Primera edición Guy Debord, *Le Jeu de la Guerre.Règle.* Éditions Société des jeux stratégiques et historiques.1977

Segunda edición Alice Becker-ho y Guy Debord, *Le Jeu de la Guerre. Relevé des positions successives de toutes les forces au tours d'une partie.* Éditions Gérard Lebovici, 1987

Tercera edición Alice Becker-ho et Guy Debord, *Le Jeu de la Guerre. Relevé des positions successives de toutes les forces au tours d'une partie.* Éditions Gallimard, 2006

Primera edición en español Guy Debord, *El Juego de la Guerra. Reglas de juego*
Traducido por José Sagasti, Ediciones del Laberinto, 2012

El Juego de la Guerra

Reglas de juego

Guy Debord

Prologo

En enero de 1977, Guy Debord junto con Gérard Lebovici se asocian para fundar *"Société des jeux stratégiques et historiques"*. Su objetivo: la producción, publicación y explotación de lo que Debord había diseñado antes en su cabeza, *Le Jeu de la Guerre*.
El Juego de la Guerra, también denominado *Kriegspiel*, esta inspirado en las teorías militares de Carl von Clausewitz y las campañas europeas de Napoleon, siendo una variante del ajedrez, donde dos oponentes se enfrentan sobre un tablero de 500 casillas dispuestas por 20 filas y 25 columnas.

Ese mismo verano se produce una edición limitada de media docena de tableros con sus piezas, cinceladas en plata y cobre por el artesano *Sr. Roult* -el Intrépido-.

Tras la muerte de su amigo y socio, Debord decide en 1987 que se imprima de forma masiva: "*Le Jeu de la Guerre: Relevé des positions successives de toutes les forces au cours d'une partie*", en complicidad con su compañera, Alice Becker-ho.
Esta edición es la documentación de una partida de juego, realizada por la pareja, en la cual incluye un apéndice con reglas y esquemas estratégicos.

Ediciones Gallimard en el año 2006, reedita el titulo incluyendo documentación de los archivos del propio Debord, junto a un "Justificativo" (Aclaraciones) redactado por Becker-ho sobre la nueva edición.

Posteriormente en el 2007, la editorial *Atlas Press* publica la traducción al ingles, con el nombre "*A Game of War*", esta a cargo del situacionista *Donald Nichilson-Smith*. La edición se presenta en un boxset: libro, tablero y figuras.

Ediciones del laberinto te acerca la primera traducción al español de "*El Juego de la Guerra*", la cual se compone por sus reglas y esquemas estratégicos explicativos.

Esta edición viene a ser la realización de un deseo, una fuerza consciente y elegida por el editor, pudiendo haber dominado su entorno en el cual se gesta, tanto también los medios materiales e intelectuales, reconvirtiendo en juego las actividades productivas del mismo.

El modo en que Debord comprende ciertos conceptos, cree el editor deben de ser dilucidados en las lecturas de "*La Sociedad del Espectáculo*", pero considera también dar referencia en este prologo a la relevancia que Debord daba a la *historia*, *tiempo*, e*spectáculo*, *estrategia* y el *juego*.

I

La Historia humana es parte de la historia natural, y la historial natural del hombre es precisamente la producción de la naturaleza humana, producción que se desarrolla en la historia.
Apropiarse la propia naturaleza significa ante todo apropiarse el hecho de ser un ente histórico.
Para Debord la esencia humana en lugar de ser un dato fijo, es idéntica al proceder histórico entendido como auto creación del hombre en el tiempo. Su interpretación de la historia, considera la vida histórica misma y la conciencia que los hombres tienen de ella como principal producto del creciente dominio humano de la naturaleza.

II

La sociedad estática organiza el tiempo según su experiencia inmediata de la naturaleza, dentro del modelo del tiempo cíclico. El modo de producción agraria en general, dominado por el ritmo de las estaciones es la base del tiempo cíclico plenamente

constituido.
La apropiación social del tiempo, se desarrolla en una sociedad dividida en clases. Este tiempo histórico e irreversible, donde los acontecimientos son únicos e irrepetibles, puede entenderse como el deseo de un sector reducido de la sociedad quien detenta el poder, para recordar y transmitir aquellos hechos. El compromiso de las religiones históricas o monoteístas da lugar al tiempo irreversible, en forma de redención final. Hasta que la burguesía a partir del renacimiento no comienza a transformar el trabajo no puede progresar. A diferencia de los modos de producción anteriores, el capitalismo acumula en lugar de regresar siempre al mismo punto. El trabajo se a vuelto, con la burguesía, trabajo que transforma las condiciones históricas. Es aquí cuando el trabajo adquiere valor, la burguesía no admite ningún valor que no provenga de la explotación del trabajo y se ha identificado en el trabajo su propio valor como clase dominante, hace del progreso del trabajo el suyo propio.

III

El desarrollo de la economía ha logrado su independencia, cuales fueran sus variantes, ella ha sometido a la vida humana. La alienación, núcleo mismo del desarrollo capitalista, gesta desde hace mas de un siglo una nueva forma de fetiche, que Debord llama(ra) Espectáculo. Él parte de la experiencia cotidiana del empobrecimiento de la vida vivida, su fragmentación en ámbitos cada vez mas separados y de la perdida de todo aspecto unitario de la sociedad. Si los individuos se hallan separados unos de otros, solo se reencuentran en unidad con el espectáculo, el cual acapara toda comunicación. El mensaje: la justificación incesante de la sociedad existente, el espectáculo mismo y del modo de producción del que surge. Las nociones en las cuales se funda son dos: la incesante renovación tecnológica y la fusión económico-estatal, sus consecuencias mas notables: el secreto generalizado, la falsedad sin replica y un eterno presente.

IV

La concepción de la historia como un juego -que puede ser un juego muy serio, un juego de fuerzas- conduce a Debord a interesarse por la estrategia, como una ciencia de las fuerzas, las ocaciones y los factores humanos que ofrecen a los “animadores del juego” la ocasión de desplegar su inteligencia.

V

“La existencia marginal del juego con respecto a la opresiva realidad del trabajo se experimenta como algo ficticio, pero el trabajo de los situacionistas es precisamente la preparación de posibilidades lúdicas futuras”
<<*Contribuciones a una definición situacionista del juego*>>

Preámbulo

Este *Kriegspiel* pone en juego las operaciones de dos

ejércitos de igual fuerza. Cada uno procura la destrucción del ejército adversario, por medio de maniobras y el enfrentamiento en batalla, mientras están obligados a cubrir los recursos en su territorio (indispensable para librar una campaña) y a proteger la libertad de sus comunicaciones. El conjunto de relaciones estratégicas y tácticas que se encuentran en este "*Juego de la Guerra*" siguen las leyes establecidas por la teoría de Clausewitz sobre la base de las guerras clásicas del siglo XVIII, que fueron prolongadas por las guerras Revolucionarias e Imperiales. Por tanto, la naturaleza de las unidades tácticas – a pie o montadas- (su fuerza ofensiva y defensiva preestablecida, la proporción de diversos tipos de unidades del ejército y el apoyo que pueden tener), también procede de dicho modelo histórico.

Del terreno y el objetivo de la guerra

El Juego de la Guerra se juega en un terreno de 500 casillas (25x20), dividido por una línea fronteriza paralela que recorre a lo largo del lado más extenso. Cada territorio tiene una profundidad de 10 casillas. El territorio asimétrico de los ejércitos tiene dos casillas de arsenal cada uno, tres casillas de fuerte, un paso de montaña de una casilla y nueve casillas de montañas. Las montañas no se pueden atravesar y a su vez bloquean el fuego; a de mas bloquean las líneas de comunicación entre los ejércitos y sus arsenales o unidades de transmisión. Cada bando puede posicionar libremente todas sus unidades en el interior de si territorio. Una unidad ocupa una casilla. El despliegue inicial de cada ejército es elegido sin conocer la disposición del adversario: por lo menos uno de los dos bandos debe

escribir la colocación de todas sus unidades sobre un mapa, que colocara en el terreno después de que el otro bando ha colocado sus unidades. El primer turno se define tirando los dados. Cada turno esta constituido por el movimiento deliberado de cinco unidades (combatientes o no combatientes) y por el ataque, resultante de este movimiento, de las unidades enemigas que se encuentran a punto de ser involucradas.

Unidades de combate

Cada ejército dispones, al comienzo del conflicto de 15 unidades de combate. La disposición es la siguiente: 9 regimientos de infantería, 4 regimientos de caballería, 1 regimiento de artillería a pie, 1 regimiento de artillería montada. La velocidad de marcha de cada unidad es de 1 casilla por turno para la infantería y la artillería a pie, y de 2 casillas para la caballería y la artillería montada. Cada unidad puede moverse en cualquier dirección. Las unidades que se pueden mover 2 casillas por turno, lo pueden hacer en línea recta o en diagonal, o incluso avanzar una casilla en línea recta y la otra en diagonal, o viceversa. La única restricción es que solo pueden desplazarse a casillas vacías. Uno tiene permitido mover estas unidades rápidas solo una casilla por turno, según las oportunidades. La fuerza de cada unidad táctica corresponde con cada tipo de armamento, lo cual es diferente dependiendo si están atacando o están siendo atacadas. Esta fuerza táctica se expresa, en diversas situaciones, por coeficientes numéricos. Los regimientos de infantería tienen un coeficiente ofensivo de 4 y a la defensiva de 6. El

coeficiente defensivo se incrementa a 8 cuando se está en un paso de montaña y a 10 cuando las tropas se guarecen en un fuerte. El regimiento de caballería tiene una coeficiente ofensivo de 7 cuando ataca, es decir, cuando está en contacto inmediato con una casilla ocupada por una unidad enemiga. Su coeficiente defensivo es de 5; no es relevante si la unidad de caballería ocupa un paso de montaña o fuerte. Además de atacar contra el enemigo, la caballería puede emplearse como infantería en ataque, y su coeficiente ofensivo es de 4. Una carga de caballería es la suma del coeficiente ofensivo de todas las unidades de caballería alineadas horizontal, vertical o diagonalmente en una serie de casillas (no necesariamente contiguas) detrás de una unidad colocada en contacto inmediato con una unidad enemiga. La caballería no puede atacar contra una unidad – de cualquier tipo que sea que este posicionada en un paso de montaña o fuerte. Los regimientos de artillería (montada o a pie) tienen un coeficiente ofensivo de 5. Su coeficiente defensivo es de 8. Este coeficiente defensivo aumenta a 10 cuando la artillería es colocada en un paso de montaña, y a 12 cuando se ubican en un fuerte. Los disparos de todas las unidades – así como la carga de caballería- operan en línea recta(vertical, horizontal, diagonal) con la casilla ocupada por la unidad a la que apunta. La ofensiva o defensiva de la artillería es de un alcance de 3 casillas, en todas las columnas alrededor de ella. El alcance de disparo de la infantería es de 2 casillas. El alcance de una unidad de caballería desplegada defensivamente (o empleada como infantería en ataque), es decir no hace contacto con la casilla bajo ataque, ya sea

contacto inmediato o por medio de otra unidad de caballería amiga) también es de 2 casillas. El alcance ofensivo de la caballería cuando atacan juntas en una sola columna puede alcanzar a 4 casillas desde el último de sus cuatro regimientos, por lo tanto, el coeficiente ofensivo se sintió solo sobre la casilla abordada por el primero. Pero si el primer regimiento es contraatacado en el siguiente turno, no será apoyado, más que por su propio coeficiente defensivo excepto por esas 2 unidades que le siguen, la cuarta se encuentra fuera de su alcance.

Tácticas de ataque

Atacar a una unidad enemiga es concentrar fuego sobre la casilla que ocupa, o en el caso de la caballería, es el ataque de un cierto número de unidades dentro del alcance de esa casilla. Sumar los coeficientes ofensivos de todas las unidades en situación de ataque a una casilla. Luego sumar los coeficientes defensivos de todas las unidades adversarias en posición y el alcance del fuego de la misma casilla bajo ataque (incluida la unidad que ocupa la casilla). Sí la cifra total de la fuerza ofensiva es inferior o igual a la defensiva, la unidad atacada resiste. Sí el ataque es mayor por dos puntos o mas, el objetivo es destruido, y el atacante puede o no ocupar la casilla vacía. Si el ataque es solo un punto mayor, el blanco atacado debe abandonar la casilla que ocupa y este será el primero de los 5 movimientos de unidades que corresponden al turno de ese bando. Las unidades que abren fuego no pueden pasar al ataque en el siguiente turno: en esa ocasión su coeficiente ofensivo no será sumado a las otras unidades de su bando, y esto es así

incluso si tienen al alcance alguna unidad enemiga que pueda ser atacada. Por ultimo, si una unidad es dominada por otra en una ataque y es incapaz de abandonar su casilla por que las casillas vecinas están ocupadas por otras unidades, esta será destruida. La obligación de proveer la mejor defensa a casa unidad esta planteada por el hecho de que una prolongada inferioridad en un ataque táctico conduce a un debilitamiento numérico unilateral. Este debilitamiento cuantitativo, en todo caso estratégicamente desastroso, puede en ocasiones ser transformado rápidamente, en un esquema táctico, en una irreversible inferioridad cualitativa en la parte frontal de una acción, tan pronto como el número total de fuerza ofensiva del ejercito haya sufrido perdidas y caído demasiado bajo como para permitir cualquier contraataque efectivo.

Comunicaciones

Todo valor defensivo u ofensivo, así como toda movilidad de una unidad de combate están completamente subordinados a mantenerse comunicadas con el arsenal de su campo. Las comunicaciones representan la necesidad de transmitir órdenes e información, así también la llegada de suministros y municiones. Tiene importancia en la coherencia interna del ejército. Un arsenal solo puede ser utilizado por el bando al que le corresponde, y no pueden ser usados al ser conquistados, solo destruidos para privar al adversario de ellos. Una unidad no ataca o se mueve sino esta en enlace directo o indirecto con uno de sus arsenales. Por enlace directo se entiende cuando cada arsenal puede comunicarse con su ejercito através de la alineación de sus

casillas – vertical, horizontal, diagonal- desplegadas fuera de ellas, excepto que este bloqueado por montañas (por ejemplo todos los fuertes están alineados sobre casillas que retransmiten a uno de los arsenales de su campo). Además, en cualquier casilla de su trayecto, esta línea de comunicación puede ser retransmitida por una unidad de transmisión, escalonada móvil delante del arsenal, que a su vez renueva el enlace, a un alcance ilimitado en todas las direcciones que irradia a partir de la casilla que ocupa temporalmente. Una segunda unidad de transmisión, si se coloca en una casilla cercana a la primera unidad de transmisión de su campo reenviara a su vez el enlace, de la misma manera, a partir de esa casilla. Cada campo tiene una unidad de transmisión a pie, que su velocidad de movimiento es de 1 casilla, y una unidad de transmisión montada, que su velocidad es de 2 casillas. Estas unidades no-combatientes no poseen coeficiente ofensivo, y su coeficiente defensivo es igual a 1 (en un rango de 2 casillas). Ellas constituyen un buen blanco para el adversario, por lo que es conveniente mantenerlas fuera de área si son apartadas, o bien protegidas por una fuerza suficiente de las unidades de combate. Las unidades de transmisión son las únicas en poder desplazarse sin estar en contacto con un arsenal, pero durante todos los movimientos efectuados en esta circunstancia no podrán retransmitir. El enlace indirecto de una unidad se expresa por el hecho de que cada unidad combatiente este en comunicación con cualquier otra unidad combatiente de su mismo campo que se encuentre en contacto con ella, es decir, emplazada en alguna de las 8 casillas que a ella le

toca. Esta comunicación se extiende a todas las unidades de un mismo campo que están en contacto unas con otras. Así para un ejercito, o cuerpos destacados de un ejercito, donde todas las unidades se tocan casilla con casilla, es necesario y suficiente con que una de estas unidades este en enlace directo con un arsenal o una unidad de transmisión. Una unidad de combate puede moverse a una casilla donde no haya enlace. Pero en tal caso, si el enlace no es restablecido por el contacto de una unidad amiga que este en enlace directo o indirecto con el arsenal, por el movimiento de una unidad de trasmisión capas de reabrir una línea de comunicación, la unidad aislada esta condenada a la inmovilidad, y privada de toda fuerza ofensiva y defensiva. Ella puede ser destruida sin resistencia por el ataque de una unidad adversaria posicionada, o conducida, al área de tiro. Mientras que cualquier unidad de su campo conserve el enlace, y se encuentra en el área para cubrirse del tiro, la apoya con su coeficiente defensivo. Una línea de comunicación es cortada por toda unidad de combate enemiga ocupando cualquiera de sus casillas, desde el instante que ella se halle y por todo el tiempo que ella ahí este. Un enlace es interrumpido por la presencia de una unidad enemiga sobre la línea de comunicación, puede ser restablecida directamente, ya sea si la unidad interceptada desocupa la casilla – por si misma o al ser destruida- o por el movimiento de unidades de transmisión amigas que logran reabrir la comunicación através de otro alineamiento de casillas libres. El enlace puede ser restablecido indirectamente por unidades amigas con libertad de movimiento que reenlazan a las unidades cuya

comunicación había sido cortada, ocupando una casilla vecina a estas unidades. Si una maniobra de uno de los campos llegara a cercar todo o parte del ejército enemigo, este campo puede, al final de cada uno de sus movimientos, emplear su ataque para la destruir, sin encontrar ninguna resistencia, por parte de las unidades acorraladas que están dentro del área de tiro. La resistencia no podrá responder, con las unidades sobrevivientes solamente a partir del momento en el cual el enlace este restablecido. En el caso de los cuerpos separados del ejercito que están envueltos por el enemigo que se interpone sobre sus líneas de comunicación practicables, el ultimo recurso es tratar de liberarlas antes de su completa destrucción, por medio de un "ejercito de rescate" compuesto por tropas amigas que restablezcan el enlace: deben intentar perforar de modo frontal al enemigo para reunirse con las unidades sobrevivientes. Dada la vital importancia de las comunicaciones, el objetivo estratégico perseguido mas a menudo es realizar una maniobra contra las comunicaciones del adversario que la sucesiva ofensiva contra sus dos arsenales, o que la búsqueda del desgaste de un ejército através de la dominación en batalla. Esta situación influye así sobre la acción táctica en el orden de batalla adoptada, en diversos momentos, no se debe solamente presenta un buen dispositivo de defensa y contraataque, sino que también de la mejor manera de cubrir las líneas de comunicación. Un ejército puede, aun antes de que el equilibrio numérico de sus fuerzas se haya roto, encontrarse en una situación de desequilibrio porque sus líneas de comunicación estén amenazadas. Un ejército

cuyas líneas de batalla se confunden con las líneas de comunicación pierde muy rápidamente su maniobrabilidad táctica en la acción, y corre riesgo de ser parcial o totalmente cercado. La destrucción de una sola unidad implica una ruptura del enlace para una parte del ejército, que será perdido si el contacto no es restablecido. Así, el resultado de la acción táctica sobre una sola casilla es capas de ocasionar grandes consecuencias estratégicas. Mantener la disposición de un solo arsenal es la condición necesaria y suficiente para que un campo pueda combatir y vencer, es mejor así mantener el mayor tiempo posible los dos, incluso si eso significa cambiar las líneas de operación de todo el ejercito, como para combinar las maniobras de cuerpos separados operando a partir de bases distintas.

Condiciones particulares

La destrucción de un arsenal es asimilada por el ataque. Tan pronto como un campo ocupa un arsenal adversario por uno de los cinco movimientos de sus unidades, la jugada en la cual este movimiento a tomado lugar no la puede llevar al ataque sobre otra casilla. La única forma de destruir un arsenal es ocupándolo, cuando este vacío de cualquier unidad adversaria. Cuando la casilla-arsenal este ocupada por una unidad adversaria, esta debe ser destruida primero. En el siguiente turno el arsenal vacío podrá ser invadido. Una unidad de transmisión estando desprovista de valor ofensivo, no puede destruir un arsenal ocupándolo. Así mismo, al contrario de las unidades de combate, ella no interrumpe la línea de comunicación enemiga al ocupar una casilla. La unidad de caballería, colocada en un fuerte, no

puede atacar como carga de caballería salvo que abandone esa casilla. Por el contrario, puede hacerlo desde un paso de montaña que ella ocupe. Una casilla-arsenal es igual a cualquier otro casillero que no sea de montaña, y esto no implica ninguna añadidura ni limitación al empleo táctico de las unidades. Un fuerte independientemente de a que campo pertenezca, puede ser utilizado por quien lo ocupa: desde el momento en que una unidad enemiga lo aprovecha, la ventaja que este fuerte aporta a la defensiva táctica pasa íntegramente a esa unidad. Contrariamente a los arsenales, los fuertes jamás son destruidos y pueden cambiar de mano varias veces durante una campaña. El territorio donde la montaña este, en su mayor longitud, orientado perpendicularmente a la frontera es llamado" Campo Norte". Las unidades de color blanco le son atribuidas. Si los dos campos, luego de un constante debilitamiento, o por otras razones, renuncian simultáneamente a toda maniobra ofensiva, pueden llegar a un acuerdo sobre el resultado nulo sin más demora.

Sobre la conducta de la guerra

El Juego de la Guerra, como la guerra misma y todas las formas del pensamiento y de la acción estratégica, tiende a imponer a cada instante la toma en consideraron de necesidades contradictorias. Cada campo, en la medida que haya sabido mantener su libertad de maniobra, se encuentra obligado a elegir entre operaciones para las cuales los medios de los que dispone, tendrán siempre algo de insuficiente en el espacio y el tiempo. Espacialmente, para un campo como para el otro, y hasta que no se alcance una

ruptura en el equilibrio, no habrá jamás bastante fuerza, ni para protegerse en todas partes, ni para atacar y nutrir la ofensiva en todas las partes que seria deseable, ni siquiera donde la necesidad de hacerlo ha sido impuesta por el adversario. Temporalmente, los movimientos de un ejercito no son rápidos como se desea: menos de un tercio de los efectivos iniciales pueden hacer movimientos en una sola jugada (lo que representa el “roce” que disminuye todos los movimientos de la guerra, el tiempo de transmisión de ordenes, el inevitable retraso de su ejecución). A menudo se debe elegir entre una salida rápida con pocas tropas, o lentamente con algunas tropas más, al punto donde se deberá combatir. Los movimientos urgentes por lo general poniendo en marcha refuerzos, o moviendo las unidades de transmisión, son requeridos por choques tácticos desde que el combate esta en acción; porque en casa ataque esta la necesidad de enviar al máximo de unidades, mientras se logra el mejor apoyo contra el posterior movimiento del enemigo, o hacer retroceder la unidad que el resultado del presente esfuerzo del enemigo había dejado. Cada adversario debe esforzarse por mantener la iniciativa, y compensar la insuficiencia de los efectos por la velocidad de concentración en un punto decisivo, o donde una debe ser mas fuerte; porque la maniobra estratégica no se logra –dando prueba- sin proclamar la victoria en una acción táctica. La defensa es de por si mas fuerte, táctica y estratégicamente, pero solo la ofensiva o al menos la contraofensiva, puede obtener éxito. La defensa no puede permanecer estática, salvo temporalmente sobre algunas posiciones mejor localizadas, que le den los medios de

contraataque. La ofensiva, según se desarrolle, va había su punto de culminación, ya sea cuando se encuentre con fuerzas superiores que la obliguen a ponerse a la defensiva, ya sea cuando la contramaniobra del enemigo comience a hacer sentir su efecto en las líneas de comunicación extendidas. Esta contramaniobra puede ser a su vez detenida por la defensa directa de tropas amigas que bloqueen el acceso a las líneas de comunicación, como por una defensa indirecta que amenace el flanco de la contramaniobra enemiga. Los límites de estas combinaciones se fijan por la falta de efectivos, y la falta de tiempo, para la ejecución de tal o cual movimiento. Esto es evidentemente muy favorable para extender el frente, para poner en peligro los flancos o la retaguardia del enemigo, pero la concentración de las fuerzas para la batalla es la más imperiosa necesidad. La derrota del enemigo en una batalla principal es el camino más directo para triunfar en el conjunto de una campaña, porque esta derrota puede arrastrar a la pérdida de todo el ejército vencido, o al menos un debilitamiento numérico irreversible. Si un ejercito concentrado se interpone entre dos cuerpos separados enemigos, uno de estos estará en riego de ser completamente destruido sin que el otro pueda apoyarlo; y un ejercito demasiado extendido sobre una línea delgada puede ser perforado, lo cual no lleva a la situación anterior. Es bueno actuar contra las comunicaciones del adversario, pero protegiendo las propias, que por ese pueden ser extendidas. Si se lleva acabo una maniobra por un cuerpo destacado, este debe disponer de bastante poder ofensivo y defensivo para obligar al enemigo a oponérsele con una

importante fracción de sus fuerzas. Pero si él esta demasiado reforzado disminuirá peligrosamente la resistencia táctica del grueso que constituye su pivote de maniobra. Un cuerpo destacado, debe permanecer así por el menor tiempo posible, y constituye una amenaza estratégica mayor si se mueve rápidamente, será normalmente compuesto por unidades montadas. Pero estas unidades rápidas son igualmente unidades de choque, del que el grueso del ejército no estará completo si pasan al combate. A demás, estas unidades poderosas durante la ofensiva son débiles en la defensiva si son obligadas a combatir por el enemigo, si ellas allí se encuentran acorraladas sin el apoyo de la infantería; mientras que el apoyo de la infantería que puede sustituirlas disminuiría su marcha. Esta dificultad aquí subrayada por el hecho de que los dos campos disponen de ejércitos por numerosos. Las fuerzas combatientes están limitadas al mas pequeño ejercito posible, las cuales están suficientemente articuladas para la maniobra y la batalla. Tal ejército, inmerso en un vasto territorio, permite el empleo de cuerpos destacados que pueden obtener victorias decisivas, pero con altos riegos, porque el ejército no podría librar la batalla en buenas condiciones sin el apoyo, reciproco de estas tres armas. Paralelamente, durante la intervención táctica de dos ejércitos enteramente reunidos, lo mejor es maniobrar sobre un flanco enemigo, para aproximarse a sus líneas de comunicación o para obtener una concentración de fuego por el envolvimiento de un ala. Pero el enemigo puede aprovechar la ocasión para hacer lo mismo sobre el ala opuesta: “Quien rodea esta rodeado” La fracción de un

ejercito que, habiendo estado localmente dominado dentro de una intervención, se encuentre o se encontrara demasiado débil para continuar a dirigir los contraataques, se empleara la retirada para obtener una mayor concentración; o buscara retirarse hace sus refuerzos, o hacia una posición mas eficaz, por ejemplo un paso de montaña o apoyándose en un fuerte. El ejército victorioso debe perseguir al perdedor para aumentar tanto como sea posible la cantidad de bajas antes de que se restablezca. Pero este ejercito victorioso no podrá moverse mas que por escalón de cinco unidades en cada movimiento, de modo que las unidades perseguidoras que se mantengan en contacto con el ejercito en retirada, ellas continúan ligadas mas allá del punto culminante del ataque, corren riesgo de ser contraatacadas por un enemigo que recupera su superioridad en la concentración de sus fuerzas, y que buscara volver a tomar la iniciativa tan pronto como pueda. En el momento justo donde la explotación de la acción táctica se interrumpa, se debe pasar a la explotación estratégica de la victoria, por ejemplo operar contra los arsenales y las líneas de comunicación del enemigo, en función de la nueva situación creada, por la retirada de su ejercito, y por su inferioridad numérica, depuse que sus perdidas han sido las mas graves a partir del momento que la balanza de la batalla se inclina contra el. En este Juego de la Guerra, las disposiciones y las malas maniobras manifestadas son múltiples, pero ninguna de las mejores maniobras en las que uno pueda decidir, al menos un largo tiempo para que subsista un cierto equilibrio de fuerzas y posiciones, no se aseguran de ser buenas. Que llegaran a

serlo, o no, según lo que haga o no el adversario. Una parte de improvisto esta presente en los dos costados, y los mayores cálculos dependen a su vez en gran parte de las modificaciones introducidas por la sucesión imprevisible de respuestas del adversario, y de las respuestas que a su vez se proporcionan, mas o menos correctamente entendidas, y sobre todo, mas o menos afortunadamente ejecutadas. La interacción permanente de táctica y estrategia puede traer sorpresas y reveces, a veces hasta en el último instante. Los principios son seguros, y su aplicación es siempre incierta. Se trata de una guerra de movimientos –a veces momentáneamente fijada sobre un frente estático, en la defensa en un paso de montaña o un fuerte- donde el territorio no tiene interés en si mismo, mas que por las posiciones tácticas o estratégicas que son necesarias para un ejercito o nocivas para su enemigo. Se puede a veces vencer sin batalla, aun casi sin combates principales, por la sola maniobra. Se puede también vencer por una sola batalla frontal sin maniobra. Pero fuera de estos casos extremos vemos normalmente desarrollarse una serie de maniobras, combates, batallas principales seguidas de nuevas maniobras. En la batalla principal, la maniobra se encuentra casi siempre bajo la forma de envolvimiento, de la retirada y de los movimientos contra las comunicaciones. No hace falta escatimar tropas ni movimientos, ni desperdiciarlos en vano. Aquel que quiera conservar todo perderá todo. Así mismo, aquel que quiera dejarse perder y perder más que su adversario, no podrá más que contenerlo.

Sobre algunos factores poco

representados o ausentes

Para comprender en toda su extensión el manejo del presente Kriegspiel será útil considerar las principales limitaciones. En principio la búsqueda de una aplicación resumida de la teoría general de la guerra introduce limitaciones históricas voluntarias: esto no representa la guerra antigua, ni la guerra feudal, ni la guerra moderna transformada por la tecnología a partir de mediados del siglo XIX (ferrocarril, ametralladoras, blindados, monitorización, aviación, cohetes). Tres elementos esenciales de todas las guerras están, lamentablemente ausentes o mal representados, porque no parecen poder figurar en un enfrentamiento que se decide en un terreno cuadriculado y que se excluye toda intervención exterior del azar. Se trata en primer lugar las condiciones climáticas y de la alternancia del día y la noche; en segundo lugar, de la moral y la fatiga de las tropas; en tercer lugar, de la incertidumbre en cuanto a las posiciones y movimientos del enemigo. En el desarrollo de este Kriegspiel, todo el tiempo es igual: es este el solsticio de la guerra, dónde el clima no varia y donde la caída de la noche no ocurre nunca antes de la conclusión indudable de los enfrentamientos. Esta es una falta grave con respecto a la realidad. No podrá ser solucionada mas que al precio de una perdida del rigor de la representación esquemática de la totalidad del proceso conflictivo. La moral y la fatiga de las tropas no son más que someramente tenidas en cuenta, por el efecto de la parálisis instantánea del valor combativo de todas las unidades cuyas comunicaciones se encuentran cortadas (esto comprende la guarnición de un fuerte; de que los

fuertes no tienen una función de detención, solo de punto de apoyo táctico) En ese sentido, se trata mas de los ejércitos de la Guerra de los Siete Años, estrechamente dependientes para su aprovechamiento de los depósitos y de los convoy, que de aquellos de la Revolución francesa. La limitación de efectivos, y su carácter irremplazable que los convierte preciosos, se asocia al modelo militar de la misma época. Se puede considerar como un efecto moral el peso ofensivo reconocido en la carga de caballería, Ardant du Picq habiendo claramente establecido que su acción en un combate real no podía ser el resultado mecánico de la maza multiplicada por la velocidad. En cambio la usura moral que a tenido los mas grandes efectos sobre la guerra aquellas de los generales, es susceptible de actuar aquí fuertemente sobre el mando de cada ejercito. Estamos frecuentemente llamados a exagerar las consecuencias de una maniobra que vemos bosquejada por el adversario, aunque a veces ella puede no ser mas que fingida. En realidad no se puede tener firme seguridad sobre lo que se debe hacer, ni aun cuando hemos conseguido una superioridad numérica: ya que, en ciertas circunstancias, el ejército abatido puede lanzar operaciones decisivas sobre las comunicaciones del vencedor. En fin, este juego se aleja mucho de una representación total de la guerra en cuanto que no tiene la incertidumbre acerca de la posición y los movimiento del enemigo, fuera del orden inicial de batalla el cual ignoramos: pero el enemigo no a podido elegir razonablemente entre un pequeño numero de zonas de concentración, de modo que es prudente hacer lo mismo. Desde que las operaciones son accionadas, tenemos

instantáneamente un conocimiento exacto y seguro de todos los movimientos que se efectúan en frente: “L’ost sait ce que fait l’ost” -dice el proverbio francés, algo así “Todo ejercito conoce lo que el otro ejercito esta haciendo”. (La caballería no tiene entonces aquí ninguna función de exploración, solamente de choque, persecución o raid). Habiendo formulado estas restricciones, podemos decir de el Juego de la Guerra que el reproduce exactamente la totalidad de los factores que actúan en la guerra, y mas generalmente la dialéctica de todos los conflictos.

Figuras explicativas

La *figura 1* representa todas las líneas de comunicación permanentes del campo Sur, es decir todas los caminos que se pueden conectar de forma natural (sino son interrumpidos por una unidad de combate enemiga) los arsenales del campo Sur a sus tropas en la campaña: independientemente de la utilización de unidades de transmisión que actúan sobre cualquier casilla de la red, prolongándola, sobre el mismo modelo, a partir de esa casilla. La *figura 2* representa así, todas las líneas de comunicación permanentes del campo Norte. *La figura 3* representa las líneas de comunicación abiertas por una unidad de transmisión del campo Norte situada en la casilla J23, ósea en conexión con su arsenal en B15. La unidad reenvía este enlace en las direcciones este y oeste de la columna J; en fin en las direcciones de la diagonal P17-H25 (en la diagonal B15-L25, que comprende la casilla J23, el enlace pasa independientemente de la presencia de la unidad de transmisión). Las figuras 4 y 5 representan unas

intervenciones tácticas entre algunas unidades de combate de los dos campos, las unidades del campo Sur se distinguen por la inscripción en un círculo con la letra que simboliza el tipo de unidad. En las dos figuras, la intervención se desarrolla sobre el territorio del campo Norte, y la casilla atacada es la H8, ocupada por una unidad del campo Norte. En estas dos intervenciones, el campo Sur ha tenido una gran superioridad numérica. En el caso de *la figura 4*, la casilla atacada H8 esta defendida por dos unidades de infantería al mismo nivel, G9 y H8 (coeficiente defensivo total: 6x2), una unidad de infantería ocupa una casilla de paso de montaña F10 (coeficiente defensivo: 8), una unidad de artillería a pie en E11, en la línea de paso, y justo dentro del rango -3 casillas- de la casilla atacada (coeficiente defensivo: 8). El coeficiente defensivo total del cual dispone el campo Norte respecto a la casilla atacada, es de 6+6+8+8=28. Nótese que las unidades en H8 y F10 están en relación directa con las líneas de comunicación irradiantes del arsenal D8; que las unidades en G9 y E11 están en relación indirecta con estas líneas a través de las unidades en H8 y F10; y que la unidad en E11 también esta, en relación directa con una línea de comunicación secundaria irradiada desde E12 ocupada por una unidad de transmisión. Las fuerzas atacantes a la casilla H8 están constituidas por tres unidades de carga de caballería de E5 a G7 (coeficiente ofensivo: 7x3), una unidad de artillería montada en H6 (coeficiente ofensivo: 5) , una unidad de infantería en I7 (coeficiente ofensivo:4) y una unidad de caballería en J6 maniobrando como infantería(coeficiente ofensivo:4). El coeficiente ofensivo total del campo Sur,

respecto a la casilla atacada es (7x3)+5+4+4=34. La unidad de infantería en I6 no esta alineada con la casilla atacada, y por lo tanto no puede participar del combate. Las unidades en B7 y C7 están, respecto a ellas, fuera de alcance de la intervención. Observamos que las unidades en B7 y F6 están en relación directa con las líneas de comunicación secundarias de la casilla F3, ocupada por una unidad de transmisión. Las unidades en C7, E5, G7 están en relación indirecta con estas mismas líneas de comunicación secundaria vía las unidades en B7 y F6. Con respecto a las unidades en H6, I7 y J6, ellas están en relación indirecta, vía la unidad en I6, con una línea de comunicación secundaria devuelta por la unidad de transmisión que ocupa la casilla F3. Así, la unidad ocupante I6 no participa activamente en el combate, pero permite a las unidades adyacentes hacerlo. El coeficiente ofensivo del campo Sur (34) es superior al coeficiente defensivo del campo Norte (28), el ataque es exitoso: la unidad de infantería atacada en H8 es destruida. Haciendo referencia ahora a l*a figura 5*, vemos que la casilla atacada H8 es defendida por tres unidades de infantería en G9, H8 e I9 (coeficiente defensivo:6x3), por una unidad de artillería a pie que ocupa una casilla de paso de montaña F10 (coeficiente defensivo:10), por una unidad de artillería montada en J10 (coeficiente defensivo:8) y por una unidad de caballería en J8 (coeficiente defensivo: 5). El coeficiente defensivo total del campo Norte, con respecto a la casilla atacada, es así (6x3)+10+8+5. Las fuerzas atacantes están constituidas por cuatro unidades de caballería en E5, F6, G7 y H7 atacando conforme a dos ejes diferentes (coeficiente ofensivo: 7x4),

y por tres unidades de infantería en F8, H6 e I7 (coeficiente ofensivo: 4x3). El coeficiente ofensivo total del campo Sur, con respecto a la casilla atacada, es así (7x4)+(4x3)=40. Las unidades en E7 y E9 no están en posición de ataque. El coeficiente defensivo del campo Norte en superior al coeficiente ofensivo del campo Sur, el ataque fracasa. Si el ataque hubiese dispuesto de dos puntos de mas (42), habría superado al adversario un punto, dando como resultado, el primer movimiento obligatorio del adversario a causa de esto, y retire la unidad de infantería ocupante de la casilla H8. Con tres puntos más (43), el ataque habría obtenido la destrucción de aquella unidad de infantería. A remarcar que si el ataque habría dispuesto de cinco puntos extras hubiera sido capaz de soportar, el movimiento que tiene que realizar su unidad de artillería montada presente en E7 a la casilla E8, donde podría atacar a la casilla H8. Puede observarse que, en este caso, el campo Norte, inevitablemente será desplazado en la siguiente intervención táctica, se puede utilizar una maniobra estratégica en el siguiente movimiento: llevar su unidad de transmisión montada de J15 a L15, su unidad de caballería de J8 a L6, apoyada por su unidad de artillería montada que reemplazara a esta caballería en J8. El objetivo de la maniobra es alcanzar con la caballería, dos jugadas mas tarde, la columna F3-T3 que constituyen la única línea de comunicación de las unidades del campo Sur. Para cubrir esta operación en retraso al máximo del contraataque del campo Sur en esta misma jugada, el campo Norte ataca a la unidad de infantería del Sur ocupante de la casilla I7, que pasa a ser la mas avanzada en la dirección que se debe

tomar este contraataque seguramente previsible. Esta unidad en I7 se encontrara atacada por 5 unidades del Norte: 3 unidades de infantería (H8, G9, I9) y 2 unidades de artillería (la artillería montada llego a J8, la artillería a pie permaneció en la posición de el paso F10), mientras que la unidad de caballería impulsada a L6 no podrá participar de la intervención. El coeficiente ofensivo será así: (4x3)+ (5x2)=22. Pero el coeficiente defensivo (2 unidades de infantería del campo Sur en I7, y H6, 2 unidades de caballería en H7 y G7) será igualmente de 22 (6x2)+ (5x2). L a infantería atacada en I8 resistirá así lo que permite el desarrollo ulterior del contraataque del campo Sur, quien sin embargo será obligado por la urgencia de la amenaza que pesa sobre su línea de comunicación, a avanzar hacia el sur, mientras que combate contra estas cinco unidades entre las que tiene que desplegarse. *La figura 6* representa dos ejércitos, a punto de entrar en batalla, con una u otra marcha para asegurarse de ciertas posiciones de partida. El campo Norte, está manos a la obra para asaltar el fuerte, en L15, que constituye el eje de la maniobra del campo Sur. Su caballería se concentro en L12 y 13, K12 y 13, se esta preparando para usar esta ruptura, envolviendo el ala izquierda del campo Sur, se encuentra hacia el este de la columna L, L línea de comunicación T23-G23, o en diagonal D8-S23, dentro del arsenal oriental del campo Sur. Sin embargo, el ala derecha del campo Sur habiendo subido hasta una posición encima del fuerte H21, donde amenaza las líneas de comunicación del campo Norte (de las casilla F15, F10, F8) la infantería del ala izquierda del campo Norte se estableció en un gancho defensivo en G17-J17,

apoyada por la concentración de artillería en I15-J15, la que está dispuesta para combatir simultáneamente al fuerte L15. Las flechas indican las líneas de comunicación, efectivamente utilizadas por los dos ejércitos. Las dos flechas de puntos marcan las líneas de ataque abiertas a las jugadas de caballería del campo Sur.