

COLECCIÓN DE JUEGOS INFANTILES: BATALLA NAVAL



Autor

Luis Alcolea Díaz-Carrasco

Año 2011



INDICE

1. Introducción: Origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades y reglas de juego
 - 3.1 Dispositivos del juego
 - 3.2 Los tiros
 - 3.3 Cuadrículas grandes
 - 3.4 Variantes
 - 3.5 Número de jugadores, material, objetivo y estrategias
4. Referencias bibliográficas
5. Referencias ilustraciones
 - 5.1 Milton Bradley
 - 5.2 Logotipo de Milton Bradley Company
 - 5.3 En papel y lápiz
 - 5.4 Batalla Naval en juego de mesa
 - 5.5 Parrilla de un jugador
 - 5.6 Barcos y fichas
 - 5.7 Batalla Naval por ordenador
 - 5.8 Juego de mesa Batalla Naval



1 ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

La Batalla naval o juego de los barquitos es un juego de lápiz y papel tradicional de adivinación que involucra a dos participantes. Se ha comercializado como juego de mesa en distintos formatos por varias marcas, el primero en sacarlo al mercado fue Milton Bradley Company en 1931, y se jugaba con lápiz y papel.

Milton Bradley Company es una empresa americana animosa establecida por Milton Bradley en Springfield, Massachusetts, en 1860. En 1920, esto absorbió la producción animosa de Hermanos McLoughlin, anteriormente el fabricante animoso más grande en los Estados Unidos y en 1987 esto compró Selchow y Righter, fabricantes de Parcheesi y Escarbar.



Milton Bradley fue asumido por Hasbro, S.A., en 1984. Ahora totalmente poseído por Hasbro, todavía es conservado como una de las marcas de Hasbro, similares a la manera en la cual Hermanos Parker son una de las marcas de Hasbro. Esto es un juego de mesa y a veces el editor de videojuego. Durante finales de los años

Nº1. Milton Bradley ; años 1990, Milton Bradley comercializó una serie de juegos (como HeroQuest) en Norteamérica que fue desarrollada en el Reino Unido por el Taller de Juegos (GW) que dibujó pesadamente del universo Warhammer De ficción del GW, aunque sin la referencia explícita a la línea de productos Warhammer. Milton Bradley también desarrolló numerosas consolas animosas



como la Microvisión y Vectrex.

Milton Bradley fue demandado por dos hombres, Alan Coleman y Roger Burten, que reclamó para haber presentado el concepto original para la Torre Oscura a Milton Bradley a finales de los años 1970, en los cuales el punto, el MB rehusó perseguirlo, pero a partir de entonces "por separado" desarrolló el juego. Uno de los diseñadores de juego de Torre Oscuras demanda que la decisión del tribunal era injusta. Como la parte de la resolución del pleito, Milton Bradley tiró el juego del mercado, y nunca fue republicado. James J. Shea era el presidente de consejo de Milton Bradley la Empresa que rescató la empresa de entrar en la bancarrota.



Nº 2. Logotipo de Milton Bradley Company



2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

¿Cuál es el lugar donde siempre se tiene a mano una hoja de papel y un lápiz – y en donde se dispone de tiempo para convertirlos en instrumentos de diversión? ¡El colegio, el instituto o la universidad, naturalmente! La sólida tradición estudiantil de los juegos de papel y lápiz no tienen otro origen... Esta tradición no es mas antigua que las instituciones escolares, puesto que ha sido necesario esperar a que el papel y el lápiz (y todos sus equivalentes: plumas, bolígrafos, rotuladores...) pasaran del estatus de objetos de lujo al de utensilios escolares –dicho de otra forma, el juego de papel y lápiz nació con la escolarización generalizada.

El dedo precedió al lápiz

Los juegos en si mismos, si se les reduce a sus principios básicos, no son siempre nuevos. Así, el carro, símbolo absoluto de las diversiones colegiales, puede ser legítimamente considerado como un derivado de diversos “juegos de alineación” como el tres en raya, cuyo origen se remonta, al menos, a la Edad Media. También encontramos, bajo otras formas, el equivalente al “quinto color” o del “juego de unión”: tales juegos son universales, en el sentido de que no están subordinados a las normas de la escritura. En los cuatro puntos del planeta, se practican desde hace siglos en innumerables variantes que no necesitan otro accesorio que un índice capaz de trazar líneas, cruces o círculos en la arena o en un suelo arcilloso. Así pues, el dedo ha sido el precursor del lápiz. Pero el banal papel escolar tiene sobre la arena o la arcilla la inestimable ventaja de presentar una



cuadrícula totalmente preparada. Otro argumento de peso: la hoja de papel ofrece una confidencialidad que no podría pretender, en ningún caso, un dibujo pintado en el suelo, algo absolutamente necesario para la batalla naval.

No obstante, hay que clasificar a parte un juego como "La cuenta es correcta", donde el papel se convierte en una simple ayuda para la



memoria: aquí se podría jugar de forma puramente oral

Nº3. En papel y lápiz

sin que el juego tuviera que ser modificado de manera fundamental.

Papel, lápiz y fichas.

En definitiva, algunos juegos de papel y lápiz podrían practicarse perfectamente con un tablero y unas fichas en la medida en que una pieza (sustituida aquí por una cruz, un círculo, un segmento u otros símbolos gráficos) no puede ser desplazada una vez que ha sido colocada. Están emparentados directamente a juegos como el bridge, it, teeko, fuerza 4, etc- o incluso los juegos de conquista del territorio que podrían ser transportados al papel...

La llegada de los juegos informáticos contribuye finalmente a la abolición de estas categorías de accesorios para centrarse en el mecanismo del juego. Si, como afirman algunos, estamos destinados a conocer únicamente imágenes virtuales, la distinción entre juegos de papel y lápiz y juegos de fichas habrá perdido todo su sentido.



Juegos de mesa

Un juego de mesa es un juego que requiere una mesa para jugarse o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de personas alrededor de él. Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece.

Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma.

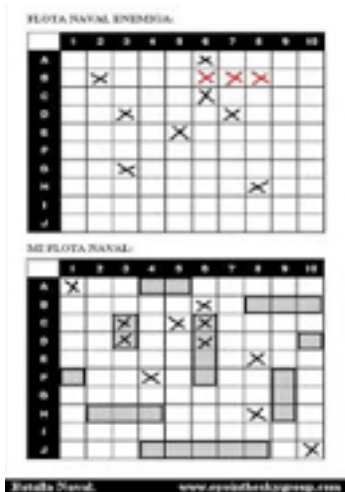


Nº 4. Batalla Naval en juego de mesa



3 MODALIDADES Y REGLAS DE JUEGO

Este gran clásico de los juegos de papel y lápiz, conocido coloquialmente como "barquitos", sobrevive a todas las modas y ha conquistado de entrada un lugar de excepción en el ámbito de los juegos informáticos. Las reglas de base son muy simples, pero las variantes exigen un sentido de la deducción más agudo y ponen en práctica las tácticas más hábiles.



Nº 5. Parrilla de un jugador

3.1 Dispositivos del juego

En una hoja de papel, cuidadosamente protegida de las miradas indiscretas, cada jugador trazara dos parrillas cuadradas de 10x10 casillas, cuyas columnas verticales se designaran mediante letras y las filas horizontales con números (esta señalización puede variar, lo esencial es que los dos adversarios utilicen la misma)

En la primera cuadrícula, el jugador distribuye sus naves, representadas por un cierto número de casillas sombreadas o pintadas. Las situara donde prefiera (en horizontal o en vertical), respetando únicamente estas dos prohibiciones: las cuatro esquinas deben de estar libres y los barcos no pueden tocarse, ni siquiera en un ángulo. En la versión tradicional, los barcos son 10, repartidos como sigue (ver dibujo de la página anterior)

- 1 porta aviones (4 casillas)



- 2 acorazados (3 casillas)
- 3 cruceros (2 casillas)
- 4 submarinos (1 casilla)

La segunda cuadrícula esta en blanco al principio de la partida: corresponde a la flota enemiga, cuyas posiciones hay que descubrir para destruir una a una todas la embarcaciones.

3.2 Los tiros

Una vez completadas las cuadrículas puede empezar el juego propiamente dicho. El sorteo designa el jugador que primero abre el fuego, anunciando la casilla de destino, por ejemplo, "E8. Su adversario consultara y:

- Si la casilla en cuestión esta vacía, responde "Agua"
- Si ha alcanzado un barco, dirá "tocado" y después precisara el tipo de barco que ha sido alcanzado y marcara la casilla en cuestión.



Por su parte, el jugador que ha disparado anotara en su cuadrícula en blanco el resultado del tiro: por ejemplo, una cruz si ha tocado, un cero si ha hecho agua. Un barco estará destruido cuando el adversario haya tocado todas las casillas que lo forman.

Nº 6. Barcos y fichas

na casilla, el jugador afectado dirá "tocado y



hundido". De todo ello se deduce que un submarino se hundirá en el primer tiro. El jugador que consiga hundir primero todos los barcos enemigos, habrá ganado la partida. El perdedor jugará primero en la siguiente partida

3.3 Cuadrículas grandes

Sin modificar las reglas, se puede agrandar la parrilla aumentando también la flota., Por ejemplo, para una cuadrícula de 15x15 (es decir, 225 casillas), se dibujaran 1 nave almirante de 5 casillas, 2 portaaviones de 4 casillas, 2 acorazados de 3 casillas, 4 cruceros de 2 casillas y 5 submarinos de 1 casilla. Para aumentar la dificultad, se autorizan también las formas en "L" para los barcos (pero las casillas deben ser adyacentes y no tocarse únicamente por un ángulo). También se puede acordar no precisar el tipo de barco alcanzado, lo cual hará la deducción más ardua y difícil.



Nº 7. Batalla Naval por ordenador

3.4 Variantes

Pueden implementarse muchas variantes, dentro de las que se encuentran, el tamaño en cuadrículas de los tableros, de los barcos,



la cantidad de tiros permitidos, la forma de contestar los disparos, etc. Algunas ayudan a simplificar el juego para los novatos y otras traen complejidad para los más expertos.

Batalla naval por salvas

Esta variante, que parece más complicada a primera vista, favorece la deducción pura en detrimento del azar. Aquí, los jugadores lanzan por turnos unas salvas de tres tiros,



destinadas a tres casillas a la vez, por ejemplo A5, G4 y H7.

Nº 8 Juego de mesa Batalla Naval

El adversario deberá dar el resultado del tiro (por ejemplo 2 aguas, 1 acorazado tocado), pero no está obligado a hacerlo en el mismo orden.

El tirador, cuando registre sus tiros en la cuadrícula de control, deberá completarlos con un pequeño número que corresponda a la salva. Con un poco de costumbre, los jugadores aprovechan estos tiros múltiples para intentar hundir de una sola vez un barco que creen haber localizado.



3.5 Número de jugadores, material, objetivo y estrategias

- Número de jugadores: 2
- Material: Un lápiz y una hoja de papel cuadriculado para cada jugador.
- Objetivo del juego: Localizar, identificar y "hundir" todos los barcos del adversario y antes que él.
- Parrillas de la batalla naval: A la izquierda, flota del jugador, a la derecha, su parrilla de control de tiros (la cruz señala una casilla tocada, el cero un tiro al agua).
- Estrategia: Algunos jugadores prefieren agrupar los barcos grandes (en cierta manera, sacrificarlos puesto que son los más fáciles de localizar) a fin de preservar por más tiempo los submarinos. Para que los tiros sean más eficaces, muchos aconsejan clasificar la cuadrícula en zonas de 3x3 casillas, en las cuales se empezara por la casilla central y después se continuara explorando las demás una a una hasta que los barcos hayan sido localizados en su totalidad. La parada, para el otro jugador, consiste en colocar los barcos en los bordes de la cuadrícula.



4. Referencias bibliográficas

- VVAA.
(2003). Enciclopedia de los juegos. Las reglas de los 500 juegos,
Barcelona, Editorial Paidotribo
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_naval_\(juego\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Batalla_naval_(juego))
- www.juegosgo.com/...Juegos.../2157-Batalla_Naval.html

5. Referencias ilustraciones

- Nº1. [http:// playthisthing.com/files/Milton_bradley_portrait](http://playthisthing.com/files/Milton_bradley_portrait).
- Nº 2 http://www.depaginas.es/fotode_Milton_Bradley_101625
- Nº3. http://farm6.static.flickr.com/5211/5394258418_c746961532.jpg&imgrefurl
- Nº4. <http://artefactomagazine.files.wordpress.com/2011/03/batalla-naval>
- Nº5. <http://www.eyeintheskygroup.com/Azar-Ciencia/Teoria-de-Juegos/Juegos->
- Nº6. http://sp7.fotolog.com/photo/55/19/41/ojalaque_20/1219385939985_f.jpg&imgrefurl
- Nº7. <http://www.ipodtotal.com/imagenes/noticias2/batalla-naval-juego>
- Nº8. <http://www.google.es/imgres?imgurl=http://ludicos.es/wp-content/uploads/2010/08/image2.png&imgrefurl=http://ludicos.es/batalla-naval>



MUSEO DEL JUEGO

