

CUBA LIBRE

La insurgencia de Castro
COIN Series Vol. II

REGLAMENTO

de Jess Grossman y Volko Ruhnke
(Traducción de Luis H. Agüe)

CONTENIDO

1. Introducción.	1
2. Secuencia de Juego.	5
3. Operaciones.	8
4. Actividades Especiales.	11
5. Eventos.	14
6. Rondas de Propaganda.	15
7. Victoria.	17
8. Facciones Sin Jugador.	18
Índice de Términos Clave.	26
Despliegue.	29
Fuerzas Disponibles.	30
Erratas.	30
Fichas Escaneadas.	31

1.0 INTRODUCCIÓN

Cuba Libre es un juego de tablero para 1 a 4 jugadores que representa el conflicto insurgente y contrainsurgente (COIN) de Cuba entre 1957 y 1958. Cada jugador asume el rol de una Facción que busca dirigir los asuntos cubanos: el Gobierno (Gob) o 1 de las 3 Facciones Insurgentes: el movimiento izquierdista 26 de julio (26 Julio o M26), el Directorio Revolucionario (Directorio o DR) anti-comunista y anti-Batista, y el Sindicato del crimen organizado. Usando acciones militares, políticas y económicas y explotando diversos eventos, los jugadores construyen y maniobran fuerzas para influir en la población, extraer recursos o conseguir de

cualquier otra forma los objetivos de su Facción. Un mazo de cartas regula el orden de turno, eventos, comprobación de la victoria y similares. Las reglas pueden gobernar Facciones Sin jugador, permitiendo partidas en solitarios, con 2 jugadores, o con múltiples jugadores.

Cuba Libre es el segundo volumen de la Serie COIN, juegos que usan reglas similares para cubrir una variedad de insurgencias modernas. El Volumen I fue *Andean Abyss*, ambientado en Colombia. En el Manual se resumen las principales diferencias clave.

Este reglamento enumera y describe términos clave en un índice en las páginas 26 a 29. Las funciones más importantes del juego están resumidas en varias hojas de ayuda para los jugadores. El despliegue del juego se explica en la última página de este reglamento.

1.1 Transcurso General de la Partida

Cuba Libre –al contrario que muchos wargames ayudados por cartas– no utiliza manos de cartas. En su lugar, las cartas se juegan del mazo una cada vez, habiendo siempre una carta revelada a los jugadores con antelación. Cada carta de Evento muestra el orden en que las Facciones pasan a estar Elegibles para escoger entre el Evento de la carta o uno de un menú de Operaciones y Actividades Especiales. Ejecutar un Evento u Operación conlleva la penalización de dejar a una Facción No Elegible para hacerlo con la siguiente carta. Las cartas de Propaganda mezcladas con las de Evento proporcionan oportunidades periódicas para victorias instantáneas y para actividades tales como recoger recursos e influenciar simpatías populares.

1.2 Componentes

- Un juego completo de *Cuba Libre* incluye:
- Un tablero montado de 55x42 cm (1.3).
 - Un mazo de 52 cartas (5.0).
 - 86 fichas de madera en azul oscuro y azul claro, rojo, verde y amarillo, algunas de ellas con relieve (1.4; véase “Fuerzas Disponibles” en la página 30 para un listado completo).
 - 8 cilindros con relieve (1.8, 2.2).

- 6 peones negros y 6 peones blancos (3.1.1).
- Una plantilla de marcadores.
- Una hoja de Secuencia de Juego (1.3.1, 2.0, 5.0, 6.0).
- 4 ayudas de jugador desplegables de Facción (3.0, 4.0, 7.0).
- Una ayuda desplegable para Facciones Sin Jugador (8.0).
- 3 dados de 6 caras: 1 rojo, 1 amarillo, 1 verde,
- Un compendio con el transfondo.
- Este reglamento.

1.3 El Mapa

El mapa muestra la isla de Cuba dividida en varios tipos de casillas.

1.3.1 Casillas de Mapa. Las casillas de mapa incluyen Provincias rurales, Ciudades urbanas y Centros Económicos (CEs). Pueden colocarse fuerzas en todas ellas.

1.3.2 Provincias. Cada Provincia muestra un valor de Población (Pob) de 1 o 2 que afecta a la victoria por medio del Apoyo u Oposición al Gobierno (1.6), del Control (1.7) y de algunas Operaciones Insurgentes (3.3). Las Provincias se distinguen además por el terreno como Bosque, Montaña, o Pradera, afectando a algunas Operaciones COIN (3.2) y Eventos (5.0).

1.3.3 Ciudades. Cada Ciudad muestra similarmente un valor de Población de 1 a 8

1.3.4 CEs. Cada Centro Económico (CE) muestra un Valor Económico (Econ) de 2 o 3 que afecta a los Recursos del Gobierno y de los Sindicatos (1.8).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las CEs representan zonas de importante actividad económica para el gobierno – como puedan ser azúcar, minería y tabaco–, la mayoría en poder de corporaciones estadounidenses. Las ciudades de Santa Clara y Guantánamo no son casillas; se muestran por interés histórico.

1.4 Fuerzas

Las fichas de madera representan las fuerzas de las diferentes Facciones: Tropas Gubernamentales (cubos azul oscuro) y Policía (cubos azul claro), Guerrillas Insurgentes, y las Bases de todas las Facciones. Las Bases de la Facción del Sindicato son un tipo especial llamado Casinos (1.4.4-5, 3.3.5).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Bases no sólo representan instalaciones para entrenamiento y vivaque sino también, en el caso de las Facciones 26 de julio y Directorio, para administración política y, para el Sindicato, casinos.

NOTA: Los marcadores de Dinero (4.5.2), aunque no son fuerzas ni fichas, se apilan en el mapa con una Guerrilla o cubo específicos.



1.4.1 Disponibilidad y Eliminación. El inventario mostrado en la tabla “Fuerzas Disponibles” en la penúltima página de este reglamento limita el número de fichas que puede haber en juego. Mantén las fuerzas que no estén en el mapa en las áreas de almacenamiento “Fuerzas Disponibles” (*Available Forces*). (Coloca las Bases en el círculo vacío con el número más alto, revelando el número de Bases en el mapa para ayudar a contabilizar la victoria, 7.0).

- Sólo se pueden colocar o reemplazar fuerzas de entre aquellas disponibles en las áreas de almacenamiento. Ignora cualquier instrucción referente a colocar fuerzas si el tipo apropiado no está disponible porque ya está en el mapa (elimina esas piezas en lugar de reemplazarlas).

- **Importante:** Una Facción de jugador que está ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento puede eliminar sus propias piezas (incluidos los Casinos) para que pasen a ser Fuerzas Disponibles. *EJEMPLO: Insurgentes sin Guerrillas Disponibles podrían eliminar Guerrillas durante un Reagrupamiento (3.3.1) para colocarlas Ocultas.*

- Una vez se ha escogido como objetivo a una Facción enemiga, es necesario eliminar fichas hasta el alcance de la habilidad de la Facción ejecutora. *EJEMPLO: Un Asalto Gubernamental (3.2.4) con 3 Tropas en Bosque debe eliminar 3 fichas Activas si hay al menos ese número entre las de las Facciones objetivo.*



1.4.2 Apilamiento. No más de 2 Bases que no sean Casinos (Bases totales del Gobierno, 26 de Julio y Directorio) más 2 Casinos pueden ocupar una misma

Provincia o Ciudad. Las Bases y los Casinos no pueden ocupar CEs. (EXCEPCIÓN: Evento “Sinatra”).

- Ignora cualquier instrucción (como las de Operaciones o Eventos) sobre colocar o mover fuerzas si un apilamiento fuera así excedido.

1.4.3 Oculta/Activa. Las Guerrillas están o bien Ocultas –con el lado del símbolo bocabajo– o Activas, con el símbolo boca arriba. Ciertas acciones hacen que tengas que darles la vuelta a uno u otro estado. Siempre que despliegues Guerrillas colócalas Ocultas (incluso si estás reemplazando una ficha).

Nota: A menos que las instrucciones especifiquen Guerrilla “Ocultas”, es suficiente con “Activar” Guerrillas ya activas (permanecen activas).

1.4.4 Abierto/Cerrado. Los Casinos están o abiertos –con el lado del símbolo boca arriba–, o cerrados, con el lado del símbolo bocabajo. Despliega y coloca los Casinos abiertos. EXCEPCIÓN: Construcción, 3.3.5.



1.4.5 Los Casinos No Se Eliminan. Cualquier acción que eliminara o

reemplazara una Base normal cierra en su lugar un Casino abierto y no tiene efecto en un Casino cerrado. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2, 4.4.3, 5.1.1). EXCEPCIÓN: El Sindicato puede eliminar o cerrar Casinos voluntariamente (1.4.1).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Aunque los rebeldes interferían en los casinos, en la Revolución Cubana no hubo ataques a gran escala a casinos, hoteles, ni a otras propiedades de los Sindicatos. Un Asalto o Ataque Aéreo que cierra un Casino puede representar el cierre forzoso por parte de las autoridades para presionar a la Mafia o el bloqueo de los ingresos debido a combates cercanos.

1.5 Jugadores y Facciones

Cuba Libre puede jugarse con 1, 2, 3 o 4 jugadores. El 1º jugador juega con el 26 de Julio (o M26, rojo), o con el Gobierno (azul), el 2º juega con el otro, el 3º elige el Directorio (o DR, amarillo) o el Sindicato (verde), y el 4º la Facción restante. Cada una de estas Facciones es enemiga de todas las demás. Las Facciones sobrantes son Facciones Sin Jugador; sus acciones son gobernadas por las reglas de la sección 8.

Sin Opción Facciones Sin Jugador: Si estás aprendiendo el juego con 2 o 3 jugadores, ignora las reglas sobre Facciones Sin Jugador (8.0). En su lugar, los jugadores controlan las Facciones sobrantes:

- Con 3 jugadores, el jugador del 26 Julio controla el Directorio (o, si los jugadores lo prefieren, el Gobierno controla el Sindicato).
- Con 2 jugadores, el 26 Julio controla el Directorio y el Gobierno controla el Sindicato.

El juego sólo se detiene para una comprobación de victoria (6.1) si todas las Facciones de un jugador cumplen las condiciones.

Tras una última Propaganda, usa el margen de victoria más bajo de las Facciones de cada jugador (7.3). Los jugadores no pueden transferir (1.5.1) voluntariamente entre sus propias Facciones (incluido Dinero, 4.5.2). NOTA: Un jugador del

Gobierno/Sindicato puede proporcionar Dinero a los cubos del Gobierno usando la Actividad Especial Beneficio del Sindicato (4.5.1) y debe Malversar (6.2.3).

1.5.1 Negociación. Los jugadores pueden llegar a cualquier acuerdo mutuo dentro de las reglas, pero sólo pueden transferirse voluntariamente Recursos (1.8) o Dinero (4.5.2). Todas las negociaciones son abiertas. Las reglas no atan a los jugadores a los acuerdos.

1.6 Apoyo y Oposición

Apoyo y Oposición afectan a la victoria y a algunas Operaciones.

1.6.1 Las Ciudades y Provincias siempre muestran 1 de 5 niveles de Apoyo u Oposición del pueblo al Gobierno que pueden cambiar durante la partida:

- Apoyo Activo
- Apoyo Pasivo
- Neutralidad
- Oposición Pasiva
- Oposición Activa

1.6.2 Muestra el Apoyo o la Oposición Activos o Pasivos con marcadores colocados en cada Ciudad o Provincia. Muestra las casillas Neutrales con la ausencia de estos marcadores. El Apoyo/Oposición Activo cuenta el doble para el Apoyo/Oposición Total (1.6.3).



NOTA: Los CEs (1.3.4) no tienen Población y nunca tienen Apoyo ni Oposición.



1.6.3 Marcadores de Victoria.

Diversos totales afectan a la victoria (7.0). Modifica los siguientes marcadores en el contador exterior numerado según la siguiente casilla conforme tenga lugar cualquier cambio:

- La victoria del Gobierno depende del valor total de Apoyo de la población – “Apoyo Total” – según la siguiente casilla.

- Similarmente, la victoria para el 26 Julio depende de la Oposición más el número de Bases del 26 Julio en el mapa –“Oposición + Bases”–.

El Apoyo Total es igual:

(2 x Población en Apoyo Activo) + (1 x Población en Apoyo Pasivo)

La Oposición Total es igual:

(2 x Población en Oposición Activa) + (1 x Población en Oposición Pasiva)

La Oposición + Bases es igual:

Oposición Total + Número de Bases 26 Julio en el mapa

Pob DR + Bases es igual:

Población de todas las casillas controladas por el Directorio + El número de Bases del Directorio en el mapa.

- La victoria del Directorio depende de la suma de Población Controlada por el Directorio (1.7) más las Bases del Directorio: “DR Pop + Bases”.
- La victoria del Sindicato incluye el número de Casinos Abiertos (*Open Casinos*) en el mapa (1.4.4).

NOTA: Los 12 marcadores de “Engaño” (Deception) son para una regla opcional relativa a la victoria (7.3).

1.7 Control

Una Facción Controla una Provincia o Ciudad si sus fichas allí exceden las de todas las demás Facciones combinadas. (Si ninguna lo hace, la casilla está sin control.) Los Casinos sólo cuentan si están abiertos (1.4.4). El Control afecta a ciertas actividades de Facción y a la victoria. Modifica los marcadores de Control para mostrar el control de una Facción conforme cambia debido a Operaciones (3.0), Actividades Especiales (4.0), Eventos (5.0), eliminación voluntaria de fuerzas (1.4.1), o la Ronda de Propaganda (6.0).

1.8 Recursos y Ayuda



En cualquier momento, cada Facción

tiene entre 0 y 49 Recursos que usa para pagar Operaciones (3.0). Durante algunas

Rondas de Propaganda (6.2.1) y Eventos, se añade un nivel de Ayuda (0 a 49) a los Recursos del Gobierno. Señala los Recursos y la Ayuda en el contador del borde del tablero con un cilindro del color de la Facción (1.5). Las transferencias de Recursos negociadas (1.5.1) sólo pueden ser a o de una Facción que esté ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento (según 2.3).

2.0 SECUENCIA DE JUEGO

2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones de la última página de este reglamento para decidir entre las diversas opciones de juego, asignar Facciones a los jugadores, preparar el mazo y desplegar marcadores y fuerzas.

Opción para Partida Corta: Quita 8 cartas de Evento al azar, bocabajo, y después prepara el mazo.

2.2 Comienzo

Comienza la partida revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en un mazo de cartas jugadas. A continuación, revela la siguiente carta de la parte superior del mazo de robo. La carta en el mazo de cartas jugadas se juega primero; la carta de la parte superior del mazo de robo se jugará a continuación. *NOTA:* Los jugadores verán siempre una carta por adelantado en el mazo (2.3.8). Todas las cartas jugadas y el número de cartas en el mazo de robo pueden inspeccionarse en todo momento.

REGISTRAR PASOS: Conforme se completan los pasos de cada carta de Evento, coloca un cilindro con el color de cada Facción (1.5) en la casilla apropiada del contador de Secuencia de Juego (o, para Rondas de Propaganda [6.0], avanza el marcador *Prop Card*).

Opción Sin Revelar: Para un juego introductorio con complejidad de elección de decisiones reducida, no reveles la carta superior del mazo de robo. Ignora la restricción de la carta de Evento final (2.3.9).

2.3 Carta de Evento

Cuando se juega una carta de Evento, hasta 2 Facciones ejecutarán Operaciones o el Evento; otras Facciones pueden pasar y recoger Recursos.

- Las Facciones cuyos cilindros están en la casilla *Eligible* reciben estas opciones siguiendo de izquierda a derecha el orden de los símbolos de las Facciones mostrado en la parte superior de la carta.,
- Las Facciones con los cilindros en la casilla *Ineligible* no hacen nada.

2.3.1 Elegibilidad. Las Facciones que no ejecutaron una Operación o Evento de la carta anterior son Elegibles (sus cilindros comenzarán la carta en la casilla *Eligible*, tal y como se explica en 2.3.7). Las Facciones que lo hicieron son No Elegibles. (Todas las Facciones comienzan la partida como Elegibles.) Véase también Operaciones Gratuitas, 3.1.2.

Opción de Elegibilidad A: Para que haya más variedad, pero menos capacidad para planear, determina en su lugar el orden para Facciones Elegibles para la carta actualmente en juego según los símbolos de la carta superior del mazo de robo. Si la carta superior es Propaganda, revela cartas adicionales hasta que salga una carta de Evento. Si se revela la última carta del mazo y es de Propaganda, determina el orden de Facciones según la carta de Evento inferior del mazo de cartas jugadas. No uses la opción sin revelar (2.2).

Opción de Elegibilidad B: Para que haya incluso más caos, determina el orden de Facciones según la Opción A e ignora la ejecución de Eventos u Operaciones por Inelegibilidad (2.3.7.). Sólo el texto del Evento puede hacer que una Facción quede No Elegible.

2.3.2 Orden de Facciones. La Facción Elegible con el símbolo de su color más a la izquierda (saltándose cualquier Facción No Elegible) es la 1ª Elegible para ejecutar una Operación o Evento o para Pasar. La siguiente de más a la izquierda es la 2ª Elegible.



NOTA: La aureola gris en algunos símbolos de Facción afecta a elecciones con Facciones Sin Jugador (8.1), y no al orden de Facciones.

2.3.3 Pasar. Si la 1ª o la 2ª Facción optan por Pasar, reciben +1 Recurso (o +3 Recursos si es el Gobierno) y permanecen como Elegibles para la siguiente carta. La siguiente Facción Elegible de más a la izquierda reemplaza entonces a la Facción que Pasó como 1ª o 2ª Facción Elegible y recibe las mismas opciones para ejecutar o Pasar. Si la última Facción Elegible (la más a la derecha) Pasa, ajusta los cilindros (2.3.7) y juega la siguiente carta.

2.3.4 Opciones para las Facciones Elegibles.

PRIMERA ELEGIBLE: Si la 1ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede ejecutar una de estas opciones:

- Una Operación (3.0) –con o sin Actividad Especial (4.0)– o
- El Evento mostrado en la carta.

OPCIONES PARA LA 2ª ELEGIBLE: Si la 2ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede también ejecutar una Operación y posiblemente el Evento, pero sus opciones dependen de lo que la 1ª Facción Elegible ejecutó:

- Sólo Operación: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación Limitada (2.3.5).
- Operación & Actividad Especial: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación con una Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible puede en su lugar ejecutar el Evento (véase también Carta de Evento Final, 2.3.9).
- Evento: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación, con una Actividad Especial si lo desea.

NOTA: Para poder consultarlas fácilmente, estas opciones están ilustradas en la hoja de ayuda con la Secuencia de Juego y en el tablero.

2.3.5 Operación Limitada. Una Operación Limitada (LimOp) es una Operación de jugador en sólo 1 casilla, sin Actividad Especial. Si la Operación Limitada es Guarnición (3.2.2), Barrido (3.2.3) o Marcha (3.3.2), puede implicar fichas de múltiples casillas pero únicamente 1 Casilla de Destino. Una Operación Limitada cuenta como una Operación. Véase también Carta de Evento Final (2.3.9) y Operaciones de Facciones Sin Jugador (8.1).

2.3.6 Blanqueo. Siempre que una 1ª o 2ª Facción Elegibles pagan Recursos para ejecutar una Operación (incluida una Operación Limitada, 2.3.5) pero no ejecutan una Actividad Especial, pueden eliminar un marcador de Dinero que le pertenezca (4.5.3) para ejecutar de inmediato una Operación Limitada adicional gratuita de cualquier tipo excepto Construcción (3.3.5). Alternativamente, una Facción diferente puede eliminar su propio marcador de Dinero para permitir a la 1ª o 2ª Facción Elegibles ejecutar esta Operación gratuita. Una Facción sólo puede beneficiarse de 1 de estos marcadores de Dinero por carta.

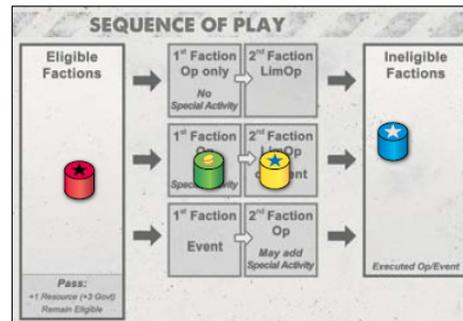
EJEMPLO: El Sindicato, tras ejecutar un Reagrupamiento, elimina un marcador de Dinero, y entonces ejecuta una Marcha a 1 casilla sin gasto en Recursos.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La Operación Limitada gratuita refleja el uso de reservas de dinero para intensificar el tempo de la operación.

2.3.7 Ajustar Elegibilidad. Después de que la 1ª y la 2ª Facción completen la ejecución de todas las Operaciones, Actividades Especiales y Eventos (o después de que todas las Facciones Elegibles hayan Pasado en vez de eso), ajusta los cilindros del Contador de la Secuencia de Juego de la siguiente manera:

- Mueve el cilindro a la casilla *Eligible* si la Facción no ejecutó una Operación o Evento (y no quedó como No Elegible debido a un Evento).
- Mueve el cilindro a la casilla *Ineligible* si la Facción ejecutó una Operación (incluida una Operación Limitada) o Evento (a

menos que el Evento especifique otra cosa; véase Operaciones Gratuitas, 3.1.2).



Lleva el seguimiento de la Elegibilidad y las Acciones usadas por medio de los cilindros y el Contador de Secuencia de Juego

2.3.8 Siguiente Carta. Después de modificar la Elegibilidad, mueve la carta superior del mazo de robo al montón de cartas jugadas boca arriba y revela la siguiente carta del mazo de robo. Juega la carta sobre el montón de cartas jugadas, procediendo con la secuencia apropiada.

2.3.9 Carta de Evento Final. En la última carta antes de la Carta de Propaganda final (2.4.1), cualquier Operación de los jugadores debe de ser Limitada (2.3.5, sin Actividades Especiales).

2.4 Carta de Propaganda

Si se juega una Carta de Propaganda, se lleva a cabo una Ronda de Propaganda (6.0).

2.4.1 Propaganda final. Si se acaba la Ronda de la 4ª carta de Propaganda sin una victoria (6.1), se continúa hasta la Fase de Apoyo (únicamente, 6.3.5) y la partida acaba; determina la victoria según 7.3.

Opción de Juego Corto: Acordad durante el despliegue que la Ronda de la 3ª Carta de Propaganda será la ronda final.

COMENTARIO AL JUEGO: Dejad a un lado las cartas de Propaganda para mostrar cuántas se han usado. Cada serie de cartas de Evento añadidas a una Ronda de Propaganda se llama una “Campaña”.

3.0 OPERACIONES

3.1 Operaciones en General

La Facción que ejecuta una Operación (Op) elige 1 de las 4 Operaciones enumeradas en su la hoja de ayuda de su Facción y, si es pertinente, selecciona las casillas del mapa implicadas. La Facción normalmente paga un coste en Recursos (no Ayuda, 1.8), a menudo por casilla seleccionada; debe de tener suficientes Recursos para pagar la Operación, incluido en cada casilla seleccionada. Una casilla dada sólo puede ser seleccionada una vez para una Operación dada.

La Facción ejecutora elige el orden de las casillas en las que la Operación se resuelve, las Facciones o fichas enemigas que se verán afectadas (objetivos), y las fichas amigas que se colocarán o reemplazarán. Una sola Operación puede escoger como objetivo a una o más Facciones e ignorar otras. Una vez elegidas como objetivo, las fichas de una Facción deben verse afectadas hasta la máxima extensión posible (1.4.1).

3.1.1 Peones. Los jugadores pueden señalar las casillas seleccionadas para Operaciones (3.0) con peones negros y las de Actividades Especiales (4.0) con peones blancos. (Los peones se utilizan por comodidad, no son un límite al número de casillas que pueden ser seleccionadas.)

3.1.2 Operaciones Gratuitas. Ciertos Eventos (5.5), o el Blanqueo de Dinero (2.3.6) conceden Operaciones o Actividades Especiales gratuitas: éstas no cuestan Recursos y, si son ejecutadas por una Facción que no sea la que está jugando el Evento, pueden dejarla Elegible (2.3.7). Otros requisitos y procedimientos siguen aplicándose a menos que los anule el texto del Evento (5.1.1, 5.5). Las Operaciones de Construcción nunca son gratuitas.

3.2 Operaciones COIN

El Gobierno elige entre las Operaciones de Entrenamiento, Guarnición, Barrido y Asalto.

3.2.1 Entrenamiento. Las Operaciones de entrenamiento aumentan las fuerzas Gubernamentales y pueden aumentar el

Apoyo (1.6). Selecciona cualquier Provincia/s o Ciudad/es y paga 2, 3 o 4 Recursos por casilla seleccionada según el Contador de Alianza Estadounidense (6.3.1).

PROCEDIMIENTO: Primero, en cada Provincia con una Base del Gobierno Y en cada Ciudad seleccionada, coloca hasta 4 cubos (cualquier combinación de Tropas y Policía Disponibles). A continuación, en hasta una casilla seleccionada puedes:

- Reemplazar 2 cubos cualesquiera con 1 Base del Gobierno (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2), O
- Llevar a cabo una Acción Cívica (6.3.2) para aumentar el Apoyo. Como en la Fase de Apoyo, el Gobierno de debe tener Tropas, Policía y Control (1.7) en la casilla y debe pagar Recursos añadidos según 6.3.2 (incluso si el Entrenamiento es gratuito).

3.2.2 Guarnición. Las Operaciones de Guarnición protegen los CEs moviendo Tropas o Policía a ellas y buscando y eliminando Guerrillas allí. Paga 2, 3 o 4 Recursos en total (no por casilla) según el Contador de Alianza Estadounidense (6.3.1). Si es una Operación Limitada (2.3.5), todos los cubos movidos deben acabar en una sola casilla de destino.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de cubos de cualquier casilla/s a cualquier número de CEs y Ciudades. Entonces, en cada CE (tanto si se movió allí un cubo como si no), Activa 1 Guerrilla por cada cubo que haya allí. A continuación, si se desea, se realiza un Asalto (3.2.4) en 1 CE sin coste añadido. Si se trata de una Operación Limitada (2.3.5), el Asalto debe de ser en el CE de destino.

3.2.3 Barrido. Las Operaciones de Barrido mueven Tropas (normalmente a áreas en disputa) y también pueden localizar Guerrillas enemigas. Selecciona cualquier número de Ciudades o Provincias como destinos.

PROCEDIMIENTO: Primero, mueve cualquier Tropa adyacente que desees a las casillas seleccionadas.

- A continuación, en casillas seleccionadas que no sean de Bosque, Activa 1 Guerrilla

(1.4.3) por cada cubo que haya en ella (Policía más Tropas, tanto si movieron como si ya estaban allí).

- En las casillas de Bosque, Activa sólo 1 Guerrilla por cada 2 cubos (redondea los cubos impares hacia abajo).

3.2.4 Asalto. Las Operaciones de Asalto eliminan fuerzas Insurgentes. Selecciona cualquier número de casillas y paga 2, 3 o 4 Recursos por casilla seleccionada según el Contador de Alianza Estadounidense (6.3.1).

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina 1 Guerrilla Activa (1.4.3) por cada cubo de Tropas allí. Una vez una Facción objetivo no tenga Guerrillas en la casilla, elimina (o cierra 1.4.5) su Base en su lugar.

- En montaña, elimina en su lugar 1 ficha por cada 2 Tropas (redondeando hacia abajo).

CAPTURA: Si fue eliminado un marcador de Dinero (4.5.2), colócalo con un cubo en la casilla.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Guerrillas son militarmente menos capaces que las fuerzas Gubernamentales, pero disfrutan de una ventaja informativa en cuanto a que las Operaciones Gubernamentales deben primero Barrer para Activarlas (localizarlas) antes de Asaltarlas.

NOTA: Las hojas de Ayuda de las Facciones usan la frase Bases Last (“Bases las últimas”) para recordar que una Operación no puede eliminar una Base enemiga mientras permanezca en la misma casilla una Guerrilla (Activa u Oculta), Tropas o Policía de la misma Facción. Todas las Guerrillas de una Facción en una casilla pueden estar Ocultas, impidiendo más eliminaciones de sus fichas (incluyendo Bases) por medio del Asalto hasta que todas las Guerrillas estén Activadas.

3.3 Operaciones Insurgentes

Las Facciones Insurgentes pueden elegir entre las Operaciones de Reagrupamiento, Marcha, Terror y (para el 26 Julio y el

Directorio) Ataque o (para el Sindicato) Construcción.

NOTA: en las hojas de ayuda de las Facciones, bajo “Operaciones Insurgentes”, los términos “Guerrillas” y “Bases” se refieren a aquellas de la Facción ejecutora (amigas) a menos que se especifique otra cosa.

3.3.1 Reagrupamiento. Las Operaciones de Reagrupamiento aumentan o recuperan las fuerzas amigas. Selecciona cualquier número de Provincias o Ciudades. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

- El 26 Julio sólo puede seleccionar casillas Neutrales o con Oposición, no aquellas con Apoyo (1.6).

- El Directorio sólo pueden seleccionar casillas Neutrales o Pasivas, no aquellas con Oposición o Apoyo Activos.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, la Facción ejecutora coloca 1 de sus Guerrillas Disponibles. El 26 Julio o el Directorio pueden en su lugar reemplazar 2 de sus Guerrillas con 1 de sus Bases, dentro de los límites de apilamiento (1.4.2). Si la casilla ya tiene Bases de la Facción ejecutora (Casinos abiertos para el Sindicato, 1.4.4), la Facción puede escoger en su lugar entre:

- Darle la vuelta a todas sus Guerrillas allí a su lado Oculto (cualquier Facción, 1.4.3)

O

- Si es el 26 Julio, colocar un número de sus Guerrillas Disponibles hasta el doble del número de sus Bases allí más el doble del valor de Población de la casilla (1.3.2-3)

- Si es el Directorio, colocar cualquier número de sus Guerrillas Disponibles hasta el número de sus Bases allí más el valor de Población de la casilla.

3.3.2 Marcha. Las Operaciones de Marcha mueven a las Guerrillas amigas. Paga 1 Recurso por Ciudad o Provincia de destino final (0 Recursos para mover a CEs). Si es una Operación Limitada (2.3.5), todas las Guerrillas que mueven deben acabar en una misma casilla de destino.

NOTA: Las Guerrillas deben de entrar a una nueva casilla para beneficiarse del efecto de un Evento que pida primero una

Marcha (“Armored Cars”, “El Che”, o “The Twelve”), lo que representa la ventaja de las unidades rápidas ligeras.

PROCEDIMIENTO: La Facción ejecutora mueve las Guerrillas que desee a casillas adyacentes (1.3.6). Ninguna Guerrilla puede mover más de una vez. Las Guerrillas que mueven desde 1 casilla a otra mueven como un solo grupo. Gira las Guerrillas de los grupos que mueven a Activas (1.4.3) si:

- Entran en una Ciudad o Provincia con Apoyo (1.6) o un CE

Y

- El número de Guerrillas del grupo que mueve más el número de cubos de la casilla de destino excede de 3.



EJEMPLO: Un grupo de 2 Guerrillas Ocultas del 26 Julio Marchan de Sierra Maestra a Oriente, que tiene Apoyo Pasivo y donde hay 1 cubo de Policía y 1 de Tropas. Puesto que el destino es una Provincia con Apoyo y el total de 4 entre cubos y Guerrillas que mueven excede de 3, las 2 Guerrillas que mueven se giran a Activas.

NOTA: La Marcha activa a menudo a las Guerrillas, pero la mayoría de movimientos por Evento (5.0) que no sean Marcha no.

3.3.3 Ataque. Las Operaciones de Ataque buscan eliminar a las fuerzas enemigas; los ataques particularmente fructíferos aumentan las Guerrillas amigas (mediante la captura de armas, equipamiento, raciones o reclutas del enemigo). Selecciona cualquier número de casillas en las que la Facción ejecutora –debe de ser el 26 Julio o el Directorio– tenga al menos 1 Guerrilla y haya al menos 1 ficha enemiga; paga 1 Recurso por casilla.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa (1.4.3) todas las Guerrillas de la Facción ejecutora y tira entonces un dado: si la tirada es igual o inferior al número de Guerrillas que tiene allí la Facción ejecutora (tanto si empezaron Activas como si no), elimina o cierra (1.4.5) hasta 2 fichas enemigas (a elección de la Facción ejecutora; puede incluir Guerrillas Ocultas). Las 2 fichas pueden pertenecer a Facciones distintas.

- Las Bases de una Facción objetivo no pueden ser eliminadas mediante Ataque antes que todos sus cubos o Guerrillas en la casilla.

- Los Ataques no pueden cerrar Casinos mientras permanezcan en la casilla Guerrillas del Sindicato, Tropas o Policía.

NOTA: Las fuerzas gubernamentales protegen así a los Casinos del Sindicato de los Ataques Insurgentes.

MERCANCÍAS CAPTURADAS: Si la tirada fue un “1”, coloca 1 de las Guerrillas Disponibles de la Facción ejecutora (1.4.1) allí. Si un marcador de Dinero (4.5.2) fue eliminado, colócalo en la casilla con una Guerrilla de la Facción ejecutora.

3.3.4 Terror. Las Operaciones de Terror en Provincias o Ciudades neutralizan (o, para el 26 Julio, aumentan) el Apoyo o la Oposición (1.6) y colocan marcadores de Terror para obstaculizar futuros esfuerzos para influenciarla. En CEs colocan marcadores de Sabotaje que bloquean las ganancias de Recursos Gubernamentales (6.2.1). Selecciona cualquier número de casillas donde la Facción ejecutora tenga al menos 1 Guerrilla Oculta; paga 1 Recurso por Ciudad o Provincia (0 para CEs).

PROCEDIMIENTO: Activa 1 Guerrilla Oculta amiga en cada casilla seleccionada.

- Si la casilla es una Provincia o Ciudad, coloca un marcador de Terror y modifica cualquier Apoyo u Oposición en 1 nivel hacia Neutral (elimina los Pasivos o cambia los Activos a Pasivos y ajusta el Apoyo o la Oposición Total, 1.6) O, si se trata del 26 Julio, hacia la Oposición Activa.

- Si la casilla es un CE sin marcador de Sabotaje, coloca uno de ellos.

- No coloques marcadores de Terror/Sabotaje si ya están todos en el mapa. (Hay 20.)

NOTA: Varios marcadores de Terror pueden ocupar una Provincia o Ciudad; sólo 1 marcador de Sabotaje puede ocupar un CE.

3.3.5 Construcción. Las Operaciones de Construcción –ejecutadas sólo por el Sindicato– construyen nuevos Casinos o abren aquellos cerrados. Selecciona cualquier número de Ciudades o Provincias que controle el Gobierno o el Sindicato (1.7); paga 5 Recursos por casilla (la Construcción nunca es gratuita, 2.3.6, 3.1.2).

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, coloca un Casino cerrado (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2) o abre un Casino cerrado (1.4.4)

4.0 ACTIVIDADES ESPECIALES

4.1 Actividades Especiales en General

Cuando una Facción, siguiendo la secuencia de juego de la Carta de Evento (2.3) ejecuta una Operación en al menos 1 casilla (3.0), también puede ejecutar 1 tipo de Actividad Especial (Excepción: Operaciones Limitadas, 2.3.5). Algunos Eventos conceden Actividades Especiales gratuitas (3.1.2).

- Al igual que con las Operaciones, la Facción ejecutora selecciona las casillas, Facciones o fichas afectadas y el orden de las acciones. Una Facción puede ejecutar su Actividad Especial en cualquier momento inmediatamente antes, durante o después de la ejecución de su Operación

EJEMPLO: El 26 Julio, con 0 Recursos, Secuestra para pagar por las Operaciones de Terror adjuntas necesarias a partir de allí (4.1.1).

NOTA PARA EL JUEGO: Si la 1ª Facción Elegible usa una Actividad Especial, la 2ª Elegible tendrá la opción de ejecutar el Evento de la carta (2.3.4).

4.1.1 Operaciones Adjuntas. Algunas Operaciones Especiales especifican que

sólo pueden acompañar a ciertos tipos de Operaciones (3.0). Ciertas Actividades Especiales pueden tener lugar sólo en las localizaciones de sus Operaciones Adjuntas. Si no se especifica de otra manera, las Actividades Especiales pueden acompañar a cualquier Operación y tener lugar en cualquier casilla que sea por lo demás válida.

4.2 Actividades Especiales del Gobierno

El Gobierno puede elegir entre las Actividades Especiales Transporte, Ataque Aéreo o Represalia.

4.2.1 Transporte. El Transporte mueve Tropas, especialmente para acumularlas rápidamente para una Operación.

PROCEDIMIENTO: Mueva hasta 3 Tropas de una Ciudad o Base a 1 casilla.

4.2.2 Ataque Aéreo. Un Ataque Aéreo destruye a una unidad Insurgente expuesta. Sólo puede acompañar a Guarnición, Barrido o Asalto (3.2.2-4) y tener lugar en una Provincia o CE (no en Ciudad). No puede tener lugar si la Alianza Estadounidense está Embargada (6.3.1).

PROCEDIMIENTO: Elimina 1 Guerrilla Activa o, si la Facción objetivo no tiene Guerrillas en la casilla, elimina o cierra 1 de sus Bases.



No es problema: ¡Tengo transportes, ataques aéreos y represalias!

4.2.3 Represalia. La Represalia reduce la Oposición y desplaza a las Guerrillas. Sólo puede acompañar a Guarnición, Barrido o

Asalto (3.2.2-4) y ocurrir en 1 casilla Controlada por el Gobierno (1.7).

PROCEDIMIENTO: Coloca un marcador de Terror en la casilla seleccionada. Modifica la Oposición (si la hay) en 1 nivel hacia Neutral. Relocaliza 1 Guerrilla que haya allí a una casilla adyacente.

4.3 Actividades Especiales del 26 de Julio

El 26 Julio puede elegir entre las Actividades Especiales Infiltración, Emboscada o Secuestro.

4.3.1 Infiltración. La Infiltración reemplaza fuerzas Gubernamentales con Guerrillas del 26 Julio. Sólo puede acompañar a Reagrupamiento o Marcha (3.3.1-2). Puede ocurrir en 1 casilla cualquiera sin Apoyo (incluido un CE) que tenga o esté adyacente a una Guerrilla 26 Julio Oculta.

PROCEDIMIENTO: Elimina o reemplaza 1 cubo de esa casilla –Policía si hay, si no, Tropas– con una Guerrilla 26 Julio.

REQUISICIÓN: Coloca cualquier Dinero eliminado (4.2.5) con una Guerrilla 26 Julio en la casilla.

4.3.2 Emboscada. Una Emboscada permite al 26 Julio asegurarse el éxito completo de un Ataque en 1 casilla. Debe tener lugar en una casilla seleccionada para Ataque (3.3.3, aún sin resolver) y que tenga al menos 1 Guerrilla 26 Julio Oculta (1.4.3).

PROCEDIMIENTO: En lugar de seguir el procedimiento habitual de ataque (3.3.3), el Ataque en esa casilla Activa sólo 1 Guerrilla Oculta y tiene éxito automáticamente (no tises; elimina las 2 fichas enemigas de manera normal). Coloca un Guerrilla 26 Julio Disponible en la casilla (Oculta, 1.4.3) como si hubiese salido un “1” en el dado.

4.3.3 Secuestro. El Secuestro consigue una cantidad variable de Recursos (1.7) del Gobierno, del Sindicato o de Dinero (4.5.2) del Sindicato. Puede tener lugar en 1 casilla que:

- Fuera o será seleccionada para Terror (3.3.4) en esta Operación, Y
- Es Ciudad, CE o tiene un Casino abierto, Y
- Tiene más Guerrillas 26 Julio que Policía.

PROCEDIMIENTO: El 26 Julio elige como objetivo al Sindicato en casillas con Casinos abiertos, al Gobierno en Ciudades o CEs, o selecciona a uno u otro en Ciudades con Casinos abiertos. Tira un dado por cada casilla y transfiere al 26 Julio un número de recursos de la Facción objetivo igual a la tirada del dado. Cualquier Recurso transferido al 26 Julio una vez tiene 49 se pierde. Si una Facción objetivo se queda sin Recursos, no se transfieren más. Entonces cierra 1 casino en la casilla seleccionada (sea cual sea la Facción objetivo).

RESCATE DE DINERO: Si la Facción objetivo tiene Dinero (4.5.2) en la casilla, transfiere 1 marcador de Dinero a una Guerrilla 26 Julio allí en lugar de tirar por Recursos.

4.4 Actividades Especiales del Directorio

El Directorio puede elegir entre las Actividades Especiales Subversión, Emboscada o Asesinato.

4.4.1 Subversión. La Subversión gana Recursos y/o modifica una Provincia a Neutral (representando la ayuda a los lugareños con el trabajo diario para apartarlos del Gobierno o de los más radicales 26 Julio). Sólo puede acompañar a Marcha o Reagrupamiento (3.3.1-2) y ocurrir en una provincia con control DR.

PROCEDIMIENTO: Suma el valor de Población de la Provincia a los Recursos del Directorio y cambia la casilla a Neutral (elimina cualquier Apoyo u Oposición).

4.4.2 Emboscada. El Directorio Embosca igual que el 26 Julio (4.3.2) pero usando las fuerzas del Directorio en lugar de las de las del 26 Julio.

4.4.3 Asesinato. El Asesinato elimina eficientemente a unidades enemigas, incluso una Base protegida. Puede ocurrir

en 1 casilla seleccionada para Terror del Directorio (3.3.4) en esta Operación en la que las Guerrillas del Directorio superen en número a la Policía.

PROCEDIMIENTO: Elimina o cierra (1.4.5) 1 ficha enemiga cualquiera en esa casilla.

REQUISICIÓN: Coloca cualquier Dinero (4.5.2) eliminado con una Guerrilla del Directorio en la casilla.

4.5 Actividades Especiales del Sindicato

El Sindicato puede elegir entre las Actividades Especiales Beneficio, Protección o Soborno.

4.5.1 Beneficio. El Beneficio almacena Dinero del blanqueo o cambia Dinero o abre Casinos por Recursos. Sólo puede acompañar Operaciones de Reagrupamiento, Marcha o Construcción (3.3.1-2.-5), y puede ocurrir en casillas en con Dinero del Sindicato (4.5.2) o Casinos abiertos.

PROCEDIMIENTO: Coloca 1 marcador de Dinero disponible (4.5.2) bajo cualquier Guerrilla o cubo en 1 o 2 casillas con un Casino abierto. Alternativamente, cierra cualquier número de Casinos y elimina cualquier marcador de Dinero del Sindicato y suma +3 Recursos al Sindicato por cada Casino cerrado y marcador de Dinero eliminado (hasta un máximo de 49).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La eliminación para conseguir Beneficios representa el blanqueo o la liquidación de efectivo de una manera rápida y menos eficiente que durante la Fase de Recursos.

4.5.2 Marcadores de Dinero. El juego usa 4 marcadores de Dinero para representar grandes reservas de botines – principalmente montones de dólares estadounidenses– esperando ser blanqueados o depositados en los Estados Unidos. El límite es de 4 marcadores de Dinero en juego (cualquier otro proporcionado es de repuesto). En el mapa, siempre se colocan bajo una Guerrilla o cubo y mueven con ella. La Facción de esa

Guerrilla o cubo posee el Dinero. Una ficha puede tener varios marcadores de Dinero. El propietario puede transferir el Dinero a otra Guerrilla o cubo en la misma casilla en cualquier momento (incluso conforme la Guerrilla es eliminada o reemplazada e incluso a la ficha de otra Facción). El Dinero sólo es eliminado de la siguiente manera:

- Si una ficha que tiene un marcador de Dinero es eliminada, el propietario debe transferir el Dinero de inmediato a otra Guerrilla o cubo, o éste es eliminado.
- Una Facción, tras ejecutar Operaciones sin Actividad Especial, puede eliminar un marcador de Dinero que posea a cambio de una Operación Limitada extra y gratuita (2.3.6).
- Durante la Fase de Recursos, todos los marcadores de Dinero son eliminados y proporcionan al propietario una Base (para el Sindicato, un Casino abierto) o +6 Recursos (6.3.4).

NOTA: Véase también Secuestro 4.3.3, Rescate de Dinero.

4.5.3 Protección. Protección relocaliza las Tropas o Policía Gubernamentales normalmente para proteger los Casinos del Sindicato o los CEs. Sólo puede acompañar a una Operación de Reagrupamiento, Marcha o Construcción (3.3.1-2, -5). El destino es 1 casilla con un Casino abierto (1.4.4) o 1 CE.

PROCEDIMIENTO: Relocaliza de 1 a 2 Policías desde cualquier casilla al destino si es una Ciudad, o 1 o 2 Tropas si es una Provincia o CE.

NOTA: La Policía protege los Casinos de Ataques, Secuestros y Asesinatos de los Insurgentes (3.3.3, 4.3.3, 4.4.3); las Tropas protegen los Casinos de los Ataques (3.3.3) y los CEs de los Sabotajes (6.2.1).

4.5.4 Soborno. Los Sobornos neutralizan a las unidades de otras Facciones o exponen u ocultan Guerrillas, pero cuestan Recursos (1.8). Pueden suceder en 1 casilla cualquiera.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, reduce los Recursos del

Sindicato en -3 y elimina hasta 2 cubos allí, elimina o da la vuelta a hasta 2 Guerrillas o elimina una Base. NOTA: El Soborno es la única Actividad Especial que tiene un coste en Recursos.

CONTRABANDO: El jugador del Sindicato puede transferir cualquier número de marcadores de Dinero (4.5.2) eliminados por Soborno a cualquier Guerrilla o cubo en la casilla.

5.0 EVENTOS

Cada Evento lleva un título, texto de ambientación en cursiva, y texto de Evento. El texto de ambientación proporciona interés histórico y no tiene efecto en el juego.

5.1 Ejecución de Eventos

Cuando una Facción ejecuta un Evento, lleva a cabo literalmente el texto del Evento (que a veces implica acciones o decisiones por parte de otras Facciones). A menos que se especifique de otra manera, la Facción ejecutora hace todas las selecciones implícitas en el texto a aplicar, tales como las fichas que son afectadas.

EJEMPLO: El Gobierno ejecuta el texto sin sombrear de “Eulogio Cantillo”. Elegiría la casilla y qué Facción hace Marchar a sus Guerrillas. La Facción que Marcha elegiría entonces el destino de la Marcha.

5.1.1 En los casos en que el texto de un Evento contradice las reglas, el Evento siempre tiene prioridad. *EJEMPLO: Si el Evento dice que una Facción Embosca en una casilla, lo hace incluso si todas las Guerrillas allí ya están activas.*

Sin embargo:

- Los Eventos nunca colocan fichas que no estén disponibles (1.4.1); eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está disponible; cierran Casinos en lugar de eliminarlos (1.4.5).
- A menos que se especifique (EJEMPLO: “Sinatra”), los Eventos no pueden violar los apilamientos (1.4.2,).
- Los Eventos no pueden aumentar ni la Ayuda ni los Recursos de una Facción por encima de 49 (1.8).
- A menos que se especifique (EJEMPLO: “Fat Butcher”), los Eventos nunca

permiten a una Facción ejecutar un tipo de Operación o actividad Especial disponible sólo para otras Facciones (3.0, 4.0).

5.1.2 Si dos Eventos se contradicen, el Evento del jugador actual tiene prioridad.

5.1.3 Si incluso según lo visto no se puede cumplir todo el texto de un Evento ejecutado, lleva a cabo lo que se pueda.

5.2 Uso Dual

Muchos Eventos tienen texto sombreado y sin sombrear. La Facción ejecutora puede seleccionar el texto sombreado o el sin sombrear para llevar a cabo (pero no ambos). Un jugador puede seleccionar cualquier opción sea cual sea su Facción.



COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El texto sombreado a menudo favorece al Gobierno. Los Eventos de uso dual representan efectos opuestos de la misma causa, ramificaciones en la carretera histórica, o casos sujetos a la interpretación histórica alternativa.

5.3 Capacidades Insurgentes

El texto de evento con un recuadro señalado “INSURGENT CAPABILITY” tiene efectos duraderos que ayudan o dañan a una o más Facciones Insurgentes. Cuando ejecutes uno de estos eventos, coloca el marcador correspondiente en la casilla *Insurgent Capabilities*. Los efectos del Evento duran el resto de la partida.

5.4 Impulso Gubernamental

El texto de evento con un recuadro señalado “GOVERNMENT MOMENTUM” tiene efectos duraderos que ayudan al Gobierno. Cuando se ejecuta uno de estos textos

sombreados, coloca la carta a la vista, cerca de la esquina del Gobierno. Los efectos duran hasta la fase de Reinicio (6.5) de la siguiente ronda de Propaganda, cuando la carta se descarta. *Nota: Puede haber cualquier número de Eventos de Impulso Gubernamental en juego.*

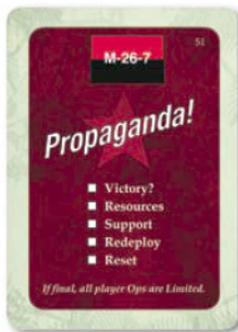
5.5 Operaciones Gratuitas

Algunos Eventos permiten a la Facción Ejecutora o a otra una Operación o Actividad Especial inmediata que interrumpe la secuencia normal de juego y que es gratuita: no conlleva coste en Recursos y no afecta la Elegibilidad (3.1.2, 2.3.1), aunque otros requisitos permanecen si no los anula el texto del Evento (5.1.1).

EJEMPLO: Una Emboscada debe activar una Guerrilla Oculta según 3.3.4, a menos que el texto del Evento especifique otra cosa.

6.0 RONDAS DE PROPAGANDA

Lleva a cabo una Ronda de Propaganda siguiendo la secuencia de fases a continuación conforme se juega cada Carta de Propaganda. La hoja de Secuencia de Juego y también el tablero enumeran esta secuencia.



EXCEPCIÓN: Nunca lles a cabo más de 1 Ronda de Propaganda seguida (sin al menos 1 carta de Evento entre ellas). En lugar de eso, las cartas de Propaganda adicionales se juegan sin una Ronda de Propaganda. Si tal carta adicional de Propaganda es una carta final (2.4.1), acaba la partida y determina la victoria (7.3).

6.1 Fase de Victoria

Si cualquier Facción ha cumplido su condición de Victoria, la partida acaba. Véase Victoria (7.0) para determinar el ganador y establecer la clasificación. De no ser así, continúa con la Ronda de Propaganda. Tras completar la Ronda de la carta de Propaganda final (2.4.1), determina la victoria según 7.3.

6.2 Fase de Recursos

Añade Recursos a la Facción según la siguiente secuencia, hasta un máximo de 49 (1.8).

6.2.1 Ganancias del Gobierno. Primero, Sabotea todo CE en donde las Guerrillas del 26 Julio más las del Directorio superen a los cubos. Entonces, suma el valor Económico total (1.3.1.3) de todos los CEs que no tengan marcadores de Sabotaje (8 menos el Econ de los CEs saboteados) más la Ayuda.

Victory? (7.2)	Resources Sabotage Govt Insurgents Skim, Cash	Support US Alliance Civic Action Agitation Expat Backing Game end?	Redeploy Troops Police	Reset Eligibility Terror, Sabotage Momentum Guerrillas, Casinos
--------------------------	--	--	-------------------------------------	--

Lleva la cuenta de las fases de la Ronda de Propaganda con el marcador “Prop Card” y el Contador de Fase de Propaganda.

6.2.2 Ganancias de los Insurgentes. Suma entonces a:

- 26 de Julio: El número de sus Bases.
- Directorio: El número de casillas en las que tenga fichas.
- Sindicato: La Población de cada Ciudad y el Econ de cada CE Sin Sabotear en el que las Guerrillas del Sindicato superen a la Policía, más dos veces el número de Casinos abiertos.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El Directorio atrajo más apoyo emigrante que el más escaso de dinero 26 de Julio. El Sindicato también representa intereses en inversiones en la economía cubana aparte del turismo.

6.2.3 Malversación. Por cada casilla que tenga Casinos abiertos, el Sindicato transfiere 2 Recursos a la Facción que la controla (si es otra que no sea el Sindicato; cualquier exceso de 49 se pierde). Si la Capacidad Insurgente “Santo” está vigente (5.3), cualquier Guerrilla Oculta del Sindicato impide la Malversación allí.

6.2.4 Depósitos de Dinero. El 26 Julio, después el Directorio, Gobierno y Sindicato eliminan cualquier marcador de Dinero (4.5.2) que posean, seleccionando recibir por cada uno o bien una Base disponible (o Casino abierto) en la localización del

Dinero (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2) o +6 Recursos. El Sindicato puede en su lugar abrir una Base cerrada en la localización. NOTA: Las Bases colocadas o los Casinos abiertos en este punto pueden afectar al Control o a la victoria al Final de Partida (1.7, 6.3.5, 7.3).

6.3 Fase de Apoyo

La Alianza con EE.UU. se comprueba y la Ayuda se modifica a su nivel. Entonces el Gobierno y el 26 Julio pueden gastar Recursos para afectar al Apoyo o a la Oposición (1.6).

6.3.1 Alianza Estadounidense. Un contador de Alianza Estadounidense muestra 1 de 3 niveles. Si el Apoyo Total (1.6.3) es de 18 o menos, degrada la Alianza 1 casilla hacia abajo (si es posible) y reduce la Ayuda en -10 (incluso si ya estaba en Embargada, hasta un mínimo de 0). El nivel de Alianza Estadounidense afecta a las acciones del Gobierno de la siguiente manera:

- **Firme:** Los navíos estadounidenses arman y entrenan al ejército cubano. Las Operaciones COIN (3.2) cuestan 2 Recursos por casilla (o en total, para la Guarnición).
- **Reluctante:** EE.UU. reduce dramáticamente la venta de armas e interrumpe los programas de entrenamiento. El escrutinio de la Administración Batista por el Congreso y los medios estadounidenses es severo. Las Operaciones COIN cuestan 3 Recursos por casilla (o en total, para la Guarnición).
- **Embargada:** EE.UU. cancela la venta de armas y desanima a otros países a entregar armas a Cuba; todavía llegan cargamentos clandestinos. Las Operaciones COIN cuestan 4 Recursos por casilla (o en total, para la Guarnición). No son posibles los Ataques Aéreos (4.2.2).

NOTA: Los Eventos también puede modificar la Alianza con EE.UU., pero modifica la Ayuda sólo de la manera en que especifique el texto.



6.3.2 Acción Cívica. El Gobierno puede gastar cualquier número de Recursos para conseguir Apoyo en Ciudades o Provincias Controlados por el Gobierno (1.7) que tengan tanto Tropas como Policía.

- Por cada 4 Recursos gastados elimina 1 marcador de Terror o –una vez no haya Terror en una casilla– cambian un nivel hacia Apoyo Activo (Modificar Apoyo Total, 1.6.3).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Tropas y la Policía juntas proporcionan la seguridad necesaria para ganarse el apoyo popular. Véase también Entrenamiento, 3.2.1.

6.3.3 Agitación. Similarmente, el 26 Julio puede gastar Recursos para animar a la Oposición en Ciudades o Provincias Controlados por el 26 Julio (1.7).

- Cada 1 Recurso gastado elimina 1 marcador de Terror o –una vez no haya Terror en una casilla– cambian un nivel hacia Oposición Activa (Modificar Oposición+Bases, 1.6.3.)

6.3.4 Apoyo Inmigrante. El Directorio puede ahora Reagrupar (3.3.1) gratuitamente en 1 casilla que no tenga ni Apoyo Activo, ni Oposición Activa ni Control de ninguna Facción que no sea el DR (puede estar Sin Control, 1.7). (Modifica el Control.)

6.3.5 ¿Final de Partida? Si esta Ronda de Propaganda es la final (2.4.1), la partida acaba. Véase Victoria (7.3). Si no, continúa con el Redespliegue y el Reinicio. NOTA: La ronda final omite el Redespliegue y el Reinicio (6.4-6.5). Los Casinos cerrados (1.4.4) permanecerán cerrados; las Tropas permanecerán en las Provincias.

6.4 Fase de Redespliegue

El Gobierno relocalizar sus fuerzas de la siguiente manera:

6.4.1 El Gobierno *puede* mover cualquier Policía a cualquier CE o casilla Controlados por el Gobierno (1.7).

6.4.2 El gobierno *debe* mover cualquier Tropa que se encuentre en CEs o en Provincias sin Bases Gubernamentales a

casillas Controladas por el Gobierno (1.7) que o bien sean Ciudades o tengan Bases Gubernamentales (si no existen tales casillas, entonces a Habana Ciudad).

6.4.3 El Gobierno *puede* mover cualquier otra Tropa a tales Ciudades Controladas por el Gobierno o a Bases.

NOTA: El Gobierno puede llevar a cabo los pasos anteriores en el orden en que desee. Modifica los marcadores de control al final de estos Redespliegues.

6.5 Fase de Reinicio

Prepárate para la siguiente carta de esta manera:

- Señala todas las Facciones como Elegibles (2.3.1)
- Retira todos los marcadores de Terror y Sabotaje (3.3.4).
- Coloca cualquier carta que haya en las casillas *Government Momentum* en el mazo de cartas jugadas. Los efectos de sus Eventos ya no se aplican (5.4).
- Gira todas las Guerrillas a su cara Oculta (1.4.3) y todos los Casinos a su cara abiertos (1.4.4, modifica el marcador de Casinos Abiertos).
- Juega la siguiente carta del mazo de robo y revela la siguiente carta superior del mazo de robo (2.3.8).

7.0 VICTORIA

Cada Facción tiene condiciones de victoria únicas, cubiertas a continuación y en las hojas de ayuda para las Facciones.

7.1 Establecer Ganador y Romper Empates

Cuando todas las Facciones de un jugador pasan un chequeo de victoria (7.2), o si nadie lo ha hecho al final de la partida, la Facción que ha alcanzado el mayor margen de victoria (7.3) queda en 1º puesto, la 2ª más alta en 2º puesto, y así. En los empates tienen prioridad las Facciones Sin Jugador (8.0), después el Sindicato, después el Directorio, y después el 26 de Julio.

7.2 Durante las Rondas de Propaganda

Comprueba la victoria al principio de cada Ronda de Propaganda (6.1). Las condiciones de victoria son:

- **Gobierno:** Todas las Ciudades tienen Apoyo Activo y el Apoyo Total pasa de 18.
- **26 Julio:** La Oposición Total más el número de Bases 26 Julio exceden de 15.
- **Directorio:** La Población total en las casillas Controladas por el Directorio (1.7) más el número de Bases del Directorio pasan de 9.
- **Sindicato:** El Sindicato tiene más de 7 Casinos abiertos y tiene Recursos por encima de 30.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El Movimiento 26 de Julio ganó la revolución convenciendo a los cubanos de que ellos eran la mejor elección después de la destitución de Batista. Si el Directorio hubiese controlado más terreno, podría haber ofrecido una alternativa a Fidel Castro en lugar de haber sido absorbidos.

7.3 Después de la Propaganda Final

Si se ha completado la Ronda de Propaganda final (2.4.1) sin un ganador en el chequeo de victoria (7.2), la Facción con el margen de victoria más alto (abajo: más cerca o más lejos de su condición de victoria) gana.

NOTA: El margen de victoria será positivo si la Facción ha logrado su meta, negativo o cero si no lo ha hecho.

Margen de Victoria:

- **Gobierno:** Apoyo Total - 18.
- **26 Julio:** Oposición Total + Bases 26 Julio - 15.
- **Directorio:** Población Controlada por el Directorio + Bases Directorio - 9.
- **Sindicato:** Lo menor de: Casinos abiertos - 7, o Recursos del Sindicato - 30.

Opción de Victoria por Engaño: Para que no sea tan fácil saber lo cerca que están de ganar las Facciones en las partidas de 3 o 4 jugadores, cada jugador roba al comienzo de la partida y sin mirar 2 marcadores de Engaño. Deja aparte el resto; no puede ser inspeccionado. Los jugadores pueden

revelar cualquiera de sus marcadores de engaño en cualquier momento:

- **Falsa Amenaza:** Sin efecto.
- **Plan Oculto:** Suma de manera permanente +1 al margen de victoria del jugador propietario (7.3).
- **Efectivos Ocultos:** Convierte cualquier opción de Op Lim (2.3.5) en una Opción de Op completa y Actividad Especial.

¡ALTO!

Has leído todas las reglas necesarias para 4 jugadores o sin la opción con Facciones Sin Jugador (1.5, recomendada si juegas por primera vez).

8.0 FACCIÓNES SIN JUGADOR

Esta sección modifica las reglas anteriores con prioridades que regulan las acciones de cualquier Facción más allá de aquellas representadas por un jugador. En el manual aparece un extenso Ejemplo de Juego para 1 jugador ilustrando estas reglas.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Facciones Sin Jugador no actúan únicamente en su propio interés directo. Como los jugadores, a veces se ayudarán o se atacarán unas a otras.

8.1 Secuencia de Juego con Facciones Sin Jugador

La hoja de ayuda con la Secuencia de Juego resume las siguientes reglas con texto gris.

- **¿Evento y Ops?** Excepto como se explica a continuación y por instrucciones especiales de Eventos (8.4.1), una Facción Sin Jugador, si tiene la opción, elegirá el Evento.
- **2ª Elegible.** En algunas partidas, el Directorio o el Sindicato Sin Jugador eligen Operaciones y una Actividad Especial cuando son la 2ª Elegible (2.3.2): el Sindicato lo hace cuando el Gobierno es un jugador, el Directorio cuando el 26 Julio es un jugador.
- **Impulso.** Cuando cualquier Evento de Impulso (5.4, incluido el sombreado en “Raúl”) está vigente, el Gobierno Sin Jugador elige Operación y Actividad Especial.
- **Eventos Inefectivos.** Las Facciones Sin Jugador sólo optan por Eventos que

tendrían un efecto (algo ocurre, incluidas *Capacidades*, 5.3) y por Eventos de Impulso (5.4) cuando la siguiente carta a la vista no es de Propaganda.

- **Operaciones No Limitadas.** Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar una Operación Limitada (2.3.5), ejecuta en su lugar una Operación normal y (normalmente) una Actividad Especial. Ignora la restricción de la Carta de Evento final (2.3.9).
- **Recursos Bajos.** Cuando una Facción Sin Jugador va a ejecutar Operaciones pero no tiene suficientes para pagar alguna incluso en una sola casilla que no sea CE, Pasa en su lugar (ganando Recursos, 2.3.3). Si una Facción Sin Jugador se queda sin Recursos mientras ejecuta una Operación, no Opera en más casillas con esa carta (puede ejecutar una Actividad Especial).
- **Sin Blanqueo.** Las Facciones Sin Jugador no pueden recibir Operaciones de marcadores de Dinero (2.3.6).

EJEMPLO DE EVENTO INEFECTIVO: El 26 Julio es la 1ª Facción Sin Jugador Elegible para “Resistencia Cívica”. Ninguna Ciudad tiene fichas del Directorio. Puesto que el texto no tendría efecto, el 26 Julio ejecuta las Operaciones y una Actividad Especial.

8.1.1 Operaciones, Actividades Especiales y Eventos. Para ejecutar Operaciones y Actividades Especiales o un Evento específico con una Facción Sin Jugador, véanse las tablas de flujo para Facciones Sin Jugador y las reglas relevantes a continuación.

DIRECTRICES: Lleva a cabo las acciones que se aplican hasta donde sea posible (como con todas las fichas permitidas y tan sólo mientras las fichas necesarias estén disponibles). El coste normal en Recursos, requisitos y procedimientos se siguen aplicando.

EJEMPLO: El Terror de una Facción Sin Jugador requiere que se active una Guerrilla Oculta y cuesta 1 Recurso por Ciudad o Provincia, según 3.3.4.

8.1.2 Procedimiento para las Directrices. A menos que se especifique de otra forma,

una vez se han seleccionado las casillas implicadas, las Facciones Sin Jugador:

- Colocan Bases amigas siempre que sea posible, incluidas con Dinero. EXCEPCIONES: El Gobierno sólo coloca 1 base por Provincia y ninguna en las Ciudades; el Sindicato si es la Ronda de Propaganda final usa Dinero para abrir Casinos donde sea posible.
- Colocan Policía y Tropas de manera equitativa, Policía primero.
- Colocan marcadores de Dinero con Guerrillas Ocultas propias antes que Activas (4.5.2).
- Eligen como objetivo y eliminan fichas de Jugadores enemigos antes que de Facciones Sin Jugador, Bases (y Casinos) antes que otras fichas, Policía y después Tropas equitativamente, y Guerrillas Ocultas antes que Activas; en cualquier otro caso, selecciona al azar entre las Facciones enemigas. Elimina las fichas que van a ser reemplazadas incluso si no quedan fichas disponibles para hacerlo (1.4.1).
- Eliminan Guerrillas amigas Activas antes que Ocultas, Tropas antes que Policía. Transfiere los marcadores de Dinero que van a ser eliminados (4.5.2) a su propietario, después a las fichas de una Facción Sin Jugador (Gobierno, después Sindicato, después DR, después 26 Julio), si es posible. No se transfiere nada más voluntariamente.
- Marchan para mover tantas Guerrillas Ocultas como sea posible a destino (3.3.2). Dentro de esa prioridad, mueven las Activas primero. Dentro de esas prioridades para las Guerrillas y en general para los cubos, mueven los marcadores de Dinero primero a casillas que no sean CEs, después a CEs.

EJEMPLO DE MARCHA: Un grupo de Guerrillas de una Facción Sin Jugador va a Marchar a una casilla por lo demás vacía con Apoyo. Si hubiesen Guerrillas Ocultas, sólo 3 de ellas moverían, primero aquellas Ocultas y sin marcador de Dinero.

NOTA PARA EL JUEGO: Los jugadores pueden transferir (1.5.1) a Facciones Sin Jugador de manera normal.

8.2 Ciudades y Provincias Aleatorias

Si varias Ciudades o Provincias candidatos tienen igual prioridad para una Operación, Actividad Especial o Evento de una Facción Sin Jugador, selecciona una Ciudad o Provincia usando la tabla de casillas aleatorias:

- Tira los dados verde y amarillo y consulta la tabla: el verde indica la columna, el amarillo la fila.
- Si la casilla resultante no es una candidata, sigue las flechas hasta llegar a una, si es necesario desde Oriente a Habana (o sigue las flechas del Mapa de Casillas Aleatorias).
- Lleva a cabo tanto como te sea posible de la acción en la candidata alcanzada, entonces tira para seleccionar otra si es necesario.

NOTA PARA EL JUEGO: Usa una tirada de dado repartida si la elección es entre unas pocas casillas y todos los jugadores están de acuerdo.

8.3 CEs Aleatorios

Si sólo hay CEs como candidatos, tira en la tabla de CEs Aleatorios. Sabotea sólo CEs Sin Sabotear.

8.4 Eventos con Facciones Sin Jugador

NOTA: Los Eventos no siempre beneficiarán a la Facción Sin Jugador que los ejecuta.



8.4.1 Instrucciones del Evento. Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar un Evento y el símbolo de esa Facción tenga en la carta una aureola gris, comprueba primero cualquier instrucción especial para ese Evento en la parte inferior de la hoja de la Facción.

8.4.2 Uso Dual. Cuando el Directorio o el 26 Julio Sin Jugador ejecutan un Evento de Uso Dual (5.2), usan el texto sin sombrear, el Sindicato o el Gobierno Sin Jugador usan el sombreado, a menos que las instrucciones del Evento (8.4.1) especifiquen otra cosa.

8.4.3 Colocación. Coloca, elimina o realocaliza tantas fichas (según 8.1.2) como el Evento, la disponibilidad (1.4.1) y el apilamiento (1.4.2) permitan.

8.4.4 Quién y Dónde. A menos que se especifique otra cosa:

- Cuando hay elección entre quien se beneficia de un Evento (como colocar fichas u Operaciones gratuitas), selecciona a la Facción ejecutora, después a cualquier otra Facción Sin Jugador al azar.
- Para las Operaciones gratuitas o las Actividades Especiales, usa las prioridades de esa Facción (8.5-8.8).
- Selecciona las casillas para Evento de manera que te asegures que pueden colocarse, eliminarse o reemplazar el mayor número de Bases, después otras fichas, después las que cambien en mayor medida el Apoyo o la Oposición Totales.
- En cualquier otro caso, selecciona las casillas al azar (8.2-.3.)

8.5 Acciones del Sindicato Sin Jugador

NOTA: No es necesario dominar las reglas siguientes para Facciones específicas, puesto que están resumidas en el desplegable para Facciones Sin Jugador.

8.5.1 Reagrupamiento. Si el Sindicato puede reagruparse para añadir una Guerrilla a una casilla con Casino (abierto o cerrado), pero en la que no hay Guerrillas, se Reagrupa:

- Coloca primero 1 Guerrilla en cada casilla que tenga Casinos pero no Guerrillas del Sindicato.
- Después, en cualquier otra con un Casino abierto, un cubo, y donde todas las Guerrillas del Sindicato estén Activas, dale la vuelta a las Guerrillas a Ocultas.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.5.5.

8.5.2 Marcha. Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.5.1) y las prioridades que se listan a continuación dieran como resultado una Marcha a un CE o con Dinero, Marchar en su lugar:

- Primero, con 1 Guerrilla del Sindicato a todos los CEs a los que se puede llegar que no tengan fichas, primero desde las casillas con más Guerrillas del Sindicato, después desde donde no hayan Casinos abiertos, después seleccionando al azar.

- Después, si la siguiente carta de Propaganda fuera la final (2.4.1), con cualquier Guerrilla que tenga marcadores de Dinero en casillas sin Casinos cerrados a Casinos cerrados a los que pueda llegar.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.5.5.

8.5.3 Construcción. Si no se cumplen las condiciones para Reagrupamiento (8.5.1) ni Marcha (8.5.2) y el número de Casinos Disponibles más Cerrados excede el de marcadores de Dinero fuera del mapa, Construye en su lugar (donde haya Control del Gobierno o del Sindicato):

- Si los Recursos del Sindicato pasan de 35, Construye en 2 casillas, si no es así, sólo en 1.
- Si la siguiente carta de Propaganda será la final (2.4.1), abre primero Casinos cerrados, primero donde el Sindicato no tenga Dinero.
- Si ninguna casilla Controlada por el Gobierno o por el Sindicato tiene un Casino cerrado, coloca en su lugar nuevos Casinos cerrados, primero con otros Casinos.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.5.5.

SI NO HAY: Si no hay Casinos o hay menos de 5 Recursos disponibles, ejecuta en su lugar Terror (8.5.4) o, si el Terror no es Posible, Pasa.

8.5.4 Terror. Si no se cumplen las condiciones para otras Operaciones (8.5.1-.2), ejecuta Terror (con una Guerrilla Oculta, 3.3.4):

- Primero, si el 26 Julio es un jugador y se está comprobando la victoria (7.2), en 1 casilla con Oposición.
- Después, si el Gobierno es un jugador y se está comprobando la victoria (7.2), en 1 casilla con Oposición.
- Si ningún caso se aplica, en 1 casilla aleatoria.

Soborna entonces según 8.5.5.

SI NO HAY: Si no hay Guerrillas Ocultas del Sindicato en el mapa, Construye (8.5.3) en su lugar, si no es Posible, Pasa.

8.5.5 Actividades Especiales. Si el Sindicato Sin Jugador ejecutó Reagrupamiento, Marcha o Construcción, ejecuta a continuación Beneficio si es posible según las siguientes pautas, si no, Protección o, si no es posible, Soborno. Si ejecutó Terror, Soborna.

BENEFICIO: Coloca hasta 2 marcadores de Dinero con Guerrillas del Sindicato en Casinos abiertos (4.5.1).

- Primero, donde el Sindicato no tenga Dinero.
- Una vez no quede tal casilla, entonces donde ninguna otra Facción tenga fichas.
- Una vez no quede tal casilla, entonces en casillas aleatorias.

Si no queda Dinero o no hay Guerrillas del Sindicato en Casinos abiertos, ejecuta entonces Protección de la siguiente manera.

PROTECCIÓN: Mueve 2 cubos (Tropas si es Provincia, Policía si es Ciudad, 4.5.3) a una casilla con un Casino abierto y con Control del 26 Julio o, si no hay, con control del DR. Coge los cubos de la casilla que más tenga. Si no hay tal casilla con Casino, Soborna entonces de la siguiente manera.

SOBORNO: Si es posible eliminar fichas de un enemigo para transferir Dinero al Sindicato, paga -3 Recursos para hacerlo, seleccionando una casilla y entonces escogiendo al azar si hay varios candidatos. Si no, elimina fichas del 26 Julio y después del DR (Bases primero, 8.1.2) de una casilla con un Casino abierto. Si no la hay, elimina en su lugar fichas del 26 de Julio y después del DR de una casilla con fichas del Sindicato (CEs lo último, 8.2-3). Si la Capacidad “Mafia Offensive” está vigente (5.3), si es posible Asesina en una casilla con Terror (según 8.1.2) en lugar de Sobornar. Si nada de eso es posible o si el Sindicato tiene Recursos insuficientes, no ejecutes Actividad Especial.

8.6 Acciones del Directorio Sin Jugador

8.6.1 Terror. Si el Directorio pudiera ejecutar Terror en una casilla con Apoyo Activo u Oposición Activa o Asesinar para eliminar una Base Gubernamental, ejecuta Terror en estas casillas (con Guerrillas Ocultas del Directorio según 3.3.4),

- Primero, donde haya Apoyo Activo.
- Después, donde haya Oposición Activa,
- Finalmente, en 1 (otro) objetivo para Asesinato, primero una Base Gubernamental, después la Base de cualquier jugador, después cualquier otro objetivo.

ASESINATO: Asesina entonces en una casilla en la que se haya ejecutado Terror y las Guerrillas del Directorio superen a la Policía (4.4.2). Selecciona la casilla y el objetivo para eliminar una Base del Gobierno si es posible, después para eliminar una Base de cualquier jugador, después para coger Dinero, después para cerrar un Casino abierto, después para eliminar un cubo (Policía primero, 8.1.2), finalmente para eliminar una ficha del 26 Julio (Bases primero, 8.1.2).

- Si no existe tal casilla o blanco adecuado, no ejecutes Actividad Especial.

8.6.2 Reagrupamiento. Si no se cumplen las condiciones para ejecutar Terror, y el Directorio tiene al menos 6 Guerrillas disponibles o podría colocar una Base con un Reagrupamiento, Reagrupa en estas Provincias o Ciudades (Neutrales o Pasivas) (3.3.1):

- Primero, en cualquiera con Guerrillas del Directorio que estén todas Activas, una Base del Directorio y cualquier número de cubos, dales la vuelta a las Guerrillas a Ocultas.
- Entonces, en otras con al menos 3 Guerrillas del Directorio y espacio para una Base DR (1.4.2), reemplaza 2 Guerrillas con una Base.
- Entonces coloca Guerrillas en cualquier otra que tenga Bases del Directorio (Población más Bases, 3.3.1), después con otras Guerrillas DR y finalmente en 1 otra Ciudad o Provincia (aleatoria).

SUBVERSIÓN: Subvierte entonces (en una Provincia con control DR, 4.4.1).

- Si el 26 de Julio cumple su condición de victoria (7.2), en una Provincia para eliminar la mayoría de Oposición posible.
- Si no, para eliminar el mayor Apoyo posible.
- Si ninguna es posible, en la Provincia con mayor Población, primero en una Provincia Neutral.
- Si no hay Provincias Controladas por el DR, el Directorio no ejecuta Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible el Reagrupamiento (toda la Población está en Apoyo u Oposición Activos), Marcha.

RESPALDO INMIGRANTE: Durante la Fase de Apoyo, Reagrupa gratuitamente (6.3.4) para colocar Guerrillas para ganar Control DR de la mayor Población posible, una Base si no, o Guerrillas al azar si no es posible.

8.6.3 Marcha. Si no se cumplen las condiciones para Reagrupamiento (8.6.1-2) y no hay casillas con Guerrillas DR donde eliminar 1 o 2 fichas del Gobierno o del Sindicato ganara el Control DR, Marcha de la siguiente manera sin eliminar el Control DR o la última Guerrilla de cualquier casilla de origen (y según 8.1.2).

- Primero, con tantas Guerrillas DR como sean necesarias para añadir Control DR a la Ciudad o Provincia con mayor Población posible, primero desde las casillas con mas Guerrillas DR.
- Después, desde la casilla con más Guerrillas DR que pudieran mover pero todavía no lo han hecho, a una casilla más cerca de Habana (incluida Habana).
- Si la capacidad “Morgan” está activa (5.3), Marcha desde hasta 2 casillas de distancia.

Subvierte entonces según 8.6.2.

SI NO: Si tal Marcha no es posible, Ataca.

8.6.4 Ataque. Si ni las condiciones para Terror ni para Reagrupamiento (8.6.1-2) se cumplen, y eliminar 1 o 2 fichas del Gobierno y/o el Sindicato de una casilla con Guerrillas DR añadiera Control DR, Ataca

en su lugar hasta a 3 casillas (con un enemigo, 3.3.3).

- Ataca donde haya al menos 1 Guerrilla Oculta o 4 Guerrillas en total del Directorio, seleccionando primero aquellas casillas con más Guerrillas DR:
- En las casillas seleccionadas, elige como objetivo a enemigos a los que cojas Dinero (elige a Facciones Sin Jugador sólo si no pudieran transferir el Dinero a otra Facción Sin Jugador según 8.1.2), después para eliminar al Gobierno, después al Sindicato, después al 26 de Julio (según 8.1.2).

EMBOSCADA: Embosca (según 4.4.1, con una Guerrilla Oculta del Directorio) en la casilla de Ataque con menos Guerrillas totales del Directorio. Si hay empate, elige primero donde se pueda escoger como objetivo Dinero, después Gobierno, después Sindicato, después 26 Julio (las mismas prioridades que para Ataque, anteriormente).

- Si ninguna tiene Guerrilla Oculta DR, el Directorio no ejecuta Actividad Especial.

SI NO: Si ningún Ataque de este tipo puede elegir como objetivo Dinero o fichas apropiadas, Marcha en su lugar (8.6.3) o, si no es posible tal Marcha, Pasa.

8.6.5 Caracas. Si la Capacidad “Pacto de Caracas” está activa (5.3), el 26 Julio es un jugador y cumple su condición de victoria (7.2), y el DR tiene al menos 2 Bases mientras ejecuta una Operación o Evento, elimina 2 Bases DR de una casilla o casillas al azar para cancelar “Caracas” (1.4.1)

8.7 Acciones del 26 Julio Sin Jugador

8.7.1 Terror. Si el 26 Julio pudiera ejecutar Terror que permita el Secuestro, Sabotaje o modificaciones en Apoyo/Oposición, lo hará (con Guerrillas Ocultas 26 Julio, 3.3.4):

- Primero, en 1 casilla donde el Secuestro contra una Facción con Dinero o con más de 0 Recursos sea posible (donde las Guerrillas 26 Julio superen a la Policía, 4.3.3), primero en un CE, después en Ciudad, después en un Casino abierto.
- Después en todos los demás CEs Sin Sabotear.
- Después en toda Ciudad y Provincia que tengan Apoyo o sean Neutral.

- Entonces, si “Pact of Caracas” no está activa (5.3), en cualquier otra casilla con Oposición Pasiva.

SECUESTRO: Secuestra (4.3.3) entonces en una de las casillas seleccionadas para Terror:

- Coge Dinero si es posible.
- Elige como objetivo Dinero o Recursos del Gobierno antes que del Sindicato.
- Si la Capacidad “Raúl” (5.3) está vigente, vuelve a tirar cualquier tirada de Secuestro de “1” o “2” (únicamente).
- Si las casillas con Terror no tienen objetivos para Secuestro, el 26 Julio no ejecuta ninguna Actividad Especial.

SI NO: Si la única modificación por Terror fuera a Oposición Pasiva sin “Caracas”, Reagrupa.

8.7.2 Reagrupamiento. Si tal Terror efectivo no es posible (8.7.4), y el 26 Julio tienen al menos 6 Guerrillas disponibles o podría colocar una Base con un Reagrupamiento, Reagrupa en Provincias o Ciudades (sin Apoyo, 3.3.1):

- Primero, en aquellas con Guerrillas 26 Julio todas Activas, una Base 26 Julio y cualquier número de cubos, dales la vuelta a las Guerrillas a su cara Oculta.
- Después, donde al haya menos 3 Guerrillas 26 Julio y sitio para una Base 26 Julio (1.4.2), reemplaza 2 Guerrillas con una Base.
- Después, coloca Guerrillas donde haya Bases del 26 Julio, después con otras Guerrillas 26 Julio y, finalmente, en otra Provincia o Ciudad (aleatoria).
- Si “The Guerrilla Life” está vigente (5.3), combina el girar Guerrillas y colocar donde sea posible.

INFILTRACIÓN: Infiltrate entonces (en una casilla con un cubo, sin Apoyo, y con o adyacente a una Guerrilla Oculta 26 Julio, 4.3.1).

- En un CE, si es posible.
- Si no, para coger Dinero, si es posible.
- Si no, para eliminar el último cubo de Policía de una casilla, si es posible.
- Si no, en una casilla aleatoria.
- Si no hay sitio para infiltrarse, el 26 Julio no ejecuta Actividad Especial.

SI NO: Si el Reagrupamiento no es posible (todas las Ciudades y Provincias tienen Apoyo), Marcha en su lugar.

8.7.3 Marcha. Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento ni para el Terror (8.7.1-.2) y ninguna casilla tiene 4 o más Guerrillas 26 Julio y una ficha del Gobierno, Marcha sin retirar la última Guerrilla 26 Julio de ninguna casilla (o violar 8.1.2):

- Primero, para conseguir tener 1 Guerrilla 26 Julio Oculta en todos los CEs posibles que no tengan ninguna.
- Después, en 1 casilla Controlada por el Gobierno, primero con Apoyo, con Guerrillas desde todas las casillas y CEs con Oposición adyacentes
- Si la Capacidad “El Che” (5.3) está vigente, invierte el orden anterior.
- Después, desde la casilla con más Guerrillas 26 Julio que pudieran mover pero todavía no lo han hecho, a una casilla más cercana a Habana Ciudad (incluida Habana).

Entonces Infiltrate según 8.7.2.

SI NO: Si tal Marcha no es posible, Ataca.

8.7.4 Ataque. Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento ni para el Terror (8.7.1-.2) y hay una casilla con al menos 4 Guerrillas 26 Julio y un cubo, Ataca (con Guerrillas 26 Julio, 3.3.3). Ataca sólo en casillas con fichas del Gobierno o donde el 26 Julio pudiera coger Dinero, escogiendo como objetivo ese Dinero primero, después las fuerzas Gubernamentales (únicamente).

- Primero donde hayan 4 o más Guerrillas 26 Julio.
- Después, en una Ciudad o Provincia añadida con tales objetivos y una Guerrilla 26 Julio Oculta (es decir, donde el 26 Julio pudiera entonces Emboscar según la regla de más abajo).
- Si la Capacidad “Raúl” (5.3) está vigente, vuelve a tirar todos los Ataques fallados (únicamente).

EMBOSCADA: Embosca (según 4.3.2, con una Guerrilla 26 Julio Oculta) en la casilla Atacada con menos Guerrillas 26 Julio totales. Si hay empate, elige primero donde

se pudiera coger Dinero, después donde se pudiera eliminar una Base del Gobierno, después al azar.

- Si ninguna tiene una Guerrilla 26 Julio Oculta, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no hay un Ataque que pudiera elegir como objetivo Dinero o fichas del Gobierno, Pasa.

8.7.5 Agitación. El 26 de Julio Sin Jugador Agita (6.6.3) hasta la máxima extensión posible. Si el 26 Julio no tiene suficientes Recursos para Agitar en todos los sitios, Agita primero donde haya mayor Población, después donde haya Apoyo, después donde haya menos marcadores de Terror, después al azar. Elimina Terror sólo si con ello se consiguiera una modificación.

8.8 Acciones del Gobierno Sin Jugador

8.8.1 Impulso. Si cualquiera de los siguientes Eventos de Impulso están efectivos (5.4), un Gobierno Sin Jugador sigue primero estas prioridades:

- **Armored Cars.** Asalta siempre si fuera posible eliminar una Base 26 Julio o 4 o más Guerrillas cualesquiera, moviendo Tropas mediante las prioridades del Barrido, sin tener en cuenta la adyacencia.
- **Sánchez Mosquera.** Asalta siempre si fuera posible eliminar una Base 26 Julio o 4 o más Guerrillas cualesquiera en Montaña.
- **Rolando Masferrer.** A menos que ya estés ejecutando Asalto, Barre y Asalta gratuitamente si fuera posible eliminar una Base 26 Julio o Activar 4 o más Guerrillas.
- **S.I.M.** Si estás Barriendo (8.8.4), en lugar de hacerlo primero donde hubiese cubos, hazlo donde no los haya y, si es una casilla, coge la mitad de Policías (redondeando hacia arriba), y la mitad de Tropas.
- **Guantánamo Bay.** Si una Operación del Gobierno recién comenzada pudiera añadir un Ataque Aéreo para eliminar 2 fichas, hazlo así.

8.8.2 Entrenamiento. Si cualquier casilla con Base del Gobierno o cualquier Ciudad no tiene Control del Gobierno o Tropas o Policía, Entrena en casillas que cuesten hasta 9 Recursos.

- Hasta que queden menos de 4 cubos disponibles, coloca 4 cubos (según 8.1.2) en

cada Ciudad y casilla con base del Gobierno, primero donde no haya Control del Gobierno, después donde no haya Policía, después donde no hayan Tropas.

- Después, en 1 Provincia que tenga al menos 2 cubos, ninguna Base del Gobierno y sitio para colocar una, reemplaza 2 Tropas, después Policía, con una Base.
- Finalmente, si no se colocó ninguna Base, compra una Acción Cívica en una casilla de Entrenamiento donde una modificación por Acción Cívica fuera posible (6.3.2) y donde se produzca la mayor modificación posible, sin que los Recursos del Gobierno bajen de 9.

NOTA: El Gobierno Sin Jugador Entrenará, Barrera o Asaltará hasta 4 casillas a la vez cuando la Alianza Estadounidense sea Firme (6.3.1), 3 si es Reluctante, 2 si está Embargada.

TRANSPORTE: Transporta entonces hasta 3 Tropas de una Ciudad con Control del Gobierno y con mayor número de Tropas por encima de las necesarias para Control. Transpórtalas a una Provincia que tenga Policía pero no Tropas; si no hay, a una casilla que tenga más Guerrillas Activas que Tropas; o, si no hay tal casilla, a una Ciudad o Provincia donde otra Facción tenga Control y lo perdiera con la llegada de las Tropas.

- Si no es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible el Entrenamiento, entonces Guarnición.

8.8.3 Guarnición. Si Guerrillas 26 Julio en un CE están Ocultas o exceden a los cubos allí, ejecuta Guarnición. Mueve Policía, después Tropas, para que igualen a las Guerrillas en todos los CEs, después para añadir Control Gob o una Policía o Tropa a cualquier Ciudad que no la tenga. Coge cada cubo de una casilla con mayoría de ese tipo, sin retirar la última Policía de ninguna. Asalta para eliminar la mayoría de fichas del 26 Julio.

ATAQUE AÉREO: Realiza entonces un Ataque Aéreo para eliminar una Base 26 Julio si es posible, después una Base DR, una Guerrilla 26 Julio y después una

Guerrilla DR de una casilla con al menos 1 cubo, finalmente la última Guerrilla 26 Julio –o, si no es posible, DR– de una casilla. Ataca a objetivos iguales en Provincias antes que en CEs. Si hay Embargo (6.3.1) o no hay objetivo para tal Ataque Aéreo, ejecuta en su lugar Represalia como se explica a continuación.

REPRESALIA: Ejecuta Represalia en la casilla con mayor Población con Control Gob y Oposición. Mueve una Guerrilla 26 Julio si hay, después DR, finalmente Sindicato, Oculta primero, a una casilla Neutral o con Oposición si es posible. Si no existe tal objetivo, Transporta en su lugar según 8.8.2.

8.8.4 Barrido. Si no se cumplen las condiciones para Guarnición (8.8.3) y no hay Bases del 26 Julio o el DR ni un total de 3 o más Guerrillas que pudieran ser eliminadas por Asalto (únicamente), Barre casillas por hasta 9 Recursos, Activando Guerrillas 26 Julio, después DR, después Sindicato.

- Barre para Activar Guerrillas Ocultas del 26 Julio o DR, primero donde haya Apoyo, después en Habana Ciudad, después en cualquier otro sitio. Dentro de estas prioridades, Barre primero donde ya haya cubos.

- Mueve también tantas tropas como sean necesarias para Activar a todas las Guerrillas y (si no tiene ya Control Gob) tomar Control, pero sin perder el Control Gob de ninguna casilla de origen.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.8.3 (Ataque Aéreo, Represalia o Transporte)

SI NO: Si no es posible el Barrido, Asalta.

8.8.5 Asalto. Si no se cumplen las condiciones para Entrenamiento o Guarnición (8.8.2-.3), y Asaltar añadiría Control Gob o eliminaría una Base 26 Julio o Directorio o al menos 3 Guerrillas, selecciona casillas para Asaltar por un valor de hasta 9 Recursos.

- Primero en casillas para eliminar la mayoría de Bases 26 Julio o DR posibles, después para coger la mayoría de marcadores de Dinero posibles, después

para eliminar la mayoría de Guerrillas posibles.

- Dentro de las prioridades anteriores, en cada casilla, escoge como objetivo Bases, después fichas con Dinero, después 26 Julio, después DR, después Sindicato.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.8.3 (Ataque Aéreo, Represalia o Transporte)

SI NO: Si no es posible el Asalto, Pasa.

8.8.6 Acción Cívica en Propagandas.

Durante la Fase de Apoyo, compra todas las Acciones Cívicas (6.3.2) posibles para cambiar en la mayor medida posible Oposición a Apoyo sin que los Recursos del Gobierno bajen de 9.

EXCEPCIÓN: En la Ronda de Propaganda final (2.4.1), hazlo incluso aunque los Recursos bajen de 9.

8.8.7 Redespliegue. Redespliega (6.4) sólo:

- Policía a CEs para igualar a las Guerrillas 26 Julio allí; después a Provincias de donde las Tropas van a salir para Redesplegar, hasta el número de Policía necesaria para mantener el Control (incluso después de cambiar a abiertos Casinos cerrados); después 1 a cada Ciudad o Base del Gobierno sin Policía. Coge la Policía de la casilla con mayoría de ella sin perder Control ni retirar la última Policía de ningún sitio.

- Tropas para distribuirlas lo más equitativamente posible sin perder ningún Control Gob.

8.9 Victoria con 1 Jugador

El jugador de una partida de 1 jugador (26 de Julio o Gobierno) nunca gana durante las Rondas de Propaganda (7.2). Para tener éxito, el jugador debe evitar que gane ninguna de las Facciones Sin Jugador y tener el mayor margen de victoria (7.3) después de la Ronda final. Si no, la Facción Sin Jugador con el margen de victoria más alto gana Cuba (el Sindicato, y después el Directorio, ganan los empates).

- **Si gana el Sindicato:** ¡Viva Lansky! La Revolución titila, al igual que cualquier indicio de la soberanía cubana. Las instituciones mafiosas se extienden por la isla. El interés por la aplicación de la ley

estadounidense es intenso, pero la dictadura cubana, los negocios propiedad de EE.UU. y el crimen organizado se entrelazan cada vez más, así como su habilidad para defender el paraíso gangster de éstos.

- **Si es el Directorio:** ¡Revolución estudiantil! El pueblo acude en tropel bajo el estandarte DR, drenando al Ejército y a los combatientes del 26 de Julio. Los que apoyan el viejo régimen huyen, se persigue a los Castros bajo sospecha de ser agentes soviéticos, y Estados Unidos reconoce el nuevo gobierno revolucionario como representativo de los cubanos.

- **Si es el 26 de julio Sin Jugador:** ¡Triunfo de Castro! Reuniendo a las disparejas fuerzas anti-régimen a su alrededor, Fidel expulsa al viejo régimen de la isla, y después se dirige a todos y cada uno de los rebeldes competidores y les da caza. Una nueva dictadura está a punto de llegar a Cuba.

- **Si es el Gobierno Sin Jugador:** ¡Ascenso de la retaguardia! La Revolución ha fracasado. La población pierde la esperanza depositada en los desafortunados rebeldes y ayuda al Ejército y a la Policía a cazarlos. Los Castro vuelven a prisión: no habrá puesta en libertad reconciliadora esta vez.

VICTORIA DEL JUGADOR: Si el jugador sobrevive a la Ronda final teniendo el mayor margen de victoria, resta el margen más alto de una Facción Sin Jugador del jugador para hallar el grado de éxito:

- 1 a 4: ¡Punto Muerto! La batalla por la isla será de órdago. Una Guerra Civil Cunaba prolongada está aumentando las probabilidades de que EE.UU. considere la intervención militar.

- 5 o más, el Jugador es el Gobierno: ¡Contrainsurgencia modelo! Contra toda probabilidad, la dictadura cubana ha demostrado cómo combatir la insurrección y la infiltración extranjera. Otros regímenes latinoamericanos estudian el éxito.

- 5 o más, el Jugador es el 26 de Julio: ¡Rebelión modelo! La estrategia de insurgencia Castro-Guevara ha tenido éxito entre la sociedad dividida de Cuba. Los izquierdistas contemplan a Cuba como un factor clave para la Revolución en Latinoamérica y más allá.

EJEMPO: Un jugador en solitario con el 26 Julio ha evitado la victoria de las Facciones Sin Jugador a lo largo de 4 Rondas de Propaganda. Al final de la partida, con sólo 6 Poblaciones Controladas por el DR y 2 Bases del Directorio en el mapa, el DR tiene un margen de victoria de -1, el más alto entre las Facciones Sin Jugador. La Oposición Total es de 12 y el 26 Julio tiene 4 Bases fuera, de manera que el margen de victoria del jugador es de +1: 2 por encima del del DR, un "Punto muerto".

ÍNDICE DE TÉRMINOS CLAVE

26 de Julio: Una Facción Insurgente (Movimiento 26 de Julio o M26, liderado por Fidel Castro). (1.0, 1.5)

Abierto: Casino en activo trabajando para el Sindicato. (1.4.4)

Acción Cívica: Acción del Gobierno para aumentar el Apoyo. (3.2.1, 6.3.2)

Activa: Guerrilla con el símbolo hacia arriba: vulnerable a Asalto y Ataque Aéreo (1.4.3); Población en Apoyo u Oposición abiertos (1.6.1).

Activar: Darle la vuelta a o dejar una Guerrilla Activa. (1.4.3)

Actividades Especiales: Acciones adjuntas a Operaciones; la mayoría son gratuitas y únicas para cada Facción. (4.0)

Adjunta: Operación necesaria para una Actividad Especial. (4.1.1)

Agitar: Acción del 26 Julio durante la Propaganda para aumentar la Oposición. (6.3.3)

Alianza Estadounidense: Casilla que muestra el nivel actual de ayuda de EE.UU. al Gobierno. (6.3.1)

Amigo: Efectivo de la Facción ejecutora.

Apilamiento: Límite de fichas que pueden ocupar una casilla. (1.4.2)

Apoyo: Una casilla cuya población está a favor del Gobierno. (1.6)

Apoyo Total: Población en Apoyo Pasivo más dos veces la Población en Apoyo Activo. (1.6.3)

Asalto: Operación del Gobierno que elimina fichas enemigas. (3.2.4)

Asesinato: Actividad Especial del Directorio que elimina fichas enemigas. (4.4.3)

Ataque: Operación Insurgente que elimina fichas enemigas. (3.3.3)

Ataque Aéreo: Actividad Especial del Gobierno que elimina fichas enemigas. (4.2.2)

Aureola: Símbolo de Facción en las cartas que muestra que una Facción Sin Jugador tiene instrucciones relativas a un Evento. (8.4.1)

Ayuda: Ayuda Extranjera que se suma a los Recursos del Gobierno durante las Rondas de Propaganda o por Evento. (1.7, 6.2.1)

Barrido: Operación del Gobierno para mover Tropas a una casilla y dar la vuelta a las Guerrillas a Activas. (3.2.3)

Base: Fichas de fuerzas en su mayoría inmóviles que afectan al Reagrupamiento, Recursos y Victoria, entre otras funciones. (1.4)

Bases Lo Último: Es requisito frecuente que una Facción no tenga cubos o Guerrillas en una casilla antes de que sus Bases puedan ser eliminadas. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2)

Beneficio: Actividad Especial del Sindicato para reunir Dinero o liquidar Casinos. (4.5.1)

Blanco: Depositar Dinero o usar beneficios de una Operación. (2.3.6)

Bosque: Tipo de Provincia que obstaculiza el Barrido. (1.3.2, 3.2.3)

Campaña: Una serie de cartas de Evento que llevan a una Ronda de Propaganda. (2.4.1)

Capacidades Insurgentes: Efectos duraderos de un Evento que ayudan o entorpecen las acciones Insurgentes. (5.3)

Captura: Tomar Dinero por medio de un Asalto. (3.2.4)

Casilla: Área del mapa que contiene fichas en juego: Provincia, Ciudad, CE. (1.3.1)

Casino: Base del Sindicato con aspectos especiales. (1.4.4-.5)

Casinos Abiertos: Número total de Casinos abiertos en el mapa. (1.4.4, 1.6.3, 6.2.4, 7.2—3)

CE (Centro Económico): Zonas de actividad comercial que generan Recursos al Gobierno. (1.3.1.3)

Cerrado: Casino temporalmente no disponible para el Sindicato. (1.4.4)

Cilindro: Pieza para señalar los Recursos de una Facción o su Elegibilidad (1.8, 2.2)

Ciudad: Tipo de casilla: áreas urbanas. (1.3.1)

COIN (Contrainsurgencia): Operaciones del Gobierno. (3.2)

Colocar: Mover una ficha o marcador de Dinero de los Disponibles al mapa. (1.4.1)

Construcción: Operación del Sindicato para añadir o abrir Casinos. (3.3.5)

Contrabando: Dinero obtenido por medio de Soborno. (4.5.4)

Control: Posesión, por una Facción, de más fichas en una Provincia o Ciudad que todas las demás enemigas combinadas. (1.7)

Coste: Recursos entregados para una Operación. (3.1)

Cubo: Ficha de Tropas o Policía. (1.4)

Dar la Vuelta: Cambiar una Guerrilla entre Oculta y Activa o un Casino entre abierto/cerrado. (1.4.3, 1.4.4)

Despliegue Estándar: Opción con despliegue de fuerzas predeterminado. (2.1)

Despliegue Variable: Opción con libertad de despliegue para las fuerzas de los jugadores. (2.1)

Dinero: Marcador que representa reservas de beneficios en dólares estadounidenses esperando ser depositados o blanqueados. (4.5.2, 6.2.4)

Directorio: Una Facción Insurgente (Directorio Revolucionario Estudiantil o DR). (1.0, 1.5)

Disponibles: Fichas de una fuerza en casillas de almacenamiento que pueden ser colocadas. (1.4.1)

DR: Abreviatura para la Facción del Directorio (Directorio Revolucionario).

Ejecutar: Implementar un Evento o realizar una Operación o Actividad Especial. (2.3)

Elegible: Facción capaz de ejecutar un Evento u Operación: por orden de Facción, 1ª y 2ª Elegible. (2.3.1-2)

Eliminar: Tomar del mapa (de fuerzas a Disponibles). (1.4.1)

Embargada: Menor nivel de Alianza Estadounidense. (6.3.1)

Emboscada: Actividad Especial 26 Julio/Directorio que asegura el éxito de un Ataque. (4.3.2, 4.4.2)

Enemigo: Efectivo de otra Facción que no es la Facción ejecutora. (1.5)

Engaño: Marcadores de victoria opcionales. (7.3)

Entrenamiento: Operación Gob para colocar fichas y realizar Acciones Cívicas. (3.2.1)

Erradicar: Actividad Especial del Gobierno para eliminar Bases rurales del Sindicato y añadir Ayuda. (4.2.3)

Evento: Carta con orden de Facciones y un texto que una Facción puede ejecutar. (2.3, 5.0)

Facción: Rol de un Jugador o de una Facción Sin Jugador: Gob, 26 de Julio, Directorio, Sindicato. (1.5)

Facción Sin Jugador: Facción controlada por el juego. (1.5, 8.0)

Fase: Segmento de una Ronda de Propaganda. (6.0)

Ficha: Unidad de Fuerza: cubo de Tropa o Policía, Guerrilla, o Base (no un marcador como los de Dinero). (1.4)

Final: 4ª ronda de carta de Propaganda, final de la partida. (2.4.1, 6.3.5, 7.3)

Firme: Máximo nivel de Alianza Estadounidense. (6.3.1)

Fuerzas: Tropas, Policía, Guerrillas, o Bases, incluidos Casinos (fichas). (1.4)

Gobierno (Gob): La Facción No Insurgente. (1.0, 1.5)

Gratuita: Operación o Actividad Especial a través de Evento o marcador de Dinero que no cuesta Recursos ni afecta a la Elegibilidad. (2.3.6, 3.1.2, 5.5)

Guarnición: Operación del Gobierno para proteger CEs. (4.2.2)

Guerrilla: Ficha móvil de las fuerzas Insurgentes. (1.4)

Impulso Gubernamental: Eventos cuya parte sombreada permanece vigente hasta la siguiente Ronda de Propaganda. (5.4)

Infiltración: Actividad Especial del 26 Julio que reemplaza cubos con Guerrillas. (4.3.1)

Insurgente: Facción 26 Julio, Directorio, o Sindicato. (1.0)

M26: 26 Julio: Movimiento 26 de Julio.

Malversación: Transferencia forzada de Recursos entre el Sindicato y otras Facciones. (6.2.3)

Marcha: Operación Insurgente para mover Guerrillas. (3.3.2)

Margen de Victoria: Cálculo, único para cada Facción, de su proximidad a su condición de victoria. (7.3)

Mercancía Capturada: Colocar una Guerrilla o coger un marcador de Dinero a través de un Ataque. (3.3.3)

Modificar: Cambiar el Apoyo/Oposición de una casilla. (1.6.1)

Montaña: Tipo de Provincia que obstaculiza el Asalto. (1.3.2, 3.2.4)

Neutral: Casilla que no está ni en Apoyo ni en Oposición. (1.6.1)

Nivel: Estatus del Apoyo/Oposición o de la Alianza Estadounidense. (1.6.1, 6.3.1)

No Elegible: Facción que se salta al determinar el orden de Facciones. (2.3.1-.2)

Objetivo: Facción o ficha enemiga que es el objeto de la Operación, Actividad Especial, o Evento. (3.1, 4.1)

Oculto: Guerrilla con el símbolo bocabajo: no está sujeta a Asaltos ni a Ataques Aéreos y es capaz de causar Terror y Emboscar. (1.4.3)

Operación (Op): Acción principal que realiza una Facción con sus fuerzas. (3.0)

Operación Limitada: Una Operación de jugador en 1 sola casilla (destino), sin Actividad Especial. (2.3.5)

Oposición: Una casilla cuya población está contra el Gobierno. (1.6)

Oposición + Bases: Oposición Total más el número de Bases 26 Julio en el mapa. (1.6.3, 7.2-.3)

Oposición Total: Población en Oposición Pasiva más dos veces la Población en Oposición Activa. (1.6.3)

Orden de Facciones: Símbolos en las cartas que determinan la 1ª y 2ª Elegibles. (2.3.3)

Pasar: Rechazar la ejecución de un Evento u Op cuando se es Elegible. (2.3.3)

Pasivo: Ciudad o Provincia en Apoyo u Oposición reservados. (1.6.1)

Pob DR + Bases: Población total con Control DR más el número de Bases del Directorio en el mapa. (1.6.3, 1.7, 7.2—.3)

Población (Pob): Representación de los habitantes de un Provincia o Ciudad, sobre 1 millón por punto. (1.3.1.1-.2)

Policía: Fuerzas del Gob que mantienen el control rural y obstaculizan el crimen. (1.4)

Pradera Tipo de Provincia que no obstaculiza las Operaciones. (1.3.1)

Prioridades: Reglas que gobiernan a las Facciones Sin Jugador. (8.0)

Propaganda (Prop): Cartas que inician las Rondas del mismo nombre que incluyen los chequeos de victoria, adquisición de Recursos y otras funciones periódicas. (2.4, 6.0)

Protección: Actividad Especial del Sindicato para relocalizar cubos. (4.5.3)

Provincia: Tipo de casilla que representa áreas rurales. (1.3.1)

Pueblo: Elemento de ambientación del mapa (no es una casilla). (1.3.3)

Reagrupamiento: Operación Insurgente para colocar o reagrupar fichas. (3.3.1)

Recursos: Medios de las Facciones para las Operaciones y otras acciones. (1.8)

Redespliegue: Fase de Propaganda en la cual el Gobierno mueve cubos. (6.4)

Reemplazar: Cambiar fichas entre Disponibles y el mapa. (1.4.1) Al reemplazar un Casino abierto, se cierra en su lugar y se coloca la ficha que lo reemplaza. (1.4.5)

Reinicio: Fase de Propaganda para prepararse para la siguiente carta. (6.5)

Reluctante: Un nivel de Alianza Estadounidense. (6.3.1)

Represalia: Actividad Especial del Gobierno para colocar Terror, modificar hacia Neutral y desplazar una Guerrilla. (4.2.3)

Requisición: Apropiarse de Dinero por medio de Infiltración o Asesinato. (4.3.1, 4.4.3)

Rescate de Dinero: Coge un marcador de Dinero por medio del Secuestro. (4.3.3)

Respaldo Inmigrante: Reagrupamiento gratuito del Directorio durante la Fase de Apoyo. (6.3.5)

Sabotaje: Coloca un marcador de Sabotaje en un CE que no lo tenga, dañándolo temporalmente para bloquear la suma de Recursos al Gobierno. (3.3.4, 6.2)

Secuestro: Actividad Especial del 26 Julio que transfiere Recursos. (4.3.3)

Seleccionar: Elegir una acción en una localización o en un objetivo. (3.1, 3.1.1, 4.1, 5.1)

Sin Control: Una Ciudad o Provincia donde ninguna Facción tiene más fichas que las del resto combinadas. (1.78)

Sin Sombrear: 1º texto elegible de un Evento de Uso Dual. (5.2)

Sindicato: Una Facción Insurgente: mafiosos. (1.0, 1.5)

Soborno: Actividad Especial del Sindicato que elimina o da la vuelta a fichas enemigas. (4.5.2)

Sombreado: 2º texto elegible en un Evento de Uso Dual, a menudo pro-gubernamental. (5.2)

Subversión: Actividad Especial del Directorio para cambiar una Provincia a Neutral y ganar Recursos. (4.4.1)

Terror: Operación Insurgente que coloca un marcador del mismo nombre en una Ciudad o Provincia o Sabotea un CE. (3.3.4)

Transferir: Dar Recursos o Dinero a otra Facción. (1.5.1)

Transportar: Actividad Especial del Gobierno que mueve Tropas. (4.2.1)

Tropas: Fuerzas Móviles del Gob especializadas en Barridos y Asaltos rurales (1.4)

Uso Dual: Evento con 2 efectos alternativos. (5.2)

Valor Económico (Econ): Recursos que un CE Sin Sabotear proporcionará al Gobierno en cada Ronda de Propaganda. (1.3.1.3, 6.2.1)

DESPLIEGUE (2.1)

General

Acordad si usaréis el Despliegue Variable (más abajo) y cualquier opción de Facciones Sin Jugador (1.5), partida corta (2.1), sin revelar (2.2), Elegibilidad (2.3.1) o Engaño (7.3). Da a cada jugador un desplegable de Facciones y asigna a cada uno una Facción:

1 jugador: 26 Julio o Gobierno.

2 jugadores: 26 Julio y Gobierno.

3 jugadores: 26 Julio, Gobierno, y o bien el Directorio o el Sindicato.

4 jugadores: Una Facción a cada uno.

Preparación del Mazo

Separa las 4 cartas de Propaganda y baraja las 48 cartas de Evento. Si usas la opción de partida corta, aparta 8 cartas al azar: no pueden ser inspeccionadas ni serán usadas. Separa el resto de cartas de Evento en 4 montones más o menos iguales (o, si se desea, iguales). Baraja 1 carta de Propaganda en cada montón y apila 1 montón encima de otro para formar un mazo de robo bocabajo a la vista de todos los jugadores.

Despliegue estándar

Marcadores:

- **Alianza Estadounidense:** Firme
- **Ayuda:** 15

- **Recursos:** Gobierno 15; Sindicato 15; 26 Julio 10; Directorio 5.
- **Facciones Elegibles:** Todas
- **Apoyo Total:** 16
- **Oposición + Bases:** 7
- **Población Directorio + Bases:** 1
- **Casinos Abiertos:** 3
- **Apoyo Activo:** Pinar del Río, Habana (Ciudad).
- **Apoyo Pasivo:** La Habana (Provincia), Camagüey (Ciudad).
- **Oposición Pasiva:** Matanzas, Camagüey (Provincia), Oriente.
- **Oposición Activa:** Sierra Maestra. (Las Villas y Santiago de Cuba son Neutrales.)

Control

- **Gob**—Habana (Ciudad), Camagüey (Ciudad), Santiago de Cuba, Las Villas.
- **26 Julio**—Sierra Maestra.
- **Directorio**—Camagüey (Provincia).
- **Sindicato**—Pinar del Río.

Fuerzas Gubernamentales

- Habana (Ciudad): 6 Tropas, 4 Policía.
- Camagüey (Ciudad): 1 Tropa, 2 Policía.
- Santiago de Cuba: 2 Tropas, 2 Policía.
- Las Villas: 3 Tropas.

Fuerzas del 26 de Julio

- La Habana (Provincia): 1 Guerrilla.
- Sierra Maestra: 2 Guerrillas, 1 Base.
- Santiago de Cuba: 1 Guerrilla.

Fuerzas del Directorio

- Habana (Ciudad): 2 Guerrillas.
- Camagüey (Provincia): 1 Guerrilla.

Fuerzas del Sindicato

- Habana (Ciudad): 1 Casino.
- La Habana (Provincia): 1 Casino.
- Pinar del Río: 1 Casino.

Despliegue Variable

Despliega primero todos los marcadores y las fuerzas Sin Jugador como se ha indicado excepto el Control. Despliega entonces las

fuerzas de los jugadores en el siguiente orden:

- **Sindicato:** 3 Casinos, 1 en cada casilla.
- **Directorio:** 3 Guerrillas en cualquier sitio.
- **26 Julio:** 4 Guerrillas y 1 Base en cualquier sitio en el que no hayan fuerzas del Directorio, sólo 1 Guerrilla por Ciudad.
- **Gobierno:** 9 Tropas y 8 Policías repartidas entre cualquier número de Ciudades, 3 Tropas en 1 Provincia cualquiera.

Señala entonces el Control.

FUERZAS DISPONIBLES (En total, antes del despliegue)				
	Gobierno	26 Julio	Directorio	Sindicato
Tropas	15 x 	-	-	-
Policia	15 x 	-	-	-
Guerrillas	-	15 x 	15 x 	6 x 
Casinos	2 x 	4 x 	4 x 	10 x 

Erratas y Aclaraciones (29-11-2013)

(Las erratas referentes al reglamento han sido corregidas en la traducción al castellano. N. del T.)

Desplegables de ayuda para los jugadores

-Procedimiento de Entrenamiento del Gobierno: Reemplaza “Dept” por “space” (casilla).

-Coste del Barrido: Reemplaza “total” por “per space” (por casilla).

Desplegables para Facciones Sin Jugador

-Terror para el 26 Julio Sin Jugador, última línea: inserta “no” entre “if” y “Caracas”.

Cartas

-Carta 17 “Alberto Bayo” cambia la secuencia pretendida de las 2 últimas Facciones. El orden debería de ser Rojo-Amarillo-Azul-Verde (no Rojo-Amarillo-Verde-Azul). (El error introduce una muy ligera ventaja general en la iniciativa para el Sindicato a expensas del Gobierno.)

-Carta 18 “Pact of Caracas”, aclaración: El efecto “La Facción ejecutora permanece Elegible” se aplica a la ejecución del evento únicamente, y no a su Capacidad duradera.

Reglamento

-Pág. 8, 3.2.2, aclaración: Los cubos en cualquier EC Activan Guerrillas incluso si la Guarnición es una OpLim.

Cuba Libre Castro's Insurgency, 1957-1958

Govt Control					
Govt Control					
26 July Control					
26 July Control					

Prop Card
 DR Pop Bases
 Oppose + Bases
 Total Support
 Aid
 Score

Score

TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL
TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL
TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL
TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL	TERMINAL



Double Art by Charles Mills and Kimber Geronzi

FRONT

1309

Govt Control	Govt Control	Syndicate Control	El Che	Real	Castro
Govt Control	Govt Control	Syndicate Control	Mulla	Carra	Morgan
26 July Control	26 July Control	26 July Control	26 July Control	26 July Control	26 July Control
26 July Control	26 July Control	26 July Control	26 July Control	26 July Control	26 July Control

Open Castros
 Score

Active Support					
Active Support					
Active Support					
Active Support					

Score



© 2013 GMT Games, LLC

Cuba Libre Castro's Insurgency, 1957-1958

BACK

1309

Partial Control	Real	Castro	Syndicate Control	Syndicate Control
Within Alexander Merges	State Troops	State Troops	Syndicate Control	Syndicate Control
Empty Troop	Empty Troop	Hidden Agents	DR Control	DR Control
Empty Troop	Empty Troop	Hidden Agents	DR Control	DR Control
Hidden Real	Hidden Real	Hidden Real	U.S. Money	Open Castros

Syndicate Control					
Syndicate Control					
DR Control					
DR Control					

Full Active Real Base
 Total Real Support
 Total Opposition + Study Score
 Syndicate Preparation Control + Score
 Prop Card

Active Support					
Active Support					
Active Support					
Active Support					

Hidden Real					
Hidden Real					
Hidden Real					
Hidden Real					



Double Art by Charles Mills and Kimber Geronzi

© 2013 GMT Games, LLC