

ARRIVANO I FRANCESI

Due battaglie dell'esercito napoleonico in Italia



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 14/06/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su 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.

Introduzione storica

Il paese di Montebello è stato testimone di due battaglie piuttosto importanti: una di esse, la seconda in ordine di tempo, è datata 20 Maggio 1859 e fu testimone del primo scontro fra i franco-piemontesi e gli austriaci all'inizio della Seconda Guerra di Indipendenza italiana.

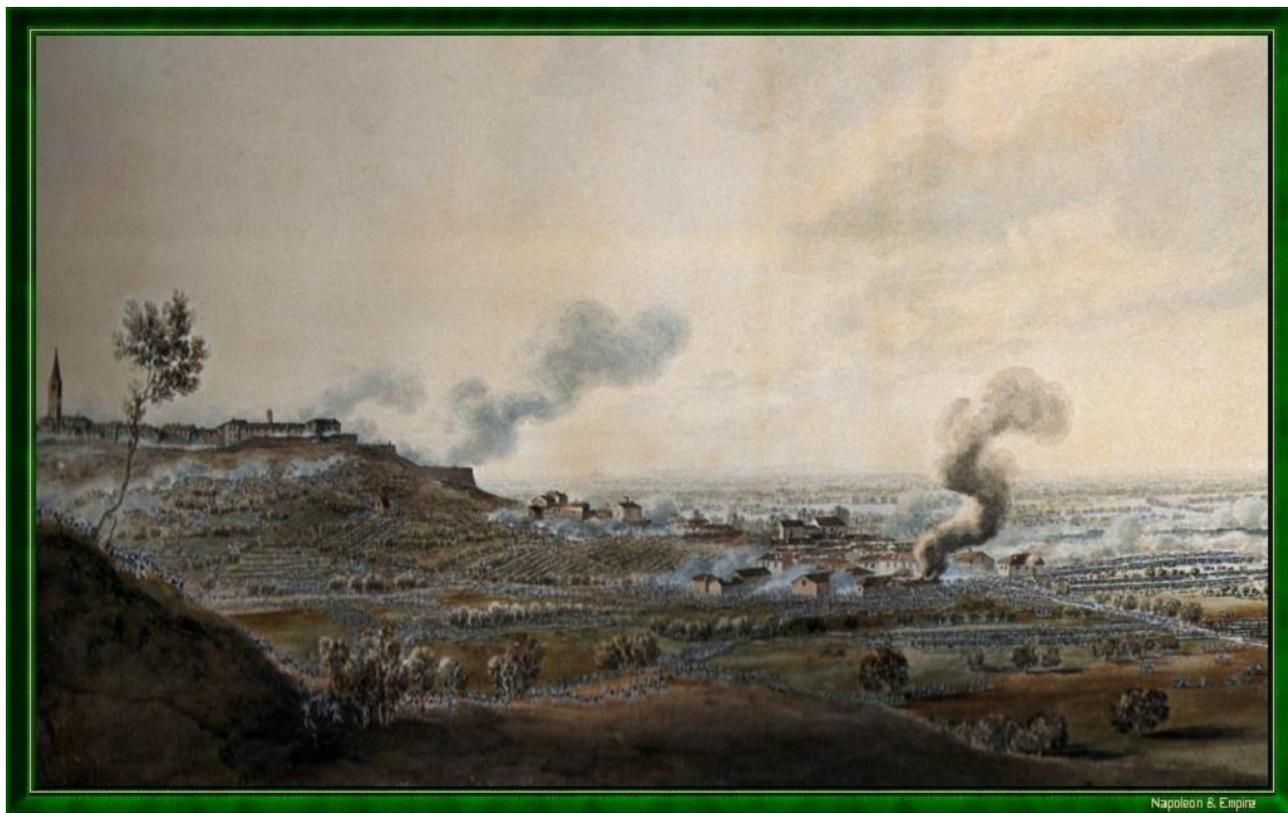


Foto 1 – Un quadro che illustra la battaglia di Montebello.

La prima, soggetto della nostra recensione, avvenne invece il 9 Giugno 1800 e vide di fronte i Francesi del Generale Lannes e gli austriaci del Generale Ott, nell'ambito della campagna d'Italia (durante la Guerra della Seconda Coalizione). Fu una importante vittoria francese e fece da preludio al trionfo di Napoleone a Marengo (cinque giorni più tardi, il 14 Giugno).

Quando Napoleone arrivò a Ginevra, a Maggio, per prendere il comando dell'Armata d'Italia trovò un esercito di soli 48.000 uomini, male equipaggiati e con soli 30 cannoni a disposizione. Naturalmente si diede da fare per ristabilire ordine e disciplina e qualche settimana dopo attraversò le Alpi attraverso il passo del Gran San Bernardo (dove i cannoni furono smontati, per trasportarli, e poi rimontati).

Arrivato in piano i francesi si diressero verso Milano con una mossa a sorpresa (gli austriaci lo aspettavano in Liguria per accorrere in soccorso della città di Genova, da loro assediata), così il generale Lannes incontrò per primo le unità del generale Ott vicino a Casteggio, sulla strada che da Piacenza porta ad Alessandria.

Ed è a questo punto che possiamo passare ai “fatti” direttamente sulla mappa del gioco.

Presentazione del gioco

Arrivano i Francesi è un wargame di Enrico Acerbi edito da [Aleph Game Studio](#) e ci viene proposto in una busta trasparente che contiene un libretto con le regole, le note storiche e tutte le tabelle necessarie a simulare due battaglie napoleoniche: Montebello (appunto) e la quasi sconosciuta battaglia di Campotenesse del 9 Marzo 1806 (fra Francesi e Borbonici).

Si può giocare in due (età minima 14 anni) e servono almeno 180 minuti per completare una partita (conoscendo già le regole).

Unboxing



Foto 2 – I componenti del gioco.

Arrivano in Francesi è, praticamente una edizione “fuori serie” della rivista italiana *Para Bellum* e contiene una mappa double face (per la battaglia di Montebello sul fronte e quella di Campotenesse sul retro), due fustelle (una per battaglia) con 108 counters ciascuna e un paio di schede con tutte le tabelle (terreno, combattimenti, bombardamento, tiri, ecc.).

Il libretto che accompagna questi componenti, tutto a colori, contiene 16 pagine di regole (incusi gli schieramenti iniziali), una copia di tutte le tabelle e le note storiche per entrambi gli scontri.

Come sempre succede con i giochi di Enrico Acerbi la grafica è davvero di alta qualità: le mappe sono perfettamente leggibili, gli esagoni sono di grandi dimensioni (20 mm) e le unità portano i colori che avevano in realtà le divise delle diverse formazioni.

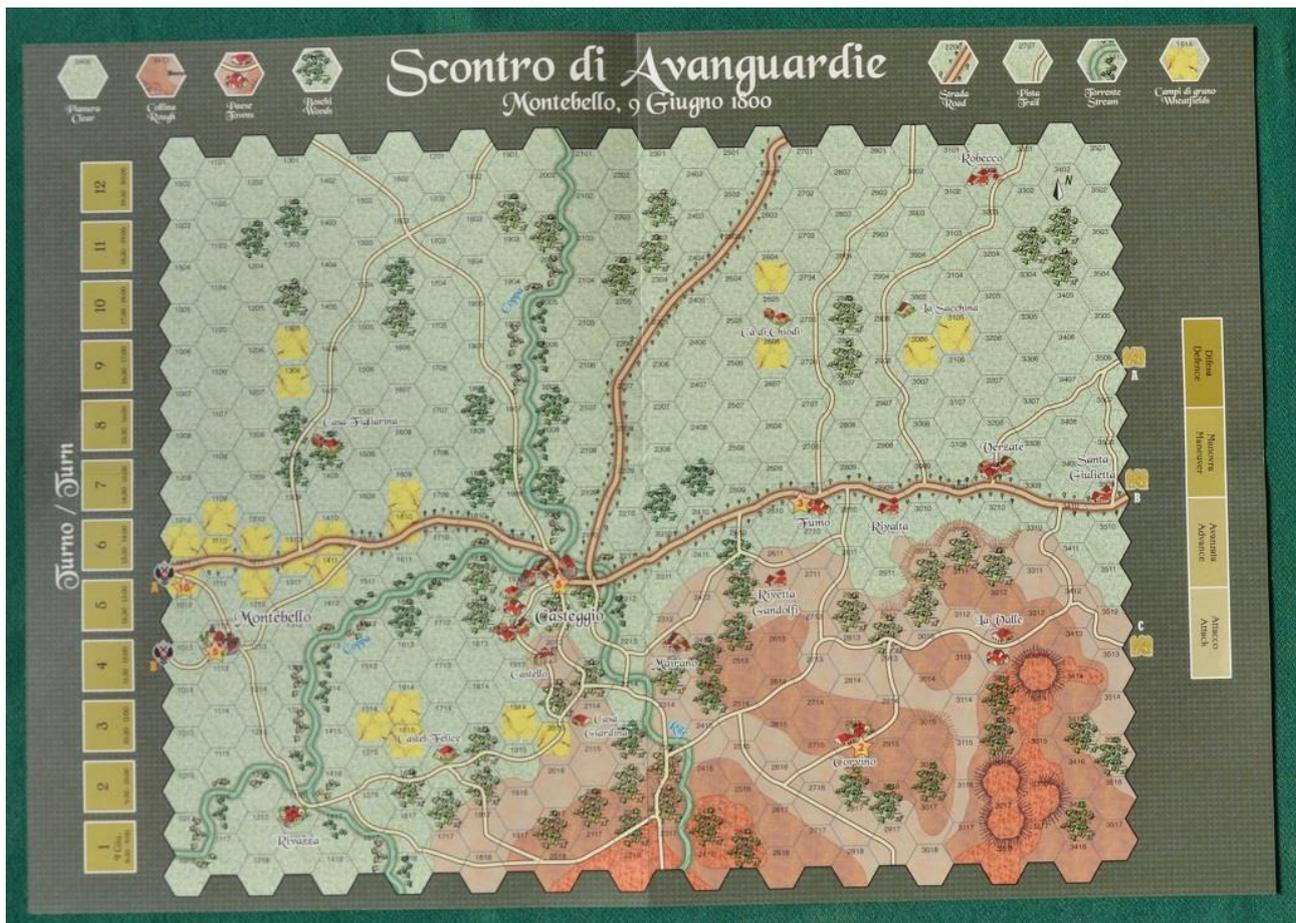


Foto 3 – La mappa per la battaglia di Montebello.

La mappa di Montebello è molto “estiva” e piena di colori: al centro si nota subito la città di Casteggio, con le due strade principali che si riuniscono proprio in quella cittadina, mentre sulla destra si riconoscono 3 caselle quadrate (chiamate A, B e C) che indicano gli esagoni di arrivo delle unità francesi del generale Lannes.

La mappa di Campotenesè è ammantata di neve e quindi un po’ più spenta: la esamineremo più avanti nella recensione.

In generale i componenti sono di alta qualità e muovere le “pedine” sulla mappa non comporta problemi

Preparazione (Set-Up)

La battaglia di Montebello inizia con gli Austriaci del generale Ott già schierati in campo: una buona metà delle truppe si trova fra Casteggio e le colline attorno a La Valle, il paesino sulla destra della mappa. Le altre unità stanno muovendosi verso il loro Comandante ma si trovano ancora nella zona di Montebello (a sinistra della mappa).

ATTENZIONE: L'unità austriaca di Mariassy Jager si trova in 3509 e non come indicato dal setup

Il primo turno inizia con l'ingresso in campo del generale Lannes (dall'esagono “B”) insieme a tre unità di Fanteria del 28° di Linea, comandate da Mainoni.

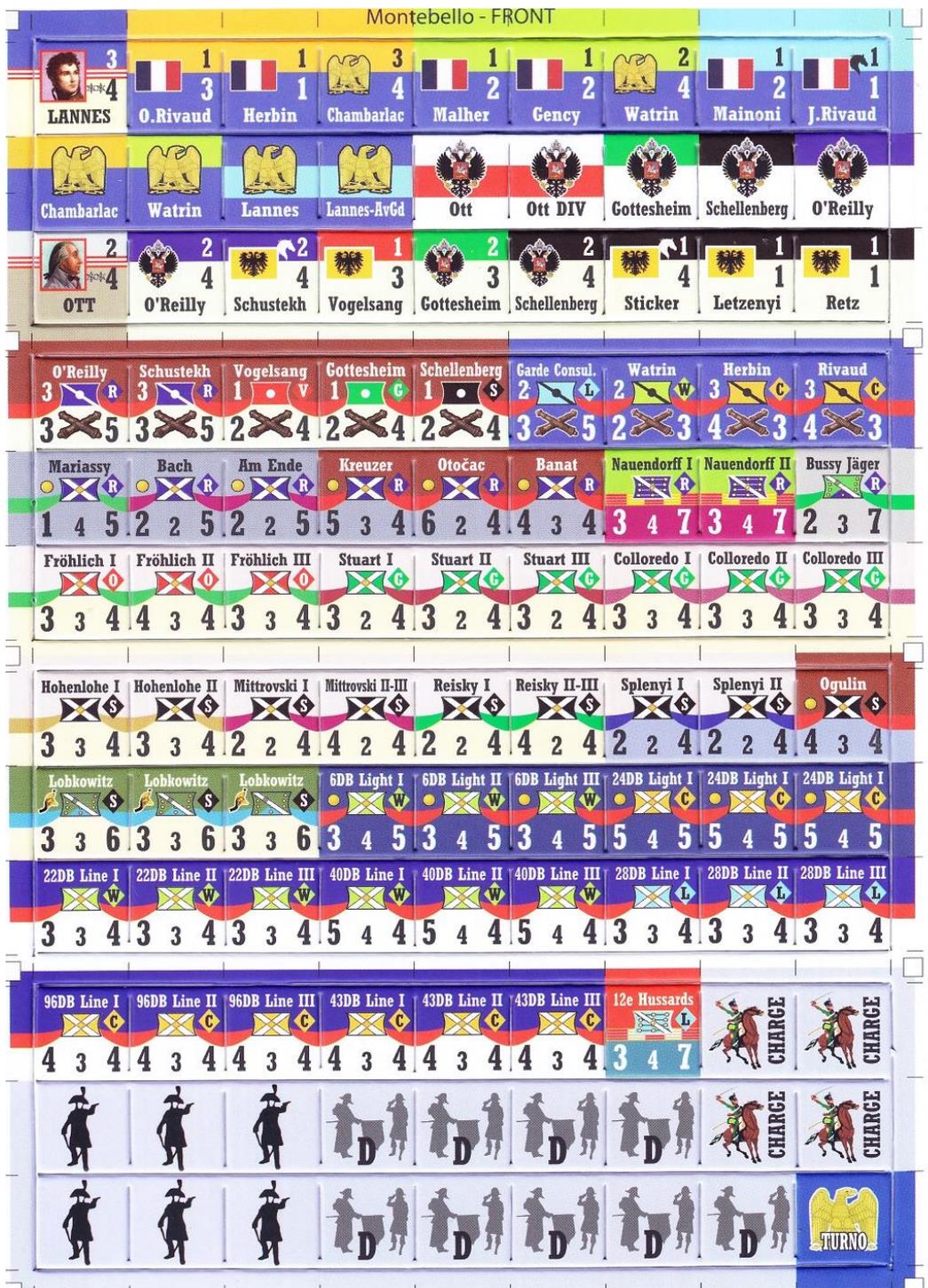


Foto 4 – Tutte le unità e i marcatori per la battaglia di Montebello.

Ed è arrivato il momento di presentare un po' meglio le unità in gioco: ci sono tre tipi di ufficiali: i Comandanti in Capo (Lannes e Ott) che hanno il loro ritratto stampato sul counter; i Generali al comando di una formazione (riconoscibili per lo stemma: Aquila per i francesi e Aquila bipenne per gli austriaci); gli Ufficiali (colonnelli o maggiori) che hanno una bandiera stampata sul counter.

Tutte le unità combattenti, oltre al nome indicato in alto, mostrano un simbolo al centro (Fanteria, Artiglieria o Cavalleria) e tre numeri: il primo a sinistra indica la "Forza" in combattimento dell'unità, mentre quello a destra indica la sua capacità di movimento.

Il terzo numero, più piccolo, indica l'Efficienza delle unità (per Cavalleria e Fanteria) oppure il raggio di tiro (per l'artiglieria).

Al suono dei tamburi e a passo di marcia le prime unità francesi entrano in campo e Lannes deve decidere se attaccare subito o fare eseguire prima qualche manovra alle sue truppe. Proviamo allora ad avvicinarci per provare a sentire cosa sta dicendo ai suoi ufficiali dopo aver consultato lo schieramento del nemico.

Il Gioco



RIASSUNTO DELLE AZIONI PERMESSE IN BASE AGLI ORDINI				
	Attacco	Avanzata	Manovra	Difesa
Entrare in EZoC	Sì	Sì	No	Sì ^A
Uscire da EZoC	No	No	No	Sì
Assalti	Sì	Sì ^B	No	No
Marciare in Colonna	No	Sì	Sì	No
Carica di Cavalleria	Sì	No	No	Sì ^C
Riorganizzazione	No	Sì	Sì ^D	Sì
Ordine Aperto	No	Sì	Sì	No

^A Se è già presente nell'esagono una unità amica

^B Se supera il Test Efficienza

^C Solo Controcarica

^D Solo se l'unità è in stack o adiacente ad un Comandante della sua formazione

Foto 5 – La tabella che riassume cosa possono fare le unità in base agli ordini. [/caption]

Una delle caratteristiche di **Arrivano i Francesi**, come di tutte le battaglie della serie (troverete l'elenco alla fine dell'articolo), è l'assegnazione degli ordini: il Comandante in Capo può dare o cambiare ordini a tutti i generali subordinati, i quali poi possono eseguire con le loro unità le operazioni consentite dall'ordine ricevuto. La catena di comando deve però essere rispettata: ogni ufficiale ha un "raggio di comando" e solo le unità entro quel raggio possono eseguire gli ordini.

La tabella della foto 5 ci mostra numero e tipo degli ordini disponibili e che influenza essi hanno sul gioco, cosa che potremmo riassumere in questo modo:

- Attacco: tutte le unità della formazione devono avanzare di almeno un esagono verso il nemico più vicino e attaccarlo se entrano nella loro ZOC (Zona di Controllo), ovvero nei sei esagoni che circondano le unità);
- Avanzata: almeno metà delle unità della formazione deve muovere verso il nemico e terminare ad un esagono di distanza in meno rispetto a quello di partenza: se in ZOC nemica possono attaccare (ma con alcune restrizioni);
- Manovra: tutte le unità possono muovere liberamente ma non possono entrare in ZOC nemica;
- Difesa: le unità possono muovere di un solo esagono (se vogliono) e anche uscire da una ZOC nemica, ma possono entrarci solo a certe condizioni. Nessun attacco.

Il terreno ha un'influenza relativa, in questa battaglia: solo le unità schierate dentro un bosco hanno un vantaggio in combattimento (spostando di una colonna a sinistra i risultati): inoltre le unità con ordine "Difesa" (e solo loro) possono fare altrettanto negli esagoni di città o paese.



Foto 6 – Dopo aver preso Verzate i francesi spingono per avanzare verso Casteggio.

Solo il Francese riceve nuove unità durante la partita, a partire dal corpo di Watrin che entra alla sinistra di Lannes e contiene unità di fanteria abbastanza forti da sloggiare il nemico dalle colline e respingerlo verso la strada per Casteggio.

Gli austriaci, prima di poterle usare liberamente, devono portare in linea le tre formazioni che partivano da Montebello: esse inizialmente hanno un ordine di Manovra e non possono cambiarlo finché non arrivano in tre specifici esagoni (gli obiettivi loro imposti dall'Alto Comando per schierarsi in battaglia).

Per vincere la partita bisogna raggiungere il maggior numero di obiettivi che assegnano dei Punti Vittoria (PV): tre di essi (per un totale di 10 PV) sono abbastanza vicini al bordo di ingresso dei francesi e possono essere raggiunti verso il sesto turno, ma gli ultimi due (15 PV) sono nell'area di Montebello, all'estremità opposta della mappa, quindi raggiungerne almeno uno, pur non essendo impossibile... è tuttavia molto difficile. Le condizioni di vittoria però prevedono che chi causa al nemico il maggior numero di perdite guadagna 5 PV, e questa è la ragione principale, per i francesi, che li spinge a mantenere una continua pressione sulle unità nemiche, cercando di attaccarle a ogni turno, logorarle e poi metterle fuori combattimento.

Arrivano i francesi!

Montebello, 9 giugno 1800 - Campotenese, 9 marzo 1806

TABELLA DEI RISULTATI DEL COMBATTIMENTO													
Attaccante : Difensore													
Tiro del dado	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1.5	1:1	1.5:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	Tiro del dado
1	AE	AE	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	1
2	AE	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	2
3	AE	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	DD	DD	DR	DR	3
4	AD	AD	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	DR	DR	DE	4
5	AD	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	DR	DR	DE	DE	5
6	AD	AD	NE	NE	EX	EX	DD	DR	DR	DE	DE	DE	6

RISULTATI DEL COMBATTIMENTO

I Risultati del Combattimento si applicano nel seguente modo:

AE - DE: Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono eliminati.

AD - DD: Tutti gli attaccanti (A) o i difensori (D) sono Disorganizzati.

NE: Nessun effetto. Se le unità in attacco avevano Ordine Attacco vedi la regola 12.5.4.

EX: Sia l'attaccante che il difensore perdono l'unità con la maggiore Efficienza tra quelle che hanno preso parte alla battaglia. Tutte le altre unità coinvolte nel combattimento devono testare l'efficienza; se non passano il test divengono Disordinate.

DR: Tutte le unità del difensore devono ritirarsi di un esagono e fare un test di efficienza (13.1); se lo superano sono in Disordine, altrimenti vanno in Rotta (15.2.1). Unità con ordine Difesa in villaggio o ridotte non sono obbligate a ritirarsi se superano il test di efficienza.

Foto 7 – La tabella per i combattimenti Corpo a Corpo.

Gli scontri di **Arrivano i Francesi** sono di due tipi: corpo a corpo o bombardamenti. Quando unità con ordine di "Attacco" sono adiacenti al nemico si deve risolvere la battaglia facendo un rapporto di forze fra le due formazioni e riconducendolo ad uno dei valori indicati nella tabella che vedete qui sopra.

Calcolato il rapporto (eventualmente modificato per il terreno) si lancia un dado D6 (anche questo può essere modificato dalla efficienza o dalla presenza di un generale) e si verifica cosa succede:

- **AE/DE** significa che l'unità attaccante/attaccata viene eliminata. Se si tratta di un counter con due step ritornerà in gioco a forza ridotta nel turno successivo, mentre le unità con un solo step vengono tolte definitivamente dalla mappa;

- **AD/DD** significa che l'attaccante/difensore è disorganizzato e riceve un marcatore "D": quelle unità diventano così molto più vulnerabili, in casi di ulteriori attacchi, perdono la ZOC e hanno altre restrizioni;
- **NE** vuol dire che lo scontro non ha avuto un esito definito e quindi le unità restano a contatto ma non ci sono perdite;
- **DR** costringe il difensore a ritirarsi immediatamente di un esagono ed eseguire subito un test di efficienza (lanciare 1 D6): se il risultato è uguale o inferiore all'efficienza dell'unità non succede nulla, altrimenti essa va in rotta e si allontana di altri 2 esagoni.
- **EX** infine è il risultato più... temuto da chi sta utilizzando unità più forti del nemico: esso costringe infatti a togliere dal campo l'unità con l'efficienza più alta fra quelle coinvolte (per ogni schieramento) e sottoporre le altre ad un test di efficienza.

TABELLA DI BOMBARDAMENTO				
Valore di Bombardamento				
Tiro del dado	1-2	3-4	5-6	7+
0	•	•	•	•
1	•	•	•	•
2	•	•	•	D
3	•	•	D	D
4	•	D	D	DD
5	D	D	DD	DD
6	D	DD	DD	DR
7	DD	DD	DR	DR

Modificatori: Terreno, Numero di PF nell'esagono, Distanza

RISULTATI:

- = Nessun Effetto;
- D** = Tutte le unità nell'esagono devono fare un test di efficienza, se lo falliscono sono Disordinate e devono ritirarsi di un esagono;
- DD** = Tutte le unità nell'esagono sono Disordinate e devono ritirarsi di un esagono;
- DR** = Tutte le unità nell'esagono devono ritirarsi di un esagono e fare un test di efficienza, se riesce sono Disordinate, altrimenti vanno in Rotta.

MODIFICATORI ALLA CRT
Efficienza: DRM = Differenza di efficienza (12.3)
Disordine: Se almeno una unità è Disordinata 2 DRM all'avversario
Terreno: Vedi la Tabella degli Effetti del terreno
1 5: 1 colonna a sinistra
Generali: +1/-1 DRM

Il DRM non può mai essere maggiore di +4 o -4

MODIFICATORI AL BOMBARDAMENTO			
Raggruppamento (Stacking)		Gittata dell'artiglieria	
PF nell'esagono	Effetto	Esagoni di distanza	Effetto
1	-2 DRM	1	Nessun modificatore
2, 3	-1 DRM		
7, 8	+1 DRM	2	-1 DRM
9 +	+2 DRM	3	-2 DRM



Foto 8 – Le tabelle per il bombardamento.

L'artiglieria ha un ruolo abbastanza secondario in **Arrivano i Francesi** e non è mai decisiva perché è davvero molto difficile portarla in prima linea per usarla solo al turno successivo (se muove non spara). Inoltre il valore delle unità è molto basso e solo raggruppandole si può dare con molta probabilità un risultato di Disordine al nemico: purtroppo però una pila di sola artiglieria è molto vulnerabile ai contrattacchi e si rischia di perdere qualche batteria molto facilmente, se non sono ben protette.

Quindi ogni tanto si riesce ad usarle ma senza molte speranze: solo qualche volta (diciamo pure raramente) esse riescono a disordinare il nemico che quindi potrà essere attaccato con buone speranze di sloggiarlo.

Al termine del 12° turno la battaglia ha termine e si calcolano i PV, assegnando la vittoria viene a chi ne ha accumulati di più.



Foto 9 – La mappa di Campotenesse: siamo nelle montagne calabresi e sta nevicando.

La seconda battaglia è quella di Campotenesse, combattuta il 9 marzo 1806 dalle truppe francesi del Generale Reynier e quelle Borboniche di Damas. Nella realtà questa battaglia fu un vero disastro per i napoletani, costretti a fuggire con grandi perdite. Nella simulazione questo avverrà soltanto se il giocatore borbonico decide di non fare assolutamente nulla, lasciando le sue truppe nelle posizioni di partenza.

E siccome questo non succede mai i francesi non riusciranno (salvo miracoli) a vincere una battaglia: ai borbonici infatti basterà avanzare di qualche esagono nei primi due turni e formare una linea continua di unità attraverso montagne e vallate nella zona di Campotenesse per creare una barriera quasi invincibile.

Le truppe francesi entrano in campo dalle due strade in alto a sinistra della mappa (quelle marcate da un'aquila e dalle lettere A e B) e devono per forza seguire le due strade tortuose che portano verso Campotenesse perché marciare fuori strada (sui monti) fa spostare le unità di 1 solo esagono a turno: arrivati a contatto col nemico devono "aprirsi", spostando lentamente qualche unità in montagna, e poi attaccare su tutta la linea.

Se i Borbonici si sono schierati bene i combattimenti saranno tutti a rapporti molto bassi (ricordo che quando un'unità attacca deve ingaggiare tutte quelle che hanno una ZOC sul loro esagono) che spesso causano degli scambi (EX) e costringono le unità più forti a rientrare il turno dopo... a un valore ridotto.



Foto 10 – Una fase della battaglia: Le truppe francesi tentano di passare sulla destra ma marciare in montagna è molto difficile e soprattutto lentissimo.

Uno dei motivi per cui amiamo i wargames è proprio la possibilità di immedesimarsi nelle unità che stiamo comandando: in Campotenesse per i francesi “di carta” la battaglia si trasformerà in un vero incubo, mentre quelli “veri” trovarono invece un nemico male organizzato, mal disposto e mal comandato, così sfondarono rapidamente le loro linee. Riprodurre la battaglia come nella realtà sarebbe stato un puro esercizio “accademico” da giocare in solitario, per questo sono state date ai borbonici un po’ più di possibilità: ma noi vorremmo effettivamente riprovarlo in solitario se riuscissimo a trovare le fonti giuste con lo schieramento storico delle varie unità.

Qualche considerazione e suggerimento

In entrambe le battaglie di **Arrivano i Francesi** il peso dell’attacco cade tutto sui francesi: essi devono essere sempre piuttosto aggressivi, soprattutto in Montebello, dove dovranno cambiare qualche ordine da ATTACCIO ad AVANZATA solo per portare truppe a contatto col nemico e impedirgli di ritirarsi (con questo ordine si può entrare in ZOC ma non si è obbligati ad attaccare, mentre uscire da una ZOC nemica è possibile solo con DIFESA (un solo esagono di movimento) o MANOVRA, ma senza entrare nuovamente in ZOC).

Sfruttando la superiorità in Punti di Forza delle singole unità i francesi riusciranno a demoralizzare qualche nemico, attaccandolo di nuovo nel turno successivo per eliminarlo definitivamente: si tratta dunque di individuare il punto più debole dello schieramento austriaco e colpire forte proprio lì.

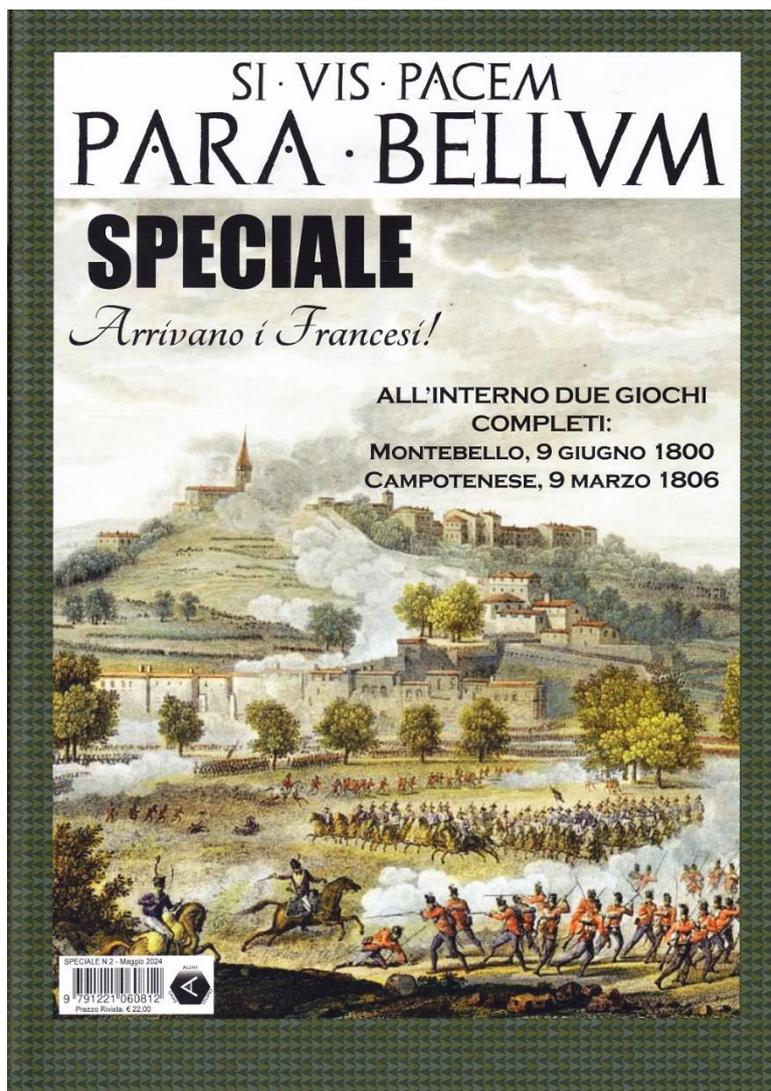


Foto 10 – La copertina

Gli austriaci hanno il vantaggio delle linee interne che permettono di spostare le formazioni verso il punto più critico dello schieramento e di sostituire le truppe eliminate o in rotta con altre fresche: lo scopo è rallentare il più possibile i francesi infliggendo loro anche qualche perdita ogni volta che lasceranno qualche unità un po' esposta: sfruttare anche il loro vantaggio in cavalleria: una carica ben fatta e al momento giusto potrebbe costringere il nemico a maggiore cautela.

Commento finale

Abbiamo sempre apprezzato questo sistema “napoleonico” che ormai è stato applicato a diverse battaglie: *Caldiero 1796*, *Tolentino 1815* (entrambi usciti sulla rivista Para Bellum), *Moravian Sun*, *Novi* (pubblicate invece da ACIES), ecc. La cosa più interessante è proprio l'assegnazione degli ordini che costringe i Comandanti in capo (noi giocatori) a pensarci bene prima di passarli ai Generali sulla mappa.

Alcune battaglie di largo respiro (come *Moravian Sun*) sono estremamente complesse da gestire (per il numero delle formazioni sul campo) e bisogna investire parecchie ore del nostro tempo libero, ma danno una soddisfazione enorme se alla fine il nostro piano strategico ha successo, se

siamo riusciti a riprodurre gli avvenimenti storici o ad evitare gli errori commessi dalle formazioni “reali”.

Le battaglie “minori” (come quelle di **Arrivano i Francesi**) si possono combattere invece in poche ore e ci aiutano a capire meglio cosa successe nella realtà e quali errori tattici o strategici furono commessi da chi perse: chi scrive queste note non è un “fautore” del rigore storico spinto all’estremo che costringe a studiare e applicare decine di regolette, aggiunte ed eccezioni.

Come dice la parola stessa un “wargame” è semplicemente un “gioco” basato su reali battaglie combattute nel passato (le nostre preferite), nel presente o nel prossimo futuro: quindi ho apprezzato comunque la possibilità dei Borbonici di non fare la figuraccia storica, anche se la battaglia di Campotenese è diventata più semplicemente uno studio “in solitario” per provare diversi tipi di approccio per entrambi gli schieramenti.

Nota: se vi interessa qualche scheda riassuntiva per queste battaglie potete scaricarle dal sito Big Cream a *[questo link](#)*.

Campotense - FRONTI									
1 DAMAS	1 Tschudy	1 Maggiore	1 Ricci	1 Maggiore	1 Zimmermann	1 Maggiore	1 Nunziante	1 Minutolo	
2 Zimmermann	1 Mirabelli	2 Ricci	1 Roth	2 Tschudy	2 Nunziante	1 Pignatelli	1 Avallon	1 Pinedo	
Real Principe I	Real Principe I	Real Abruzzi	Real Abruzzi	Reg. Carolina II	Reg. Carolina II	Re. Ferdinando	Re. Ferdinando	Re. Ferdinando	
3 2 2	2 2 2	4 2 2	4 2 2	3 3 2	2 3 2	3 2 2	3 3 2	2 3 2	
Re. Ferdinando	Reg. Carolina I	Reg. Carolina I	Reg. Carolina I	Reg. Carolina I	Re. Ferdinando	Real Principessa	Real Principessa	Real Sanniti	
5 4 2	2 2 2	3 2 2	2 3 2	3 3 2	4 4 2	2 3 2	3 3 2	2 3 2	
Real Sanniti	Re	Principessa	Principe II	Cacc. Calabri	Sinistra	Centro	Destra		
3 3 2	2 4 3	2 4 3	1 3 3	2 3 3	3 0 0	3 0 0	3 0 0		
1 Poland	1 Poland	23 Leg.	1 Leg.	1 Leg.	1 Leg.	1 Leg.	1 Leg.	1 Leg.	
4 3 2	3 3 2	5 4 3	3 4 3	4 4 3	3 4 3	4 4 3	4 4 3	4 4 3	
42 Line	42 Line	42 Line	6 Chasseurs	6 Chasseurs	9 Chasseurs	9 Chasseurs	9 Chasseurs	9 Chasseurs	
5 3 2	5 3 2	5 3 2	1 3 3	1 3 3	1 3 3	1 3 3	1 3 3	1 3 3	
3pr Mountain	1 Swiss	1 Swiss	3 REYNIER	2 Verdier	1 Abbé	1 Peyri	1 Verdier		
2 2	4 5 2	2 5 2							
2 Compere	4 Compere	1 Bourgeois	1 Huard	1 Franceschi		V	V	V	
MANOVRA	MANOVRA	MANOVRA	MANOVRA	MANOVRA	V	V	V	V	
ATTACCO	ATTACCO	ATTACCO	ATTACCO	ATTACCO	V	V	V	V	
D	D	D	D	D	D	D	D	D	

Foto 11 - Le unità e i Marcatori per Campotense.