

Batalha de Tuiuti

Um jogo de guerra de tabuleiro

André Geraque Kiffer

Imagens da Capa: Parte de tela sobre a "Batalha de Tuiuti" de pintor desconhecido. Parte de gravura desenhada por mim aos 10 anos de idade.

--- Kiffer, André Geraque.

Batalha de Tuiuti. Um jogo de guerra de tabuleiro. André Geraque Kiffer.

Edição do Autor, Rio de Janeiro, 2024.

Bibliografia: 39 p. 21 img. 21 cm..

1. História. 2. Arte da Guerra. 3. Ciência da Guerra. 4. Jogos de Guerra. I. Autor. II. Título.

ISBN 978-65-01-04420-0

1.0 INTRODUÇÃO.....	4
2.0 COMPONENTES.....	6
3.0 SEQUÊNCIA DO JOGO.....	11
4.0 INICIATIVA & ATIVAÇÃO.....	12
5.0 LIDERANÇA.....	13
6.0 MOVIMENTO.....	16
7.0 COMBATE À DISTÂNCIA (TIRO).....	18
8.0 COMBATE APROXIMADO (CORPO A CORPO).....	20
9.0 COESÃO.....	25
10.0 CONTROLE.....	27
11.0 VITÓRIA.....	28
12.0 CENÁRIOS.....	29
13.0 REFERÊNCIAS.....	38

Historiadores paraguaios sustentam que a má coordenação e a falta de planejamento detalhado transformaram uma vitória certa de suas armas em uma derrota devastadora.

O assalto paraguaio efetivamente surpreendeu os aliados, que se encontravam relativamente despreocupados quanto às defesas do acampamento. Isto foi provocado, particularmente, porque o exército aliado estava orientado para uma próxima ofensiva, com seu dispositivo retratando esta situação.

Para complicar havia a crença de que os paraguaios tinham a intenção de se manterem na defensiva. Contudo, apesar da confusão que se instalou no acampamento e das grandes perdas que sofreram, as tropas da Tríplice Aliança conseguiram resistir e contra-atacar os paraguaios, fazendo valer a sua superioridade numérica e sua poderosa artilharia.



Img 2: Terreno atual.

Para mais detalhes históricos sugiro consultar uma das obras citadas nas Referências, ao final do livro.

2.0 COMPONENTES

2.1 Tabuleiro

Mapa que representa fielmente o terreno atual (imagem de satélite) de acordo com o esboço histórico. Ele está disponível em um encarte ao final desta seção.

2.2 Peças

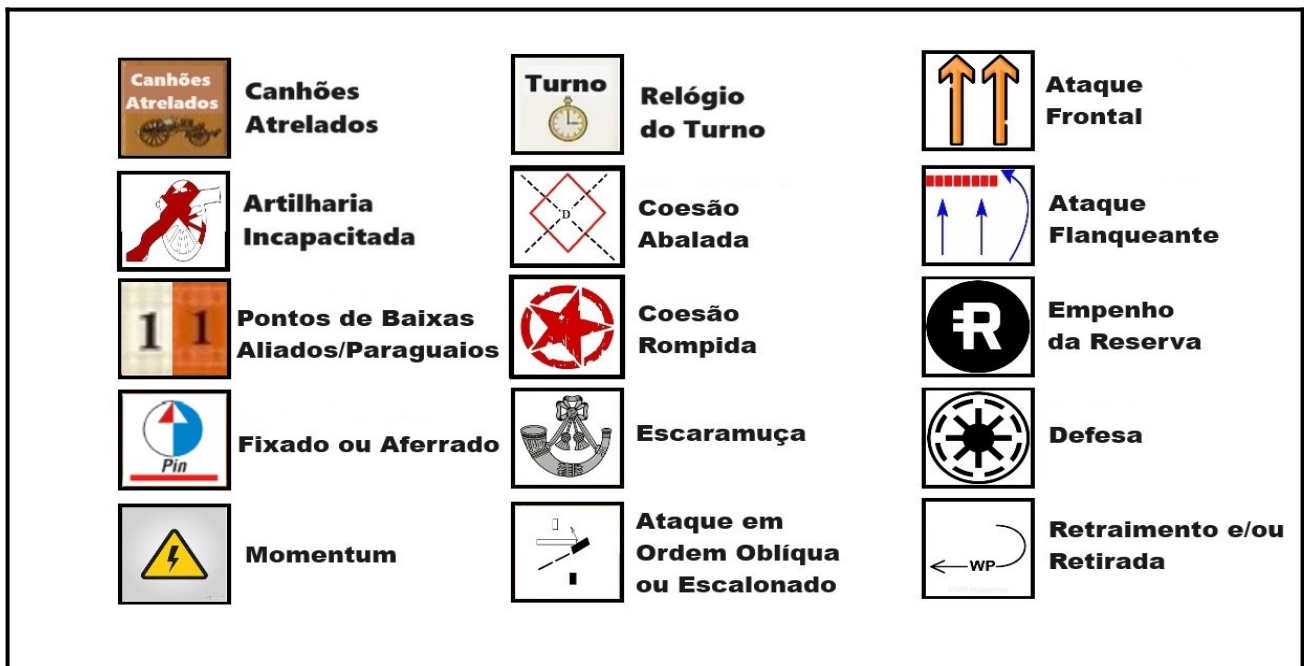
Existem três tipos de peças no jogo: as do tipo "forças" representam as diversas tropas; as do tipo "líderes" representam os comandantes; e as do tipo "marcadores" são utilizados para auxiliarem no controle das situações das forças e/ou líderes. Elas estão disponíveis em um encarte ao final desta seção.

Nas peças "líderes": para seus nomes recorra aos quadros com as ordens de batalhas; são indicados os níveis de comando, que terão influência nas simulações dos combates e na manutenção da coesão das forças. Observação lúdica: fique à vontade para estabelecer outros critérios como graus de liderança.

Nota: na minha experiência profissional como oficial do exército aprendi a diferenciar entre chefe e líder; o primeiro só comanda pela autoridade de direito da qual está investido; o segundo, vai além, sendo seguido pelos seus exemplos; portanto, o jogador tenha em mente que nem toda peça "líder", o é de fato.



Img 3: Detalhes das peças líderes e forças.



Img 4: Detalhes dos marcadores.

Nas peças “forças”: para as designações das forças recorra antes aos quadros com as ordens de batalha nestas Regras; os fatores combate, coesão e movimento estão detalhados nos itens correspondentes destas Regras. Observação lúdica: o fator movimento das forças de artilharia é somente quando elas estiverem com o marcador “Canhões Atrrelados”.

2.3 Tabelas

Acrescentam os fatores científico e aleatório à simulação, serão explicadas na sequência em que apareçam nas seções das Regras.

2.4 Dado (ou fator Acaso)

Você vai precisar de um dado de dez faces (d10). O “0” é tratado como zero e não dez.

2.5 Escalas

Para o tempo, cada turno corresponde a 60 minutos.

Para o terreno, cada hexágono ou hex tem até 250 metros.

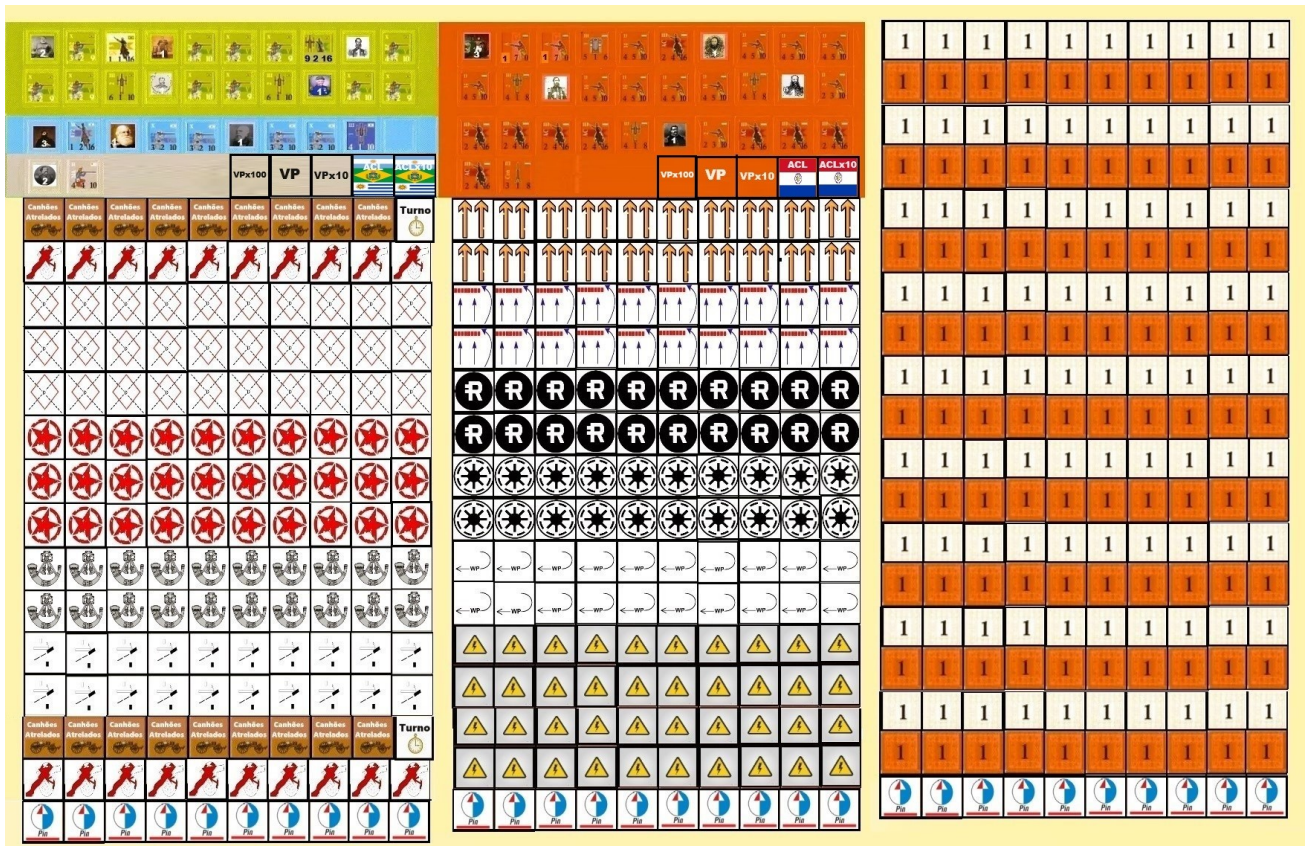
As peças do jogo, forças, representam, respectivamente, as de infantaria e de cavalaria, brigadas; as de artilharia, regimentos.

2.6 Abreviaturas

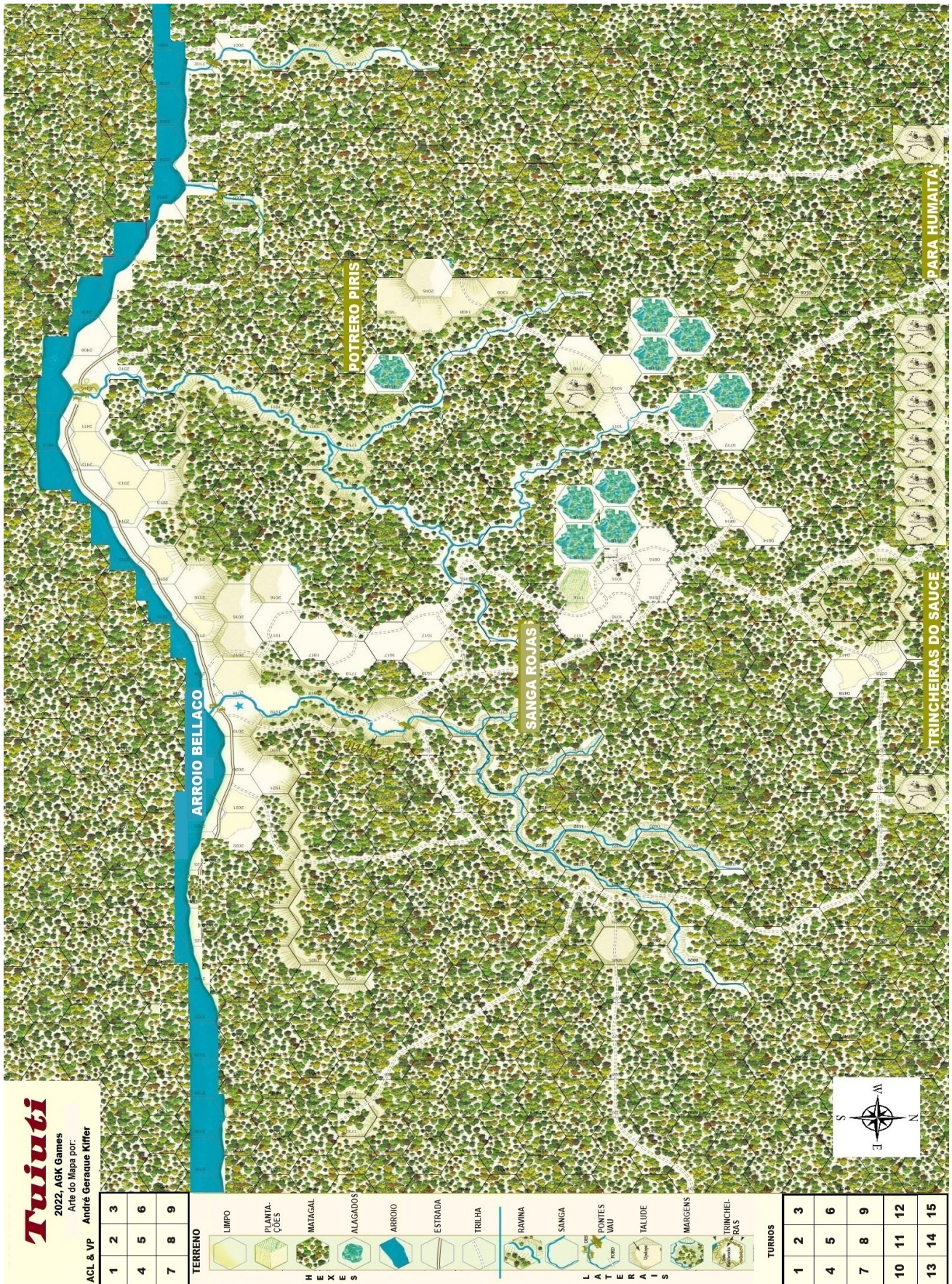
ACL = Nível de coesão do exército.

CL = Nível de comando.
d10 = Dado com dez faces ou lados.
DRM = Modificadores dos resultados dos dados.
FA = Fator para combate favorável ao atacante.
FCB = Fator para combate.
FC = Fator para coesão.
FD = Fator para combate favorável ao defensor.
FM = Fator para movimento.
Hex(es) = Hexágono(s).
LC = Perda de coesão.
LOC = Linha de comunicação.
LOS = Linha de visada.
NT = Terreno intransitável.
Pin ou PIN = Força fixada ou aferrada.
SE = Sem efeito.
TET = Tabela de Efeitos do Terreno.
VP = Ponto para vitória.
ZOC = Zona de Controle.

Batalha de Tuiuti. Um jogo de guerra de tabuleiro por André Geraque Kiffer



As peças líderes, unidades e marcadores.



Tuiuti

2022, AGK Games
 Arte do Mapa por:
 André Geraque Kiffer

ACL & VP	1	2	3	4	5	6	7	8	9
TERRENO									

TERRENO

- LIMPO
- PLANTACÕES
- MATAGAL
- ALAGADOS
- ARROIO
- ESTRADA
- TRILHA
- RAVINA
- SANGA
- PONTES VALU
- TALUDE
- MARGENS
- TRINCHERAS

HEXES

L A T E R A I S

TORNOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

O tabuleiro.