato

col morale delle unità bersaglio per ottenere il risultato finale (unità nel panico , dimezzata, eliminata, ecc.).

Contro i corazzati si verifica per prima cosa se il colpo va a segno girando 2D6 e guardando se il totale è inferiore al numero indicato per quella distanza (raggio corto, medio o lungo): in caso positivo l'attaccante fa 1D6 ed aggiunge il valore della penetrazione (numero di destra nelle fasce colorate), mentre il difensore fa 1D6 ed aggiunge la protezione della corazza. Se il totale dell'attaccante è superiore a quello del difensore il bersaglio viene distrutto.

COMBATTIMENTI CORPO A CORPO

I combattimenti corpo a corpo (e gli Overrun dei carri) avvengono quando due unità nemiche si trovano nello stesso settore e si usano regole simili a quelle dei tiri, però la risoluzione viene fatta nella successiva fase di Upkeep: si sommano i PF di ogni fazione, si applicano eventuali modificatori, si aggiunge 1D6 e si verifica il risultato applicando i colpi andati a segno: chi ne ha subito di più deve ritirarsi in un settore adiacente.



Foto 12 – La scatola del gioco.[/caption]

FATICA

Il concetto di “Fatica” non esisteva in Up Front, ed è una novità interessante, anche se aggiunge nuove regole e, di conseguenza, un po’ di tempo extra. Un’unità riceve un livello di “Fatica” quando spara, assalta il nemico o effettua un corpo a corpo: la fanteria subisce la fatica anche quando muove. Il primo livello non dà nessuna penalità alle unità, ma se eseguono azioni che le portano al livello 2 le cose cambiano perché se sono costrette ad eseguire un’ulteriore azione esse diventano immediatamente “spent” (si “tappano” le carte) quindi non possono più muovere e

ricevono dei malus se devono sparare. Naturalmente possono essere raddrizzate, con le apposite azioni, nei turni successivi, ma in generale non conviene arrivare a quel livello. Fortunatamente è possibile togliere anche la “Fatica” con altre azioni (sempre però perdendo tempo prezioso con la propria fazione), specialmente per riportare a “1” le unità arrivate a “2”. Abbiamo provato il gioco anche senza questa regola (per renderlo più veloce) e non abbiamo trovato grosse differenze, a parte il risparmio (notevole) di tempo.

Commento finale

Point Blank: V is for Victory ci è piaciuto fin dal primo scenario e ci ha poi ripagato per la fatica e il tempo impiegato a studiare il regolamento: in realtà dopo il primo scenario (che ci aveva un po’ scoraggiati, nonostante vedessimo il “potenziale” del gioco) le cose si sono pian piano incastrate e qualche scenario più tardi quasi tutto filava liscio, ma abbiamo sempre tenuto sotto al naso la tabella di riferimento delle possibili azioni per districarci nella selva delle icone utilizzate.

A quel punto abbiamo deciso di crearci una serie di tabelle riassuntive che ci permettessero, una volta imparate le regole, di capire con una sola occhiata le procedure più importanti (azioni, tiri e combattimenti) raggruppando alcune tabelle nella stessa pagina per facilità di consultazione. Non è stato facile “condensare” 96 pagine di istruzioni in poche tabelle, ma ci abbiamo provato e chi fosse interessato [le potrà scaricare qui, dal sito Big Cream.](#)



Foto 13 – I tedeschi respingono un attacco americano.

Durante le nostre partite abbiamo anche avuto qualche piccolo dubbio sulle regole ed abbiamo dunque contattato l’autore (Sean Druelinger) per confrontare con lui le nostre decisioni. È sempre stato estremamente gentile e paziente e siamo riusciti a chiarire tutto: alcune domande potrebbero forse interessare altri giocatori, quindi le riportiamo qui di seguito insieme alle risposte di Sean.

CHIARIMENTI DELL'AUTORE

Domanda 1

Se un AFV accompagnato da un Leader viene distrutto cosa succede al Leader?

Risposta: Il leader viene eliminato

Domanda 2

Ci sono dei piccoli asterischi in alcune carte: per esempio il carro americano M4A1 ha un asterisco sotto all'icona del fumo e l'M8 ne ha 3. A cosa servono?

Risposta: Gli asterischi erano stati inseriti per alcune regole "avanzate" sul fumo che poi non sono state pubblicate per non complicare il gioco. Purtroppo non siamo riusciti a cancellarli dalle carte prima che fossero stampate. Forse in futuro aggiungerò quelle regole.

Domanda 3

Alcune carte hanno un +2 vicino all'icona "Conceal" (un punto interrogativo): a che servono?

Risposta: i "+N" sotto al punto interrogativo rappresentano un'abilità speciale nel nascondersi. Se una di queste unità cerca di nascondersi con un'azione di settore o un'azione singola deve fare 1D6 e il "+N" è un modificatore a questo lancio.

Domanda 4 La procedura "Out of Ammunitions" ci sembra molto leggera. L'unità che subisce questa penalità diventa semplicemente SPENT ma può essere rigirata con un'azione "Ready". In questo caso ha di nuovo le munizioni?

Risposta: SI: una volta che la carta torna verticale l'unità è di nuovo rifornita.

Domanda 5

La carta ACB001 ha un "fulmine" come unico disegno. A cosa serve?

Risposta: si tratta di una carta "Dummy" che serve a rimpiazzare uno "SNIPER" eliminato dal mazzo. L'unico modo per utilizzarla è scartarla nella fase degli impulsi per eseguire una delle azioni possibili. Le carte "Fulmine" non devono essere mescolate al mazzo delle 108 carte "Azione" e vengono prelevate solo se uno Sniper viene tolto dal gioco.. Avrei dovuto indicarlo nelle regole per gli SNIPER.