

BATALLA DE CALAMA

JUEGO DE ESTRATEGIA MILITAR

2da. Edición

Un juego de tablero para 2 jugadores | Diseñado por Daniel Zeballos Olmos



CONTENIDO

1. Introducción	3
2. Resumen del juego	3
3. Contenido del juego	3
3.1. Segunda edición	3
3.2. Primera edición	3
4. Componentes	5
4.1. Tablero	5
4.2. Fichas	8
5. Preparación de la partida	11
5.1. Marcadores de atributos de las unidades	11
5.2. Marcadores de puntos de movimiento	11
5.3. Selección de Objetivos Tácticos	11
5.3. Configuración predeterminada de los ejércitos	11
5.4. Configuración personalizada de los ejércitos	11
6. Conceptos	12
7. Secuencia de juego	13
7. 1. Fase de Puntos de movimiento	13
7.2. Fase de Evento	13
7.3. Fase de Asignación	13
7. 4. Fase de Movimiento	14
7.5. Fase de Combate	15
Tabla auxiliar de costos de movimiento y modificar de resistencia	18

BATALLA DE CALAMA

JUEGO DE ESTRATEGIA MILITAR

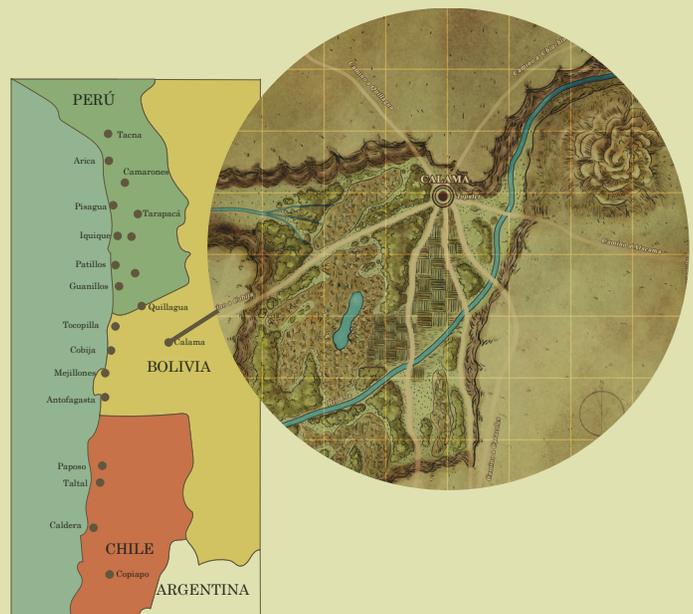


Desarrollo del juego:
Daniel Zeballos Olmos

Arte gráfico:
Paranoia Estudios

Colaboradores:
Vladimir Ramirez
Jorge Gil
Jorge Gil Jr.

Video promocional:
Paul Chávez



1. INTRODUCCIÓN

El 14 de febrero de 1879 con el desembarco del ejército chileno de la fragata Blanco Encalada, el acorazado Cochrane y O'Higgins con una fuerza de 200 hombres toman el puerto de Antofagasta, por entonces territorio boliviano. Chile inicia su campaña militar en la Guerra del Pacífico contra Bolivia y Perú.

El avance terrestre del ejército chileno continúa hacia el norte. El 16 de marzo se intima al Dr. Ladislao Cabrera a entregar pacíficamente la posición de Calama, sin embargo esta intimación es rechazada.

Las fuerzas chilenas compuestas de 544 efectivos, avanzaron en 2 días desde Caracóles 60 kilómetros para llegar al vivac a las 10 de la noche del 22 de marzo. A las 2:30 a.m. del 23 de marzo el Cnel. Emilio Sotomayor Baeza instruye tomar posiciones y recorrer los últimos kilómetros para la toma de Calama.

En Calama, una resistencia organizada por civiles a la cabeza del Subprefecto de la Provincia del Litoral, José Santos reúne a 135 personas, entre militares, policías y civiles, con la consigna de detener el avance del ejército invasor, para ello destruyen todos los puentes que cruzan el Loa.

Los enfrentamientos inician a las 7:30 a.m. hasta las 11 a.m. hora en que las fuerzas chilenas toman la población, ya sin defensores. Los sobrevivientes bolivianos, habían iniciado una retirada desordenada desde las 10 a.m.

En este combate, morirá el mayor héroe boliviano en la guerra, Eduardo Abaroa, sobre el cruce del puente del Topater en el río Loa.



Cnl. Emilio Sotomayor Eduardo Abaroa

2. RESUMEN DEL JUEGO

En Batalla de Calama, se enfrentan las fuerzas bolivianas con las chilenas, con la consigna de tomar control de la población de Calama.

El objetivo del juego es conseguir 24 puntos de victoria o eliminar al Comandante enemigo.

Los puntos de victoria se consiguen por:

- Eliminar a unidades enemigas, cada clase de unidad otorga unos puntos de victoria.
- Completar los objetivos tácticos obteniendo puntos de victoria adicionales a los conseguidos en combate.
- Eliminar al Comandante enemigo.

El primer jugador en conseguir los 24 puntos de victoria gana la partida. O el jugador que elimine al Comandante enemigo gana la partida sin considerar los puntos de victoria.

El juego se desarrolla por rondas, fases y turnos. En una ronda, las fases de Puntos de Movimiento, Evento, Asignación y Órdenes, son fases administrativas en preparación de las fases de acción.

Las fases de acción son las de Movimiento y Combate. Estas se juegan consecutivamente primero por el ejército chileno y luego por el ejército boliviano.

Cuando los jugadores tengan mayor experiencia en el juego, podrán elegir la composición de sus tropas en función de la prioridad de los objetivos tácticos y su plan de combate en la preparación de la partida.

3. CONTENIDO DEL JUEGO

3.1. SEGUNDA EDICIÓN

Un tablero de papel (50 cm x 60 cm)
Manual de juego de la 2da. Edición

3.2. PRIMERA EDICIÓN

Un tablero zona de combate (40 x 40 cm)
85 fichas de (1,2 x 1,2 cm cada una)
6 dados de colores de 6 lados

The image shows a tactical board game map for the Battle of Calama. The map is a grid with various terrain types and strategic points. Annotations include:

- Objetivos tácticos:** Tactical objectives marked on the map.
- Órdenes para modificación de eventos:** Orders for event modification.
- Senda de Puntos de movimiento:** Path of movement points.
- Senda de Eventos de turno:** Path of turn events.
- Figura y nombre de unidad:** Unit icons and names.
- Número de identificación:** Identification numbers for units.
- Puntos de Victoria:** Victory points.
- Sendas de atributos de la unidad:** Unit attribute paths.
- Valor inicial en color anaranjado:** Initial values in orange.
- Unidades Chilenas:** Chilean units.
- Unidades bolivianas:** Bolivian units.
- Zona inicial Chile:** Initial Chilean zone.
- Zona inicial Bolivia:** Initial Bolivian zone.
- Alcance arma a distancia:** Long-range weapon range.
- Unidades al inicio:** Units at the start.
- Costos de movimiento:** Movement costs.
- Modificador de resistencia:** Resistance modifier.
- Secuencia de juego:** Game sequence.
- Ejemplos de terrenos:** Terrain examples.
- Refuerzos de Chile:** Chilean reinforcements.

The map also features various tables and scales for movement, resistance, and force, along with a sequence of game phases (Movimiento, Evento, Asignación, Órdenes).

4. COMPONENTES

4.1. TABLERO

El tablero está dividido en 256 cuadrantes, 16 de alto y 16 de ancho. Muestra un mapa de la zona de Calama, distinguiéndose el desierto, los caminos de acceso a la población, los sembradíos y bosques que forman el valle.

Cada cuadrante tiene dos atributos.

1. Costo adicional de Movimiento
2. Modificador de Resistencia

4.1.1. COSTO ADICIONAL DE MOVIMIENTO

Este valor indicado en color claro en cada cuadrante.

Ingresar a un cuadrante por cualquier tipo de unidad, tiene el costo de 1 punto de movimiento. Hay terrenos que dificultan el avance de las unidades, esta dificultad se representa adicionando al costo normal de movimiento 1, valores que van del 0 al 2.

Ejemplo 1. Ingresar a un terreno de costo adicional 0, quiere decir que consume 1 Punto de Movimiento.

Ejemplo 2. Ingresar a un terreno de costo adicional 2, quiere decir que consume 3 Puntos de Movimiento.

4.1.2. MODIFICADOR DE RESISTENCIA

Cada tipo de unidad tiene un atributo de Resistencia, este atributo es modificado por el terreno en valores que van del -2 al +3.

Los terrenos que no ofrecen ningún tipo de protección a los ataques a distancia, tienen un modificador de -2, siendo estos los cruces a ríos, o sectores que indican subir o bajar alguna elevación.

Los cuadrantes con caminos, tampoco ofrecen ningún tipo de protección a los ataques a distancia y tienen un valor de -1.

El desierto, es neutro en cuanto a este atributo, siendo el valor del modificador 0.

Los cuadrantes con bosques, sembradíos o matorrales, ofrecen algún grado de protección a los ataques a distancia, modificando este atributo con valores que van del 1 a 3, que adicionarán al atributo Resistencia.

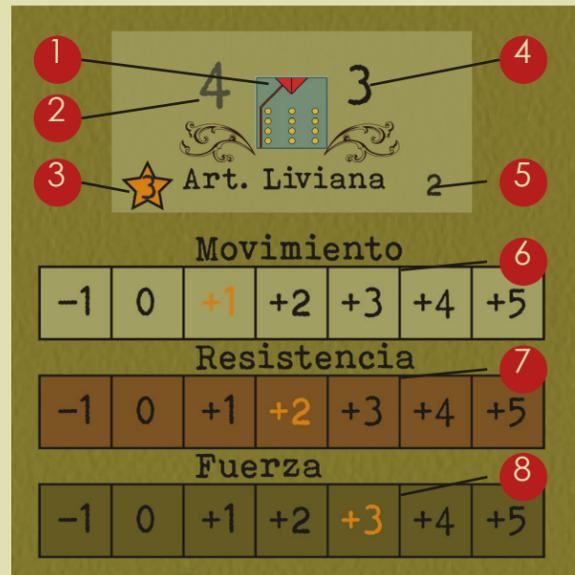
4.1.3. ZONA INICIAL

1a) El jugador boliviano se sienta al lado Oeste del mapa, y despliega sus fichas dentro del rectángulo delimitado con una línea roja sobre la zona de Calama. Es libre de organizar la formación inicial de sus fichas.

1b) El jugador chileno se sienta al lado Este del mapa, y despliega sus fichas dentro del rectángulo delimitado con una línea punteada azul. Es libre de organizar la formación inicial de sus fichas.

4.1.4. SENDAS DE CONFIGURACIÓN DE ATRIBUTOS

En los extremos del tablero, de frente a cada jugador, están las sendas de configuración de atributos para cada uno de los 6 tipos de unidades.



1. Dibujo de la ficha
2. Número de identificación de la ficha
3. Puntos de Victoria por obtención de la ficha
4. Alcance de cuadrantes en ataques a distancia
5. Cantidad de unidades al inicio de la partida
6. Senda de atributo de Movimiento
7. Senda de atributo de Resistencia
8. Senda de atributo de Fuerza

En las sendas de cada unidad, en color naranja, están indicadas las posiciones iniciales de los atributos de la unidad. Movimiento, Resistencia y Fuerza.

Se puede observar la figura del tipo de unidad, así como su número de Identificación a la izquierda. a la derecha de la figura el alcance de sus armas de

combate a distancia.

El número dentro de la estrella indica la cantidad de puntos de victoria que se obtienen al eliminar ese tipo de unidad.

El número pequeño a la derecha, indica la cantidad de fichas de este tipo de unidad con las que se inicia la partida.

4.1.5. SENDA DE PUNTOS DE MOVIMIENTO

En cada ronda cada jugador inicia con el contador de puntos de movimiento al máximo, 8 para el ejército boliviano y 10 para el chileno. El jugador chileno siempre inicia la fase de movimiento. El jugador boliviano puede decidir no mover ninguna ficha en su turno. **A**

4.1.6. SENDA DE INDICADOR DE EVENTO

En cada ronda por turno, surge un evento que modifica alguno de los atributos de las unidades. Se realiza con el lanzamiento de 2 dados de 6 caras y se indica el resultado con una ficha que no esté en el tablero de combate sobre la senda de Evento.

Se contemplan 11 posibles eventos, indicados por los colores de las sendas de las características y el valor en el que modifican la misma. **B**

4.1.7. CONTADOR DE ÓRDENES DE COMBATE

Este espacio se utiliza para colocar 1 fichas que no estén en combate a modo de contador de órdenes.



Cada ejército antes de la fase de movimiento, cuando el jugador decida, podrá hacer uso de una de esas fichas reduciendo una posición, inicia en 3.

El efecto es modificar el resultado de un evento y reconfigurar los atributos de un tipo de unidad compensando estos valores entre los atributos.

Ejemplo, la Artillería Liviana tiene un valor inicial de Movimiento de 1. Supondremos que en la Fase de Evento, perdió -1 en el atributo de Movimiento

dejando las unidades inmóviles, es decir con valor 0 en ese atributo. En ese caso se podría gastar una orden reconfigurando los atributos, devolviendo en +1 a movimiento pagando el costo de reducir en -1 a uno de los dos atributos, Resistencia o Fuerza.

También es posible utilizar esta orden antes de recibir un evento. Sin embargo, se debe considerar que solamente hay 3 órdenes para toda la partida.

4.1.8. INDICADOR DE OBJETIVOS TÁCTICOS

Cada ejército tiene 3 objetivos tácticos a cumplir, estos son representados por una ficha específica.

OBJETIVOS TÁCTICOS CHILENOS

 Tomar control de todos los caminos de salida de la zona.

Son 5, el que conduce a Chiuchiu, a Quillagua, a Cobija y a Caracoles que tiene 2 caminos. Se puede tomar el control con una unidad en el cuadrante con la flecha de salida o con el alcance de sus armas a distancia.

 Tomar las piezas de artillería, es decir, no destruirlas, pero eliminar todas las unidades de Infantería, requisito que tienen las unidades de artillería para seguir combatiendo.

Históricamente, los defensores bolivianos, no tuvieron ninguna pieza de artillería en este combate, se incluyen solamente por razones lúdicas.

 Colocar 2 piezas de Artillería Pesada en el cerro del Topater ocupando los cuadrantes 4-6 y 4-5.

OBJETIVOS TÁCTICOS BOLIVIANOS

 Conseguir 24 puntos de victoria antes de que sean ocupados los 4 cuadrantes sobre Calama. 8-7;8-6;9-7;9-6.

 Lograr que por lo menos un Oficial, salga de la zona de combate por uno de los 5 caminos de salida.

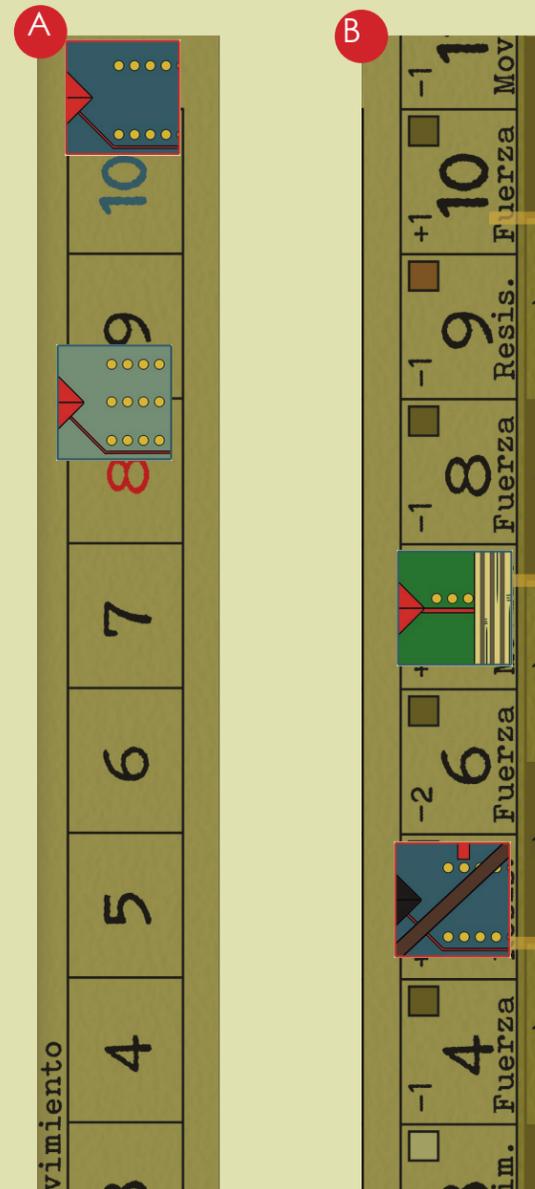
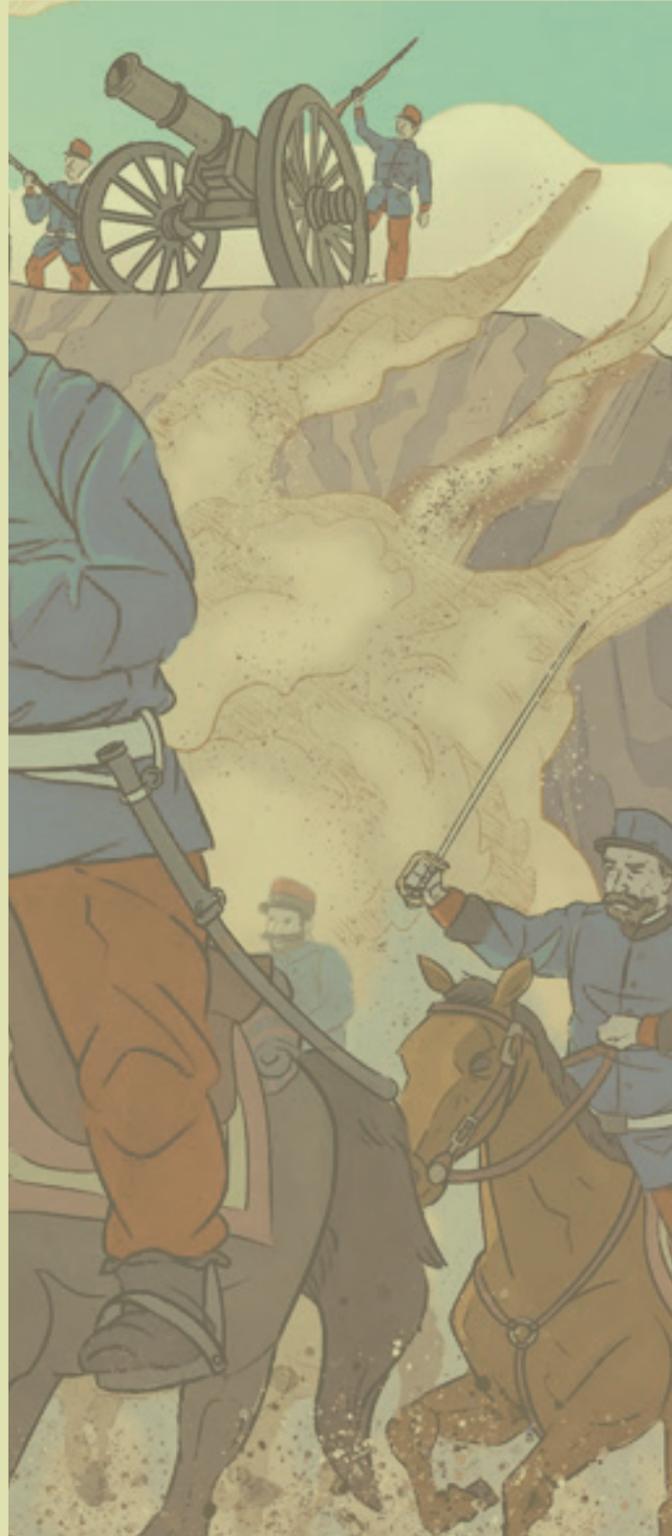
 Eliminar un Oficial chileno.

4.1.9. REFUERZOS CHILENOS

El Ejército chileno cuenta con unidades de refuerzo que se colocan en la zona izquierda en relación a este jugador. 4 Fichas de Caballería, 2 de artillería liviana y 4 de Infantería.

El jugador chileno es libre de incluir estos refuerzos en el combate, sin embargo, por cada ficha que ingrese al combate, el jugador boliviano recibirá los puntos de victoria indicados en esa área del tablero.

Ejemplo, si ingresa una ficha de Caballería, el jugador boliviano recibirá 5 puntos de victoria.



4.2. FICHAS

4.2.1. COMANDANTES

Comandante Bolivia



Comandante Chile



Cada ejército tiene 1 ficha de este tipo. Su número de identificación es el 1.

ALCANCE

Para ataques a distancia su alcance es 1, es decir solamente puede atacar al cuadrante adyacente.

MOVIMIENTO

Inicia la partida con una capacidad de 3 cuadrantes de movimiento.

RESISTENCIA

Inicia la partida con un valor de 4 a los ataques a distancia.

FUERZA

Inicia la partida con el valor de 2 para los ataques a distancia o de combates cuerpo a cuerpo.

ALCANCE DE MANDO

El alcance de mando es de 6 cuadrantes. Todas las unidades dentro de este rango podrán realizar ataques, las otras unidades, solamente podrán defenderse al recibir ataques.

PUNTOS DE VICTORIA

El ejército que pierde esta ficha, pierde la partida.



4.2.2. OFICIALES

Oficiales Bolivia



Oficiales Chile



Cada ejército tiene 2 fichas de este tipo. Su número de identificación es el 2. Son las únicas que se representan con un apilamiento de 2 fichas de Comandante.

ALCANCE

Para ataques a distancia su alcance es 1, es decir solamente puede atacar al cuadrante adyacente.

MOVIMIENTO

Inicia la partida con una capacidad de 3 cuadrantes de movimiento.

RESISTENCIA

Inicia la partida con un valor de 3 a los ataques a distancia.

FUERZA

Inicia la partida con el valor de 3 para los ataques a distancia o de combates cuerpo a cuerpo.

ALCANCE DE MANDO

Los Oficiales amplían el alcance de mando de los Comandantes en 2 cuadrantes. Ellas deben estar dentro del rango de mando de los Comandantes.

PUNTOS DE VICTORIA

El ejército que pierde esta ficha, otorga al enemigo 5 puntos de victoria.



4.2.3. ARTILLERÍA PESADA

Art. Pesada Bolivia



Art. Pesada Chile



Cada ejército tiene 2 fichas de este tipo. Su número de identificación es el 3.

ALCANCE

Para ataques a distancia su alcance es 4 cuadrantes. El disparo de estas unidades, es parabólico al ser cañones y pueden disparar sobre sus propias fuerzas o fuerzas enemigas, es decir, sin una visión directa de las fichas enemigas. Sin embargo, no pueden impactar al cuadrante adyacente, por eso su alcance inicia en el segundo cuadrante desde su posición.

MOVIMIENTO

Inicia la partida con una capacidad de 1 cuadrantes de movimiento, siendo unidades lentas.

RESISTENCIA

Inicia la partida con un valor de 2 a los ataques a distancia.

FUERZA

Inicia la partida con el valor de 4 para los ataques a distancia o de combates cuerpo a cuerpo.

PUNTOS DE VICTORIA

El ejército que pierde esta ficha, otorga al enemigo 4 puntos de victoria.



4.2.4. ARTILLERÍA LIVIANA

Art. Liviana Bolivia



Art. Liviana Chile



Cada ejército tiene 2 fichas de este tipo. Su número de identificación es el 4. El ejército chileno tiene 2 fichas adicionales de refuerzo.

ALCANCE

Para ataques a distancia su alcance es 3 cuadrantes. El disparo de estas unidades, es recto al ser ametralladoras no pueden disparar sobre sus propias fuerzas, es decir, necesitan una visión directa de las fichas enemigas.

MOVIMIENTO

Inicia la partida con una capacidad de 1 cuadrantes de movimiento, siendo unidades lentas.

RESISTENCIA

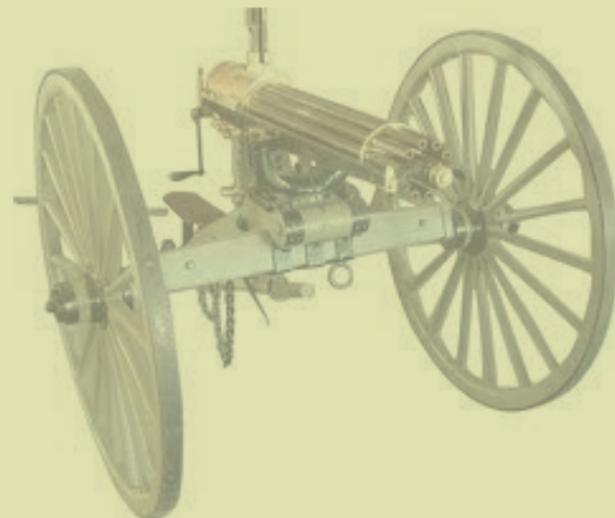
Inicia la partida con un valor de 2 a los ataques a distancia.

FUERZA

Inicia la partida con el valor de 3 para los ataques a distancia o de combates cuerpo a cuerpo.

PUNTOS DE VICTORIA

El ejército que pierde esta ficha, otorga al enemigo 3 puntos de victoria.



4.2.5. CABALLERÍA

Caballería Bolivia



Caballería Chile



Cada ejército tiene 2 fichas de este tipo. Su número de identificación es el 5. El ejército chileno tiene 2 fichas adicionales de refuerzo.

ALCANCE

Para ataques a distancia su alcance es 1, es decir solamente puede atacar al cuadrante adyacente.

MOVIMIENTO

Inicia la partida con una capacidad de 3 cuadrantes de movimiento, siendo unidades rápidas.

RESISTENCIA

Inicia la partida con un valor de 4 a los ataques a distancia.

FUERZA

Inicia la partida con el valor de 3 para los ataques a distancia o de combates cuerpo a cuerpo.

PUNTOS DE VICTORIA

El ejército que pierde esta ficha, otorga al enemigo 3 puntos de victoria.



4.2.6. INFANTERÍA

Infantería Bolivia



Infantería Chile



El ejército boliviano 6 fichas de este tipo. El ejército chileno tiene 10 fichas de este tipo y 4 más de refuerzos.

ALCANCE

Para ataques a distancia su alcance es 1, es decir solamente puede atacar al cuadrante adyacente.

MOVIMIENTO

Inicia la partida con una capacidad de 2 cuadrantes de movimiento.

RESISTENCIA

Inicia la partida con un valor de 3 a los ataques a distancia.

FUERZA

Inicia la partida con el valor de 2 para los ataques a distancia o de combates cuerpo a cuerpo.

PUNTOS DE VICTORIA

El ejército que pierde esta ficha, otorga al enemigo 1 punto de victoria.



5. PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El tablero se coloca en centro, el jugador chileno de frente al sentido de sus sendas de configuración, es decir, al Este del mapa. El jugador boliviano al Oeste del mapa de frente a sus sendas de configuración.

5.1. MARCADORES DE ATRIBUTOS DE LAS UNIDADES

Colocar los objetos que indican el valor del atributo de cada uno de los tipos de fichas, 3 por cada tipo de ficha, 18 por cada jugador y 36 en total, sobre los números anaranjados de los atributos Movimiento, Resistencia y Fuerza en las sendas de configuración de las unidades.

Utilizar cualquier elemento pequeño, como granos de maíz u otro objeto. Estos elementos no vienen en ni en la 1ra ni en la 2da Edición del juego.

5.2. MARCADORES DE PUNTOS DE MOVIMIENTO

Sobre la senda de puntos de movimiento, el jugador chileno sobre la posición 10, coloca una ficha del juego que no entre en combate. El jugador boliviano sobre la posición 8. Indica los puntos de movimiento que cada uno tendrá en la fase de movimiento de cada ronda.

A

5.3. SELECCIÓN DE OBJETIVOS TÁCTICOS



El ejemplo muestra una priorización del ejército boliviano le da un valor de 8 puntos de victoria a que algunos de sus oficiales logres escapar con vida del combate.

El ejército chileno, prioriza con 8 puntos de victoria a colocar 2 piezas de artillería en el cerro de Topater.

Cada jugador analiza los objetivos tácticos de su ejército colocando la ficha que representa al objetivo con la cara oculta sobre las casillas con valores 8,6 y 4 puntos de victoria.

El orden de prioridad de los objetivos tácticos, pueden influir en la configuración de cada ejército.

5.3. CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA DE LOS EJÉRCITOS

El jugador chileno, coloca sus fichas iniciales 17 en total dentro del cuadrante delimitado por las líneas azules. 1 Comandante, 2 Oficiales, 2 Artillería Pesada, 2 Artillería Liviana, 2 Caballería y 8 Infantería. Adicionalmente tiene unas fichas de refuerzo que podrán ingresar a este cuadrante cuando en el turno que vea conveniente. 2 Fichas de Caballería, 2 Fichas de Artillería Liviana y 4 Fichas de Infantería.

El jugador boliviano, coloca sus fichas 15 en total dentro del cuadrante delimitado por las líneas rojas. 1 Comandante, 2 Oficiales, 2 Artillería Pesada, 2 Artillería Liviana, 2 Caballería y 6 de Infantería.

5.4. CONFIGURACIÓN PERSONALIZADA DE LOS EJÉRCITOS

Cada jugador antes de iniciar la partida, podrá modificar las unidades que están indicadas en subtítulo precedente respetando el valor de los puntos de victoria de cada ejército, 34 en el caso de Bolivia y 46 en el caso de Chile al inicio de la partida.

Bolivia - 34 Puntos de victoria en total
1 Comandante - Victoria de la partida
2 Oficiales - 5 Puntos de victoria en total 10
2 Art. Pesada - 4 Puntos de victoria en total 8
2 Art. Liviana - 3 Puntos de victoria en total 6
2 Caballería - 3 Puntos de victoria en total 6
6 Infantería - 1 Punto de victoria en total 6

Chile - 46 Puntos de victoria en total
1 Comandante - Victoria de la partida
2 Oficiales - 5 Puntos de victoria en total 10
2 Art. Pesada - 4 Puntos de victoria en total 8
2 Art. Liviana - 3 Puntos de victoria en total 6
4 Caballería - 3 Puntos de victoria en total 12
10 Infantería - 1 Punto de victoria en total 10

Refuerzos Chile - 44 Puntos de victoria

4 Caballería - 5 puntos de victoria en total 20
2 Art. Liviana - 4 Puntos de victoria en total 12
4 Infantería - 3 Puntos de victoria en total 12

Ejemplo en Bolivia, quitar 3 unidades de Infantería por una unidad de Caballería, con lo que se mantienen los 34 puntos de victoria iniciales.

Ejemplo en Chile, quitar un oficial de 5 puntos de victoria por 1 unidad de Art. pesada y una unidad de Infantería, con lo que se mantienen los 46 puntos de victoria iniciales.

Esta configuración está relacionada con los Objetivos Tácticos. y la priorización de los mismo. Un ejército más veloz necesitará mayor cantidad de unidades de Caballería. Uno con mayor poder de fuego más unidades de artillería.



6. CONCEPTOS

Algunas definiciones útiles que ayudan a mejorar la curva de aprendizaje.

ATRIBUTO

Una característica o propiedad que tienen las unidades.

COSTO DE TERRENO

Puntos de movimiento en que incurre una unidad al ingresar a ese cuadrante.

MOVER

Una ficha se mueve cuando cambia de un cuadrante a otro. No se puede mover a un cuadrante ocupado por otra ficha amiga o enemiga.

SALTAR

Solamente las Fichas de Caballería, pueden moverse saltado unidades amigas en su movimiento. No pueden saltar fichas enemigas.

LÍNEA DE VISIÓN

Es la línea que puede ser en línea recta ortogonal o diagonal con el alcance del arma a distancia. Esta línea es interrumpida si al medio hay otra ficha entre la que dispara y la ficha objetivo.

FICHAS

Una ficha puede representar a una persona en el caso de Comandante y Oficiales, o un grupo reducido de personas en el caso de las unidades de Artillería, Caballería o Infantería.

CONTEO PUNTOS DE VICTORIA

Cada jugador tiene en su poder las fichas vencidas y lleva el control de los puntos obtenidos, a estos adicionara al final los puntos por los objetivos.

7. SECUENCIA DE JUEGO

Las primeras fases, las de Puntos de Movimiento, Evento, Asignación y Ordenes, son fases administrativas para restablacer los indicadores o la toma de decisiones fuera del campo de combate.

7.1. FASE DE PUNTOS DE MOVIMIENTO

En cada ronda cada jugador inicia con el contador de puntos de movimiento al máximo, 8 para el ejército boliviano y 10 para el chileno. El jugador chileno siempre inicia la fase de movimiento. El jugador boliviano puede decidir no mover ninguna ficha en su turno. **A**

7.2. FASE DE EVENTO

En cada ronda por turno, surge un evento que modifica alguno de los atributos de las unidades. Se realiza con el lanzamiento de 2 dados de 6 caras y se indica el resultado con una ficha que no intervenga en el tablero de combate, sobre la senda de Evento. **B**

Se contemplan 11 posibles eventos, indicados por los colores de las sendas de las características y el valor en el que modifican la misma.

Valores dados	Atributo	Valor
2	Resistencia	-1
3	Movimiento	-1
4	Fuerza	-1
5	Resistencia	+1
6	Fuerza	-2
7	Movimiento	+1
8	Fuerza	-1
9	Resistencia	-1
10	Fuerza	+1
11	Movimiento	-1
12	Fuerza	+2

Esta acción está relacionada con las sendas de configuración de las unidades.

Ejemplo: Si el jugador chileno obtuvo un valor de 5 en la sumatoria de los dados, se coloca la ficha sobre ese valor, afectando en +1 al atributo Resistencia. En la siguiente fase, de asignación, se indicará qué tipo de unidad recibe el evento.

7.3. FASE DE ASIGNACIÓN

Con el lanzamiento de un dado se asigna el evento a una de las unidades.

VALOR DEL DADO

- 1- Comandante
- 2- Oficiales
- 3- Artillería Pesada
- 4- Artillería Liviana
- 5- Caballería
- 6- Infantería

El resultado de la Fase Evento, se indica moviendo el objeto sobre la senda atributo del tipo que recibe en evento.

Esta modificación afecta a este tipo de unidad hasta el final de la partida y solo puede modificarse con otro evento que cambie la condición asignado al mismo tipo de ficha.

Por ejemplo, el resultado del evento 5, modifica el atributo Resistencia en +1. Si el resultado de la fase de asignación da como resultado 6, indica que las unidades de Infantería incrementan su Resistencia en 1. Inician la partida en +3 y se mejoraría a +4. Este valor se considera en el cálculo de los resultados de la fase de Combate con los ataques a distancia.



7.4. FASE DE MOVIMIENTO

Con las fases administrativas concluidas, se inician las fases de acción. La de movimiento y las de combate.

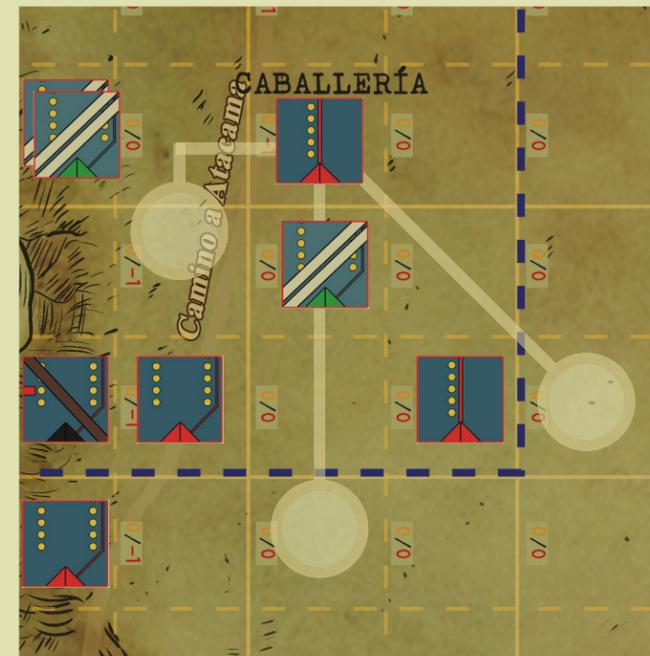
El jugador chileno siempre inicia las rondas de juego.

Existen tres tipos de movimiento, el de avance, el de refuerzos y la carga.

7.4.1 AVANCE

Todas las fichas para moverse deben considerar lo siguiente:

1. El valor del atributo Movimiento, que indica la máxima cantidad de cuadrantes mover la ficha.
2. Los Puntos de Movimiento totales que tiene su ejército, considerando el valor adicional de los cuadrantes por los que se moverá. Nunca puede exceder el valor de su total de puntos de movimiento.
3. Los cuadrantes por los cuales realizará el movimiento deben estar libres, con excepción de la Caballería que puede saltar a fichas amigas.
4. Solamente el jugador boliviano puede saltar la fase de movimiento.



En el ejemplo del gráfico, el Ejército chileno tiene un total de 5 Puntos de Movimiento. Y decide mover

la Caballería, que tiene un movimiento máximo de 3 Cuadrantes, dejando solamente 2 puntos de movimiento para otra unidad, debido a que esos cuadrantes tienen costo o de puntos extra de movimiento. Cuidando que no puede terminar el movimiento en un cuadrante ocupado por otra ficha.

No se pueden apilar unidades en el mismo cuadrante.

Las únicas unidades que se presentan en esta condición son los Oficiales, que se representan con 2 unidades de Comandante una sobre la otra.

7.4.2. REFUERZOS

Las unidades de Refuerzos chilenas, podrán ingresar por los cuadrantes de la primera fila columnas 8 y 9, con el costo de movimiento de la unidad. El jugador es libre de decir el turno en el que ingresen de los refuerzos. El ingreso de una unidad de refuerzos, automáticamente implica el logro de los puntos de victoria de ese tipo de unidad al jugador boliviano.

7.4.3. CARGA

Es un movimiento especial con el mismo costo de movimiento que el de cambiar de cuadrante pero este no paga el costo del terreno.

En esta acción una unidad declara el combate cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga en un cuadrante adyacente en sentido ortogonal, no puede ser en diagonal.

Un ejército puede declarar la Carga de una unidad en refuerzo durante la fase de movimiento, con el fin de atacar con más de una unidad. Una vez iniciada la fase de combate, no se podrá mover otras fichas para involucrarse en ese combate. Es decir, las unidades en Carga, no pueden moverse hasta resolver el combate.

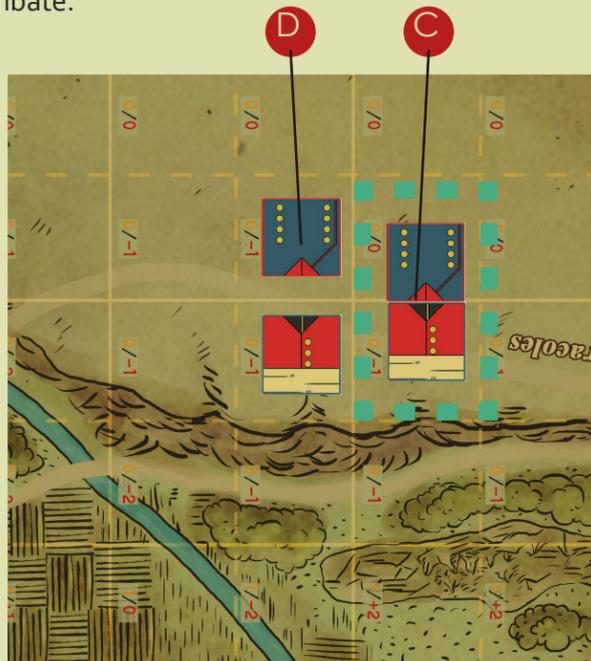
Las unidades en Carga, no podrán realizar ataques a distancia. Solamente podrán combatir con las unidades involucradas en ese combate.

7.5. FASE DE COMBATE

Existen dos tipos de combates

- a) Combates cuerpo a cuerpo **C**
- b) Ataques a distancia **D**

En una ronda cada unidad solamente podrá realizar un combate.



7.5.1. COMBATES CUERPO A CUERPO

En la fase de movimiento, el jugador atacante debió posicionar en el cuadrante adyacente a una o más fichas que vayan a intervenir en el combate y declarar la carga de todas las involucradas, inmovilizando sus fichas así como la del adversario.

El jugador atacante, es el que está en el turno, lanza un dado, al resultado obtenido debe sumar el valor del atributo FUERZA de la unidad en la posición indicada en la senda de atributo Fuerza.

Valor del dado + Atributo Fuerza

El jugador defensor, es el que no estaba en el turno activo, lanza un dado, al resultado debe sumar el valor del atributo Fuerza de la unidad.

Valor del dado Verde + Atributo Fuerza

En el combate cuerpo a cuerpo, no se considera el factor de resistencia del terreno ni el valor de resistencia de la unidad.

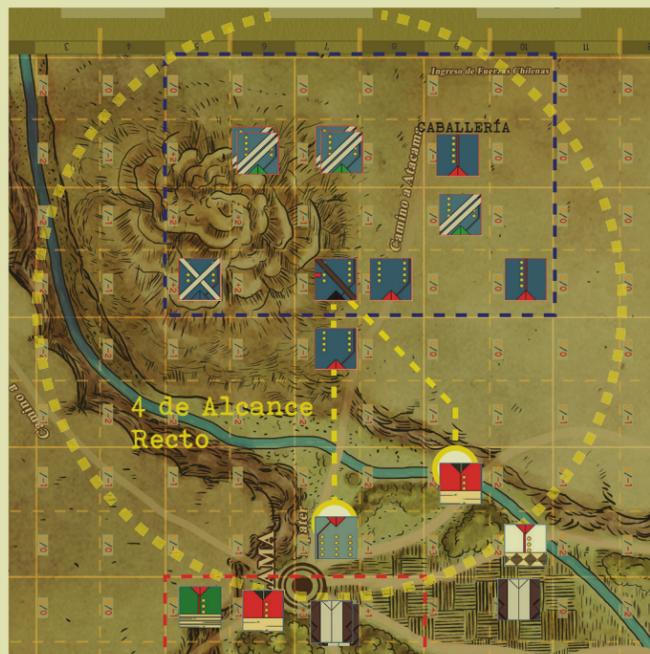
El jugador que pierda el combate entrega la ficha perdedora al otro jugador y al retirarla del tablero se considera los puntos de victoria que se obtiene con esa ficha.

Hay que recordar que el jugador que llegue primero a los 24 puntos de victoria gana la partida.

7.5.2. ATAQUES A DISTANCIA

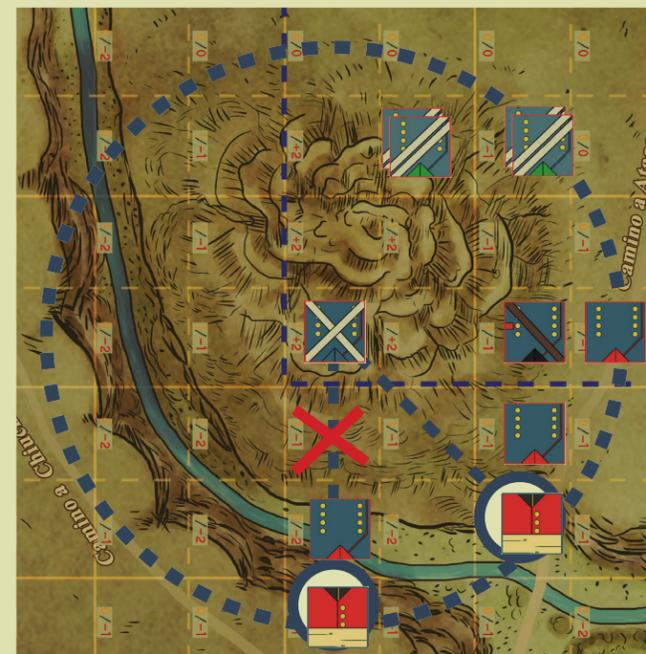
Todas las unidades tienen armas con capacidad de ataque a distancia.

La Artillería Pesada pueden realizar disparos en el radio de 4 cuadrantes sin importar que la línea de visión sea directa. Sus disparos hacen un movimiento parabólico por lo que no pueden impactar en el cuadrante adyacente.



No requieren una línea de visión directa o limpia.

La Artillería Liviana, con alcance de un radio de 3 cuadrantes necesitan una línea de visión sin interrupciones, ya que sus armas son ametralladoras, disparan en línea recta.



La línea de visión es interrumpida cuando hay unidades aliadas o enemigas entre la artillería y el objetivo.

Las fichas con alcance 1, pueden atacar al cuadrante adyacente siempre que no se haya declarado la carga y el combate cuerpo a cuerpo.

Para el cálculo de los resultados de los disparos a distancia;

El atacante lanza un dado, al resultado debe sumar el valor del atributo fuerza para el total de puntos de fuerza.

Valor del dado + Fuerza

El defensor lanza un dado, al resultado debe sumar el atributo Resistencia y el valor de modificación del terreno de Resistencia.

Valor del dado + Resistencia +/- Modificador del Terreno

Si el resultado del jugador atacante es mayor al defensor, el disparo a distancia es exitoso y gana el combate y los puntos de victoria que otorga esa ficha.

Si la ficha perdedora es el Comandante enemigo, se gana la partida súbitamente.

Si el resultado es mayor o favorece al jugador que fue atacado, es decir, al defensor, el disparo no tuvo éxito y la ficha atacada continúa en combate para la siguiente ronda.



<https://tabletopia.com/workshop/games/batalla-de-calama/1-2players/test>

TABLA AUXILIAR DE COSTOS DE MOVIMIENTO Y MODIFICAR DE RESISTENCIA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	0/0	0/-2	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
2	0/-1	0/-2	0/-2	1/-1	1/+2	1/+2	1/-1	0/0	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
3	0/-1	1/-1	0/-2	1/-1	1/+2	1/+2	1/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
4	0/-1	0/-1	0/-2	1/-1	1/+2	1/+2	1/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
5	0/0	0/-1	0/-2	0/-2	1/-1	1/-1	0/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0
6	0/0	0/-1	0/-1	1/-2	0/-2	0/-2	0/-2	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0
7	0/0	0/0	0/-1	0/-1	1/-1	1/-1	0/-1	0/-2	0/-2	0/-2	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1
8	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/+3	0/-2	0/-2	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1	0/-1
9	0/0	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/-1	0/+1	1/+1	1/+1	1/0	1/-2	1/+2	1/+2	0/-1	0/-1
10	0/0	0/0	0/0	0/-1	0/-1	0/+2	0/+2	1/+3	0/+3	0/+3	0/+1	0/-1	0/-1	0/-1	1/+3	0/-1
11	0/0	0/0	0/-1	0/-1	1/-1	1/+2	1/+2	0/-1	1/+2	1/+2	1/+1	1/+2	0/-2	1/+2	1/+2	1/-1
12	0/0	0/-1	0/-1	0/0	1/-1	1/-1	1/+2	0/+2	1/+2	1/+2	2/0	1/+2	1/0	1/+2	1/+2	1/-1
13	0/-1	0/-1	0/0	0/0	0/0	1/-1	1/+3	1/+3	0/+3	1/+2	1/+2	1/+3	1/+3	1/-2	1/+2	1/-1
14	0/-1	0/0	0/0	0/0	0/0	1/-1	0/-2	1/+3	1/+3	1/+2	1/+2	1/+3	1/+3	1/-2	1/+2	1/-1
15	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1/-1	0/-2	1/-1	1/-1	0/-1	1/-1	1/-1	1/-1	1/-2	1/-1	0/0
16	0/0	0/0	0/0	0/0	0/0	1/-1	0/-2	1/-1	0/0	0/0	0/-1	0/0	0/0	1/-2	1/-1	0/0

Si se utilizará el tablero de madera de la 1ra edición, se recomienda imprimir un par de copias de esta página.