



LA GUERRA DE THATCHER:
LAS MALVINAS 1982

MANUAL DEL JUEGO

“Los ojos del mundo están ahora enfocados en las Islas Malvinas. Otros están mirando ansiosamente para ver si triunfará la fuerza bruta o el estado de derecho. Dondequiera que tenga lugar una agresión injustificada, ésta debe ser derrotada. El coste, por alto que sea, debe contraponerse al precio que algún día tendríamos que pagar si este tipo de agresiones fueran permitidas. Por eso, a través de medios diplomáticos, económicos y, en si fuera necesario, a través de medios militares, vamos a perseverar hasta que se restablezca la libertad y la democracia al pueblo de las Islas Malvinas”.
– Margaret Thatcher, 14 de abril de 1982.

Índice del reglamento

- **1 Introducción**
- **2 Componentes**
- **3 Despliegue**
- **4 Terminología**
- **5 Fase de Grupos**
- **6 Fase de Task Force**
- **7 Fase Aérea Argentina**
- **8 Fase Aérea Británica**
- **9 Fase de Plan de la Junta Argentina**
- **10 Batalla Aérea**
- **11 Fase terrestre**
- **12 Fase Logística y de invasión**
- **13 Listado de ‘Titulares’**
- **14 Notas del diseñador**

1. Introducción

“El conflicto de las Malvinas fué como la pelea de dos calvos por un peine” -Jorge Luis Borges.

La guerra de Thatcher: Malvinas 1982 es un juego de solitario estratégico (para un jugador) sobre la Guerra de las Malvinas entre Gran Bretaña y Argentina en 1982. El jugador lleva las fuerzas de Gran Bretaña, contra las fuerzas argentinas del General Galtieri. Este juego no es

una simulación histórica con gran detalle, fue más bien diseñado como un juego divertido y desafiante que ilustra el curso estratégico general de la guerra y destaca importantes temas históricos. Es el tercero y último de los títulos de mi trilogía de guerras británicas para White Dog Games.

El signo inusual de ‘dividir’ (/) se usa en la Trilogía en lugar de un punto decimal tradicional para evocar las antiguas libras esterlinas y precios de los chelines, aunque la decimalización ya tenía 11 años en la época de la guerra de las Malvinas.

El nombre Malvinas (por las Facklands) es el usado en fuentes argentinas. Irónicamente, resulta que este término es derivado del puerto francés de Saint-Malo, llamado así en memoria de un santo galés.

2. Componentes

“Esto es territorio británico. Ustedes no han sido invitados a venir. No les queremos aquí. Quiero que se vayan ahora mismo y se lleve consigo a sus hombres.”

-Gobernador Rex Hunt al comandante de la fuerza de invasión argentina.

- Un tablero de juego a color de 40 x 50cm
- Una hoja de gráficos y tablas a color (una cara)
- Una tarjeta de ayuda al jugador en blanco y negro (dos caras)
- Una hoja de 88 fichas de cartón de colores (‘unidades’)
- Un folleto de reglas de 16 páginas a todo color (lo estás leyendo)
- Tres dados de seis caras

2.1.1 Tablero del juego: Se divide en Mapa Estratégico y Mapa Táctico y varias tablas.

Mapa Estratégico: Muestra la región del Atlántico Sur alrededor del sur de Argentina y las Malvinas. Fuera de la tierra firme, seis **Zonas Marítimas** que pueden ser ocupadas por los **Grupos** enemigos, unidades de la Fuerza Aérea Argentina con base en tierra que enviarán aviones para luchar contra ti sobre las Islas, pero los puedes distraer y enfrentar con tus buques. Otros cajas en este mapa muestran la ubicación y disponibilidad de ciertas unidades, y la cantidad de **“Apoyo Aéreo”** que cada bando

puede aportar para enfrentarse a los aviones enemigos que vuelan sobre las Islas Malvinas propiamente dichas.

Mapa Táctico: Nos muestra la parte norte de la Isla de Soledad (East Falkland), donde tuvo lugar la mayor parte de la guerra. Está dividida verticalmente en cinco grandes regiones a las que llamaremos 'Sectores Aéreos' y que se usan para representar el control estratégico aéreo de esas áreas.

Sobre el propio terreno de este mapa táctico podemos ver tres 'Rutas Terrestres' (amarilla, marrón y verde) que conectan entre sí casillas cuadradas que llamamos 'Campos'. Estas casillas es donde situaremos las unidades de tierra. Las unidades de tierra británicas avanzarán desde San Carlos por estas rutas en dirección a 'Port Stanley' en el orden que marcan las pequeñas flechas entre los 'Campos'.

El control de un Sector Aéreo (por Argentina o Reino Unido) afecta a las unidades de tierra de cara a moverse de un Campamento a otro dentro de ese Sector (ver 11.4).

El término inglés 'Camp' de las Malvinas proviene de la palabra española 'campo', y se refiere a "cualquier área fuera de Stanley". También tiene un significado más restringido que es el utilizado en el juego: Un enorme terreno cercado para pasto de ovejas, al que se le da un nombre para distinguirlo de los demás. Algunas palabras del dialecto de las Malvinas provienen del español argentino. La isla que se representa en el juego es la del Este de las Malvinas, Isla Soledad (East Falkland) aunque algunos lugareños se refieren a ella como East Falklands.

2.2 Contador de Turno de juego: Bajo el mapa táctico está el contador de turno de juego que va desde la casilla 1 a la 19. Cada casilla representa es turno que casi siempre representa tres días de 'tiempo real', el turno 1 representa los días 25 a 30 de Abril y el turno 19 representa los días 21 al 23 de Junio. Hay una casilla cero que se usa para otro tipo de contadores que veremos más adelante.

2.3 Las unidades: El conjunto de piezas coloreadas de cartón (llamadas fichas) representan las fuerzas armadas que lucharon en esta Guerra de las Malvinas. Las fichas

se diferencian por nacionalidad, tipo y fuerza según representan los diferentes colores, números y gráficos que tienen impresos.

2.4 Las unidades aéreas: Representan pequeños grupos de aviones. Los rojos son británicos, los azul claro son argentinos. Las unidades aéreas tienen impreso un número en su esquina superior derecha, este número representa el Factor de Combate (FC) que tiene la unidad y es utilizado para la resolución de las batallas aéreas (ver 9.5).

Las unidades aéreas británicas representan parejas de Sea Harriers (caza-bombarderos V/STOL basados en portaaviones). Los argentinos tenían un grupo de aviones con base en tierra incluyendo el Douglas A-4 Skyhawk de fabricación estadounidense, el Dagger israelí (una versión del Mirage V francés), el Dassault Mirage III francés, Canberras británicas, el avión de ataque ligero italiano Aermacchi MB-339 (a menudo mal escrito como 'Aeromacchi'), y el Super Etendard avión de última generación Francés (también a menudo mal escrito como 'Entendard').

2.5 Las unidades navales: Las unidades navales del jugador británico constan de dos unidades de Portaaviones (Hermes e Invencible) y dos Escoltas ('Escorts').

Además, los británicos tienen una unidad naval de suministro STUFT (regla 4.4).

Argentina tiene sus diez Grupos (ver 5.0) que en realidad son unidades de la Fuerza Aérea pero se enumeran aquí porque interactúan con las fuerzas navales británicas. Para los dos Buques de Guerra argentinos, Belgrano y 25 de Mayo ver regla 6.1.

2.6 Las unidades de tierra: Están identificadas por banderas o iconos de artillería.

Representan una amplia diversidad de tipos, capacidades y tamaños de fuerzas de combate.



2.7 Secuencia de juego: El juego consta de 19 Turnos de Juego que comienzan en el Turno 1 (25-30 de abril de 1982) y finalizan en el Turno 19 (21-23 de junio de 1982). En cada turno ejecuta las "fases" en el orden preciso mostrado en la [Secuencia detallada de](#)