

GUERRA A MUERTE:

Las Guerras de Emancipación de la América Española. 1810-

Tabla de contenidos

1.0 INTRODUCCIÓN

- 1.1 El mapa de juego
- 1.2 Fichas de juego
- 1.3 Muestra de unidades

2.0 DESPLIEGUE INICIAL.

- 2.1 Despliegue realista
- 2.2 Despliegue Patriota
- 2.3 Otras unidades

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

- 3.1 Secuencia de juego.
- 3.2 Fase de Operaciones Patriota
- 3.3 Activaciones
- 3.4 Intercepción

4.0 PUNTOS DE RECURSOS (RP)

- 4.1 Gasto de RPs
- 4.2 RP Patriotas
- 4.3 RP Peruanos.
- 4.4 Costes en RPs.
- 4.5 RP llegados de España
- 4.6 Reclutando unidades
- 4.7 Promoción de Milicias
- 4.8 Refuerzos Realistas
- 4.9 Reclutamiento de masas de Indios/Esclavos.
- 4.10 Refuerzos Americanos para los Patriotas.

5.0 MOVIMIENTO

- 5.1 Fuerzas.
- 5.2 Fuerzas y Movimiento. 5.3 Desgaste de Movimiento

6.0 COMBATE

- 6.1 Batalla regular
- 6.2 Asedios
- 6.3 Procedimiento combate.
- 6.4 Trabajos de asedio.
- 6.5 Unidades navales y asedios
- 6.6 Bloqueos.
- 6.7 Ciudades.

7.0 OPERACIONES NAVALES

- 7.1 movimiento naval
- 7.2 movimiento naval fuera del mapa.
- 7.3 El Cajetín de "España".
- 7.4 Retorno a puerto.
- 7.5 Combate Naval
- 7.6 Operaciones Anfibias.
- 7.7 Capacidad de transporte naval.
- 7.8 Incursiones.
- 7.9 Unidades navales y toma de puertos.
- 7.10 Puertos enemigos.

8.0 LIDERES

- 8.1 bajas/retiradas de líderes.
- 8.2 El líder realista Boves.
- 8.3 El comandante naval Patriota Cochrane

9.0 ALZAMIENTOS

- 9.1 Áreas Pro-Realistas.
- 9.2 Áreas Pro-Patriotas
- 9.3 Procedimiento alzamientos
- 9.4 Modificadores a la tirada del dado.

- 9.5 Tensiones internas en el Plata.

10.0 UNIDADES Y REGLAS ESPECIALES

- 10.1 Guerrillas
- 10.2 Evento los Liberales toman el poder en España.
- 10.3 Refugios Patriotas
- 10.4 Represión Realista.
- 10.5 Requerimientos mínimos de despliegue
- 10.6 La Legión *Sao Paulo*
- 10.7 Guerra de guerrillas en México

11.0 COMO GANAR.

- 11.1 Niveles de Victoria.

12.0 ESCENARIOS

- 12.1 los primeros combates.
- 12.2 El Imperio contra ataca.
- 12.3 Final del Imperio.

13.0 NOTAS DE DISEÑO

- 13.1 Bibliografía.

Diseño:

Javier Romero

Desarrollo:

Paul Rohrbaugh

Gráficos y maquetación:

Craig Grando

Edición:

Jack Beckman

Pruebas:

Sergio Amador, Marc Beninger, Brian Brennan, Juan Diego Fito Hernandez, Mark Hebert, Mike Joslyn, Rex Lehmann, Mark Solomon, Jack Stalica

Portada:

Craig Grando



LPS

Part # A024R
Copyright © 2008
Javier Romero

INTRODUCCIÓN

Guerra a Muerte (*War to the Death*) es una simulación de las guerras de independencia de las colonias españolas de las Américas. Cada turno representa un año de operaciones militares. Escala de las unidades: regimientos y batallones.

1.0 COMPONENTES DEL JUEGO

Cada copia de *Guerra a Muerte* se compone de los siguientes componentes:

- Un mapa de 22 x 34 pulgadas
- Una plancha de fichas de ½ pulgada.
- 4 páginas de tablas.
- El presente cuaderno de reglas.

Si alguno de esos componentes no está presente o está dañado por favor contacten con:

Against the Odds

PO Box 165

Southeastern, PA 19399-0165 USA

Attn: Wars to the Death

O envíenos un correo electrónico (en inglés) a:

admin@atomagazine.com

Esperamos que Ud. disfrute de este juego. Si tuviera alguna dificultad a la hora de interpretar las reglas, escríbanos por favor a la dirección postal mencionada o envíe un correo electrónico a: support@atomagazine.com, escribiendo sus preguntas de forma que puedan ser contestadas con una frase simple, palabra o un número. Si envía una carta por correo, incluya por favor un sobre con su dirección y sellos para recibir una réplica. Le recomendamos que utilice el correo electrónico como la mejor forma de resolver una duda. Aunque todo comentario y sugerencia son siempre bien venidos no nos comprometemos a contestar a preguntas sobre teoría o intención del diseño de juego. Cambios y actualizaciones de las reglas de juego pueden encontrarse en la página web www.atomagazine.com.

1.1 El mapa de Juego.

El mapa muestra la América española tal y como era a comienzos del siglo XIX, desde Nueva España (México) a Chile y el Virreinato del Río de la Plata.

El mapa está a su vez dividido en varias áreas terrestres y marítimas. Las áreas ejercer una serie de funciones en el juego. Las unidades son colocadas en áreas particulares, y ello determina su posición en el mapa. El movimiento de las unidades se hace de área a área. Las regiones tienen unos valores (números) empleado para reclutamiento y para desgaste, además de otras funciones. Algunas áreas incluyen ciudades y/o ciudades fortificadas (como p. ej. Cartagena de Indias) que pueden ser atacadas mediante asedio.

1.1.1 Control de Áreas del Mapa. Un área se considera que está bajo el control de uno de los jugadores si solo hay una o más unidades, incluyendo sólo a una unidad de jefe o líder, en esa área. Si hay unidades de ambos bandos en esa misma área se considera que ese área está bajo “control parcial” por ambos bandos. Esto es importante a la hora de acumular RPs (Véase sección 3.0) y a la hora de determinar el vencedor del escenario.

1.2 Las Piezas de Juego.

Las fichas de cartón representan las diversas fuerzas implicadas en este conflicto, básicamente Patriotas (se subdividen adicionalmente entre varias nacionalidades) y Realistas (Españoles y Americanos). Hay dos tipos de fichas o piezas: **unidades** (representando caballería, infantería, artillería, flotas y líderes) y **marcadores**.

1.3 Muestra de Fichas.

1.3.1 Unidades Realistas

Portugueses:

Regulares Españoles.

Regulares Americanos.

Milicias Realistas Americanas.

1.3.2 Abreviaturas de Unidades Realistas:

Realistas Americanos

Crna	<i>Corona</i>
NE	<i>Nueva España</i>
Mx	<i>México</i>
Pb	<i>Puebla</i>
Es	<i>España</i>
Vz	<i>Veracruz</i>
Pr	<i>Presidiales</i> (Guarniciones de Presidios ¹)
Cp	<i>Campeche</i>
Gm	<i>Guatemala</i>
LH	<i>La Habana</i>
Cb	<i>Cuba</i>
Am	<i>América</i>
Cn	<i>Cumaná</i>
Gn	<i>Guayana</i>
Pm	<i>Panamá</i>
RL	<i>Real de Lima</i>
CL	<i>Chiloé</i>
DF	<i>Dragones de la Frontera</i>
DBA	<i>Dragones Buenos Aires</i>
BFM	<i>Blandengues² de la frontera de Montevideo</i>
FP	<i>Fieles del Potosí</i>
DR	<i>Dragones del Rey</i>
SD	<i>Santo Domingo</i>
Cu	<i>Cuzco</i>
Pt	<i>Partidarios</i>
VdC	<i>Voluntarios de la Concordia</i>
Ce	<i>Centro</i>
F	<i>Fernando VII</i>
Ch	<i>Chilotes</i>
Gr	<i>Granaderos</i>
DG	<i>Del General</i>
Gn	<i>General</i>
Cz	<i>Cazadores</i>
Ca	<i>Cachirí</i>
Co	<i>Corona</i>

¹ Presidios: fuertes que protegían la salvaje y remota frontera del norte de México contra incursiones apaches. El término viene del latín *presidium*, que originalmente quería decir puesto fortificado.

² Blandengues: caballería ligera que protegía las fronteras Indias contra las incursiones o “malones” de las tribus de las Pampas.

Nu	<i>Numancia</i>
Br	<i>Barinas</i>
Sg	<i>Sagunto</i>
DR	<i>Del Rey</i>
Ll	<i>Llaneros</i>
Ap	<i>Apure</i>
Ci	<i>Clarines</i>
CT	<i>Cazadores del Tambo</i>
DLF	<i>Dragones leales a Fernando VII</i>

1.3.3 Realistas Españoles

A	<i>Americano</i>
Ab	<i>Albuera</i>
As	<i>Asturias</i>
Lb	<i>Lobera</i>
FVII	<i>Fernando VII</i>
Zm	<i>Zamora</i>
Ex	<i>Extremadura</i>
TC	<i>Tiradores de Castilla</i>
Lc	<i>Lorca</i>
GC	<i>Granaderos a Caballo</i>
Gr	<i>Granada</i>
Sb	<i>Saboya</i>
Tv	<i>Talavera</i>
Le	<i>León</i>
Vi	<i>Victoria</i>
Vy	<i>Valencey</i>
Br	<i>Barbastró</i>
DU	<i>Dragones de la Unión</i>
HF	<i>Húsares de Fernando VII</i>
OM	<i>Ordenes Militares</i>
Bcn	<i>Barcelona</i>
Ct	<i>Cataluña</i>
Ge	<i>Gerona</i>
IDC	<i>Infante Don Carlos</i>
Zg	<i>Zaragoza</i>
Bg	<i>Burgos</i>
Nv	<i>Navarra</i>
Cb	<i>Cantabria</i>

Realistas Portugueses

SPL	<i>Sao Paulo Legion</i>
-----	-------------------------

1.3.4 Unidades Patriotas.

El Plata (Argentinos):

Chilenos:

Gran Colombia (Venezolanos, Nueva Granada)

Mexicanos:

Perú/Alto Perú:

1.3.5 Otras Unidades

Rebeldes de El Plata: (Véase sección 9.5).

Portugueses:

1.3.6 Patriotas

Unidades de El Plata

C	<i>Cazadores</i>
DP	<i>Dragones de la Patria</i>
BSF	<i>Blandengues de la Frontera de Sta. Fe</i>

Mexicanos

Tp	<i>Tlalpujahuá</i>
Mt	<i>Matamoros</i>
SP	<i>San Pedro</i>
EC	<i>El Carmen</i>
SL	<i>San Lorenzo</i>
DV	<i>De los Valles</i>
UV	<i>Voluntarios Estadounidenses</i>
M	<i>Mina</i>

Nueva Granada y Venezuela

Cn	<i>Granaderos de Cundinamarca</i>
GI	<i>Granaderos de infantería</i>
NG	<i>Nueva Granada</i>
GC	<i>Guardia Colombiana</i>
VC	<i>Valerosos Cazadores</i>
BV	<i>Barlovento³</i>
LG	<i>La Guaira</i>
Ll	<i>Llaneros</i>
H	<i>Húsares</i>
Lc	<i>Lanceros</i>
SD	<i>Soberbios Dragones</i>
BP	<i>Bravos de Páez</i>
Vi	<i>Victoria</i>
Ar	<i>Araure</i>
Cr	<i>Caracas</i>
Rf	<i>Rifles</i>
VI	<i>Valencia</i>
LB	<i>Legión Británica</i>
GH	<i>Guardia de Honor</i>
Al	<i>Albion (mercenarios ingleses)</i>
HI	<i>Húsares Ingleses</i>
CG	<i>Granaderos a Caballo</i>

Peruvian Units

HN	<i>Húsares Nacionales</i>
LP	<i>Legión Peruana</i>
CP	<i>Cazadores peruanos</i>
HP	<i>Húsares Peruanos</i>
DSM	<i>Dragones de San Martín</i>

Nota: ciertas funciones del juego requieren el uso de uno o dos dados de seis caras (1 o 2 D6) y el de uno de diez caras (D10).

2.0 DESPLIEGUE INICIAL

El jugador realista despliega primero, seguido del Patriota.

2.1 Despliegue Realista

Colóquense las siguientes unidades realistas en las siguientes áreas:

C= Cuba.

M= En cualquier área del virreinato de Nueva España (**Nota:** una unidad de infantería de milicias debe ser colocada en Veracruz).

Nota Histórica.

³ Barlovento: nombre de una región costera de Venezuela.

El regimiento de infantería Veracruz despliega con solo un paso porque en 1810 era solo un batallón de infantería independiente que a partir de 1813 fue ampliado a regimiento de dos batallones.

V= En cualquier área de la capitanía de Venezuela; las áreas de Maracaibo, Costa Firme, Cumaná, Los Llanos y Guayana (**Nota:** unidades de infantería de milicias deben ser colocadas en Maracaibo y Puerto Cabello).

P= En cualquier área del virreinato del Perú.

BO= colóquese en la Banda Oriental (**Nota:** una unidad de infantería de milicias debe ser colocada en Montevideo).

Ch: colóquese en Chiloé.

Colóquese el batallón Cp (Campeche) en Yucatán.

Colóquese el regimiento Gm (Guatemala) además de una unidad de caballería de milicias en Guatemala.

Colóquese una unidad de caballería de milicias en el área de Salta.

Colóquese una unidad de infantería de milicias en los puertos fortificados de Callao, Puerto Rico y Haití.

Colóquese el batallón Panamá (Pm) en Panamá.

Colóquese el batallón Chiloé (Cl) y el regimiento de Dragones de la Frontera (DF) (reducido en un paso) en Chiloé.

Fuerzas Navales: colóquese una fragata en uno de los siguientes puertos: Montevideo, Callao, La Habana.

RPs Realistas: 4

2.2 Despliegue Patriota

Colóquese las unidades iniciales patriotas en las siguientes áreas:

PL: pueden colocarse en las siguientes áreas: El Plata, Córdoba, Salta, Misiones

SF: en Santa Fe (El regimiento de *Granaderos de Cundinamarca* reducido en un paso)

CH: En las áreas de Chile Sur o Norte.

Q: Quito.

M: En cualquiera de las siguientes áreas Mexicanas: Tierras Calientes, Central México, San Luís Potosí, Guadalajara.

Colóquese al jefe Hidalgo en Guadalajara y a Morelos en Tierras Calientes. Colóquese un marcador de alzamiento Patriota Esclavo/Indio en las áreas de México Central y Guadalajara.

AP (Alto Perú) colóquese en modo “guerrilla” en las áreas de Mojos, Chiquitos y/o Charcas.

Colóquese una unidad de milicias gran colombianas en Cartagena de Indias.

RP Patriotas disponibles

El Plata: 2

Gran Colombia: 2

Chile: 0

México: 4

Peru: 0

2.3 Otras Unidades

Paraguay: colóquese una unidad de caballería de milicias “Rebeldes de El Plata” y una unidad de infantería de milicias de “Rebeldes de El Plata”.

Colóquense los refuerzos peninsulares Realistas en los respectivos turnos de entrada en el marcador general de turnos. Colóquense los refuerzos patriotas en los respectivos turnos de entrada en el marcador general de turnos.

Colóquense todas las unidades del comienzo del juego en el mapa.

Colóquense todas las otras unidades en la “Caja de Reclutas” (“Recruit Pool”) de sus respectivos bandos.

Nota Histórica

El despliegue inicial de las unidades rebeldes peruanas simula las “Republiquetas” del Alto Perú que forzaron al virrey de Lima a asignar parte de sus escasos recursos a perseguir guerrillas..

3.0 SECUENCIA DE JUEGO

Cada turno se divide a su vez en dos turnos de jugador. Cada turno de jugado esta a su vez subdividido en varias fases. Cada acción realizada por cada jugador debe ser llevada a cabo en la fase apropiada.

3.1 Secuencia de juego paso a paso.

1. **Fase de Eventos.** Cada turno a partir del turno 9 (1818) el jugador Patriota comienza a tirar el dado para ver si se produce el evento “Los liberales toman el poder en España” (Véase la sección 10.2).
2. **Fase de Alzamientos.** Ambos bandos pueden intentar provocar alzamientos en áreas controladas por el enemigo. Un máximo de 2 por turno y por bando. Véase la sección 9.0.
3. **Fase de Reorganización y Refuerzos.** Los jugadores acumulan RPs. Las unidades de milicias en el mapa pueden ser empleadas para completar unidades regulares (Sección 3.7). Crear/reconstruir unidades, comprar Puntos de Operaciones (OPs.) llegada de refuerzos desde España. Los jugadores pueden separar/reorganizar fuerzas con las unidades presentes en una misma área. Las unidades pueden cambiar a modo “guerrilla”.
4. **Fase de Operaciones Patriota.**
5. **Fase de Operaciones Realista.**
6. **Fin de Turno.** Comprobar rendición por bloqueo (sección 6.6). Retorno de unidades navales a puerto (sección 7.4).

3.2 La Fase de Operaciones Patriota.

El jugador patriota debe resolver sus operaciones en el siguiente orden:

1. El Plata/Chile
2. Gran Colombia (incluyendo a los Peruanos)
3. México.

3.3 Activaciones

Las unidades individuales y las fuerzas (vd. sección 5.2) pueden ser activadas durante la fase de activaciones de su bando. Antes de activar una unidad o apilamiento, láncese 1d6 para determinar el número de Puntos de Operaciones (*Operation Points*, OPs) disponibles para esa fuerza ese turno. Los jugadores no pueden alternar activaciones entre sí. Esto es, una

fuerza no puede ser activada hasta que la fuerza que está siendo activada no haya gastado todos sus OPs disponibles o que el jugador que la controla decida no continuar operando con dicha fuerza.

Tirada 1D6 OP disponibles

0 o 1	3
1-2:	4
3-4:	6
5-6:	8

Modificadores del dado:

Añádase el factor de Operaciones de cualquier jefe apilado con dicha fuerza.

Añádase +2 por cada RP que se gaste en apilar esa fuerza.

-3 al dado por fuerzas formadas en un 50% o más de milicias y que no apilen con un jefe.

Una vez determinado el número de OPs disponibles, la fuerza podrá operar. Cada acción tiene un coste en puntos de operaciones. Por ejemplo, mover de un área a otra cuesta 1 OP. Para más detalles, véase la tabla de coste de operaciones. Una fuerza puede alternar cualquier tipo de operación siempre y cuando tenga OPs suficientes para llevarla a cabo.

3.3 Fricción: Una fuerza que ataque después de haber gastado 7 o más OPs tendrá -1 al dado en combate.

3.4 Intercepción.

Este es un tipo especial de activación. Cuando una fuerza enemiga sale de un área en el que hay unidades propias, se podrá intentar una intercepción de la fuerza enemiga. Debe anunciarse que se va a intentar intercepción: el jugador enemigo deberá entonces detener su movimiento hasta que la tirada por intercepción sea resuelta.

Láncese 1D6, aplicando los modificadores incluidos en la lista adjunta. Con una tirada modificada de 5 o más, la fuerza adversaria es interceptada. Los jugadores deben entonces resolver un combate entre ambas fuerzas. Dicho combate con tiene ningún coste en OP para ninguno de los dos jugadores. Después de resolver el combate, si hay unidades supervivientes en la fuerza enemiga y les quedan OPs suficientes, podrán continuar su activación.

3.4.1 Modificadores a la Intercepción:

- +1 si el 50% (sin incluir jefes) o más de las unidades en la fuerza interceptora son unidades de caballería
- -1 si el 50% (sin incluir jefes) o más de las unidades de la fuerza interceptada son unidades de caballería.
- + factor de operaciones de cualquier jefe en la fuerza interceptora.
- - el factor de operaciones de cualquier jefe en la fuerza interceptada.

Ejemplo de Intercepción: *El turno III, durante la fase de operaciones realista, una fuerza realista con el jefe Pezuela, 4 unidades de infantería, 1 de artillería y 3 de caballería entran en el área de Salta desde Charcas. Su tirada de activación le dio un total de 5 OPs. Hay una fuerza patriota con el jefe Belgrano, 2 unidades de infantería y 2 de caballería en el área de Salta. El jugador realista intenta sobrepasarlos y gasta un segundo OP para llevar a cabo otra activación de movimiento.*

Anuncia que su fuerza moverá al área de Río de la Plata. El jugador patriota anuncia entonces que va a intentar interceptarle. Lanza 1d6 y añade +1 al dado (factor de operaciones de Belgrano) y +1 porque al menos el 50% de su fuerza es caballería. No obstante, el modificador final de la tirada es de -1 debido al factor de operaciones de 3 del jefe Pezuela. El jugador patriota lanza finalmente el dado y saca un "6", modificado a 5, por lo que la fuerza realista es interceptada. Un combate entre ambas fuerzas tiene lugar. El resultado final del combate será BB, "Bloodbath". A continuación las unidades realistas supervivientes podrán seguir operando con los 3 OPs que les quedaban (dos ya fueron gastados durante las dos activaciones de movimiento.)

Las unidades situadas en fortalezas o en ciudades no pueden intentar intercepción contra unidades o fuerzas enemigas que muevan por las áreas en las que están situadas.

4.0 PUNTOS DE RECURSOS (RESOURCE POINTS, RPs)

Los jugadores acumulan puntos de Recursos (*Resource Points*, RPs) al comienzo del turno dependiendo de las áreas que controlen y de la llegada de RPs desde ultramar. (Llegada de RPs desde España o desde Patriotas en el exilio). Durante la fase 3 (Reorganización y Refuerzos) de la secuencia de juego, los jugadores suman RPs dependiendo de las áreas que controlen. En caso de que ambos bandos controlen parcialmente un área, cada jugador recibirá la mitad de los RPs de esa área, redondeando a la baja si es un número impar. Es decir, si un área da 5 RPs y hay unidades de ambos bandos en esa área, cada bando obtendrá 2 RPs. El RP sobrante se pierde. (**Excepción:** véase caso 3.2.1).

4.1 Gasto de RP

Los RPs permiten comprar o "completar" unidades pagando el coste indicado en RPs. Los RPs pueden ser usados también durante tiradas de dado por desgaste (véase la Tabla de Desgaste para más detalles.)

4.2 RPs Patriotas.

Hay RPs Chilenos, Gran Colombianos, El Plata, Peruanos y Mexicanos.

- Las unidades Gran Colombianas (Venezuela y Nva. Granada) sólo pueden usar RPs Gran Colombianos.
- Las unidades de El Plata sólo pueden usar RP de El Plata.
- Las unidades Mexicanas sólo pueden usar RPs Mexicanos.
- Las unidades Chilenas pueden usar RPs tanto de El Plata como Chilenos.
- Las unidades Peruanas pueden usar RPs tanto de El Plata, como de Chile o de Gran Colombia.
- Los RPs de las áreas de Lima, Cuzco y/o Arequipa pueden ser sumadas a los totales de El Plata si hay unidades de esa nacionalidad en esas áreas, al total Peruano si hay unidades de esa nacionalidad en esas áreas, o a los totales Gran Colombianos si hay unidades de esa nacionalidad en esas áreas.

4.2.1 RPs de el Plata. Pueden ser acumulados en las siguientes áreas si están total o parcialmente bajo control de unidades de El Plata:

Córdoba, Río de la Plata, Salta, Misiones, Paraguay, Banda Oriental, Charcas, Chiquitos, Mojos.

Las unidades Rebeldes de El Plata no pueden acumular ni gastar RPs. Las unidades de rebeldes de El Plata sólo pueden entrar en juego mediante alzamientos que hayan tenido éxito. Véase 9.5.

La ocupación completa de un área concreta por los rebeldes de El Plata niega los RPs de ese área tanto a Realistas como a Patriotas. Es decir, los RP producidos por áreas bajo ocupación completa o parcial de rebeldes platenses.

Ejemplo: Durante la fase de reorganización y refuerzos la Banda Oriental es ocupada por una fuerza rebelde platense y por una fuerza platense. Todos los RP de esa área se pierden (una excepción a la sección 3.0 según la cual un jugador obtendría la mitad de los RPs por control parcial de esa área.)

Las unidades de rebeldes platenses nunca comprueban desgaste cuando se hallan en sus propias áreas. (Áreas del virreinato de El Plata.)

4.2.2 RPs Gran Colombianos. Estos RPs pueden ser acumulados si las siguientes áreas están bajo control total o parcial de unidades gran colombianas: Cumana, Guayana, Los Llanos, Costa Firme, Maracaibo, Santa Fé, Pasto, Quito, Guayaquil, Isla Margarita, Panamá.

4.2.3 RPs Mexicanos. Estos RPs pueden ser acumulados si las siguientes áreas están bajo control total o parcial de unidades Mexicanas: Guatemala, Tierra Caliente, Central México, San Luís Potosí, Guadalajara, Durango, Tejas.

4.2.4 RP Peruanos.

Estos RPs pueden ser acumulados si las siguientes áreas están bajo control total o parcial de unidades Peruanas: Lima, Cuzco, Arequipa, Charcas, Chiquitos, Mojos.

4.3 RPs Realistas.

El jugador realista acumula RPs de áreas que estén bajo control total o parcial (según lo especificado en 4.0) y también recibe RPs desde España (Vd. Sección 4.5, así como el caso 10.2.1).

4.4 Costes en RP

Construir 1 brigada de infantería de milicias: 1/2 RP
Construir 1 brigada de caballería de milicias: 1/2 RP
Construir un batallón de infantería regular: 1 RP
Construir un regimiento de infantería regular (2 pasos): 2 RP
Construir 1 regimiento de caballería regular (1 paso) 1RP
Construir 1 regimiento de caballería regular (2 pasos): 2 RP
Construir una unidad de artillería: 2 RP
Construir una unidad de fragata: 5 RP
Construir una unidad de Navíos: 10 RP

Los RPs pueden ser usados también durante la fase de operaciones. Véase 3.0, Secuencia de juego.

4.5 Llegada de RPs desde España

Al comienzo de la fase de R&R, el jugador realista lanza 1d6 para comprobar la llegada de RPs adicionales desde España.

Tirada de 1-2: recibe 0 RPs

Tirada de 3-4: recibe 1 RP

Tirada de 5: recibe 2 RPs

Tirada de 6: recibe 3 RP

4.5.1 Modificadores de la Tirada (MDT). Los siguientes modificadores afectan a la tirada por RPs desde España:

-1 durante turnos I al V

+1 durante turnos VI al VIII

-2 durante turnos IX al XIV

-1 si hay más áreas bajo control Patriota que áreas realistas (solo si el evento "Liberales toman el poder en España" ha tenido lugar.)

4.6 Reclutamiento de Unidades

Los jugadores pueden usar sus RPs para construir/reconstruir unidades que estén disponibles para recluta en sus respectivos depósitos de reclutamiento.

Las unidades reconstruidas son colocadas en un área o ciudad en un área bajo control total o parcial de las unidades propias.

Las unidades mexicanas reconstruidas pueden ser colocadas sólo en las siguientes áreas de México bajo control total o parcial: Tierra Caliente, Central México, San Luís Potosí, Guadalajara, Durango, Tejas.

Las unidades Gran Colombianas sólo pueden ser colocadas en áreas de Gran Colombia bajo control total o parcial de unidades gran colombianas: Cumana, Guayana, Los Llanos, Costa Firme, Maracaibo, Santa Fé, Pasto, Quito, Guayaquil, isla Margarita, Panamá

Las unidades Platenses recreadas sólo pueden ser colocadas en áreas platenses bajo control total o parcial platense: Córdoba, Río de la Plata, Salta, Misiones, Paraguay, Banda Oriental, Charcas, Chiquitos, Mojos.

Nota: no puede recrearse unidades en ciudades que estén bajo asedio.

4.7 Promoción de Unidades de Milicias

Durante la fase de Reorganización y Refuerzos, las unidades de milicia que ya estén en el mapa (no aquellas que hayan sido "reclutadas" durante ese mismo turno) pueden ser "gastadas" para completar unidades regulares de 2 pasos que hayan perdido 1 paso. El jugador que lleva a cabo primero su promoción de milicias se decide por una tirada de 1d6. El jugador que obtenga la tirada más alta realizará primero sus promociones de milicias. Tanto las milicias como las unidades regulares a completar deben iniciar la fase de R&R en la misma área.

Una unidad de infantería de milicias puede ser empleada para completar una unidad regular de infantería que haya perdido 1 paso. Una unidad de caballería de milicias puede ser usada para completar una unidad regular de caballería que haya perdido un paso. La unidad de milicias es retirada del mapa y la unidad regular es girada a su lado de 2 pasos. **Importante:** la promoción de unidades de milicias deben ser llevada a cabo ANTES de pasar al siguiente paso, esto es el de crear/completar

unidades (incluyendo la creación de nuevas unidades de milicias) y la compra de OPs. Las unidades de milicia realista pueden ser usadas para completar tanto unidades regulares realistas españolas como Americanas.

Nota Histórica

Durante todas las guerras de emancipación fue práctica común reforzar o reconstruir unidades españolas desgastadas como milicias locales, y también tomar cuadros de mando de una unidad regular española para crear una unidad regular con reclutas americanos.

Las milicias patriotas solo pueden ser usadas para completar unidades regulares de su propia nacionalidad. Esto es, las milicias Mexicanas sólo pueden ser usadas para completar unidades regulares mexicanas, las milicias chilenas sólo pueden usarse para completar regulares chilenos, y así sucesivamente.

4.8 Refuerzos Realistas

El jugador español puede recibir refuerzos adicionales durante el curso del juego.

El jugador realista puede colocar unidades de refuerzo recibidas en cualquier Puerto de America bajo control español. Si hay unidades navales patriotas en el área naval adyacente a dicho Puerto, el jugador realista no podrá colocar sus refuerzos en ese puerto.

Si hay unidades navales de ambos bandos en dicha área, debe entonces resolverse combate naval para determinar si es posible desembarcar los refuerzos en ese Puerto. Si las unidades que entran como refuerzo ese turno incluyen a una o varias unidades navales, dichas unidades podrán participar en el combate naval. A continuación de resolver el combate naval, si resulta victorioso el jugador patriota podrá intentar interceptar a las unidades de refuerzo. Si el jugador español gana el combate naval, los refuerzos podrán desembarcar intactos y sin ser molestados en el puerto elegido. Si el jugador patriota gana, debe lanzar 1d6 para determinar si el convoy de refuerzo es interceptado o forzado a volver a España.

- Tirada = 1 o 2. Los transportes se ven forzados a retirarse. Las unidades de refuerzo son devueltas a España.
- Tirada de 3 o 4. Los transportes eluden a la flota enemiga y desembarcan normalmente las unidades de refuerzo.
- Tirada de 5 o 6. los transportes son interceptados y las unidades de refuerzo eliminadas.

Ejemplo de llegada de refuerzos españoles

Es el turno VI (1815) y el jugador realista recibe como refuerzos al jefe español Morillo además de 7 batallones de infantería, 2 regimientos de caballería y 2 unidades de artillería. El jugador realista tiene intención de colocar dichos refuerzos en Montevideo, bajo control realista hasta el momento. No obstante, hay una unidad naval platense en el área naval Océano Atlántico I. Si no hubiera flotas españolas en el área adyacente a Montevideo, el jugador patriota lanza 1d6 para ver si consigue interceptar a los refuerzos españoles. Con una tirada de 1 o de 2, la expedición se ve forzada a

retornar. Dichas unidades de refuerzo pueden intentar llegar como refuerzos durante el turno siguiente (7): si hay unidades navales en el área naval adyacente al puerto de llegada, deberá repetirse la tirada por interceptación, etc. Con una tirada de 5-6, el convoy de transporte es interceptado y destruido. Los refuerzos son eliminados.

4.9 Reclutamiento de Masas Indias/Esclavas

Ambos bandos, una vez por turno, pueden reclutar masas de indios/esclavos (dependiendo de la región) durante la fase de reemplazos y refuerzos. El reclutamiento de esclavos puede realizarse en las siguientes áreas: Costa Firme, Cumaná, Santa Fe, Maracaibo, Chiquitos, Mojos, El Cuzco, Guadalajara, Tierra Caliente, Central México, Yucatán. Una unidad terrestre o jefe (no una unidad naval) debe estar presente en el área para que un jugador pueda intentar reclutar esclavos/Indios para su causa.

4.9.1 Efectos de Indios/Esclavos. El bando que reclute indios /esclavos no podrá intentar un alzamiento en ese área durante el resto de la partida. Utilícese el recuadro de reclutamiento de esclavos para anotar qué bando ha reclutado esclavos y dónde. **Excepción:** el evento “Los liberales toman el poder en España” (véase sección 10.2) cancela esta regla (el bando que reclutó masas indias/esclavas podrá volver a intentar alzamientos en esa área.)

El bando que recluta masas de indios/esclavos recibe 3 puntos de infantería de milicias extra sin coste adicional en RPs. Adicionalmente, durante la siguiente fase de Reorganización y Refuerzos esa área sólo generará la mitad de los RPs que generaría normalmente. Redondéense decimales: la mitad de 5 es 2. (esto simula la destrucción económica de minas, agricultura, etc. que suponía la movilización de mano de obra esclava).

Ejemplo

Es el turno 1, y el jugador Patriota decide reclutar masas indias en el área México Central (la situación histórica.) el jugador patriota recibe tres fichas de infantería de milicias pero no podrá volver a intentar un alzamiento en dicha área hasta que suceda el evento “Los liberales toman el poder en España”.

4.10 Refuerzos Patriotas

Las siguientes unidades de refuerzos llegan en los lugares específicos siguientes:

- **Patriotas Mexicanos.** Las unidades de refuerzo deben ser colocadas en cualquier área bajo control total o apiladas con el jefe Morelos. Nota: en caso de que éste jefe haya sido eliminado las unidades de Patriotas mexicanas podrán entrar en cualquier área que esté libre de unidades realistas.
- **Causa Perdida Mexicana:** Si el jefe Morelos resulta muerto o capturado, las unidades regulares que estén previstas para entrar en turnos siguientes son reemplazadas por brigadas de milicias. Esto es, si tres unidades de infantería y caballería regulares estaban previstas para que entrasen como refuerzos, serán sustituidas por tres unidades de milicia de infantería y dos de caballería. Si no hay unidades de milicias suficientes para

reemplazarlas las unidades de refuerzo se pierden y no son sustituidas.

- **Unidades de Nueva Granada.** Las unidades de Nueva Granada units (batallones NG 1 al 5, 1, 2 GC, Guardias Colombianos, regimiento Cundinamarca) entran o son recreados sólo en el área Santa Fe de Bogotá.
- **La unidad Mina (M).** Colóquese en cualquier área costera Mexicana del Caribe al comienzo de la fase de operaciones del turno 8 (1817).
- **Resto de unidades Patriotas.** Cualquier otra unidad patriota entra en la caja de reclutamiento de acuerdo con las reglas especificadas en 4.6.
- **Patriot Navy.** 1 fragata colombiana, 1 chilena y 1 platense llegan como refuerzos (sin coste en RPs) y pueden ser colocadas en puertos bajo control patriota de sus respectivas nacionalidades durante el turno 2. si no hay un puerto bajo control de unidades patriotas de su misma nacionalidad, la fragata es colocada en la caja de reclutamiento patriota y podrá ser “reclutada” pagando esta vez el coste de 5 RPs. No obstante, véase también la sección 8.3.) **Nota.** Esta regla representa no sólo la captura de buques sino también la repentina llegada de marinos Estadounidenses y Europeos como mercenarios y corsarios al servicio de la causa patriota.

5.0 MOVIMIENTO

Una operación de movimiento cuesta 1 OP (véase la tabla de costes de Operaciones). Durante la fase de operaciones, una fuerza puede llevar a cabo cualquier número de operaciones de movimiento por turno siempre que disponga de los OPs requeridos para ello. El control enemigo de un área no impide a un jugador mover a través de un área o a un área adyacente. Nota: las unidades del mismo bando que las unidades en una ciudad bajo asedio no podrán entrar en dicha ciudad hasta que el asedio sea levantado.

Ejemplo de Movimiento. *Una fuerza con dos unidades de infantería y un jefe mueve desde el área Lima al área Cuzco. El jugador que controla esa fuerza anuncia que su fuerza va a mover, gasta 1 OP y mueve la fuerza al área designada. La fuerza puede llevar a cabo otras operaciones incluyendo movimiento en tanto en cuanto tenga OPs suficientes como para llevar a cabo la operación.*

5.1 Fuerzas

Al comienzo de la fase de operaciones y ANTES de activar ninguna unidad o fuerza, los jugadores pueden reorganizar las unidades presentes en un área, formando varios apilamientos o fuerzas (Ejércitos, véase caso 5.1.1 infra.) los jugadores podrán reorganizarlos para formar varias fuerzas o una sola. No hay límite al número de unidades que pueden formar parte de un solo apilamiento o fuerza. Una fuerza colocada dentro de una ciudad o ciudad fortificada se beneficia del bonus defensivo de estar en una ciudad pero puede sufrir asedio y/o desgaste. Véase Asedios para más detalles.

Ejemplo de Fuerzas. *Al comienzo de la fase de operaciones, el jugador patriota dispone de 2 batallones de infantería, 4 regimientos de caballería y de una unidad de artillería en el área los Llanos. Puede redistribuir sus fuerzas como le parezca, formando por ejemplo una fuerza con 1 batallón de infantería y*

2 regimientos de caballería y una fuerza con el resto, o dispersar sus unidades en fuerzas de una sola unidad, etc. etc.

5.1.1 Marcadores de Fuerzas (Ejércitos): apilamientos demasiado grandes sobre el mapa pueden ser sustituidos por marcadores de “Ejército” (Fuerza). Las unidades son colocadas en el cajetín correspondiente a esa fuerza mientras que el marcador de ejército es colocado y movido sobre el mapa.

5.1.2 Apilamiento: las unidades patriotas pueden apilar entre si cual sea su nacionalidad **Clarificación:** las unidades patriotas de diferentes nacionalidades sólo pueden ser activadas de acuerdo con lo especificado en la sección 3.2. Obviamente las unidades de distintos bandos no pueden apilar entre si.

5.1.3 Inteligencia Limitada (no usar cuando se juegue en solitario): el cajetín de cada fuerza debe mantenerse fuera de la vista del jugador adversario, y sus contenidos sólo serán revelados al enemigo para resolver combate, intercepción, o retirada antes del combate.

Ejemplo de uso de marcadores de Fuerzas

El jugador realista tiene una fuerza en el área de Cumaná con un jefe, 6 unidades de infantería, 4 de caballería y 2 unidades de artillería. En lugar de colocar un apilamiento enorme sobre el mapa, el marcador “Real Ejército de Barlovento” es colocado sobre el mapa mientras que las unidades son colocadas en el cajetín del Real Ejército de Barlovento, fuera de la vista del jugador patriota.

5.2 Fuerzas y Movimiento

Durante la fase de movimiento, una fuerza o apilamiento que lleve a cabo una operación de movimiento puede “dejar atrás” unidades. Esto es, puede dejar en un área una o más unidades antes de mover a otra área. Las unidades “dejadas atrás” no podrán mover u operar durante el resto de esa fase de operaciones. Una fuerza en movimiento puede “recoger” a otra fuerza pero sólo si dicha fuerza no ha operado durante esa fase de operaciones. Giren las unidades 90° o 180° para indicar que han sido “dejadas atrás” o que han completado una operación de movimiento.

5.3 Desgaste durante el Movimiento

Ciertas áreas del mapa eran extremadamente hostiles a los ejércitos operando en ellas a causa de enfermedades (fiebre amarilla, malaria, etc.), el clima, la altura (el “soroche” que afectaba a las tropas extranjeras en el Perú y Alto Perú), fauna salvaje, así como tribus indias hostiles. Las áreas hostiles son Guatemala, Guayanas, Los Llanos en Venezuela, Chaco, Yucatán, Tierra Caliente, Costa Firme, Cumaná, Margarita, Paraguay, y las Pampas. Un apilamiento de una o más unidades, o cualquier fuerza, moviendo a través o finalizando su fase de operaciones en una de dichas áreas, o que atravesase la cordillera de los Andes durante su movimiento, debe lanzar 1d6 para determinar efectos del desgaste (añádase +1 al dado si el movimiento finaliza en el Chaco). La tirada por desgaste se realiza al final del movimiento de dicha fuerza o apilamiento.

Tirada modificada es 4 o menos = 1 paso de pérdidas.

Tirada modificada es 6 o 2 = 2 pasos de pérdidas.

Tirada modificada mayor que 6 = 3 pasos de pérdidas.

La distribución de pasos de pérdidas es llevada a cabo por el jugador que controla la fuerza que sufre desgaste.

6.0 COMBATE

Hay dos tipos de combate en GAM: batalla campal o asedio. NO ES OBLIGATORIO el combate entre unidades enemigas en una misma área.

6.1 Procedimiento de Batalla Campal.

Para resolver combates deben seguirse los pasos siguientes:

1. El jugador que está operando (jugador activo) declara un ataque contra una fuerza en la misma área en que esté la fuerza atacante.
2. la fuerza que está siendo atacada puede intentar evitar el combate. **Nota:** No se permite evitar combate a una fuerza que esté defendiendo en un Puerto o ciudad (véase sección 6.2).
3. Láncese 1D6. con una tirada de 1-3, la fuerza atacada evita el combate. **Nota:** si una fuerza consigue evadir el combate y estaba realizando asedio con “trabajos de asedio” se da por finalizado el asedio. Al evadir combate se da por supuesto que se ha levantado el asedio. Véase sección 6.2.

Añádanse los siguientes modificadores al dado:

- -2 si la fuerza atacada tiene más unidades de caballería que la fuerza atacante.
- +2 si la fuerza atacante tiene más caballería que la fuerza a la que ataca.
- + el factor de Operaciones del jefe que apile con la fuerza atacante (si lo hay).
- - (menos) el factor de operaciones del jefe que apile con la fuerza atacada (si lo hay.)

Si ambas fuerzas aceptan batalla o si la fuerza defensora no consigue evitar el combate, entonces debe resolverse el combate.

4. Ambos jugadores tiran 1d6 para ver quien tiene iniciativa. La tirada más alta gana (volver a tirar en caso de empate). Modificador al dado: factor táctico de líder apilando con la fuerza propia.
5. una vez determinado qué jugador tiene la iniciativa lanzará 2d6 y comprobará la Tabla de Opciones Tácticas (TOT) para determinar si hay algún efecto táctico en la batalla a resolver.
6. el jugador que no tiene iniciativa lanza 1d6 y comprueba la TOT para ver qué táctica podrá usar en la batalla a resolver.
7. Calcúlese la relación de combate teniendo en cuenta los efectos de la TOT (Véase Tablas y Ayudas de juego para más detalles.)
8. Láncese 1d6 y compruébese la tabla de resultados de combate (*Combat Results Table*, CRT)
9. Aplíquense resultados (ver la CRT)
10. Compruébese posible represión realista (cuando esto sea posible-véase sección 10.4)

6.2 Combate de Asedio

Los jugadores pueden usar la Tabla de Asedio (*Siege Combat Table*, SCT) para resolver combates de asedio. La fuerza asediadora debe ser activada y gastar 3 OP por cada ataque de asedio. Una ciudad ocupada por el enemigo debe ser atacada mediante la tabla de asedio. Es decir, para atacar a una unidad enemiga que esté dentro de una ciudad la ciudad debe ser sometida a asedio. No puede ser atacada usando batalla campal.

Las ciudades o fortalezas (puertos o ciudades) deben ser tomadas por asedio si hay unidades terrestres dentro de ellas. Las ciudades no fortificadas añaden +2 factores de (*Esto representa milicias locales o urbanas*) al total defensivo total del defensor, mientras que las fortalezas añaden +8 factores de combate (*Representan los muros de la ciudad, artillería, municiones, y su guarnición*). **Ejemplo:** el jugador Realista tiene una milicia de factor 1 en Puerto Cabello. El jugador Patriota debe llevar a cabo un asedio contra esa milicia, la cual defiende con 1+8 factores de combate.

Aclaraciones: Si cualquier unidad de una fuerza asediadora lleva a cabo intercepción, batalla campal o abandona el área en que está la ciudad asediada, deja de considerársele como parte de la fuerza de asedio.

6.3 Procedimiento.

1. Ambos jugadores calculan el ratio de combate teniendo en cuenta factores de combate, modificadores de columna de la CRT, trabajos de asedio, unidades navales, etc.
2. lanzar 1d6 y aplicar resultados. Véase la tabla de asedio para más detalles. Redondear fracciones hacia abajo (pero nunca por debajo de 1).

Todas las ciudades fortificadas tienen un factor intrínseco de 8. todas las otras ciudades tienen un factor de combate intrínseco de 2.

Si un jefe está presente en el asedio, su factor táctico puede ser sumado a la tirada de la tabla de asedio. Si el jefe está entre los asediadores como modificador positivo, si está entre los defensores como modificador negativo.

Las unidades de artillería tienen su factor de combate DOBLADO para combate de asedio.

6.3.1 Avance Post-Combate. Si una fuerza resulta victoriosa después de una batalla campal, puede inmediatamente entrar en las ciudades, fortalezas o puertos en el área que no estén ocupadas por unidades enemigas. **Ejemplo:** una fuerza realista ataca el área de Quito. Sólo hay una unidad de milicias y no está en la ciudad. La unidad de milicias es destruida por lo que el área de Quito y la misma ciudad de Quito caen automáticamente bajo control realista.

6.4 Trabajos de Asedio.

Cualquier fuerza asediadora puede usar “trabajos de asedio” contra una fortaleza o ciudad. Para ello, la fuerza debe pagar 2 OPs adicionales y es colocada en el recuadro “Siege Works” del cajetín correspondiente a la ciudad asediada. Efectos del uso de trabajos de asedio: +2 columnas a la derecha en la tabla de asedio. (Véase la tabla de asedio para más detalles).

Se considera que una unidad está en una ciudad cuando es colocada sobre el hexágono de ciudad. Pueden ser sujetas a asedio y sufren los resultados de la tabla de asedio y también los resultados de la tabla de desgaste.

Se considera que una unidad está “fuera” de la ciudad cuando está en la misma área que la ciudad pero no sobre el hex de ciudad. Solo puede ser atacada empleando batalla campal.

6.5 Unidades navales y Asedios.

Si hay unidades navales propias en el área naval adyacente a una ciudad Puerto enemiga que esté siendo sujeta a asedio, y no hay unidades navales enemigas en esa misma área, el ataque de asedio tiene un modificador de 1 columna a la derecha.

6.6 Bloqueo.

Una fortaleza puede ser rendida por hambre si se cumplen las siguientes condiciones durante la fase 6, es decir, la fase de fin de turno.

1. Una fuerza gasta al menos 4 OPs asediando la fortaleza. Esto es, la fuerza asediadora deberá mover adyacente a la fortaleza (se coloca en el cajetín “siege” de la ciudad), y anuncia que la va a someter a bloqueo, gastando el número de OPs requeridos. No podrá realizar otra operación mientras la esté bloqueando excepto lanzar ataques de asedio. (si tiene suficientes OPs para ello.)
2. el área naval adyacente a la fortaleza está bajo total control del bando que asedia (esto es, que no hayan unidades navales enemigas en ese área al final del turno.)
3. que no hay unidades del bando que está sufriendo el asedio en el área donde está la fortaleza que no sean aquellas que se encuentren dentro de la fortaleza o ciudad asediada.

Si se cumplen estas tres condiciones, el jugador que asedia debe lanzar 1D6. Con una tirada de 1 a 4 la fortaleza se rinde automáticamente.

Ejemplos de Asedio y Bloqueo: El asedio de Cartagena de Indias. Es la fase de operaciones realista del turno VI (1815) y una fuerza realista con el jefe Morillo además de 8 unidades de infantería, 6 de caballería y 2 de artillería es activada y mueve desde el área de Maracaibo al área de Cartagena. El jugador realista lanza 1d6 para obtener OPs y saca un 4, que da un resultado de 6 OPs, modificados finalmente a 7 debido al factor de operaciones de Morillo de 1.

Dentro del área de Cartagena hay dos fuerzas Patriotas, la fuerza A con 2 de infantería y 2 de caballería en el campo además de la fuerza B con 2 unidades de infantería regular y 2 de milicias dentro de la fortaleza de Cartagena de Indias.

La fuerza de Morillo gasta 1 OP para entrar en el área de Cartagena y otros 2 para atacar a la fuerza patriota “A”. el

resultado final es DZ que significa “defensor eliminado”. Con los 4 OPs restantes anuncia que va a bloquear Cartagena y no mueve el resto de la fase de operaciones.

Adicionalmente, una fuerza naval española con 1 navío y una fragata es activada en el área naval Mar Caribe V. dicha fuerza gasta 1 OP para mover al área naval Mar Caribe III, donde taca y hunden a 1 fragata patriota. La fuerza naval española finaliza sus activaciones para ese turno y permanece en el área naval Mar Caribe III.

Durante la fase de fin de turno las tres condiciones especificadas en la sección 6.6 se cumplen por lo que el jugador realista lanza 1d6 para ver si se rinde Cartagena. El resultado es un 4 por lo que Cartagena se rinde. Todas las unidades patriotas dentro de la fortaleza asediada son retiradas del mapa y colocadas en la caja de recluta del jugador Patriota

6.7 Ciudades.

Las unidades situadas en ciudades no pueden intentar intercepción de unidades enemigas en movimiento por su área. Las ciudades son conquistadas automáticamente si el área en la que están es ocupada por fuerzas enemigas. Es decir, no es necesario atacarlas usando combate de asedio y/o bloqueo (como sería el caso con las fortalezas.)

Las unidades en modo guerrilla no pueden ser colocadas dentro de las ciudades.

En resumen: las unidades situadas en ciudades se benefician del bonus defensivo del factor de combate intrínseco de +2 de las ciudades pero pierden movilidad (no pueden interceptar). Las unidades dentro de una ciudad no pueden pasar a modo “guerrilla.”

7.0 OPERACIONES NAVALES

Las fichas de flotas son usadas para mover tropas y para combatir entre sí. También pueden ser empleadas para realizar incursiones sobre las áreas costeras bajo control enemigo (véase sección 7.8, Incursiones) las unidades navales pueden ser “compradas” durante la fase de reemplazos y refuerzos.

Hay dos tipos de unidades navales: fragatas (fuerzas navales ligeras formadas por fragatas, corbetas y otros buques menores) y navíos o buques de línea (*ships of the line*)

También existen jefes navales que pueden emplear sus factores para modificar las posibilidades de buscar combate naval o de evitarlo.

7.1 Movimiento Naval.

Las unidades o fuerzas navales son activadas siguiendo el mismo procedimiento que las fuerzas terrestres. Durante la fase de operaciones las unidades navales o fuerzas pueden operar. Para mover, una fuerza naval activada debe gastar 1 OP. PUEDE mover un máximo de 4 áreas marítimas por cada OP que gaste.

7.2 Movimiento Naval por fuera del Mapa

Mover desde el área marítima Océano Atlántico III (*Atlantic Ocean III*) al área Océano Pacífico X (*Pacific Ocean X*) y viceversa cuenta para una unidad o fuerza naval como mover 8

áreas marítimas. Esto es, para mover entre esas dos áreas una fuerza naval debe gastar 2 OP.

Mover desde el área Océano Atlántico I (*Atlantic Ocean I*) al área Mar Caribe VI (*Caribbean Sea VI*) y viceversa cuenta como 8 áreas marítimas. Esto es, para mover entre esas dos áreas una fuerza naval debe gastar 2 OP.

7.3 El Recuadro “España”

Las unidades navales españolas pueden mover desde áreas marítimas en el Caribe y en el Atlántico al cajetín o recuadro “España” y viceversa.

Mover desde el recuadro de España a un área del Océano Atlántico y viceversa cuesta 4 OP. Mover desde el recuadro de España a las áreas del Caribe VI-VII-VIII-IX o X y viceversa cuesta 3 OP.

7.4 Retorno a Puerto

Durante la fase de fin de turno, todas las unidades navales deben retornar a cualquier área marítima que esté a 4 o menos áreas de un puerto bajo control propio. Si no existe un puerto de esas características las unidades son automáticamente eliminadas. No se requieren OPs para llevar a cabo este tipo de movimiento especial.

Las unidades navales Patriotas pueden mover a cualquier área naval a 4 o menos áreas de cualquier Puerto bajo control de fuerzas Platenses, Chilenas, Peruanas, Alto Peruanas, Gran Colombianas o Mexicanas. También pueden mover al Recuadro “Nueva Orleans” (US Holding Box) o a Haití (Recuadro “Haití”).

Las unidades realistas pueden mover a cualquier área a 4 áreas o menos de un Puerto bajo control realista o al recuadro “España”.

7.5 Combate Naval.

El combate no es obligatorio entre fuerzas navales enemigas situadas en la misma área.

Para atacar a una fuerza naval enemiga, una fuerza naval debe ser activada y gastar 2 OP. La fuerza naval atacada puede intentar evitar combate. Láncese 1d6. Con una tirada de 1-3, la fuerza atacada elude el combate.

7.5.1 Procedimiento de Combate: cada buque o Puerto fortificado (véase sección 7.10) elige un objetivo y lanzar 1d10 por cada paso que tenga la unidad. Esto es, una unidad con dos pasos tira 2d10, una unidad de dos pasos reducida tira 1d10. Si el resultado es igual o inferior al factor de combate naval de la unidad que dispara, se anota un paso de pérdida sobre el buque enemigo. Aplíquense resultados simultáneamente.

Ejemplo de Combate Naval.

Una fuerza naval española que incluye una fragata y un navío de línea ataca a una fuerza mexicana de dos fragatas.

El navío elige disparar a una de las fragatas mexicanas mientras que la fragata española elige disparar a la otra

fragata. Las dos fragatas mexicanas disparan contra la fragata española. El navío español lanza 2d10 y obtiene dos resultados de “2” con lo que consigue dos impactos que envían a la fragata enemiga al fondo. Las dos fragatas mexicanas a su vez lanzan 2d10 cada una, con un resultado de 1, 5 y 5, 6. La fragata española pierde 1 paso. A su vez, la fragata española lanza 2d10 y consigue un resultado de 2 y 5, anotando un impacto (-1 paso de pérdidas) contra la fragata mexicana superviviente.

7.6 Operaciones Anfibias

La unidad o unidades navales deben comenzar su fase de operaciones adyacente al área en que estén las unidades terrestres que vayan a mover por mar. La fuerza terrestre deberá comenzar la fase de operaciones en una ciudad con puerto adyacente a la misma área marítima en que estén las fuerzas navales. La fuerza terrestre es activada (lanza 1d6 por activación y recibe cierto número de OPs) y gasta 1 OP para embarcar en la unidad naval. La unidad naval es activada a su vez y mueve cualquier número de áreas navales a otra área naval adyacente a un área costera. Para desembarcar, la fuerza terrestre gastará 1 OP para desembarcar en el área terrestre. Una vez desembarcada podrá seguir operando en tanto tenga suficientes OPs para ello.

7.7 Capacidad de Transporte Naval

Una unidad de navíos de línea puede transportar una fuerza de hasta 4 pasos de infantería, caballería o artillería, además de un jefe. Una unidad de fragatas puede transportar un máximo de 2 pasos de infantería, caballería o artillería, además de un jefe.

Cualquier buque patriota puede transportar unidades terrestres o jefes patriotas de cualquier nacionalidad.

7.8 Incursiones.

Para realizar una incursión de la costa enemiga, colóquese la unidad naval que realizar la incursión adyacente al área costera bajo control enemigo. Láncese 1d6. Modificar el dado en -1 si hay una o varias unidades navales enemigas en el área que está siendo atacada.

Con una tirada de dado de 3 o menos el área pierde 0 RP. Con una tirada de 4 o más, el área pierde 1 RP. Este RP se saca de la contribución de esa área del siguiente turno.

Los jugadores deben tomar nota de qué áreas sufren incursiones o colocar un marcador en el área como recordatorio para la siguiente fase de reorganización y refuerzos.

7.9 Unidades Navales y Toma de Puertos

las unidades navales pueden afectar el resultado de combate de asedio, véase Combate de Asedio (secciones 6.5 y 6.6).

Cuando un Puerto fortificado es tomado y hay unidades navales enemigas en el Puerto, láncese 1d6 por cada unidad naval. Con una tirada de 1, la unidad naval escapa a cualquier puerto bajo control propio dentro de un radio de 5 áreas marítimas. Si es una unidad naval española puede ser colocada en los recuadros de

España o de Puerto Rico. Si es una unidad Mexicana puede ser colocada en el recuadro “Estados Unidos” (US Holding Box). Si es gran colombiana podrá ser colocada en el recuadro “Haití”. Con una tirada de 2 a 5, la unidad es destruida. Con una tirada de 6, la unidad naval es capturada. Sustitúyase la unidad con otra unidad de la misma nacionalidad, tipo y factores de combate que las unidades terrestres que acaban de tomar la fortaleza.

7.10 Puertos Enemigos

Cuando se ataque a unidades navales situadas en puertos enemigos fortificados, la ciudad fortificada podrá disparar en combate naval como si de un navío de línea de dos pasos (factor de combate 7) se tratase. No puede ser dañada por el fuego de los buques enemigos. Las unidades navales se considera que están “en puerto” si se las coloca sobre el hex de ciudad portuaria.

8.0 JEFES

Las unidades de jefes (*Leaders*) representan a comandantes además de sus estados mayores y una pequeña unidad de escolta. Los jefes tienen factores que cuantifican sus capacidades operacionales y tácticas. Dichos factores son empleados para modificar diversas funciones del juego: eludir combate, combate, movimiento, etc. también hay un comandante naval especial que representa al almirante británico al servicio de los patriotas Lord Cochrane.

8.1 Retiradas y bajas de Jefes.

Si todas las unidades apiladas con un jefe son eliminadas, láncese 1D6. con una tirada de 1-2, el jefe resulta muerto o capturado. Con 4-6, el jefe sobrevive y es colocado adyacente al apilamiento de unidades de su nacionalidad más cercano. Si es un jefe patriota

y sobrevive la tirada por pérdida de jefe, el jefe puede ser colocado en un “Refugio Patriota” (*Patriot haven*). Véase la sección 10.3. Refugios patriotas.

8.2 El comandante Realista J. Tomás Boves

Cuando el jugador realista lance un 1d6 para intentar un alzamiento en la región de los llanos, añádase +1 al dado si el jefe Boves está en los llanos o en cualquier área adyacente a los llanos.

Boves y todos los oficiales de la llamada “División infernal” siempre comandaban desde primera línea, por lo que el riesgo de resultar muerto o herido era siempre alto (como ocurrió finalmente en la batalla de Urica, en 1814) por lo tanto, cada vez que la fuerza apilada con el jefe Boves participe en combate, réstese -1 a la tirada del dado por muerte o captura del jefe.

8.3 El Comandante Naval Patriota Cochrane.

Lord Thomas Cochrane es una unidad de comandante naval. No puede usar su factor táctico para asistir en ninguna batalla campal o de asedio.

Puede contribuir su factor táctico solo en las siguientes acciones navales:

- (a) Bloqueo (Sección 6.6) con -1 al dado.
- (b) Evasión naval (Sección 7.5) con -1 al dado
- (c) Combate Naval (Sección 7.5) con -1 al dado
- (d) Incursión (Sección 7.8) como **+1 al dado** y
- (e) unidades navales y captura de puertos (Sección 7.9) como +1 al dado.

Además, si Cochrane está presente en una batalla naval en que participen fragatas realistas, láncese 1D6 antes de resolver la batalla. Con una tirada de 1-2, una fragata realista es capturada o eliminada (a elección del jugador patriota) inmediatamente. Si se elige captura, la fragata realista deberá ser retirada del mapa y sustituida por una fragata chilena de factor 3. El buque recién capturado no podrá participar en la batalla presente y es eliminada si todas las fuerzas navales patriotas son eliminadas.

El turno que Cochrane entra en juego una unidad naval patriota cualquiera (históricamente debería ser chilena) puede entrar en juego gratis (sin coste en RPs).

9.0 ALZAMIENTOS.

Ambos bandos pueden intentar un máximo de dos alzamientos por turno en áreas bajo control enemigo. Ciertas áreas tienen modificador positivo para los realistas, y ciertas áreas tienen modificador negativo para los patriotas.

9.1 Áreas Pro-Realistas

Las siguientes áreas era activamente pro-realistas durante la guerra: Pasto, Chiloé, Lima, El Cuzco, Maracaibo, Cuba, Puerto Rico. En el mapa se ha puesto una bandera española como recordatorio.

El jugador patriota no podrá intentar provocar un alzamiento en las siguientes áreas: Banda Oriental, Misiones, Paraguay.

9.2 Áreas pro Patriotas

Las siguientes áreas era activamente pro-realistas durante la guerra: Costa Firme, Margarita, Santa Fé, Río de la Plata, Córdoba, Salta, Mojos, Charcas. En el mapa se ha puesto una bandera de la nacionalidad respectiva (Mexicana, Gran Colombiana, etc.) como recordatorio.

9.3 Procedimiento.

Durante la fase 2 de la secuencia de juego, ambos jugadores anuncian qué áreas intentará alzarse ese turno. Láncese 1d6 por cada región y añádanse posibles modificadores del dado. La región (no la ciudad) se alzarán con una tirada modificada de 5 o más. Si el alzamiento tiene éxito, colóquese una unidad de milicias de infantería o caballería (de la nacionalidad correspondiente en caso de ser un alzamiento patriota) en el área. Si no hay unidades de milicias disponibles se considera que no se ha producido el alzamiento.

9.4 Modificadores del dado

- 1 si hay unidades regulares enemigas en esa área.
- +2 para alzamientos Patriotas si la región es pro-Patriota.
- +2 para alzamientos Realistas si la región es pro-Realista.
- +1 para alzamientos patriotas si la región ha sufrido represión realista (véase 10.4.)
- +1 para alzamientos realistas en los llanos si Boves está en el área o en una adyacente (véase sección 8.3)

9.5 Disensiones Internas en el Plata

Las rebeliones internas en Banda Oriental, Misiones y Paraguay contra la autoridad de Buenos Aires son simuladas en forma de rebeliones o alzamientos “Pro realistas.”

Esto es, si durante la fase de alzamientos el jugador realista consigue provocar un alzamiento en una cualquiera de las siguientes áreas: Misiones, Río de la Plata, Banda Oriental o Paraguay, ocurre lo siguiente:

En lugar de colocar milicias realistas en las áreas mencionadas se pueden colocar unidades de “Rebeldes platenses.”

el jugador realista podrá intentar alzamientos en dichas áreas a partir del turno 3 (1812). Esto es, los turnos I (1810) y II (1811) no podrá intentar alzamientos en dichas áreas.

Los intentos de alzamiento rebeldes en las cuatro áreas mencionadas tienen un modificador positivo de +2 al dado. Es decir, para esta tirada de dado SOLO dichas áreas son tratadas como si fueran áreas pro realistas.

Las unidades de rebeldes platenses no pueden atacar ni mover fuera de sus respectivas áreas. Son controladas por el jugador realista si el área en que están son atacadas por el jugador patriota. Si el jugador realista las ataca son controladas por el jugador patriota. Nunca pueden apilar ni operar con unidades realistas o patriotas.

La producción de RPs de un área que esté bajo completo control de rebeldes platenses no es controlada ni por los realistas ni por los patriotas. En otras palabras, dichos RPs se pierden para ambos bandos.

10.0 UNIDADES Y REGLAS ESPECIALES

Esta sección de las reglas trata de unidades que tienen capacidades especiales o de circunstancias especiales que pudieran ocurrir durante el juego.

10.1 Guerrillas

Las milicias tanto realistas como patriotas pueden pasar a modo “guerrilla” (y viceversa) durante la fase de reorganización y refuerzos. Un marcador de “guerrillas” se coloca sobre ellos como recordatorio.

Las unidades de guerrillas controlan un área excepto en caso de que haya unidades enemigas regulares en esa área. El jugador enemigo no podrá “recolectar” RPs de esa área si no hay unidades regulares en esa área.

Las unidades realistas combatiendo en áreas pro Patriotas en los que haya al menos una unidad patriota en modo guerrilla tienen sus factores de combate reducidos a la mitad (redondear decimales hacia arriba; p. ej. la mitad de 5 es 2,5 redondeado a 3) Las áreas pro patriotas (Río de la Plata, Córdoba, Salta, Mojos, Charcas, Isla Margarita, Tierra Caliente) están indicadas por las respectivas banderas nacionales.

Las unidades patriotas combatiendo en áreas pro realistas en las que haya al menos una unidad realista en modo guerrilla tienen

sus factores de combate reducidos a la mitad (redondear decimales hacia arriba; p. ej. la mitad de 5 es 2,5 redondeado a 3). Las áreas pro realistas (Pasto, Chiloé, Lima, El Cuzco, Maracaibo, Cuba, Puerto Rico) están indicadas por una bandera española en el mapa.

***Ejemplo:** es el turno VII (1816) y el ejército realista del Alto Peru (jefe Pezuela, 8 batallones de infantería, 4 regimientos de caballería y una unidad de artillería) intenta invadir el área de Salta desde Charcas. Hay una unidad de infantería de milicias patriota en modo guerrilla en Salta, 3 batallones de infantería y 2 regimientos de caballería platense al mando del jefe Belgrano. La unidad de guerrilla no puede combatir pero las fuerzas realistas tienen sus factores de combate reducidos a la mitad si eligen atacar a la fuerza de Belgrano debido a que Salta es una región pro-patriota. No obstante, el jugador realista podrá intentar una operación de contra guerrilla contra la milicia en guerrilla y a continuación atacar a la fuerza patriota regular con sus factores al completo.*

Para atacar a una fuerza en guerrilla, el jugador atacante anuncia que va a llevar a cabo una operación de contra guerrilla. Anuncia contra qué unidad la va a llevar a cabo y gasta el número de OPs requeridos para ello. Deberá entonces lanzar 1d6, consultar la tabla de contra guerrilla y aplicar los resultados.

Las unidades en modo guerrilla NO PUEDEN entrar en ciudades, fortalezas o puertos.

10.2 Los Liberales toman el poder en España

A partir del turno 9 (1818), láncese 1d6 al comienzo de cada turno. Con una tirada de 5 o de 6, los liberales toman el poder en España, forzando al rey Fernando VII a aceptar la constitución de 1812. **Nota:** este evento sólo puede ocurrir una vez por partida.

A partir de cada turno a partir del 9, añádase 1 a la tirada hasta que se produzca el evento de toma del poder por los liberales. Es decir, el evento tiene lugar con una tirada de 4, 5 o 6 el turno 10 (1819), con una tirada de 3, 4, 5 o 6 el turno 11 (1820) etc.

10.2.1 Efectos. En caso de que los liberales tomen el poder en España tiene lugar los siguientes efectos:

1. la llegada de refuerzos desde España se anula. Cualquier refuerzo previsto para el turno en que se produzca el evento o posteriores (1818, 1819, 1820...) es cancelando.
2. El número de RPs recibidos desde España cada turno es reducido a la mitad (redondear hacia abajo decimales: p.ej. la mitad de 3 es 1,5 redondeado a 1.)
3. El jugador patriota podrá volver a intentar alzamientos en áreas en los que haya reclutado fuerzas Indias/Esclavas en turnos anteriores. (Véase 4.9.)
4. Durante el turno en que este evento tenga lugar (UNICAMENTE) los jefes patriotas pueden intentar

“subversión” de unidades realistas americanas. Puede intentarlo una vez por cada líder patriota en el mapa. Esto es, si el jugador patriota tiene en el mapa a los jefes Bolívar, Sucre o San Martín, cada uno de ellos podrá intentar “subvertir” una unidad realista americana.

10.2.2 Procedimiento

El jugador patriota elige qué unidad realista Americana (colocada en la misma área que el jefe patriota) va a intentar subvertir. Lance 1d6. con una tirada de 1-3, la unidad es subvertida. Retírese del mapa y colóquese una unidad patriota del mismo tipo y a ser posible con los mismos factores de combate o lo más parecidos posible apilada con la unidad de jefe que ha realizado la “subversión.”

Ejemplo de subversión: Es el turno XI (1820) y el evento “liberales toman el poder en España” ha tenido lugar durante la fase de eventos previa. El jefe patriota San Martín está en el área Lima con 7 unidades de infantería y 4 de caballería regular. El jugador realista dispone en esa misma área de 6 unidades de infantería y de 3 de caballería regulares. El jugador patriota elige a la unidad enemiga “VdC” (Voluntarios de la Concordia) para que se pasen al bando patriota. Lanza 1d6 y el resultado es de “2” por lo que la unidad es subvertida. Es un regimiento de dos pasos por lo que la unidad es retirada del mapa y reemplazada por otra unidad platense o peruana equivalente (otro regimiento de infantería regular de dos pasos.) si la unidad subvertida es un regimiento de dos pasos reducido entonces la unidad substituta entrará también reducida a 1 paso.

10.3 Refugios Patriotas

Los jefes patriotas pueden entrar en territorio Estadounidense (solo unidades mexicanas) o al recuadro de Haití (solo unidades Gran Colombianas) en cualquier momento durante la fase de operaciones patriota, O cuando la fuerza con la que apilan es completamente eliminada y el jefe en cuestión ha sobrevivido a la tirada por eliminación (vd. Sección 8.1). Este movimiento no tiene coste en OPs.

Nota Histórica: Históricamente, los patriotas mexicanos usaron los Estados Unidos como base desde la que invadir Texas en 1813. Asimismo, sus corsarios operaron desde Nueva Orleans y la isla Barataria, en la costa de los Estados Unidos. Respecto a los venezolanos, después de ser derrotados claramente por el ejército de Boves, Bolívar utilizó Haití como base desde donde lanzó su contraofensiva, desembarcando en Venezuela en 1816.

Durante la fase de refuerzos y reemplazos, el jugador patriota puede gastar RPs para reclutar infantería, caballería, artillería o unidades navales y colocarlas adyacentes al líder colocado en el refugio patriota. Dichas unidades pueden ser activadas normalmente durante la fase de operaciones patriota. Esta operación puede ser llevada a cabo incluso si todas las áreas a la que pertenecen las unidades patriotas activadas están bajo control realista.

Hay un máximo de unidades que pueden ser reclutadas y desplegadas en “refugios patriotas”. No más de 2 unidades de

infantería, 1 de caballería y 1 de artillería además de 1 unidad de fragatas. Las unidades gran colombianas reclutadas en Haití son colocadas en el recuadro “Haití” en el mapa. Las unidades mexicanas reclutadas en México son colocadas en el recuadro “Estados Unidos” del mapa. Cuando son activadas pueden entrar en México por Tejas, Nuevo México o Nueva California.

Ejemplo: Estamos en el turno VI (1816). El jefe Bolívar mueve al recuadro Haití al final de la fase de operaciones patriota. Durante la fase de refuerzos y reemplazos del turno VII (1817) el jugador patriota gasta 7 RPs para reclutar y/o recuperar de la caja de recluta patriota 1 fragata, 1 batallón de infantería y escuadrón de caballería. Dichas unidades son colocadas en el recuadro Haití y pueden ser activadas durante la fase de operaciones del turno VII (1817) y desembarcar en cualquier área de Venezuela siguiendo las reglas para desembarcos anfibios.

10.4 Represión Realista.

Siempre que una fuerza realista limpie completamente un área de unidades patriotas, láncese 1d6. Con una tirada de 2 a 6, no ocurre nada. Con una tirada de 1, la represión española subsiguiente consigue forzar a la población local a apoyar al bando patriota. Un marcador de “represión española” debe ser puesta en esa área como recordatorio para el resto de la partida.

Efectos del marcador de represión. Cualquier alzamiento patriota en esa área tendrá un modificador a favor de +1. si el área reconquistada es un área pro realista (Cuzco, Chiloé, etc.) o pro patriota (costa firme, el plata, etc.) no es necesario comprobar si hay represión realista.

Nota Histórica: esta regla simula la represión indiscriminada que siguió a la reconquista de ciertas regiones como por ejemplo Chile en 1816 o Venezuela en 1815 y que hizo que buena parte de la población inicialmente neutral o pro realista se pusiera del lado patriota.

10.5 Despliegue Mínimo de unidades en Nueva España, Cuba y Puerto Rico (SOLO en el escenario de campaña)

Si el jugador realista no tiene al final del último turno del escenario de campaña las siguientes unidades,

- 16 pasos de infantería y/o caballería regulares en México y la capitanía de Guatemala,
- Además de un mínimo de 12 pasos de infantería y/o caballería regulares en Cuba/Puerto Rico

se considerará entonces que el jugador patriota controla 2 áreas más a efectos de determinación de victoria al final del juego.

Históricamente, los españoles destinaron fuertes guarniciones a Nueva España, Puerto Rico y Cuba. Nueva España era la principal fuente de ingresos para la corona por lo que mantenerla bajo control era la clave para continuar la guerra. También existía el peligro potencial de que los Estados Unidos intentasen expansionarse a costa de España (como ocurrió efectivamente en Florida en 1819) si dichas áreas quedaban poco defendidas.

10.6 La Legión “Sao Paulo”.

En 1811 los Portugueses enviaron desde su colonia del Brasil una fuerza expedicionaria. En teoría su misión era ayudar a sus aliados españoles en la Guerra contra Napoleón a defender la banda Oriental pero con la misión a largo plazo de anexionar la zona al imperio del Brasil, para así tener acceso al estuario de la plata y a las rutas fluviales que llevaban a Paraguay, el Matto Grosso e incluso el Alto Perú.

Las tres unidades portuguesas “SPL” (Legión Sao Paulo) despliegan al comienzo de la partida fuera del mapa. Pueden ser activadas por el jugador realista el primer turno ne que una unidad platense entre en la banda oriental. Opera normalmente hasta que sea eliminada. No pueden ser reconstruidas una vez eliminadas o recibir reemplazos. Pueden retirarse a Brasil llevando a cabo una activación de movimiento normal pero si el jugador realista decide retirarla al Brasil queda permanentemente eliminada del juego y no podrá volver al juego.

La legión Sao Paulo solo puede operar en la Banda Oriental. No debe pasar control por desgaste al final del turno. No puede apilar con unidades realistas.

Si solo hay unidades de la SPL y unidades platenses en la banda oriental el jugador patriota controla sólo la mitad de los RPs de esa área (pero el realista no podrá recibir la otra mitad de RPs; esos RPs se pierden.) si sólo hay unidades de rebeldes platenses y unidades SPL en la banda oriental ni el jugador patriota ni el realista podrán controlar ninguno de los RPs de esa área.

10.7 Guerrillas Mexicanas

Hasta que el jefe patriota Hidalgo sea eliminado del juego, el jugador realista sólo puede activar un número de unidades realista equivalente a un DR cada turno en áreas de México (Yucatán, Tierra Caliente, Central México, Guadalajara, San Luís Potosí, Durango, Tejas, Nuevo México, Nueva California, Vieja California). *Nota de Diseño: las unidades no activadas simulan las fuerzas asignadas a vigilar las fronteras del norte contra posibles ataques estadounidenses, o proteger las costas de posibles incursiones corsarias, etc.*

11.0 COMO GANAR

Una partida de *Guerra a Muerte* se gana mediante el control de áreas del mapa. Al final del turno XV (1824) deben contarse el número total de áreas controladas por cada jugador y se determina quién es el ganador de la partida. Las áreas bajo control parcial de ambos bandos cuentan como ½ área para determinar el vencedor.

Las áreas bajo control parcial o total de rebeldes platenses cuentan como ½ área a efectos de victoria para el jugador patriota.

El control de áreas con valor de RP de 0 (las Pampas o el Chaco, por ejemplo) no cuentan para determinar el vencedor.

11.1 Niveles de Victoria.

11.1.1 Victoria Patriota. El jugador realista controla solo dos áreas en el continente (sin contar Cuba, Santo Domingo y Puerto

Rico). Las áreas controladas en el continente no deben sumar más de 4 RPs entre las dos.

El resultado histórico. El imperio español en el continente está acabado y la Guerra entra en una fase de operaciones de limpieza de las últimas resistencias a la desesperada como Chiloé o Veracruz.

11.1.2 Empate. El jugador realista controla todavía al menos 5 áreas de 14 o más RP de valor en el continente (sin contar Cuba, Santo Domingo y Puerto Rico)

Los focus principales de rebelión (Venezuela, México, Argentina) han consolidado su independencia y han asegurado que los españoles no podrán volver. Los patriotas tienen sólidas bases desde las que atacar a los últimos territorios españoles. No obstante, los españoles todavía controlan uno o dos puntos fuertes en el continente y son capaces de continuar la lucha durante años.

11.1.3 Victoria Realista. El jugador realista controla al menos 15 áreas (no importa el valor en RPs) en el continente, sin contar Cuba, Santo Domingo y Puerto Rico.

El imperio no es tan sólo capaz de continuar luchando sino también de lanzar contraofensivas y reconquistar los principales focos de la rebelión. Argentinos, mexicanos o venezolanos deberán pensar primero en asegurarse su independencia antes de pensar en atacar los reductos españoles en el Perú y México... el final del Imperio no se ve a la vista para las próximas décadas.

12.0 ESCENARIOS

Hay tres escenarios cortos en *Guerra a Muerte*. El primero cubre el alzamiento patriota inicial, el segundo el contra ataque para reconquista el imperio americano, y el tercero simula el episodio final de la guerra en el que España fue expulsada definitivamente de los continentes norte y suramericanos.

12.1 Los Primeros Combates (1810-14)

La invasión francesa de España y especialmente la aplastante derrota española en Ocaña (1810) creó un vacío de poder en las colonias americanas que fue rápidamente sustituido por una serie de juntas que en el nombre de Fernando VII asumió el poder en los diferentes virreñatos, algunas veces en contra del mismo virrey. La actitud de las unidades regulares americanas (no había unidades regulares españolas en América en 1810) determinó quién controlaba el poder en cada región. El escenario estaba pues preparado para lo que no era sino una guerra civil entre americanos.

12.1.1 Duración del Escenario: 5 turnos.

El escenario comienza con la fase de operaciones del turno I (1810).

12.1.2 Despliegue Realista: Utilícese las instrucciones de despliegue del escenario de campaña (véase 2.0).

12.1.3 Despliegue Patriota: Utilícese las instrucciones de despliegue inicial del escenario de campaña (véase 2.0).

12.1.4 Cómo Ganar:

- **Victoria Patriota:** el jugador Patriota controla 12 o más áreas. Áreas controladas parcialmente cuenta como ½ área.
- **Empate.** El jugador patriota controla 11, 10 o 9 áreas. El Patriot Player controla 11, 10 o 9 áreas. Áreas controladas parcialmente cuenta como ½ área.
- **Victoria Realista:** el jugador Patriota controla completamente menos de 9 áreas. Áreas controladas parcialmente cuenta como ½ área.

Nota: al final del último turno el jugador realista debe desplegar las siguientes unidades en Guatemala, México Cuba y Puerto Rico:

- Un mínimo de 6 pasos de unidades regulares de infantería y/o caballería realista en México y en la capitanía de Guatemala.
- Además de un mínimo de 6 pasos de infantería o caballería regulares en Cuba/Puerto Rico

Si el jugador realista no cumple los requerimientos mínimos de despliegue se considera que el jugador patriota controla 2 áreas más a la hora de determinar el vencedor.

12.2 El Imperio Contra ataca (1815-1818)

A comienzos de 1815 la causa de Fernando VII parecía tener la iniciativa en el continente sudamericano, gracias a los éxitos realistas del año anterior (reconquista de Chile y de casi toda Venezuela, victorias contra los argentinos en el Alto Perú) y gracias también al final de la guerra en España que había liberado a miles de tropas veteranas para la guerra en las colonias americanas. Con la llegada en masa de refuerzos españoles, los realistas disponían ahora de suficientes recursos para tomar la ofensiva contra la última provincia rebelde: el Plata. No obstante, durante el año 1816 Bolívar y Güemes frustrarían los planes realistas, el primero desembarcando de nuevo en Venezuela y el segundo deteniendo la invasión realista del norte de Argentina usando tácticas de guerrilla con su excelente caballería gaucha.

12.2.1 Duración del Escenario: 4 turnos

El escenario comienza con la fase de Alzamientos del turno VI (1815).

12.2.2 Despliegue Realista: En Cuba, Puerto Rico y Santo Domingo: 8 pasos de infantería regular americana, 1 paso de caballería regular americana, 2 pasos de infantería regular española.

En cualquier área de Nueva España (incluyendo el Yucatán y Guatemala): 11 pasos de infantería regular Americana, 4 pasos de caballería regular Americana, 2 unidades de artillería, 2 milicias de infantería, 2 milicias de caballería, 7 pasos de infantería regular española, 2 pasos de caballería regular española. 1 fragata en Veracruz.

En Venezuela (Costa Firme, Guayana, Cumaná, Maracaibo, Los Llanos): 5 pasos de infantería regular americana, 4 pasos de caballería de línea americana, 1 paso de infantería regular española, 1 unidad de artillería.

En Perú (Pasto, Quito, Guayaquil, Quijos, Cuzco, Lima, Arequipa, Mojos, Charcas, Chiquitos): Jefe Pezuela, 14 pasos de infantería americana de línea, 3 pasos de caballería americana de línea, 2 unidades de artillería. 1 fragata en el Callao.

En Chile (Chile Norte, Chile Sur, Chiloé): 2 pasos de infantería regular Americana, 1 paso de caballería regular americana.

RPs Realistas disponibles inicialmente: 14

Colóquese un marcador de “Represión Realista” en el área Chile Norte.

12.2.3 Despliegue Patriota:

- **Gran Colombia**
1 Brigada de milicias en isla Margarita.
Colóquense 4 pasos de infantería de línea, 2 pasos de caballería regular, 2 milicias de infantería, 1 milicia de caballería en Santa Fé (incluyendo Cartagena de Indias). Jefe Bolívar y 1 fragata en el recuadro “Haití.”

RPs Gran Colombianos disponibles inicialmente: 10

- **México**
Jefe Morelos, 2 milicias de caballería y 2 milicias de infantería en modo “guerrilla” en cualquiera de las siguientes áreas: Tierras Calientes, Central México, San Luís Potosí, Guadalajara, Durango. 1 fragata en el recuadro “Estados Unidos” (USA Holding Box.)

Colóquense marcadores de recluta patriota de esclavos/indios en Tierras Calientes y en Central México.

RPs Mexicanos disponibles inicialmente: 4

- **El Plata**
Colóquense 7 pasos de infantería de línea, 4 de caballería de línea, 1 unidad de artillería en Salta, Córdoba y/o Río de la Plata. Colóquese 1 milicia de infantería y 1 de caballería en Río de la Plata y/o Córdoba.

1 fragata en Buenos Aires.

RPs Platenses disponibles inicialmente: 7

Colóquense todas las otras unidades patriotas en la caja de recluta patriota, incluyendo aquellas previstas como refuerzos para los turnos I al V. los refuerzos previstos para los turnos VI (1815) al IX (1818) entran siguiendo las reglas estándar de entrada de refuerzos.

- **Rebeldes Platenses.**
Colóquese una unidad de infantería y una de caballería rebelde en Paraguay
Colóquese una unidad de caballería en la Banda Oriental.

12.2.4 Cómo Ganar:

- **Victoria Patriota:** el jugador patriota controla 14 o más áreas. Áreas controladas parcialmente cuenta como ½ área.
- **Empate.** El jugador patriota controla 11, 12 o 13 áreas. Áreas controladas parcialmente cuenta como ½ área.
- **Victoria Realista:** el jugador patriota controla completamente 10 o menos áreas. Áreas controladas parcialmente cuenta como ½ área.

Nota: al final del último turno el jugador realista debe desplegar las siguientes unidades en Guatemala, México Cuba y Puerto Rico:

- Un mínimo de 10 pasos de unidades regulares de infantería y/o caballería realista en México y en la capitania de Guatemala.
- Además de un mínimo de 10 pasos de infantería o caballería regulares en Cuba/Puerto Rico

Si el jugador realista no cumple los requerimientos mínimos de despliegue se considera que el jugador patriota controla 2 áreas más a la hora de determinar el vencedor.

12.3 1820-1824: Final del Imperio

Tras las derrotas de Chacabuco, Maipú y Boyacá, los realistas se veían relegados a la defensiva tanto en Venezuela como en Perú. Con Chile firmemente en manos patriotas, ahora el Perú se veía amenazado desde el mar y no solo a través de la larga y difícil ruta andina. Los patriotas se hallaban ya dispuestos para llevar la guerra al reducto más fuerte del enemigo, el Perú. En Venezuela, los realistas se habían visto relegados a una pequeña cabeza de puente en la costa. El año 1820 trajo también un cambio radical en la situación política: un pronunciamiento liberal en España que forzó a Fernando VII a aceptar el régimen parlamentario y a abandonar el gobierno absolutista. Muchos realistas americanos, la mayoría de los cuales destacaban por su adhesión incondicional al absolutismo, comenzaron a cuestionarse su lealtad a los nuevos dirigentes españoles.

12.3.1 Duración del Escenario: 5 turnos. El escenario comienza con la fase de alzamientos del turno XI (1820).

12.3.2 Despliegue Realista: En Cuba, Santo. Domingo and Puerto Rico: 12 pasos de infantería regular (españoles y/o realistas americanos), 1 milicia de infantería, 1 milicia de caballería.

En Nueva España: 12 pasos de infantería regular española, 10 pasos de infantería regular americana, 7 pasos de caballería regular, 2 milicias de infantería, 2 milicias de caballería, 3 unidades de artillería.
1 fragata en Veracruz.

Guatemala: 1 milicia de infantería.

Venezuela (Maracaibo completamente bajo control, Costa Firme parcialmente controlada): 6 pasos de infantería regular española, 2 pasos de caballería regular española, 8 pasos de infantería

regular americana, 4 pasos de caballería regular americana, 2 unidades de artillería.

Pasto: 1 paso de pasos de infantería regular española, 1 milicia de infantería.

Cartagena: 1 pasos de infantería regular española.

Quito: 2 pasos de pasos de infantería regular americana.

Panamá: 1 pasos de infantería regular española, 1 pasos de infantería regular americana.

Lima: Marcador Ejército de Lima, jefe Pezuela, 6 pasos de infantería regular (española o Americana) 1 milicia de caballería, 3 pasos de caballería regular (española o Americana) 2 unidades de artillería.

En cualquier área del Alto Perú: 2 pasos de infantería regular (española o Americana), 1 milicia de infantería, 3 pasos de caballería regular (española o Americana).

Arequipa: 4 pasos de infantería regular (española o Americana), 2 pasos de caballería regular (española o Americana)

En Guayaquil y/o en Lima: 2 pasos de infantería regular.

Cuzco: 2 pasos de infantería regular, 2 pasos de caballería regular.

Callao: 1 fragata

Chiloé: 1 milicia de infantería en modo guerrilla.

Colóquese un marcador de “Represión Realista” en el área Chile Norte.

RPs Realistas disponibles inicialmente: 8

12.3.3 Despliegue Patriota: el jugador patriota controla completamente las siguientes áreas:

Sta. Fe, Cumaná, Los Llanos, Guayana, Margarita

Control parcial (ambos bandos pueden desplegar tropas ahí)
Costa Firme.

Gran Colombia:

En Sta. Fe:

3 pasos de infantería regular GC, 1 paso de infantería regular inglesa, 2 pasos de caballería regular GC.

3 pasos de infantería regular GC (Unidades de Nueva Granada).
1 unidad de artillería GC.

En cualquier área de Venezuela: jefes Bolívar, Páez, 6 pasos de infantería regular GC, 2 pasos de infantería regular inglesa, 8 pasos de caballería regular GC.

- El Plata

En Santiago (Chile Norte)

Chilenos: jefe Cochrane, 1 navío de línea, 1 fragata, 3 pasos de infantería regular chilena, 1 paso de caballería regular chilena.

Argentinos: Jefe San Martín, 3 pasos de infantería regular argentina, 2 pasos de caballería regular argentina, 1 unidad de artillería, 1 fragata.

En Salta, Córdoba, Chile Norte y Chile Sur: 4 pasos de infantería regular argentina, 3 pasos de infantería chilena regular, 3 pasos de caballería de línea argentina, 2 pasos de caballería regular chilena, 1 unidad de artillería.

- Banda Oriental

1 unidad de infantería de rebeldes platenses.

- Paraguay
1 unidad de rebeldes platenses de infantería y una unidad de caballería de rebeldes platenses.

- México
2 milicias de infantería en modo guerrilla en alguna de las siguientes áreas: Tierras Calientes, San Luís Potosí, Guadalajara y/o Durango.
1 fragata en el recuadro “Estados Unidos”.

12.3.4 Condiciones de Victoria

Las mismas que en el escenario de campaña. Véase la sección 10.5 y el módulo 11.0, Cómo Ganar.

13.0 NOTAS DE DISEÑO

Las derrotas serán vengadas, los verdugos exterminados. Nuestro odio será implacable y la guerra será a muerte.

Simón Bolívar

El título *Guerra a Muerte* viene de la famosa proclama de Simón Bolívar de Agosto de 1813, poco después de la llamada “campaña admirable”, en la que anunciaba a todos los españoles y canarios que habitasen en Venezuela que no esperasen cuartel si no apoyaban activamente la rebelión contra el Rey. De hecho, la lucha en Venezuela fue la más encarnizada de todo el continente; ambos bandos fusilaban por norma a los prisioneros enemigos. Los realistas trataban a los patriotas como reos de lesa majestad y traidores a su legítimo rey Fernando VII, mientras los patriotas fusilaban a cualquiera que no apoyase activamente la revolución con el fin de forzar a los indiferentes (la mayoría de la población, en realidad) a tomar partido. Por todo ello la lucha en costa firme pronto degeneró en una espiral de represalias y contrarrepresalias típica de otros conflictos de guerrillas y que no sería muy diferente de la I guerra carlista de 1833-40 o de la guerra contra los franceses de 1808-1814. Hubo también una dimensión social en la lucha cuando los realistas comenzaron a movilizar a los esclavos para luchar contra la oligarquía caraqueña, verdadero núcleo dirigente de la causa de la independencia.

El Mapa.

El área de Maracaibo incluye las muy realistas regiones de Santa Marta (en Nueva Granada) y de Coro (en Venezuela.)

El Chaco. Las unidades que muevan o salgan del Chaco tienen un modificador especial por desgaste. Esto es así porque la ruta desde el Paraguay al Alto Perú atraviesa una de las regiones más inhóspitas de la tierra, habitada además por tribus muy hostiles. El Chaco es una mezcla de jungla y de desierto que combina los peores aspectos de ambos.

Los Órdenes de Batalla.

Casi todas las unidades regulares o de línea que combatieron en el conflicto están incluidas en el juego con una ficha individualizada, así como algunas unidades de milicias que por

su comportamiento en campaña fueron más tarde redesignadas como unidades regulares. Las unidades de milicias son representadas por unidades genéricas.

La regla de reclutamiento de masas de Indios/esclavos.

Dado que la fuerza principal detrás de las rebeliones contra el dominio español que comenzaron en 1810 eran las oligarquías criollas, cualquier rebelión que movilizara las masas indias y esclavas era probable que acabara por subvertir el rígido orden social colonial. Al fin y al cabo, lo que pretendían los criollos era sustituir a los españoles en la cúspide del orden social, no cambiar esa misma estructura social. Por tanto, las elites de ciertos territorios apoyaron la causa del Rey debido a que temían que cualquier tipo de revolución o revuelta acabaría del mismo modo que Haití, en donde los dirigentes blancos habrían sido exterminados por las masas de esclavos negros en 1797-1801. de aquí la postura pro realista de las elites criollas de Cuba y Puerto Rico donde la mayor parte de la población eran esclavos de origen africano. En el Perú tenían también la experiencia de la rebelión de Túpac Amaru menos de 30 años atrás, en los años 80 del siglo pasado, cuando las masas indias se alzaron en rebelión contra cualquier blanco, ya fuera nacido en España o en América. Las elites peruanas estaban aterrorizadas por esa posibilidad que puede decirse que el Perú tuvo que ser “liberado” desde el exterior por argentinos y venezolanos. En Nueva España, al revés que en el resto de la América Española la rebelión del cura Hidalgo movilizó desde el comienzo a miles de indios lo que llevó a las oligarquías locales a acudir como un solo hombre a las banderas del Rey. Se trataba de apoyar al rey absoluto como símbolo del orden social “natural” y legítimo. Solo cuando los liberales tomaron el poder en España en 1820 y forzaron a Fernando VII a abandonar el poder absoluto, las elites criollas mexicanas comenzaron a plantearse una separación de la metrópolis pero de forma “controlada” y sin tocar el orden social.

En términos de simulación, si los indios tenían que ser movilizados entonces las elites locales no se volverían a plantear rebelarse contra el rey. Su primera prioridad sería recuperar sus minas, tierras o factorías, para lo cual necesitarían todas las tropas disponibles además del apoyo ideológico del mayormente pro-realista clero. De aquí la regla de “no más alzamientos” cuando se ha reclutado masas de indios o esclavos.

Los rebeldes Platenses.

Con el fin de simular la oposición de muchas regiones que formaban parte del antiguo virreinato del río de la Plata a aceptar la hegemonía de la ciudad de Buenos Aires hemos optado por usar el mismo mecanismo que para simular rebeliones realistas para hacer así las cosas más simples. De hecho, los primeros 50 años de historia de lo que hoy llamamos Argentina fueron un continuo conflicto entre las provincias y la capital Buenos Aires. Hasta bien entrada la década de los 1860 la historia argentina fue básicamente una lucha entre Buenos Aires y las provincias para ver quien lideraría el proceso de construcción del estado-nación argentino. Así por ejemplo, Paraguay tuvo que luchar por su independencia contra los argentinos y no contra España. Los paraguayos se aseguraron su independencia en la batalla de Paraguarí (1811) al derrotar a una expedición militar al mando de Belgrano enviada por Buenos Aires para “invitarles” a aceptar la autoridad de Buenos Aires.

Otros territorios que habían formado parte del virreinato hasta 1810 tales como el Alto Perú (Bolivia en la actualidad) o la Banda Oriental (hoy Uruguay) comenzaron a separarse de Buenos Aires desde fechas tan tempranas como 1810-1812.

Realistas y Patriotas.

¿Porqué del término “Realistas”? preferimos usar el término realista antes que el de “españoles” debido a que lo que estaba en juego era la lucha por los derechos de Fernando VII sobre sus territorios de la América. Hasta el final de la guerra la inmensa mayoría de tropas y buena parte de los mandos de los ejércitos realistas eran americanas. Si sólo hubieran combatido unidades españolas, la guerra habría durado meses, no 14 años. Había por otro lado liberales españoles combatiendo contra el Rey debido a que se identificaban plenamente con las ideas liberales y republicanas de los rebeldes que con su absolutista monarca. Las guerras de emancipación de hispano América tenían pues más de guerra civil entre americanos que de guerra entre súbditos rebeldes y ejércitos españoles.

Importancia de las Flotas.

Las fuerzas navales no pueden ganar la Guerra por sí solas, pero si se cede la superioridad naval al adversario pueden hacer que se pierda, pues la superioridad naval permite al enemigo desembarcar allí donde prefiera.

El Sistema de Combate.

La superioridad de la infantería sobre la caballería o viceversa en cada batalla dependía de diversos factores, que en GAM es simulada mediante la Tabla de Opciones de Tácticas (TOT) esto es, la posibilidad de que en una batalla la caballería sea el arma decisiva al ganar el combate mediante una carga en el momento y lugar oportunos o que lo sea la infantería al resistir en el momento justo, o que lo sea la artillería al deshacer el cuadro de la infantería, dependerá siempre de varios factores que son modelados por la TOT. Evidentemente cuanto mejor sea el jefe que dirige una fuerza más posibilidades habrá que se explote al máximo las oportunidades de la batalla, y de ahí la importancia de los factores tácticos de los jefes para tener la iniciativa y por tanto de ser capaces de lanzar dos d6 en la TOT en lugar de uno sólo. Las diversas opciones que pueden aparecer en la TOT fuerzan a los jugadores a mantener en campaña ejércitos equilibrados de las tres armas. Así, en este sistema la caballería no se ve relegada al papel de una infantería más débil pero que corre más rápido, como ocurre en otros sistemas de combate. En GAM la caballería puede tener mejores factores de combate en un momento dado porque el comandante de la fuerza fue lo bastante bueno como para sacar las máximas ventajas de ello.

El sistema de batalla campal premia a aquellos jugadores que mantienen en campaña un ejército equilibrado que incluya caballería, infantería o artillería. Asimismo, dependiendo del tipo de ejército los jugadores tendrán unas u otras ventajas. Así por ejemplo un ejército formado básicamente de caballería tendrá más ventajas en movilidad, reconocimiento, en buscar o en eludir el combate. Más infantería y artillería suponen menos movilidad pero más potencia de choque, y así sucesivamente.

La Tabla de Contra Guerrilla.

Partidarios: el nombre de la unidad viene de *Partidas*, esto es, bandas de bandidos o de guerrillas. Las unidades de partidarios

fueron creadas especialmente por el Gen. Joaquín de la Pezuela (más tarde virrey del Perú) para misiones de contra guerrilla en las sierras peruanas. De aquí el +1 al dado de las unidades de partidarios cuando combatan las guerrillas.

El resultado de “eliminación” contra las guerrillas es intencionado. Lo mejor que puede hacer un comandante de guerrillas cuando se enfrenta a una ofensiva enemiga es dispersarse. Si las guerrillas se concentran, se arriesgan a ser destruidas en un solo golpe. El -1 al dado si todas las unidades de guerrilla son milicias simula que todas son unidades locales que conocen bien el terreno en el que operan.

13.1 Bibliografía Escogida.

- Albi de la Cuesta, J., *Banderas Olvidadas. El Ejército Realista en América*. Madrid 1990.
- Albi, Julio, *La Defensa de las Indias*. Madrid 1987.
- Albi, Julio and Stampa, Leopoldo, *Campañas de la Caballería española en el siglo XIX*. Madrid 1985.
- Clonard, Count, *Historia orgánica de las Armas de infantería y caballería españolas*. Madrid 1859
- Halperin Dongui, Tulio, *Historia contemporánea de América Latina*. Madrid 1986.
- Luqui-Lagleyze, Julio M., *Por el Rey, la Fe y la Patria: El Ejército Realista del Perú en la Independencia Sudamericana 1810-1825*. Madrid 2004.
- Lynch, John, *Las revoluciones hispanoamericanas, 1808-1826*. Barcelona 1976
- Marchena, J., *Ejército y milicias en el mundo colonial americano*. Madrid 1992.
- Mitre, Bartolomé, *Historia de San Martín*. Buenos Aires 1968.
- Pérez Turrado, Gaspar, *La Marina Española en la Independencia de Costa Firme*. Madrid 1992.
- , *Las Marinas Realista y Patriota en la independencia de Chile y Perú*. Madrid 1996.
- Scheina, Robert L. *Latin America's Wars. Vol. I. The Age of the Caudillo, 1791-1899*. Washington 2003.
- Semprún, José, *Capitanes y Virreyes. El esfuerzo bélico realista en la contienda de emancipación Hispanoamericana*. Madrid 1998.
- , *La División Infernal*. Boves, Vencedor de Bolívar, Madrid 2002.