

TEMAS PROFESIONALES



INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE GUERRA EN LAS ESTRATEGIAS NAVALES

Francisco OBRADOR SERRA



Introducción



ESTE trabajo trata, de forma resumida, de la influencia que tuvieron los resultados de los juegos de guerra naval estadounidenses y japoneses en sus respectivos planes de guerra. Estos juegos de guerra naval comprobaron, por simulación, su viabilidad y recomendaban revisiones y enmiendas de los mismos.

El método ha consistido en:

1. Exponer unos breves antecedentes de los juegos de guerra naval.
2. Exponer y analizar una muestra significativa de juegos de guerra naval realizados en la Escuela de Guerra Naval (EGN) de Estados Unidos y sus resultados estimados más importantes.

3. Exponer y analizar una muestra significativa de juegos de guerra naval realizados en la EGN de Japón y sus resultados más importantes.
4. Exponer unas conclusiones.

Antecedentes de los juegos de guerra naval

Los primeros juegos de guerra naval fueron ideados y patentados en 1878 por el capitán de navío Philip H. Colombo, de la Armada británica. Se denominaba *The Duel* (El Duelo) y simulaba el combate entre dos unidades navales (1).

Juegos de guerra naval en la Armada de Estados Unidos.

Las primeras referencias sobre juegos de guerra naval aparecieron en 1881 (2), y el teniente de navío William McCarty dio en 1886 una conferencia en la EGN de Newport, R. I., sobre el juego naval, *The Duel*. El año 1887 pasó a formar parte de la plantilla de la EGN, en donde impartió en 1888 y 1889 una serie de seis conferencias versando sobre juegos de guerra. Éstas fueron consideradas de interés por la EGN y sus profesores realizaron ocasionalmente juegos de guerra naval entre 1887 y 1893. El año 1894 fueron incorporados a los programas de estudio de los alumnos y continúan en ellos (3). Los participantes en el primer juego de guerra naval realizado con alumnos fueron el presidente de la EGN, los 18 alumnos (curso del 12 de junio al 30 de septiembre de 1894) y sus cuatro profesores. El juego consistió en simular la existencia de una situación de hostilidades entre Gran Bretaña (*Red*) y Estados Unidos (*Blue*). La mayoría de las acciones de *Blue* fueron, dada la gran superioridad naval de *Red*, de carácter defensivo. El resultado del juego fue la elaboración de un estudio de planes tácticos de defensa de las costas del Atlántico. El profesorado completó, durante el otoño e invierno de 1894, el estudio y los remitió al ministro de Marina.

Los juegos realizados en la EGN en 1894 fueron descritos en un artículo publicado en febrero de 1895, en *Harper's Weekly*. Este artículo describe un

(1) DÍAZ, M.: *El Duelo Naval*. REVISTA GENERAL DE MARINA, marzo de 1881.

(2) Véase *Bibliographic Notices*. U. S. Naval Institute Proceedings, volumen del año 1881. Cita en su pág. 116 a la R. G. M. de marzo de 1881. (*Game of Naval Warfare*). En la pág. 201, a la Revue Maritime et Coloniale de feb. de 1881 (*The duel or the Naval War Game*).

(3) Véase para una mayor información las fuentes siguientes:

- a) KNIGHT, Austin, y PULESTON, William D.: *History of the United States Naval War College*. U. S. Naval War College, Newport, R. I., 1916.
- b) *The Journal of the Royal United Service Institution*. Volumen XXX, número CXXXIII, de 1886.

juego de guerra naval en el que las fuerzas navales contendientes simulaban ser las de España y Estados Unidos.

Las reglas a aplicar en los primeros juegos de guerra naval con alumnos fueron recopiladas con la denominación de *Introduction as to Conduct War Games*.

Los juegos de guerra naval se clasificaron en:

1. Duelos o combates simulados entre dos unidades navales, que se realizaron en la EGN desde 1894 hasta 1905.
2. Tácticos de flotas, incluyendo los combates y las maniobras de fuerzas navales hostiles en presencia en mar abierta o aguas restringidas.
3. Estratégicos gobernando la disposición estratégica de las distintas unidades de una flota y subsiguientes movimientos en una operación bélica específica de una campaña imaginaria (4).

El estratégico era para orientar a los almirantes en cómo disponer sus fuerzas en una campaña marítima. El táctico para orientarles en cómo maniobrar su flota en combate, y el duelo era para enseñar a los comandantes de unidades navales a sacar el mejor partido de su buque en combate (5).

El Consejo General de la Armada de Estados Unidos se constituyó en 1900, y en 1903 lo fueron el Estado Mayor General de la Armada y el Consejo Conjunto Ejército-Armada. Estas tres instituciones constituyeron la base para el planeamiento estratégico en las Fuerzas Armadas del país. El Consejo Conjunto fue la primera organización norteamericana de planeamiento conjunto, con cuatro oficiales del Ejército y otros tantos de la Armada, que se reunieron hasta 1917, presididos por el almirante Dewey. Este Consejo estableció los principios generales para la defensa del país, sus posesiones y la del hemisferio occidental, y recomendó constituir un poder bélico suficiente para ello. Comenzó la elaboración de planes de guerra para varias contingencias, que codificó con nombres de colores. Los principales fueron *Red* (guerra con Gran Bretaña), el *Black* (guerra con Alemania) y *Orange* (guerra con Japón).

La Armada de Estados Unidos estuvo, antes de entrar en guerra contra Alemania, muy preocupada en cómo defender al país de la amenaza alemana y estimó que podría anunciarla y solucionarla como un problema de flota. El planeamiento del juego de guerra naval *Blue-Black* de 1913 fue una percepción muy peculiar del escenario político-militar internacional, y cómo los planes de guerra a otras armadas estaba equivocado sobre la naturaleza y características reales de la guerra de 1914-1918. El plan *Black* y su comprobación mediante el juego de guerra naval *Blue-Black* han sido descritos como irreales (6).

(4) U. S. Naval College: *Rules for the Conduct of The War Games 1900-1905*. U. S. Government Printing Office, 1900-1905. Washington D. C.

(5) KNIGHT, Austin, y PULESTON, William D.: *Ob. cit.*

(6) MAURER, John H.: *American Naval Concentration and the German Battle Fleet 1900-1918*. The Journal of Strategic Studies, June 1983, pp. 147 a 181.

La flota de combate de Estados Unidos (*Blue*) reaccionaría en el supuesto de que la flota de Alemania (*Black*) atacara la isla de Puerto Rico, y el resultado, aunque hicieran falta incontables maniobras para alcanzarlo, sería una batalla entre acorazados favorable a *Blue*.

Evolución de los juegos de guerra naval, 1919-1941 (resultados y efectos)

La Armada de Estados Unidos elaboró en este periodo su propio mundo estratégico en el que las misiones asignadas a la flota estaban integradas en el contexto más amplio de la estrategia de seguridad nacional, y para definir su utilidad más allá de socorrer a Manila (Filipinas) necesitaba modificar el marco de referencia de sus misiones y ampliarlas.

El proceso de análisis de los juegos de guerra naval y sus subsiguientes recomendaciones, a la vista de sus resultados de revisión y enmienda de los planes de guerra en vigor, fue la fuerza más importante que impulsó la evolución, tanto de la estrategia naval como de los planes de operaciones limitados y de construcción naval.

La EGN de los Estados Unidos realizó durante este periodo 318 juegos de guerra naval (7); 136 de ellos fueron de carácter estratégico, de los cuales 127 fueron juegos *Blue-Orange* (Estados Unidos-Japón) para comprobar el plan de guerra *Orange* (guerra entre Estados Unidos y Japón). Los nueve restantes fueron *Blue-Red* (Estados Unidos-Gran Bretaña). El periodo 1939-1941 se caracterizó por juegos de guerra naval *Blue-Black/Silver* (Estados Unidos-Alemania/Italia, amenaza combinada) (8).

Hubo 106 juegos de carácter táctico, 71 de los cuales fueron acciones completas de flota y 48 de estas acciones (tipo Jutlandia o Trafalgar) fueron *Blue-Red* (Estados Unidos-Gran Bretaña) (9).

La interdependencia entre juegos de guerra y estrategia naval existía ya antes del establecimiento de la oficina del jefe de Operaciones Navales. La casi totalidad del planeamiento de guerra naval se elaboraba, en el periodo 1900-1910, mediante juegos de guerra y conferencias en la EGN de Newport, R. I., y después de la primera guerra mundial asumió la función del planeamiento de guerra naval la División de Planes de Guerra (OP-12), y la de coordinar el planeamiento conjunto, el Consejo Conjunto Ejército-Armada.

La EGN de Newport, R. I., asumió la responsabilidad de comprobar, mediante juegos de guerra y análisis de sus resultados, las asunciones, expec-

(7) VLAOS, Michael: *The Blue Sword: The Naval War College and the American Mission, 1919-1941*. Naval War College Press, Newport, R. I., 1981, pp. 166 a 179.

(8) *Ibid.*

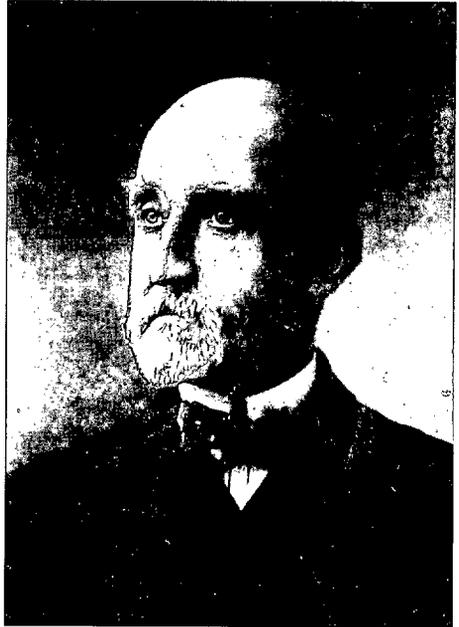
(9) *Ibid.*

tativas y viabilidad de los planes de guerra naval y de recomendar revisiones y enmiendas como, por ejemplo, las que se hicieron al plan principal de guerra (WPL-9) (10).

Periodo 1919-1927 (comprobación de planes *Orange*)

Los juegos analizados de este periodo se caracterizan por su planteamiento en escenarios bélicos de corta duración. Estuvieron muy influidos por lo ocurrido, aunque a veces mal interpretados en la contienda anterior. Los participantes, tanto en su planteamiento como en su ejecución, actuaban muy influidos por las teorías de Mahan y ello tendió a establecer un marco de referencia en el que se percibía a Japón como único enemigo posible en un escenario bélico estrictamente limitado a una batalla naval decisiva entre las dos flotas de combate.

La misión asignada al poder naval de Estados Unidos hubiera sido, en una guerra contra Japón en los años veinte, socorrer a las islas Filipinas que eran el principal interés de la política de seguridad norteamericana en el Pacífico occidental. Los Tratados de Washington de 1922 legalizaron una proporción de acorazados de cinco a tres entre Estados Unidos y Japón. Esta ventaja numérica determinaba que la Armada estadounidense tuviera como única opción estratégica el ejecutar una estrategia naval



Capitán de navío Alfred Mahan.

ofensiva: cruzar en guerra el Pacífico para socorrer a las islas Filipinas, invadidas por Japón. Los creyentes en la visión histórica de Mahan sobre la influencia del poder naval en el destino de las naciones no podían admitir que Japón dispusiera de una superioridad estratégica real en el Pacífico occidental y Extremo Oriente. Era, sin embargo, una necesidad político/naval/cultural estadounidense que iniciara de inmediato una ofensiva contra Japón mediante un avance directo de su flota de combate hacia Manila, dando protección y cober-

(10) RICHARDSON, J. C.: *On the Treadmill to Pearl Harbor*. U. S. Government Printing Office. Washington D. C., 1973, p. 261.

tura a las fuerzas de Ejército y de Infantería de Marina para expulsar a los japoneses de Filipinas. Esta flota de combate hubiera tenido que escoltar a 170 buques, que a velocidad media de 10 nudos hubieran sido un objetivo fácil a batir por la flota de combate japonesa (11).

Un juego de guerra naval muy significativo fue, en 1923, realizado en la EGN de Newport para comprobar la viabilidad del plan de guerra *Orange* en vigor. Se le denominó batalla de las Marianas (12).

Su planteamiento era el siguiente:

1. La totalidad de la flota de combate *Blue* estaba concentrada en las islas Hawai para escoltar a la expedición de socorro destinada a las Filipinas, compuesta por 170 buques, transportando tropas y abastecimientos.

2. Este dispositivo naval zarpó de las islas Hawai rumbo a Manila el día D.

3. Algunos encuentros rápidos entre las dos flotas ocasionaron las pérdidas siguientes:

a) Flota *Blue*: tres acorazados de los 18 que la constituían.

b) Flota *Orange*: un acorazado y un crucero de batalla. Los ocho restantes fueron averiados y sus fuerzas ligeras diezmadas (13).

4. La campaña terminó el día D, con la retirada de la flota *Orange* y la reconquista de las islas Filipinas.

5. La Armada y la EGN de Estados Unidos estimaron el resultado como un gran éxito. Todos los intentos de la flota *Orange* para rechazar la ofensiva de la *Blue* y la arribada a Manila habían sido infructuosos. (14).

Los participantes en este juego estimaron viable el plan de guerra *Orange* en vigor. Este resultado es triunfalista y difícil de comprender, pero expresa en general el pensamiento estratégico naval existente en tales fechas.

Periodo 1928-1934 (comprobación del plan *Orange*)

El plan de guerra *Orange* fue revisado en 1928 y las expectativas de la Armada sobre una guerra con Japón cambiaron.

Los juegos de guerra naval comenzaron a poner énfasis en disposiciones para la movilización de recursos, economía y logística.

(11) Véase el juego de guerra naval *The Battle of the Marianas*. TAC 96, Record Group II de la Naval War College Naval Historical Collection.

(12) Véase Class of 1923 *The Battle of the Marianas*. TAC 96, Record Group II. Naval War College Naval Historical Collection, Newport R. I.

(13) *Ibid.*, pp. 92 a 96.

(14) *Ibid.*, p. 94.

La Armada se convenció en los juegos de guerra que los recursos necesarios para ganarla superaban las posibilidades del poder bélico disponible en tiempo de paz, y mucho más las del poder naval. Una guerra contra Japón necesitaría para vencer la participación y cooperación del Ejército y los recursos bélicos de posibles gobiernos aliados en el Pacífico occidental. Varios juegos de guerra naval se centraron en operaciones conjuntas con el Ejército, y muchos incluyeron en su planteamiento estratégico alianzas con gobiernos extranjeros (15). El concepto estratégico de la flota de combate, navegando hacia Manila para lograr una batalla naval decisiva, fue descartado por los resultados de juegos de guerra naval más realísticos y se optó, que el plan de guerra *Orange* comenzara por un proceso defensivo inicial de carácter estratégico.



Almirante Isoroku Yamamoto.

Los objetivos originales de una hipotética guerra contra Japón fueron revisados, estudiados y analizados (16). El juego de guerra naval OP. IV, 1933 fue decisivo. La flota *Blue* zarpó de las islas Hawai hacia Manila y al arribar había perdido ocho de sus 15 acorazados y los otros siete tenían grandes averías. Había perdido también 18 de sus 24 cruceros por hundimiento o averías más allá de su posible reparación. Dos ataques nocturnos de torpedos ejecutados por prácticamente la totalidad de la flota *Orange* habían sido la causa de este resultado (17). El análisis del juego fue muy duro con la flota *Blue*. Su derrota directa hasta

(15) Record Group II. Naval War College Naval Historical Collection. Los juegos de guerra naval fueron los siguientes:

- a) 1929, senior class, OP. 6.
- b) 1934, senior class, OP. V.
- c) 1934, senior class, TAC VI.
- d) 1937, senior class, OP. III.
- e) 1938, senior class, OP. VII.
- f) 1939, senior and junior class, OP. VII.

(16) PULESTON, William D.: *The Armed Forces of the Pacific*. Yale University Press. New Haven, 1941, p. 242.

(17) RANKIN, J. W.: *Statistics and Leading Features*, 1933 senior class. Operations Problem IV-1933. pp. 3 y 4.

Manila fue estimada inviable y fue el último juego de guerra naval *Blue-Orange* en que *Blue* arrembará directamente a Manila y de escenarios bélicos de corta duración. Los planes de guerra *Orange* fueron modificados (18).

La solución del problema que plantearía la terminación de una guerra con Japón fue un tema importante, que se debatió a partir de diciembre de 1933, después de cada juego de guerra. El bombardeo estratégico de Japón fue sugerido como alternativa al bloqueo naval. Se indicó que se estaba persistiendo demasiado en la tradicional idea de su estrangulamiento económico, y que era urgente buscar y encontrar otras estrategias bélicas con mayores probabilidades de éxito, y se afirmó que Japón estaba mucho más preocupado por las posibilidades de ataques aéreos contra sus industrias y ciudades (19).

Periodo 1935-1941 (comprobación de planes de guerra *Orange*)

Los planes de operaciones elaborados en el juego de guerra naval *Blue-Orange* OP. III de 1935 preveían un avance cauteloso en el Pacífico Central mediante un proceso de ocupaciones sucesivas de islas en los mandatos japoneses, y el establecimiento de una base naval avanzada en Truk (Carolinias).

El juego *Blue-Orange* OP. V de 1938 planeaba ocupar Eniwetok, Ponape y finalmente Truk.

El juego OP.VII de 1938 continuaba el avance hasta Yap y Peleliu y luego hasta Mindanao (Filipinas) (20).

Los juegos OP. VII de 1938 y 1939 incluyeron como aliado de *Blue* a Holanda (*Brown*) (21).

El escenario bélico de 1934 comienza en el tercer año de hostilidades entre *Blue* y *Orange*, ya que el avance de *Blue* a través del Pacífico Central ha durado este tiempo, y el juego comienza con 400.000 soldados desplegados en el litoral septentrional de Nueva Guinea, en Biak, preparándose para un asalto anfibio a las islas Filipinas.

(18) Véase 1933, senior class, Operations Problem IV. *Stenographic Notes Taken at Critique*, mayo 1933, p. 11. Record Group 2. Naval War College. Naval Historical Collection, Newport, R. I.

(19) *Ibid.*, p. 16.

(20) Véase 1938 senior class, OP. V. Record Group 2. Naval War College Naval Historical Collection, Newport, R. I.

(21) Véase 1938, senior class, OP. VII y las 1939 senior y junior class OP. VII. Group 2 (Record). Naval War College Naval Historical Collection, Newport, R. I.

(22) Véase para una mayor información las fuentes siguientes:

a) SAYRE, Farrand: *Map Maneuvers and Tactical Rides*. 3.ª ed. Army Service Schools Press, Fort Leavenworth. Kansas, 1910.

Los juegos de la guerra naval en la Armada de Japón

Las traducciones de los trabajos del capitán Meckel (profesor de la Escuela de Guerra de Hannover) y del general Von Verdy du Vernois (22), y probablemente de otros autores europeos introdujeron los juegos de guerra en Japón, que en su versión naval pasaron a formar parte de los programas de estudio de su EGN. Los éxitos del Ejército japonés en la guerra ruso-japonesa de 1904-1905 fueron en parte atribuidos a la experiencia adquirida por sus oficiales en juegos de guerra.

La idea de un ataque por sorpresa contra la flota norteamericana, surta en Pearl Harbor, surgió en 1927 en la EGN japonesa durante la realización de juegos de guerra naval (23). Esta EGN recomendó en 1936 que si la flota norteamericana estuviera, poco antes de la ruptura de hostilidades, surta en Pearl Harbor sería de máxima importancia el planear la ruptura mediante un ataque por sorpresa contra ella de aviones embarcados en portaaviones y de hidroaviones grandes. Recomendó también que los hidroaviones despegaran de la parte más oriental de las islas Marshall, y que fueran reabastecidos por un buque de apoyo desplegado previamente en aguas tranquilas (24).

Un instituto de investigación de la guerra total fue constituido en 1940 para determinar las futuras líneas de acción bélica japonesas con la ayuda de juegos analíticos. Los participantes representaban no sólo a diferentes estados como Estados Unidos, Gran Bretaña, URSS, China, Alemania, Holanda, Francia, etc., sino también los intereses conflictivos existentes en Japón, tales como los del Ejército, Armada, civiles. Los resultados de estos juegos fueron la elaboración de planes detallados, tanto económicos como bélicos, para ser ejecutados el 8 de diciembre de 1941 (fecha de Tokio) (25).

El almirante Yamamoto (comandante en jefe de la flota combinada) afirmó el 7 de enero de 1941 en un documento (26) que la batalla naval clásica decisiva, que se había previsto de los planes de guerra naval, pudiera no tener lugar y que los juegos de guerra realizados no habían dado nunca un resultado convincente real, ya que eran suspendidos. Cuando la flota japonesa comenza-

b) VERDY DU VERNOIS, Julius A. F. W. von: *Simplified War Game*. Hudson-Kimberly. Kansas City (Misuri, 1897).

(23) TAKAGI, Sôkichi: *Shikan Taiheiyô Sensô* (un punto de vista personal sobre la guerra del Pacífico), Bungee Shunjusha. Tokio, 1969, pp. 13 a 16.

(24) FUKUI, Shizuo: *Nihan no Gunkan* (unidades navales japonesas), Kyodo Shuppan. Tokio, 1956, pp. 180 y 181.

(25) YOUNG, John P.: *A Survey of Historical Developments in War Games*. Johns Hopkins University, Operations Research Office, Betshead. Maryland, 1959.

(26) Véase *Hawaii Sakusen* (Operación Hawai) en las *Senshi sôsho* series del Instituto Nacional para Estudios de Defensa de la Agencia Japonesa de Defensa. Asagumo Shimbunsk. Tokio, 1979, pp. 83 y 84.

ba a tener dificultades expuso su alternativa de estrategia naval de carácter ofensivo para que sustituyera a la oficial de carácter defensivo y logró que fuera aceptada.

Los juegos de guerra naval realizados en el otoño de 1941, en la EGN de Tokio, sirvieron para analizar la viabilidad y efectividad de un ataque por sorpresa contra la flota norteamericana surta en Pearl Harbor (Hawai) antes de un ensayo general de dicha operación. Los resultados de otros juegos de guerra originaron un plan de guerra básico y planes de operaciones detallados para la ocupación de la península de Malaya, Birmania, Tailandia, Indias orientales holandesas e islas Filipinas, Salomón y otras del Pacífico central. Estos juegos fueron esencialmente a tres bandas, con equipos de participantes representando a Japón, Gran Bretaña y Estados Unidos (27).

Los planes navales previos elaborados a principios de 1942 para la ocupación de Ceilán, la destrucción de la flota británica y la adquisición del control aéreo en el océano Índico fueron también comprobados mediante juegos de guerra naval. Estos planes, cuya finalidad última era la reunión de las fuerzas alemanas y japonesas en Oriente Medio, requerían la utilización de fuerzas del Ejército en operaciones anfibias contra la isla de Ceilán. El Ejército rehusó cooperar, argumentando que tenía que estar preparado para poder rechazar un ataque soviético y que, en consecuencia, no podía afrontar el asumir cualquier otra responsabilidad en Asia del sudeste (28). Los estrategas navales japoneses tuvieron que orientar posteriormente su atención hacia el este y elaboraron planes ambiciosos para la invasión de la isla de Midway y las Aleutinas occidentales, en junio de 1942; la ocupación de Nueva Caledonia (puntos estratégicos) y en las islas Fidji, para julio de 1942; ataques aéreos contra el sudeste de Australia, y operaciones contra la isla Johnston y las Hawai en agosto. Estas operaciones fueron comprobadas en juegos de guerra naval para conocer su viabilidad durante la primavera de 1942. Durante la ejecución de estos juegos de guerra la fuerza de portaaviones de ataque del vicealmirante Nagumo fue atacada por aviones basados en tierra, mientras sus aviones embarcados estaban atacando Midway. El equipo de arbitraje determinó, según las reglas establecidas, que los portaaviones habían recibido nueve impactos y que dos de ellos (el *Agaki* y el *Kagi*) habían sido hundidos. El contralmirante Ukagi (director de los juegos) disminuyó arbitrariamente el número de impactos a tres y el número de portaaviones hundidos a uno, y además permitió al portaaviones hundido participar en la fase siguiente del juego que trataba de las operaciones de invasión de Nueva Caledonia y las islas Fidji. Éste y otros criterios arbitrarios, siempre a favor del bando

(27) YOUNG, John P.: *Ob. cit.*

(28) FUCHIDA, MITSUO, y OKUMIYA, Masatake: *Midway. The Battle that Doomed Japan*. U. S. Naval Institute, 1955.

japonés, son un ejemplo de arbitrariedad y arrogancia que falsearon los resultados reales de viabilidad de la operación para la invasión de Midway. Este comportamiento hacía dudar al almirante Yamamoto de la viabilidad de la estrategia naval defensiva oficialmente en vigor en la Armada japonesa.

Conclusiones

Los juegos de guerra naval sirvieron, tanto a Estados Unidos como a Japón, para comprobar la viabilidad de sus planes de guerra naval. Los juegos de guerra norteamericanos, muy triunfalistas en los primeros años, fueron cambiando paulatinamente sus planteamientos y resultados por otros más reales (previeron incluso grandes pérdidas en su flota al inicio de las hostilidades), y ocasionaron modificaciones y enmiendas sustanciales en los planes de guerra *Orange*.

El almirante Chester W. Nimitz afirmó (conferencia dada en la EGN de Newport, R. I. el 10 de octubre de 1960) que la guerra con Japón había sido simulada en juegos de guerra naval tantas veces y de tantas formas diferentes que no ocurrió nada que no se hubiera previsto, a excepción de las tácticas kamikaze.

Los juegos de guerra naval japoneses no lograron corregir su gran defecto de no admitir los resultados adversos y enmendar, en consecuencia, algunos de sus planes de guerra.

