



El 7 de septiembre de 1814, José de San Martín arribó a la ciudad de Mendoza, parte de la intendencia de Cuyo (que entonces abarcaba las provincias de Mendoza, San Juan y oeste de San Luis), donde el director supremo de las Provincias Unidas del Río de la Plata lo designó intendente gobernador y le otorgó una misión: debía organizar, levantar y formar un ejército para liberar Chile y Perú.

El objetivo de este juego es armar una campaña para cruzar la cordillera de los Andes y liberar Chile. ¿Empezamos?

## Cómo organizar la campaña

Para lograr el cruce contamos con los siguientes elementos:

- ★ **1 tablero** con casilleros que presentan distintos desafíos y dividen el juego en dos grandes etapas. La primera misión consiste en obtener diversos objetivos para el armado de la campaña. La segunda misión del juego desbloquea el acceso al Sendero para realizar el cruce de la cordillera de los Andes.
- ★ **1 mazo de Destino** que contiene 18 cartas con efectos positivos y negativos sobre la partida
- ★ **1 mazo de Preguntas Sanmartinianas** de 28 cartas con interrogantes sobre San Martín ?
- ★ **1 mazo de 48 Estampillas de Objetivos** 
- ★ **1 mazo de 20 Estampillas de Objetos Sanmartinianos** 
- ★ **4 fichas con personajes ficticios:** González, Jiménez, Gómez, Rodríguez
- ★ **1 dado**

Gran parte del material gráfico de este juego se generó con IA y luego fue curado y editado.

## Cómo jugar

Se puede jugar de manera individual o grupal. Cada equipo o participante representa un personaje. Independientemente de la modalidad adoptada, el juego cuenta con 4 fichas.

- ▲ Para jugar mejor, sugerimos que haya una persona moderadora, que atienda las reglas del juego.

## Primera misión: armar la campaña

En esta primera parte, por cada personaje, se deberá recorrer el tablero para obtener las siguientes **estampillas de Objetivos**:

- |   |   |
|---|---|
| Armas (2)      | Uniformes (1)  |
| Soldados (2)   | Mulas (1)      |
| Alimentos (1)  | Mapas (1)      |

Las estampillas representan elementos necesarios para organizar la campaña de los Andes que cruzará la cordillera para liberar primero Chile y luego Perú. Una campaña está compuesta de soldados y sus armas; en este caso también se precisan alimentos para su supervivencia, uniformes, mulas para transportar las cargas y, por supuesto, mapas precisos que ayuden a atravesar la cordillera por los distintos pasos.

Para obtener estos objetos, cada equipo deberá desplazarse por el tablero, desde el punto de partida, de manera libre: arriba, abajo, a la izquierda, a la derecha o diagonalmente, siempre evitando los **obstáculos que impidan el movimiento**.



### ¡Arrancamos! A pensar la estrategia

Para empezar a jugar, cada participante o equipo tirará el dado y quien saque el número más alto comenzará (se sigue por orden, en el sentido de las agujas del reloj). Por turno, cada equipo lanza el dado y realiza en el tablero la cantidad de movimientos correspondiente al número obtenido.

▲ **¡Atención!** Durante la jugada se puede retroceder una sola vez y luego se debe avanzar. Por eso, al tirar el dado, hay que decidir cómo realizar los movimientos, según la dirección elegida y el casillero al que se desee llegar, en esta primera misión del juego. Entonces, al caer en un casillero de Armas, Soldados, Alimentos, Uniformes, Mulas o Mapas, se debe levantar una estampilla de Objetivos.

También se pueden obtener estampillas de Objetivos al...

- ★ atravesar o caer en un casillero de Azar,
- ★ caer en el casillero de Preguntas Sanmartinianas.

▲ **¡Atención!** No se pueden reunir más estampillas que las necesarias para acceder al Sendero.

## El Azar o cómo activar los sucesos

Si se atraviesa o se cae en el casillero de Azar, hay que lanzar nuevamente el dado. Según el resultado, se obtendrá el siguiente efecto:

- ★ Si se saca **1 o 2**, se levanta una carta del mazo de Destino.
- ★ Si se saca **3**, se levanta una carta del mazo de Preguntas Sanmartinianas.
- ★ Si se saca **4**, se ejecuta el suceso del Trueque.
- ★ Si se saca **5**, se pierde un turno.
- ★ Si se saca **6**, se gana un turno y se tira de nuevo el dado.

En el caso de atravesar dos casilleros de Azar en una jugada, solo se toma en cuenta uno de ellos.

**Mazo de Destino:** al activarse este suceso, se deberá levantar una carta del mazo de Destino y, según la indicación que tenga, se ejecutará la jugada. Luego, la carta volverá abajo del mazo.

**El Trueque:** al activarse este suceso, se deberá intercambiar una estampilla de Objetivos o de Objetos Sanmartinianos con uno de los equipos contrincantes; estos no pueden negarse al trueque.

**Mazo de Preguntas Sanmartinianas:** al activarse este suceso, el equipo que se encuentre a la izquierda deberá levantar una carta del mazo y leer en voz alta para que el equipo que cayó o atravesó el casillero responda la pregunta. La respuesta correcta está marcada en negrita. En caso de responder correctamente, se podrá decidir qué carta de Objetivo levantar; si no, se perderá un turno en la siguiente ronda.

## En búsqueda de los Objetos Sanmartinianos

A la hora de cruzar los Andes, San Martín llevaba algunos objetos. Varios de ellos sobrevivieron a la Campaña Libertadora y, actualmente, se encuentran en el Museo Histórico Nacional. En esta primera misión también será necesario obtener estampillas de Objetos Sanmartinianos. Si bien adquirirlos no es condición necesaria para pasar a la siguiente etapa, serán elementos clave en la segunda misión.

Los objetos son:

- ★ **Poncho:** evita los efectos del casillero Avalancha.
- ★ **Sextante:** evita los efectos del casillero Desorientación.
- ★ **Sable corvo:** evita la deserción militar en el casillero Desorganización.
- ★ **Boticario:** evita los efectos del casillero Putrefacción.
- ★ **Brújula:** evita los efectos del casillero Desbarranco.

Al caer en uno de esos casilleros, se puede elegir qué estampilla de Objeto Sanmartiniano levantar. En la primera misión, solo es posible levantar hasta dos objetos. También se puede acceder o perder alguno de ellos en el Trueque.

## Fin de la primera misión

El primer equipo que obtenga las estampillas de Objetivos necesarias para realizar el cruce, desbloqueará la segunda etapa del juego: el Sendero, y bloqueará el juego para los demás equipos.

¿Qué significa esto? Cada equipo deberá realizar una última tirada de dados para finalizar la primera etapa del juego y llegar al Sendero. Comenzará así la segunda misión tenga o no todas sus estampillas de Objetivos.

## Segunda misión: cruzar los Andes

El Sendero de cruce representa el momento en que una de las columnas del Ejército Libertador atraviesa la cordillera de los Andes, la cadena montañosa más larga del planeta. Atravesar dichas montañas de manera coordinada, con un ejército cargado de armas y alimentos fue una tarea muy difícil y peligrosa. La organización precisa y meticulosa de San Martín determinó el éxito de la hazaña, pero además la suerte estuvo de su lado.

¿Qué habría pasado si hubiera habido una avalancha? ¿Si algún soldado se enfermaba? ¿Y si alguien se perdía en la inmensidad de esos picos? En esta parte del juego se busca emular estas situaciones mediante casilleros que representan los peligros que estuvieron latentes durante toda esa travesía hacia Chile.

A continuación se detallan los distintos casilleros que se presentan en la última misión:

- ★ **Inicio del Sendero:** comienza la segunda etapa del juego.
- ★ **Avalancha:** se pierden 1 estampilla de Soldados, 1 de Armas y 1 de Mulas.
- ★ **Desorientación:** se pierden 1 estampilla de Mapas y 1 de Soldados.
- ★ **Desorganización:** se pierden 1 estampilla de Soldados y 1 de Uniformes.
- ★ **Putrefacción:** se pierden 1 estampilla de Alimentos y 1 de Uniformes.
- ★ **Desbarranco:** se pierden 1 estampilla de Mulas y 1 estampilla de Armas.
- ★ **Estampilla de Objetivos:** permite levantar 1 estampilla de Objetivos, a elección.
- ★ **Estampilla de Objetos Sanmartinianos:** permite levantar 1 estampilla de Objetos Sanmartinianos, a elección.
- ★ **Cruce:** ¡fin de juego!

La segunda etapa inicia cuando se lanza el dado y el número obtenido determina la cantidad de movimientos que es posible realizar en el tablero.

.....  
▲ Para moverse en estos casilleros, solamente se puede avanzar, sin volver sobre los pasos. El movimiento sigue siendo libre —o sea, es posible desplazarse en cualquier dirección—, siempre que se avance.  
.....

★ En el caso de caer en un casillero de estampillas de Objetos Sanmartinianos o de Objetivos, se tendrán nuevas oportunidades para levantar alguna de ellas.

★ Los casilleros con efectos negativos pueden ser contrarrestados con las estampillas de Objetos Sanmartinianos. Si el equipo posee dichos

Objetos y cae en uno de los casilleros del Sendero, se anula el efecto negativo.

- ★ Para llegar al casillero Cruce no es necesario obtener el número justo. Basta con caer en ese casillero o bien, atravesarlo. Por ejemplo, si se lanza el dado, se saca 3, se cae en el casillero Desorganización, y luego al tirar el dado se saca 6, con esa tirada resulta suficiente para realizar el Cruce. No hace falta obtener en la tirada de dados un número exacto.

El primer equipo que llegue al casillero Cruce bloqueará el juego para el resto. Las otras personas o equipos participantes tendrán como máximo hasta dos rondas de juego para realizar el Cruce.

## Funciones y detalles de los Objetos Sanmartinianos

¡Será el momento de usar las estampillas de los Objetos Sanmartinianos! ¿Para qué se puede utilizar cada uno de ellos?

**Sextante:** si se cae en el casillero Desorientación y se tiene como Objeto Sanmartiniano el Sextante, se anulan los efectos adversos. El sextante del general José de San Martín evita perderse en la inmensidad de los Andes.

**Poncho:** si se cae en el casillero Avalancha y se tiene como Objeto Sanmartiniano el Poncho, se anulan los efectos adversos. San Martín nunca salía sin su poncho, ¡y menos cruzando la cordillera! Tenerlo en el juego anula los efectos del casillero Avalancha.

**Boticario:** si se cae en el casillero Putrefacción y se tiene como Objeto Sanmartiniano el Boticario, se anulan los efectos adversos. Se trata de una pequeña colección de sales, hierbas y ungüentos que el general utilizaba para múltiples propósitos. Obtenerlo en el juego anula los efectos del casillero Putrefacción.

**Brújula:** si se cae en el casillero Desbarranco y se tiene como Objeto Sanmartiniano la Brújula, se anulan los efectos adversos. Este objeto resulta fundamental para corroborar los caminos elegidos al mirar el mapa. Obtenerlo en el juego anula los efectos del casillero Desbarranco.

**Sable corvo:** si se cae en el casillero Desorganización y se tiene como objeto sanmartiniano el Sable corvo, se anulan los efectos adversos. El sable acompañó al general en todas las batallas que libró en el continente americano. Tenerlo eleva la moral de las tropas y evita los efectos del casillero Desorganización.

## Final del juego

El juego presenta tres finales posibles:

**Cruce completo:** se logró atravesar la cordillera sin perder ninguna estampilla de Objetivos. ¡Felicitaciones! El Ejército Libertador atravesó los pasos necesarios para llevar a cabo el cruce: evitó complicaciones y realizó la campaña de Liberación de Chile sin mayores dificultades.

**Cruce semicompleto:** se logró avanzar en el cruce manteniendo 6 o más estampillas de Objetivos. De esta manera, la Campaña Libertadora se complicó ya que alguna columna llegó a Chile de forma descoordinada y se perdió parte del Ejército. De todos modos, pudo reorganizarse para la liberación de Chile.

**Cruce fallido:** se logró avanzar en el cruce manteniendo hasta 6 estampillas de Objetivos o bien, no se logró llegar al casillero de Cruce. En ambos casos, el cruce no se logró debido a que las columnas del Ejército Libertador quedaron en el camino y no se pudieron cumplir los objetivos. Tampoco se logró la coordinación entre las columnas para atacar en simultáneo a los realistas en Chile.

NOTA: las citas textuales de San Martín referidas en las Preguntas Sanmartinianas corresponden a los siguientes textos:

1. Proclama de José de San Martín al Ejército de los Andes, 12 de febrero de 1817.
2. Carta a Gervasio de Artigas, marzo de 1819.
3. Discurso de San Martín al crear la Biblioteca Nacional de Perú, 29 de agosto de 1821.
4. Carta a Estanislao López, 13 de marzo de 1819.





AVALANCHA

DESORIENTACIÓN

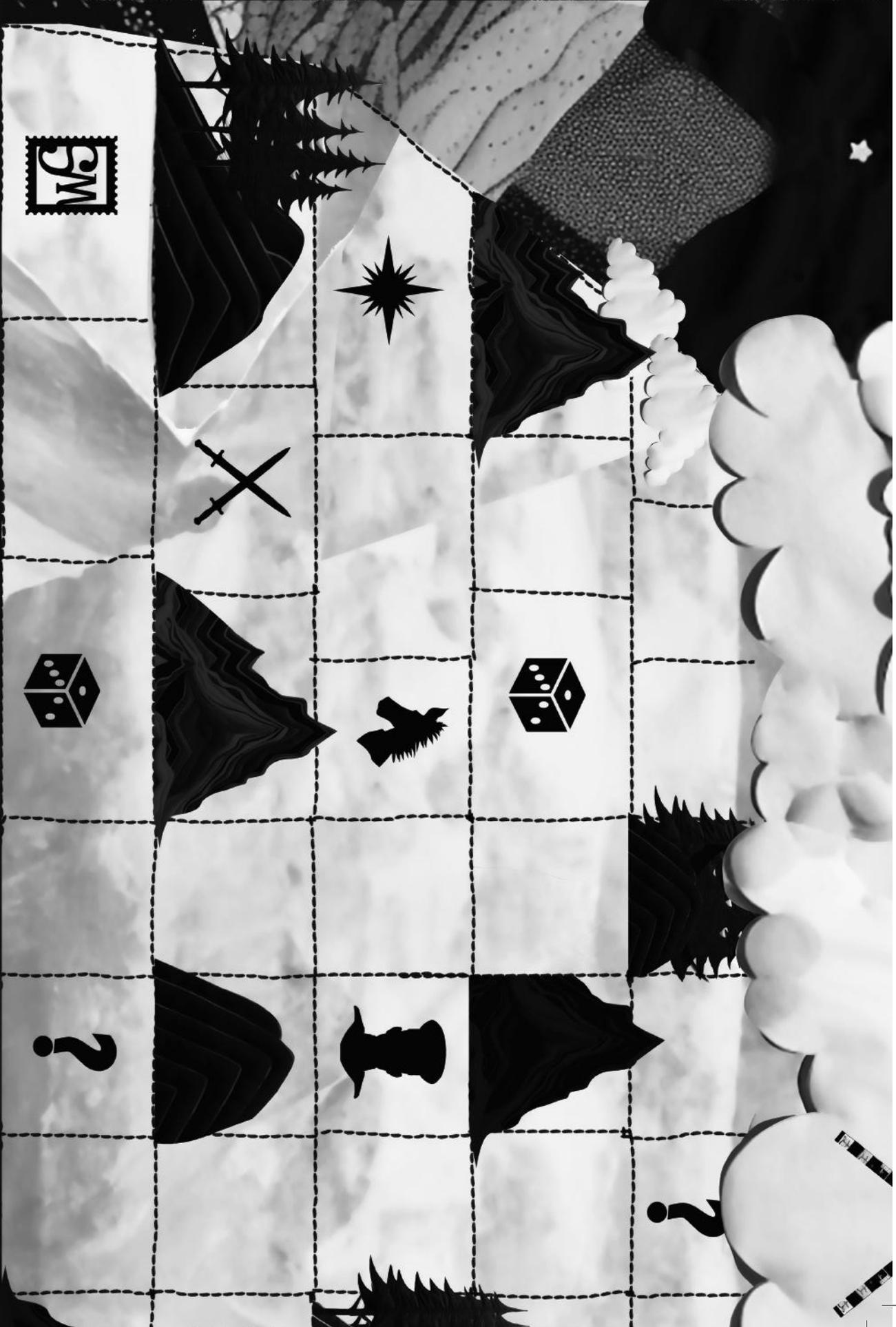
DESORGANIZACIÓN

PUTREFACCIÓN

DESBARRANCO

CRUCE





educat@rporta

12/12



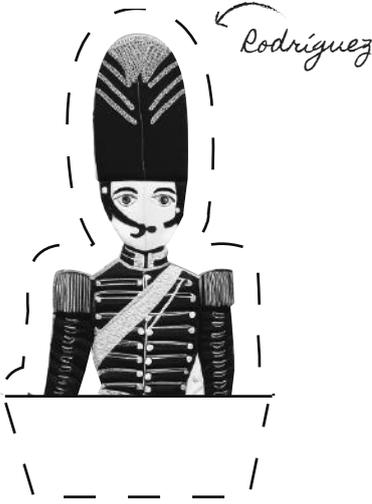
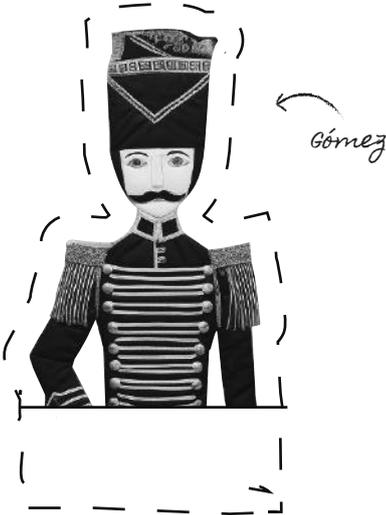
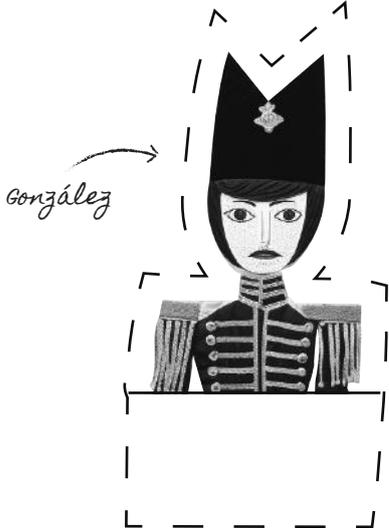
SM

INICIO

tal



# Fichas / Personajes



**Indicaciones**

— — — Cortar

————— Doblar



¿Qué expresa la frase de San Martín «Cada gota de sangre americana que se vierte por nuestros disgustos me llega al corazón»?<sup>2</sup>

- a. **Tristeza por la muerte de americanos.**
- b. Alegría por vencer a los realistas.
- c. Desinterés por la muerte de soldados.

¿Qué significan las palabras de San Martín «Sin duda alguna los gallegos creen que estamos cansados de pelear y que nuestros sables y bayonetas ya no cortan ni ensartan; vamos a desengañarlos [...] Seamos libres y lo demás no importa nada»?<sup>1</sup>

- a. Si no están dadas las condiciones, no se irá a la guerra.
- b. **La guerra contra el realista se hará como sea.**
- c. Sin armas o ropa no es posible pelear.



¿Qué significa la frase de San Martín «Juremos no dejar las armas hasta ver el país enteramente libre o morir con ellas como hombres de coraje»?<sup>1</sup>

- a. Al perder una batalla, se debe abandonar la lucha.
- b. **Dejar la lucha cuando se libera el continente o morir en el intento.**
- c. Luchar solo si se dan las condiciones.



¿En qué país murió San Martín?

- a. Argentina
- b. Chile
- c. **Francia**



¿Qué significa la frase de San Martín «el gobierno español puso trabas a la ilustración del americano impidiendo que adquiriese el conocimiento de su dignidad»?<sup>3</sup>

- a. El gobierno español fomentó la educación.
- b. **El gobierno español obstaculizó la educación.**
- c. El americano no quería salir de la ignorancia.



Después de ser derrotados por los realistas, los patriotas chilenos cruzaron la cordillera y llegaron a Cuyo. ¿Cómo reaccionó San Martín ante esta situación?

- a. Los echó y les dijo que volvieran a Chile.
- b. **Los sumó al Ejército Libertador.**
- c. Los apresó.



¿Cómo financió San Martín la creación del Ejército de los Andes?

- a. Con dinero que enviaba Buenos Aires.
- b. Mediante la participación del pueblo de Cuyo.
- c. **Con la participación del pueblo de Cuyo, sumada a un paquete de medidas de gobierno.**



¿En qué provincia nació San Martín?

- a. Mendoza
- b. Buenos Aires
- c. **Corrientes**



¿Cuál era la exigencia de San Martín al comenzar el cruce de los Andes?

- a. **Que se declare la independencia.**
- b. Que se cree una bandera nacional.
- c. Que gobierne un rey.

# Preguntas Sanmartinianas

¿En qué año se declaró la independencia de las Provincias Unidas del Río de la Plata?

- a. 1810
- b. 1812
- c. 1816

¿En qué país se formó San Martín como militar?

- a. Argentina
- b. Estados Unidos
- c. España

¿Por qué la Expedición Libertadora debía liberar Lima?

- a. Por decisión caprichosa de San Martín.
- b. Porque allí se encontraba el núcleo del poder realista.
- c. Para saquear las riquezas de la capital del Perú.

¿Quiénes conformaban el Ejército de los Andes?

- a. Criollos, esclavos y pueblos originarios
- b. Españoles, mercenarios y criollos
- c. Solamente criollos

¿Cómo se llamaba la expedición liderada por San Martín?

- a. Expedición Pacificadora
- b. Expedición Libertadora
- c. Expedición Revolucionaria

¿Qué significa la frase de San Martín «Divididos seremos esclavos: unidos estoy seguro que los batiremos»? 4

- a. Que debemos luchar con esclavos.
- b. Que esclavizamos a nuestros enemigos.
- c. Que debemos unimos para vencer a los enemigos.

San Martín, Carlos María de Alvear y Julián Álvarez crean secretamente la Logia Lautaro, que consistía en:

- a. Una agrupación secreta para tomar el gobierno en Buenos Aires.
- b. Una sociedad secreta que buscaba luchar por la independencia sudamericana.
- c. Un grupo público de debate político y militar.

¿Cuál fue la única batalla de San Martín en el actual territorio argentino?

- a. Combate de San Lorenzo
- b. Combate de Ayacucho
- c. Combate de Cancha Rayada.

¿Qué función tuvo Güemes en la campaña que llevó a cabo el Ejército de los Andes?

- a. Proteger la frontera con Paraguay.
- b. Proteger la frontera norte.
- c. Atacar a los pueblos originarios.

¿Quiénes integraban mayoritariamente los ejércitos realistas contra los que luchó San Martín?

- a. Americanos y pueblos originarios
- b. Españoles
- c. Mercenarios europeos



San Martín cruzó los Andes en 1817 con 5424 hombres, de los cuales 2106 eran granaderos a caballo. ¿Cuántos de ellos regresaron a la patria?

- a. 589
- b. Ninguno
- c. 76



¿Dónde sucedió el último combate de la independencia sudamericana?

- a. Maipú (Chile)
- b. Salta (Argentina)
- c. **Ayacucho (Perú)**

Luego de liberar Chile, ¿qué decisiones tomó el Ejército Libertador para llegar a Perú?

- a. Avanzó hacia el norte de Chile y atravesó la cordillera nuevamente hacia Perú.
- b. **Realizó una expedición naval para desembarcar en Perú.**
- c. De nuevo atravesó la cordillera hacia las Provincias Unidas para avanzar a través del Alto Perú.



¿Cuál fue una de las primeras medidas que tomó San Martín al gobernar la provincia de Cuyo?

- a. Estableció una nueva moneda local.
- b. **Creó escuelas y promovió la educación.**
- c. Fundó una nueva religión oficial.

¿Qué significa la siguiente frase sanmartiniana: «El general San Martín jamás desenvainará su espada para derramar sangre de hermanos»?

- a. Que combatirá contra sus compatriotas si es necesario.
- b. Que utilizará su sable contra cualquiera que se interponga.
- c. **Que nunca utilizará su sable para pelear contra sus compatriotas.**



¿Qué frase de San Martín resalta la importancia de la libertad en la lucha independentista? <sup>1</sup>

- a. «Una derrota peleada vale más que una victoria casual».
- b. **«Seamos libres, lo demás no importa nada».**
- c. «El mejor elogio a un soldado es decir de él: "Fue un buen padre de familia"».



¿Por qué San Martín y la Logia Lautaro derrocaron al Primer Triunvirato (1812)?

- a. Querían tomar el poder para gobernar y llevar a cabo la independencia.
- b. **Creían que el gobierno no estaba haciendo nada por llevar a cabo la independencia.**
- c. No estaban de acuerdo con quienes gobernaban.

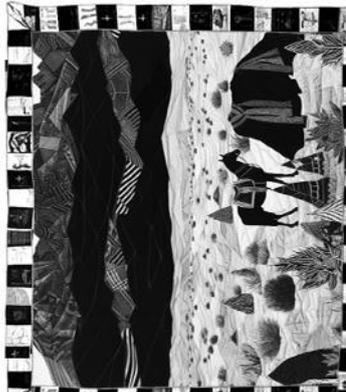


¿Qué provincia gobernó San Martín?

- a. Tucumán
- b. Corrientes
- c. **Cuyo**



¡Contribución a la causa patriota! Comerciantes mendocinos te regalan animales para el cruce. **Obtenés una carta de Mulas.**



¡Sequía! La falta de agua ataca con fuerza a los animales del ejército. **Perdés una carta de Mulas.**



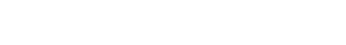
¡Expropiación de animales! San Martín obliga a entregar al ejército animales para la causa. **Obtenés una carta de Mulas.**



Se incorporan esclavos al Ejército de los Andes. **Sumás una carta de Soldados.**



Los baqueanos te comunican el estado de los caminos y cruces en la cordillera. **Obtenés una carta de Mapas.**



Mujeres patricias tejen ropa para el ejército. **Ganás una carta de Uniformes.**



Mujeres patricias tejen ropa para el ejército. **Ganás una carta de Uniformes.**



¡Falsa información! El mapa que confeccionaste con los datos de los baqueanos resultó ser incorrecto. **Perdés una carta de Mapas.**



Los baqueanos te comunican el estado de los caminos y cruces en la cordillera. **Obtenés una carta de Mapas.**



Una plaga de polillas devora los uniformes. **Perdés una carta de Uniformes.**



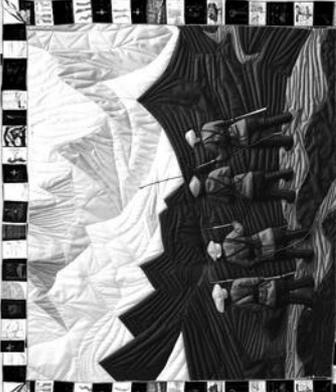
Mujeres patricias tejen ropa para el ejército. **Ganás una carta de Uniformes.**





¡Sabotaje! Espías realistas atacan la fábrica de pólvora. **Perdés una carta de Armas.**

- X



Presos de las Islas Malvinas se suman al Ejército de los Andes. **Sumás una carta de Soldados.**

+ [soldado]



El ejército recolecta metales para fundirlos en armas. **Obtenés una carta de Armas.**

+ X



Fray Luis Beltrán se suma al ejército y organiza la fábrica de pólvora. **Sumás una carta de Armas.**

+ X



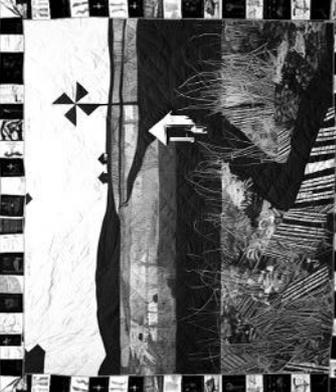
¡Deserción! Se escapan combatientes del campamento. **Perdés una carta de Soldados.**

- [soldado]



¡Contribución a la causa patriota! Criollos patriotas te donan víveres. **Obtenés una carta de Alimentos.**

+ [maíz]



¡Invasión de plagas! Millones de insectos devoran las cosechas. **Perdés una carta de Alimentos.**

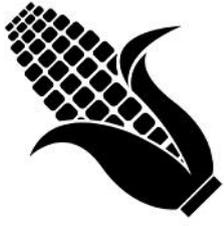
- [maíz]



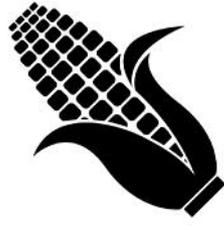
¡Buena cosecha! Los campos están repletos de cultivos. **Sumás una carta de Alimentos.**

+ [maíz]

Estampillas de Objetivos



★ALIMENTOS★



★ALIMENTOS★



★ALIMENTOS★



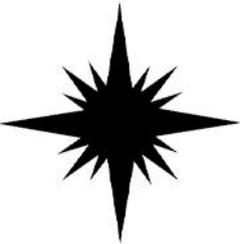
★ALIMENTOS★



★ALIMENTOS★



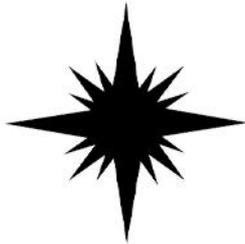
★ALIMENTOS★



★MAPA★



★MAPA★



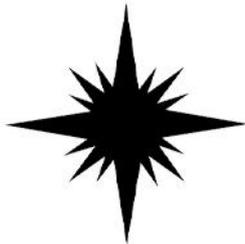
★MAPA★



★MAPA★



★MAPA★



★MAPA★



★MULAS★



★MULAS★



★MULAS★

Estampillas de Objetivos



★MULAS★



★MULAS★



★MULAS★



★UNIFORMES★



★UNIFORMES★



★UNIFORMES★



★UNIFORMES★



★UNIFORMES★



★UNIFORMES★



★SOLDADOS★



★SOLDADOS★



★SOLDADOS★



★SOLDADOS★



★SOLDADOS★



★SOLDADOS★

Estampillas de Objetivos



★ SOLDADOS ★



★ SOLDADOS ★



★ SOLDADOS ★



★ SOLDADOS ★



★ SOLDADOS ★



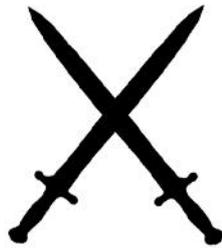
★ SOLDADOS ★



★ ARMAS ★



★ ARMAS ★



★ ARMAS ★



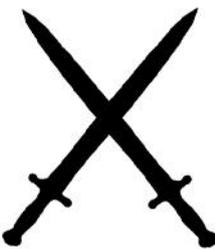
★ ARMAS ★



★ ARMAS ★



★ ARMAS ★



★ ARMAS ★



★ ARMAS ★



★ ARMAS ★

# Estampillas de Objetivos



# Estampillas de Objetos Sanmartinianos



Estampillas de Objetos  
Sanmartinianos



SABLE CORVO



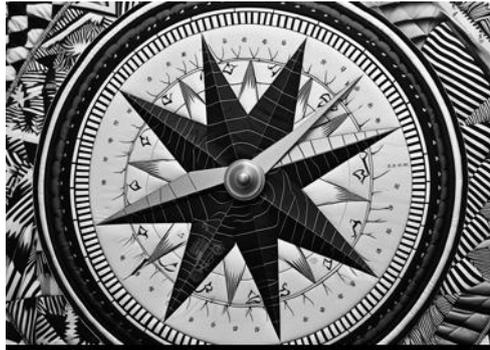
BRÚJULA



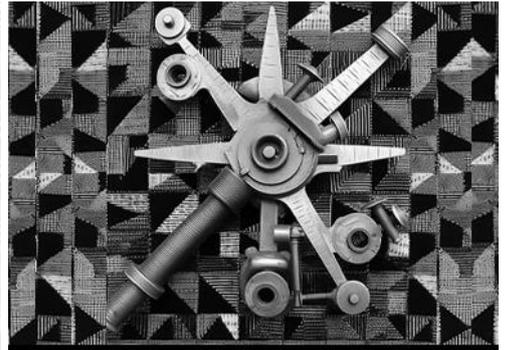
SEXTANTE



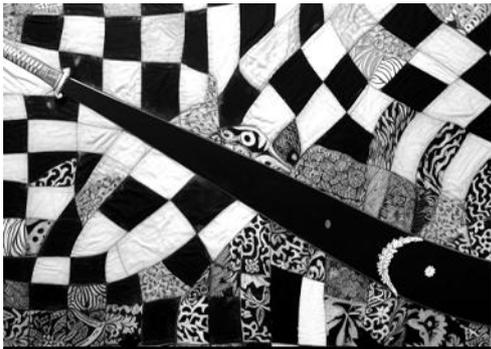
SABLE CORVO



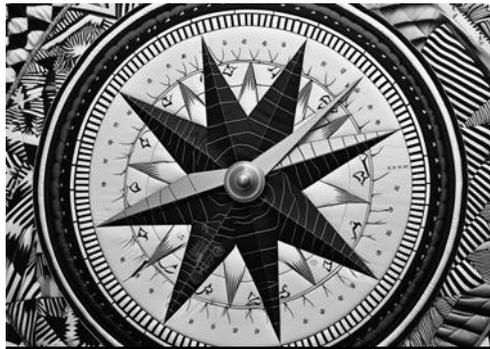
BRÚJULA



SEXTANTE



SABLE CORVO



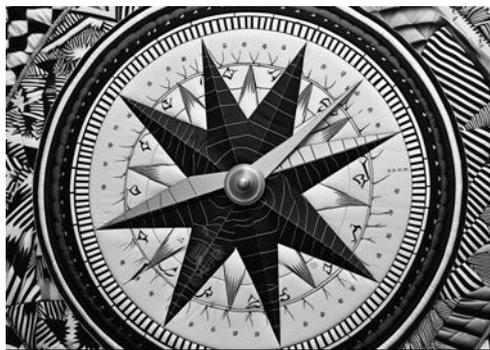
BRÚJULA



SEXTANTE



SABLE CORVO



BRÚJULA