

## LA GUERRA DE LA TRIPLE ALIANZA

### Strategy & Tactics nº 245

Fecha de publicación: Agosto de 2007

Decision Games, PO Box 21598, Bakersfield, CA 93390, Estados Unidos de América.

DECISION GAMES autoriza a sus clientes a descargar y/o imprimir copias de este archivo para su uso personal. Existe un foro de discusión para este juego en la página web [www.consimworld.com](http://www.consimworld.com).

La siguiente traducción de las reglas parte de la versión de las reglas en inglés de fecha 27 de Agosto de 2007 e incluye todos los cambios y modificaciones incluidas en las reglas originales con fecha 11 de Septiembre (sección 3.6), 23 de Septiembre (sección 8.2), 7 de Octubre (sección 13.12) y 30 de octubre de 2007 (sección 7.2.) También hemos añadido hipervínculos para poder moverse de una sección a otra del documento más fácilmente.

JRM, 6 de Julio de 2008

# La Guerra de la Triple Alianza

### Créditos

Diseño: Javier Romero

Desarrollo: Ty Bomba

Pruebas: Ty Bomba, Dr. Christopher Cummins, Walter Hard, Joseph Miranda, Chris Perello

Mapa: Joe Youst

Fichas: Nicolas Eskubi

Producción: Callie Cummins

Documentación Histórica y OBs: Terry Hooker (Gran Bretaña), Bruce Bradford (EE.UU.), Esteban Cabrera (Paraguay), William Warner (EE.UU.), Ulysses Costa (Brasil).

### **Contenidos**

[1.0 Introducción](#)

[2.0 Componentes](#)

[3.0 Despliegue y Control de Hexágonos](#)

[4.0 Cómo ganar.](#)

[5.0 La secuencia de Turnos](#)

[6.0 Apilamiento y Niebla de Guerra](#)

[7.0 Desgaste y Abastecimiento](#)

[8.0 Eventos](#)

[9.0 Refuerzos Aliados](#)

[10.0 Reemplazos](#)

[11.0 Movimiento de unidades terrestres](#)

[12.0 Movimiento fluvial](#)

[13.0 Combate](#)

### **1.0 Introducción**

**1.1** La Guerra de la Triple Alianza o *Triple Alliance War* (TAW para abreviar) es una simulación de nivel

estratégico y de complejidad media-baja para dos jugadores de la segunda mayor guerra jamás disputada en el nuevo mundo (la mayor fue la guerra de secesión estadounidense). El jugador paraguayo debe defenderse del ataque de tres naciones aliadas: Argentina, Brasil y el Uruguay, la llamada Triple Alianza. El jugador aliado está a la ofensiva durante la mayor parte del juego, intentando ganar el juego invadiendo el Paraguay y conquistando áreas clave dentro de dicho país. El jugador paraguayo está principalmente a la defensiva, pero la situación también le permite lanzar sus propias ofensivas, especialmente durante la fase inicial de la guerra.

El juego simula el periodo que comienza en 1865 con la invasión preventiva paraguaya de territorio argentino (Corrientes) y finaliza durante la primera mitad de 1868 cuando, históricamente, los aliados se abrieron paso a través de los fuertes paraguayos que cerraban el curso del río Paraguay y tomaron su capital, La Asunción. El avance marcó el final de la resistencia organizada paraguaya y aunque la guerra continuó oficialmente durante año y medio más, dicha porción de la guerra fue poco más que un conflicto entre guerrillas y fuerzas de ocupación que una guerra convencional.

El Mariscal Británico Sir William Smith escribió en sus memorias que “...*todos los ejércitos del mundo hablan de luchar hasta la última bala. Sólo los japoneses lo hicieron.*” Posiblemente hubiera opinado de muy distinto modo si hubiese sabido algo del ejército paraguayo y la Guerra de la Triple Alianza.

## 1.2 Escalas

Cada hexágono del mapa representa aproximadamente 15.5 millas (25 km) de lado a lado. Las unidades terrestres de maniobra para ambos bandos son principalmente batallones, junto con algunas "brigadas" y "divisiones" nominales que en realidad no son sino unidades de tamaño batallón. Cada unidad fluvial representa un buque de combate o varios pontones armados (chatas) o buques de transporte. El primer turno de juego representa tres meses, el resto de turnos hasta el final 1/2 año cada uno.

## 1.3 Terminología

Si una regla indica que se aplica a “todas las unidades aliadas” o “a todas las unidades del bando aliado” etc. esto quiere decir que todas las unidades argentinas, brasileñas y uruguayas se ven afectadas por igual por dicha regla.

## 1.4 D10

Nótese que todas las reglas de este juego usan un dado de 10 caras (1d10). Para todos aquellos que no tengan un dado de 10 caras, una serie de marcadores numerados del 0 al 9 ha sido incluida en la plancha de fichas. Nótese que los números van del 0 al 9 por lo que tanto si se tira 1d10 como si se saca un marcador se considera siempre un resultado de “0” como “0”. Los resultados posibles van por lo tanto de 0 (más bajo) a 9 (más alto).

[Volver a contenidos.](#)

## 2.0 Componentes

**2.1** Los componentes de un juego completo de TAW incluyen las presentes reglas, el mapa de juego y 280 fichas troqueladas (denominadas también “unidades” o “fichas”). los jugadores pueden conseguir un dado de 10 caras para resolver combate y otros eventos del juego (véase 1.4.)

**2.2 El Mapa de Juego** Muestra el terreno militarmente significativo en la “Triple Frontera” de Sudamérica en función de la escala espacio-temporal y también de la época histórica en que se desarrolla el conflicto. Una red de hexágonos (“hexes”) ha sido sobreimpresa sobre el mapa para regular el movimiento y colocación de

las unidades sobre el mapa, de forma similar al ajedrez o las damas. Una unidad se considera que sólo puede encontrarse en un sólo hex a la vez.

Cada hex contiene elementos de terreno naturales o artificiales que pueden afectar el movimiento de las unidades y el combate entre unidades. Los diversos elementos del terreno han sido modificados ligeramente para que encajen en la red hexagonal pero la relación entre terreno y cursos de agua son lo bastante precisos como para plantear a los jugadores los mismos dilemas de espacio y tiempo que hicieron frente históricamente los comandantes en la guerra real.

Asimismo, nótese también que cada hex del mapa tiene un número identificador de 4 dígitos impreso en él. Dichos números tienen la función de ayudar a localizar puntos del mapa de forma más rápida y también para permitir anotar la situación de las unidades en una partida en caso de que la partida deba ser pospuesta y los componentes recogidos antes de que finalice la partida. Por ejemplo, el pueblo de Itapúa está en el hex 2534, mientras que la ciudad de corrientes se halla en el hex 1335.

### **2.3 Colocación de los jugadores.**

El jugador paraguayo deberá sentarse en el lado norte del mapa, mirando hacia el sur, mientras que el jugador aliado deberá sentarse en el lado sur del mapa, situándose frente al paraguayo.

### **2.4 Fichas**

Hay un total de 273 fichas en el juego, la mayor parte de las cuales representan formaciones de combate. Otras son marcadores informativos y como recordatorios para diversas funciones del juego. Hay también dos fichas adicionales de errata y variantes para otros juegos publicados en la revista S&T.

Después de leer las presentes reglas al menos una vez, destroque cuidadosamente las fichas. Recortar las rebabas de las esquinas de las fichas con un cortaúñas hará más fácil su manejo y apilamiento y las hará más agradables a la vista.

### **2.5 Muestra de Unidad de Combate**

Cada unidad o ficha de combate muestra diversos factores: nacionalidad (y por tanto el bando al que pertenece), nombre histórico, tamaño y tipo de unidad, potencial de ataque y defensa, y capacidad de movimiento.

### **2.6 Nacionalidades y Bandos**

La nacionalidad de cada unidad y por tanto el bando para el que combate, es indicado por su color de fondo.

#### **Unidades Paraguayas**

Unidades terrestres—rojo

Unidades fluviales—rojo claro

#### **Unidades Aliadas**

Argentinos

Unidades terrestres regulares—azul marino

Unidades terrestres de la Guardia Nacional—azul cielo

Unidades fluviales—azul medio

### **Unidades Brasileiras**

Unidades terrestres regulares —verde oscuro

Unidades terrestres de la Guardia Nacional —verde claro

Unidades fluviales —verde medio

### **Unidades Uruguayas**

Todas las unidades—gris

## **2.7 Nombres Históricos de las unidades**

Todas las unidades muestran sus identificaciones históricas por medio de números o abreviaturas en la esquina superior derecha de sus fichas. Las abreviaturas son las siguientes:

### **Unidades Terrestres Paraguayas**

A—Fortaleza y guarnición de Angostura

40A—40° Batallón “Asunción”

AC—Aca Caraya (“Cabeza de macaco” en Guaraní. Escolta personal de Francisco Solano López)

AV—Aca Vera (“Cabeza brillante” en Guaraní)

C—Fortaleza y guarnición de Curupayty

Con—Regimiento de cohetes Congrève

H—Fortaleza y guarnición de Humaita

Ipr—Fortaleza y guarnición de Itapiru

Ipu—Fortaleza y guarnición de Itapua

S—zapadores

### **Unidades fluviales Paraguayas**

I—vapor Iguarey

Ip—vapor Ipora

J—vapor de guerra Jejuí

M—vapor Marquis de Olinda

P—vapor Paraguari

T—buques de transporte fluvial

Te—vapor de guerra Tecuarí

### **Unidades terrestres Argentinas**

B—provincia de Buenos Aires

CA—Confederación Argentina

CP—provincia de Corrientes

EP—Entreterrios

GN—Guardia Nacional

LM—Legión Militar

LV—Legión Voluntaria

PL—Legión Paraguaya

SM—San Martín

### **Unidades fluviales Argentinas**

GN—Vapor de guerra Guardia Nacional

P—Vapor de guerra Pampero  
T— buques de transporte fluvial

#### **Unidades terrestres Brasileñas**

Bh—provincia de Bahía  
BZ—Zuavos Bahianos  
C—Caçadores  
F—Fusileiros  
GN—Guardia Nacional  
Go—Provincia de Goias  
MG—provincia de Matto Grosso  
Mi—Minas Gerais  
Pa—Paraiba  
Pe—Pernambuco  
Pi—Piaui  
PZ—Zuavos Pernambucanos  
RG—Rio Grande de Norte  
Se—Sergipe  
SP—Sao Paulo

#### **Unidades fluviales Brasileñas**

A—fragata acorazada Amazonas  
Ar—cañonera Araguari  
B—cañonera Beberibe  
Be—vapor de guerra Belmonte  
Br—Ironclad Brazil  
Bs—Ironclad Barroso  
Cb—Ironclad Cabral  
Ce—Monitor Ceara  
H—corbeta acorazada Herval  
I—cañonera Ivai  
Ig—cañonera Iguacu  
J—fragata Jequitinhonha  
LB—encouraçado de torretas Lima Barros  
M—cañonera Mearim  
MB—corbeta acorazada Mariz e Barros  
N—fragata Niteroi  
P—vapor de guerra Parnahyba  
Pr—Monitor Pará  
R—war steamer Recife  
RG—Monitor Rio Grande  
Rj—Ironclad Rio de Janeiro  
S—encouraçado Silvado  
Ta—Ironclad Tamandare  
Tc—vapor Tacuari  
VdO—corbeta acorazada Vidal de Oliveira  
Yg—cañonera Yguatemi

Yp—cañonera Ypiranga

T— buques de transporte fluvial

### **Unidades terrestres Uruguayas**

(No hay unidades fluviales uruguayas.)

24A—24 de Abril

CS—Castro

FL—Florida

GV—voluntarios de Garibaldi

IA—Independencia

Li—Libertad

**2.8 Tamaño de las Unidades Terrestres.** Los tamaños de las unidades son mostradas por los siguientes símbolos: **XX**—división; **X**—brigada; **III**—regimiento; **II**—batallón. Nótese que en realidad todas y cada una de las unidades del juego, sea cual sea el tipo “nominal” de unidad que sea de cara a los organigramas organizativos de sus propios ejércitos, es en realidad un batallón o una unidad de tamaño equivalente.

### **2.9 Tipos de Unidades**

Todas las unidades en TAW pertenecen a dos categorías básicas en función de su movilidad: terrestre o fluvial. Dicha distinción es importante para consideraciones de reemplazos, movimiento y combate: véase secciones 9.0 a la 13.0 para más detalles.

#### **Tipos de Unidades Terrestres**

Infantería

Ingenieros

Caballería

Artillería de campaña

Artillería de asedio

Artillería de cohetes

Abastecimiento

Fortalezas

#### **Tipos de unidad Fluvial**

Buque de guerra

Transporte

Pontón armado (Chata)

**2.10 Factores de Ataque y Factores de Defensa.** También llamados “factores de combate”. Son la medida de la capacidad de una unidad para llevar a cabo operaciones defensivas y ofensivas. Su uso se explica en la sección 13.0.

**2.11 Factor de Movimiento** es una medida de la capacidad de una unidad de moverse a través de la trama hexagonada sobreimpresa en el mapa. Las unidades “pagan” diversos costes para entrar distintos tipos de hexes, dependiendo del terreno en cada hex y de cualquier curso de agua entre uno y otro hex. Véase secciones 11.0 y 12.0 para más detalles.

***Nota para Veteranos.***

*Todas y cada una de las unidades de este juego, sean terrestres o fluviales, tiene un paso de pérdidas. Cada unidad equivale siempre a un paso de pérdidas; cada paso de pérdidas equivale siempre a una unidad.*

**2.12 Otras Fichas.**

El uso de las siguientes fichas se explica en la sección correspondiente de las reglas.

Marcador de Turnos (véase sección 5.0)

Ficha Sustituta (ver 3.5)

Marcador de “No Depósito” (véase 7.9)

[Volver a contenidos.](#)

**3.0 Despliegue Inicial y Control de Hexágonos**

**3.1** Los jugadores deberán en primer lugar decidir qué bando controlan cada uno, y en función a ello situarse en el mapa. Después deberán colocar sus propias unidades sobre el mapa siguiendo las instrucciones especificadas más abajo. El jugador aliado debe completar su despliegue antes de que el jugador paraguayo comience el suyo.

**3.2 Refuerzos Aliados**

Las unidades del bando aliado que entran en juego después de que haya comenzado la partida son llamadas “refuerzos”. Los refuerzos aliados se distinguen de las unidades desplegadas inicialmente en que en su reverso tienen sólo un número romano impreso, número que se refiere al turno en que entran en juego.

Excepción: las unidades uruguayas tienen el número romano “II” y los cuatro dígitos árabes “2044” impreso en el reverso de sus fichas. Dichas unidades son también refuerzos. Para más detalles, véase 9.2.

La primera cosa que debe decidir el jugador aliado durante su despliegue debe ser si va a lanzar la invasión del Matto Grosso. Véase 8.2 para más detalles. Una vez decidido esto, deberá a continuación colocar todas las unidades aliadas de refuerzo directamente en los recuadros correspondientes de entrada del marcador de turnos impreso en el mapa.

**3.3 Fuerzas Iniciales Aliadas en el Mapa**

Colóquese las cuatro divisiones de caballería argentina de Guardia Nacional con los números “1335-7” impresos en el reverso en cualquier hex o hexes en Argentina dentro de un radio de 7 hexes de 1335 (que no es sino la ciudad depósito de Corrientes.) cuando se cuente el radio en hexes, no debe incluirse el hex 1335. Así por ejemplo una, alguna o todas las unidades de caballería “1335-7” podrán desplegar a una distancia máxima de Corrientes de 1541,1328, 2037, etc.

Utilícese el mismo método de contar hexes cuando se desplieguen unidades numeradas del mismo modo, teniendo siempre en cuenta los límites de despliegue debido a los límites fronterizos. (Esto es, ciertas unidades sólo pueden desplegar en su territorio nacional.)

Colóquense las siete unidades terrestres brasileñas con “2440-3 Brazil” en el reverso en cualquier hex en territorio brasileño dentro de un radio de 3 hexes de 2440.

Colóquese el total de 13 unidades terrestres y fluviales brasileñas y argentinas con “1237 & South” en el reverso ya sea directamente en dicho hex o en cualquier hex del río Paraná al sur de dicho hex, hasta el hex 1042 inclusive.

Colóquese las cuatro divisiones de caballería brasilera GN con “Any Brazil” en el reverso en cualquier hex de la principal porción de territorio Brasileño mostrado en el mapa. Dichas unidades no podrán desplegar en ninguno de los enclaves territoriales brasileiros de los lados este y noroeste del mapa. Sólo podrán comenzar la partida en la porción de mayor tamaño del Imperio Brasileño que se haya al sur del río Uruguay.

Colóquese cerca del mapa y al alcance de la mano las dos unidades de abastecimiento brasileño con “Available” (disponible) impreso en el reverso. Véase 7.4, 8.2 y 10.5 para más detalles de su entrada en juego.

Para completar el despliegue aliado, colóquense las nueve unidades sustitutas (color blanco sobre verde) en los recuadros numerados correspondientes a cada una. Véase la sección 3.5 mas abajo para detalles de cómo usar dichos recuadros.

Dentro de los límites nacionales ya mencionados, las unidades aliados de diferentes grupos de despliegue pueden acabar compartiendo hexes entre sí.

### **3.4 Despliegue Paraguayo**

En primer lugar el jugador paraguayo deberá tomar sus cinco unidades de fortalezas y colocarlas en el hex indicado en el reverso de cada uno. Por ejemplo la fortaleza “H” (Humaitá) debe comenzar siempre en el hex 1432; la fortaleza “C” (Curupaty) debe comenzar en el hex 1433, etc.

Una vez hecho esto, deberá colocar las 11 unidades fluviales paraguayas, todas ellas con “1432” impreso en el reverso, y colocarlas directamente en dicho hex. En tercer lugar, deberá colocar cerca del mapa y al alcance de la mano, las dos unidades de suministros paraguayas con la palabra “Available” impresa en el reverso. Véase 10.5 para más detalles respecto a su entrada y re-entrada en juego. Todas las demás unidades paraguayas son entonces colocadas en cualquier hex de Paraguay, incluyendo los hexes de fortaleza, siempre y cuando se respeten los límites de apilamiento (véase sección 6.0.)

### **3.5 Unidades Sustitutas y Recuadros Numerados.**

Como ya leerán cuando lleguen a la sección 6.0, los límites de apilamiento en TAW son generosos. Con el fin de evitar que se formen sobre el mapa apilamientos de muchas piezas inestables y difíciles de manejar, los jugadores podrán elegir usar los recuadros numerados y las fichas sustitutas correspondientes.

La regla general es que pueden moverse las unidades de o a los recuadros numerados del propio bando en cualquier momento durante el turno de juego. Para hacer eso, simplemente tómense las unidades desde un hex en el mapa y colóquense en el recuadro, mientras que la ficha numerada correspondiente a dicho recuadro es colocada sobre el mapa en el hex en que estaban las unidades.

El factor de movimiento de una unidad sustituta es el mismo que el de la unidad más lenta que esté en el



recuadro. Cuando se mueva a una unidad sustituta, pueden irse “dejando atrás” unidades en cualquier momento por el camino de hexes atravesado por la ficha sustituta. Igualmente, siempre que se respete la regla de la unidad más lenta, podrán también “recogerse” unidades individuales o grupos de unidades encontrados a lo largo del movimiento. Simplemente colóquense dichas unidades desde el mapa al recuadro correspondiente a la unidad sustituta.

Nótese que los límites de apilamiento se aplican a las unidades que están en los recuadros. La unidad sustituta en el mapa, no obstante, no cuenta a efectos de apilamiento. Es simplemente un marcador. No debe darse nunca el caso de que en un mismo hex del mapa estén juntos una unidad sustituta y un apilamiento de unidades reales.

No está permitido a los jugadores examinar las unidades situadas en los recuadros de unidades sustitutas de sus oponentes. No obstante, ninguno de los jugadores tampoco podrá ocultar o tapar de la vista de su oponente sus recuadros propios. Esto es, dado que no hay unidades “señuelo” en el juego, los jugadores podrán hacerse una idea general del tamaño de la fuerza adversaria en cada recuadro, pero no podrán mirar en los recuadros para conseguir información más detallada. Dentro de cada apilamiento dentro de un recuadro, la unidad más lenta deberá ser siempre la que esté encima de todo.

Se permite a los jugadores hacer uso normal de unidades sustitutas y de sus recuadros durante el despliegue inicial. Nótese por otra parte que las fortalezas paraguayas nunca pueden ser colocadas en un recuadro: deben estar siempre en el mapa en sus hexes de colocación original hasta que sean eliminadas en combate.

### **3.6 Control de Hexes.**

Al comienzo del juego, el jugador Paraguay “controla” (“posee”) todos los hexes del Paraguay; el jugador aliado controla todos los demás hexes del mapa. El status de control de un hex cambia cada vez que una unidad del otro bando entra en él, lo cual puede ocurrir y volver a ocurrir cualquier número de veces por partida. El status de control es importante para conceder puntos de victoria y por tanto para determinar el vencedor de un juego (véase la siguiente sección). Si un hex queda vacío de unidades, queda bajo control del último bando que tuvo unidades en él hasta el momento en que una unidad del otro bando entre en él.

[Volver a contenidos.](#)

## **4.0 Cómo Ganar**

**4.1** Las fuerzas alineadas históricamente contra el Paraguay eran tan superiores en número que podemos llegar a la conclusión de que dicho país nunca tuvo la más mínima posibilidad de derrotar a la Alianza. En consecuencia, la victoria en TAW se basa en los resultados obtenidos por cada jugador en relación a sus equivalentes históricos en la guerra. En otras palabras, el jugador aliado lucha por que la derrota del Paraguay suceda antes de lo que ocurrió históricamente, mientras que su oponente está al mismo tiempo intentado retrasar dicho resultado hasta más tarde de la fecha histórica.

Debe notarse también que históricamente la guerra duró aproximadamente un año más de la fecha de terminación de la presente simulación, que es la de comienzos de 1869. El final de lo que hoy se llamaría “fase de operaciones de combate convencionales” ha sido tomado como referente para finalizar el juego y es usado también para determinar el vencedor del juego.

### **4.2 Victoria Automática Paraguaya**

El juego debe detenerse, y el jugador paraguayo es declarado el vencedor, en el mismo momento en que

controle simultáneamente los cinco hexes siguientes: Asunción (1826), Corrientes (1335), Goya (1241), Mercedes (1541) y Uruguayana (2044). Nótese que el jugador paraguayo comienza el juego controlando Asunción. En el mapa esos cinco hexes han sido marcados con un icono de una calavera y dos tibias cruzadas para identificarlos con más rapidez.

#### **4.3 Victoria y Derrota por Puntos de Victoria (*Victory Points*, VPs)**

En caso de que el jugador paraguayo no consiga una victoria automática según lo descrito más arriba en 4.2, victoria y derrota se determinará sobre la base del número de puntos de victoria acumulados por el jugador aliado al final del turno de juego IX. Nótese que sólo el jugador aliado gana o pierde PVs. No hay un total de puntos de victoria paraguayos.

Al final del turno de juego IX, si el jugador aliado tiene 0 o 1 PV, la partida finaliza con victoria paraguaya. Al final del turno de juego IX, si el jugador aliado tiene 2 PV, la partida finaliza con un empate. Si al final del turno de juego IX el jugador aliado tiene 3 o más PVs, la partida finaliza con victoria aliada.

Nótese que el total de PV aliados antes del final del turno IX no tiene ninguna influencia sobre el juego, excepto en caso de que la situación sea ya tan clara que uno de los dos bandos decida que su situación es desesperada y se rinda.

#### **4.4 Puntos de Victoria Aliados**

El jugador aliado recibe un total de 1 PV por eliminar las cinco fortalezas paraguayas en juego al comienzo de la partida. Este PV se concede en el mismo instante en que la última fortaleza sea eliminada. Una vez conseguido este PV es definitivo, pues las fortalezas no pueden ser reconstruidas durante la partida.

El jugador aliado suma un PV por controlar Asunción (1826) al final del turno de juego IX.

El jugador aliado recibe un PV por controlar Curupaity (2622) al final del turno IX. Nótese que no se trata de la fortaleza de Curupaity en el hex 1433 sino del pueblo de Curupaity en el hex 2622.

El jugador aliado recibe un PV por controlar Concepción (1918) al final del turno IX

El jugador aliado recibe un PV si el jugador paraguayo no consigue derrotar la invasión del Matto Grosso durante el turno V. este PV se concede al jugador aliado al final del turno V si la invasión no ha sido derrotada. Una vez se consiga este PV, no podrá ser perdido de ningún modo. Véase 8.2 para más detalles.

El jugador aliado pierde un PV (-1) si no destruye la rebelión de Mendoza, en caso de que dicha rebelión ocurra. Véase 8.3 para más detalles.

Téngase en cuenta que consideraciones logísticas o de desgaste nunca tienen ningún efecto (directo) sobre la consecución de algunos de los PVs descritos en la presente sección.

#### ***Nota de Diseño.***

*Históricamente el juego finalizó con lo que hemos definido como un empate, con el jugador aliado obteniendo un PV por*

*Asunción y otro por haber eliminado todas las fortalezas. Los aliados casi consiguieron un tercer PV pero su asalto de la ciudad de Curupaity fue derrotado debido a que el desgaste de una larga marcha habría debilitado a su fuerza de asalto antes de que pudiera completar la operación.*

[Volver a contenidos.](#)

## **5.0 Secuencia de Juego.**

**5.1** cada partida de TAW se divide en dos turnos de jugador con una serie de pasos que deben seguirse llamadas “fases”. Cada acción llevada a cabo por un jugador debe ser llevada a cabo en una fase particular tal y como se describe más abajo. Una vez un jugador ha finalizado una fase particular no puede volver atrás y volver a realizar alguna acción olvidada o mal hecho salvo en caso de que su oponente se lo permita.

**5.2 Secuencia de Turnos Detallada.** Nótese que el turno del jugador paraguayo es el primero durante cada turno de juego.

### **I. Fase de Eventos y Desgaste Mutuo.**

#### **II. Turno Paraguayo**

- A. Fase de Refuerzos, Reemplazos y Movimiento Paraguayos.
- B. 1ª Fase de Combate Paraguaya (todos los ataques tienen modificador del dado de +1)
- C. 2ª Fase de Combate Paraguaya
- D. 3ª Fase de Combate Paraguaya (todos los ataques tienen modificador del dado de -1)

#### **III. Turno Aliado**

- A. Fase de Refuerzos, Reemplazos y Movimiento Aliados
- B. 1ª Fase de Combate Aliada (todos los ataques tienen modificador del dado de +1)
- C. 2ª Fase de Combate Aliada
- D. 3ª Fase de Combate Aliada (todos los ataques tienen modificador del dado de -1)

## **5.3 Reglas Especiales Turno I**

Debido a que el turno I simula sólo tres meses de operaciones, en lugar de los seis habituales, los factores de movimiento de todas las unidades de ambos bandos están reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba). Por otro lado siguen habiendo tres fases de combate por turno de jugador durante el turno 1.

La fase de desgaste de la fase de eventos y desgaste mutua no se hace el turno 1.

Ninguno de los dos bandos recibe ningún punto de reemplazo durante el turno 1.

## **5.4 Fin de Partida**

Excepto en el caso de una victoria automática paraguaya (véase 4.2) o que uno de los dos jugadores decida rendirse, el juego finaliza y se determina el vencedor al final del turno de juego IX (comienzos de 1869).

[Volver a contenidos.](#)

## **6.0 Apilamiento y Niebla de la Guerra**

**6.1 Apilamiento** es el término empleado para describir la colocación de más de una unidad propia en un mismo hex al mismo tiempo. La regla general es que pueden apilarse un máximo de 26 unidades por hex. Nótese que el factor de combate, tipo de unidad, y tipo de movilidad (fluvial o terrestre) no tienen ninguna

influencia en la cantidad de unidades que pueden apilar. Cada unidad en el juego se considera una unidad para efectos de apilamiento. Los valores de apilamiento también permanecen constantes para todas las unidades tanto si su símbolo de tipo de unidad está entre recuadro o no. Nótese también que, dentro de los límites indicados en la sección 12.0, unidades terrestres y fluviales pueden apilar juntas.

## **6.2 Cuándo debe Tenerse en cuenta el Límite de Apilamiento.**

Las reglas y límites de apilamiento para ambos bandos deben ser tenidas en cuenta sólo al final de cada fase de movimiento, no durante ella. Esto quiere decir que no hay límite al número de unidades que pueden pasar o atravesar un hex determinado durante el curso de la fase de movimiento, siempre que el límite de apilamiento se cumpla en cada hex al final de cada fase de movimiento. Téngase en cuenta no obstante que el límite de apilamiento también cuenta para las unidades de ambos bandos durante cada fase de combate del turno de juego. Similarmente las reglas de apilamiento deben ser cumplidas cuando se coloquen unidades de refuerzo y/o reemplazo en hexes específicos del mapa.

Si un hex concreto que contenga unidades apiladas de uno u otro bando está “sobre apilado” (excede el límite de apilamiento de 26 unidades indicado anteriormente) en cualquiera de los momentos especificados en el párrafo anterior 6.2, el jugador adversario está autorizado a eliminar un número de unidades (puede elegir qué unidades puede eliminar) para volver a poner el apilamiento dentro de los límites reglamentarios.

La idea del párrafo anterior es que las violaciones del límite de apilamiento deben ser detectadas y detenidas antes de que se permita que tengan lugar. Si, por otro lado, una violación del límite de apilamiento no es detectada hasta que finaliza una fase de movimiento, o es descubierta en otro momento durante la resolución de combates, etc. el jugador que ha trasgredido la normal sufre la penalización de eliminación de unidades.

## **6.3 Unidades sin Coste de Apilamiento.**

Ninguna de las fichas mostradas en la regla 2.12 tiene ningún valor de apilamiento. Pueden ser añadidas a cualquier apilamiento de acuerdo con las reglas particulares dadas para su uso.

## **6.4 Niebla de la Guerra**

La regla general es que no puede examinarse ningún apilamiento enemigo -quiere esto decir que no se puede mirar debajo de la unidad superior de un apilamiento enemigo, tanto si está en el mapa como si está en los recuadros- hasta el momento en que se anuncie un ataque contra dicho apilamiento. Adicionalmente, una vez que el ataque ha sido declarado, no puede ser cancelado una vez se ha examinado las unidades que componían el apilamiento enemigo. Respecto a esto véase también la regla 3.5.

[Volver a contenidos.](#)

## **7.0 Desgaste y Abastecimiento.**

**7.1** A partir de la fase de Eventos y Desgaste Mutua del turno II, ambos jugadores deben examinar el mapa y recuadros de unidades y hacer todas las tiradas de desgaste necesarias por cada hex y recuadro que contenga una o más unidades de cada bando. Deben hacerse también todos los controles necesarios para la invasión del Matto Grosso y la rebelión de Mendoza antes de comenzar a realizar controles de desgaste (véase 8.2 y 8.3).

De todas las unidades en juego en el mapa, sólo las unidades de fortalezas paraguayas –pero no cualquier otra

unidad que también se halle en su hex- están exentas de sufrir desgaste, aunque las unidades de fortaleza en si mismas deban ser contadas cuando se determine cuántas unidades hay en un hex concreto para controlar el desgaste (véase 7.2 más abajo.) las unidades de refuerzo no sufren desgaste hasta el momento en que entren juego en el mapa. Véase sección 9.0.

No es importante si todas las unidades de un bando pasan el control de desgaste antes de que los pasen todas las unidades del otro bando. Tampoco tiene importancia si el otro jugador hace sus tiradas por desgaste de las unidades de ambos bandos mientras que el otro se dedica a colocar unidades de refuerzos sobre el mapa, etc.

### **7.2 Procedimiento de Desgaste.**

Para comprobar el desgaste de un hex concreto, primero deben contarse el número de unidades en él, a continuación buscar la columna correspondiente en la tabla de desgaste impresa en el mapa. A continuación determinen modificadores del dado (hay ocho posibles.) Láncese el dado, y aplíquense los resultados. Por ejemplo, si hubiera 17 unidades en un hex, y no hay modificadores del dado, si la tirada fuera un 5 el desgaste resultante sería de 7 unidades –lo cual quiere decir que el jugador que controla dichas unidades deberá eliminar 7 de sus unidades (casi siempre las unidades de su elección; véase más adelante) y colocarlas en el recuadro de unidades eliminadas. Al igual que con las reglas de apilamiento, una unidad es siempre una unidad para efectos de desgaste, sea cual sea el tipo, factores de combate, nacionalidad, etc.

En general, en cualquier hex que sufra desgaste, las unidades a retirar pueden ser elegidas por el jugador que las controla. No obstante, la excepción es que ninguna unidad fluvial podrá ser eliminada para satisfacer pérdidas por desgaste hasta que todas las unidades terrestres en dicho hex hayan sido eliminadas. Adicionalmente, si todas las unidades que están en un hex que está pasando un control de desgaste son unidades fluviales, ese control tiene un modificador al dado de +3 al dado (además de otros posibles modificadores) Nótese por último que este modificador es nuevo y que no aparece entre los modificadores listados en la tabla de desgaste del mapa.

### **7.3 Modificadores de la Tirada del Dado (Die Roll Modifiers, DRM)**

Todos los modificadores de la tirada del dado en un hex son acumulativos. Por ejemplo, en un turno de finales de año y el hex en cuestión es un hex de pantano (marsh) que está en el Chaco (véase 7.10 más abajo) eso supondría un modificador negativo de -7. No obstante, si hay una unidad de abastecimiento entre las unidades en ese hex y el jugador que lo controla decide “gastarse” la unidad de abastecimiento lo que le daría un modificado de +3, al coste de retirar la unidad de abastecimiento inmediatamente (véase 7.4 más abajo.) Todo lo cual resultaría en un modificador final de -4 para esa tirada. Nótese que una tirada modificada a menos de 0 se considera como una tirada de 0, y que una tirada modificada a más de 14 se considera como una tirada de 14.

### **7.4 Unidades de Abastecimiento y control de Desgaste.**

Antes de lanzar el dado por un control de desgaste, si hay una unidad de abastecimiento en el hex que pasa el control, puede declararse que se va a usar el abastecimiento con el fin de mejorar la situación logística. Es indiferente si se gastan más de una unidad de abastecimiento en un mismo hex, el modificador del dado seguirá siendo el mismo.

Nótese que las unidades de abastecimiento se cuentan a la hora de determinar el número de unidades en un hex para control de desgaste, y que el uso de una unidad de abastecimiento no cuenta para disminuir el

número de unidades que pasan el control de desgaste. Por otro lado, el hecho de tener una unidad de abastecimiento no implica que sea obligatorio gastarla. La decisión es siempre voluntaria.

Siempre que una unidad de suministros sea gastada en un control de desgaste o apoyando un combate (véase 7.11 más adelante), o es simplemente eliminada mientras defendía en combate, debe ser colocada fuera del mapa. Dichas unidades siempre pueden volver al juego, cualquier número de veces, usando el procedimiento normal de reemplazos (Vd. 10.5).

### **7.5 Trazado de Líneas de Suministros.**

Una unidad o apilamiento adyacente a una línea ininterrumpida de hexes de carretera, ferrocarril o ríos navegables, y que no sea interrumpida por unidades enemigas desde su posición hasta un hex de suministro de su bando, se dice que tiene “línea de suministros” en ese momento. Una unidad o apilamiento que no pueda trazar una línea de suministros completa a un hex de suministros tiene un modificador negativo del control de desgaste de -3 al dado. (Pero tener una línea de suministros no da un modificador de +3)

Nótese que no hay distinción entre los tres tipos de hexes que pueden formar una línea de suministros: carretera, ferrocarril o ríos navegables pueden existir en cualquier número o combinación, etc. en una o más líneas de suministros. Por ejemplo, una unidad aliada en el hex 1830 puede trazar su línea de suministros un hex hasta llegar a la carretera en el hex 1730, a continuación trazar una línea por dicha carretera hasta 1432, donde la línea pasa al río y bajar río abajo hasta el hex de suministros aliado que se encuentra en el hex 1042.

Nótese también, no obstante, como otro ejemplo una unidad de uno u otro bando en digamos el hex 2030 nunca podría trazar una línea de suministros completa desde ahí. Esto es debido a que la unidad que trazar línea de suministro debe estar en, o adyacente a, una carretera, ferrocarril o río navegable. Asimismo, una vez una línea de suministros ha entrado en una línea de hexes de carretera, de ferrocarril o de río navegable, debe ser trazada todo el camino por uno de esos tres tipos de hexes hasta llegar al hex de suministro.

### **7.6 Turnos de Finales de Año.**

El invierno tiene lugar los turnos de finales de año (turnos de número par en el marcador de turnos.) Todos los controles de desgaste durante dichos turnos de invierno sufren al menos de -1 al dado.

### **7.7 Terreno y Desgaste.**

Los hexes de escarpado (rouge) bosque (forest) y pantano (marsh) tienen cada uno su propio tipo de efecto negativo en el desgaste (-1, -2 y -3, respectivamente). Nótese, no obstante, que no más de uno de esos tipos de terreno se aplican a un hex determinado, por que no podrá haber más de un modificador del dado por efectos de terreno en cada control de desgaste.

### **7.8 Fortalezas Paraguayas y Desgaste**

Cuando se compruebe desgaste en cualquier hex que incluya una unidad de fortaleza paraguaya—1432, 1433, 1434, 1827 y 2534—o de cualquier hex adyacente a uno de dichos hexes, se aplica un modificador de +3 al resultado. El modificador viene de la unidad de fortaleza, no del hex en sí. Por lo que una vez haya sido eliminada la fortaleza, su modificador del dado por desgaste se pierde definitivamente.

Nótese también que las unidades de fortalezas que estén solas en un hex nunca se ven sujetas a controles de desgaste, y tampoco pueden ser usadas para satisfacer unidades eliminadas por causa de desgaste. Por otro

lado, las unidades de fortaleza cuentan a la hora de determinar el número de unidades presentes en un hex antes de controlar desgaste.

Este modificador de dado nunca está disponible para las unidades aliadas.

### **7.9 Ciudades Depósito Aliadas.**

El jugador aliado comienza cada partida en posesión de dos "ciudades depósito" —Corrientes, en 1335; y Mercedes, en 1541. cada uno de dichos hexes pierden su estatus de ciudad depósito instantáneamente y automáticamente en el momento en que el jugador paraguayo las tome. Aunque todavía sean ciudades depósito, siempre que se realice un control de desgaste en y/o los hexes adyacentes para unidades aliadas se aplica un modificador del dado de +3. Marcadores de "no depósito" se incluyen en la plancha de fichas para indicar los dos hexes, en caso de que uno o los dos quedasen bajo control paraguayo, véase 2.12.

Las ciudades depósito que no hayan sido tomadas por los paraguayos no necesitan trazar línea de suministros de ningún tipo a un hex de suministros aliado para poder generar su modificador del dado en controles de desgaste. Es por esto que reciben el nombre de "ciudades depósito" debido a la inmensa cantidad de abastecimientos acumuladas en ellas al comienzo de la guerra.

Este modificador de dado nunca está disponible para las unidades paraguayas.

**7.10 El Chaco.** Se trata de una región de clima y comunicaciones particularmente difíciles y primitivas. En el mapa, el Chaco abarca todos los hexes al norte del río Pilcomayo y al oeste de la porción de río menor del río Paraguay. Por ejemplo, 1021, 1622, 1825 y 1919 son todos hexes del Chaco. Todos los controles de desgaste para unidades de ambos bandos en hexes de terreno llano en el Chaco, sufre un modificador negativo de -3. Por supuesto el -3 se convierte en un -6 si el hex en cuestión es también un hex de pantano.

### **7.11 Abastecimiento y Combate**

Siempre que una batalla sea resultada (véase sección 13.0), como el primer paso del proceso de resolución de combate, compruébese si ambos bandos pueden trazar una línea de suministros en ese mismo momento (como se explica en 7.5). Si el hex defensor no puede trazar una línea de suministros completa, un modificador de +3 DRM se aplica a dicha batalla (junto con cualquier otro modificador aplicable). Si uno o más de los hexes de los atacantes en esa batalla no puede trazar una línea de suministros completa, un modificador del dado de -3 (menos tres) se aplica a dicha batalla (junto con cualquier otro modificador aplicable). Nótese que ambos modificadores pueden ser aplicables a una misma batalla y por tanto cancelarse mutuamente.

Tanto un jugador como otro pueden crear un modificador del dado a su favor ((+3 en ataque, -3 en defensa) si tienen una unidad de abastecimiento y deciden gastarlo. Sea cual sea el número de unidades de abastecimiento que se gasten en una batalla, el modificador por uso de suministros nunca podrá ser mayor de +3 ni menor de -3. En el caso de que las unidades atacantes vengan desde más de un hex, una unidad de suministros aplica sus efectos a toda la fuerza atacante. En todas las situaciones de combate, el atacante debe anunciar siempre primero si va a gastar suministros para apoyar su ataque, seguido del defensor.

### **7.12 Hexes de Suministros Aliados.**

Hay tres hexes de suministros aliados en el mapa: 1042, 1943 y 3244. Las tres nacionalidades que forman los aliados pueden trazar línea de suministros a dichos hexes sin ninguna penalización especial. Un hex de suministros aliado pierde su capacidad de proveer suministros mientras esté ocupada por unidades enemigas. Esa capacidad retorna, no obstante, tan pronto como sea vaciada de unidades paraguayas. Esto puede ocurrir cualquier número de veces por partida por cada uno de dichos hexes. Las unidades aliadas nunca podrán

trazar abastecimiento a hexes de suministro paraguayos, aunque podrían trazar sus líneas de suministros normalmente a través de dichos hexes de camino a sus hexes de suministro aliados.

### **7.13 Hexes de Suministro Paraguayos**

Hay tres hexes de suministro paraguayos en el mapa: 1432, 1826 y 2026. un hex de suministros paraguayo pierde permanentemente e instantáneamente su capacidad de proveer suministros en el mismo instante en que quede bajo control aliado, incluso si después las unidades aliadas abandonen dicho hex. Las unidades paraguayas nunca pueden trazar suministro a hexes de suministro aliadas, aunque podrían trazar sus líneas de suministros normalmente a través de dichos hexes de camino a sus hexes de suministro paraguayos.

### **7.14 Desgaste Especial para Unidades de la Guardia Nacional (GN)**

Además de quedar sujetas a todas las reglas mencionadas anteriormente, todas las unidades terrestres de la GN están sujetas a esta regla especial de desgaste. Esto es, siempre que una unidad GN mueva, debe pasar por un control de desgaste especial al final de su movimiento. Si ha movido sola o formando parte de una fuerza compuesta exclusivamente de unidades GN, una unidad GN que haya movido resulta eliminada con un resultado de 0, 1, 2 o 3. si ha movido como parte de una fuerza que también incluía una o más unidades que no eran GN y/o unidades fluviales, resultan eliminadas con una tirada de 0, 1 o 2.

Las unidades GN que comienzan la partida en el mapa deben realizar ese control de desgaste especial a partir de la fase de movimiento aliada del turno I. todas las unidades GN que entren como refuerzos después del comienzo de la partida reciben un “turno de gracia”. Esto es, el control de desgaste especial no se hace durante el turno en que entren en juego. Después de ese turno, debe hacerse el control de desgaste mencionado cada vez que una de dichas unidades se mueva. Siempre debe lanzarse 1 dado por cada unidad. Nunca debe hacerse una sólo tirada por un apilamiento completo.

**Nota.** El buque argentino “Guardia Nacional” no está sujeto a ésta regla.

### **7.15 Libertad de Maniobra**

Ambos jugadores son completamente libres, dentro de los límites de las reglas, de maniobrar sus fuerzas como les parezca, teniendo en cuenta (o no) los factores logísticos y de desgaste descritos más arriba. Esto es, no es obligatorio maniobrar las fuerzas propias de forma que queden abastecidos siempre, etc.

[Volver a contenidos.](#)

## **8.0 Eventos**

**8.1** Hay dos eventos que tienen lugar (o pueden tener lugar) fuera del mapa: 1) el posible envío de una expedición brasileña a través de la región del Matto Grosso, con el fin de invadir Paraguay desde el nordeste, y 2) una posible rebelión en la provincia de Mendoza, en Argentina. Ambos eventos son resueltos de acuerdo a las reglas dadas en la presente sección.

### **8.2 La invasión del Matto Grosso**

Al comienzo de su despliegue inicial, el aliado debe anunciar a su oponente si piensa lanzar la invasión del Matto Grosso. No está obligado a hacerlo, pero una vez tomada la decisión no puede anularse.



Si decide invadir el Matto Grosso (una gran extensión de selvas en la esquina nordeste del mapa) el jugador aliado deberá escoger una cualquiera de las unidades de suministros disponibles inicialmente (véase párrafo 6 de la regla 3.3) junto con dos unidades brasileñas de infantería cualesquiera escogidas de entre el grupo de unidades con un número romano impreso en su reverso. Una vez hecho esto, dichas tres unidades deberán ser colocadas junto al mapa hasta el comienzo del turno de juego V (primera mitad de 1867).

Una vez hecho esto, durante la fase mutua de eventos y desgaste del turno V, el jugador paraguayo debe anunciar a su oponente si piensa hacer frente y derrotar a la invasión del Matto Grosso. Si declina hacerlo, durante su turno de ese mismo turno de juego, el jugador aliado podrá entrar las tres unidades dejadas aparte previamente por cualquier hex vacío de unidades enemigas del mapa entre 2819 y 3226, inclusive. Desde dicho hex dichas unidades podrán comenzar a operar inmediatamente de forma normal.

Si la invasión del Matto Grosso es desencadenada, y el jugador paraguayo decide hacerle frente, la derrota de la invasión aliada es siempre automática. El jugador paraguayo debe escoger una de sus unidades de infantería y otra de sus unidades de infantería que estén situadas en cualquier hex del territorio paraguayo. La única restricción es que ninguna unidad aliada puede estar adyacente a las unidades paraguayas elegidas. **Las unidades paraguayas escogidas son retiradas del mapa pero retornan como refuerzos normalmente durante la fase de refuerzos del turno VI siguiendo las normas estándar de entrada de refuerzos. Esto es, aquellas unidades vuelven al mapa por aquellos mismos hexes por los que puedan entrar una unidad reconstruída paraguaya. Su reentrada no tiene ningún coste en puntos de reemplazos para el jugador paraguayo. Véase sección 10.0 para detalles adicionales.**

Una vez hecho esto, se considera que la invasión ha sido derrotada automáticamente. En ese caso, las tres unidades brasileñas invasoras son colocadas en el recuadro de unidades eliminadas aliadas sin que hayan pasado por el mapa, y desde allí pueden volver a entrar (o no) en juego siguiendo las reglas normales de reemplazos (véase sección 9.0)

Si la invasión del Matto Grosso fue lanzada y, al final del turno V, el jugador paraguayo no puede o no quiere hacerle frente y derrotarla, el jugador aliado podrá colocar sus tres unidades tal y como se describe más arriba en el tercer párrafo de esta regla, y a continuación suma automáticamente un PV tal y como se describe en 4.4. dicho PV, una vez ganado por el jugador aliado, no puede ser perdido por el resto de la partida, sea cual sea lo que ocurra a las unidades invasoras del Matto Grosso.

#### **Nota de Diseño.**

*Esta regla parecerá más bien extraña o muchos wargamers. Historicamente, los brasileños intentaron la invasión, y las tropas desfilaron con toda pompa por Río de Janeiro al marchar hacia el Matto Grosso. Esto significaba que todo el mundo en Paraguay sabía que venían de camino, y baqueanos Indios al servicio del Paraguay mantuvieron a su alto mando al tanto de los progresos de la columna invasora. Finalmente, el desgaste y una pequeña pero determinada respuesta de los paraguayos fue todo lo que hizo falta para acabar con toda la operación tan pronto como la fuerza expedicionaria entró en territorio paraguayo. Por otra parte, aquellos que no hayan jugado todavía TAW no pueden entender cuán importante es una unidad de suministros brasileña no disponible durante los turnos I al V, ni tampoco sabrán cuán difícil es encontrar dos unidades paraguayas disponibles cuando los invasores se presenten en la frontera.*

### **8.3 La Rebelión de la Provincia de Mendoza**

Durante la fase mutua de desgaste y eventos del turno II (Véase 5.2), y al comienzo de cada turno hasta que

dicho evento ocurra, el jugador aliado debe lanzar un dado. Con un resultado de 0, 1 o 2, ha estallado la rebelión de Mendoza, una provincia argentina que no aparece en el mapa. Dicha rebelión sólo puede ocurrir una vez por partida. Esto es, si no ha ocurrido en el último turno de juego, no ocurre automáticamente.

Si la rebelión tiene lugar, el jugador aliado debe inmediatamente anunciar si tiene intención de derrotarla o no. Si no piensa hacerlo, pierde automáticamente un PV, lo cual puede hacer que su total quede en negativo. Una rebelión no derrotada no puede ser derrotada más tarde. Debe ser derrotada durante el turno en que tiene lugar o ya no podrá serlo durante el resto de la partida. No más de un PV se pierde debido a la rebelión de Mendoza, sea cual sea el número de turnos que dure.

Para derrotar la rebelión, el jugador aliado debe escoger seis unidades de infantería que no sean Guardia Nacional y cuatro unidades de caballería y/o artillería que no sean Guardia Nacional desde cualquier hex del mapa y que no estén adyacentes a unidades paraguayas, y retirarlas del mapa. Puede también escoger algunas de las unidades previstas como refuerzos para ese mismo turno. En cualquier caso, todas las unidades retornan como refuerzos al turno siguiente al turno en que se produzca el evento de la rebelión de Mendoza. No se permite enviar otra combinación de fuerzas que no sean 6 y 4 unidades de infantería y caballería/artillería.

***Nota de Diseño.***

*Históricamente la rebelión tuvo lugar y fue derrotada puntualmente por fuerzas leales argentinas.*

[Volver a contenidos.](#)

## **9.0 Refuerzos Aliados**

**9.1** los refuerzos vienen a ser nuevas unidades aliadas que entran en juego después de la partida haya comenzado. Los refuerzos pueden ser identificados por el hecho de que tienen un número romano, correspondiente a un turno de juego, impreso en su reverso. El número corresponde al turno de juego más temprano en que una unidad de refuerzo puede entrar en juego. Las unidades de refuerzos pueden ser ordenadas y colocadas en el marcador de turnos, mostrando sus reversos, durante la preparación del juego (véase 3.2)

Nótese que no hay unidades paraguayas de refuerzo en TAW.

Los refuerzos entran en juego con sus factores de movimiento y combate al completo y disponibles para uso el mismo turno en que entran. Las restricciones normales de apilamiento deben ser respetadas cuando se entren refuerzos.

### **9.2 Procedimiento de Entrada de Refuerzos**

El jugador aliado puede retrasar la entrada de sus refuerzos, decidiendo unidad por unidad y turno por turno, hasta turnos posteriores a los turnos de entrada históricos mostrados en el reverso de las unidades de dichas fichas. Para hacerlo debe colocarlos fuera del mapa hasta que decida qué hacer con ellos durante la fase aliada de refuerzos, reemplazos y movimiento. Ningún refuerzo puede entrar antes del turno de entrada histórico mostrado en el reverso de la ficha.

Dentro de las limitaciones mencionadas, los refuerzos aliados entran en el mapa via uno cualquiera de los tres hexes de suministros del borde del mapa descritos en 7.12, en base a lo que decida el jugador unidad por unidad y turno por turno, en el mismo momento en que comience su fase de refuerzos, reemplazos y

movimiento. Por supuesto, las unidades fluviales sólo pueden entrar en juego via hex 1042. Adicionalmente, las unidades uruguayas sólo pueden entrar en juego via 2044. Dentro de las limitaciones mencionadas, las unidades aliadas de diferentes nacionalidades pueden entrar en juego via los mismos hexes durante el mismo turno.

Ningún refuerzo podrá entrar en juego vía hexes ocupados por una o más unidades paraguayas, aunque dichos hexes podrán ser usados de nuevo como hexes de entrada una vez queden libres de ocupación enemiga. Los refuerzos aliados no pagan ningún coste de sus factores de movimiento para ser colocados en sus hexes de entrada inicial. Comienzan a contar puntos de movimiento a partir del momento en que abandonan dichos hexes.

[Volver a contenidos.](#)

## **10.0 Reemplazos**

**10.1** Ambos jugadores reciben “pasos de reemplazos” durante la partida comenzando por el turno II. Dichos pasos son usados, sobre la base de 1 o 2 por cada paso, para retornar al juego a unidades que hayan sido eliminadas después de haber estado en juego en algún momento.

### **10.2 Estructuras de Reemplazos**

Los pasos de reemplazos no pueden ser acumulados, ni ahorrados, de turno a turno. Cualquier paso que no sea usado durante el turno en que se recibe se pierde.

Los pasos de reemplazos aliados se dan sobre la base de la nacionalidad y pueden ser sólo usados de esa manera. Es decir, los reemplazos argentinos sólo pueden usarse para reconstruir unidades argentinas, los reemplazos brasileños sólo pueden usarse para reemplazar unidades de ese país. No hay reemplazos uruguayos durante el juego.

Dentro de dichas limitaciones, las unidades que no pueden ser reemplazadas son: fortalezas paraguayas, y unidades de Guardia Nacional y unidades fluviales de cualquier nacionalidad. Todas las otras unidades pueden ser potencialmente ser reemplazadas cualquier número de veces durante el curso de un juego, sean cuales fueran las circunstancias de su eliminación.

Los reemplazos de ambos bandos siempre entran en juego con sus factores de movimiento y combate al completo y disponibles para ser usadas normalmente el turno en que entran en juego.

### **10.3 Tasas de Reemplazos**

A partir del turno II, los paraguayos reciben dos pasos de reemplazos por turno. Dicho número queda reducido a uno por turno en el mismo momento en que Asunción (1826) o Cerro Leon (2026) queden bajo control aliado. El número queda reducido a 0 en el momento en que ambos hexes queden bajo control aliado. Asimismo, a partir del turno de juego II, los argentinos reciben 2 reemplazos por turno, y los brasileños 4 reemplazos por turno.

### **10.4 Coste de los Reemplazos**

Las unidades de artillería, asedio, y cohetes, así como las unidades de abastecimiento e ingenieros, cuestan cada uno 2 pasos para reemplazar. La infantería (incluyendo los zapadores paraguayos) y la caballería cuestan cada uno un reemplazo.

### **10.5 Reemplazo de Unidades de Abastecimiento**

Ambos bandos comienzan la partida con dos unidades de abastecimiento disponibles que no están incluidas entre las unidades iniciales y que llevan la palabra “disponible” impresa en el reverso. Dichas unidades pueden ser empleadas en el proceso de reemplazo, como si hubieran estado en juego en el mapa y han sido eliminadas, a partir del turno de juego II. Una vez hayan entrado en juego, dichas unidades de abastecimiento no se distinguen en su uso de otras unidades que comienzan inicialmente la partida. Todas las unidades de abastecimiento pueden pasar por el proceso de reemplazos cualquier número de veces durante una partida.

### **10.6 Entrada de Reemplazos Aliados**

Las unidades de reemplazos aliados re entran en juego igual que los refuerzos entrando por primera vez. Aplíquense todos los procedimientos y estructuras que se explican en la sección 9.0.

### **10.7 Entrada de Reemplazos Paraguayos**

Los reemplazos paraguayos pueden entrar al mapa vía Asunción (1826), Cerro León (2026), o Humaita (1432). En el caso de que se decida entrar por Asunción o por Cerro León, la única restricción es que el hex escogido nunca puede haber estado bajo control aliado durante la partida. Las mismas limitaciones son válidas para Humaita, con el añadido de que, en el momento de la colocación de la unidad, debe de haber una línea de suministros completa (véase 7.5) entre Humaitá y Asunción, y que la ciudad o villa a la que se traza línea de suministros no puede haber sido ocupada nunca por los Aliados. En cualquier caso, los límites de apilamiento deben respetarse cuando se coloquen reemplazos sobre el mapa.

Los reemplazos paraguayos no deben pagar ningún coste en factores de movimiento para ser colocadas inicialmente en el hex de entrada. Pueden comenzar a gastar factores de movimiento a partir del momento en que salgan de dichos hexes.

[Volver a contenidos.](#)

## **11.0 Movimiento de Unidades Terrestres.**

**11.1** Cada unidad terrestre en TAW tiene un “factor de movimiento” impreso en su esquina inferior derecha. El factor es el número de “puntos de movimiento” (también llamados “factores de movimiento”, MF o MP) de que dispone la unidad para moverse por la red hexagonada durante la fase de movimiento de su propio bando. Las unidades deben mover de hex a hex adyacente – no se permite “saltarse” hexes al mover- y al mover debe pagarse los diversos costes de entrar en el terreno en el hex y de atravesar cualquier curso de agua entre un hex y otro. El movimiento de las unidades terrestres de cada jugador tiene lugar sólo durante la fase de movimiento de su bando. No puede tener lugar ningún movimiento enemigo durante la fase propia de movimiento.

### **11.2 Límites**

Los factores de movimiento no pueden ser acumulados de turno a turno o de fase a fase, ni pueden ser “prestados” o dados de una unidad a otra. Un jugador puede potencialmente mover todas, algunas o ninguna de sus unidades durante cada una de sus fases de movimiento durante el juego. Las unidades que mueven no tienen porqué gastar todos sus factores de movimiento antes de detenerse. El movimiento de cada unidad, apilamiento, o unidad de reemplazo debe ser completada antes de que la de otra unidad comience. Un jugador sólo puede cambiar la posición de una unidad, apilamiento o ficha sustituta que haya finalizado su

movimiento si su oponente se lo permite.

### **11.3 Capacidad Mínima de Movimiento.**

Cada unidad con un factor de movimiento impreso de 1 o más tiene garantizada la capacidad de mover al menos un hex durante su propia fase de movimiento si gasta todos sus MF para hacer ese movimiento. Pero esta garantía no permite a dichas unidades a cruzar lados de hex o a entrar en hexes que tengan prohibido cruzar/entrar. Las unidades con factores de movimiento impreso en la ficha de 0 no pueden mover nunca una vez hayan sido colocadas en el mapa, excepto para ir al recuadro de unidades eliminadas.

### **11.4 Unidades Enemigas**

Las unidades propias nunca podrán entrar en hexes que contengan unidades enemigas de ningún tipo.

### **11.5 Movimiento de Apilamientos y Unidades Sustitutas.**

Las unidades no están obligadas a mover juntas por el simple hecho de comenzar juntas en un mismo hex una fase de movimiento. Dichas unidades podrán mover juntas, individualmente, o en sub-apilamientos más pequeños. Véase también 3.5 para más detalles en relación a las unidades sustitutas.

### **11.6 Separación de Apilamientos**

Cuando se mueva un apilamiento o unidad sustituta, puede detenerse temporalmente el movimiento para permitir que una unidad o sub-apilamiento se separe y mueva por su cuenta en otra dirección. Las unidades dejadas atrás en el apilamiento original podrán entonces reanudar su propio movimiento, incluso separándose en sub-apilamientos adicionales si así se desea. no obstante, una vez se comience a mover un apilamiento completamente diferenciado, o una unidad individual que comenzó la fase de movimiento en un hex distinto, no podrá reanudarse el movimiento del primer apilamiento sin el permiso expreso del oponente. Véase también 3.5 para más detalles en relación a las unidades sustitutas.

### **11.7 Diferentes Factores de Movimiento en los Apilamientos**

Si mueven juntas unidades de diferentes factores de movimiento en un apilamiento o unidad sustituta, dicha fuerza deberá usar el factor de movimiento de la unidad más lenta que incluya. Por su puesto, a medida que las unidades más lentas agoten sus PM, pueden ser “dejadas atrás” para continuar con las más rápidas. Véase también 3.5 para más detalles en relación a las unidades sustitutas.

### **11.8 Terreno y Movimiento**

Todos los accidentes del terreno del mapa se clasifican en dos grandes categorías: naturales y artificiales. Las dos categorías se subdividen a su vez en diferentes tipos (véase más abajo.) nunca hay más de un tipo de terreno en un hex concreto, pero uno o más tipos de accidentes artificial puede existir en un hex junto con el terreno natural.

### **11.9 Terreno Natural e Hidrografía.**

En el mapa existen seis tipos de terreno natural e hidrográfico: llano, escarpado, pantano, bosque y hexes de río navegable, junto con lados de hex de río menor. Los efectos de los diversos tipos de terreno sobre el movimiento de las unidades se describe más abajo y también se resume en la Tabla de Coste de Movimiento impresa en el mapa.

**11.10 Llano.** Viene a ser el terreno “base” del juego. Carece de ningún accidente que pueda mejorar la defensa o ralentizar el movimiento a este nivel de operaciones. Entrar en cada hex de terreno llano cuesta un punto de movimiento.

**11.11 Bosque.** Los hexes de bosque representan áreas cubiertas básicamente de árboles. Cada hex de bosque cuesta represent áreas where the primary ground cover is trees. Entrar en cada hex de bosque cuesta dos puntos de movimiento.

**11.12 Escarpado** terreno básicamente dominado por terreno abrupto y escarpado. Todas las unidades terrestres deben pagar un coste de 2 puntos de movimiento para entrar.

**11.13 Pantano** el coste es de 2 PM para cada unidad terrestre.

**11.14 Hexes de Río Navegable** Entrar en uno de éstos hexes cuesta 2 puntos de movimiento excepto en caso de ser transportados por unidades fluviales. Véase 12.4.

**11.15 Lados de Hex de Río Menor.** Cuestan a cada unidad terrestre 1 punto de movimiento (PM) extra durante turnos de comienzos de año y 2 PM extra (+2) durante turnos de final de año. Extra quiere decir que deben sumarse al coste normal de entrar en el hex al que se mueve. Nótese que las unidades fluviales no pueden cruzar por sí mismas lados de hex de río menor, ni tampoco pueden asistir a unidades terrestres a hacerlo.

#### **11.16 Terreno Artificial y Movimiento.**

Hay tres tipos de terreno artificial: pueblos, carreteras y ferrocarriles. Los pueblos no tienen efecto de por sí en el movimiento. Esto es, cuando se entre en un hex que contenga un pueblo, el coste de movimiento por entrar en ese hex está determinado solo por el terreno del hex y por cualquier curso de agua existente por los lados de dicho hex.

#### **11.17 Carreteras.**

Las unidades de cada uno de los bandos que muevan directamente de un hex de carretera a otro hex de carretera a través de lados de hex conectados entre sí por carreteras pueden pagar sólo un coste de un punto de movimiento por hex, sea cual sea el tipo del terreno de los hexes que atraviesen (incluyendo hexes de río navegable.) el movimiento por carretera también anula el coste extra de cruzar lados de hex de río menor.

#### **11.18 Ferrocarriles.**

Solo hay un ferrocarril de 5 hexes de longitud en el mapa y que sólo recorre territorio paraguayo, entre 1826 y 2027. los aliados siempre tratan el ferrocarril como si se tratara de una carretera, y que estuviera conectada con la carretera con la que comparte algunos hexes.

La regla de tratar el ferrocarril como si fuera una carretera también es válida para las unidades paraguayas. No obstante, durante los turnos anteriores a la entrada de cualquier unidad aliada en hexes de ferrocarril, el ferrocarril permite mover sin coste en puntos de movimiento a las unidades paraguayas. Esto es, las unidades paraguayas no deben pagar coste en puntos de movimiento para mover desde un hex de ferrocarril a cualquier otro hex de ferrocarril. Además, ese movimiento gratis puede tener lugar durante cualquier porción del movimiento de una unidad paraguaya, esto es durante, entre o después del movimiento normal.

Antes de que alguna unidad aliada entre en algún hex de ferrocarril paraguayo, el movimiento ferroviario gratuito se permite a cualquier número de unidades paraguayas durante cada fase de movimiento propia. Una

vez que ha tenido lugar la entrada de alguna unidad aliada en un hex de ferrocarril, todos los hexes de ferrocarril son tratados por ambos bandos como si se tratase de hexes de carretera.

**Nota de Diseño.**

*No es que la vía férrea paraguaya tenga demasiada capacidad de transporte. Es que el carril de la vía férrea es la vía mejor mantenida en todo el país. Recuérdese también que cada turno dura medio año.*

**11.19 Costes Acumulativos.**

Los costes totales de mover y entrar en cada hex es siempre la suma de todos los costes de terreno y cursos de agua aplicables. Por ejemplo, una unidad que cruce un lado de hex de río menor y entre en un hex escarpado durante un turno de comienzos de año pagará un total de 3 puntos de movimiento para hacerlo. Esto es, 2 puntos de movimiento para entrar en el hex de escarpado y un punto “extra” por atravesar el río menor.

**11.20 Movimiento por Fuera del Mapa.**

Ninguna unidad una vez en juego sobre el mapa podrá abandonarlo voluntariamente excepto según lo descrito en las secciones 7.0, 8.0 y 13.0.

**11.21 Lados de Hex de Fronteras Internacionales.**

No ejercen efecto alguno sobre el combate o el movimiento.

[Volver a contenidos.](#)

## **12.0 Movimiento Fluvial**

**12.1** Excepto en todo lo que se añada, elimine o modifique en ésta sección, todas las reglas mencionadas anteriormente también se aplican a las unidades fluviales.

**12.2 Límites de Movimiento y Combate de Unidades Fluviales**

Las unidades fluviales pueden mover y atacar sólo desde un hex de río navegable a hex de río navegable, y sólo a través de lados de hex atravesados por un símbolo de río navegable. Por ejemplo, ninguna unidad fluvial puede moverse directamente de 1433 a 1533, o viceversa, pues el río no fluye directamente a través del lado del hex que comunica a esos dos hexes. Dentro de este límite, los lados de hex de río menor no tienen efecto alguno sobre el movimiento de unidades fluviales.

**12.3 Costes de Movimiento Fluvial.**

En general, las unidades fluviales pagan 1 PM por entrar en cada hex de río navegable, sea cual sea su situación en el mapa. Por otro lado, las unidades fluviales deben pagar 2 PM por cada hex de río navegable en el que entren que esté en el Paraguay.

**Nota de Diseño.**

*El curso del Paraguay era poco conocido para los aliados. No disponían de mapas fiables ni de pilotos que pudieran guiarles por el curso del Paraguay y los bancos de arena del fondo solían cambiar de posición, por lo que el peligro de embarrancar era grande para las naves brasileñas y argentinas.*

**12.4 Transporte Fluvial de Unidades Terrestres.**

Cada unidad fluvial de transporte puede transportar simultáneamente una o dos unidades terrestres de cualquier tipo en cada fase de movimiento propia. Además, se permite combinar tipos de transporte dentro del movimiento de un transporte fluvial. Esto es, por ejemplo, un transporte puede recoger una o dos unidades, mover a un hex de desembarco, desembarcar dichas unidades, volver entonces al hex original (o a otro distinto), recoger a bordo a uno o dos unidades, transportarlas, etc. y continuar operando de ese modo hasta que haya gastado todos sus PMs para esa fase de movimiento.

Una unidad terrestre debe “pagar” 3 PM para ser embarcada y transportada por un transporte fluvial. La unidad fluvial no debe pagar ningún PM por embarcar a la unidad o unidades terrestres. Asimismo, todas las unidades terrestres se considera que son desembarcadas automáticamente al final de cada fase de movimiento si no han desembarcado antes del final de la fase. El desembarco tiene lugar en el hex de río navegable; las unidades terrestres no mueven a un hex adyacente al hex de río navegable.

Las reglas y límites de apilamiento permanecen en vigor durante el proceso de transporte. Cuéntese la unidad terrestre y el transporte fluvial como unidades individuales.

Las unidades fluviales que no sean transportes que no sean chatas paraguayas (véase 12.6 más abajo) también tienen la capacidad de transportar unidades terrestres. Cada una de dichas unidades pueden mover una unidad de infantería a la vez. Todas las demás reglas explicadas anteriormente (combinar tipos de transporte y movimiento, etc.) también se aplican al transporte de unidades por unidades fluviales que no sean transportes.

### **12.5 Unidades Terrestres Transportadas.**

Las unidades terrestres que sean transportadas por unidades fluviales pueden combinar su propio factor de movimiento con movimiento fluvial, todo durante la misma fase, en cualquier combinación que se desee, siempre y cuando las unidades transportadas no gasten más PM de los que poseen. Por ejemplo, una unidad terrestre con 9 PMs puede mover desde su punto de partida, pongamos por ejemplo un hex adyacente a un hex de río navegable (2 PM por entrar) y una vez ahí paga los 3 PM requeridos por embarcar, sumando así 5 PMs gastados. La unidad fluvial puede entonces mover por el curso del río sin gastar más PM de los que dispone, etc. y a continuación desembarcar a la unidad terrestre. En ese punto, la unidad desembarcada todavía dispone de 4 PMs y puede usarlos para mover o incluso para reembarcar en otro transporte, etc.

Cuando se combinen diversos tipos de movimiento terrestre-fluvial los jugadores deberán darle la interpretación más amplia de la regla explicada en la regla 11.6.

### **12.6 Pontones Artillados Paraguayos (Chatas.)**

El jugador paraguayo dispone de tres unidades fluviales de pontones artillados o “chatas” (2-1-0). Dichas unidades operan como unidades fluviales normales excepto que 1) no pueden transportar unidades terrestres y 2) no pueden moverse por sí mismo y/o atacar excepto si son remolcadas.

Cualquier otro tipo de unidad fluvial paraguaya puede remolcar a una chata por fase de movimiento. El procedimiento es el mismo que para transportar unidades terrestres excepto en que no hay coste de “embarque”. La unidad que remolca y la chata deben simplemente mover juntas durante el “remolque” para que el movimiento o el ataque tengan lugar.



### **12.7 Unidades y Fortalezas Fluviales.**

Esta es una regla especial para el combate entre unidades fluviales y fortalezas paraguayas. Véase la sección 13.18 para más detalles.

[Volver a contenidos.](#)

## **13.0 Combate.**

**13.1** El combate tiene siempre lugar entre unidades adyacentes durante las fases de combate de cada turno de jugador. Atacar es siempre voluntario. El mero hecho de que haya unidades enemigas adyacentes entre sí no requiere que se ataquen entre sí. Ambos jugadores son libres de atacar o no, durante cada una de sus respectivas fases de combate durante el juego. El jugador que está llevando a cabo su propio turno de juego es considerado el “atacante” y el otro jugador es considerado el “defensor”, sea cual sea la situación general.

### **13.2 Tres Fases de Combate.**

Al revés que en la mayoría de wargames, cada turno de jugador en TAW tiene tres fases de combate seguidas. Todos los ataques de una fase de combate determinada deben ser resueltos antes de que comiencen los de la siguiente fase de combate. Cada una de las unidades puede potencialmente atacar en una, dos o tres de las fases de combate de su propio turno de juego, y cada unidad enemiga adyacente puede ser potencialmente atacada en cada una de las fases de combate propias. No obstante, ninguna unidad propia podrá atacar más de una vez por fase de combate y ninguna unidad enemiga puede ser atacada más de una vez por fase de combate.

### **13.3 Varios Defensores en un Sólo Hex.**

Si hay una o más unidades enemigas en un hex que está siendo atacado, solo se puede atacar a dicha fuerza como si fueran una sólo unidad defensora combinada.

### **13.4 Ataques desde Varios Hexes.**

Un hex ocupado por el enemigo puede ser atacado en una batalla por tantas unidades como sea posible colocar en uno, dos o en todos los hexes que rodean al hex atacado, pero no más de un solo hex puede ser objeto de un mismo ataque. Por ejemplo, una unidad en digamos, 1328 no puede atacar simultáneamente a 1428 y 1429 durante la misma fase de combate.

### **13.5 Indivisibilidad de Unidades.**

No podrán dividirse los factores de ataque de ninguna unidad atacante para combatir en más de un ataque. Asimismo, no podrán dividirse los factores defensivos de ninguna unidad defensora para ser objeto de dos o más ataques simultáneamente de forma que una parte de su factor de defensa sea atacado por una unidad o apilamiento enemigos mientras que la otra mitad de su factor defensivo es atacada por un grupo distinto de unidades enemigas.

### **13.6 Secuencia de Ataques.**

No hay límites al número de ataques que cada jugador puede lanzar durante cada una de sus fases de combate. El atacante no necesita declarar todos sus ataques antes de resolverlos, y puede resolverlos en el orden que desee, en tanto en cuanto la resolución de cada combate sea finalizada antes de comenzar la resolución de otro

combate.

### **13.7 Apilamientos en Ataque.**

No es obligatorio que todas las unidades que estén apiladas en un mismo hex o recuadro participen en el mismo ataque. Algunas de las unidades de un apilamiento o recuadro pueden atacar contra un hex ocupado por una o más unidades enemigas mientras que el resto puede atacar contra otro hex o simplemente no atacar en absoluto. Véase también la regla 6.4.

### **13.8 No se permite Retirada antes del Combate.**

Una unidad o apilamiento que esté bajo ataque no podrá nunca intentar eludir el combate.

### **13.9 Procedimientos de Combate.**

En general el jugador atacante debe buscar tener varias veces más factores de ataque que factores de defensa del enemigo. Dichos combates se les llama “ataques con relación de combate alta” (high odds attacks). Para resolver tales combates, el atacante debe calcular primero la relación de combate. Debe sumar los factores de ataque de todas las unidades atacantes por un lado y a continuación sumar el total de los factores de defensa de los defensores. Acto seguido debe dividirse el total del atacante por el del defensor. El resultado (debe redondearse hacia abajo, así la mitad de 5 es 2,5, redondeado a 2). Por ejemplo, si 26 factores de ataque atacan a 7 factores defensivos,  $26/7=3.71$ , que se redondea a 3. por lo tanto el resultado final o relación de combate será de 3 a 1. la relación 3:1 se corresponde con una de las columnas de la tabla de resultados de Combate impresa junto el mapa. Debe entonces lanzarse un dado y comparar el resultado final del dado tras aplicar modificadores con la columna de relación de combate correspondiente.

### **13.10 Ataques con Relación de Combate Baja.**

Aquellas batallas en las que la fuerza atacante tenga menos factores de ataque que factores de defensa tenga la fuerza defensora son llamados ataques “con relación de combate baja” (“poor odds attacks.”) el procedimiento de combate cambia en estos casos. El total del defensor es dividido entre el total del atacante, redondeando hacia arriba los decimales. Por ejemplo, si una fuerza con factor de ataque 5 ataca a una fuerza con factor defensivo de 11 tiene lugar un ataque con relación de combate baja. En ese caso, debe dividirse 11 entre 5 ( $11/5=2,2$ ), redondeado hacia arriba (de 2,2 a 3). Por lo tanto la relación de combate será de 1 a 3.

### **13.11 Modificadores del Dado en Combate.**

Las relaciones de combate pueden ser modificadas adicionalmente por el terreno del hex defensivo o sus bordes, así como diversos otros factores que se describen a continuación. Todos los modificadores de la tirada son acumulativos. Esto es, en cada batalla todos los modificadores del dado que puedan aplicarse a favor y en contra se suman o restan entre sí hasta llegar a un modificador del dado definitivo, positivo o negativo.

### **13.12 Límites de Relaciones de Combate**

Nótese que las columnas de la tabla de resultados de combate van de 1:3 a 6:1. relaciones de combate mayores de 6:1 (7:1, 8:1, etc.) se resuelven empleando la columna 6:1. no obstante, por cada relación por encima de 6:1, debe añadirse un modificador al dado de +1. Así, por ejemplo, un ataque sin modificadores del dado con una relación de 9 a 1 se resolvería automáticamente usando la columna de 6:1 pero con un modificador del dado de +3. Las relaciones menores de 1:3 reciben un resultado automático de “atacante eliminado”. Las unidades atacantes son eliminadas directamente y retiradas del mapa. No es necesario lanzar

el dado.

### **13.13 Terreno Llano**

Las unidades que defiendan un terreno llano no reciben ningún bonus defensivo por terreno.

### **13.14 Terreno Escarpado, Bosques o Pantanos**

Las unidades que defiendan hexes de terreno escarpado, bosques o pantanos reciben un modificador del dado en su favor de -1.

### **13.15 Modificadores del Dado de la Fase de Combate.**

Todos los ataques realizados durante la primera fase de combate de cada turno de jugador tienen un modificador de combate a favor de +1. Todos los ataques realizados durante la tercera fase de combate de cada turno de jugador tienen un modificador de combate en contra de -1. (No hay modificadores del dado durante la segunda fase de combate.)

### **13.16 Modificadores del Dado de Fortalezas.**

Cada vez que el jugador aliado ataque un hex que contenga una unidad paraguaya de fortalezas, el ataque tendrá un modificador del dado en contra de -4, -3 o -2 dependiendo de la fortaleza concreta que esté siendo atacada. Humaitá (hex 1432) genera un modificador de -4. Angostura (hex 1827) genera -2. Todas las demás tienen un modificador del dado defensivo de -2.

### **13.17 Ingenieros y Artillería de Asedio en combate contra Fortalezas.**

Un ataque aliado contra una fortaleza que incluya entre los atacantes una o más unidades de artillería de asedio tiene un modificador del dado de +1. El modificador por artillería de asedio nunca podrá ser mayor de +1 sea cual sea el número de unidades de artillería de asedio participantes en dicho ataque. Adicionalmente, si una fuerza aliada que ataque a una fortaleza incluye una o más unidades de ingenieros, dicho ataque tendrá un modificador a favor de +1. El modificador por ingenieros nunca podrá ser mayor de +1 sea cual sea el número de unidades de ingenieros participantes en dicho ataque. Es decir, que un ataque a una fortaleza que incluya una o más unidades de artillería de asedio Y una o más unidades de ingenieros tendrá un modificador final de +2 a la tirada del dado.

### **13.18 Fortalezas en combate contra Unidades Fluviales.**

Cuando el jugador aliado ataque una fortaleza paraguaya con una fuerza que incluya una o más unidades fluviales aliadas, deberá lanzar primero un dado y consultar la tabla "Run the Guns" impresa en el mapa. La relación de combate del ataque deberá ser calculada sólo después de que las pérdidas de unidades fluviales hayan sido descontadas del total de la fuerza atacante. El jugador aliado podrá elegir qué unidades fluviales exactamente son eliminadas, pero en ningún caso podrá sustituir unidades fluviales por unidades terrestres para satisfacer las pérdidas de la tabla "Run the Guns." Si la tabla requiere eliminar más unidades fluviales de las existentes en la fuerza atacante, no será necesario eliminar unidades adicionales terrestres.

**Ejemplo.** Una fuerza Brasileña que incluye 3 unidades fluviales y 4 unidades terrestres ataca el fuerte de Angostura. Antes de calcular la relación de combate, el jugador paraguayo lanza un dado y obtiene un resultado de "4". El jugador brasileño deberá eliminar una cualquiera de las unidades fluviales participantes (puede elegir cuál) antes de calcular los factores de combate de las 2 unidades fluviales

*supervivientes y las otras 4 unidades terrestres y pasar a resolver el combate.*

**Nota de Diseño.**

*Los cañones de las fortalezas paraguayas disparaban prácticamente a quemarropa contra cualquier nave enemiga que pasara frente a ellas. De hecho, para romper el bloqueo del Paraguay en Humaitá fueron necesarios tres monitores acorazados construidos especialmente para la misión. Los 6 buques participantes en la ruptura del bloqueo consiguieron pasar pero sufrieron más de 350 impactos de todos los calibres.*

**13.19 Ataques y Defensas Conjuntas Aliada.**

Cualquier ataque paraguayo contra un hex que incluya unidades de dos naciones aliadas recibe un modificador a favor de +1 al dado. Cualquier ataque paraguayo contra un hex que incluya unidades de tres naciones aliadas recibe un modificador a favor de +2 al dado.

Cualquier ataque aliado de una fuerza que incluya unidades de dos naciones aliadas cualquiera (ya sea desde el mismo o desde diferentes hexes) tiene un modificador en contra de -1. Cualquier ataque aliado de una fuerza que incluya unidades de tres naciones aliadas cualquiera (ya sea desde el mismo o desde diferentes hexes) tiene un modificador en contra de -2.

**13.20 Las Unidades de la Guardia Nacional (GN) en Combate.**

Una fuerza aliada (ya sea atacando desde uno o varios hexes) que incluya sólo unidades de la GN sufre -1 al dado en ataque y +1 al dado en defensa.

**13.21 Efectos en Combate de Lados de hex de Río Menor.**

Un ataque realizado a través de uno o varios lados de hex de río menor tiene un modificador en contra de -1. no obstante, basta con que sólo una de las unidades atacantes ataque a través de un lado de hex que no tenga un río menor para que dicho modificador no se aplique.

**13.22 Efectos en Combate de Hexes de Río Navegable.**

Todos los defensores en un hex de río navegable reciben un -1 a favor. No obstante, nótese que si el jugador aliado lanza un ataque contra un hex de río navegable que contenga una unidad de fortaleza paraguaya, dicho modificador se ignora y se aplica a cambio el modificador por fortaleza paraguaya (véase 12.16.)

**13.23 Cohetes Congreve.**

Un ataque paraguayo que incluya la unidad de artillería de cohetes congrève contra un hex que contenga solo terreno llano, un pueblo o un río navegable tendrá un modificador a favor de +1.

**13.24 Uso de Unidades de Abastecimiento para Apoyo de Combate.**

Si una fuerza atacante contiene una unidad de abastecimiento, y el jugador atacante decide usarla para apoyar su ataque, dicho ataque recibirá un modificador a favor de +3. La unidad de abastecimiento es retirada del mapa. (Puede retornar al mapa posteriormente como reemplazo; véase 10.5.) El defensor también puede elegir usar una unidad de abastecimiento para generar un modificador de -3 en defensa.

Al hora de resolver un combate, el atacante deberá anunciar si va a usar (o no) su unidad de abastecimiento para dar apoyo de combate. A continuación el defensor deberá anunciar si va a usar (o no) su unidad de

abastecimiento para dar apoyo de combate. Una vez hecho esto, ambos jugadores podrán resolver el combate normalmente.

Sea cual sea el número de unidades de abastecimiento presentes en una fuerza atacante, el modificador a favor o en contra nunca podrá ser de +3 o de -3. En caso de ataques lanzados desde varios hexes, una unidad de abastecimiento será suficiente para generar su modificador del dado para toda la fuerza atacante.

### **13.25 Unidades de Abastecimiento y Combate.**

Como paso final antes de concluir el cálculo de modificadores de dado aplicables a cada combate, cada jugador deben comprobar si sus fuerzas pueden trazar una línea de suministros completa en ese preciso momento (véase 7.5). una fuerza atacante que no pueda trazar una línea de suministros en el momento del combate sufre un modificador en contra de -3. en ataques desde varios hexes, bastará que uno sólo de los hexes atacantes no pueda trazar línea de suministros para que se aplique la penalización de -3 en ataque. Por otra parte, un hex defensor que no pueda trazar línea de suministros en el momento en que es atacada recibe un modificador en contra de +3.

### **13. 26 Artillería en Ataque.**

Existen tres tipos de artillería en TAW: asedio, campaña y cohetes. En general participan en combate como cualquier otra unidad terrestre. No obstante, hay una excepción importante. En un ataque no pueden participar más factores de unidades de artillería que factores que no sean de artillería. Así, por ejemplo, si la fuerza atacante incluye cinco factores de ataque de infantería y ocho de artillería, deberán descontarse 3 factores de artillería a la hora de calcular la relación de combate. Por otro lado, la presencia de unidades atacantes fluviales no cuenta para nada como unidades de artillería.

La regla debe aplicarse sobre la base del ataque en conjunto, no de cada hex desde el que se lance el ataque. Es decir, debe tenerse en cuenta el total conjunto de factores de artillería (asedio, campaña o cohetes) y el total conjunto de factores que no sean de artillería (infantería, caballería, buques...) que ataca, ya sea desde uno o desde varios hexes.

### **13.27 Captura de Armas y Suministros.**

Cada vez que una unidad o fuerza paraguayas ataque un hex aliado que incluya 4 o más unidades de cualquier tipo o nacionalidad, ya sean fluviales o terrestres, elimina a todas las unidades aliadas, y una o más unidades paraguayas avancen tras combate en el hex “vaciado” de unidades (véase 13.30), se considera que dichas unidades han “capturado armas y suministros.”

El jugador paraguayo deberá resolver cada “captura” individualmente tan pronto como cada captura ocurra lanzando un dado. El resultado (de 0 a 9) será el número de factores de ataque que la fuerza que ha realizado la captura podrá añadir a sus ataques (en caso de que los haya) durante la siguiente fase de combate de ese turno. No se permite “transferir” de un turno a otro las capturas de armas y suministros. Téngase en cuenta también que el número de factores de ataque ganados extra nunca podrá ser mayor que el número de factores de ataque de que disponga la fuerza paraguaya atacante.

En caso de que haya varias fuerzas o unidades paraguayas que hayan conseguido capturas durante una fase de combate concreta, el jugador paraguayo podrá anotar en un papel el número de factores de ataque que cada fuerza ha acumulado gracias a las capturas de armas y suministros.

### **Nota Histórica.**

*Al comienzo de la guerra excepto unos pocos batallones de elite la mayoría de unidades paraguayas estaba equipada de fusiles de la era napoleónica y lanzas de bambú, por lo que los paraguayos se equiparon de fusiles modernos con las armas y uniformes capturados a los aliados. Hacia el final de la guerra, unidades paraguayas completas empleaban armas y uniformes brasileños o argentinos, los últimos con insignias y distintivos paraguayos.*

### **13.28 Resolución Final del Combate.**

Después de determinar el modificador del dado final, el atacante lanza un dado y consulta la tabla de Resultados de Combate para obtener un “resultado de combate.” Por ejemplo, una tirada no modificada de “5” con una relación de 6:1 da un resultado de combate de 1/11.

### **13.29 Resultados de Combate.**

En cada batalla, el defensor deberá siempre asumir completamente todos sus resultados antes de que lo haga el atacante. El resultado a la izquierda de la barra se aplica siempre al atacante; el resultado a la derecha se aplica al defensor. Por ejemplo, en el resultado 1/11 el atacante deberá eliminar una cualquiera de sus unidades atacantes (puede elegir cuál) y el defensor deberá eliminar 11 de sus unidades defensoras (también puede elegir cuál). Si el número de unidades defensoras es menor de 11, deberá eliminar a todas sus unidades defensoras pero el número de unidades eliminadas “de más” es ignorado.

### **13.30 Avance Tras Combate.**

Al final de cada ataque, si el hex atacado ha sido “limpiado” de defensores, la unidad(es) atacantes puede escoger realizar avance tras combate con una o más de las unidades atacantes a dicho hex. Pueden avanzar cualquier número de unidades atacantes hasta el límite de apilamiento. Avance tras combate no se considera un movimiento normal, y no cuestan puntos de movimiento, pero las unidades que lo realizan deberán observar las prohibiciones según tipo de terreno (véase 12.2).

Nunca hay ningún tipo de avance tras combate para el defensor.

### **13.31 Unidades de Factor de Ataque Cero.**

No pueden atacar nunca ni tampoco pueden ser empleadas como “carne de cañón” para atacar conjuntamente con unidades de factor de ataque 1 o mayor y absorber “pasos de pérdidas.”

#### ***Nota para Veteranos.***

*No hay reglas de retirada después del combate para el defensor, ni tampoco hay ningún tipo de bonus por ataque concéntrico.*

[Volver a contenidos.](#)