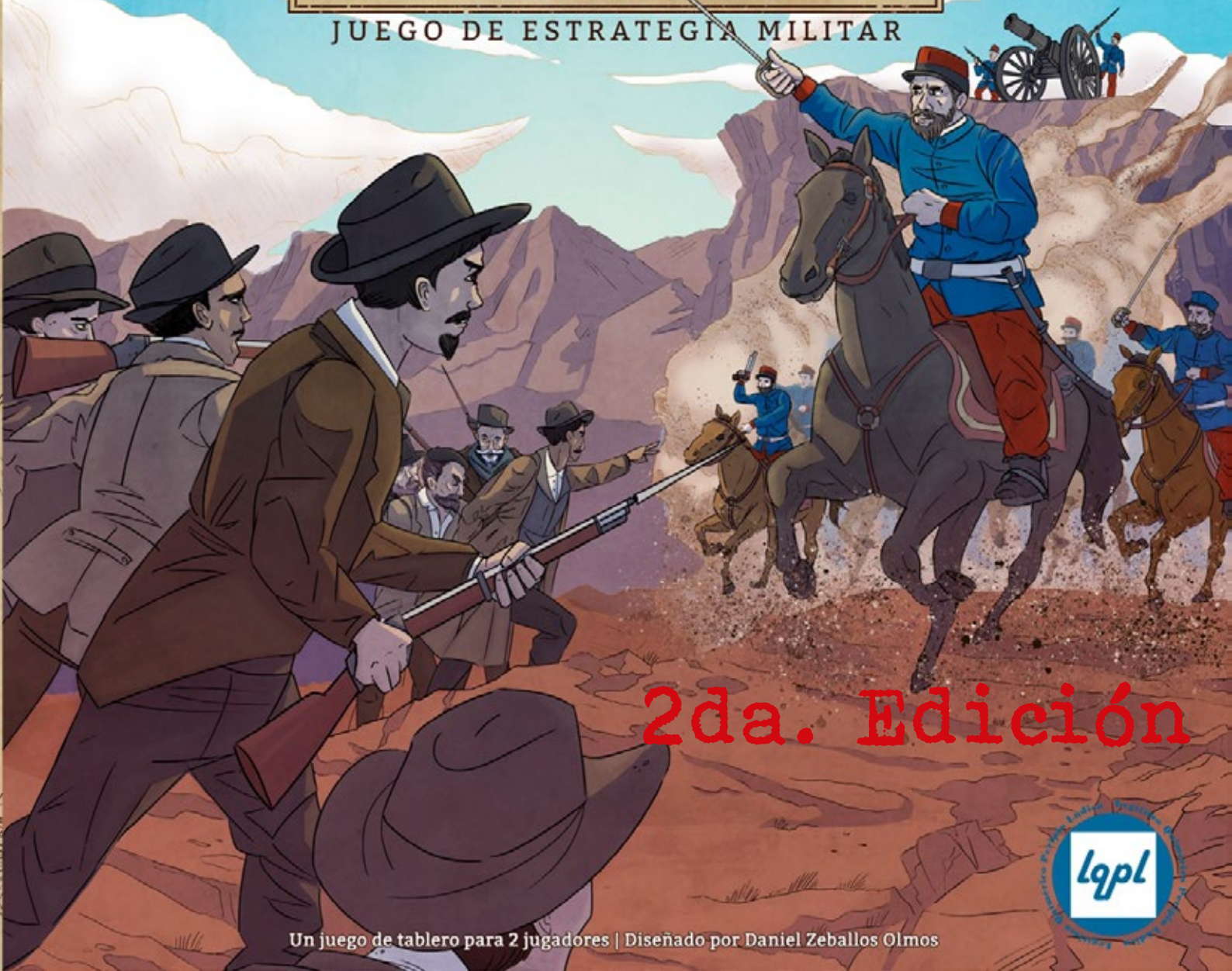


BATALLA DE CALAMA

JUEGO DE ESTRATEGIA MILITAR



2da. Edición

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





Contenido

Introducción -	3
Componentes 2da Edición -	5
Componentes 1ra edición -	5
Resumen del juego -	5
Tablero de combate -	6
Sendas de configuración de atributos -	7
Secuencia de juego -	8
1. Fase de Puntos de movimiento -	8
2. Fase de Evento -	8
3. Fase de Asignación -	9
4. Fase de Movimiento -	10
5. Fase de Carga -	10
6. Fase de combate -	12
6.1. Combates cuerpo a cuerpo -	12
6.2. Ataques a distancia -	12
Tabla auxiliar de Costos de movimiento y modificar de resistencia -	14

Introducción

El 14 de febrero de 1879 con el desembarco del ejército chileno de la fragata Blanco Encalada en 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, con la toma de la población de Calama el 23 de marzo de 1879. Una población situada en un valle, punto estratégico de abastecimiento de alimento y agua para la marcha sobre el desierto de Atacama.

Las fuerzas chilenas al mando del Cnel. Emilio Sotomayor Baeza compuestas de 544 efectivos, parten de la población de Caracoles. 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.

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

BATALLA DE CALAMA
USO DE ESTRATEGIA MILITAR

Unidades Chilenas

Zona inicial Chile

Refuerzos de Chile

Senda de Puntos de movimiento

Senda de Eventos de turno

Ejemplos de terrenos

Zona inicial Bolivia

Figura y nombre de unidad

Número de identificación

Alcance arma a distancia

Costos de movimiento

Modificador de resistencia

Sendas de atributos de la unidad

Valor inicial en color anaranjado.

Secuencia de juego

Unidades bolivianas

Movimiento	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Resistencia	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Fuerza	-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

Figura y nombre de unidad: Caballería (5 unidades)

Alcance arma a distancia: 1

Costos de movimiento: 5

Modificador de resistencia: 1

Secuencia de juego: 1. Puntos de movimiento, 2. Refuerzos, 3. Eventos de turno, 4. Eventos de combate, 5. Eventos de victoria.

Componentes 2da Edición

Un tapete base de juego (50 cm x 60 cm)
Manual de juego de la 2da. Edición

El juego puede desarrollarse sobre el tapete base o puede colocarse el tablero de madera, zona de combate de la primera edición sobre la figura central y tomar como referencia de los cuadrantes las líneas del borde del mapa y consultar la tabla de costos de movimiento y modificador de resistencia del terreno.

Componentes 1ra edición

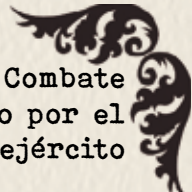
Un tablero zona de combate (40 x 40 cm)
85 fichas de (1,2 x 1,2 cm cada una)
6 dados de colores de 6 lados

Resumen del juego

En Batalla de Calama, se enfrentan las fuerzas bolivianas con el objetivo de mantener la población de Calama en su poder. Las fuerzas chilenas, llegan a la zona con un ejército profesional con la misión de tomar la estratégica posición logística de Calama, un valle con los recursos para proporcionar agua y alimento al ejército en avance en la campaña terrestre hacia el norte.

El objetivo es eliminar a la unidad Comandante del ejército enemigo.

Se desarrolla por rondas, fases y turnos. En la ronda las fases de Puntos de Movimiento y Evento se desarrollan por turnos, en preparación de las siguientes fases.



Las fases de Movimiento, Carga y Combate se juegan consecutivamente primero por el ejército chileno y luego por el ejército boliviano.

1. Fase de Puntos de movimiento, cada jugador recibe una cantidad de puntos de movimiento para el turno.


2. Fase de Evento, cada jugador recibe un modificador de algún atributo (movimiento, resistencia o fuerza) de un tipo de unidad.

3. Fase de Asignación, se define cuál de las unidades, Comandante, Oficiales, Artillería Pesada, Artillería Liviana, Caballería o Infantería, será la que reciba el modificador.

4. Fase de Movimiento, por turnos cada jugador podrá mover sus unidades hasta el total de sus puntos de movimiento.

5. Fase de Carga, cuando una unidad se encuentra en un cuadrante adyacente a una unidad enemiga, podrá declarar la carga por uno de los lados del cuadrante iniciando la fase de combate en la acción de combate cuerpo a cuerpo.

6. Fase de Combate, con las posiciones definidas, las unidades que tengan bajo su alcance y línea de fuego a unidades enemigas pueden iniciar un ataque a distancia con un disparo por ronda. Las unidades en posición de Carga, realizan una acción de combate cuerpo a cuerpo.



Tablero de combate

El tablero está dividido en cuadrantes, con diferentes tipos de terreno.

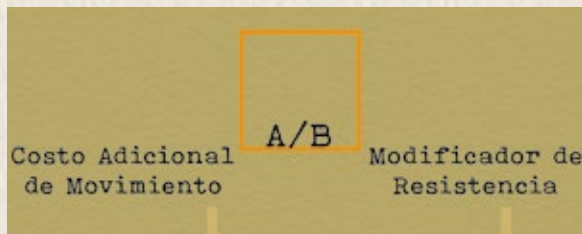
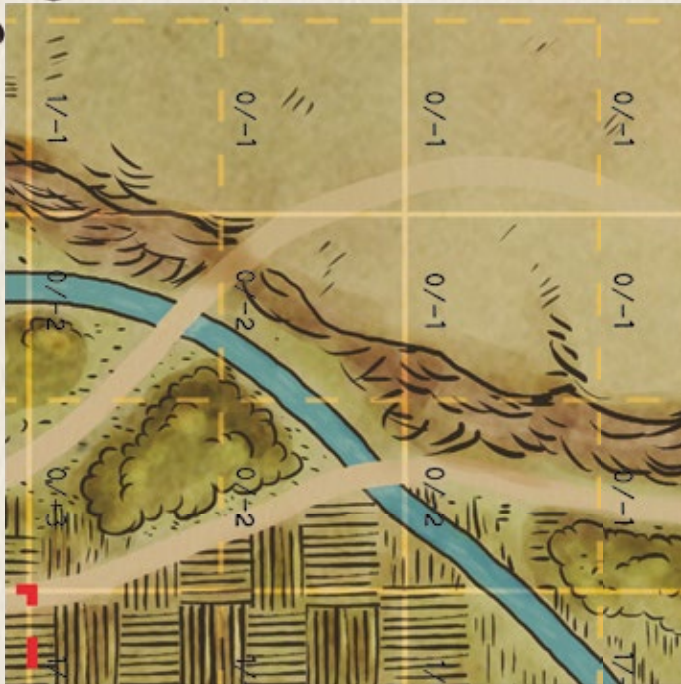
Cada cuadrante tiene un costo de 1 punto de movimiento al que se adiciona el valor de costo adicional indicado y se resta del total de puntos de movimiento. Los terrenos de menor dificultad de movimiento tienen un costo adicional de 0 y el de mayor dificultad un costo de 1 punto adicional.

Cada cuadrante proporciona un modificador del atributo de resistencia de una unidad, pudiendo incrementar o reducir el valor del atributo para el combate a distancia. Los terrenos que ofrecen menor protección o incrementan el riesgo de paso, disminuyen en -2 el atributo de resistencia. (Puentes, caminos, vado de río, subidas a terrenos altos) Los terrenos que ofrecen una mayor protección a las unidades para los ataques a distancia incrementan en 3 puntos la resistencia. (Arboledas, arbustos, sembradíos)

Los cuadrantes dentro las líneas punteadas azules son los disponibles para la posición inicial de las unidades chilenas.

Los cuadrantes dentro las líneas punteadas rojas son los disponibles para la posición inicial de las unidades bolivianas.

Cada jugador es libre de ordenar sus unidades dentro de los límites punteados de las zonas iniciales.



El valor en la posición A, indica el costo adicional a los puntos de movimiento.

El valor en la posición B, indica el modificar de Resistencia de la unidad, mientras esta se encuentre en ese cuadrante.

Sendas de configuración de atributos

Cada ejército cuenta con 6 tipos de unidades y cada una de ellas tiene 4 atributos, que se configuran al inicio de la partida de acuerdo a la siguiente tabla con algún objeto o cubo pequeño.

El número anaranjado indica el valor inicial del atributo.

Movimiento						
-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Resistencia						
-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
Fuerza						
-1	0	+1	+2	+3	+4	+5

Unidad	Cantidad	Movimiento	Resistencia	Fuerza	Alcance
Comandante	1	3	4	2	1
Oficiales	2	3	3	3	1
Artillería Pesada	2	1	2	4	4/3
Artillería Liviana	2 Ch +2	1	2	3	3/2
Caballería	2 Ch +2	3	4	3	1
Infantería Bolivia	6	2	3	2	2
Infantería Chile	8 Ch + 4	2	3	2	2

Fuerzas bolivianas

Comandante



Oficiales



Art. Pesada



Art. Liviana



Caballería



Infantería



Fuerzas chilenas

Comandante



Oficiales



Art. Pesada



Art. Liviana



Caballería



Infantería

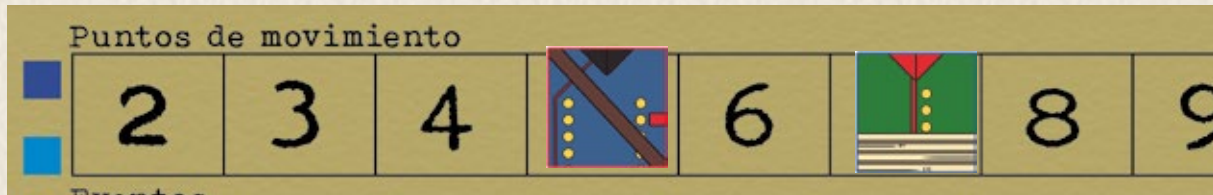


Secuencia de juego

1. Fase de Puntos de movimiento

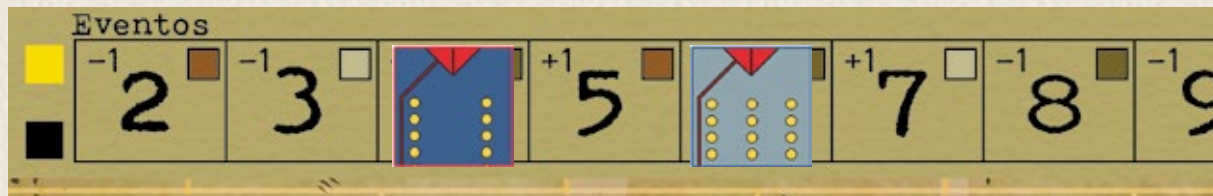
En cada ronda por turno, con el lanzamiento de los dados Azul y Celeste, cada jugador determina la cantidad de puntos de movimiento máximo que tendrá en la ronda.

El resultado se indica sobre la senda de Puntos de movimiento del Tapete de juego con una ficha que no esté en el combate.



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 los dados Negro y Amarillo 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.

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

Tabla de eventos

Valor dado	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

Valor del Dado

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

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.

3. Fase de Asignación

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

El número a la izquierda de la figura de la ficha, es el número de tipo de unidad.

El valor a la derecha, es el valor del alcance de sus armas a distancia en cuadrantes.

El resultado modifica al valor inicial en las sendas de cada tipo de unidad.

Si el resultado de la asignación es una unidad que tiene ese atributo al máximo de la senda al mayor valor o al menor valor, el resultado no es registrado y se continúa con los turnos y fases.

6 1
Infantería

Movimiento

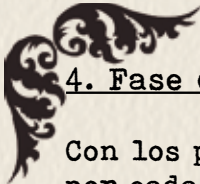
-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
----	---	----	----	----	----	----

Resistencia

-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
----	---	----	----	----	----	----

Fuerza

-1	0	+1	+2	+3	+4	+5
----	---	----	----	----	----	----



4. Fase de Movimiento

Con los puntos de movimiento determinados por cada ejército, en la Fase 1, el Ejército chileno será el primero en empezar a mover las unidades.

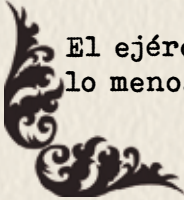
Las unidades están limitadas en el movimiento al valor del atributo de movimiento. Una vez movida la unidad, se descontará de la senda de puntos de movimientos la sumatoria de los cuadrantes avanzados y el costo de terreno indicado en cada cuadrante.

En el ejemplo del gráfico siguiente, 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 0 de puntos extra de movimiento.

La caballería es la única unidad que puede avanzar sobre otra unidad aliada en la fase de movimiento. No, sobre las del unidades enemigas.

El jugador puede utilizar cuantos puntos de movimiento considere necesarios sin exceder el total de puntos de movimientos logrados en la Fase 1.

Solamente el ejército boliviano, puede saltar las fases de puntos de movimiento y de movimiento, indicando que mantiene las posiciones de sus unidades.



El ejército chileno siempre debe mover por lo menos una unidad.

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.

Las unidades de Refuerzos chilenos, 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 momento de ingreso de los refuerzos.

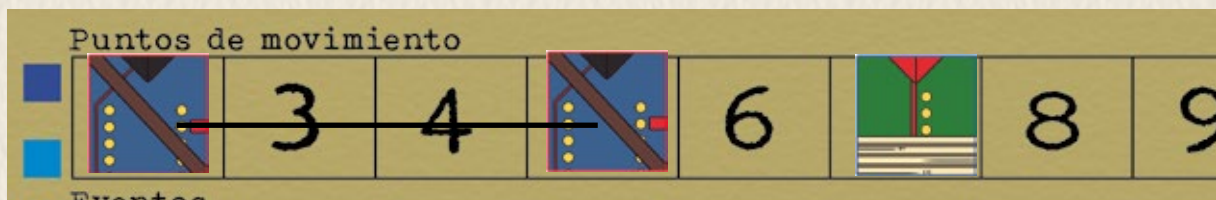
5. Fase de Carga


Es un movimiento especial con el mismo costo de movimiento que el de cambiar de cuadrante sin considerar 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. Es decir que, una unidad como máximo podrá ser atacada en combate cuerpo a cuerpo por 4 unidades enemigas.

Se declara y realiza en la Fase de Movimiento, uniendo las unidades por el vértice de adyacente.

Un ejército puede declarar la Carga de una unidad en refuerzo de otra que ya esté en combate, siempre que esté disponible el cuadrante adyacente.

Las unidades de los dos ejército en Carga, no pueden moverse hasta resolver el combate. Las unidades en Carga, no podrán realizar ataques a distancia.





6. Fase de combate

Existen dos tipos de combates

- a) Combates cuerpo a cuerpo
- b) Ataques a distancia

En una ronda cada unidad solamente podrá realizar un ataque.

6.1. Combates cuerpo a cuerpo

El jugador atacante, es el que está en el turno, lanza el dado Rojo, 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 Rojo + Atributo Fuerza


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

Valor del dado Verde + Atributo Resistencia

Si el ganador es el jugador defensor, se pasa el turno al siguiente combate hasta terminar el turno del jugador activo.

6.2. 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.

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.

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

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

Valor del dado Rojo + Fuerza

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

Valor del Dado Verde + Resistencia +/- Modificador del Terreno

El jugador con el resultado más alto, consigue el éxito. Si es el atacante el defensor retira la ficha del tablero.

Si es el defensor el ganador, no hay cambios y puede continuar su ficha en la misma posición.



<https://tabletopia.com/workshop/games/batalla-de-calama/1-4players/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.

