

La Guerra del Pacífico: Chile contra Perú y Bolivia, 1879-1883

CONTENIDOS

- 1.0 Introducción
- 2.0 Componentes
- 3.0 Despliegue y Control de hexes
- 4.0 Secuencia de juego
- 5.0 Cómo ganar
- 6.0 Suministros, Reemplazos, reparaciones
- 7.0 Movimiento y combate naval
- 8.0 Movimiento y combate terrestre
- 9.0 Refuerzos
- 10.0 Reglas Opcionales

CRÉDITOS

Diseño: Javier Romero

Desarrollo: Eric R. Harvey

Edición de reglas: Eric R. Harvey

Pruebas: Eric R. Harvey, Ty Bomba, Greg Moore, Dan Anstaett, Scott Mathews.

Diseño del mapa: Joe Youst

Diseño de las fichas: Trevor Holman

Maquetación reglas: Callie Cummins & Lisé Patterson

© 2013 Decision Games

Bakersfield, CA.

Hecho e impreso en los EE.UU.

Las siguientes reglas emplean el siguiente sistema de colores: **rojo** para aspectos críticos como errata o excepciones, **azul** para ejemplos de juego.

1.0 INTRODUCCIÓN

1.1 Contexto histórico

La Guerra del Pacífico: Chile contra Perú y Bolivia, 1879-1883 es una simulación de baja complejidad para dos jugadores de una de las guerras más decisivas libradas en Sudamérica durante el siglo XIX. Los efectos de la guerra se hicieron sentir largo tiempo: Bolivia se convirtió en un país sin acceso al mar, pues perdió todos sus accesos al mar abierto. Perú perdió sus territorios productores de salitre, y Chile se

afirmó al cabo de cuatro años de guerra como la potencia dominante en la región, que podía en potencia unificar la región e una confederación de naciones latinoamericanas, ganándose el apelativo de “los prusianos del cono sur”. El presente juego simula la fase convencional de la guerra, desde su estallido hasta enero de 1881, cuando los chilenos capturaron la capital peruana, Lima. Tras la pérdida de los arsenales navales y militares de Lima y Callao, los peruanos sólo pudieron recurrir ya a la guerra de guerrillas. Tras la caída de Lima, tuvo lugar una situación de tablas: desde 1881 a 1883, los chilenos ocuparon la capital del Perú hasta que los peruanos reconocieran su derrota. Los chilenos, no obstante, no poseían recursos humanos suficientes para ocupar todo el Perú, limitándose a controlar la capital, que los peruanos no podían reconquistar.

1.2 Escalas

El juego se compone de doce turnos. Cada turno representa aproximadamente dos meses de tiempo real.

Cada hex del mapa representa aproximadamente 31 millas (50 km) de lado a lado.

Las unidades individuales representan batallones y regimientos. Las unidades navales representan generalmente buques individuales.

1.3 Terminología

El término “aliados” se refiere a las unidades peruanas y bolivianas, a no ser que se especifique lo contrario.

2.0 COMPONENTES

2.1 El Mapa

El juego incluye un mapa de la costa del pacífico de Sudamérica, desde el norte de Chile hasta la ciudad peruana de Trujillo. Se ha superpuesto una trama hexagonal sobre el mapa para regular el movimiento y posicionamiento de las piezas de juego. Los hexágonos individuales se denominan “hexes”.

2.2 Áreas navales

Los hexes de mar están agrupados a su vez en “áreas navales” (divididos por la línea azul discontinua) que sirve para permitir a los jugadores planificar el movimiento de las diversas unidades navales para ejecutar bloqueos, desembarcos, etc.

2.3 Piezas de juego

Las piezas de juego (incluyendo las unidades navales) se denominan unidades. Las diversas piezas informativas del juego se denominan “marcadores”.

Errata: los marcadores NADC I al VI deberían llevar impreso en el reverso “VII”, VIII, etc. hasta el XIII. Como solución provisional, los jugadores podrán combinar dos o más marcadores NADC o escribir el número correspondiente en el reverso de las fichas originales en tanto no haya nuevas fichas disponibles.

Errata de las fichas: el juego incluye un set de fichas chilenas de reemplazo. Estas son idénticas a las fichas originales excepto que las unidades de refuerzo están impresas con una “R” para facilitar la llegada de unidades de refuerzo. También muestran los nombres históricos de algunas de ellas.

2.4 Puertos

Todas las localidades costeras (las situadas en hexes adyacentes a costa) se consideran “puertos”. Además, el Cajetín de Chile funciona como un puerto. Se considera que está conectado al área naval I.

Un puerto (incluyendo el cajetín de Chile) puede acoger un número ilimitado de unidades navales.

2.5 Tipos de unidades

Hay siete tipos de piezas de juego. Son las siguientes:

Infantería
Caballería
Artillería
Buques de

Guerra
Transportes
Columnas logísticas
Fuertes

Cada tipo de unidad posee ciertas capacidades propias, como por ejemplo mayor capacidad de movimiento (caballería), y la capacidad de moverse por áreas navales (buques de Guerra y de transporte).

2.6 Cómo leer las unidades

La información mostrada en cada una de las piezas de juego es la siguiente:

Image #1

Modificador del dado

Título

Nacionalidad

Número de pasos (blanco sobre negro, a la izquierda del símbolo de la unidad)

Icono (tipo)

Tamaño de la unidad

Las nacionalidades respectivas se identifican como sigue:

Chile = Blanco sobre azul

Bolivia = Amarillo sobre verde

Peru = Rojo sobre blanco

2.7 Tamaño de las unidades

Las unidades son designadas regimientos (o unidad equivalente a) o batallones. Dichas designaciones no tienen efecto alguno sobre el juego. Por lo general, los regimientos tienen más “pasos” que los batallones. El número de pasos de una unidad indica el número de impactos que puede recibir antes de ser retirada del mapa y colocada en la pila de unidades eliminadas.

2.8 Dados

Los jugadores necesitarán dos dados de seis caras para jugar una partida.

3.0 DESPLIEGUE Y CONTROL DE HEXES

3.1 Despliegue

Ambos bandos deben desplegar sus unidades conforme a las siguientes instrucciones. El primero que despliega es el jugador aliado (peruanos y bolivianos) seguidos del jugador chileno. A continuación, el juego comienza según se detalla en la secuencia de juego (véase 4.0) y durará doce turnos (desde mar/abr 1879 a ene/feb 1881).

3.2 Despliegue inicial peruano

Colóquense las siguientes unidades peruanas como sigue:

Fuertes:

Set up all forts (except the Iquique fort) in the port (coastal) cities of the same name.

Iquique y/o Pisagua:

2 x batallones genéricos.

Lima:

1 x Escuadrón caballería

Dentro de un radio de tres hexes de Lima, pero no en Lima:

1 x regimiento Zepita (reducido).

1 x regimiento Ayacucho (reducido).

1 x regimiento Cuzco (reducido).

1 x Hus (Hussars) Junin cavalry regiment (reduced).

1 x Torata cavalry regiment (reduced).

1 x Guías cavalry regiment (reduced).

1 x Artillery regiment.

3 x Supply Columns.

En cualquier Puerto peruano:

Todas las unidades navales.

Cajetín recluta peruanos:

1 x Lima infantry regiment.

3.3 Despliegue boliviano

Colóquense las unidades bolivianas como sigue:

Fuerte La Paz (3513) y/o Oruro (3616):

Todas las unidades bolivianas.

1 x Columna logística.

3.4 Refuerzos aliados

Colóquense todos los refuerzos aliados en el marcador de turnos: las unidades marcadas "R2" en la casilla del turno 2, las unidades "R3" en el turno 3, y así sucesivamente. Véase 9.0.

3.5 Despliegue chileno

Colóquense las unidades chilenas como sigue:

Antofagasta (3123) y/o cajetín "Chile" (Chile Holding Box):

1 x 1st Buin regimiento de infantería (reducido).

1 x 2nd regimiento de infantería (reducido).

1 x 3rd regimiento de infantería (reducido).

1 x 4th regimiento de infantería (reducido).

1 x Cazadores regimiento de caballería (reducido).

1 x Granaderos regimiento de caballería (reducido).

1 x 1st regimiento de artillería (reducido).

6 x Columna logística.

Todas las unidades navales.

Chilean Recruit Pool:

1 x Santiago infantry regiment.

1 x Esmeralda infantry regiment.

3.4 Refuerzos chilenos

Colóquense todos los refuerzos chilenos en el marcador de turnos: las unidades marcadas "R2" en la casilla del turno 2, las unidades "R3" en el turno 3, y así sucesivamente. Véase 9.0.

Colóquense todos los marcadores de ventajas en combate en un contenedor opaco.

4.0 SECUENCIA DE JUEGO

4.1 Turnos de juego

Cada partida se compone de doce turnos de juego. A su vez, cada turno se compone de dos fases de jugador (primero el chileno, seguido del aliado, siempre en ese orden). Una vez completados ambas fases (chileno y aliado) el turno se considera completo. Debe entonces avanzarse el marcador de turnos a la siguiente casilla.

Cada fase de jugador se compone a su vez de diversas sub-fases, durante las cuales podrán realizarse determinadas acciones. Las sub-fases de cada fase de jugador se detallan a continuación:

I.) Fase administrativa

Durante esta sub-fase, el jugador en activo deberá planear en secreto el destino de cada movimiento de unidades navales (el área naval al que va a desplazarse). Para ello, deberá colocar un marcador de destino naval (*Naval Area Destination Chit*, o NADC) sobre las unidades navales que se desplazarán. Está permitido colocar el NADC debajo de las unidades navales que se desplazarán para así mantener en secreto el área naval de destino.

Nota: Todo buque que no esté apilado

con un NADC se entenderá que va a mover al cajetín respectivo de su nación.

Image #2 (NADC)

Cada jugador recibe un número de fichas de Columna logística por turno. La cantidad a recibir se determina por una tirada de dado. Deben tirarse dos dados de seis caras. El resultado mayor será el número de Columnas Logísticas recibidas.

Nota: la cantidad de fichas de columna logística disponibles en la plancha de fichas no son el límite estricto. En caso de que alguno de los jugadores necesite más fichas de columna logística y ya no queden, podrá usar todas las fotocopias o marcadores genéricos que necesite.

El jugador chileno debe colocar las CL recibidas en el cajetín "Chile".

El jugador aliado coloca sus CL en Lima (2008) o Callao (2007) aunque un mínimo de 1 CL debe ser colocada siempre en Oruro (3616) o La Paz (3513).

II.) Uso de Columnas logísticas (vd. 6.5)

Las CL pueden emplearse para:

Cubrir bajas de unidades desgastadas

Reconstruir unidades destruidas

Reclutar nuevas unidades

Reparar unidades navales dañadas

III.) Movimiento naval

Las unidades navales son desplazadas a las NADC a las que habían sido asignadas durante la subfase administrativa.

IV.) Combate naval

V.) Movimiento terrestre

VI.) Combate terrestre

VII.) Determinación del vencedor

Durante los turnos 5, 9 y 12, determínese si uno de los dos bandos ha conseguido

hacerse con la victoria (véase 5.0).

Nota: Ambos jugadores deben comenzar el movimiento del turno con los buques que tiene intención de mover durante el primer turno (aquellos apilados bajo un marcador de destino naval).

5.0 CÓMO GANAR

5.1 Puntos de Victoria

Durante la fase de determinación de victoria de los turnos 5, 9 y 12, los jugadores deberán dictaminar si el jugador chileno ha sumado suficientes PV para ganar la partida. El jugador chileno suma VPs en base a la captura de ciertos hexes indicados en el mapa con círculos amarillos.

Ejemplo: La ciudad de Arica (3116) vale 2 PV para el jugador chileno si consigue tomarla.

5.2 Turno de juego 5

Se considera que el jugador chileno ha ganado la partida si, al final del turno 5, ha acumulado al menos 6 PV. Si el jugador chileno suma menos de 6 PV, la partida prosigue. Si no ha sumado al menos 2 PV, el juego finaliza y el jugador peruano-boliviano es el vencedor.

5.3 Turno de juego 9

Se considera que el jugador chileno ha Ganado la partida si, al final del turno 9, ha acumulado al menos 8 PV. Si el jugador chileno suma menos de 8 PV, la partida prosigue. Si no ha sumado al menos 2 PV, el juego finaliza y el jugador peruano-boliviano es el vencedor.

5.4 Turno de juego 12

Se considera que el jugador chileno ha Ganado la partida si, al final del turno 12, ha acumulado al menos 18 PV. Si el jugador chileno suma menos de 13 PV, se considera que el jugador peruano-boliviano ha ganado la partida. Si Chile suma entre 14 y 17 PV, el juego se considera que ha finalizado en un empate.

5.5 Puntos de Victoria extra

El jugador chileno puede sumar PV adicionales **AL FINAL DEL TURNO EN QUE CONSIGA** hundir todas las unidades navales aliadas o si consigue hundir dos buques enemigos por cada unidad naval que pierda.

Al final de cada turno de juego en que el jugador chileno ha conseguido hundir el doble o más de buques aliados (sin incluir transportes) de los que ha perdido, el jugador chileno recibe un PV adicional durante la fase de determinación de victoria.

5.6 Bolivia abandona la guerra

Si las ciudades de Oruro (3616) y La Paz (3513) son capturadas y ocupadas simultáneamente por el jugador chileno, Bolivia abandona la guerra automáticamente, pero sólo al final de ese turno de juego (con lo que el jugador aliado tendría la posibilidad de recapturar una o ambas ciudades).

Bolivia también saldrá de la guerra si el jugador chileno suma 7 PV o más, independientemente del turno de juego que sea.

Ejemplo: al final del turno 5, el jugador chileno suma 7 PVs después de haber conquistado Tacna, Arequipa, Iquique y Arica. Bolivia deberá abandonar la guerra automáticamente.

Si Bolivia abandona la guerra, retírense todas las unidades bolivianas del mapa de forma permanente. Bolivia no podrá volver a entrar en guerra de ningún modo.

6.0 COLUMNAS LOGÍSTICAS

6.1 Fase administrativa

Cada jugador recibe cierto número de columnas logísticas (CLs) durante su fase administrativa (véase 4.1). Cada jugador podrá gastarlas durante la fase de gasto de CLs. Las CLs no gastadas durante esa fase podrán ser embarcadas o transportadas por tierra durante las fases de movimiento naval y de movimiento terrestre.

Cada CL puede emplearse en alguna de las siguientes funciones:

Cubrir bajas en una unidad desgastada;

Reconstruir una unidad eliminada;

Reclutar una nueva unidad

Reparar un buque dañado

Modificar una tirada de iniciativa

Intentar un ataque con “máquinas infernales”.

6.2 Cubrir bajas

Un jugador podrá gastar una CL para cubrir bajas de una unidad terrestre dañada y devolverla a estatus completa (dos pasos). Sólo podrá hacerlo una unidad apilada o adyacente a la unidad CL.

Las bajas son cubiertas de inmediato con lo que la CL es retirada de inmediato del juego (dichas unidades pueden ser “recicladas” y vueltas a crear cualquier número de veces durante la partida a medida que el jugador vaya recibiendo nuevas CLs según consta en 4.1). La unidad cubre sus bajas y vuelve a estar a plenos efectivos.

Cada jugador podrá cubrir bajas de todas las unidades terrestres dañadas que quiera siempre y cuando disponga de suficientes CL para ello que estén apiladas o adyacentes a las unidades dañadas que se quiere restituir.

6.3 Reconstrucción de unidades destruidas.

Un jugador podrá gastar una CL para recuperar unidades eliminadas de la pila de unidades eliminadas. La unidad reconstruida vuelve al mapa en su lado de 1 sólo paso.

No está permitido reconstruir una unidad y devolverla al juego con plenos efectivos (es decir, no está permitido gastar 2 CL para reconstruir una unidad de 2 pasos).

Cada jugador podrá reconstruir todas las unidades eliminadas que desee siempre y cuando disponga de suficientes CLs para ello.

Las unidades chilenas reconstruidas son colocadas en el cajetín Chile (Chile Holding box).

Las unidades peruanas reconstruidas son colocadas en ciudades peruanas que no haya sido capturadas por los chilenos.

Las unidades bolivianas reconstruidas son colocadas en ciudades bolivianas que no hayan sido capturadas por los chilenos.

No más de una unidad puede ser colocada en cada ciudad.

Si no hay suficientes ciudades disponibles para colocar unidades reconstruidas, las unidades sobrantes deberán ser colocadas en la casilla del siguiente turno del marcador de turnos. Dichas unidades podrán entrar en juego durante la fase de gasto de CLs del siguiente turno, o colocadas en la casilla del siguiente turno, si no se dispone aún de suficientes ciudades para entrar.

Nota: *Las unidades chilenas solo pueden entrar en el mapa desde el cajetín Chile por medio de transporte naval desde el cajetín Chile al área Naval I.*

“Reconstrucción” de buques

Un jugador también puede gastar 3 CLs para reconstruir unidades de transporte eliminadas. Un buque de transporte reconstruido debe ser colocado en cualquier ciudad con puerto (o en el cajetín Chile, si se trata de un transporte chileno).

Un buque reconstruido podrá recibir un marcador NADC de inmediato, pero no podrá mover hasta la fase de movimiento naval del siguiente turno de juego.

Nota del Desarrollador:

La “reconstrucción” de buques viene a simular la compra de nuevos buques en el extranjero o la construcción/movilización

forzosa de buques civiles de menor porte más que la construcción de nuevos buques de transporte.

6.4 Recluta de nuevas unidades

Un jugador podrá gastar una CL para reclutar nuevas unidades del cajetín de recluta (Recruit box).

La unidad “reclutada” es colocada en el mapa en su lado “desgastado” (un paso). No está permitido reclutar una unidad como una unidad completa, de dos pasos.

Las unidades chilenas reclutadas son colocadas en el cajetín “Chile”.

Las unidades peruanas reclutadas son colocadas en ciudades peruanas que no hayan sido ocupadas por los chilenos.

Las unidades bolivianas reclutadas son colocadas en ciudades bolivianas que no hayan sido ocupadas por los chilenos

No más de una unidad puede ser colocada en cada ciudad.

Si no hay suficientes ciudades disponibles para colocar unidades reconstruidas, las unidades sobrantes deberán ser colocadas en la casilla del siguiente turno del marcador de turnos. Dichas unidades podrán entrar en juego durante la fase de gasto de CLs del siguiente turno, o colocadas en la casilla del siguiente turno, si no se dispone aún de suficientes ciudades para entrar).

Nota: *Las unidades chilenas solo pueden entrar en el mapa desde el cajetín Chile por medio de transporte naval desde el cajetín Chile al área Naval I.*

6.5. Reparación de buques dañados

Los buques de guerra dañados pueden ser “reparados” (girados de su lado “dañado” a su lado “normal”).

La cantidad de CLs necesarios para ello es determinado por la tirada de un dado.

Para reparar el buque, debe encontrarse

en el puerto del Callao (si es peruano) o en el cajetín Chile (si es chileno).

Láncese 1D6. La tirada puede indicar 1) la cantidad de CLs necesarios para reparar el buque, o 2) la cantidad de turnos que serán necesarios para reparar el buque.

Una vez visto el resultado, el jugador deberá escoger cuál de las dos opciones prefiere. No está permitido combinar ambas opciones.

6.6 Movimiento de Columnas logísticas

Las CL pueden mover como unidades terrestres normales durante la fase de movimiento terrestre. Véase 8.12.

7.0 OPERACIONES NAVALES

image #3 (warship and transport)

7.1 Embarque

Un buque de transporte, antes de mover, puede embarcar una unidad terrestre propia que se encuentre en el mismo hex de Puerto. Una unidad de transporte puede llevar hasta un máximo de dos unidades de 1 paso o una sólo unidad de 2 pasos. En todo caso, la unidad no podrá nunca llevar a más de 2 pasos de unidades, ni podrá embarcar en otro lugar que no sea un puerto bajo control de su bando.

Nota: *Una CL puede ser transportada por un buque de transporte. Vale como una unidad de 2 pasos.*

El embarque sólo puede tener lugar al comienzo de la fase de movimiento naval del jugador que lo realiza.

No es obligatorio que un buque de transporte mueva después de haber embarcado una unidad o una CL si no está apilado con un marcador NADC. No obstante, la unidad embarcada no tiene capacidad de combate ni movimiento, no se considera que está ocupando el hex de puerto en el que ha embarcado ni cuenta a efectos de límites de apilamiento en dicho

hex.

Las unidades terrestres embarcadas solo pueden ser desembarcadas en un Puerto bajo control de su bando, o por medio de un asalto anfibio en un hex costero en el que el transporte naval haya finalizado su movimiento (véase 7.6).

7.2 Movimiento Naval

En el transcurso de la fase de cada jugador, cualquier de sus unidades navales apilada con un marcador NADC durante la precedente fase administrativa puede desplazarse hacia el área naval de destino determinada por el marcador NADC.

Excepción: una unidad naval que no haya sido marcada con un NADC se considerará que ha sido asignada automáticamente a retornar al cajetín de su nacionalidad respectiva.

Dichas unidades navales podrán mover con normalidad, y podrán ser sujetas a interceptación (véase 7.3).

Una vez llegada al área naval adyacente al cajetín de su nacionalidad, dichas unidades se considera que están en puerto, y no pueden ser atacadas ni sujetas a interceptación.

Las unidades navales marcadas con un NADC deben mover a lo largo de una línea de hexes contiguos desde su puerto de partida hasta el área naval impresa en el marcador.

Nota: Las unidades navales apiladas bajo un NADC deberán mover juntas como si fueran un único apilamiento (incluyendo unidades terrestres o CL embarcadas con unidades de transporte), y deberán obligatoriamente mover al área designada. Un jugador sólo puede alterar las órdenes de un buque durante la fase administrativa.

Nota del desarrollador: el movimiento naval, una vez iniciado, debe ser llevado a término, dado que en ésta época, antes de la telegrafía sin hilos, no era fácil hacer

retornar a una flota después de que hubiera zarpado.

Cuando se muevan buques a lo largo de una serie de hexágonos contiguos, debe entrarse un hex a la vez hacia el área naval de destino. Esto incluye los hexes situados dentro del área naval de destino. Si el buque o buques en navegación entran en un área naval en el que hay buques enemigos, éstos últimos podrán intentar interceptación (aunque estén apilados bajo un marcador NADC) en esa área (vd. 7.3.)

Un apilamiento de buques que se desplaza hacia un área naval debe mover hacia esta y llegar hasta el área naval de destino indicado por el marcador NADC bajo el que está colocado.

Una vez llegado al área de destino, puede entrar en cualquier número de hexes del área, pero no puede salir de éste durante el mismo turno de juego.

7.3 Interceptación Naval

Cuando un jugador intenta una interceptación naval, debe designar todas las unidades de guerra situadas en un hex en el área naval como interceptores. Si hay más de un buque de guerra en un hex, el jugador que intercepta debe emplear a todos esos buques para intentar interceptar. No puede “dejar atrás” unos e intentar interceptar con otros.

Excepción: un jugador que intercepta puede optar por dejar atrás buques de transporte que estén en el hex.

Para llevar a cabo una interceptación, el jugador debe contar el número de hexes que separan a interceptores de buques interceptores y lanzar 1D6. Si la tirada es más alta que el número de hexes de distancia al hex en el que están los buques que se quiere interceptar, entonces la interceptación ha tenido éxito, con lo que debe librarse combate naval (véase 7.9).

Si la tirada es igual o inferior a la distancia en hexes, el intento de interceptación ha fracasado (véase 7.5).

Nota: *Un intento de intercepción tiene éxito automáticamente si el buque interceptado entra en el mismo hex que las unidades interceptoras.*

Un jugador podrá intentar múltiples intercepciones desde diferentes hexes que contengan buques de guerra. Si desea intentar intercepción desde más de un hex que contenga buques de guerra, debe anunciar su intención antes de lanzar el dado para intentar la intercepción. En caso de tener éxito, se resolverá combate normalmente.

Nota: *Un intento de intercepción no puede ser sujeto a un intento de contra intercepción.*

No hay límite al número de intentos de intercepción que pueden realizar los buques de guerra de un jugador, aunque esos mismos buques hayan realizado anteriormente un intento de intercepción, o incluso en caso de que hayan librado combate naval durante ese mismo turno.

Un jugador que tenga intención de declarar un intento de intercepción debe hacerlo en el momento en que los buques enemigos que pretende interceptar se encuentren en el área naval. No podrá intentarlo en el momento en que los buques enemigos ya hayan salido del área.

7.4 Modificadores de intercepción

Cuando un jugador lanza un dado para intentar intercepción, debe sumar el modificador de velocidad más alto de entre todos los buques que quiera interceptar. El modificador de velocidad modifica a favor o en contra la tirada del dado.

Ejemplo: una fuerza naval chilena intenta interceptar al buque peruano Unión. La Unión tiene un modificador de +2. Esto quiere decir que el jugador chileno suma un modificador al dado de +2 en su intento de intercepción, pues la Unión tiene el modificador de velocidad más alto de todos los buques interceptados (en este caso, la Unión sólo).

7.5 Intento sin éxito

Cuando un buque de guerra fracasa en su intento de intercepción, el jugador que intenta la intercepción debe no obstante mover los buques interceptores un número de hexes igual a la tirada de dados, finalizando su movimiento en el hex más próximo que permita el resultado de la tirada de dados.

Esos buques deberán permanecer en ese hex hasta que realicen otro intento de intercepción sobre otro apilamiento de buques enemigos, o hasta su fase de movimiento naval de la siguiente fase de movimiento naval.

Ejemplo: al comienzo del turno 2, el jugador peruano cuenta con el buque de Guerra *Manco Capac* y dos buques de transporte en el puerto de Callao (2007). Están bajo un marcador de NADC de III. Durante su propia fase de movimiento naval, mueve ese apilamiento de buques siguiendo un “camino” de hexes hasta el área naval “X”, siguiendo después por las áreas XI, VIII, VII y VI, en la que hay un apilamiento de buques de guerra chilenos en el hex 2415. Los buques peruanos intentan “pegarse a la costa” para disminuir las probabilidades de ser interceptados, pero no pueden evitar pasar a 2 hexes del hex 2415. Al entrar en aquel hex, el jugador chileno lanza un dado. El resultado es de “3”, reducido a “1” debido a que los modificadores de velocidad del *Manco Capac* (3) y de los dos transportes (-2) es igual a 1. Por tanto, el intento de intercepción fracasa. En todo caso, los buques interceptadores deben desplazarse un hex más cerca (debido al resultado modificado de 1) del hex 2514 en el que se encuentran las naves peruanas. Dado que el intento ha fracasado, las unidades peruanas podrán continuar moviendo rumbo al área III. Las unidades chilenas que intentaron la intercepción no podrán volver a intentar interceptar aquellas naves (*Manco Capac* y transportes), aunque sí que podrán intentar interceptar otras unidades navales peruanas durante ese turno que entren en esa área naval. Una

segunda fuerza naval chilena sí que podría intentar interceptar a la fuerza de *Manco Capac* y los dos transportes.

7.6 Completado movimiento naval

Cuando un apilamiento de buques finaliza su movimiento (entra en cualquier hex del área designada por el marcador NADC, a elección del jugador) puede realizar las siguientes acciones:

Bloqueo:

Uno o más buques de Guerra que ocupan un hex costero en el que hay un Puerto enemigo se considera que está bloqueando ese puerto mientras se encuentre en dicho hex. El efecto de un bloqueo es que cualquier buque enemigo que intente entrar o salir del puerto es interceptado automáticamente (no es necesario lanzar el dado por intercepción).

Excepción: No está permitido someter a bloqueo el cajetín “Chile”.

Por otra parte, uno o más buques pueden intentar “romper el bloqueo” y evitar ser interceptado. Para ello, el jugador que intenta romper el bloqueo coloca su buque o buques y lanza 1D6. La tirada equivale al número de buques que ha conseguido romper el bloqueo de los buques que lo intentan.

El jugador que bloquea el puerto, no obstante, puede optar por “dejar pasar” al buque enemigo aún cuándo éste falle en su intento de romper el bloqueo.

Nota: los buques que no consiguieron “romper el bloqueo” deben ser escogidos por el jugador que bloquea el puerto. Así, por ejemplo, tres buques intentan eludir el bloqueo de un puerto. El jugador lanza 1D6 y obtiene un 1, con lo que sólo un buque consigue escapar. Los dos buques que son interceptados (o no, a elección del jugador que bloquea el puerto) son escogidos por el jugador que bloquea el puerto.

Nota de desarrollo. Romper un bloqueo era por lo general una empresa arriesgada,

y con frecuencia sólo lo intentaba un único barco (y con frecuencia de noche, cuando la navegación era más difícil). La intención de ésta regla es desanimar a que un jugador intente romper un bloqueo con una flotilla completa.

Desembarco anfibio:

Si un buque de transporte entra en un hex costero no ocupado (e incluso si está ocupado por una unidad terrestre enemiga) y finaliza en dicho hex su movimiento naval de ese turno, podrá desembarcar la unidad terrestre o CL que transporte, ejecutando un desembarco anfibio. La unidad o CL será colocada en el hex.

Si el hex en el que se realiza el desembarco hay una unidad enemiga terrestre que no sea una CL, durante la subsiguiente fase de combate las dos unidades deberán entablar combate: la unidad desembarcada se considera que es la atacante.

Nota: Está permitido que un buque de transporte desembarque una CL en el mismo hex en el que ya haya tenido lugar ese mismo turno un desembarco anfibio, aunque la CL será automáticamente capturada (véase 8.12) en caso de que la unidad terrestre desembarcada sea eliminada por la unidad terrestre enemiga presente en el hex del desembarco.

Un buque de transporte que desembarque unidades como desembarco anfibio deberá permanecer en ese hex costero para el resto del turno (es decir, no pueden continuar movimiento después de haber desembarcado las unidades terrestres) pero podrán ser colocadas bajo otro marcador NADC durante la siguiente fase administrativa.

Cuando se resuelva el combate terrestre entre una unidad desembarcada y una unidad enemiga presente en el hex de desembarco, el jugador que defiende la costa podrá lanzar 1D6 adicional, independientemente de la cantidad de unidades presentes en el mismo hex.

Si todas las unidades terrestres que se oponen al desembarco son eliminadas o forzadas a retirarse, se considera que el hex pasa a quedar bajo control del jugador que ejecuta el desembarco anfibio.

Hasta que no se resuelva el combate terrestre provocado por el desembarco, las unidades terrestres desembarcadas deberán permanecer en el hex durante el resto del turno y no podrán ejecutar ataques contra ningún otro hex. No obstante, durante el siguiente turno podrán atacar sin restricciones.

Desembarco:

Si un buque de transporte se desplaza a un Puerto propio, y finaliza allí su movimiento, puede (aunque no está obligado a ello) desembarcar la unidad terrestre o CL que transporte en dicho puerto.

Dado que el desembarco tiene lugar al final de la fase de movimiento naval, la unidad terrestre o CL podrá entonces mover normalmente durante la fase de movimiento terrestre, y/o atacar durante la fase de combate terrestre.

Raids:

Un buque o grupo de buques que ocupe un hex costero puede intentar atacar unidades terrestres situadas en dicho hex.

Para atacar una unidad enemiga situada en un hex costero, no pueden haber buques de guerra enemigos en ese mismo hex (aún cuando no hayan sido interceptados, o hayan entablado combate naval) y debe haber algún tipo de unidad en dicho hex (unidad terrestre, columna logística, o fuerte). El jugador que intenta el raid deberá escoger una unidad en dicho hex como objetivo del raid (un objetivo por cada buque de guerra en el hex que realiza el raid, en caso de que haya más de un buque de guerra en el hex). No obstante, si hay un fuerte en el hex sólo éste puede ser atacado (hasta que resulte destruido).

Nota: los buques enemigos en puerto no pueden ser sujetos a raid.

El puerto en sí tampoco puede ser atacado por medio de raid.

A continuación, el jugador que lanza el raid debe lanzar 2D6. Si el objetivo del raid es una unidad terrestre (o un fuerte) con un modificador de dado impreso, debe sumarse ese modificador a la tirada. Si la tirada del dado es menor al factor de artillería del buque de guerra que realiza el raid, la unidad terrestre objetivo resulta alcanzada y debe ser girada a su lado reducida o retirada del mapa si tan sólo le quedaba un paso.

7.7. Fuertes

Si tiene lugar un raid contra un hex costero en el que hay un fuerte del enemigo, sólo el fuerte podrá ser atacado hasta que sea destruido. El procedimiento es el mismo que para atacar a una unidad terrestre (véase "raid"). No obstante, un fuerte que tenga un factor anti buque impreso permite al jugador peruano lanzar dos dados por cada buque de guerra enemigo que ataque al fuerte. El "modificador de blindaje" del buque al que se dispara se emplea para modificar la tirada del dado. Si la tirada resultante es inferior al factor anti buque del fuerte, entonces el buque de guerra es alcanzado y resulta dañado (o hundido, si ya estaba dañado).

Nótese que, al contrario que en el combate naval, un fuerte siempre podrá lanzar 2D6 contra un buque de guerra, aún cuando el fuerte haya sido eliminado por los disparos del buque de guerra enemigo.

Si el hex costero incluía unidades terrestres, y el fuerte resulta eliminado, otros buques de guerra que no hayan disparado aún podrán disparar a su vez contra las unidades terrestres presentes en el hex.

Los fuertes eliminados no pueden ser reconstruidos o reparados de ningún modo.

7.8 Suministros de la flota

Los buques pueden permanecer en el mar de forma indefinida (no es necesario que

retornen a puerto al final del turno de juego) pero para que un buque o grupo de buques situados bajo un mismo marcador NADC salga de puerto, el jugador deberá gastar una CL, la cual deberá estar en el mismo puerto o cajetín que el buque o buques que zarpan.

Si no hay CL en el puerto, los buques no podrán zarpar.

7.9. Combate Naval

Cuando se consigue interceptar a un buque o grupo de buques, debe resolverse combate naval de inmediato. Para resolver el combate naval, ambos jugadores deben alinear sus respectivos buques a un lado del mapa. Si los buques de uno de los jugadores superan en número a los del otro, el jugador que tenga buques de más (buques de transporte, por ejemplo) podrá dejarlos a un lado si no quiere que participen en el combate naval. Esos buques no participarán en el combate naval.

En el combate naval ambos jugadores alternan disparos entre sus buques de guerra, en caso de haberlos. El primer bando en disparar es aquel que tenga el barco con un modificador de velocidad más alto: es decir, el que tenga un modificador de velocidad más bajo se considera el buque más rápido. El primer buque que dispara no es necesariamente el que tenga el modificador de velocidad más bajo; el jugador que lo controle podrá escoger cuál de sus buques dispara primero.

Nota. Si los buques más rápidos de ambos jugadores tienen velocidades iguales, el primero en disparar será el jugador que haya sido interceptado.

Para disparar, el jugador que dispara escoge qué buque disparará, y contra cuál de los buques enemigos. Deberá lanzar 1D6, sumando el “modificador de blindaje” del buque contra el que disparan. Si la tirada modificada es menor (<) al factor de artillería del buque que dispara, entonces el buque objetivo resulta alcanzado. Debe ser girado a su lado “dañado”. Si ya estaba dañado es hundido y retirado del juego. Si

el resultado es igual o superior al factor de artillería, entonces se considera que el tiro ha errado.

Nota: el modificador de blindaje se aplica a todas las tiradas de disparo, no sólo al primer disparo.

Después de que el primer jugador haya realizado su disparo, el jugador adversario podrá a su vez disparar con sus propios buques de guerra, que podrán ser el que acaba de ser atacado (siempre y cuando no haya resultado hundido) contra cualquier de los buques enemigos.

Ambos jugadores alternan disparos hasta que todos los buques de guerra de ambos bandos hayan disparado una única vez (excepto en caso de haber sido hundidos). Si un jugador ha dejado aparte otros buques, no se le permite ni debe hacerlos participar en la batalla (se supone que los buques se alejaron del combate).

Nota: un transporte no puede disparar, pero sí que se puede disparar contra él con normalidad. Si un buque de transporte resulta hundido, y transporta una unidad terrestre o CL, éstas se consideran eliminadas junto al transporte.

Una vez que cada buque de guerra haya realizado un disparo, se considera que el combate naval ha finalizado. Los buques supervivientes, caso de haberlos, son devueltos al mapa y colocados en el mismo hex en el que tuvo lugar la interceptación. Los buques permanecerán en dicho hex por el resto del turno. No obstante, los buques interceptados que no participasen en el combate (los que fueron dejados aparte) podrán continuar moviendo si así lo desea el jugador que los controla. Si siguen moviendo, dichos buques podrán ser sometidos a intentos de interceptación adicionales de otros buques de guerra enemigos, pudiéndose entablar de nuevo combate naval.

7.10 Impacto crítico

Una tirada de “uno” al disparar se considera siempre un “impacto crítico” independientemente de cuál sea el factor

de blindaje del buque al que se dispara. El buque al que se dispara estalla y se hunde de inmediato.

Del mismo modo, una tirada de "2" de un fuerte siempre se considera impacto crítico, independientemente de cuál sea el factor de blindaje del buque al que se dispara. El buque enemigo estalla y se hunde de inmediato.

Nota: No es posible un "impacto crítico" contra un fuerte. En otras palabras, una tirada de 1 contra un fuerte no se considera impacto crítico sino que se considera un impacto normal.

8.0 OPERACIONES TERRESTRES

image #4 (land unit)

8.1 Apilamiento

El límite de apilamiento de unidades terrestres es de cinco (5) independientemente de su tamaño y de si están reducidas o no.

Las CL no cuentan a efectos de apilamiento. Además de un máximo de 5 unidades terrestres, puede colocarse cualquier número de CL en un mismo hex, con o sin otras unidades terrestres.

Los límites de apilamiento sólo están en vigor durante la fase administrativa del turno de juego. Las unidades apiladas de más deben ser eliminadas de inmediato hasta cumplir con el límite de cinco unidades terrestres por hex. Las unidades que deben ser eliminadas son elegidas por el jugador que controle ese bando.

8.2 Movimiento terrestre

Durante la fase de movimiento terrestre, un jugador podrá mover una, algunas, todas o ninguna de sus unidades terrestres en el mapa. Las unidades terrestres sólo pueden mover de una en una, a no ser que lo hagan formando un apilamiento. Un grupo de unidades apiladas puede mover conjuntamente siempre y cuando comiencen la fase de movimiento apiladas en el mismo hex y que sigan la misma ruta

de hexes.

Nota: un apilamiento no tiene porqué mover junto, ni tampoco se requiere que finalicen su movimiento en el mismo hex (algunas unidades pueden ser "dejadas atrás" por el camino, de forma que finalicen su movimiento en dicho hex, mientras que las otras unidades prosiguen su movimiento). Una unidad que es "dejada atrás", no obstante, no podrá seguir moviendo; su movimiento ha finalizado por ese turno.

Las unidades solo podrán mover siguiendo una línea contigua de hexes terrestres hasta que el jugador decida detener su movimiento, o hasta que suceda desgaste (véase más abajo). Las unidades no podrán entrar en un hex ocupado por unidades terrestres o CL enemigas.

Al contrario de lo que ocurre en muchos wargames, las unidades terrestres de Guerra del Pacífico no muestran sus factores de movimiento impresos en las fichas. De hecho, el factor de movimiento para todas las unidades terrestres varía de un turno a otro. Para mover una unidad (o un apilamiento) el jugador deberá lanzar 2D6 y escoger el número más alto. Ese será el factor de movimiento para la unidad o apilamiento para esa unidad o apilamiento. Así, por ejemplo, si la tirada más alta es un "4" esa unidad podrá gastar un máximo de 4 puntos de movimiento (PMs) esa fase de movimiento.

8.3 Desgaste

En caso de que la tirada de los dos dados sea doble (es decir, que se repitan los dos números: dos unos, dos doses...) la unidad terrestre o apilamiento queda reducida (pierde un paso) después de haber movido (aunque no haya gastado todos los PM recibidos).

La unidad (o una de las unidades del apilamiento, en caso de mover con un apilamiento de varias unidades) debe ser reducida, o eliminada si ya estaba reducida. Es decir, en caso de mover un apilamiento, sólo una de las unidades del apilamiento deberá quedar reducida en

caso de doble tirada.

8.4 Marchas Forzadas

Al contrario que la mayoría de wargames, no hay un límite específico a la cantidad de veces que una unidad o apilamiento puede mover durante cada turno. La única consideración que limita el movimiento de una unidad o de un apilamiento es la tirada de dado para determinar el número de PM disponibles (véase 8.3) y el desgaste. Una unidad o apilamiento podrá mover cualquier número de veces hasta que suceda desgaste.

Nota del Desarrollador:

Las probabilidades de sacar “dobles” con dos dados de seis caras es del 17%.

Cuando sucede un desgaste, esa unidad o apilamiento deberá finalizar su movimiento por ese turno. Si es un apilamiento, todas las unidades que lo componen deberán dejar de mover ese turno, aún cuando sólo una de las unidades quede reducida.

Si el apilamiento mueve y va “dejando atrás” algunas de sus unidades a lo largo de su ruta tras haber sufrido un desgaste, el desgaste no se implementará hasta que las unidades hayan sido dejadas atrás y el apilamiento haya completado su maniobra de movimiento.

Nota: Cuando se vaya a mover un apilamiento, el jugador que mueve las unidades puede anunciar que solo algunas de las unidades del apilamiento van a mover (con lo que la tirada de dado sólo afectará a las unidades que mueven). Una vez hayan movido las unidades del apilamiento que tenía intención de mover, podrá entonces, si así lo desea, mover las unidades del apilamiento que no movieron con las demás, para lo cual se repite el proceso de lanzar un dado.

8.5 Movimiento de CL

Las CL mueven igual que el resto de unidades terrestres, con la excepción de que nunca sufren desgaste (no obstante, un apilamiento que haya sufrido desgaste y

que incluya una CL podrá optar por emplear dicha unidad CL para cumplir con el paso de pérdida requerido por el desgaste. El apilamiento deberá igualmente detener su movimiento por ese turno.

Una CL también puede ser embarcada y desembarcada igual que una unidad terrestre, pudiendo ser transportada en barco (en caso de que el buque de transporte en el que embarca resulte hundido, la unidad también resultará hundida).

Note: Una CL cuenta para embarque como una unidad terrestre de dos pasos.

8.6 Costes de Movimiento

Los diversos tipos de terreno impresos en el mapa requieren diferentes costes en puntos de movimiento para cada unidad.

Siempre que una unidad o apilamiento entre en un hex, el jugador deberá pagar el número de PM (Puntos de Movimiento) requeridos para entrar en él (véase más abajo).

Si la unidad no dispone de suficientes PM para entrar en dicho tipo de terreno, no podrá hacerlo a no ser que el jugador que mueve la unidad vuelva a lanzar el dado y obtenga un número suficiente de PM para ello.

El coste en PM para cada tipo de terreno impreso en el mapa es el siguiente:

Tipo de terreno:	Coste en PM:
Mar	No se permite
Escarpado	2
Río (lado de hex)	+2
Montaña	4
Desierto	3
Desierto de sal (salar)	2
Ferrocarril	1
Lado de hex infranqueable	No se permite

Atravesar lados de hex atravesados por un río también requieren un coste en PM.

Cuando una unidad atraviesa un lado de hex de río, deberá pagar el coste de entrar en dicho hex además del coste por cruzar un río.

Excepción: entrar en un hex que tenga ferrocarril a través de dos lados de hex interconectados por ferrocarril sólo cuesta 1 PM, independientemente del tipo de terreno que haya entre o en el interior del hex.

Las ciudades no alteran en nada el coste de movimiento del hex en el que se encuentran.

8.7 Combate terrestre

Durante la fase de combate terrestre de cada jugador, éste podrá atacar con sus unidades a unidades enemigas adyacentes a algunas de sus unidades y/o apilamientos.

No hay ningún límite al número de combates que puede entablarse por turno, con la excepción de que cada unidad terrestre sólo podrá realizar un ataque por fase de combate terrestre. Esta limitación no se aplica a las unidades enemigas, que podrán ser atacadas múltiples veces por diferentes unidades y/o apilamientos durante una misma fase de combate.

***Nota:** el combate no es obligatorio. Una unidad o apilamiento no está obligada a atacar a unidades enemigas adyacentes. En caso de atacar un apilamiento, es posible atacar sólo con una o algunas de las unidades que lo forman.*

When combat is initiated, the attacking player must select a unit that will be attacking an adjacent enemy unit. It is permissible for a player to designate multiple friendly units to attack the same hex during the same Land Combat Phase, provided that each attacking unit is adjacent to the enemy's hex where the attack is directed. In no circumstance, however, may other enemy units (other than those stacked in the same hex) be added to the defense of another hex.

***Note:** Columna logística have no ability to attack or defend. Any combat initiated against a Columna logística that is not stacked with any other enemy units automatically eliminates (or captures; see below) that Columna logística. If an enemy stack includes a Columna logística, that Columna logística may not be selected as a casualty as a result of that combat.*

8.8 Land Combat Procedure

Cada vez que se entabla combate, ambos jugadores lanzan 1D6 cada uno para determinar quién tiene la iniciativa. La obtendrá el que saque la tirada más alta. En caso de empate, el defensor obtendrá iniciativa.

Algunas unidades del juego llevan impreso un símbolo "+" seguido de un número. Este número es un modificador de iniciativa.

Cada vez que una de dichas unidades participe en un combate (ya sea atacando o defendiendo), el jugador empleará dicho número como modificador de la tirada de iniciativa. Dicho modificador podrá aplicarse tantas veces como la unidad sea atacada.

***Nota:** Si el apilamiento contiene más de una unidad con modificador de iniciativa, podrán sumarse los modificadores de ambas unidades para modificar la tirada del dado.*

El bando que obtenga la iniciativa podrá extraer una ficha de "ventaja en combate" que puede modificar los factores de combate de diversas formas, según se detalla en 8.7 (Resolución de combates).

8.9. Resolución de combates.

Atacante y defensor lanzan cada uno 1D6 por unidad (tanto si está reducida como completa)*. Por cada tirada de "6", el enemigo recibe un "impacto". Cada tirada de dado puede ser modificada por fichas de ventaja de combate, terreno, o suministro.

**el atacante no puede nunca combinar las*

unidades de dos o más hexes para realizar un mismo ataque. Cada hex deberá realizar un ataque separado, aún cuando tenga lugar durante la misma fase de combate terrestre.

Artillería: añádase +1 a la tirada de combate de todas las unidades por cada unidad de artillería que apile en el mismo hex que las unidades atacantes o defensoras.

Ventaja de combate: el jugador que ganó la iniciativa (véase 8.8) puede elegir al azar un marcador de ventaja de combate de un recipiente opaco. Aplíquese el modificador al combate según la siguiente lista:

<p>Comandante heroico: Una de las unidades terrestres presentes suma un modificador de +2 a la tirada, tanto en ataque como en defensa.</p>
<p>Reductos: Una unidad defensora (solo) podrá lanzar dos dados ese combate. Si el jugador que extrae la ficha es el atacante, ignórese, pero no debe colocarse de vuelta al recipiente.</p>
<p>Carga de caballería: Una unidad de caballería atacante, en caso de haberla, podrá lanzar DOS dados durante ese combate. Si el jugador que extrae la ficha es el defensor, ignórese, pero no debe colocarse de vuelta al recipiente.</p>
<p>Sorpresa táctica: Añádase una tirada adicional en ataque. Si el jugador que extrae la ficha es el defensor, ignórese, pero no debe colocarse de vuelta al recipiente.</p>
<p>Sin cuartel: Una unidad propia puede lanzar 3 dados durante ese combate.</p>
<p>Metrala: Una unidad de artillería propia puede lanzar 3 dados durante ese combate</p>
<p>No Event: No ocurre nada.</p>

Nota: No hay ningún límite al número de dados que pueden emplearse en un mismo combate.

Una vez finalizado el combate, el marcador de ventaja de combate es devuelto al contenedor, de donde podrá ser extraído de nuevo durante los siguientes combates. No es posible emplear más de un marcador en un mismo combate.

Terreno: Sólo el defensor se beneficia del terreno. Cada tipo de terreno distinto proporciona modificadores al dado diferentes al defensor. (Véase más abajo). El defensor podrá añadir el modificador del dado del terreno en que se encuentran las unidades defensoras a sus tiradas de combate. Así, por ejemplo, si el modificador por terreno escarpado es "+1" TODAS las unidades defensoras sumarán +1 al dado.

Tipo de terreno	Modificador defensivo
Escarpado (Rough)	+1
Ciudad	Otro terreno en el hex
Río	+1 si el adversario ataca a través de un lado de hex de río.
Montaña	+2
Desierto	+0 (no hay modificador)
Salar	+0 (no hay modificador)
Ferrocarril	Cancela el modificador por río
Fortificación	+3

Abastecimiento: Cada uno de los jugadores puede optar por "gastar" una CL que apile con sus unidades (tanto en ataque como en defensa). Si opta por hacer esto, suma una tirada de dado adicional. Cada jugador sólo podrá gastar un máximo de 1 CL por combate.

Nota: Todos los modificadores de la tirada del dado se acumulan.

8.10 Retirada

Si, durante el combate, uno de los bandos infringe impactos, pero el otro bando no

infringe ninguno, el bando que no infringió impactos (ya sea el atacante o el defensor) debe retirarse de inmediato del hex que ocupa, siempre que ello sea posible (es decir, si no existen ningún hex adyacente que no sea terreno prohibido o esté ocupado por unidades enemigas). Un jugador puede optar por ignorar una retirada si pierde voluntariamente un paso (reduciendo una unidad o eliminando una unidad de un solo paso).

Si una unidad no puede retirarse, debe perder un paso (si es de un paso, resulta eliminada).

8.11 Avance tras combate

Después de haber resuelto un combate, una o alguna de las unidades atacantes puede entrar en el hex de los defensores si todas las unidades defensoras han sido eliminadas o forzadas a retirarse. El avance tras combate es siempre voluntario, aunque sólo pueden realizarlo unidades que hayan participado en el combate.

La decisión de realizar avance tras combate o no debe ser tomada inmediatamente después de finalizado el combate y antes de pasar a realizar otras acciones del juego. La unidad o unidades que realicen avance tras combate sólo podrán avanzar en ese hex, nunca a algún otro hex, y no podrán realizar ningún otro movimiento adicional. Una vez realizado el avance tras combate, podrá pasarse a realizar otras acciones (otros combates, pasar a la siguiente fase).

8.12 Captura de suministros

Una unidad CL puede ser capturada si una unidad terrestre enemiga entra en el hex que ocupa (ya sea durante su movimiento o como resultado de avance tras combate). Podrá hacerlo sólo si en ese hex no hay otras unidades de combate enemigas. Las CL no se consideran unidades terrestres, no tienen factor de combate, y por tanto no pueden impedir su captura.

Ejemplo de Combate: Cuatro unidades aliadas de un solo paso cada una y

apiladas con un CL están adyacentes a un regimiento chileno de dos pasos con modificador +2. El regimiento chileno no apila con ninguna unidad CL, pero se encuentra en un hex escarpado y al otro lado de un río.

En primer lugar, ambos jugadores lanzan 1D6 para comprobar iniciativa. El jugador aliado obtiene un "6" mientras que el chileno saca un "5". No obstante, el jugador chileno suma +2 a su tirada, con lo que el total final es de "7". Esto le da la iniciativa al jugador chileno. En caso de haber habido empate, el jugador chileno todavía habría ganado la iniciativa, al ser él el defensor.

A continuación, el jugador aliado lanza cuatro dados, uno por cada una de sus unidades. El jugador aliado no cuenta con artillería, por lo que no puede añadir más dados a los que ha tirado, por lo que decide "gastar" su unidad CL, con lo que añade un dado más a los cuatro que puede tirar. El jugador chileno puede extraer un marcador de "ventaja de combate" pues ha ganado la iniciativa. Extrae al azar el marcador "comandante heroico" (Inspiring Leader), el cual le permite añadir +2 a una de sus tiradas de dados. Por tanto, el jugador aliado podrá lanzar cinco dados, y el chileno sólo uno. Pero, debido a los efectos del terreno y del marcador de ventaja en combate, puede sumar +4 a su tirada.

El jugador aliado obtiene "1", "3", "4" y "6", con lo que infringe un impacto a la unidad chilena. El jugador chileno obtiene un "3", pero su modificador de +4 (por terreno y ventaja de combate) modifica la tirada hasta el máximo de "6" (los modificadores sobrantes se ignoran) con lo que infringe un impacto a una de las unidades aliadas. El resultado final es que ambos sufren un paso de pérdidas: el aliado deberá eliminar una de sus unidades y el jugador chileno deberá reducir su unidad de dos pasos. Ambos jugadores aplican sus pérdidas de forma simultánea. Dado que ambos bandos se infringieron pasos, ninguno de ellos debe retirarse.

9.0 Refuerzos

Ciertas unidades solo pueden entrar en juego como refuerzos durante ciertos turnos de juego. Las unidades de refuerzo llevan impresa una "R" para indicarlo (como por ejemplo el regimiento chileno Aconcagua, que lleva impreso "R5"). El "5" indica el turno en que entra en juego. Las unidades de refuerzos no entran gratis: deben ser reclutadas según el procedimiento especificado en 6.4, pero sólo durante el turno impreso en la ficha o en turnos posteriores, pero nunca antes.

Una unidad de refuerzo entra en juego igual que el resto de unidades (véase 6.4) y opera como una unidad normal en todos los aspectos. Si resulta eliminada o reducida, puede ser reconstruida o reforzada igual que el resto de unidades.

Los refuerzos llegan en el orden siguiente:

CHILE

Turno 2:

Regimientos de infantería Esmeralda, Atacama, Valdivia, Chacabuco, Lautaro.

Regimiento de caballería Carabineros de Yungay.

2º de artillería

1 x batallón genérico de infantería

Turno 3:

Regimientos de infantería Chillán, Coquimbo

Turno 5:

Regimientos de infantería Colchagua, Aconcagua

1 x batallón genérico de infantería

1 x batallón genérico de caballería

Turno 6:

1 x batallón genérico de caballería

2 x batallón genérico de artillería

Turno 7:

Regimientos de infantería Rengo, Curicó, Talca.

2 x batallón genérico de infantería

Turno 9:

Regimientos de infantería Valparaíso, Linares

2 x batallón genérico de infantería

Turno 10:

Regimientos de infantería Rancagua, Maule

3 x batallón genérico de infantería

1 x batallón genérico de caballería

PERÚ

Turno 2:

Regimiento de infantería Iquique.

Turno 3:

2 x batallón genérico de infantería

Turno 4:

Regimiento de infantería Arica

2 x batallón genérico de infantería

Turno 5:

Regimiento de infantería Tarapacá

1 x batallón genérico de infantería

1 x batallón genérico de caballería

1 x regimiento genérico de artillería

Turno 6:

Regimientos de infantería Guardia, Tacna

1 x batallón genérico de infantería

1 x batallón genérico de caballería

1 x batallón genérico de artillería

Turno 8:

2 x batallón genérico de infantería

1 x batallón genérico de caballería

Turno 9:

2 x batallón genérico de infantería

Turno 10:

6 x batallón genérico de infantería

Turno 11:

3 x batallón genérico de infantería

Turno 12:

2 x batallón genérico de infantería

10.0 Reglas opcionales.

10.1 Captura de barcos.

Después de haber librado combate naval entre dos flotas, un jugador puede intentar capturar buques enemigos. Para ello deben cumplirse las siguientes condiciones:

- 1) El jugador que intenta capturar un buque enemigo debe tener al menos un buque de guerra intacto (no dañado) en ese hex.
- 2) Todos los buques de guerra enemigos (excluyendo transportes) están dañados.

Si se cumplen estas dos condiciones, el jugador que intenta capturar buques enemigos debe anunciar su intención de capturar un buque enemigo, asignando a uno de sus buques intactos a “capturar” al buque enemigo. El jugador adversario deberá lanzar 1D6 y consultar la siguiente tabla:

Tirada:	Resultado:
1	El buque que intenta la captura resulta dañado.
2-3	El buque que se quiere capturar escapa (no ocurre nada).
4-5	La tripulación hunde el barco para evitar su captura (retirar del mapa).
6	El buque enemigo es capturado. Pasa a ser controlado por el jugador

	que lo captura.
--	-----------------

Nótese que si se consigue capturar el buque, el jugador que lo captura puede optar por eliminarlo, en ese mismo momento o más tarde.

Si el buque capturado es un transporte que lleva unidades terrestres o CL enemigas, esas unidades o CL son destruidas. No se considera que hayan sido capturadas (aunque sean CL) bajo ninguna circunstancia.

10.2 Máquinas infernales

Con el fin de simular dispositivos tales como pontones con explosivos, minas submarinas (torpedos) e incluso un primitivo tipo de submarino, el “Toro submarino” empleados contra la armada chilena en 1881, el jugador peruano puede intentar emplear una “máquina infernal” contra un buque chileno que se encuentre en un hex de puerto del Perú o que esté bajo control peruano llevando a cabo un bloqueo o alguna otra misión.

En ningún caso podrá emplearse una “máquina infernal” antes del turno 9.

Para emplear una “máquina infernal”, el jugador peruano anuncia su intención de hacerlo durante la fase de combate naval contra un buque chileno que esté en un hex de puerto peruano o bajo control peruano. Debe gastar una CL (que debe estar situada en el mismo puerto), lanzar 1D6 y consultar la siguiente tabla:

Tirada:	Resultado:
1-4	No ocurre nada
5	El buque chileno resulta dañado
6	El buque chileno resulta hundido.

El jugador peruano sólo puede realizar un ataque con máquinas infernales por puerto ocupado por un buque de guerra chileno (por partida).

No puede realizarse ataque con máquinas infernales contra un buque de transporte.