

WATTIGNIES 1793

Una battaglia decisiva contro gli Austriaci che alzò il morale alle truppe repubblicane francesi.



I WARGAMES E BALENA LUDENS



**BALENA
LUDENS**

WARGAMES

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. 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.

Introduzione

Nel 1792, a seguito della Rivoluzione francese, tutte le monarchie europee costituirono un'alleanza (chiamata comunemente "Prima Coalizione") per soffocare al più presto questa nuova... repubblica che minacciava di piantare i suoi "semi" anche negli altri Regni d'Europa.

Dopo alcuni insuccessi iniziali la Francia, con la battaglia di Valmy, prese coscienza della sua forza militare e cercò dunque di "esportare" in altri Paesi, anche con l'aiuto delle armi le sue idee rivoluzionarie.

Poi rivalità interne, contrasti politici e la guerra di Vandea fecero entrare in crisi gli eserciti francesi, facendo subire alla Francia alcune sconfitte cocenti, al punto che il Comitato di Salute Pubblica dovette intervenire energicamente per rianimare tutto il fronte. Il 25 Vendemmiaio dell'Anno III della Rivoluzione (o, se preferite, il 16 Ottobre 1793) l'armata francese, agli ordini del generale Jourdan (poi raggiunto dallo stesso Lazare Carnot, responsabile delle operazioni militari all'interno del Comitato) si mosse per andare a liberare Maubeuge, assediata dalle truppe austriache del Principe di Coburgo.

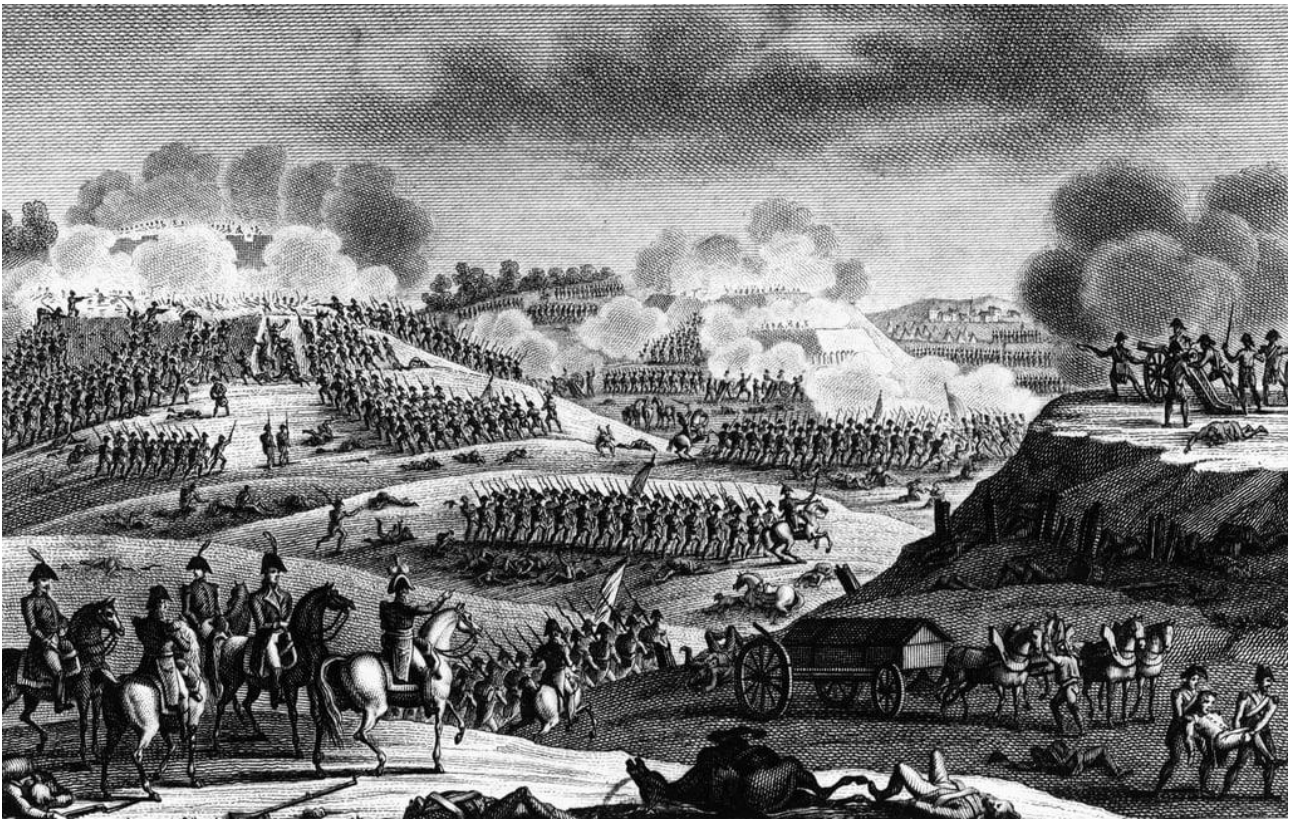


Foto 1 – Litografia della battaglia di Wattignies di Louis François Couche.

La battaglia fu vinta dai francesi che ripresero lo slancio necessario a respingere ogni minaccia esterna, fino ad arrivare alla decisiva battaglia di Fleurus (26 Giugno 1794) che pose fine alla minaccia austriaca nel Belgio e nei Paesi Bassi, i quali passarono sotto l'influenza della Francia.

I materiali del gioco.

Wattignies 1793 è stato pubblicato dalla casa editrice francese **Cérigo** come numero “Hors Série” della rivista **Vae Victis**.



Foto 2 – I componenti del wargame.

La confezione contiene una mappa (formato A3), una plancia con 216 pedine di grande formato (15x15 mm) ed alcune tabelle per regolare i movimenti e i combattimenti. Alla fine di questo articolo abbiamo raccolto la traduzione di una serie di risposte dell’Autore che ci hanno aiutato a chiarire alcuni punti del Regolamento: chi possiede questa battaglia e non l’ha ancora provata può trovare qualche spunto interessante. Si tratta del VI° volume della serie “**Soldats de la République**” che comprende i seguenti titoli, tutti firmati da Matthieu Dangla:

- Jemmapes 1792 (Vae Victis 122 – 2015)
- Neerwinden 1793 (Vae Victis 134 – 2017)
- Fleurus 1794 (Hors Série 28 – 2017)
- Hondschoote 1793 (Vae Victis 146 – 2019)
- Tourcoing 1794 (Hors Série 33 – 2020)

La mappa ci mostra l’area dove si svolse la battaglia: siamo nel Nord della Francia, vicino alla città di Maubeuge, a pochi chilometri dal Belgio, con il villaggio di Wattignies (che oggi ha preso il nome di Wattignies-la-Victoire per ricordare la vittoria dell’esercito francese) nella parte alta.

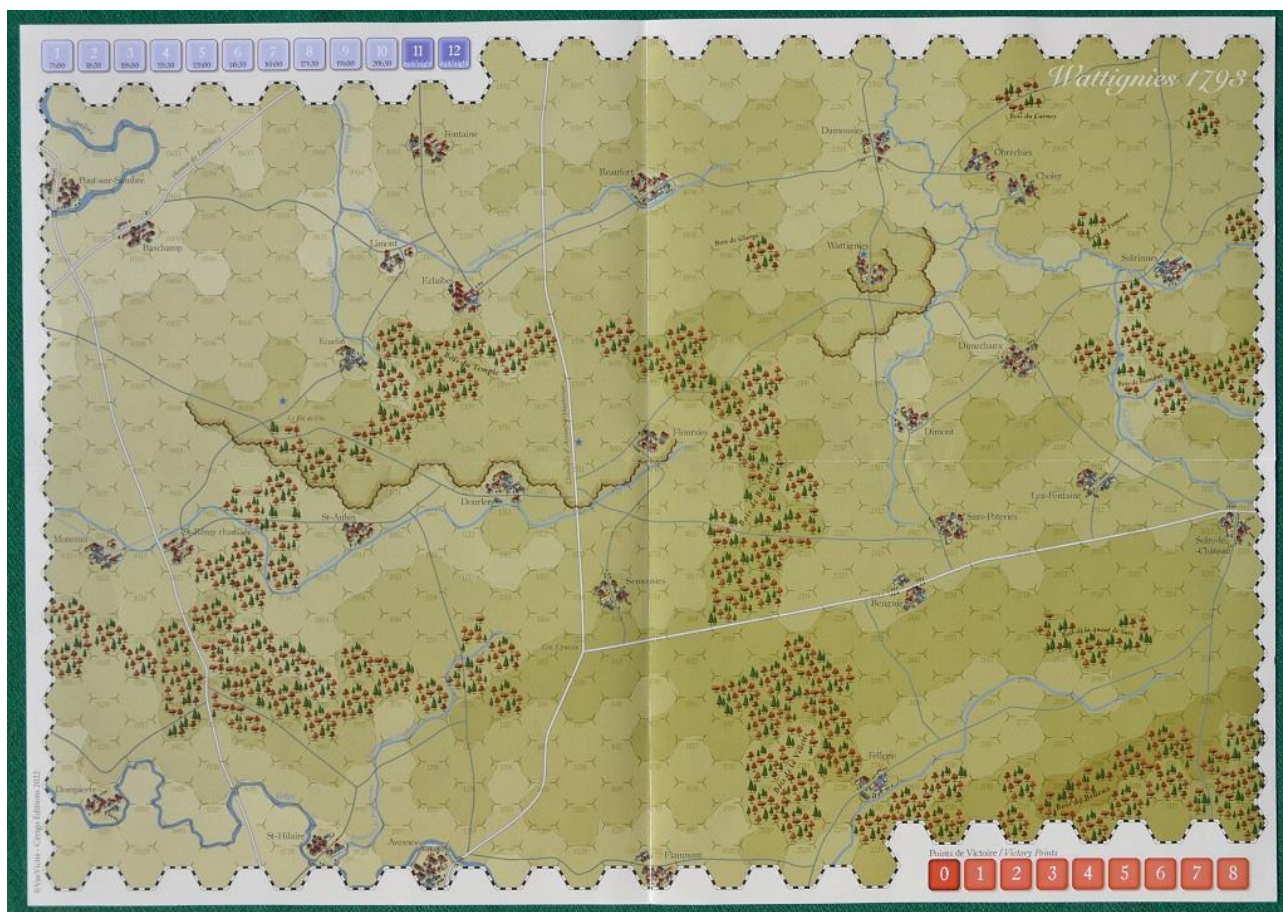


Foto 3 – La mappa di Wattignies 1793.

Come vedete si tratta di una zona prevalentemente pianeggiante, ma con qualche ondulazione del terreno, tipiche di questa regione: gli esagoni rappresentano circa 600 metri di terreno reale e ogni Punto di Forza delle unità corrisponde a 500-1000 fanti o 300-600 cavalieri, mentre ogni turno equivale a circa 90 minuti di tempo reale. Sulle singole unità sono riportate le seguenti informazioni (vedere anche la Foto 4):

- Morale: un numeretto dentro ad un quadrato (a sinistra della figura);
- Punti di Forza (PF) per il combattimento (in basso a sinistra);
- Punti Movimento (PM): per spostare l'unità (in basso a destra).

Nella parte alta del counter c'è sempre il nome dell'unità, mentre una striscia colorata evidenzia la "Formazione" di appartenenza. I generali hanno anch'essi tre valori:

- Bonus per aiutare il Morale delle loro truppe;
- Valore di Comando (VC)
- Punti Movimento (PM)

Una striscia colorata alla destra del pezzo indica qual è la formazione comandata da ognuno di essi.

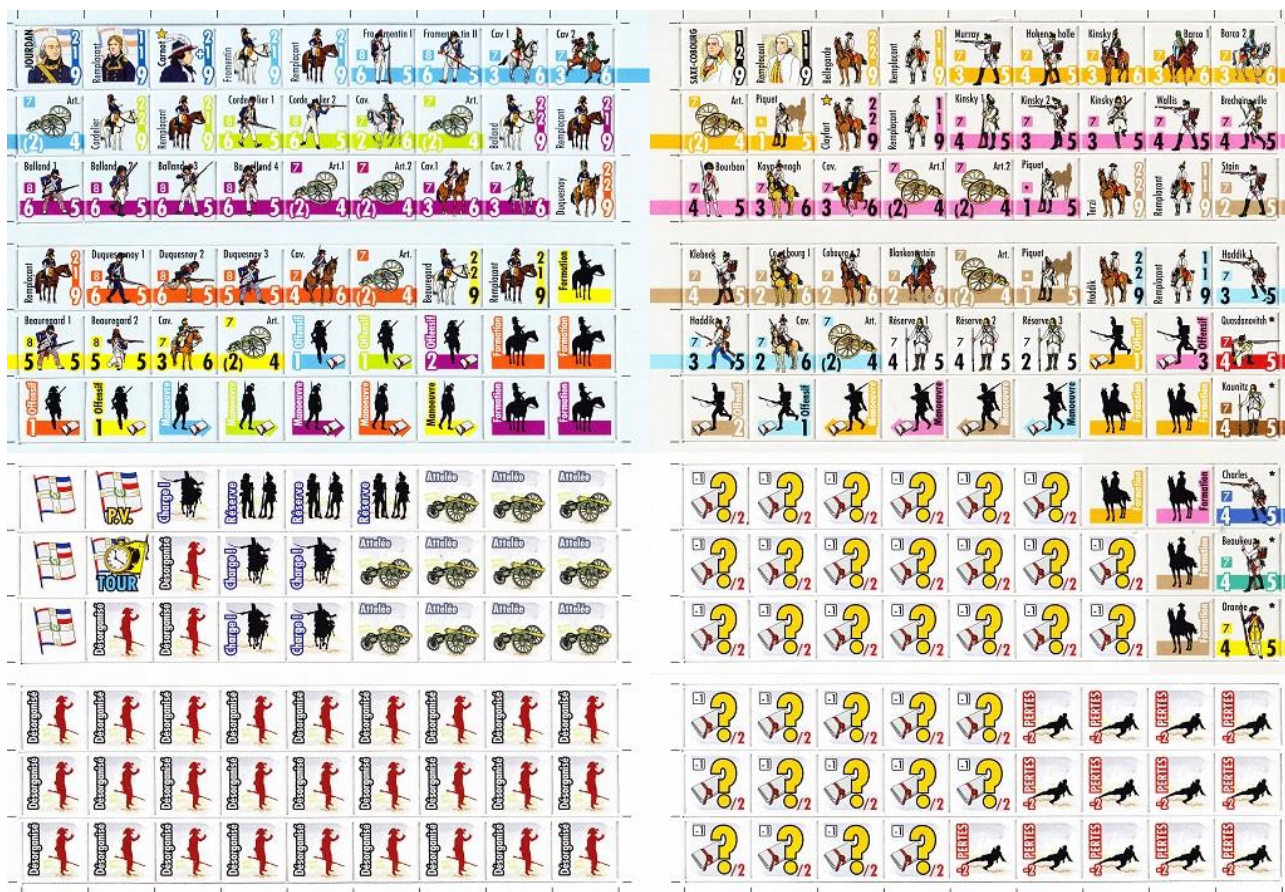


Foto 4 – La fustella con tutte le unità.

Il gioco.

La sequenza di gioco di **Wattignies 1793** è ormai quella classica della serie:

- Fase dell’Iniziativa: entrambi i giocatori lanciano un dado D6 ed aggiungono al risultato il valore “VC” del loro Comandante in Capo. Chi ottiene il totale più alto ha l’iniziativa e decide se sarà lui il primo ad attivare una formazione o se preferisce lasciare all’avversario questo compito;
- Fase degli Ordini: ogni formazione deve avere un ordine specifico che può essere cambiato solo in questa fase. Inoltre occorre verificare anche il livello di demoralizzazione delle truppe;
- Fase delle attivazioni: secondo l’ordine deciso dal giocatore con l’iniziativa occorre attivare una Formazione, verificando se è in comando (entro 4 esagoni dal generale) e se vuole muovere o combattere oppure restare ferma e riorganizzarsi. Poi, successivamente, i due avversari si alterneranno per attivare un’altra formazione finché tutte non avranno eseguito questa fase.
- Fase di fine turno: tutti i generali attivati (che erano stati invertiti dopo aver mosso o combattuto) vengono rigirati sul loro lato anteriore e si procede con il turno successivo.

TABLE DE CHANGEMENT D'ORDRE VOLONTAIRE (2D6)
7 ou moins : Échec de la tentative de changement d'ordre
8 ou plus : Réussite de la tentative de changement d'ordre
Modificateurs aux dés
+ valeur de commandement du chef de formation
+ valeur de commandement du général en chef pour un ordre par tour
- 1 pour passer à l'ordre offensif
+1 si le chef de formation et le général en chef sont empilés
-1 si le chef de formation et le général en chef sont éloignés de plus de six hexagones

TABLE DE DÉMORALISATION DE FORMATION (2D6)
4 ou moins : Démoralisation de la formation
5 ou plus : Sans effet
Modificateurs aux dés
- 1 par pas d'unité de la formation détruite
- 1 par pas d'unité de la formation en déroute
+ valeur de commandement du chef de formation
+ 1 si la formation a un ordre défensif

TABLE DE MORAL (2D6)
Résultat inférieur ou égal au moral de l'unité : réussite
Résultat strictement supérieur au moral de l'unité : échec
Modificateur au dé : -BM d'un chef présent dans l'hexagone

LES ORDRES
• Ordre défensif : les unités ont une capacité de mouvement réduite de la moitié. Elles ne peuvent entrer dans une Zdc ennemie que si une unité de la formation s'y trouve déjà ou se trouve dans un hexagone adjacent qui est lui-même dans une Zdc ennemie (les unités de cavalerie qui remplissent ces conditions peuvent charger). • Ordre offensif : l'infanterie et la cavalerie en bon ordre doivent se rapprocher des unités ennemies de leur plein potentiel de mouvement et si possible rentrer dans un hex adjacent à l'ennemi (exception : les unités en réserve ne sont pas obligées de s'approcher de l'ennemi). Les unités en bon ordre dans une Zdc ennemie peuvent quitter leur hexagone si elles peuvent être mises en réserve ou si elles terminent leur tour adjacent à l'adversaire. Les unités d'artillerie et les unités désorganisées peuvent librement entrer et sortir d'une Zdc ennemie. • Manœuvre : les unités ne peuvent pas rentrer dans une Zdc ennemie, mais peuvent y rester si elles s'y trouvent déjà. + 1PM. • État de démoralisation : les unités ne peuvent pas rentrer dans une Zdc ennemie, et doivent en sortir au cours de leur mouvement, si c'est possible. -1 au moral.

TABLE DES EFFETS DU TERRAIN (TET)					
Terrain	Mouvement	Tir	Assaut	Ligne de vue	Divers
Clair	1	-	-	-	-
Village	2	-2	-2	bloquante	Combat, Cav
Ferme/abbaye	1	-	-1	-	-
Bois	2	-2	-2	bloquante	Cav
Citadelle	impassable ^a	impossible	impossible	bloquante	France
Retranchement	+1	-2 ^b	-2 ^b	-	-
Route	1 (+2 ^c)	-	-	-	Mouvement
Chemin	1	-	-	-	Mouvement
Rivière	Tout/impassable ^d	-	Impossible	-	Rivière
Ruisseau	+1	-	-2	-	-
Pont	1	-	-2	-	-
Niveau ↗	+ 1	-2	-2	Cf règle	-
Niveau ↘	-	-	+2	Cf règle	-
Bocage	1,5	-2	-	-	Cav
Marais	2	-1	-1	-	Cav

Notes

le MD au tir ou à un assaut est applicable si au moins une unité de combat fait encourir ce modificateur.

Combat : une unité n'a pas de flanc ni et d'arrière.

Rivière : aucun assaut possible à travers la rivière.

Cav : si au moins une unité de cavalerie est présente pour attaquer cet hex, un MD supplémentaire de -2 est appliqué. Si au moins une unité de cavalerie est présente en défense, un MD supplémentaire de +2 est appliqué.

France : Seules les unités françaises peuvent rentrer dans la ville d'Avèsmes

Mouvement : annule tous les effets négatifs du terrain (changement d'élévation, cours d'eau, etc.) pour le mouvement, sauf dans un hex. adjacent à l'adversaire.

a : Impassable, sauf par la route [1 PM].

b : Ces effets ne profitent qu'à un défenseur qui se trouve à l'intérieur du retranchement. De plus, un éventuel résultat « retraite » est annulé en cas de test de moral réussi sur une unité au choix du défenseur (tir) ou sur l'unité de tête (assaut). L'échec de ce test ne provoque de dégradation de l'état de désorganisation de l'unité.

c : +2PM pour une unité qui fait l'intégralité de son mouvement sur la route [sans pouvoir entrer dans un hex. adjacent à l'ennemi].

d : totalité des PM pour l'infanterie et la cavalerie. Impassable pour l'artillerie.

TABLE D'ÉLIMINATION DE CHEF (2D6)
11 ou moins : Sans effet
12 ou plus : Éliminé
Modificateur aux dés
+ 1 si le combat a provoqué au moins un pas de perte ou + 2 si l'unité ou les unités avec lesquelles le chef est empilé sont détruites.

WATTIGNIES 1793. Les Soldats de la République vol. 6

Foto 5 – Tabella degli Ordini e degli Effetti del Terreno.

Come dicevamo più sopra ogni Formazione, in **Wattignies 1793**, deve avere sempre un ordine attivo, e da esso dipende la sua attitudine sul campo di battaglia. Vediamo allora quali sono:

- Formazione in **DIFESA**: la PM delle sue unità è ridotta alla metà e possono entrare in ZOC nemica solo se un'altra unità della stessa formazione è già adiacente a quel nemico;
- Formazione in **ATTACCO**: le sue unità devono muovere verso il nemico con la loro massima potenzialità e possibilmente arrivare adiacenti a un'unità avversaria per attaccarla: se già adiacenti al nemico possono uscire dalla sua ZOC per mettersi in "Riserva" o attaccare un'altra unità;
- Formazione in **MANOVRA**: tutte le unità ricevono un 1 PM supplementare e muovono liberamente ma senza entrare in ZOC nemica. Se già in ZOC possono restare ferme.
- Formazione **DEMORALIZZATA**: le sue unità non possono entrare in ZOC nemica e quelle che ci sono già devono uscirne subito. Tutte hanno un -1 al Morale.

Per cambiare gli ordini di una formazione si lanciano 2D6 (una sola volta a turno), si applicano i modificatori indicati in tabella e si verifica se il cambio è... autorizzato o meno.

TABLE DES TIRS (2D6)					
DÉS/PF	1-2	3-5	6-8	9-12	13+
2	-	-	-	-	-
3	-	-	-	-	-
4	-	-	-	-	M
5	-	-	-	M	M
6	-	-	M	M	1D
7	-	M	M	1D	1D
8	M	M	1D	1D	1D
9	M	1D	1D	1D	2D
10	1D	1D	1D	2D	2D
11	1D	1D	2D	2D	*2DR
12	1D	2D	2D	*2DR	*3D
13	2D	2D	*2DR	*3D	*3DR
14 ou +	2D	*2DR	*3D	*3DR	*3DR

Modificateurs aux dés applicables à tous les tirs (infanterie - artillerie)
Table des effets du terrain (hexagone de l'unité-cible).
-2 si au moins une unité désorganisée de niveau 2 tire.
-2 en cas de tir de réaction.
+1 si tous les tireurs sont en ordre défensif.

Modificateurs aux dés spécifiques aux tirs d'artillerie :
+2 : si au moins une artillerie tire à 1 hexagone.
+2 : si l'hexagone-cible contient au moins 4 PF d'infanterie et/ou de cavalerie (artillerie non prise en compte).
-2 si au moins une unité d'artillerie porteuse du marqueur « artillerie attelée » tire.

Résultats de combat

M: Test de Moral pour l'unité de tête (assaut) ou pour une unité au choix du joueur qui subit le tir; consulter la table de moral. Un niveau de désorganisation sur cette unité en cas d'échec.

nD: nombre de niveaux de désorganisation (à répartir entre les unités ayant pris part au combat).
R: recul d'un hexagone de toutes les unités
*: 1 pas d'artillerie détruit (si présent).

TABLE DE RALLIEMENT (2D6)	
3 ou -	Retirer deux niveaux de désorganisation
Résultat compris entre 4 et le moral de l'unité	Retirer un niveau de désorganisation
Résultat strictement supérieur au moral de l'unité	Echec de la tentative de ralliement

Modificateur au dé
+2 si l'unité est dans une ZdC ennemie (**Note:** l'effet de ce malus est annulé pour l'unité qui est à l'intérieur d'un retranchement, si les unités adverses sont de l'autre côté du retranchement)
- BM d'un chef présent dans l'hex.

WV-EN © Cérigo Editions 2022

MATRICE DE RAPPORT DE FORCES	
Rapport de force	MD
1/3 et moins	Combat interdit
1/2	-4
2/3	-2
1/1	0
3/2	+2
2/1	+4
3/1 et plus	+6

Le rapport de force est arrondi en faveur du défenseur.

Modificateurs aux dés (plafonnés à +6 ou -6)

Différentiel entre le moral des unités de tête en attaque et en défense.

Table des effets du terrain (hexagone du défenseur).

Rapport de force (cf matrice).

+/-1 si présence d'un chef ayant un bonus tactique (maximum: un chef par camp).

+2 si l'unité en défense est attaquée par un hexagone de flanc, ou +4 si l'unité en défense est attaquée par l'hexagone d'arrière.

-2 si une unité en attaque est dans la ZdC d'unités ennemies qui ne sont pas engagées dans un autre combat (soit un tir, soit un assaut) dans la même séquence (par hexagone non-attaqué).

-2 si au moins une unité qui défend a un ordre défensif.

-2 si au moins une unité désorganisée de niveau 2 participe au combat en tant qu'attaquant.

+2 si au moins une unité désorganisée de ni-

Résultats de combat

M: Test de Moral pour l'unité de tête (assaut) ou pour une unité au choix du joueur qui subit le tir; consulter la table de moral. Un niveau de désorganisation sur cette unité en cas d'échec.
R: recul d'un hexagone de toutes les unités

TABLE D'ASSAUT (2D6)		
DÉS	ATTAQUANT	DÉFENSEUR
0 ou -	P* + 5DR	-
1	P* + 4DR	1D
2	P + 3DR	-
3	P + 3DR	M
4	P + 2D	1D
5	3D	-
6	3D	M
7	P	1D
8	2D	M
9	1D	1D
10	-	R
11	P	P + 1D
12	M	2DR
13	1D	P
14	M	*3DR
15	1D	P + 2DR
16	M	P + 2DR
17	-	P* + 3DR
18	-	P* + 3DR

veau 2 participe au combat en tant que défenseur, ou +4 si au moins une unité est en déroute.

Charge : +3 par unité de cavalerie lourde ; +2 par autre unité de cavalerie ou par unité d'infanterie française ; +1 par unité d'infanterie coalisée.

Maximum : deux unités qui chargent par assaut.

+2 si **attaque combinée**: applicable si l'hexagone cible est en terrain clair, s'il a fait l'objet au cours du même segment d'un tir d'artillerie, et si au moins une infanterie et une cavalerie attaquent à travers un bord d'hexagone non-bloquant.

nD: nombre de niveaux de désorganisation (à répartir entre les unités ayant pris part au combat).
P: un pas de perte subi par l'unité de tête.
*: 1 pas d'artillerie détruit (si présent).

Foto 6 – Le tabellone per il combattimento.

Un aspetto interessante di **Wattignies 1793**, e della intera serie, è la cosiddetta “reazione”: quando un’unità nemica entra nella ZOC di una nostra unità, quest’ultima può effettuare un movimento di reazione (girandosi in modo da mostrare il “fronte” al nemico) o un tiro difensivo. Altra novità piuttosto interessante è il fatto che una casella occupata dal nemico può essere attaccata ben tre volte: con tiri di artiglieria, con tiri di fanteria e con un corpo a corpo (tutte le unità coinvolte devono essere diverse, naturalmente). I combattimenti si svolgono unità per unità e coinvolgono un solo esagono fra quelli sul “fronte” dell’attaccante, il quale deve decidere se “sparare” al nemico oppure se impegnarlo con un “Corpo a Corpo”. Entrambi devono nominare una unità “di punta” che subirà per prima eventuali danni ma che normalmente avrà il miglior Morale. Si usano delle specifiche Tabelle (le vedete nella foto qui sopra) che regolano il combattimento utilizzando il lancio di 2D6 e gli eventuali modificatori applicabili allo scontro (rapporto di forze, terreno, attacco ai fianchi o sul retro, tipo di ordini, carica di cavalleria, ecc.). I risultati sono quelli ormai “classici” della serie:

- **M:** fare un test di Morale all’unità di punta. Se il tiro è superiore al suo valore di morale l’unità riceve un livello di disorganizzazione;
- **R:** tutte le unità si ritirano di un esagono;
- **nD:** numero dei livelli di Disorganizzazione da distribuire alle unità;
- **P:** perdita di uno step dell’unità di punta.

Se il risultato è accompagnato da un asterisco (*) significa che occorre eliminare anche uno step di Artiglieria, se presente in quell’esagono.

Qualche considerazione

Abbiamo già avuto la possibilità di provare gli altri giochi della serie e dobbiamo riconoscere che ci è piaciuta.



Foto 7 – Schieramento iniziale degli austriaci. I francesi stanno entrando sulla mappa.

Dal punto di vista della simulazione bellica **Wattignies 1793** presenta una situazione molto interessante: gli austriaci infatti sono già schierati al centro della mappa con quattro distinte formazioni (tutte con ordine di “Difesa”) e con delle linee difensive trincerate per sbarrare la strada verso Maubeuge ed il Nord. I Francesi invece entrano al primo turno dal lato sud della mappa con cinque diverse formazioni (che hanno tutte un ordine di “Manovra”) ognuna delle quali deve dirigersi “obbligatoriamente” verso un preciso obiettivo sulla mappa, ma possono farlo abbastanza velocemente sfruttando il movimento strategico. Arrivati in prossimità del nemico (4 esagoni di distanza) possono finalmente cambiare i loro ordini e passare (almeno in parte) ad un atteggiamento più offensivo per scardinare i lati dello schieramento austriaco e costringere il centro ad indietreggiare per evitare di essere preso alle spalle.

È ovvio che, come nella realtà, a **Wattignies 1793** il peso dell’attacco è soprattutto sulle spalle del giocatore francese, tuttavia gli austriaci devono prepararsi a contrattaccare non appena capiranno quali aree saranno più deboli nello schieramento francese: per questo dovranno passare rapidamente ad ordini di “Manovra” per riposizionare al meglio le loro difese. I primi turni della battaglia vedranno normalmente i francesi scegliere una direzione d’attacco principale ed una secondaria, lasciando le ultime unità in posizioni abbastanza ben difendibili, mentre gli austriaci dovranno evitare ingaggi pericolosi (soprattutto sull’ala sinistra, in direzione di Wattignies, che è la più debole) ma contrattaccare forte dove il nemico avrà lasciato meno unità. È importante anche l’utilizzo corretto del proprio arsenale, magari indebolendo per prima cosa il nemico con l’artiglieria per poi attaccarlo a fondo nel corpo a corpo.

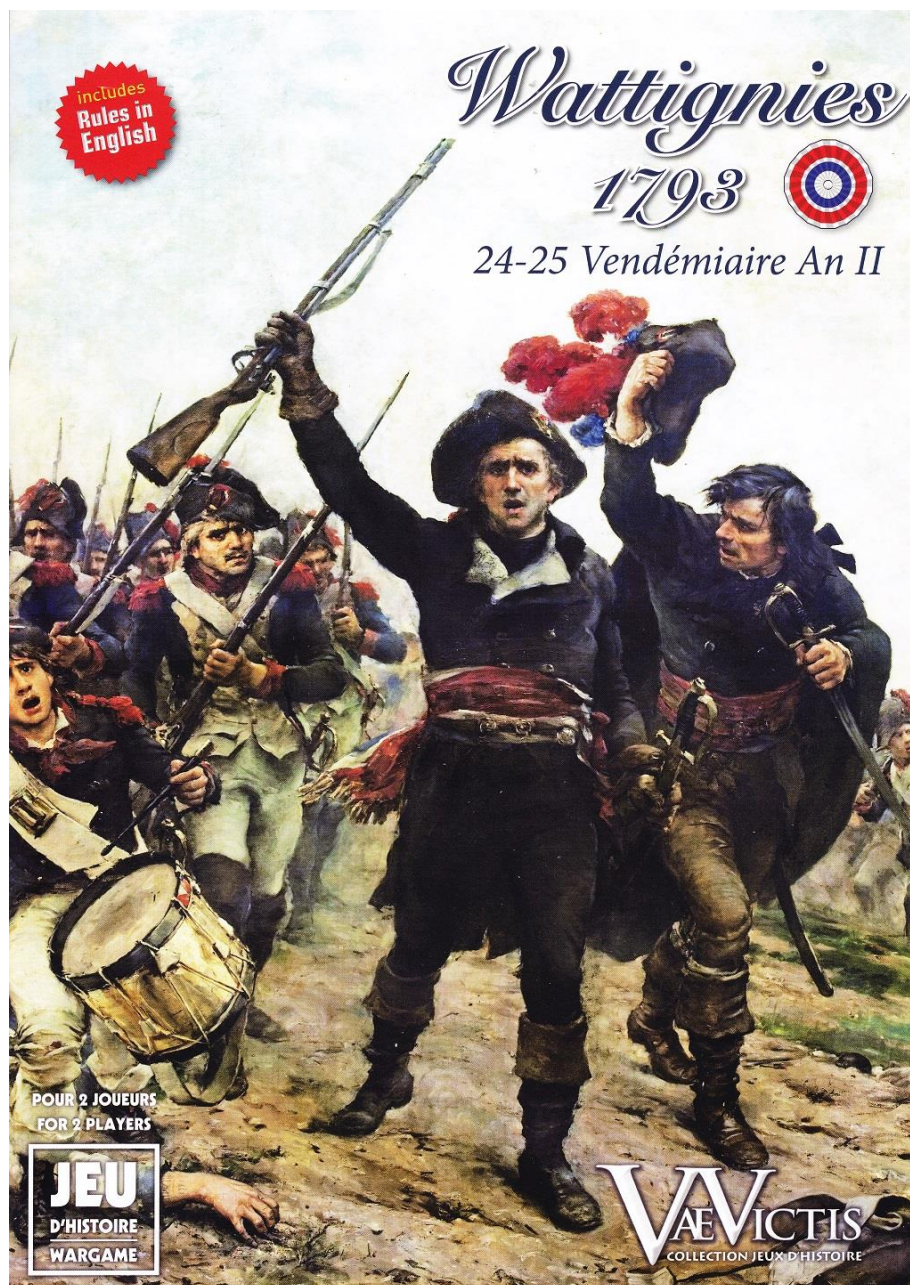


Foto 8 – La copertina del gioco.

Alcuni chiarimenti da parte dell'autore Matthieu Dangla.

Come abbiamo già anticipato, abbiamo chiesto all'autore del gioco alcuni chiarimenti su punti che ci sembravano poco chiari o per lo meno dubbi. Matthieu è stato gentilissimo nel risponderci subito e di questo lo ringraziamo pubblicamente. Troverete qui di seguito le nostre domande e le sue risposte.

(1) - Sulla mappa non sono indicati i punti cardinali. Abbiamo deciso che Wattignies indica il Nord. Inoltre manca una tabella grafica per illustrare i vari tipi di terreno o l'altezza dei singoli esagoni
Risposta: sì, la mappa è orientata in maniera classica, verso Nord.

(2) - Unità: abbiamo trovato delle pedine «Formazione» (con colori diversi sul fronte e sul retro) ma non siamo riusciti a capire come utilizzarli. **Risposta: vedere la regola speciale per il secondo giorno di battaglia (8.2.3)**

(3) - Unità: la pedina del generale Beauregard ha la stessa immagine sul fronte e sul retro, quindi manca il simbolo che indica che ha già mosso. **Risposta: Mi spiace! Tu sei il primo a segnalarmi questo errore.**

(4) – Unità non Comandate (3.2): se un'unità ha un ordine “Difesa” può muovere del 50% dei suoi PM. Se fosse anche “Non in Comando” (NC) cosa succede? Si riducono di un altro 50% i PM rimasti? E si arrotonda ogni volta? **Risposta: Una unità NC non beneficia dell'effetto degli ordini della sua formazione (regola 3.2). Un'unità in Difesa o una NC hanno semplicemente il loro potenziale PM dimezzato.**

(5) – Movimento (5.2): la tabella dei terreni dice che se un'unità si muove su un “sentiero” spende 1 PM per esagono attraversato: vale anche se l'unità sale di livello o dobbiamo aggiungere la penalità di +1 PM? **Risposta: il costo resta di 1 PM (strada o sentiero annullano l'effetto della salita)**

(6) – Reazione (5.3): un'unità attaccata sul fianco o sul retro può girarsi (ma non sparare). Cosa succede se essa è già impegnata da un'altra unità amica e viene attaccata sul fianco o il retro? **Risposta: essa non può reagire al secondo attacco essendo già adiacente ad una unità nemica (regola 5.3).**

(7) - Carica (5.4): se abbiamo capito bene la cavalleria può “caricare” anche senza muoversi: basta che l'esagono in cui si trova e quello dell'unità attaccata siano di terreno aperto e che il bordo non abbia ostacoli (trincee, fiumi, ecc.): è giusto? **Risposta: SI (come previsto dalla regola 5.4.1).**

(8) – Unità in rotta (5.5): se il cammino diretto verso il bordo mappa è occupato da un'unità amica quella in rotta può schivarla passando da un esagono di fianco alla prima? In altre parole possiamo utilizzare un percorso alternativo, purché ogni movimento ci avvicini al bordo mappa? **Risposta: il regolamento prevede che ci si debba avvicinare al bordo mappa, salvo in caso di ZOC nemiche. Se un esagono è occupato da un'unità amica si può passare da quello al fianco. Se invece tutti gli esagoni adiacenti sono occupati l'unità in rotta dovrà attraversare le linee amiche con el solite conseguenze.**

(9) - Combattimento (6.0): abbiamo capito bene questo punto? Si può davvero attaccare un'unità amica tre volte? Con un tiro a distanza (artiglieria), con i tiri di un'unità amica adiacente e con un attacco in corpo a corpo da parte di un'altra (o più) unità adiacenti? **Risposta: SI, ma le unità di fanteria possono sparare oppure lanciare un assalto, maia entrambe le stese cose nello stesso turno.**