

THE CHACO WAR

Créditos.

Diseño: Bruce Farcau.

Desarrollo: Paul Dangel.

Playtesters: Walt Henny, Phil Klein, Charles “Fritz” Sydow, Sam Collins, James P. Werbaneth, Walt Dippel, Rev. Jack Werth, Ty Bomba y Chris Perello.

Mapa: Mark Simonitch.

Esquema y fichas: Larry Hoffman.

Gracias a los otros jugadores que trabajaron en este juego durante cinco años. Sus nombres, aunque no sus esfuerzos, han sido ocultados. Gracias especiales a Jaime Esteve de Buenos Aires, Argentina.

1.0. Introducción.

La Guerra del Chaco (1932-1935) es una simulación del enfrentamiento entre Bolivia y Paraguay por la aislada región del Chaco en el centro de Sudamérica. La guerra que empezó como una serie de incidentes fronterizos, acabó como uno de los conflictos más sanguinarios nunca vistos en el hemisferio occidental.

Escala del juego. Cada hexágono representa 15 km. de lado a lado. Cada turno de juego representa un mes de tiempo real.

2.0. Componentes.

2.1. En general. Los componentes del juego son las reglas, el mapa y 190 fichas. Las otras 10 fichas son reemplazos y/o variantes de las fichas para otros juegos. Se proporcionan varias tablas y otras ayudas para los jugadores para facilitar el juego. Se necesitará un dado de seis caras.

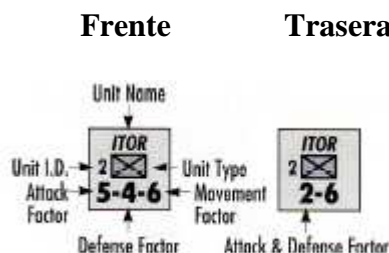
2.2. Las reglas. Léanse estas reglas una vez antes de empezar a jugar. Las reglas se organizan para ayudar a los jugadores a localizar una regla sobre la que tengan alguna duda. Familiarízate con la organización de las reglas.

2.3. El mapa. El mapa representa el terreno militarmente significativa en la región del Chaco. Se ha sobreimpreso una red hexagonal al mapa para regular la colocación y el movimiento de las unidades. Se considera que una unidad está en un solo hexágono en un momento determinado. Cada hexágono contiene formaciones de terreno que pueden afectar al movimiento de las unidades y al combate entre unidades. El terreno del mapa ha sido ligeramente alterado para adecuarlo a la red hexagonal, aunque las relaciones entre el terreno de los hexágonos se han mantenido lo más próximas a la realidad para que los jugadores tengan que hacer frente a los mismos dilemas a los que se enfrentaron sus contrapartidas históricas en la campaña real.

2.4. Las fichas. En este juego hay 190 fichas. Hay tres tipos de fichas: unidades de combate (2.4 – 2.12), unidades no de combate (2.13 – 2.20) y marcadores (2.22).

2.5. Unidades de combate. Cada unidad de combate contiene la siguiente información: nacionalidad, identificación de la unidad, tipo de unidad y factores de ataque, defensa y movimiento.

No se indica el tamaño de la unidad en las fichas. Muchas unidades de infantería/caballería del juego son regimientos, aunque conforme la guerra fue avanzando las palabras “regimiento” y “batallón” fueron perdiendo su significado, ya que raramente se adecuaban al verdadero tamaño de las unidades. Por ello se ha evitado colocar los símbolos de la unidad. Normalmente, cada unidad de infantería/caballería representa de 400 a 1.200 hombres. Una unidad de artillería representa una batería de doce cañones pesados.



Esta unidad es la 2ª (Itoro) de infantería paraguaya. Por su lado de plena potencia tiene un factor de ataque de 5, un factor de defensa de 4 y un factor de movimiento de 6. Por su lado reducido sus factores de ataque y defensa son de 2 y su factor de movimiento de 6.

2.6. Nacionalidad. La nacionalidad de cada unidad viene determinada por el color de fondo de las fichas. Nótese que los colores de las casillas del tipo de unidad no afectan al juego. El esquema de color es el siguiente:

Bolivianos: verde.

Paraguay: marrón claro.

2.7. Identificación de la unidad. Muchas unidades están identificadas con un número o nombre, algunas con ambos. La identificación de la unidad no afecta al juego, excepto en la colocación inicial de algunos escenarios. Los siguientes nombres han sido abreviados:

Bolivia.

ABAR – Abaroa	AZU – Azurduy	BALLI – Ballivián
CAMA – Camacho	CAMPE – Campero	CAST – Castillo
CCB – Cochabamba	CHAC – Chacaltaya	CHIC – Chichas
CHOROL – Chorolque	CHUQ – Chuquisaca	COLOR – Colorados
MURG – Murguia	PARA – Parapetí	SOCA – Socabaya
VANG – Vanguardia	WARN – Warnes	

Paraguay

AC – Aca Caray	AV – Aca Vera	BN 40 – Batallón 40
BOQ – Boquerón	COR – Corrales	CURU – Curupayty
ITA Y – Ita Yutuyi	ITOR – Itoro	R NU – Rubio Nu
SAUC – Sauces	SM – San Martín	TOLE – Toledo
TUYUT – Tuyuti	2MAY – 2 de Mayo	VR – Valois Rivarola
YAC – Yacuyubas		

2.8. Tipos de unidades de combate.

Tipos de unidades.



Muchas de las unidades de combate son de infantería o caballería. No hay diferencias funcionales entre la caballería y la infantería. Históricamente, las unidades de caballería se convertían rápidamente en unidades desmontadas debido a la falta de forraje y agua para los caballos. Otras unidades de combate incluyen artillería, ingenieros y blindados (sólo Bolivia).

2.9. Factores de ataque. La medida de la capacidad de una unidad para participar en una ofensiva.

2.10. Factor de defensa. La medida de la capacidad de una unidad para participar en un combate defensivo.

Los factores de defensa de las unidades de artillería están colocados entre paréntesis. Este número se usa sólo cuando la artillería se defiende y no hay otro tipo de unidades de combate (infantería, caballería, ingenieros o blindados) apiladas con ella.

Si una unidad de combate no tiene número en medio, entonces el número de la izquierda es tanto el factor de ataque como el de defensa.

2.11. Factor de movimiento. La medida de la capacidad de una unidad para mover a través del mapa. El factor de movimiento se mide en puntos de movimiento (MP).

2.12. Pasos. El número de “pasos” que contiene una unidad es la medida de su capacidad para absorber pérdidas de combate antes de ser eliminada. La eliminación no significa que todos sus hombres hayan muerto sino que la unidad ha dejado de ser efectiva. Todas las unidades de infantería/caballería y artillería tienen dos pasos. El frente o lado más fuerte de la unidad es el que se muestra la primera vez que la unidad se coloca en el mapa. Una unidad en su lado frontal que recibe una pérdida debido al combate o desgaste se da la vuelta a su lado reducido. Las unidades de ingenieros y blindados sólo tienen un paso y quedan eliminadas cuando son forzadas a recibir una pérdida.

2.13. Unidades no de combate. Hay cuatro tipos de unidades no de combate: líderes, cuarteles generales, camiones y unidades de suministro.

2.14. Líderes. Cada ficha de líder contiene la siguiente información: nacionalidad, nombre, ratio político, ratio de mando y factor de movimiento. El lado reverso de un líder indica que está sin suministro general (ver 8.0). Los líderes con una letra en lugar de su nombre son jóvenes comandantes sin nombre.



Esta ficha representa al líder paraguayo general Estigarribia. Tiene un ratio político de 3, un ratio de mando de +2 y un factor de movimiento de 12.

2.15. Ratio político. La medida del poder e influencia de un líder dentro de la estructura político/militar de su país. El número más alto es el que tiene más influencia.

2.16. Ratio de mando. La medida de la perspicacia militar de un líder, no sólo como comandante táctico/operacional sino también como administrador y figura “inspiradora”. Los ratios de mando afectan a la generación de puntos de suministro del combate, a la resolución del combate y a las tiradas del dado para retirarse/huir. Este número puede ser positivo, negativo o cero.

2.17. Abreviaturas de líderes. Los siguientes nombre de líderes han sido abreviados:

Bolivia.

Marz – Marzana Peñar – Peñaranda

Paraguay

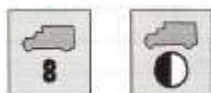
Estig – Estigarribia Ferna – Fernández Irraz – Irrazabal

2.18. Cuarteles generales. Estas unidades representan el centro logístico y de control de los dos ejércitos. Su uso se explica en la sección de las reglas 8.5. Sólo tienen factor de movimiento. La OOS del lado inverso indica que el GHQ está fuera del suministro general.



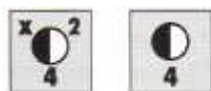
2.19. Camiones. Todas las unidades de camiones tienen un factor de movimiento de 8. El lado frontal (que muestra el MF) indica que el camión puede usarse para transportar unidades de combate y puntos de suministro de combate. El lado inverso indica que la unidad está “detenida” o dedicada a la red de suministros de su ejército.

Frente Trasera



2.20. Unidades de suministros. Una unidad de suministros se usa para representar puntos de suministro de combate (CSP). Todas las unidades de suministros tienen un factor de movimiento de 4. El lado frontal representa un CSP y el reverso representa dos, tres o cinco CSP.

Frente Trasera



2.21. Unidades mecanizadas y no mecanizadas. Las unidades blindadas y de camiones son mecanizadas; todas las demás unidades son no mecanizadas. La distinción es importante para propósitos del movimiento.

2.22. Marcadores informativos. Las funciones de estas fichas se explican en secciones posteriores de estas reglas.

Marcadores informativos



Depósitos



Avión



Pozo



Ferrocarril



Trincheras



Fortificación

2.23. Tablas y ayudas de los jugadores. Las siguientes cartas y tablas se necesitan para jugar: Tabla de Resultados del Combate (CRT), Carta de Efectos del Terreno (TEC), Tabla de Artillería de Barrera (opcional), Tabla de Suministros, Tabla de Retirada/Huida, Tabla de Desgaste y Carta de Referencia de Pérdidas. Las cajas del mapa son las cajas de líder, las cajas de líderes disponibles y reemplazados, la caja de refuerzos, la caja de muertas, la caja de camiones disponibles, la caja del marcador aéreo y la caja del radio de suministros. Los marcadores del mapa son el Marcador de Turnos (meses y años) y los marcadores de puntos de reemplazo y puntos de victoria.

3.0. Colocación y control de hexágonos.

3.1. Colocación. Se selecciona el escenario a jugar y se siguen las instrucciones de la colocación de las unidades en el mapa (ver 17.0). Todas las unidades de combate sin usar se colocan en la Caja de Refuerzos de su propio bando. Todas las unidades de camiones restantes se colocan en la Caja de Camiones Disponibles. Todos los líderes no usados se colocan en la Caja de Líderes Disponibles. Los marcadores aéreos se colocan en sus cajas. Los marcadores de reemplazo se colocan en la casilla cero de sus marcadores. Los marcadores de puntos de victoria se colocan en las casillas designadas por el escenario. Se colocan los marcadores de mes/año en las casillas correctas del Marcador de Turnos de Juego.

3.2. Control de hexágonos. Cada hexágono está controlado sólo por un jugador en cada momento. El control de un hexágono cambia en el momento en el que una unidad de combate del bando contrario entra en él. Cada escenario describe las áreas iniciales del control de hexágonos. El control es importante para adjudicar la victoria.

4.0. La secuencia del turno.

4.1. En general. Cada turno de juego se divide en dos turnos de jugador. Cada turno de jugador se subdivide en varias fases. Cada acción tiene lugar en la fase apropiada. Una

vez que un jugador ha acabado una fase, no puede retroceder para realizar una acción olvidada, a no ser que su oponente lo permita.

4.2. Perfil de la secuencia. La secuencia completa del turno se da más abajo en forma de perfil. El resto de las reglas se han organizado para explicar las cosas de modo que puedan encontrarse a través de la secuencia del turno.

- I. Chequeo del clima y la tregua.**
- II. Turno del jugador paraguayo.**
 - A. Fase de suministros.
 - B. Fase de nuevas unidades.
 - C. Fase de movimiento.
 - D. Movimiento de reacción boliviano.
 - E. Primera fase de combate.
 - F. Combate de reacción boliviano.
 - G. Segunda fase de combate.
 - H. Fase de construcción.
 - I. Fase política.
- III. Turno del jugador boliviano.**
 - A. Fase de suministros.
 - B. Fase de nuevas unidades.
 - C. Fase de movimiento.
 - D. Movimiento de reacción paraguayo.
 - E. Primera fase de combate.
 - F. Combate de reacción paraguayo.
 - G. Segunda fase de combate.
 - H. Fase de construcción.
 - I. Fase política.
- IV. Chequeo de victoria.**

5.0. Clima.

Los turnos de Enero y Febrero son turnos de juego de la estación de lluvias. Los turnos de Diciembre son posibles turnos de lluvia. Todos los demás turnos lo son de clima seco. Al principio de cada turno de Diciembre un jugador lanza un dado y con un resultado de 1, 2 ó 3 este turno es un turno de estación de lluvias. Se voltea el marcador de mes/juego a su lado de “Estación de lluvias” para recordarlo. Los turnos de la estación de lluvias aumentan los costes del terreno para el movimiento de las unidades y para trazar líneas de comunicación.

6.0. Treguas.

6.1. En general. Al principio de cada turno de juego se lanza un dado para ver si la comunidad diplomática ha acordado una tregua. Con una tirada de 1 hay posibilidad de una tregua y se lanza un segundo dado. Con 1 ó 2 entra en efecto una tregua durante ese turno de juego.

6.2. Rechazo de la tregua. Si entra en efecto una tregua, un jugador puede rechazarla, reduciendo su total de Puntos de Victoria en 10 VP, entonces el turno se juega normalmente. El jugador con más puntos de victoria tiene la primera oportunidad de

rechazar la tregua. Si ambos tienen los mismos puntos de victoria, se lanza un dado para ver quién tiene primero derecho a rechazar la tregua.

6.3. Efectos de la tregua. Durante un turno de tregua, se desarrollan normalmente todas las funciones del juego, excepto las siguientes:

- 1) Ningún bando puede iniciar ningún combate.
- 2) Las unidades no pueden mover a zonas de control enemigas (EZOC, ver 7.0) a no ser que el hexágono esté ya ocupado por amigos (las unidades ya en EZOC pueden mover fuera de ellas).
- 3) Las unidades no pueden entrar en hexágonos de asentamiento controlados por el enemigo.
- 4) Las EZOC no afectan al suministro (aunque la presencia de unidades de combate enemigas aún bloquean el suministro).

6.4. Duración de la tregua. En el chequeo del clima y la tregua de turnos posteriores se lanza un dado para ver si la tregua continúa ese turno. Con 1 u 2 la tregua continúa, a no ser que un jugador la rechace (y paga el coste de 10 VP). Una tregua puede durar indefinidamente mientras cada turno se obtenga 1 u 2 en la tirada del dado y ningún jugador la rechace.

Nota del diseñador. Como ambos bandos dependían totalmente de las armas y del apoyo financiero que llegaba del exterior, cualquier esfuerzo serio de la Liga de Naciones o de las naciones americanas vecinas para acabar con el conflicto tendría muchas posibilidades de triunfar. La Liga se encontraba relativamente desinteresada y los países vecinos no tenían grandes motivos para detener la guerra. Las treguas que se alcanzaron nunca evolucionaron lo suficiente para acabar con la guerra, debido al temor de ambos gobiernos de presentarse ante sus pueblos con una derrota después de sus extensas campañas de propaganda. Sin embargo, cuando uno de los bandos tenía esencialmente lo que buscaba y el otro había perdido demasiado para continuar la lucha, la paz era posible. Esto se refleja en términos de juego con la posibilidad de que una “tregua” se convierta en un alto el fuego permanente.

7.0. Zonas de Control.

7.1. En general. Muchas unidades ejercen “Zonas de Control” (ZOC) sobre los seis hexágonos que lo rodean. No hay diferencia cualitativa entre un hexágono que contenga una ZOC ejercida por una unidad y un hexágono que contenga ZOC ejercidas por más de una unidad. Ambos bandos pueden ejercer ZOC simultáneamente sobre el mismo hexágono. Sólo las unidades de infantería/caballería ejercen una ZOC. Ningún otro tipo de unidades ejerce una ZOC.

7.2. Límites. Las ZOC no se extienden a hexágonos de montaña o a través de lados de hexágonos de río o de las fronteras internacionales.

7.3. Efectos en el movimiento. Durante la fase de movimiento, una unidad no puede entrar en una ZOC enemiga (EZOC) a no ser que un líder amigo mueva con la unidad o un líder amigo esté ya en el hexágono de la EZOC. La unidad debe parar en el primer hexágono que entre que contenga una EZOC.

Las unidades en una EZOC no pueden realizar movimiento de reacción (10.10). Una unidad que empieza su fase de movimiento en una EZOC puede mover fuera de la

EZOC, teniendo en cuenta que el primer hexágono en el que entre no contenga una EZOC. Un líder no necesita una unidad para salir de una EZOC. Una unidad que sale de una EZOC podría entrar en otra EZOC en la misma fase de movimiento, siempre que un líder esté presente, aunque debería parar allí.

7.4. Efectos en el combate. Las ZOC no tienen efecto en el combate – las unidades no necesitan atacar a unidades enemigas adyacentes.

7.5. Efectos en la retirada/huida. Las unidades de combate que se retiran/huyen no pueden entrar en EZOC. Si una unidad de combate es incapaz de completar su retirada/huida debido a las EZOC, acaba su movimiento de retirada/huida en el último hexágono disponible y recibe la pérdida de un paso o, si sólo tiene un paso, queda eliminada.

Las unidades no de combate forzadas a retirarse a través de EZOC se tratan como sigue: los camiones y las unidades de suministros quedan eliminados; los líderes se colocan con la unidad amiga más cercana; los GHQ se retiran del mapa durante un turno de juego.

7.6. Efectos del avance tras el combate. Las unidades que avanzan ignoran las EZOC cuando entran en hexágonos enemigos vacíos.

7.7. Efectos del suministro. Las EZOC no anuladas bloquean lo siguiente:

- La Línea de Comunicaciones (LOC) entre el GHQ y una fuente de suministros.
- El radio de suministros entre un líder/unidad GHQ suministrado, depósito o hexágono fuente de suministros y una unidad que recibe los suministros.
y/o
- El camino entre un GHQ y una unidad de combate potencialmente “aislada”.

7.8. Anulación de las ZOC. Para propósitos de los efectos del suministro y la retirada, la presencia de una unidad de combate amiga en un hexágono sobre el que proyecta una EZOC niega esta EZOC, incluso si este tipo de unidad de combate amiga no ejerce una ZOC por sí misma (esto es, la artillería, blindados e ingenieros). Las EZOC nunca anulan el movimiento.

8.0. Suministros.

8.1. En general. Hay dos tipos de suministros: general y de combate. El suministro general representa las necesidades básicas de supervivencia (comida, agua, vestuario, correo, etc.). El suministro general no está representado por unidades, aunque se mide abstractamente trazando líneas de suministros. El suministro general se determina para cada unidad de combate al principio de cada turno de jugador y se explica en las secciones 8.3 – 8.13. El suministro de combate representa lo que se necesita, además del suministro general, para las operaciones de combate (munición, armas, equipamiento, etc.). El suministro de combate se representa con unidades de suministro en el mapa y se determina en el momento del combate (ver secciones 8.14, 8.15 y 12.12).

8.2. La Tabla de Suministros. Cada jugador consulta esta tabla durante su fase de suministros para determinar la capacidad de nuevo suministro de combate, reemplazos y nuevos caminos que recibirá ese turno. La tirada se modifica por la longitud de la LOC


primaria de su ejército (8.6) y por la calidad y ubicación de su Comandante del Ejército (15.1).

Se tira un dado y se ajusta el resultado de acuerdo con los modificadores de la Tabla de Suministros. Se cruza el resultado modificado con la columna de la longitud de la LOC apropiada. El número de la izquierda es el número de nuevos Puntos de Suministro de Combate (ver 8.14). El número de la derecha es el número de nuevos puntos de reemplazo recibidos (ver 9.1). Una “T”, si aparece, indica que se recibe una nueva unidad de camión (ver 9.6).

8.3. Suministro general. Todas las unidades de combate deben recibir suministros general durante la fase de suministros propia o es un objeto de desgaste (8.12). El suministro general se crea en una fuente de suministros amiga (8.4). El método principal para llevarlo a unidades de combate es a través de Líneas de Comunicaciones (8.6) y Cuarteles Generales del ejército (8.5). La longitud de la Línea de Comunicaciones determina el radio de suministros de un ejército (8.7) ese turno. Las unidades de combate pueden recibir suministro general del GHQ, depósitos (8.8), una fuente de suministros y/o cualquier líder (8.9) dentro del radio de suministros del GHQ, un depósito, una fuente de suministros u otro líder ya suministrados.

Un jugador chequea el suministro general de sus unidades una vez cada turno de jugador. Sólo las unidades de combate necesitan suministro general. Las unidades de combate que no tienen suministro general sólo sufren efecto un chequeo de desgaste. Las unidades de camiones y suministros no se chequean para el suministro general.

Nota del diseñador. Cada ejército sólo tiene una LOC, que supone la principal ruta de suministros de ese ejército. La longitud de la LOC determina el radio de suministros de todo el ejército. Imagínese la LOC como el tronco de un árbol y la GHQ, los líderes y los depósitos como las ramas.

8.4. Fuentes de suministros. Los hexágonos fuentes de suministros están impresos en el mapa con un símbolo . Todas las fuentes de suministros están en los bordes del mapa, excepto dos: estación ferroviaria paraguaya (3447) y Villa Montes (2807). La estación ferroviaria y todas las fuentes de suministros en el borde sur del mapa son paraguayas; Villa Montes y todas las fuentes de suministros en el borde norte del mapa son bolivianas. Sólo los hexágonos fuentes de suministro amigos controlados que no se encuentren en EZOC pueden usarse como fuentes de suministros. Los hexágonos fuentes de suministros siempre se encuentran en suministro general.

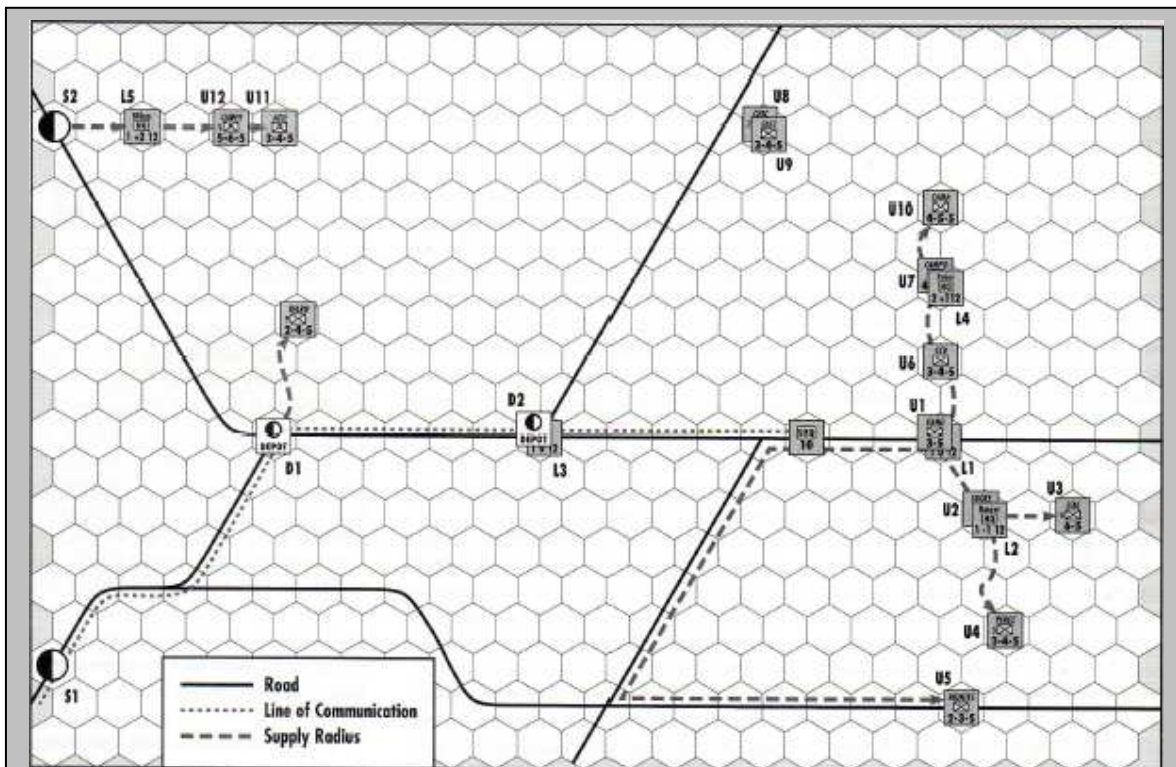
La estación de ferrocarril sirve como fuente de suministros (y se encuentra en suministro general) sólo si el último hexágono y todos los demás hexágonos del ferrocarril se encuentran libres de unidades de combate bolivianas y de sus ZOC no anuladas. Villa Montes sirve como fuente de suministros (y se encuentra en suministro general) sólo si su hexágono y todos los hexágonos adyacentes al río (Río Cuervo) entre Villa Montes y el borde norte del mapa se encuentran libres de unidades paraguayas y sus ZOC no anuladas.

8.5. Cuarteles generales (GHQ). Esta ficha representa el centro administrativo y logístico de cada ejército. Su ubicación en el mapa determina la línea de comunicaciones del suministro general y la generación de nuevos puntos de suministro de combate, unidades de reemplazo y de camiones.

El GHQ tiene dos bandos: un lado de suministro general y un lado de “sin suministros”. Si, en la fase de suministros, el GHQ no puede trazar una LOC válida, la ficha del GHQ

se voltea a su lado de sin suministros. Si un GHQ de un jugador se encuentra fuera del mapa o no es capaz de trazar una LOC, no hace una tirada del dado para el suministro y no recibe nuevos CSP, camiones o reemplazos durante ese turno.

El GHQ no cuenta para el apilamiento y no tiene fuerza de combate ni ZOC. Si una unidad enemiga entra en el hexágono ocupado por el GHQ, el GHQ se retira del mapa y vuelve al mapa en el siguiente turno durante la fase de nuevas unidades (ver 9.0) del propio jugador. Puede colocarse en cualquier hexágono que no sea una ZOC enemiga, al cual pueda trazarse una LOC válida. Si, en su fase de suministros, un jugador no puede trazar una LOC desde su GHQ a causa del terreno, la presencia de unidades enemigas y sus ZOC, puede retirar el GHQ voluntariamente del mapa y devolverla al juego el siguiente turno como se describe arriba.



EJEMPLO DE SUMINISTROS.

Fase de suministros boliviana (todos los hexágonos son de maleza).

Determinación de la LOC del suministro general, colocación de depósitos y determinación del radio de suministros. El jugador boliviano traza una LOC desde un hexágono fuente de suministros (S1) a su unidad GHQ. Coloca dos depósitos en instalaciones de los hexágonos D1 y D2. No es un turno de la estación de lluvias, por lo que la longitud de la LOC es 20. La Tabla de Suministros muestra que el radio de suministros de una LOC de esta longitud es de 8. Coloca el marcador de radio de suministros enseñando el lado del 8 en su Caja de Radio de Suministro.

Chequeo de las unidades de combate y líderes. Como hay una LOC entre el GHQ y la fuente de suministros, la ficha del GHQ no se voltea a su lado OOS y tiene un radio de suministros de 8 puntos de movimiento. La unidad de combate U5 está dentro de este radio a través de la carretera, así como U1 y el líder L1, quien es este turno tiene un radio de 8 MP por encontrarse en suministro general. Esto pone a U2, U6, U7, L4 y L2 en suministro. U10, U3 y U4 están dentro del radio de suministro de L2 y L4. U8 y U9 no se encuentran en suministro, aunque haya un líder (L3) con un camión asignado en D2. Esto es porque el radio de suministros de ellos tendría que combinar movimiento

mecanizado y no mecanizado, lo que no está permitido. L5 se encuentra dentro del radio de suministros de S2 y extiende el suministro a U11 y U12.

Chequeo de desgaste. U8 y U9 deben realizar tiradas de desgaste. Ninguna unidad tiene agua ni está aislada, por lo que cada tirada se modifica -1.

Nuevos puntos de suministro de combate. El jugador boliviano lanza un dado y resta 1 por el ratio de mando del comandante de su ejército (que es Peña el que está apilado con la unidad GHQ). El resultado es un 6, reducido a 5. En la columna 0-20 (la longitud de la LOC) del bando boliviano de la Tabla de Suministros, un 5 supone cuatro CSP, cuatro reemplazos y un camión nuevo. Los reemplazos se añaden al Marcador de Reemplazos Boliviano para su distribución en la Fase de Nuevas Unidades. El camión se toma de la Caja de Camiones Disponibles y se coloca en S1. Los cuatro CSP podrían distribuirse entre cualquiera de los líderes y el GHQ, ya que todos se encuentran en suministro general.

(Si hubiera sido un turno de estación de lluvias, la longitud de la LOC sería de 40 y el radio de suministros 4 MP. Esto significaría que las unidades 11, 8, 9, 10, 7, 4 y 5 y el líder 4 quedarían fuera del suministro general. L4 se voltearía a su lado OOS y no tendría radio de suministros).

8.6. Línea de comunicación (LOC). Una LOC de un ejército es un camino de hexágonos contiguos trazado desde una fuente de suministros al GHQ. Puede usarse cualquier fuente de suministros y no se necesita usar la misma fuente de suministros todos los turnos. La longitud de la LOC es la medida usada en la columna de costes de la LOC en la TEC. El camino no puede incluir hexágonos ocupados por unidades de combate enemigas o sus ZOC no negadas, hexágonos de pantano (a no ser que estén atravesados por un ferrocarril) o hexágonos de instalaciones controlados por el enemigo. Las unidades enemigas no de combate y los marcadores no bloquean la LOC. Las LOC pueden tener cualquier número de hexágonos de longitud – el único efecto de una LOC más larga es un radio de suministros más corto y menores beneficios en la Tabla de Suministros.

8.7. El radio de suministros. La longitud de una LOC determina el radio de suministros para ese turno. Se consulta la Tabla de Suministros. Si el turno es de una estación lluviosa, se usan los costes de movimiento de la estación lluviosa. En el mapa se ha colocado una caja denominada Radio Máximo de Suministros y cada jugador tiene una ficha de radio de suministros con un 8 en un lado y un 4 en el otro. Si el radio de suministros es 8, se coloca la ficha en la caja mostrando el lado 8. Si el radio de suministro es 4, se coloca la ficha en la caja mostrando el lado 4. Si el radio de suministros es 6 se retira el marcador de la caja. Una vez determinado, el radio de suministros permanece igual hasta la siguiente fase de suministros del jugador.

El radio de suministros se mide en puntos de movimiento no mecanizados (ver 2.21 y 10.4). Cualquier unidad de combate dentro del radio se encuentra en suministro general y es elegible para recibir suministros de combate. Cuando se mide el radio, cuenta el hexágono en el que se encuentra la unidad, pero no el hexágono que proporciona suministros.

El radio no se extiende a hexágonos que contengan terreno impasable, unidades de combate enemigas o ZOC no anuladas o instalaciones controladas por el enemigo. Las unidades no de combate no bloquean los radios de suministros.

Si no existe una LOC (porque el GHQ se encuentra fuera del mapa o está bloqueado para todas las fuentes de suministros) el radio de suministro es de 4.

8.8. Depósitos. Un depósito representa una estación de suministros a lo largo de la LOC. Hay cuatro depósitos que usan ambos bandos. Se puede usar cualquier número de marcadores de depósito (de cero a cuatro) y diferentes instalaciones pueden usarse para colocar depósitos cada turno, siempre que la instalación se encuentre en la LOC. Después de cada fase de suministros de un jugador, se retiran los depósitos del mapa.

8.9. Líderes. Cada líder que se encuentre en suministro general proyecta un radio de suministros. Un líder se encuentra en suministro general si está dentro del radio de suministros del GHQ, una fuente de suministros u otro líder que esté en suministro general en ese turno. Un líder en suministro general puede enviar suministro general a unidades de combate o a otros líderes dentro del radio de suministro del líder proveedor. Nótese que se puede crear una cadena de líderes desde el GHQ, una fuente de suministros o un depósito. Cada líder de la cadena puede proporcionar suministro general a todas las unidades de combate dentro de su radio y al siguiente líder de la cadena.

8.10. Extensión del suministro general. Todas las fuentes de suministros amigas, un GHQ con una LOC válida, depósitos y líderes en suministro general pueden proporcionar suministro general a cualquier unidad de combate dentro de su radio de suministro. Las unidades de combate dentro del radio de suministro de estas fuentes están en suministro general. Todas las demás unidades se encuentran fuera del suministro general y debe lanzar un dado para el desgaste.

8.11. Camiones asignados. Un jugador puede asignar una unidad de camión a cualquier hexágono desde el que se proyecte un radio de suministros. El camión asignado permite que la distancia del radio se mida en movimiento mecanizado o no mecanizado. Cuando se traza un radio de suministro para un hexágono particular, el movimiento mecanizado y no mecanizado no puede ser mezclado.

El camión puede asignarse en cualquier momento durante la fase de suministro del jugador y se indica volteando la unidad de camión a su lado de “asignado”. Las unidades de camiones asignadas no pueden mover, incluso si la unidad del líder /GHQ a la que han sido asignadas mueven. Deben permanecer en ese hexágono hasta la siguiente fase de suministros amiga, cuando cualquier camión asignado no apilado con un líder, GHQ o hexágono fuente de suministros debe ser volteado a su lado normal de camión. Aquellos aún apilados con un líder, GHQ o fuente de suministros pueden permanecer asignados si el jugador así lo decide. Los camiones no pueden asignarse a un marcador de depósito que no esté apilado con un líder enemigo.

Los camiones asignados se destruyen (se coloca en la Caja de Camiones Disponibles) si son forzados a retirarse/huir o si unidades enemigas entran en su hexágono.

8.12. Desgaste. Si una unidad de combate falla al recibir suministro general, debe chequearse para el desgaste. Sólo las unidades de combate están sujetas al desgaste. Se lanza un dado por cada unidad no suministrada. Se modifica la tirada del dado si se aplica cualquiera de las condiciones indicadas en 8.13.

Si el resultado modificado del dado es mayor de 1, no hay efecto en la unidad. Con un resultado de 0 ó 1, la unidad pierde un paso (una unidad con solo un paso queda eliminada). Si el resultado es inferior a 0 (esto es, negativo) la unidad queda eliminada, independientemente del número de pasos que tenga – se ha rendido y pierde puntos de victoria extra (ver 16.2). Es posible que se rindan algunas unidades de un apilamiento mientras que otras queden simplemente reducidas y/o no afectadas.

Si todas las unidades de un hexágono quedan eliminadas por desgaste y un líder se queda solo en el hexágono, se le desplaza a la unidad de combate amiga más cercana y se lanza un dado para la pérdida de Puntos de Victoria (ver 10.3 y 16.2).

No hay efectos acumulativos por estar sin suministros en turnos posteriores. Si una unidad sobrevive a la tirada de desgaste, incluso si recibe la pérdida de un paso, funciona normalmente durante el resto del turno.

8.13. Modificadores del desgaste. Las siguientes tres condiciones modifican la tirada del dado para el desgaste. Las condiciones son acumulativas y pueden cancelar unas a otras.

Agua. Si una unidad no tiene agua se resta 1 de la tirada del dado. Una unidad tiene agua si: 1) está en una instalación “húmeda” o un hexágono de manantial; 2) está adyacente a un lado de hexágono de río; ó 3) el turno es un turno de temporada de lluvias.

Aislamiento. Si una unidad no puede trazar un camino de suministros de cualquier longitud a través de hexágonos libres de unidades enemigas o EZOC no anuladas se encuentra “aislada”, se resta 2 de la tirada del dado.

Suministro aéreo. El jugador boliviano puede gastar un marcador aéreo no usado para “lanzar” suministros a una unidad de combate (no apilamiento) que lanza para el desgaste. El marcador aéreo se voltea a su lado de “usado”. La unidad que recibe suministro aéreo puede encontrarse en cualquier lugar del mapa. Se añade uno a la tirada del dado. El suministro aéreo no coloca a una unidad en suministro general. Sólo se puede hacer un lanzamiento de suministro aéreo por turno. No hay suministro aéreo de combate ni ningún tipo de suministro aéreo paraguayo.

8.14. Adjudicación de puntos de suministro de combate (CSP). Los CSP recibidos de la tirada del dado en la Tabla de Suministro pueden colocarse en cualquier fuente de suministros, GHQ o líder. El hexágono de colocación debe encontrarse en suministro general en el momento de la colocación. Los CSP se gastan durante las fases de combate, capacitando a las unidades de combate para luchar con su efectividad completa (ver 12.12). Un jugador recibe nuevos CSP en cada turno durante su fase de suministros. Los CSP no pueden mantenerse fuera del mapa – los CSP no asignados se pierden. Los CSP pueden asignarse a depósitos sólo si están apiladas con un líder amigo.

8.15. Unidades de suministros. Los CSP se representan en el mapa con unidades de suministros. La parte trasera de las unidades de suministros representa un punto de suministro de combate y la frontal muestra multiplicadores x2, x3 y x5 CSP. Las unidades/puntos se pueden combinar o descomponer según se necesite. Cuando se apilan con un líder pueden colocarse en la Caja de Líder de éste para ayudar a hacer más manejables los apilamientos. No hay límite al número de unidades de suministros y se pueden crear más si son necesarias.

Las unidades de suministros mueven con movimiento no mecanizado y pueden ser llevadas por los camiones (ver 10.11). Las unidades de suministros no tienen fuerza de combate y no proyectan ZOC. Las unidades de suministros pueden ser capturadas y usadas por el enemigo (ver 10.3 y 12.9).

9.0. Unidades nuevas.

9.1. Reemplazos. Los puntos de reemplazo representa a tropas y equipamientos empleados para reaprovisionar a unidades de combate ya en juego. No hay fichas que representen los reemplazos por sí mismos – se guarda un control del número de puntos de reemplazo no usados disponibles en el Marcador de Puntos de Reemplazo del mapa. Los puntos de reemplazo se reciben con una tirada de dado en la Tabla de Suministros durante cada fase de suministros (ver 8.2). Se ajusta el marcador para registrar los nuevos puntos de reemplazo. Los puntos de reemplazo no empleados pueden acumularse de turno en turno, aunque no se pueden guardar más de nueve. Los demás puntos guardados por encima de esta cantidad se pierden.

9.2. Unidades elegibles. Sólo las unidades tipo infantería y caballería en sus lados reducidos pueden recibir reemplazos. Las unidades que reciben reemplazos deben encontrarse en suministro general en el momento de recibirlos. Ninguna unidad de la pila de muertas puede recibir reemplazos.

9.3. Efecto de los reemplazos. Una unidad que recibe un punto de reemplazo es volteada de su lado reducido a su lado de plena potencia y el total de puntos de reemplazos del jugador se reduce un punto. No hay límite al número de veces que una unidad reducida puede volver a su plena potencia.

9.4. Refuerzos. Los refuerzos son nuevas unidades de combate que entran en juego durante el curso de la partida. El número de nuevas unidades que recibe cada bando depende de su lista de refuerzos. La(s) ficha(s) particular(es) que se recibe(n) las saca el jugador al azar de su pila de refuerzos. Si la pila de refuerzos se encuentra vacía, la pila de muertas del jugador se convierte en la pila de refuerzos y se inicia una nueva pila de muertas. Si ambas pilas están vacías el jugador no recibe refuerzos ese turno; no pueden acumularse. Los refuerzos llegan a plena potencia y se colocan en el mapa en cualquier hexágono fuente de suministros controlado dentro de los límites del apilamiento.

Lista de refuerzos.

Bolivia

Septiembre de 1932: dos unidades.

Todos los demás turnos: tres unidades.

Paraguay

De Septiembre de 1932 a Enero de 1933: tres unidades.

Todos los demás turnos: dos unidades.

9.5. Reclutamiento. Al principio de su fase de refuerzos un jugador puede declarar un “reclutamiento” de reservistas y pagar un coste en puntos de victoria inmediato. Por cada reclutamiento, el jugador lanza un dado y saca ese número de unidades de combate de su pila de refuerzos. Estas unidades son adicionales a las que normalmente sacaría ese turno. El jugador boliviano puede realizar tantos reclutamientos como desee durante la partida. El jugador paraguayo sólo puede hacer dos. Cada reclutamiento cuesta cinco puntos de victoria al jugador que lo hace.

9.6. Camiones. Las unidades nuevas de camiones recibidas por la tirada del dado en la Tabla de Suministros se colocan en el mapa como unidades de combate de refuerzo. El número de fichas de camiones disponibles para cada bando está limitado por las aportadas en la plantilla de fichas. No se pueden añadir nuevas fichas de camiones si un jugador tiene ya todas en juego. Si ya tiene todas en juego y la Tabla de Suministros

requiere más, estas nuevas se ignoran. Cuando una unidad de camión es destruida, se coloca en la Caja de Camiones Disponibles del mapa.

10.0. Movimiento.

10.1. En general. El factor de movimiento (MF) de una unidad representa su capacidad relativa de mover a través del mapa. El MF se compone de puntos de movimiento (MP). Los MP de una unidad no puede guardarse de turno a turno, ni pueden transferirse o prestarse de una unidad a otra. Las unidades que mueven no necesitan gastar todos sus MP disponibles.

Una unidad mueve de hexágono a hexágono en cualquier dirección o combinación de direcciones durante su movimiento; no se pueden saltar hexágonos. Hay que acabar el movimiento de una unidad antes de empezar el movimiento de la siguiente. Una vez que un jugador ha empezado a mover una unidad, no puede ajustar el movimiento de unidades ya movidas sin permiso de su oponente.

Cada jugador mueve sus unidades durante la fase de movimiento de su turno y, bajo varias condiciones en la fase de movimiento de reacción del turno de su oponente (ver 10.10). Durante su fase de movimiento puede mover todas, alguna o ninguna de sus unidades.

Ver 11.4 para el movimiento de apilamientos de unidades.

10.2. Unidades enemigas. Una unidad que mueve no puede entrar en hexágonos que contengan una unidad de combate enemiga y debe detener el movimiento cuando entre en el hexágono de una zona de control enemiga.

10.3. Unidades no de combate. Las unidades no de combate amigas no pueden entrar en hexágonos ocupados por unidades enemigas. Las unidades de combate amigas pueden mover a través de hexágonos ocupados por unidades no de combate enemigas. El efecto sobre la unidad enemiga varía según el tipo de unidad como sigue:

Líder: Se mueve a la unidad de combate amiga (del líder) más cercana. Si es un líder con nombre, el jugador que mueve añade un número de puntos de victoria igual al ratio político del líder más una tirada del dado. Este proceso también se usa para el desplazamiento de los líderes por las secciones 8.12 y 12.9.

GHQ: Se retira del mapa por un turno por 8.5.

Camión: Es eliminado; se retira del mapa y se coloca en la Caja de Camiones Disponibles.

Unidad de suministros: Se lanza un dado por cada punto de suministros del hexágono. Es capturado con 1 ó 2; de otro modo queda eliminado. Los CSP capturados se reemplazan por una unidad de suministros del color correcto. A partir de entonces, se tratan como CSP amigos.

10.4. Terreno. Una unidad gasta uno o más MP por entrar en un hexágono. El terreno de cada hexágono afectará al número de MP gastados. Para entrar en un hexágono, una unidad debe tener suficientes MP para gastar el coste de MF total para ello – una unidad no tiene garantizada la capacidad de entrar en un hexágono por turno.

El coste en MP y los demás efectos sobre el movimiento de cada tipo de terreno se indican en la Carta de Efectos del Terreno y alguna de las distinciones más importantes se indican a continuación.

10.5. Ríos. Los lados de hexágono de río cuesta cruzarlos +2 MP para las unidades no mecanizadas y +4 para las mecanizadas, adicional al coste del terreno del hexágono de entrada. Un ingeniero adyacente a un río, tanto en su lado de combate como en su lado de construcción (ver 14.2) permite a todas las unidades amigas cruzar los lados de hexágono de río adyacentes al coste de cruzar en ferry de +1 MP para las unidades no mecanizadas y +2 para las unidades mecanizadas. El ingeniero puede haber movido y/o mover más tarde en la fase y proporcionar este beneficio para cruzar el río. Durante un turno de la estación de lluvias los ríos sólo se pueden cruzar con la asistencia de un ingeniero, peor con los costes regulares del MP (+2/+4). Excepción: el río Pilcomayo puede cruzarse en la estación de las lluvias sin un ingeniero, pero sólo en el ferry a través de los lados de hexágono 2807/2707.

10.6. Claros. Los claros existen tanto a lo largo de los lados de hexágono como dentro de los propios hexágonos. Las unidades pueden mover a lo largo de los claros como si fueran hexágonos vacíos. Cada lado de hexágono de claro cuesta un punto de movimiento. Los lados de hexágonos de claros no pueden estar en una EZOC. Un lado de hexágono de claro está en una EZOC cuando cualquier de los dos hexágonos adyacentes está cubierto por una EZOC. Una unidad no puede acabar su movimiento en un lado de hexágono claro; debe acabar su movimiento en un hexágono. Esto significa que una unidad que mueve a lo largo de lados de hexágono claros debe tener suficientes MP restantes para entrar en uno de los hexágonos adyacentes, antes de poder acabar el movimiento. Los lados de hexágono claros pueden tratarse como hexágonos claros para trazar la LOC, los radios de suministros, la determinación del aislamiento y el movimiento. Las unidades no pueden usar lados de hexágono claros para el movimiento de retirada/huida o avances tras el combate.

10.7. Las carreteras permiten a las unidades ignorar los costes en MP de los otros tipos del terreno del hexágono. Las unidades no mecanizadas pagan medio MP por hexágono de carretera recorrido. Las unidades mecanizadas pagan un tercio de MP por hexágono de carretera recorrido. Para usar una carretera, una unidad debe mover a través del lado de hexágono cruzado por la carretera; esto es, debe desplazarse a lo largo de la carretera. Entrar en un hexágono de carretera a través de un lado de hexágono no cruzado por una carretera no genera beneficios de movimiento – en dicho caso la unidad paga el coste regular del terreno. Una unidad puede combinar movimiento por carretera y fuera de carretera de cualquier manera durante una fase de movimiento.

10.8. Los turnos de la temporada de lluvias aumentan los costes del movimiento de algunos terrenos y prohíben el movimiento en otros. Los costes del terreno en la temporada de lluvias se muestran entre paréntesis junto a los costes regulares del terreno en la Carta de Efectos del Terreno. Si el coste de la temporada de lluvias es una “(P)” este terreno está prohibido durante los turnos de la temporada de lluvias.

10.9. Otras prohibiciones. Excepto cuando están en carretera, las unidades mecanizadas no pueden entrar en hexágonos de pantanos o montaña ni las unidades artilleras pueden entrar en hexágonos de pantanos.

10.10. Movimiento de reacción. Durante la fase de movimiento de reacción del turno del jugador contrario, un jugador puede mover alguna, todas o ninguna de sus unidades que cumplan las siguientes condiciones y restricciones (se aplican todas las reglas del movimiento):

- 1) la unidad no puede empezar su fase de movimiento de reacción en una EZOC;
- 2) la unidad debe empezar la fase de movimiento de reacción apilada con un líder y debe permanecer con este líder durante todo el movimiento (el líder no puede mover después de que las unidades se hayan detenido);
- 3) la unidad sólo puede mover la mitad de su MF (se redondea al alza);
- 4) no pueden cogerse unidades por un apilamiento que se encuentre moviendo; y
- 5) una unidad que deja un apilamiento en movimiento acaba su movimiento cuando deja el apilamiento.

10.11. Transporte en camiones. Las unidades de camiones no asignadas pueden ser usadas durante las fases de movimiento y reacción al movimiento para llevar unidades de combate o suministros. Cada camión puede llevar una unidad de combate, a plena potencia o a potencia reducida o dos CSP. La artillería puede ser transportada por un camión y cuenta como una unidad de combate. Las unidades blindadas bolivianas no pueden ser transportadas por camiones. Un camión puede llevar cualquier número de unidades de líderes y GHQ, adicionalmente a cualquier otra carga.

Para llevar una unidad, un camión mueve al hexágono de la unidad y gasta dos MP por cogerla. Se mueven entonces el camión y su carga con las restricciones normales del movimiento. La unidad transportada puede dejarse en cualquier punto durante el movimiento del camión. Las unidades transportadas son dejadas automáticamente cuando la unidad de camión acaba su movimiento. Una unidad de camión puede transportar cualquier número de unidades/puntos en una fase de movimiento, siempre que no supere su MF. Las unidades transportadas no pueden gastar sus propios MP en esta fase de movimiento.

Los camiones usados para el transporte en la fase de movimiento de reacción sólo pueden llevar unidades que cumplan las condiciones indicadas en 10.10.

10.12. Movimiento fuera de mapa. Ambos jugadores pueden mover unidades entre determinados hexágonos de sus bordes amigos del mapa usando movimiento a través de las casillas impresas fuera del mapa a lo largo de los bordes del mapa. Las unidades mueven desde los hexágonos de entrada/salida a las casillas de movimiento fuera del mapa con la que están conectadas y vuelven al mapa en el hexágono de entrada/salida de la otra punta. Los hexágonos de entrada/salida ocupados por el enemigo no se pueden usar para volver al mapa. No se permite el combate entre unidades en un hexágono de entrada/salida y una casilla adyacente fuera del mapa. Las unidades amigas no pueden usar las casillas de movimiento enemigas fuera del mapa. Las unidades pueden acabar el movimiento en las casillas fuera del mapa y pueden cambiar su dirección, si lo desean. Las unidades que empiezan la fase de suministros en una casilla fuera del mapa se considera que siempre están en suministro general. No hay restricciones de apilamiento en las casillas de movimiento fuera del mapa. Cada casilla de movimiento de fuera del mapa indica un coste de movimiento de un MP o un turno. Una unidad que desea mover por una casilla de “1 MP” simplemente paga ese coste por cada casilla en la que entre. Se puede usar tanto el movimiento regular como el de reacción para las casillas de “1 MP”. Para que una unidad entre en una casilla de “1 turno” debe empezar su fase de movimiento en un hexágono de entrada/salida adyacente y entonces colocarse en la casilla de “1 turno”, con lo que completa su movimiento. Una unidad que empieza su fase de movimiento en una casilla de “1 turno” puede mover normalmente empezando con cualquier hexágono de entrada/salida con el que conecte. El movimiento de reacción no puede usarse para entrar o salir de las casillas de “1 turno”.

10.13. Unidades de caballería montada (opcional). Los jugadores tienen la opción de usar las unidades de caballería como verdadera caballería montada en vez de cómo desmontada, como estuvo históricamente. Cuando se usa como caballería montada reciben un bono de movimiento pero sus posibilidades de sobrevivir son más bajas. La opción de usar caballería montada debe declararse al principio del juego y debe usarse durante toda la partida. Todas las unidades de caballería, de ambos bandos, deben tratarse como montadas si esta opción está en efecto.

Efectos. 1) Toda la caballería, de ambos bandos, tiene una capacidad de movimiento de 8. 2) Si una fuerza atacante se compone de la mitad o más unidades de caballería la tirada del dado de combate se reduce en 1. 3) Las unidades de caballería siempre se chequean para el desgaste, están en suministro general o no; si no se encuentran en suministro general su tirada para el desgaste se modifica con un -1 extra.

11.0. Apilamiento.

11.1. En general. Apilamiento es la colocación de más de una unidad en un solo hexágono. Cada jugador tiene un límite en el número de unidades que pueden estar en un hexágono. Este límite debe cumplirse al final de la fase de movimiento y movimiento de reacción de cada jugador. Si un hexágono se encuentra sobreapilado en alguno de esos momentos, las unidades en exceso (a elección del jugador) deben retirarse y colocarse en la pila de muertas. Cualquier número de unidades pueden pasar a través de un hexágono en un turno concreto.

11.2. Límites del apilamiento. El terreno de cada hexágono determina el número de unidades que pueden apilarse en ese hexágono. No pueden apilarse más de seis unidades de infantería/caballería o artillería en un hexágono claro o en cualquier hexágono que contenga un atrincheramiento o fortificación. En cualquier otro tipo de hexágono no pueden apilarse más de cuatro unidades de infantería/caballería o artillería. Las unidades reducidas cuentan lo mismo que las unidades a plena potencia.

11.3. Excepciones del apilamiento. Las unidades de líderes, GHQ, ingenieros, camiones y suministros nunca se tienen en cuenta para el apilamiento.

11.4. Movimiento de apilamientos. Durante su fase de movimiento, un jugador nunca está forzado a mover juntas las unidades apiladas – cada una puede moverse individualmente. Para mover unidades juntas, deben empezar su fase de movimiento ya en el mismo hexágono. Si mueven unidades con diferentes MF juntas, el apilamiento entero usa el MF de la unidad más lenta. Las unidades más lentas pueden dejar el apilamiento para permitir que unidades más rápidas continúen moviendo.

Si un apilamiento de unidades mueve junto y el jugador quiere dejar una o más unidades, el apilamiento puede detenerse temporalmente mientras esa(s) unidad(es) mueve(n) fuera. El apilamiento original puede entonces acabar su movimiento.

Durante la fase de movimiento de reacción, el movimiento de la unidad y el apilamiento es más restrictivo (ver 10.10).

12.0. Combate.

12.1. En general. El combate puede ocurrir tres veces en un solo turno: en la primera fase de combate, en la fase de combate de reacción y en la segunda fase de combate. El

procedimiento para resolver el combate se aplica a todas estas fases de combate. Durante su(s) fase(s) de combate las unidades de un jugador atacan a unidades contrarias en hexágonos adyacentes. El jugador que realiza el ataque es el atacante y el otro el defensor, independientemente de la situación general sobre el mapa. El combate siempre es voluntario. El atacante puede realizar los ataques que desee, dentro de las restricciones del combate y no necesita anunciar todos los ataques previamente. Puede resolverlos en el orden que desee. Cada ataque se resuelve antes de empezar el siguiente.

12.2. Restricciones. Una unidad de combate puede atacar si está apilada con o adyacente a un líder amigo en el momento en el que se declara el ataque. Un líder capacita a cualquier número de unidades a atacar, siempre que todas estén apiladas o adyacentes a este líder. Ninguna unidad atacante puede estar involucrada en más de un ataque y ninguna unidad enemiga puede ser atacada más de una vez por fase de combate. Un líder puede iniciar cualquier número de ataques. Las fuerzas de ataque y defensa de una unidad son indivisibles y no pueden dividirse entre diferentes batallas, tanto en ataque como en defensa. Una vez que se ha declarado un ataque, éste debe ejecutarse independientemente de la relación final de combate.

12.3. Combate hexágono/unidad múltiple. Un apilamiento de unidades que defiende debe defender como una sola unidad. Las unidades que atacan apiladas en un hexágono no necesitan atacar todas y si lo hacen, no necesitan atacar al mismo hexágono defensor. Las unidades que atacan a dos o más hexágonos pueden atacar juntas a un solo hexágono, siempre que estén apiladas con o adyacentes a un líder o líderes amigos. Las unidades que atacan en uno o dos o más hexágonos pueden atacar juntas a dos o más hexágonos, teniendo en cuenta que todas las unidades atacantes estén adyacentes a todas las unidades defensoras y que haya líderes atacantes presentes. Cualquier número de líderes pueden participar en un solo ataque, aunque sólo uno puede usarse para modificar la tirada del dado de combate. En un ataque con defensores en más de un hexágono y con diferentes tipos de terrenos en dichos hexágonos, se usa para los cálculos del combate el terreno más beneficioso para el defensor.

12.4. Procedimiento del combate.

1. Determinación de las fuerzas del combate: El jugador atacante adjudica su suministro de combate a las unidades atacantes, si/como desee y totaliza los factores de ataque de las unidades atacantes; los atacantes suministrados atacan a plena potencia y los atacantes no suministrados a media potencia. El total del atacante se modifica entonces por los efectos del terreno. El atacante puede adjudicar uno de sus marcadores aéreos no usados para el combate. El jugador defensor adjudica sus suministros de combate a las unidades defensoras, como desee y totaliza su fuerza de defensa; las suministradas a plena potencia y la son suministradas a la mitad. Entonces se modifica el total del defensor según los efectos del terreno. El defensor puede adjudicar uno de sus marcadores aéreos no usados al combate.

2. Cómputo de las relaciones: Se divide la fuerza de combate total del atacante entre la fuerza de combate total del defensor, redondeando cualquier resto a favor del defensor. El resultado es el ratio de relación.

3. Resolución del combate: Se busca la columna que encabeza la relación obtenida en el paso anterior. Se lanza un dado de seis caras, modificando el resultado con los efectos del terreno, la aviación y el ratio de mando de un líder atacante. Se cruza el resultado modificado del dado con la columna de relación y se aplica el resultado del combate. En

relaciones superiores a 8:1 se usa la columna 8:1. En relaciones inferiores a 1:2 se usa la columna 1:2, aunque el defensor no sufre ningún efecto, sólo se aplican los resultados del atacante.

12.5. Resultados del combate. El resultado de la izquierda de la barra se aplica al atacante y el de la derecha al defensor. El resultado se aplica a la fuerza apropiada como un porcentaje de fuerza de combate perdida, retirada o eliminación. Un “-“ significa que este bando no se ve afectado de ningún modo. Un resultado “E” significa que todas las unidades involucradas de ese bando quedan “eliminadas” (12.9). Un “10”, “25” o “50” es el porcentaje de factores de combate perdidos por el bando afectado (12.6). Un resultado “R” significa que el bando afectado debe chequear para la retirada o huida, adicional a cualquier pérdida en la fuerza de combate (12.7 – 12.8). Se aplican primero los resultados del defensor.

12.6. Porcentaje de pérdidas. Cuando una fuerza atacante o defensora debe perder un porcentaje de su fuerza de combate, el propio jugador satisface la pérdida, bien volteando las unidades a su lado reducido o eliminándolas totalmente. La cantidad de fuerza de combate perdida deber ser igual a o mayor que (cualquier resto se redondea al alza) el porcentaje indicado en el resultado del combate. Las pérdidas se basan en el total de los factores de combate no modificados de las unidades involucradas. Las unidades artilleras siempre usan sus factores de defensa entre paréntesis cuando se usan para recibir pérdidas. Se usa la Carta de Pérdidas para una determinación rápida y fácil del número de factores perdidos.

La distribución de las pérdidas se realiza a elección del propio jugador, siempre que cumpla los mínimos requerimientos de la pérdida. Cuando una unidad es volteada desde su lado de plena potencia a su lado reducido, se cuenta la diferencia entre ambos lados.

Una fuerza puede ser totalmente eliminada por el porcentaje de pérdidas, incluso aunque el resultado del combate no fuera “E”. Cuando un porcentaje o resultado “E” causen que tanto el atacante como el defensor queden eliminados, el resultado del combate se cambia por “-/-“ (ningún efecto) y no hay pérdidas en ningún bando.

12.7. Chequeo de retirada/huida. Las unidades de combate que reciben un resultado de combate “R” deben chequear para ver si se retiran o huyen. El propio jugador lanza un dado por cada unidad afectada y consulta la Tabla de Retirada/Huida. Si hay un líder en el hexágono, la tirada se modifica con su ratio de mando. Si hay más de un líder en el hexágono se debe usar el ratio del líder que lo tenga más alto en la tirada del dado en ese hexágono. El chequeo de retirada/huida de una unidad y el consecuente movimiento debe haber acabado antes de empezar el de la siguiente. Cada jugador retira/huye sus propias unidades.

12.8. Movimiento de retirada/huida.

Las unidades de combate que se retiran mueven un hexágono lejos del enemigo que ha causado el resultado de retirada. El hexágono no debe estar en una EZOC sin anular y no se pueden violar los límites del apilamiento. No puede cruzarse un lado de hexágono de río. Las unidades que no sean capaces de retirarse reciben la pérdida de un paso.

Las unidades de combate que huyen mueven su capacidad de movimiento completa (como si movieran normalmente, pagando todos los costes del terreno) tan lejos del enemigo como sea posible y hacia una fuente de suministros amiga. El movimiento de huida debe ser a través de hexágonos claros y a lo largo de carreteras cuando sea posible

pero siempre hacia una fuente de suministros. No se puede entrar en ningún hexágono más de una vez. Una unidad que huye para, después de haber movido al menos un hexágono, en el momento en el que entre en un hexágono que contenga un líder/GHQ amigo o un atrincheramiento o fortificación. Una unidad que huye no puede entrar en una ZOC enemiga (incluso si está anulada) o cruzar un río. Si se ve forzada a hacer algo de esto, recibe la pérdida de un paso. Las unidades pueden huir a o a través de hexágonos controlados por el enemigo. Las unidades no pueden retirarse/huir a cualquier casilla de movimiento fuera del mapa.

Unidades no de combate. La(s) unidad(es) de líder en este hexágono debe(n) colocarse con alguna de las unidades que se retiran o huyen, a elección del propio jugador (nótese que no hay pérdida de puntos de victoria por el desplazamiento del líder – ver 10.3). Los camiones no asignados y las unidades de suministros se colocan con cualquier unidad que se retire. Los camiones sólo pueden retirarse a hexágonos en los que normalmente podrían entrar; de otro modo quedan eliminadas. Si todas las unidades de combate huyen, las unidades de suministros y los camiones quedan eliminados. Las unidades de camiones asignadas siempre se eliminan si son forzadas a retirarse/huir.

12.9. Eliminación. Con un resultado de combate de “E”, todas las unidades de combate y camiones, estén asignados o no, del bando afectado se retiran del mapa. Las unidades de combate se colocan en la casilla de la pila de muertas, los camiones van a la casilla de Camiones Disponibles. Los líderes se colocan con la unidad de combate amiga más cercana y este bando pierde un número de puntos de victoria igual al ratio político del líder por una tirada del dado, si es un líder con nombre (ver 10.3). Los CSP son objeto de captura (ver 10.3) sólo si el atacante elige avanzar tras el combate; de otro modo quedan eliminados.

12.10. Combate posterior. Si una unidad se retira o huye a un hexágono en el que otras unidades están involucradas en una defensa posterior en la fase, la unidad que se retira/huye no contribuye a la defensa del nuevo hexágono. Si el resultado del combate posterior otorga un resultado de “R” o “E” o si todos los defensores originales se eliminan por el resultado del porcentaje, las unidades previamente retiradas/huidas quedan automáticamente destruidas. Su destrucción no satisface el resultado del combate del nuevo hexágono.

12.11. Avance tras el combate. Después de cualquier combate en el que los hexágonos defensores queden vacíos de unidades de combate defensoras, todas las unidades de combate y no combate del hexágono atacante pueden mover al hexágono vacío. Este avance de un hexágono no se considera parte del movimiento regular. Las unidades que avanzan pueden ignorar las EZOC. Las unidades que avanzan no pueden entrar en terreno prohibido y deben observarse los límites del apilamiento. Después de cualquier combate en el que las unidades atacantes hayan sido eliminadas o se hayan retirado y el resultado del combate del defensor fuera “10” o “-“, alguna o todas las unidades defensoras pueden ocupar los hexágonos atacantes vacíos. El avance tras el combate es opcional para el bando victorioso, aunque la opción debe ejercerse inmediatamente.

12.12. Suministro de combate. Los CSP pueden gastarse durante la fase de combate para proporcionar a los atacantes y defensores suministro de combate. Las unidades sin suministro de combate tienen sus fuerzas de combate divididas por la mitad (se redondea al alza).

Una unidad se encuentra en suministro de combate cuando está: 1) apilada con un CSP ó 2) dentro del radio normal de suministro (como se describe en 8.7) de un líder/unidad GHQ o un hexágono fuente de suministros que esté apilado con un CSP. El CSP debe gastarse (retirarse del mapa, está disponible para volver a usarse). Los depósitos no aportan suministro de combate.

Un CSP suministrará a cualquier número de unidades en un combate. El punto se gasta cuando el jugador lo asigna al combate. Proporcionar suministro de combate no es obligatorio; un jugador puede rehusar conceder suministro de combate si lo desea.

El atacante siempre asigna su punto de suministro de combate primero.

12.13. Efectos del terreno en el combate. Todos los efectos se indican en la Carta de Efectos del Terreno (TEC). Todos los efectos son acumulativos. El atacante resta uno de la tirada del dado si al menos la mitad de sus puntos de fuerza de combate están atacando desde hexágonos claros o a través de lados de hexágonos claros.

El atacante resta uno de su tirada del dado cuando atacan a un hexágono de maleza, colina o claro.

El atacante resta dos de su tirada del dado cuando ataca a un hexágono de montaña.

La fuerza de combate de todas las unidades atacando a través de un lado de hexágono de río se divide por la mitad (se redondea al alza). Están prohibidos los ataques a través de ríos en los turnos de la estación de lluvias.

Las unidades que defienden en un hexágono de atrincheramiento tienen sus fuerza de combate dobladas.

Las unidades que defienden en un hexágono de fortificación tienen sus fuerzas de combate triplicadas.

12.14. Efectos de los líderes en el combate. El ratio de mando del líder atacante modifica la tirada del dado para el combate. Se añade el ratio si es positivo; se resta si es negativo. Si hay más de un líder atacante involucrado en el combate, se debe usar el ratio político más alto, a no ser que uno de ellos sea el comandante del ejército, en cuyo caso debe usarse su ratio de mando. Los líderes defensores nunca modifican la tirada del dado.

13.0. Blindados, artillería y aviación.

13.1. Blindados bolivianos. En cualquier ataque boliviano en el que 1) una unidad blindada participe y 2) el defensor reciba un resultado de combate “R” y 3) más de la mitad de la fuerza defensora estaba en terreno claro sin una fortificación o atrincheramiento, el jugador paraguayo resta uno de la tirada del dado para la retirada/huida.

Las unidades blindadas son mecanizadas. Las unidades blindadas no pueden ser reemplazadas – una vez perdidas, se van para siempre. No hay unidades blindadas paraguayas.

13.2. Artillería de barrera (opcional y no para principiantes). En cualquier fase de combate ambos jugadores pueden usar su artillería para barrer unidades enemigas adyacentes. Todas las barreras se resuelven antes que los combates regulares. Se resuelven primero las barreras atacantes y luego las defensoras. El jugador que hace la barrera totaliza el número de unidades artilleras elegibles (las unidades artilleras reducidas cuentan la mitad) que barrerán el mismo hexágono. Se lanza un dado y se modifica el resultado. Este resultado se cruza en la Tabla de Artillería de Barrera con el

número de las unidades que hacen la barrera (se desprecian los decimales). El resultado de la barrera se da en pasos perdidos por las unidades defensoras. El defensor asigna las pérdidas a sus unidades. Los ataques de barrera requieren de la presencia de un líder como en un combate regular. Cada unidad artillera que barre (plena o reducida) gasta un CSP. La artillería sin suministro de combate no puede barrer. Las unidades artilleras que han barrido pueden participar en cualquier combate regular posterior.

13.3. Aviación. Los marcadores aéreos son una representación abstracta de las diminutas y variadas fuerzas aéreas disponibles. El bando boliviano tiene tres marcadores y el paraguayo uno. Se puede usar un marcador aéreo por turno de juego; cuando se ha usado se voltea a su lado de “usado” para recordarlo. Todos los marcadores aéreos se vuelven a su lado frontal (no usado) al principio de cada turno nuevo. Los marcadores aéreos pueden usarse para proporcionar apoyo terrestre durante cualquier combate. Después de haber determinado las relaciones de combate pero antes de lanzar el dado, puede asignarse un marcador aéreo al combate, primero el atacante. Un marcador aéreo en ataque aumenta la tirada del dado uno; un marcador aéreo en defensa la disminuye uno.

El jugador boliviano puede usar un marcador aéreo por turno para proporcionar un modificador a la tirada del dado de desgaste de una unidad de combate (8.12).

14.0. Ingenieros.

14.1. En general. Adicionalmente a su funcionamiento como unidades regulares de combate, los ingenieros pueden construir atrincheramientos, fortificaciones, pozos (sólo Paraguay) y sendas. Los ingenieros adyacentes a ríos capacitan a unidades amigas a cruzar estos lados de hexágono de río con un coste de movimiento reducido (ver 10.5).

14.2. Construcción. Para construir una de estas instalaciones, una unidad de ingenieros no debe mover o participar en un combate, tanto en ataque como en defensa, durante todo el turno. Al principio de su fase de movimiento se voltea la unidad a su lado de “construyendo”. Si ya está en su lado de “construyendo”, en la fase de construcción del mismo turno de jugador completa la instalación y la unidad se voltea a su lado de combate. El propio jugador puede mover una unidad de ingenieros mientras esté en su lado de “construyendo” pero se voltea a su lado de combate y la construcción no puede concluirse en este turno de jugador. Un ingeniero “construyendo” puede participar en un combate, aunque se voltea a su lado de combate para hacerlo. Si es atacado durante la fase de combate de reacción del enemigo debe defenderse normalmente y no puede completar la construcción. La construcción puede realizar en una EZOC.

14.3. Atrincheramientos. Un marcador de atrincheramiento puede construirse en un hexágono que contenga cualquier tipo de terreno, excepto pantanos. Los atrincheramientos doblan (x2) la fuerza de defensa de cualquier unidad que ocupe el hexágono. Los atrincheramientos son permanentes y pueden usarlos ambos bandos.

14.4. Fortificaciones. Un ingeniero construye una fortificación aumentando la calidad de un hexágono de atrincheramiento ya existente. Cuando se ha completado su construcción se voltea el marcador de atrincheramiento a su lado de fortificación. Las fortificaciones triplican (x3) la fuerza de combate en defensa de cualquier unidad en el hexágono. Los atrincheramientos y las fortificaciones no pueden coexistir en el mismo hexágono. Las fortificaciones son permanentes y pueden usarlas ambos bandos.

14.5. Sendas. Los ingenieros pueden construir sendas en hexágonos de pantano, colina y montaña. Se coloca un marcador de sendero en el hexágono de la unidad de ingenieros cuando éste es completado. Un marcador de senda hace que el hexágono sea tratado como un hexágono claro para todos los propósitos. Las sendas pueden usarse por ambos bandos. Las sendas deben ser mantenidas por ingenieros o vuelven a su terreno original (se retira el marcador de sendero). Una unidad de ingenieros puede mantener sendas en todos los hexágonos adyacentes, incluyendo el que ocupa. No tiene que encontrarse en su lado de “construyendo” para hacerlo y la unidad que realiza el mantenimiento no tiene que ser la que lo construyó. Las sendas no tienen que ser mantenidas. Si una senda se encuentra en el mismo hexágono que una EZOC no anulada, sólo puede mantenerse con el permiso del jugador enemigo. Si el permiso es denegado, la senda desaparece. El mantenimiento de las sendas se determina al final de la fase de construcción.

14.6. Pozos. Los ingenieros paraguayos (sólo) pueden excavar pozos en un hexágono. En la fase de construcción del jugador paraguayo lanza un dado por cada ingeniero “construyendo” que esté intentando cavar un pozo. Con un resultado de 1, 2 ó 3 el intento tiene éxito y se coloca en el hexágono un marcador de pozo. El hexágono sirve ahora como fuente de agua y pueden usarlo ambos bandos. Un pozo puede destruirse moviendo una unidad al (o a través del) hexágono del pozo y declarando “destruido”, retirando el marcador. Sólo puede haber dos pozos en el mapa, aunque los marcadores se pueden usar repetidamente.

15.0. Líderes.

15.1. En general. Cada bando tiene diez fichas de líderes. Cada bando no puede tener más de cinco de líderes en el mapa a la vez. Al principio de cada escenario uno de estos cinco líderes es designado como comandante del ejército. Los otros cuatro son sus subordinados. Todos los demás líderes se colocan en la Caja de Líderes Disponibles. Para ayudar a saber qué líder es el comandante del ejército, se coloca el marcador de “Army Cmnder” en su Caja de Líder impresa en el mapa. El comandante del ejército nunca puede ser un líder sin nombre.

En su fase política un jugador puede reemplazar a su comandante del ejército o alguno de sus subordinados. Puede hacer una u otra cosa, no ambas. Si está obligado a realizar un intento de reemplazo de su comandante, no puede realizar otros intentos en esa fase político.

15.2. Reemplazo del comandante del ejército. Cuando el ratio de mando de un comandante del ejército se emplea en un combate, tanto en ataque como en defensa, en el que su ejército sufre un resultado de “50” o “E” (como recuerdo, se voltea el marcador de comandante del ejército a su lado “?”) y uno de sus subordinados tiene un ratio político más alto, se debe hacer un intento de reemplazo del comandante. Si hay varios líderes con un ratio político más alto, se usa el líder con el ratio más alto (si hay un empate, se selecciona al azar). Este líder se conoce como el “subordinado retador”.

15.3. Procedimiento. El propio jugador lanza un dado. Añade la diferencia entre el ratio político del comandante del ejército y el del subordinado retador. Añade uno por cada subordinado adicional con un ratio político mayor que el del comandante del ejército. El jugador también puede añadir o restar uno al resultado del dado, como

desea, gastando cinco puntos de victoria por cada uno añadido o restado. Se pueden gastar un máximo de 15 puntos de victoria por intento.

Resultados:

- 1) Si el resultado del dado modificado es al menos dos veces mayor que el ratio político del comandante del ejército, es reemplazado. Se coloca su ficha en la Caja de Líderes Reemplazados y el líder subordinado se convierte en comandante del ejército. Se saca una nueva ficha de líder, al azar, como reemplazo subordinado del nuevo comandante del ejército.
- 2) Si el resultado es mayor pero menor de dos veces el ratio político del comandante del ejército, el retado sobrevive y no hay otro efecto.
- 3) Si el resultado es igual, se coloca al subordinado retador en la Caja de Líderes Reemplazados y el propio jugador selecciona (a su elección) un nuevo líder de entre los que se encuentran en la Caja de Líderes Disponibles.
- 4) Si el resultado es menor que el ratio político del comandante del ejército, el subordinado retador se coloca en la Caja de Líderes Reemplazados y se saca al azar un nuevo líder de la Caja de Líderes Disponibles.

15.4. Reemplazo voluntario del comandante del ejército. Un jugador puede voluntariamente reemplazar al comandante del ejército en cualquier fase política (sin condiciones) del mismo modo descrito arriba, excepto que puede añadir uno por cada subordinado con el ratio político más alto que el del comandante del ejército. Esta adición es opcional y si se usa el jugador debe indicar qué subordinado apoya con +1.

Resultados:

- 1) Si el resultado es al menos dos veces mayor que el ratio político del comandante del ejército, este se reemplaza como en el resultado 1 de 15.3. Si el jugador usó el apoyo de un subordinado éste se convierte en el comandante del ejército (se selecciona uno al azar si hay varios que han apoyado). Se saca un líder de reemplazo al azar.
- 2) Si el resultado es igual o mayor que el ratio político del comandante del ejército pero inferior al doble, el reemplazo falla y este jugador reduce su total de puntos de victoria el número del ratio político del comandante más una tirada del dado.
- 3) Si el resultado es inferior al ratio político del comandante, el reemplazo falla y el total de puntos de victoria del jugador se reduce el ratio político del comandante más el doble de una tirada del dado.

15.5. Reemplazo de un subordinado. Los jugadores no pueden intentar reemplazar a un subordinado cuyo ratio político sea mayor que el del comandante del ejército. Para reemplazar a cualquier otro subordinado, el jugador lanza un dado. Puede añadir uno al resultado al coste de dos puntos de victoria, hasta un máximo de seis puntos de victoria.

Resultados:

- 1) Si el resultado es mayor que el ratio político del líder, se coloca en la Caja de Líderes Reemplazados y se saca al azar un nuevo líder de la Caja de Líderes Disponibles.
- 2) Si el resultado es igual o menor que el ratio político del líder, el intento falla y el total de puntos de victoria del jugador se reduce el ratio político del líder más una tirada del dado.

15.6. Nuevos líderes. Los nuevos líderes sólo entran cuando se sacan como resultado del reemplazo de un líder existente. Todos los líderes nuevos se obtienen de la Caja de Líderes Disponibles. Cuando esta Caja se encuentra vacía, se colocan en ella todos los

líderes de la Caja de Reemplazados para su posterior uso si es necesario. Los nuevos líderes se colocan en el mapa en cualquier fuente de suministros amiga o unidad no aislada amiga.

Los líderes sin nombre sólo pueden ser subordinados. Si se obtiene uno de ellos para la posición de comandante del ejército se saca otra ficha de líder. Si en la Caja de Líderes Disponibles sólo hay líderes sin nombre, se saca de la Caja de Líderes Reemplazados.

16.0. Victoria.

16.1. En general. La victoria se determina por el número de puntos de victoria (VP) que el jugador ha acumulado. El chequeo de victoria se realiza al final del escenario que se juega y al final de cada turno de tregua. El jugador con más VP gana; la diferencia entre los totales de VP determina el tamaño de la victoria.

Si al final de un turno de tregua un jugador tiene 50 VP más que su oponente, es declarado automáticamente vencedor y la partida acaba (se ha alcanzado un acuerdo negociado).

16.2. Listado de VP. Los jugadores añaden y restan VP a lo largo del juego. Los VP se indican en el marcador de VP de cada jugador usando las fichas VP. Los VP se añaden y se restan (inmediatamente) de acuerdo con la siguiente lista:

- Por cada unidad de combate enemiga eliminada: +1.
- Por cada unidad de combate enemiga rendida a causa del aislamiento: +2 (en vez del +1 sumado por la eliminación, no adicional a él).
- Por cada CSP enemigo capturado (no destruido): +1.
- Por cada asentamiento controlado por el enemigo (excepto los indicados más abajo) capturado como resultado de un avance tras el combate: se lanza un dado y se añade el resultado al total de VP. Por Villa Montes, Charagua, Isla Poi y Nanawa se lanzan dos dados y se añade el resultado al total de VP.
- Por cada asentamiento controlado por el enemigo (excepto los indicados más abajo) capturado durante una fase de movimiento amiga: se lanza un dado, se dobla y se añade el resultado al total de VP. Por Villa Montes, Charagua, Isla Poi y Nanawa se lanzan dos dados, se dobla la suma y se añade el resultado al total de VP.
- Por cada unidad de combate amiga sacada fuera del mapa por el lado del oponente: +1.
- Por cada “llamamiento” de refuerzos realizado: -5.
- Por cada líder con nombre desplazado (8.12, 10.3, 12.8 y 12.9): una tirada del dado por el ratio político del líder.
- VP gastados para modificar una tirada de dado de un intento de reemplazar un líder (sólo reglas avanzadas).
- VP perdidos por fallar en los intentos de reemplazo de líderes.

16.3. Niveles de victoria. La partida la gana el jugador con más puntos de victoria. Si ambos tienen los mismos, se lanza una moneda. Para determinar el nivel de victoria, se resta el total del perdedor del del ganador. Si la diferencia es:

500 ó más: Victoria decisiva.

20 a 49: Victoria sustantiva.

1 a 19: Victoria marginal.

16.4. Muerte súbita. En el momento en el que un jugador tenga VP negativos (menos de 0), la partida acaba y se espera de él que haga algo honorable.

16.5. Opción VP. La variable de los VP conseguidos por capturar asentamientos enemigos refleja la enorme significación de dichos asentamientos en la moral nacional. Los generales abandonarían asentamientos difíciles de defender sólo para oír por parte de los periodistas que deberían haber sido “defendidos hasta la muerte”. Sin embargo, los jugadores notarían que los VP logrados por capturar asentamientos enemigos son demasiados variables. Si se desea usar un sistema menos variable, empléese el siguiente método de asignación de VP por asentamiento capturado:

- Por cada asentamiento controlado por el enemigo (excepto los indicados más abajo) capturado como resultado de un avance tras el combate: +3 VP; por Villa Montes, Charagua, Isla Poi y Nanawa: +5 VP.
- Por cada asentamiento controlado por el enemigo (excepto los indicados más abajo) capturado durante una fase de movimiento amiga: +6 VP; por Villa Montes, Charagua, Isla Poi y Nanawa: +10 VP.

17.0. Escenarios.

17.1. En general. Cada escenario empieza en un momento crítico de la guerra. Las instrucciones del escenario dan una situación general, la duración del escenario, los turnos inicial y final, las instrucciones de selección y despliegue de las unidades, los niveles iniciales de puntos de victoria, el número del radio de suministros inicial (sólo para los bolivianos), el comandante del ejército y el control de los asentamientos.

En cada escenario pueden asignarse o no camiones, como se desee, y las unidades de ingenieros deben empezar la partida en su lado de combate. Todos los líderes, unidades de combate y camiones inicialmente no desplegados en el mapa se colocan en sus cajas apropiadas. En todos los escenarios el boliviano empieza con tres marcadores y el paraguayo con uno.

Nota del diseñador. Se recomienda empezar jugando varias veces el escenario Boquerón antes de seguir con los demás.

17.2. Boquerón: Primera ofensiva paraguaya. En este escenario la guerra acaba de empezar. La lucha inicial sobre la avanzadilla del lago Pitiantuta se resolvió con la toma boliviana de Boquerón y otras avanzadillas paraguayas. En lugar de buscar una salida negociada, los paraguayos, bajo el mando de Félix Estigarribia, esperaban sacar partido a su capacidad de concentrar tropas en el área de combate más rápido que los bolivianos, con lo que lograr una rápida victoria. La desesperada defensa boliviana de Boquerón demostró que ésta no sería otra guerra de opereta latinoamericana.

Duración del escenario: 6 turnos (Septiembre de 1932 – Febrero de 1933).

Despliegue boliviano:

Boquerón (2440): Líder Marzana (Marz), 21° de infantería y 1 CSP.

Acre (2241): Líder Peñaranda (Peñar), 14° y 16° de infantería, una unidad de artillería y 1 CSP.

Saavedra (1741): Líder Peña (Peña), 5° de caballería, un cañón y 3 CSP.

Corrales (2635): 5° de infantería (reducido).

Toledo (2836): 4° de infantería (reducido).

Camacho (3034): Líder A, 31 de infantería (reducido) y 2 CSP.

Muñoz (1537): Líder B, GHQ, 20° de infantería, una unidad de artillería, un camión y 2 CSP.

Villa Montes (2807): Montes, Azu y 47° de infantería, una unidad de ingenieros, una unidad de artillería, dos camiones y 2 CSP.

Radio inicial de suministros: 6.

Puntos de victoria iniciales: 20.

Peña es el comandante del ejército.

Despliegue paraguayo:

Tte. Montaña (3038): Líder A, 5° de infantería (reducido) y 1 CSP.

Hexágono 2837: 7° de infantería (reducido), atrincherado.

A un hexágono de Isla Poi (2741): GHQ, líderes Estigarribia (Estig), Franco (Franco) y Fernández (Ferna), 1°, 2° y 4° de infantería, 2° de caballería, una unidad de ingenieros, dos de artillería, dos de camiones y 6 CSP.

Nanawa (1845): Líder Irrazabal (Irraz), 13° de infantería y 1 CSP.

Hexágono 3351: 3° y 6° de infantería y 2 CSP.

Puntos de victoria iniciales: 15.

Estigarribia es el comandante del ejército.

Control de asentamientos: Todos los asentamientos al sur de la línea de demarcación los controlan los paraguayos, excepto Toledo (2836) y Boquerón (2440).

17.3. Alihuata: la primera contraofensiva boliviana. Tras la caída de Boquerón y el subsiguiente colapso de la moral boliviana, los bolivianos fueron eventualmente capaces de establecer una línea defensiva 7 km. al norte de Saavedra y de luchar duramente en una guerra de trincheras. Con la llegada del general Hans Kundt al mando del ejército boliviano, junto con masivos refuerzos, los bolivianos buscaron romper la situación con fuertes ofensivas destinadas a capturar Alihuata y Acre en el norte y a avanzar hacia el río Paraguay, tomando Nanawa en el este. La gran extensión del territorio y la dispersión de las fuerzas bolivianas abrieron eventualmente el camino a un cerco paraguayo de las divisiones 4ª y 5ª en Campo Vía.

Duración del escenario: 14 turnos (Marzo de 1933 – Abril de 1934).

Despliegue boliviano: Se colocan las siguientes unidades de caballería/infantería en un contenedor opaco: 1 x 8-6-5, 1 x 6-5, 1 x 6-5-5, 1 x 5-6-5, 2 x 5-4-5, 2 x 4-5-5, 2 x 4-5, 2 x 3-4-5, 2 x 3-5, 1 x 2-4-5 y 1 x 2-3-5. Cuando se debe sacar al azar una unidad de caballería/infantería, se coge una de las fichas del grupo anterior.

Alihuata (2141) y/o hexágono 2140: Líder Kundt, seis unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería y 1 CSP.

Hexágono 2042: una unidad de infantería/caballería (reducida).

Saavedra (1741): Líder Peñaranda (Peñar), una unidad de infantería/caballería, una unidad de ingenieros y 2 CSP.

Muños (1537): Líder Bilbao, GHQ, una unidad de infantería/caballería, un camión y 4 CSP.

Hexágono 1844: Líder Peña, dos unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería y 1 CSP.

Camacho (3034): Líder Banzer, una unidad de infantería/caballería y 1 CSP.

Corrales (2635): una unidad de infantería/caballería (reducida).

El Cruce (2234): una unidad de infantería/caballería (reducida).

Villa Montes (2807): dos unidades de infantería/caballería, tres camiones y 5 CSP.

Pueden colocarse dos marcadores de atrincheramiento en cualquier hexágono amigo ocupado.

Radio de suministro inicial: 6.

Puntos de victoria iniciales: 20.

Kundt es el comandante del ejército.

Despliegue paraguayo: Se colocan las siguientes unidades de infantería/caballería en un recipiente opaco: 1 x 10-7-6, 1 x 6-6, 1 x 6-4-6, 1 x 5-6, 3 x 5-4-6, 3 x 4-6, 2 x 4-3-6 y 2 x 3-4-6. Cuando se debe sacar al azar una unidad de caballería/infantería se coge una de las fichas del grupo anterior.

Acre (2241): Líder Estigarribia (Estig), cuatro unidades de infantería/caballería, una unidad de ingenieros, una unidad de artillería y 3 CSP.

Isla Poi (2741): GHQ, líder A, dos unidades de infantería/caballería, dos camiones y 4 CSP.

Nanawa (1845): Líder Irrazabal (Irraz), dos unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería y 2 CSP.

Hexágono 3447: un camión y 1 CSP.

Gondra (2043) y/o hexágono 2142: Líder Franco, cuatro unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería, una unidad de ingenieros y 3 CSP.

Plantanillos (2236): Líder B y una unidad de infantería/caballería.

Toledo (2835): una unidad de infantería/caballería (reducida).

Dos marcadores de atrincheramiento pueden colocarse en cualquier hexágono ocupado amigo.

Puntos de victoria iniciales: 25.

Estigarribia es el comandante del ejército.

Control de los asentamientos: Los siguientes se encuentran controlados por los paraguayos: Toledo (2836), Boquerón (2440), Tte. Montaña (3038), colonias menonitas (2839), Acre (2241), Gondra (2043), Nanawa (1845), Isla Poi (2741), Guaraní (2543) y Castañillo (3344). Todos los demás se encuentran controlados por los bolivianos.

17.4. Ballivián: segunda ofensiva de Paraguay. Tras el desastre de Campo Vía, los bolivianos continuaron retirándose hacia el oeste, aunque estirando las líneas paraguayas, lo que dio ventaja a los bolivianos que pudieron reestablecer una línea defensiva en la posición fortificada de Ballivián. Ambos bandos intentaron maniobras de envolvimiento por el norte, aunque fue la brillante captura paraguaya de los pozos de Irendagüe la que colapsó la línea boliviana y forzó otra retirada.

Duración del escenario: 9 turnos (Mayo de 1934 – Febrero de 1935).

Despliegue boliviano: Se colocan las siguientes unidades de caballería/infantería en un recipiente opaco: 3 x 3-5, 6 x 3-4-5, 3 x 4-5, 2 x 4-5-5 y 2 x 5-4-5. Cuando se debe sacar una unidad de infantería/caballería al azar, se saca de las anteriores.

A un hexágono de Ballivián (1823): Líder Toro, GHQ, cinco unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería, 3 CSP y un camión.

Hexágono 2319: Líder Bilbao, tres unidades de infantería/caballería y 1 CSP.

Irendagüe (4016): Líder Banzer, dos unidades de infantería/caballería y 1 CSP.

Garapatall (3224): una unidad de infantería/caballería y 1 CSP.

Cañada Oruro (2817): Líder Peñaranda (Peñar), dos unidades de infantería/caballería, un camión y 2 CSP.

Palo Marcado (2711): una unidad de ingenieros y un camión.

27 de Noviembre (4516): una unidad de infantería/caballería (reducida) y 1 CSP.

Villa Montes (2807): Líder A, dos unidades de infantería/caballería, un camión y 3 CSP.

Se pueden colocar dos marcadores de atrincheramiento en algún hexágono amigo ocupado.

Radio de suministro inicial: 6.

Puntos de victoria iniciales: 15.

Bilbao es el comandante del ejército.

Despliegue paraguayo: Se colocan las siguientes unidades de infantería/caballería en un recipiente opaco: 1 x 6-4-6, 1 x 5-6, 2 x 5-4-6, 3 x 4-6, 3 x 4-3-6 y 3 x 3-4-6. Cuando se debe sacar al azar una unidad de infantería/caballería se saca de entre las anteriores.

Hexágonos 1825, 1924 y/o 1725: Líder Estigarribia (Estig), tres unidades de infantería/caballería, una unidad de ingenieros, una unidad de artillería, 2 CSP y un camión.

Cañada Strongest (2322): Líder Franco, tres unidades de infantería/caballería, una unidad de ingenieros y 1 CSP.

Cañada La Paz (3228): Líder Garay, dos unidades de infantería/caballería y 1 CSP.

El Cruce (2234): Líder Fernández (Ferna), dos unidades de infantería/caballería y 2 CSP.

Camacho (3034): Líder Irrazabal (Irraz), dos unidades de infantería/caballería, una unidad de ingenieros, 2 CSP y un camión.

Saavedra (1741): GHQ, un camión, 2 CSP y una unidad de infantería/caballería (reducida).

Isla Poi (2741): 3 CSP y un camión.

Hexágono 3447: un camión y 1 CSP.

Se pueden colocar dos atrincheramientos en algún hexágono amigo ocupado.

Puntos de victoria iniciales: 30.

Estigarribia es el comandante del ejército.

Control de los asentamientos: Todos los asentamientos al sur de la línea de hexágonos xx26 (inclusive) están controlados por los paraguayos. Los demás los controlan los bolivianos.

17.5. Villa Montes. La última ofensiva boliviana. Con los Andes a sus espaldas y sus campos petrolíferos en peligro, el alto mando boliviano finalmente organizó su única ofensiva exitosa de la guerra. Las tablas logísticas se invirtieron, con los bolivianos junto a su estación ferroviaria de Villazón y los paraguayos forzados a llevar sus suministros a través de cientos de kilómetros de polvorientos caminos por el Chaco. La tregua y el establecimiento eventual de una paz detuvieron finalmente el avance boliviano, aunque si se hubieran alejado más de sus bases hubieran sufrido una derrota a manos del exhausto aunque peligroso ejército paraguayo.

Duración del escenario: 5 turnos (Febrero de 1935 – Junio de 1935)

Despliegue boliviano: Se colocan las siguientes unidades de infantería/caballería en un recipiente opaco: 1 x 3-5, 8 x 3-4-5, 1 x 4-5, 1 x 5-6-5, 1 x 5-4-5 y 1 x 6-5-5. Cuando se deba sacar al azar una unidad de infantería/caballería se saca una de entre las anteriores.

Camaitindi (3107): Líder A, líder Toro, dos unidades de infantería/caballería y 2 CSP.

A un hexágono de Villa Montes (2807): Líder Bilbao, cuatro unidades de infantería/caballería, dos unidades de artillería, una unidad de ingenieros, un camión y 1 CSP.

Cuevo (3703): Líder Peña, tres unidades de infantería/caballería y 2 CSP.

A un hexágono de Charagua (4404): Líder Peñaranda (Peñar), GHQ, cuatro unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería, un camión y 3 CSP.

Se pueden colocar dos marcadores de atrincheramiento en cualquier hexágono amigo ocupado.

Radio de suministro inicial: 8.

Puntos de victoria iniciales: 15.

Peñaranda es el comandante del ejército.

Despliegue paraguayo: Se colocan las siguientes unidades de infantería/caballería en un recipiente opaco: 2 x 5-4-6, 3 x 4-6, 3 x 4-3-6 y 3 x 3-4-6. Cuando una unidad de infantería/caballería se debe sacar al azar, se saca de entre las anteriores.

Ibibobo (2810): Líder Estigarribia (Estig). GHQ, tres unidades de infantería/caballería, una unidad de artillería y 1 CSP.

Caprienda (3210): Líder Garay y dos unidades de infantería/caballería.

Boyube (3806): Líder Fernández (Ferna), una unidad de infantería/caballería y 1 CSP.

San Francisco (4306): Líder Franco, tres unidades de infantería/caballería y 1 CSP.

El Cruce (4017): 1 CSP y un camión.

Saavedra (1741): un camión, 2 CSP y una unidad de infantería/caballería (reducida).

Acre (2241): Líder A y un camión.

Isla Poi (2741): un camión y una unidad de infantería/caballería (reducida).

Hexágono 3447: un camión y 2 CSP.

Se puede colocar un marcador de atrincheramiento en algún hexágono amigo ocupado.

Puntos de victoria iniciales: 40.

Estigarribia es el comandante del ejército.

Control de los asentamientos: Charagua (4404), Cuevo (3703), Camaitindi (3107), Villa Montes (2807), San Antonio (2707) y Yacuiba (2009) los controla Bolivia. Todos los demás los controla Paraguay.

17.6. Juego de campaña. Para jugar toda la guerra, se coloca como en el escenario Boquerón. El juego empieza en el turno de Septiembre de 1932 y acaba en el turno de Junio de 1935, a no ser que un jugador alcance antes la victoria. En el juego de campaña se deberían usar todas las reglas..

ÍNDICE

1.0. Introducción	1
2.0. Componentes	1
3.0. Colocación y control de hexágonos.....	5
4.0. La secuencia del turno	5
5.0. Clima	6
6.0. Treguas	6
7.0. Zonas de control	7
8.0. Suministros	8
9.0. Unidades nuevas	14
10.0. Movimiento	15
11.0. Apilamiento	18
12.0. Combate.....	18
13.0. Blindados, artillería y aviación.....	22
14.0. Ingenieros	23
15.0. Líderes	24
16.0. Victoria	26
17.0. Escenarios.....	27