

Da Up Front a Point Blank

Point Blank: V is for Victory

di Pietro Cremona

Uno dei wargames che ho più giocato nella mia vita è **UP FRONT**, che ho insegnato anche ai miei figli e ancor oggi, dopo trent'anni, ogni volta che rientrano in Italia per venirmi a trovare, ritiriamo fuori regolarmente la scatola dal suo scaffale per qualche sfida... a suon di carte: si tratta infatti di un wargame un po' particolare, composto esclusivamente da un grosso mazzo di carte e da qualche decina di pedine e marcatori.

Un recente articolo di Riccardo Masini, apparso sulla rivista Io Gioco n° 30, mi ha spinto a... riesumare alcuni dei giochi "di carte" da lui citati (giusto per rinfrescarmi le regole e riguardarmi la grafica) e finalmente ho deciso di mettere in tavola uno dei miei ultimi acquisti (rimasto in attesa da alcuni mesi) per provarlo con gli amici: si tratta di **POINT BLANK: V IS FOR VICTORY**¹ che da ora in poi abbrevierò in **Point Blank**.

Ovviamente avevo già aperto la scatola e dato un'occhiata alle innumerevoli carte da gioco, ma la vista di quella bruttissima mappa (sempre che decidiamo di chiamarla così) aveva bloccato ogni mia velleità, per cui il gioco era stato accantonato in attesa di tempi migliori.

Ma il mio giudizio così affrettato, basato solo su un dettaglio grafico, era sbagliato, e qui di seguito cercherò di spiegare il perché, cercando di "filtrare" il mio incondizionato "affetto" verso **Up Front** (e le sue espansioni) ed essere il più obiettivo possibile.

Prima domanda: **Point Blank** può essere davvero considerato l'erede di **Up Front**? La risposta è: "probabilmente sì", anche se le sue regole, che sono molto più dettagliate, allontaneranno parte dei vecchi giocatori.

¹ Lock'n Load Publishing.

Il solo manuale infatti conta ben 96 pagine, a cui dobbiamo aggiungerne altre 88 del libretto con gli scenari e, se vogliamo essere davvero aggiornati,

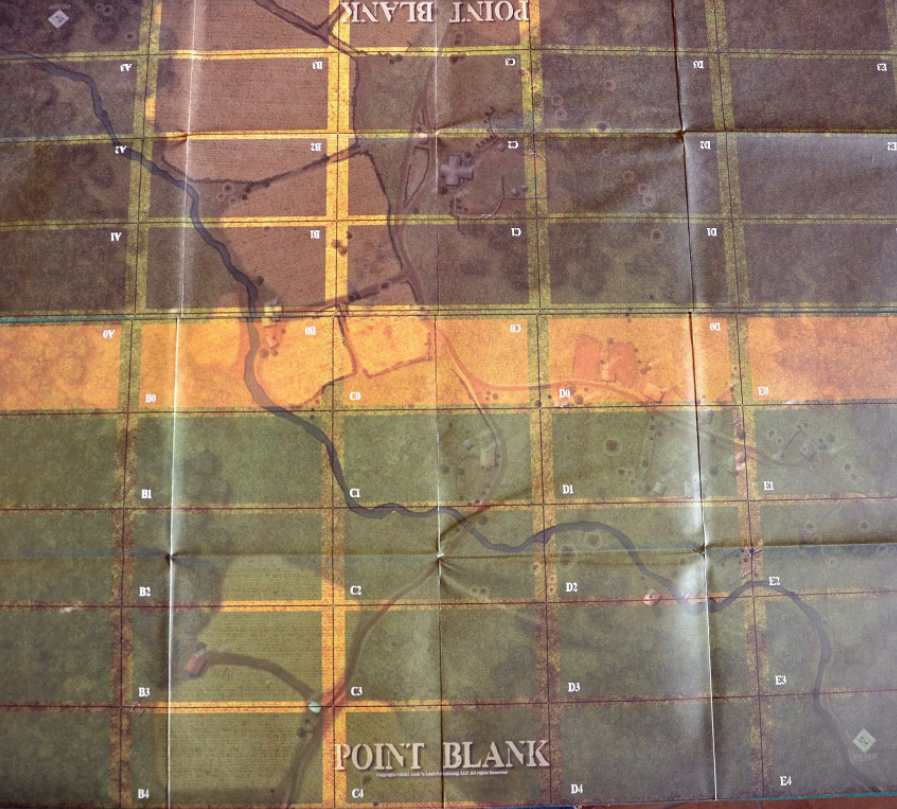
dovremo anche leggere una trentina di pagine di errata (pubblicate online) con piccoli aggiustamenti e correzioni al testo. In realtà dovremmo anche modificare alcune carte (sempre online ci sono i disegni corretti da stampare e sostituire).

Insomma, si tratta di un wargame piuttosto impegnativo, anche se il manuale si legge molto bene e le spiegazioni sono tutte chiare, accompagnate da decine di disegni e di esempi, tutti a colori.

L'unica osservazione, ma di un certo rilievo, è che, seguendo una moda che sta sempre più dilagando, anche in questo gioco le istruzioni vengono spesso fornite... a rate: spiegazioni generiche nei primi capitoli, approfondimenti nel corpo centrale delle regole e, molto spesso, ulteriori precisazioni quando si trattano i casi particolari. Tutto ciò obbliga i giocatori ad armarsi di santa pazienza (preparatevi ad una decina di ore, fra studio e ripasso) prima di cominciare a schierare le unità: spesso sarete anche costretti ad aggiungere a matita qualche "richiamo" sul testo per trovare rapidamente gli altri paragrafi che trattano in dettaglio un argomento².

² Per facilitarvi il compito sul mio sito potrete trovare alcune schede riassuntive che, una volta studiato il gioco, vi aiuteranno durante le partite, se non altro per trovare rapidamente i capitoli con le regole. Chi fosse interessato a stamparsi un po' di tabelle riassuntive in italiano (fra cui una con tutte le icone e la relativa spiegazione) può connettersi al seguente link www.bigcream.it/it/Accessori/?gioco=Point%20Blank





**La “brutta”
mappa di gioco,
già assemblata**

COMINCIAMO DALLA MAPPA

Tutti i giocatori di **Up Front** sanno benissimo che in quel gioco non esiste una mappa, ma che si creano delle “posizioni” per le varie squadre su una “griglia ideale” che normalmente va da “A” a “E” e prevede una distanza iniziale fra le unità nemiche di 10 spazi.

In **Point Blank** invece la mappa c'è ed è davvero... brutta: è composta da due fogli di carta pesante, su uno dei quali è stampata una griglia di 5x4 “settori” rettangolari (da A1 a E4) su in sottofondo marrone scuro (lato dei tedeschi), mentre l'altra, oltre ad una griglia uguale, ha una riga in più di colore sabbia (A0-E0) che rappresenta la... terra di nessuno. Date le pieghe difficilmente eliminabili siamo stati sempre costretti a giocare con un foglio di plexiglass trasparente che la teneva ben stesa³.

Su questa mappa verranno posizionate le carte “Terreno”: contrariamente ad **Up Front**, dove queste carte sono mescolate a tutte le altre, in **Point Blank** c'è un apposito mazzo, anzi, ce ne sono due. Il primo contiene effettivamente il terreno standard (142 carte) mentre nel secondo troviamo 46 terreni speciali da utilizzare come “obiettivi” per i diversi scenari.

³ Una volta imparato il gioco fortunatamente è possibile utilizzare al suo posto delle tessere numerate.

All'inizio della partita è possibile che si debbano piazzare determinati terreni sulla griglia (in base a quanto indicato sullo scenario scelto), ma il grosso verrà scoperto poco alla volta con delle ricognizioni e/o facendo avanzare le proprie unità in un nuovo settore.



Sempre nelle note di ogni scenario viene indicato quante e quali carte terreno debbano essere inserite nel mazzo: in effetti c'è una “base” di 70 carte predefinite, ma per ogni scontro vengono elencate quelle da scartare e quelle da aggiungere in base alla località dello scontro. Così in Normandia, per fare un esempio, si tolgono alcune carte “Terreno Aperto” per sostituirle, ovviamente, con il “Bocage”, ecc.

Ogni terreno ha certe caratteristiche: un numero indica la “protezione” che garantisce alle truppe e un'icona a forma di “occhio” ci dice se quel terreno impedisce la visuale (occhio chiuso) oppure se la visuale è soltanto parzialmente ostruita (occhio aperto). Se infine non appare nessun occhio... beh, la visuale (la famigerata LOS) è perfetta.

È anche possibile cambiare terreno muovendo le unità lateralmente (e senza uscire dal settore) e mettendo poi, nel turno successivo, una nuova carta al posto della vecchia: ma attenzione, il nemico potrebbe giocare per primo una carta sui vostri uomini per farli finire in un ruscello, una palude, una zona minata o di filo spinato... proprio come succedeva con **Up Front**.

DIAMO ORA UN'OCCHIATA ALLE UNITÀ

Le unità di **Point Blank** sono anch'esse rappresentate da "carte", e qui tanto di cappello, perché i nuovi e realistici disegni surclassano quelli di "nonno" Up Front! Abbiamo allora squadre (e mezze squadre) di Fanteria, armi di supporto disegnate su carte più piccole da sovrapporre alle unità (mitragliatrici leggere, anticarro, ecc.), armi di reparto (cannoni, mitragliatrici pesanti, ecc.), carri armati, cannoni semoventi, e così via. La Fanteria è caratterizzata da alcuni elementi, tutti stampati sulla carta:



- un valore di "Morale" (numero bianco su cerchietto azzurro);
- una Potenza di Fuoco (PF – Numero bianco su cerchietto rosso);
- una distanza di tiro (Numero bianco piccolo a destra del cerchio rosso);
- tipo di azione che l'unità può svolgere (piccole icone nere su cerchietti bianchi, disposte sopra il disegno del personaggio);
- Una o due bandierine bianche (angolo in alto a destra), da utilizzare per raggiungere certi obiettivi.

Per quanto riguarda i veicoli e i mezzi corazzati le indicazioni sono simili, ma ci sono più opzioni:

- il valore del "Morale" è sempre stampato su un cerchietto azzurro;
- il valore PF contro la fanteria è stampato sia su cerchietto rosso (mitragliatrici girevoli) che su un triangolo rosso (mitragliatrici anteriori fisse);
- il cerchietto nero indica invece i PF dei proiettili "esplosivi";

- anche i veicoli e i carri hanno delle icone su cerchietto bianco con le azioni possibili;
- sui corazzati appaiono 1-2 bandierine nere (angolo in alto a destra) che saranno utilizzate sempre per catturare un obiettivo; In basso poi, sui carri, si sono due indicazioni nuove:

- il valore "protettivo" della corazza (fronte e fianchi)
- la PF a seconda della distanza, visualizzata da una striscia colorata: il rosso indica i tiri a corta gittata (1-2 settori), il giallo quelli a "media" (3-5 settori) ed il bianco quelli a "lunga gittata" (6+ settori).



In generale quando un carro spara al nemico si lanciano due dadi D6, si aggiungono o tolgono dei modificatori, e se il risultato è inferiore o uguale al numero nero che si trova a sinistra in ogni colore, il colpo va a segno con i PF indicati dal numero bianco subito a destra.

Un momento... due dadi? Ma quali dadi? Non ne abbiamo ancora parlato! In effetti nella confezione ci sono due dadi "D6" (uno verde ed uno grigio, naturalmente) ma sono opzionali e si usano solo in alternativa ai valori stampati sulle carte "Azione".

Queste carte sono l'anima del gioco. La foto ce ne mostra qualcuna e ci fa vedere, oltre ad una silhouette (molto sfumata) due informazioni:

- in alto a destra vediamo il valore di un dado D6;
- in alto a sinistra ci sono una o due icone per dare gli ordini alle nostre unità.





Così la prima carta in alto a sinistra ci dice che possiamo eseguire un “assalto” (bomba a mano); la seconda serve come difesa aggiuntiva (scudo) in caso di attacco nemico; la terza serve a dare l’ordine di “sparare”; la quarta ci permette non solo di sparare (esplosione) ma anche di esplorare un settore (binocolo); la quinta indica che è possibile effettuare un Corpo a Corpo (fucili) o un Overrun (cingoli); l’ultima indica che le unità possono “muovere” (freccia nera) e che il vento disperde tutto il fumo sul campo. Ma, prima di procedere oltre credo sia meglio accennare brevemente alla sequenza di gioco di **Point Blank**: ogni round prevede tre fasi.

1 - Fase di Upkeep

Tutti i turni iniziano con una fase di aggiustamento chiamata “Upkeep”: il giocatore di turno può risolvere eventuali “corpo a corpo” o “overrun” lanciati nel turno precedente, poi può piazzare una carta terreno su un settore in cui sta entrando una squadra (amica o nemica), giocandola dalla mano (se ne avevamo in riserva) oppure pescandone una dal mazzo del terreno.

Commonwealth Leaders



Si verifica se nelle zone con un incendio in atto ci sono dei danni, e si raddrizzano tutti i leader che erano stati utilizzati nel turno precedente. La Foto è dedicata agli ufficiali di Sua Maestà il Re

del Regno Unito e ai comandanti della Resistenza in Francia: ognuno di essi ha il solito valore “Morale” (numero bianco su cerchietto azzurro), ma al posto dei PF ha un “supporto” (numero bianco su cerchietto verde) da utilizzare solitamente per aumentare il fuoco amico o per recuperare le proprie unità demoralizzate.

In basso ogni carta ha 2-3 icone che indicano le possibili azioni che quel comandante può fare eseguire alle sue unità: se si utilizza una di esse la carta viene girata orizzontalmente e potrà essere ripristinata solo nella successiva fare di “Upkeep” amica.

Sempre in questa fase le unità potranno scambiarsi armi di supporto, due mezze squadre potranno ricombinarsi per formare una squadra intera e i carri devono decidere se chiudere o aprire i boccaporti dei loro mezzi.

2 - Fase degli Impulsi

È il vero cuore del gioco: il giocatore di turno deve effettuare un’azione scegliendo fra diverse possibilità:

- Giocare dalla sua mano una carta “Azione” su un settore della mappa ed eseguire quanto indicato dalle icone;
- Scartare una carta, scegliere una singola unità ed eseguire una delle sue azioni;
- Scartare una carta per cancellare un movimento in corso (e ridurre così il rischio che quelle unità possano essere prese d’infilata);
- Scartare una carta per ridurre il livello di Fatica di una singola unità (vedremo fra un attimo come funziona);
- Scartare una carta per raddrizzare un’unità “Spent” (anche di questo parleremo più avanti);
- Scartare una carta;
- Scartare TUTTE le carte (una volta per round, con un round che corrisponde ad un intero mazzo di carte “Azione”).

Dopo avere effettuato il proprio impulso, il giocatore ripesca carte dal mazzo per ripristinare la sua “mano”. Come vedete la meccanica è abbastanza diversa da quella di **Up Front**, dove tutto si svolgeva senza curarsi delle particolarità specifiche delle varie unità: ognuna di esse era caratterizzata da un “morale” (scandalosamente basso per

gli italiani, naturalmente!!!) e da una potenza di fuoco che variava in base alla distanza fra unità e bersaglio.

Point Blank è molto più realistico, anche se la parte “game” diventa ovviamente più pesante, dovendo sempre confrontare le carte “Azione” ricevute con le capacità delle singole squadre.

3 - Fase di Fine Round

Quando il mazzo delle carte “Azione” si esaurisce completamente, i due avversari fanno una piccola sosta per rimescolare tutti gli scarti (ripristinando un nuovo mazzo) e mettere un po’ d’ordine sul campo (le fiamme diventano fumo, il fumo sparisce, le unità affaticate si riposano, e via di seguito). Come abbiamo anticipato lo scopo di ogni scenario è sconfiggere il nemico, causandogli il maggior numero di perdite, e conquistare gli obiettivi indicati (ne vedete alcuni nella foto).



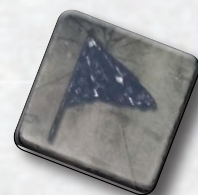
Per farlo occorre entrare nel settore in cui è stata posta la carta obiettivo (che non potrà mai essere cambiata durante la partita) con un numero di unità corrispondente alle bandierine che vedete sulla destra di ogni carta. Per occupare la fattoria in alto a sinistra, per esempio, occorrono almeno una squadra di fanteria (bandiera bianca) e una di carri (bandiera nera), e così via per le altre.

Il nemico, naturalmente, non ci stenderà davanti un tappeto rosso: quindi dovremo co-stringerlo alla ritirata, sparandogli addosso oppure entrando con le nostre truppe nel suo settore per un combattimento corpo a corpo, dall’esito spesso non scontato.

Prima di poter sparare a un bersaglio è necessario verificare se... lo vediamo. **Point Blank** utilizza un sistema un po’ macchinoso, ma che ha il pregio di non lasciare dubbi:

- l’unità che spara traccia una linea di vista (LOS) fino al settore color sabbia della “terra di nessuno” al centro del campo, sopra alla sua colonna e il bersaglio fa lo stesso;
- se non ci sono terreni bloccanti i due settori “si vedono”;
- se c’è un solo terreno con “ostruzione” i due si vedono ma il tiro sarà più impreciso;
- se ci sono due terreni con “ostruzione” o un terreno “impenetrabile” i due non si vedono.

Ora bisogna calcolare la distanza di tiro seguendo esattamente lo stesso “cammino” effettuato per la LOS e contando 1 punto per ogni settore di distanza sulla propria



Le unità tedesche si preparano ad avanzare verso gli obiettivi





colonna e 2 punti se si passa lateralmente su una colonna adiacente.

Se il totale è uguale o inferiore al raggio di tiro della sua arma l'unità può sparare (naturalmente usando l'appropriata carta "Azione"): se c'è un gruppo che spara insieme ai PF dell'unità leader si aggiunge il 50% dei PF delle altre unità, poi si sommano i PF di eventuali armi di supporto ed il valore del Comandante.

Ci sono naturalmente da considerare eventuali modificatori (protezione del terreno, unità allo scoperto e in movimento, LOS ostruita, ecc.) poi entrambi effettuano 1D6 (girano una carta azione e guardano il valore del dado): se il totale dell'attaccante è superiore a quello del difensore il colpo è arrivato sul bersaglio, e dobbiamo verificare se causa danni a ogni singolo difensore, utilizzando la differenza fra i due totali e aggiungendo 1D6. Se il nuovo risultato supera il morale il difensore è "shaken" (o ridotto a mezza squadra o eliminato), altrimenti non succede nulla.

Nel caso di mezzi corazzati che attaccano altri veicoli si deve tenere conto della distanza: si procede girando 2D6 e, se il risultato è inferiore o uguale al valore "to hit" (il numero nero nella fascia corrispondente alla distanza di tiro), allora il colpo arriva a segno. A questo punto si aggiunge a 1D6 il valore di penetrazione (numero bianco

accanto a quello nero, sempre nella fascia colorata), e si usano i soliti modificatori: se il totale dell'attacco supera il valore della corazza del difensore quest'ultimo salta in aria e lascia sul campo un relitto.

Point Blank ha aggiunto anche alcune regole che migliorano la simulazione, ma appesantiscono un po' il gioco; una di queste (davvero poco amata) è la "fatica": tutte le unità che sparano, assaltano o effettuano un combattimento ravvicinato si "stancano", e devono essere contrassegnate da un marcatore "F1" (fatica a livello 1). La Fanteria si affatica anche quando muove, e forse è quella più giustificata...

Avere un'unità a livello F1 non causa alcun problema particolare in quanto può continuare a operare normalmente, ma se le sue successive azioni le causano ulteriore fatica il marcatore viene girato sul lato "F2". Qui le cose cominciano a cambiare, perché l'unità non può più ricevere l'aiuto del suo leader; spara con -1; non può combattere corpo a corpo; ecc.

Un'unità a livello F2 può ancora effettuare un'azione, ma dopo la sua risoluzione diventa "Spent" (si deve girare la carta in senso orizzontale), e praticamente non può più fare nulla se non viene raddrizzata (con un'azione specifica). Questo assomiglia alla situazione di unità "broken" di Up Front, che per tornare operative necessitavano di un "Rally".





Fase di una partita a Point Blank

Non mancano (e come potevano, con un libretto di ben 96 pagine!) tante regole specifiche per i più disparati episodi che potevano capitare durante una battaglia della Seconda Guerra Mondiale: carri Impantanati o abbandonati dall'equipaggio (con la possibilità di catturarli), lanciafiamme, bazooka e cannoni anticarro, cariche esplosive, cecchini (piuttosto "pesanti" se il loro colpo va a segno), tiri di artiglieria fuori campo (guidati dalla radio), lancio di fumogeni, tecniche di aggiramento ai fianchi, ecc.

Per gestire tutto ciò, e soprattutto per imparare a riconoscere le icone e quindi a gestire al meglio le proprie azioni, serve qualche partita di prova: a mio avviso, vale comunque la pena di dedicare abbastanza tempo a questo wargame, se vi piacciono i giochi tattici.

Alcune regole mi sembrano un po'... irritanti: ho già accennato a quelle sulla fatica (che obbligano i giocatori a ricordarsi di togliere questi marcatori appena possibile per rimettere in forza le loro unità), ma anche quelle sullo "spotting" non sono da meno: simulano la necessità di scoprire se ci sono nemici dietro un qualsiasi riparo, ma fanno perdere davvero molto tempo.

In definitiva potremmo dire che se **Up Front** è il gioco di carte perfetto per passare un'oretta e sentirsi coinvolti personalmente nel gestire i propri uomini, riducendo al minimo i rischi (soprattutto quando si effettua una "campagna"), **Point Blank** è sicuramente più realistico, dal punto di vista della simulazione storica.

Dai numerosi contatti avuti con l'autore (Sean Druelinger) è saltato fuori che sta preparando delle espansioni per aggiungere nuove unità: V for Victory infatti include solo Americani, Tedeschi e Britannici e si riferisce al periodo che va dallo sbarco in Normandia all'ingresso delle truppe alleate in Germania. Sicuramente il prossimo "volume" ci proporrà l'esercito Russo, ma stanno già lavorando per aggiungere anche gli italiani... sperando che ci trattino un po' meglio di quel che fece Don Hawthorne (autore del famigerato modulo Desert War per Up Front).

Ringrazio l'amico Roberto Bulgarelli per avermi affiancato nell'apprendimento del gioco, e anche (seppure a denti stretti) per avermi insegnato che attaccare in campo aperto un Panzer IVh con 3 M4 A1 non è una buona idea!

