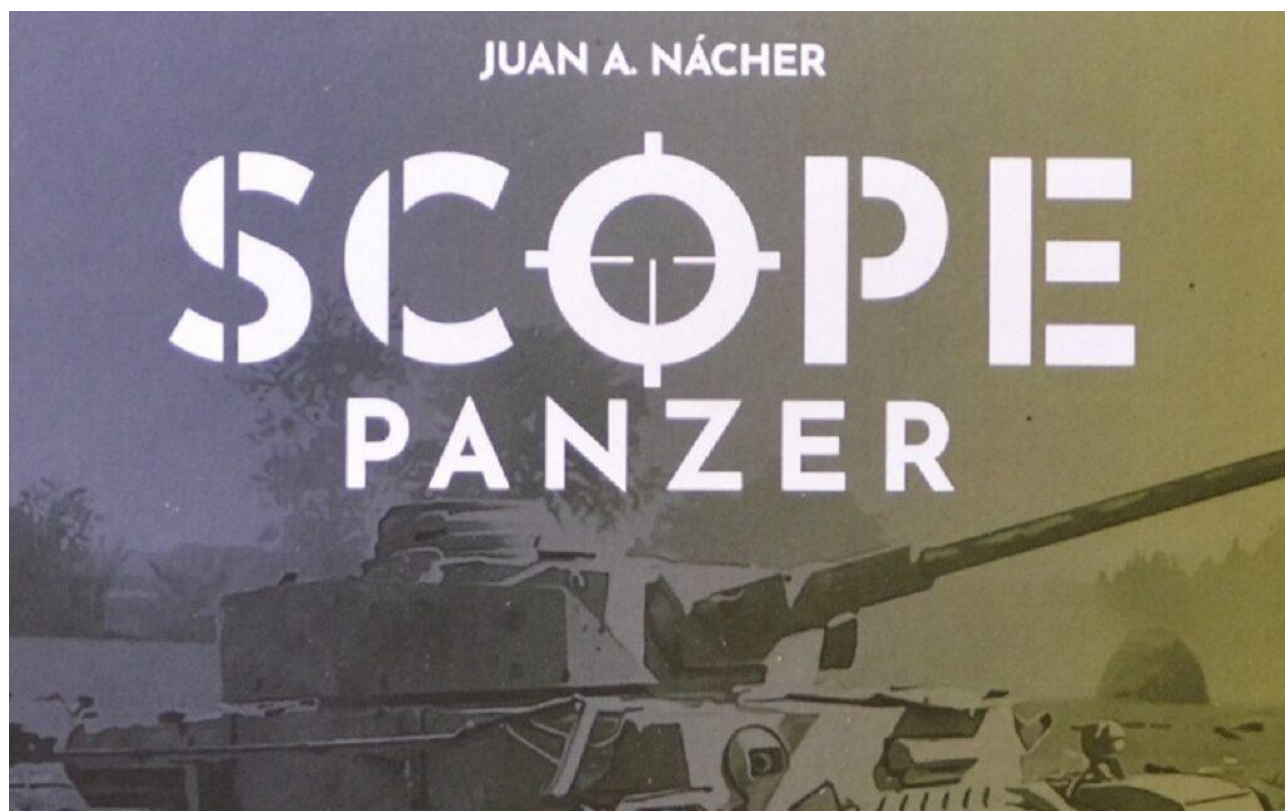


SCOPE PANZER

La foresta delle Ardenne brulica di Carri Armati.



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 22/03/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente a Balena Ludens.

Introduzione

Nel dicembre 2023 Balena Ludens vi aveva raccontato il funzionamento del gioco di carte **Scope U-Boat** che ha alcune somiglianze con quello di cui parleremo in questo articolo: infatti anche **SCOPE Panzer** è ambientato nella seconda guerra mondiale, ma questa volta si parla di combattimenti fra carri armati tedeschi e americani nella foresta delle Ardenne (dicembre 1944-gennaio 1945).

Tuttavia in questo nuovo titolo della serie SCOPE entrambi i giocatori terranno coperte le loro carte (mentre in U-Boat solo il tedesco nascondeva i suoi sommergibili). Anche **SCOPE Panzer**, come il precedente, è distribuito nel Bel Paese da Giochix.it con un regolamento completamente in italiano.

Nonostante l'ambientazione "militare" il gioco è adatto a tutti, nel senso che avrebbe potuto tranquillamente essere uno scontro di animaletti del bosco, o di marziani nel cosmo: lo abbiamo provato anche con dei ragazzini di 10 anni i quali, dopo una partita di prova, si sono comportati come dei "veterani".

La durata di una partita è, mediamente, di 20 minuti, con qualche punta di 25-30 se uno dei due avversari deve... "pensare" a lungo su ogni mossa.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

La scatola di **SCOPE Panzer** contiene esclusivamente delle carte (nel formato 63x88 mm) così suddivise: 9 unità tedesche (cannoni o carri armati) e 9 americani, 8 “Boom” (usate per sparare”), 30 Foresta e 4 carte con paesaggi speciali (prato, collina, montagna e lago).

Il regolamento (nel formato 103x148 mm) prevede soltanto 5 paginette di regole, per iniziare subito a giocare, più 10 pagine per le regole avanzate o speciali, che non sono assolutamente necessarie per le prime partite, ma che aggiungono un po’ di “pepe” quando si è fatta un po’ di pratica.

Le carte sono resistenti e di ottima fattura, retinate in modo da essere maneggiate senza problemi, e quindi riteniamo che non sia necessario imbustarle, ma i giocatori più “ansiosi” naturalmente possono farlo ugualmente.

Preparazione (Set-Up)



Foto 2 – Setup per lo scenario “Battaglia”.

Prima di iniziare a giocare a **SCOPE Panzer** bisogna scegliere uno dei tre “scenari” proposti dalle regole: Schermaglia, Battaglia o Grande Battaglia. Quello che cambia da uno all’altro sono la disposizione delle carte Foresta sul tavolo e il numero/tipo di Carri Armati da utilizzare.

Così lo scenario “Schermaglia” ci fa disporre 6 file di 4 carte e utilizzare 12 Punti Squadra (PS); per la “Battaglia” servono 6 file di 5 carte (e 16 PS); infine per la “Grande Battaglia” si useranno 5 file di 6 carte (e 20 PS).

La foto 2 qui sopra ci mostra il tavolo pronto per una “Battaglia”: come vedete la metà delle carte Foresta mostra il simbolo con la “croce di ferro” tedesca, mentre l’altra metà ci fa vedere la classica “stella” americana. In realtà TUTTE le carte Foresta sono uguali ma hanno un simbolo diverso sul fronte e sul retro: fra poco capirete perché.

Sempre nella foto sono “visibili” anche le carte Carro Armato scelte dai due giocatori: la scelta del tipo e del numero dei carri dipende dai giocatori ed è segreta, ma noi le abbiamo mostrate per motivi “didattici” e per farvi vedere che il giocatore Americano ne ha prese quattro, mentre il tedesco ha preferito sceglierne cinque.



Foto 3 – Le carte dei mezzi Americani.

Diamo allora un'occhiata più da vicino a queste carte:

- In alto a destra vedete il “costo” (in PS) di ogni Carro;
- La foto al centro ci mostra di che “mezzo si tratta”;
- I proiettili in basso a sinistra indicano la “potenza di fuoco” di quell'unità;
- Il numero dentro lo scudo in basso a destra è la corazza “difensiva” dell'unità.

Come abbiamo scritto più sopra ogni scenario di **SCOPE Panzer** indica il numero di PS da utilizzare, quindi sta ai giocatori decidere quali unità scegliere e sommare il loro costo in modo da rientrare nel massimo richiesto.

Tornando alla Foto 2 si vede che l'americano ha scelto un carro da 3 PS, due da 4 PS ed uno da 5 PS, per un totale di 16 PS (cioè il massimo richiesto dallo scenario 2)



Foto 4 – Esempio di carte “Boom”.

Prima di iniziare le operazioni sul campo però dobbiamo preparare accanto alla mappa i tre tipi di carte da utilizzare per risolvere i tiri:

- “colpo a segno” (le prime a sinistra) indica che il carro preso di mira è stato colpito e messo fuori uso;
- “difesa/colpo mancato” (carte al centro) indica che il bersaglio non è stato raggiunto e quindi è ancora operativo;
- “distanza/colpo mancato” (a destra) indica anch’esso che il tiro non è andato a segno.

Il Gioco

Ma ritorniamo allo schieramento iniziale di **SCOPE Panzer**: i due giocatori raccolgono le carte Foresta della loro prima fila e le sostituiscono con un mix di foreste e unità combattenti, le quali, sul dorso, mostrano anch’esse una porzione di Foresta con il simbolo della fazione (croce o stella).

Può capitare che un giocatore abbia meno mezzi delle carte prelevate, quindi rimetterà in tavola una o più carte Foresta in modo che il “campo di battaglia” risulti completo



Foto 5 – Le carte dei mezzi Tedeschi.

Al suo turno il giocatore deve scegliere una delle seguenti azioni:

- (1) Muovere uno o più mezzi: in questo caso preleva esattamente un gruppo di 2x2 carte Foresta (chiamato “Quadrante”) e le rimette poi in campo ridisponendole a piacere. Solitamente questo serve a fare avanzare una o più unità, spostando le loro carte verso il nemico, ma si può ovviamente “bluffare” e lasciare tutto com’era o retrocedere per ingannare l’avversario.
- (2) Esplorare una parte della foresta: anche in questo caso si deve prendere un quadrante dal tavolo, facendo attenzione che ci siano simboli di ENTRAMBE le fazioni. Il giocatore guarda le carte e se non ci sono mezzi nemici le rimette a posto mostrando però su tutte il suo simbolo (croce per il tedesco o stella per l’americano) approfittando dell’occasione per spostare una delle sue unità, se presente, con le regole viste sopra. Se invece trova uno o più mezzi nemici deve rimettere tutte le carte al loro posto senza spostamenti.
- (3) Ricerca bersaglio e tiri: se il giocatore è certo (o quasi) che sotto una carta foresta col simbolo dell’avversario si celi un mezzo da combattimento può indicarla e girarla, purché si trovi ad 1-2 carte di distanza da una Foresta con simbolo amico. Se la carta non cela nessuna unità nemica deve

essere rimessa al suo posto (senza cambiare simbolo), ma se invece la ricerca è positiva la si lascia scoperta e si può tentare di spararle.



Foto 6 – Esempio di attacco da parte di un Panzer tedesco.

Dopo aver individuato un bersaglio il giocatore di turno scopre una carta con una sua unità (purché a distanza max di due) e preleva un certo numero di carte “Boom”, come spieghiamo nell’esempio che segue e che fa riferimento alla Foto 6 qui sopra:

(A) si prende una “distanza/colpo mancato” per ogni carta che separa chi spara dal bersaglio: nel nostro esempio sono due, la quarta e la quinta da sinistra;

(B) si prende una carta “difesa/colpo mancato” per ogni valore di difesa del bersaglio (ricordate? il numero dentro uno scudo in basso a destra): nel nostro esempio una sola (quella più a destra nella foto);

(C) si prende una carta “colpo a segno” per ogni “proiettile” che appare in basso a sinistra del mezzo che spara: nella foto sono le prime tre carte da sinistra.

A questo punto si mescolano tutte le carte raccolte e si chiede all’avversario di sceglierne una: se è un “colpo a segno” il bersaglio viene distrutto e quella unità è sostituita da una “Foresta”. Se invece è un “mancato” non succede nulla e i due mezzi restano visibili sul campo fino a che, con un’azione “movimento”, non si spostano di nuovo, tornando “invisibili”.

A **SCOPE Panzer** sparare implica anche qualche rischio, visto che la carta di chi tira resta visibile, per lo meno nel turno dell'avversario immediatamente successivo.



Foto 7 - Continuazione dell'esempio col contrattacco americano.

Tornando al nostro esempio, il giocatore americano aveva un altro carro celato sotto una carta adiacente al panzer e decide di svelarla per sparare a sua volta: vediamo se vi è tutto chiaro! Quante carte “Boom” deve prendere e di che tipo? Troppo facile, perché le vedete già nella foto: 3 “colpo a segno” (il carro “Jackson” ha tre proiettili) più 1 distanza/mancato (il carro nemico è adiacente) e 2 difesa/mancato (lo scudo del panzer ha valore 2).

Questa è la meccanica di base di **SCOPE Panzer** che, come avrete capito, è veramente semplice da imparare e da mettere in pratica: il regolamento prevede però una serie di regole avanzate che rendono le partite più intriganti (e un pochino più complesse, quindi meno adatte per giocatori alle... prime armi). Esaminarle tutte in dettaglio esula dallo scopo di questa recensione, quindi ci limiteremo a segnalarvi quelle più interessanti, accompagnandole con un breve commento.

Tiri più precisi o più letali se un giocatore spara a un'unità che era già stata presa di mira precedentemente (una carta distanza/mancato in meno) oppure se il bersaglio viene attaccato di fianco (una carta difesa/mancato in meno) o da dietro (due carte “difesa/mancato” in meno).

Tipo di carri utilizzati (leggeri, medi o pesanti) che penalizzano quelli con armatura inferiore costringendoli ad avvicinarsi adiacenti per poter sparare. Alcuni tipi di mezzi hanno anche ulteriori vantaggi o limitazioni (cannoni d'assalto, torretta aperta, ecc.).

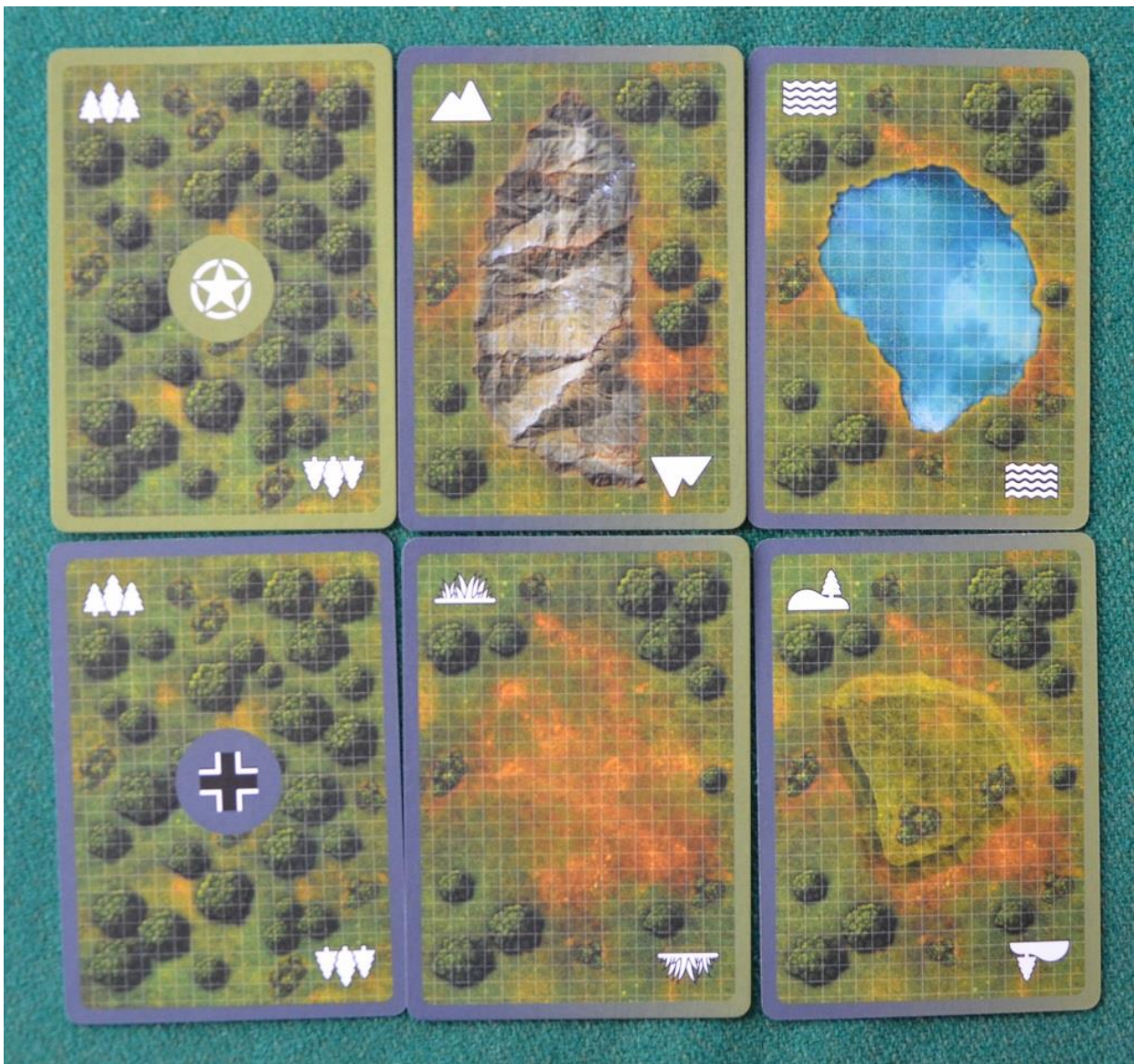


Foto 8 – Le carte Terreno: a sinistra vediamo quelle standard (Foresta) con i due diversi simboli (croce e stella), mentre a destra ci sono quelle speciali.

Come avevamo detto parlando della componentistica, **SCOPE Panzer** ci offre anche 4 carte “speciali” con terreni diversi dalla Foresta (le vedete nella Foto 8 qui sopra). Il loro utilizzo modifica alcune regole di base:

- la montagna (in alto al centro) indica un terreno più alto che blocca la visuale e su cui non ci si può muovere;
- il lago (in alto a destra) è impraticabile a tutti i mezzi;
- la collina (in basso a destra) blocca la visuale ma non il movimento;
- la pianura (in basso al centro) è un terreno scoperto.

Queste carte speciali vengono posate dai giocatori (2 a testa) al posto di una foresta ad inizio partita e quindi sono sempre visibili, così come è visibile una qualsiasi unità che si ferma su esse (lago e montagna escluse perché impraticabili). Ovviamente con una successiva azione “movimento” l’unità si può togliere da una posizione pericolosa per nascondersi di nuovo nella foresta.

Una partita a **SCOPE Panzer** può finire in due modi:

(A) Distruggendo tutte le unità del nemico

(B) Controllando tutte le unità foresta della prima riga del nemico

Qualche considerazione finale

Il gioco è veloce e divertente, specialmente nella fase di movimento e ricerca, quando il “bluff” è una componente essenziale del gioco: i due avversari, prima di decidersi a tentare qualche attacco, hanno tutto il tempo per spostare le loro unità e soprattutto per “convertire” (con l’azione Esplorazione) il maggior numero di foreste. Maggiore sarà l’area con il proprio simbolo e più sarà facile nascondersi e spostarsi senza farsi reperire dal nemico, mentre l’avversario avrà meno spazi in cui muovere.

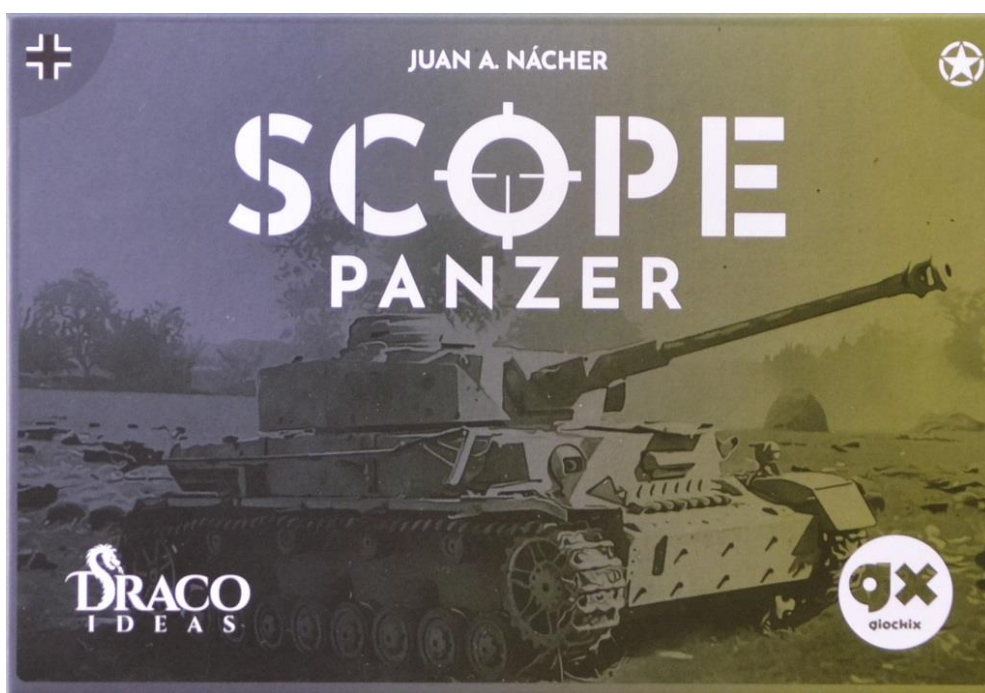


Foto 9 – La scatola di SCOPE Panzer.

La parte dei combattimenti di **SCOPE Panzer** è invece molto legata alla fortuna: è vero che un carro pesante (forza 3) che tira a distanza “1” ad un carro leggero (difesa “1”) ha 3 possibilità su 5 di colpirlo (60%) ma... non c’è nessuna certezza. Mediamente i tiri sono fra carri medi (2) a distanza 2 e con difesa 2, quindi la maggior parte degli scontri verrà combattuta con un 33% di probabilità di colpire il nemico: a volte questo può essere... frustrante, specialmente quando, dopo 2-3 tiri sbagliati il nemico, al primo colpo l’avversario mette il nostro carro fuori uso.

Ma questi sono ragionamenti più specificatamente da “wargamer” e lasciano il tempo che trovano: cosa vogliamo pretendere da un mazzo di carte? Lasciamoci prendere dalla voglia di scoprire le unità nemiche e cominciamo a bombardarle, poi, come va va!

Ai giocatori più esperti consigliamo tuttavia, dopo un paio di partite di prova, di utilizzare TUTTE le regole avanzate: vedrete che il gioco diventerà molto più interessante e anche il fattore fortuna nei combattimenti si ridurrà di molto (soprattutto se avrete manovrato bene per finire alle spalle del nemico).

Se avete dei figli ancora giovani ... insegnate loro a giocare a **SCOPE Panzer** e vedrete che dopo un paio di partite la sapranno più lunga di voi! Provare per credere!

"Si ringrazia la ditta GIOCHIX.IT per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"