



La insurgencia de Castro
Serie COIN, Volumen II



por Jeff Grossman y Volko Ruhnke

MANUAL

CONTENIDO

Tutorial.	1
Cambios con respecto a <i>Andean Abyss</i>	18
Resumen de Roles.	19
Guía para las Operaciones COIN.. . . .	21
Ejemplo de Juego con 1 Jugador.	23
El Mito del <i>Foco</i>	38
Notas del Diseñador.	40
Fuentes Seleccionadas.	47
Texto y Trasfondo de los Eventos.	48
Lista de Cartas.	56
Lista de Casillas.	57
Créditos.	57
Erratas....	57

Cuba Libre: Tutorial

Basado libremente en el tutorial de *Andean Abyss* de Joel Toppen

Jugadores nuevos en la Serie COIN: ¡comenzad aquí!

¡Bienvenidos al Volumen II de la Serie COIN, *CUBA LIBRE*! Dado que este juego emplea algunas mecánicas de juego innovadoras y novedosas, pensamos que sería más fácil aprenderlo si incluíamos un tutorial interactivo para enseñar a los nuevos jugadores cómo jugarlo sin demasiado jaleo. En este tutorial te guiaremos a través del despliegue y comenzaremos a jugar una partida, ¡completándolo con comentarios de jugadores experimentados desde el punto de vista de cada facción conforme la acción se revela! Ocasionalmente pediremos al lector

que lea algunas reglas del reglamento antes de continuar. Conforme vayamos avanzando, pasaremos menos tiempo con las reglas y más siguiendo el progreso del juego.

Lo primero que tendrás que hacer si no lo has hecho aún será desplegar el mapa. Colócalo en una superficie plana y limpia, asegurándote de tener un amplio espacio alrededor del perímetro del tablero de manera que haya sitio para todas las fichas y cartas del juego. (Unos 12 cm bastarán.)

A continuación, destroquela todas las piezas de cartón (“marcadores” o “fichas”) y ordénalas por tipo. Deja aparte las 12 fichas de “Engaño” (*Deception*): son para una regla opcional que no usaremos en este tutorial. Déjalas las demás donde las tengas a mano porque vamos a desplegar el juego enseguida.

Ahora ordena las fichas de madera por color y forma. Colócalas ordenadas en montones junto al tablero. Las pondremos en el mapa en breve.

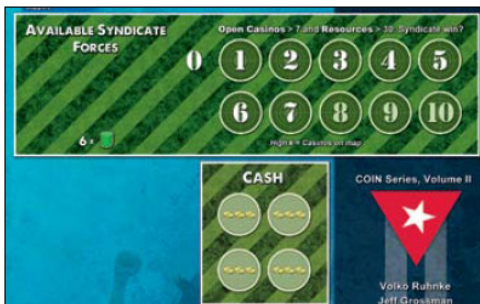
Finalmente, desprecinta las cartas del juego. Hay básicamente dos tipos de cartas en el juego: las Cartas de Evento (la gran mayoría) y las Cartas de Propaganda (hay cuatro de ellas). Pon las cuatro Cartas de Propaganda en un montón, y todas las de Evento en otro montón. Montaremos el mazo del juego en un momento.

ALTO. Por favor, detente un momento y lee la sección 1.3 del reglamento, referente al mapa del juego. Vuelve aquí cuando hayas llegado a 1.4.

¿Ya? ¡Estupendo! Comencemos a desplegar el juego. Está todo descrito en la página 30 del Reglamento:

- Coloca la ficha de Ayuda (*Aid*) en la casilla “15” del Contador que bordea el perímetro del tablero.
- Coloca los cilindros de Recursos del Gobierno y del Sindicato (cilindros grandes azul y verde respectivamente) en la casilla “15”, el cilindro de Recursos del 26 de Julio (rojo) en el “10”, y el del Directorio (amarillo) en la casilla “5”.

- Coloca la ficha de “Apoyo Total” (*Total Support*) en la casilla “16” del contador, la de “Oposición + Bases” (*Opposition + Bases*) en la casilla “7”, la de “Casinos Abiertos” (*Open Casinos*) en la “3”, y la de “Pob + Bases del DR” (*DR Pop+Bases*) en la “1”.
- Coloca la ficha de Alianza Estadounidense en la casilla “Firme” (*Firm*) del apartado “Alianza Estadounidense” (*US Alliance*) del mapa.
- Coloca 4 marcadores redondos verdes de Dinero en las casillas circulares del apartado verde “Dinero” (*Cash*) (cualquier otro marcador de Dinero es de repuesto y no se usa, déjalo aparte).
- Coloca los cuatro cilindros grandes restantes (cilindros de Elegibilidad) en la casilla “Elegible” (*Eligible*) del apartado de “Secuencia de Juego” (*Sequence of Play*).
- Coloca fichas de “Apoyo Activo” (*Active Support*) en las casillas “Neutral” con un símbolo azul oscuro, de “Apoyo Pasivo” (*Passive Support*) en aquellas de color azul claro, de “Oposición Pasiva” (*Passive Opposition*) en las rosas, y de “Oposición Activa” (*Active Opposition*) en las rojas.



Casillas para las fuerzas y marcadores de Dinero del Sindicato disponibles.

Ok, ¡estamos listos para un gran comienzo! Lo siguiente que necesitamos hacer es poner las fuerzas de las cuatro facciones en el mapa.

ALTO. Por favor detente un momento y lee las secciones 1.4 a 1.4.4 del reglamento. Cuando acabes, continuaremos desplegando el juego.

Ahora que has leído sobre las diferentes fuerzas disponibles para los jugadores, podemos empezar a poner algunas fichas en el mapa. Pero, primero, haz un inventario

de las fichas de madera que ordenaste antes. Tu juego debería de tener todas las fichas que se muestran en el apartado “Fuerzas Disponibles” al final del Reglamento.

- Pon los 15 cubos azul oscuro y los 15 cubos azul claro (Tropas y Policía, respectivamente) en la casilla “Fuerzas del Gobierno Disponibles” (*Available Government Forces*) del tablero.
- Pon los 2 discos azules (Bases) en los círculos numerados de la misma casilla azul.
- Pon los 15 cilindros octogonales amarillos (Guerrillas) en la casilla “Fuerzas del Directorio Disponibles” (*Available Directorio Forces*) del tablero y los 4 discos amarillos en los círculos numerados para bases en ella.
- Haz lo mismo con las fichas rojas en la casilla “Fuerzas del 26 de Julio Disponibles” (*Available 26July Forces*).
- Finalmente, haz lo mismo con las fichas verdes en la casilla “Fuerzas del Sindicato Disponibles” (*Available Syndicate Forces*), 6 cilindros (más Guerrillas, en este caso, representando pistoleros de la Mafia) y 10 discos verdes con relieve (Casinos).

¡Despleguemos ahora las fuerzas en la isla de Cuba! El despliegue está especificado al final del Reglamento y también se muestra con iconos en las casillas del mapa:

- Coge 6 cubos azul oscuro y 4 cubos azul claro de la casilla de “Disponibles” y ponlos en Havana City. Como muestran los iconos de cubos azules en la casilla de Havana, estas son las fuerzas con las que el Gobierno comienza en la capital, 6 Tropas y 4 unidades de Policía.
- Sigue la lista del reglamento y coloca fichas del Gobierno en las otras casillas enumeradas, asegurándote de que los iconos de las casillas implicadas coinciden y que has posicionado las fuerzas correctas.
- Haz ahora lo mismo con el 26 Julio (rojo), Directorio (amarillo) y Sindicato (verde). Observa que todas las Guerrillas comienzan con su lado con relieve boca abajo (“Ocultas”), pero los Casinos –los discos verdes– comienzan con el lado con relieve boca arriba (¡abierto al público!). Coge siempre los discos disponibles desde la izquierda y continúa hacia la derecha, de

manera que el número que se muestra sea el de las Bases que hay en el mapa. Finalmente, señalemos el Control: si alguna Facción tiene más fichas en una Ciudad o Provincia que el resto de las Facciones combinadas, Controla la casilla. Señala el Control situando la ficha apropiada en la casilla “Sin Control” (*Uncontrolled*) de esa Ciudad o Provincia. Ahora mismo, señala las 3 Ciudades y la Provincia de Las Villas con Control Gob, Pinar del Río con Control del Sindicato, la provincia de Camagüey con Control del Directorio, y Sierra Maestra con Control del 26Julio.



La Provincia de La Habana y sus casillas para los marcadores de Control y Apoyo/Oposición.

Importante: Las instrucciones para construir el mazo se encuentran en el reglamento. Para este tutorial, sin embargo, crearemos un mazo especial apilado.



un lado.

Ahora, retira las siguientes Cartas de Evento y déjalas a un lado: n°3 *Eulogio Cantillo*, n°5 *Rolando Masferrer*, n°8 *General Strike*, n°13 *El Che*, n°20 *The Twelve*, n°24 *Vilma Espín*, n°27 *Echeverría*, n°29 *Fauré Chomón*, n°39 *Turismo*, n°40 *Ambassador Smith*, n°44 *Rebel Air Force*, y n°46 *Sinatra*.

A continuación, baraja las 36 cartas de Evento restantes juntas. Reparte 12 Cartas de Evento encima de cada una de las 3 Cartas de Propaganda, de manera que se creen 3 mazos con 13 cartas cada uno. Baraja cada mazo separadamente, y entonces coloca cada mazo encima del otro, creando un solo mazo.

Coloca ahora las cartas que separamos antes bocabajo sobre el mazo. Colócalas en este orden EXACTO (de la inferior a la superior): n°44 *Rebel Air Force*, n°24 *Vilma Espín*, n°8 *General Strike*, n°3 *Eulogio Cantillo*, n°40 *Ambassador Smith*, n°39 *Turismo*, n°20 *The Twelve*, n°29 *Fauré Chomón*, la *Propaganda!* restante, n°5 *Rolando Masferrer*, n°46 *Sinatra*, n°27 *Echeverría*, n°13 *El Che* (carta superior).

ALTO. Por favor detente un momento y lee las secciones 1.5 a 1.8 del reglamento, que presentan a las cuatro Facciones y algunos de los marcadores que han sido desplegados. ¡Comenzaremos a jugar en cuanto acabes!

Consejo: Para tu primer juego competitivo, te recomendamos que sólo reveles la carta que va a resolverse. La posibilidad de ver una carta por adelantado puede producir “análisis parálisis” en los nuevos jugadores y ralentizar la partida.

Una cosa que hace única a la Serie COIN es el rol que juegan las cartas en el juego. Se jugarán cartas desde el mazo creado al comienzo. Los jugadores no mantienen una “mano” de cartas como en otros juegos regulados por cartas. En su lugar, se juegan cartas de la parte superior del mazo. Normalmente hay dos cartas visibles para los jugadores: la carta que se está resolviendo, y la siguiente carta a resolver. En otras palabras, los jugadores tienen la posibilidad de ver una carta por adelantado.

Roba ahora la carta superior del mazo: n°13, *El Che*. Colócala boca arriba en el mazo de “cartas jugadas” junto al tablero. A continuación, revela la carta superior del mazo de robo, pero déjala en él boca arriba: Carta n°27, *Echeverría*.

Cada Carta de Evento tiene cuatro símbolos en su parte superior, uno para cada facción del juego. El orden de estos símbolos determina quién tiene la iniciativa con esa carta.



1ª carta jugada
(carta a resolver)

En el mazo
(siguiente carta)

Para ser elegible para ejecutar una Operación o llevar a cabo el Evento de la carta, una Facción debe tener su cilindro de “Elegibilidad” en la casilla “Elegible” (*Eligible*) del apartado Secuencia de Juego. Las facciones elegibles pueden jugar o pasar. En este momento, las cuatro facciones son elegibles.

Pare determinar quién puede elegir primero, mira los símbolos de elegibilidad. La facción con el símbolo más a la izquierda decide qué hacer primero y se convierte en la 1ª Facción Elegible. En el caso de *El Che*, el jugador del 26Julio es la 1ª Facción Elegible.

Echa un vistazo al apartado Secuencia de Juego en el tablero mientras lees los siguientes párrafos...

La 1ª Facción Elegible –el 26Julio, en este caso– puede hacer una de cuatro cosas: (1) puede ejecutar el evento de la carta; O (2) puede realizar un único tipo de Operación sin Actividad Especial suplementaria; O (3) puede realizar un solo tipo de Operación con una sola Actividad Especial; O (4) puede pasar.

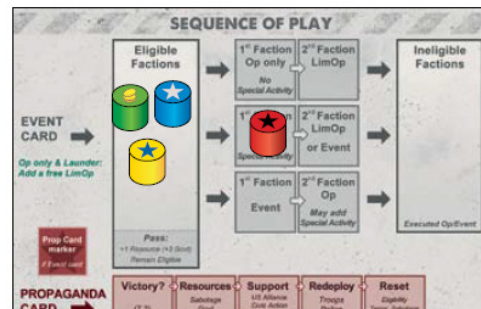
Si la 1ª Facción Elegible decide Pasar, permanece elegible para jugar la siguiente carta; si hace cualquier otra cosa, queda no elegible para jugar la siguiente carta. El corolario de esto es que normalmente una

facción sólo puede jugar una carta sí y otra no.

Si la 1ª Facción Elegible decide pasar, entonces la facción cuyo símbolo está inmediatamente a la derecha de su símbolo se convierte en la 1ª Facción Elegible. En el caso de *El Che*, si el 26Julio pasa, el Gobierno se convierte en la 1ª Elegible.

Steve (26Julio): *Una carta interesante con la que empezar la partida. Una buena carta inicial para mostrar de inmediato las difíciles elecciones que este juego presenta a los jugadores. Me enfrento a la difícil elección de, o bien coger un muy buen evento -¡que me beneficiará durante toda la partida!– O realizar operaciones. Voy a tomar la dolorosa decisión de pasar del evento para realizar operaciones.*

Necesito “a hierro candente batir de repente.” Tengo la oportunidad de aterrorizar Santiago y La Habana ahora mismo. Si cogiera el Evento, el Gobierno tendría entonces la oportunidad de Barrer y activar a esas Guerrillas y se perdería la oportunidad de Aterrorizar.



El 26Julio (rojo) usará la opción que tiene como 1ª Elegible para ejecutar Operaciones (Terror) y una Actividad Especial (Secuestro), así que el cilindro de Elegibilidad rojo de la Secuencia de Juego se mueva a la casilla “Operación con Actividad Especial” (*Op with Special Activity*).

Cuando una Facción va a ejecutar Operaciones, puede elegir un tipo de Operación del menú. Coge una las cuatro copias de Desplegables de Facción del juego y mira en la parte que dice “26 Julio” y después “Operaciones Insurgentes” y

“Actividades Especiales” en la parte superior. Tiene ocho casillas con texto que sirven como “Menú chino” de Operaciones y de las Actividades Especiales adjuntas, además de una casilla en la parte inferior derecha que resume los objetivos de victoria de todas las Facciones.

***ALTO.** Por favor detente un momento y lee las reglas de la sección 3.0 sobre las Operaciones en general. Adelántate entonces y lee de la 3.3 a la 3.3.5, sobre las Operaciones Insurgentes.*

Ok, el 26Julio ha decidido comenzar en nuestra partida con Operaciones y Actividad Especial, y la Operación seleccionada es Terror, el recuadro de abajo a la izquierda de la hoja de Facción del 26Julio.

Es posible realizar una Operación en varias casillas en un solo turno: simplemente tienes que pagar por cada una. En este caso, el 26Julio ejecuta Terror en la Provincia de La Habana y en la Ciudad de Santiago de Cuba. Como se resume en el recuadro de Terror de la hoja de Facción, debe pagarse 1 recurso por Ciudad o Provincia en la que se realice Terror. Baja el cilindro de Recursos del 26Julio en el contador exterior 2 casillas, de “10” a “8”.

Ahora, debe Activarse una Guerrilla Oculta en cada casilla en la que se realiza Terror: adelante, dale la vuelta a las Guerrillas rojas de esas dos casillas para que muestren su lado con el relieve.



El 26 de Julio inicia una revolución con una oleada de terror en campo y ciudad.

A continuación, el recuadro de Terror nos dice que añadamos un marcador de Terror y

que modifiquemos el Apoyo hacia Oposición Activa. Así que cada una de las dos casillas con Terror recibe un marcador de Terror que puede afectar a futuros intentos de modificar la Oposición o el Apoyo en ellas. Busca dos marcadores negros de Terror y pon uno en La Habana y otro en Santiago.

Como leíste antes en las reglas, las casillas que tienen población muestran uno de cinco niveles de Apoyo u Oposición al Gobierno, desde Apoyo Activo a Oposición Activa: esta simpatía popular no sólo es clave para la victoria del Gobierno, sino también para la del 26Julio. En nuestra partida, el Terror modifica La Habana de Apoyo Pasivo a Neutral, y Santiago de Neutral a Oposición Pasiva. Quita la ficha azul clara de “Apoyo Pasivo” de La Habana: esa casilla es ahora Neutral. Busca entonces y coloca un marcador rojo claro de “Oposición Pasiva” en la casilla Neutral de Santiago.

Puesto que estos cambios en el sentimiento popular afectan a la victoria, necesitamos estar al tanto de ellos mediante los marcadores de victoria sobre los que has leído y que has colocado en el contador del borde del tablero. El de Apoyo Total azul – la medida de lo bien que lo está haciendo el Gobierno– acaba de perder 1 en La Habana, así que baja ese marcador en 1 a “15”. Similarmente, sube el marcador rojo de “Oposición + Bases” 1 (por la nueva Oposición Pasiva de Santiago) a “8”.

Observarás que el contador del borde del tablero tiene recordatorios de umbral de los niveles de victoria necesarios para acabar la partida antes. El 26Julio necesita que su marcador de Oposición+Bases pase de “15”. Estos niveles de victoria se muestran en la casilla de Victoria de los desplegables de Facciones, para que puedas estar al tanto de lo que tú y los demás estáis intentando hacer.

Ok, sepamos de nuevo directamente del 26Julio (o “M26”, para abreviar)...

Steve (26Julio): *Así que Terror en Santiago y La Habana por un coste de 2 Recursos. Esto ha hecho daño al Gobierno eliminando el apoyo de La Habana y ha*

ayudado a mi causa añadiendo oposición en Santiago. Añadiré la Actividad Especial Secuestro en Habana. Puedo hacer esto sin tener que preocuparme de que el Gobierno coja un Evento que pueda hacerme daño. He descubierto que los recursos a menudo escasean para el M26, así que ¡tengo que aprovechar la oportunidad de robarle algunos al Sindicato!

Tirada de Secuestro = 1. ¡Mi típica suerte! Un Recurso del Sindicato (ahora 14) para el 26Julio (ahora 9). Pasamos al Gobierno como 2ª Elegible.

Si has echado un vistazo al recuadro “Secuestro” de la hoja de Facción para ver de qué estaba hablando el 26Julio, ¡lo estás pillando rápido! El recuadro “Terror” tiene un recordatorio en su parte superior derecha diciendo que esta Operación puede ir acompañada de un Secuestro cuando el 26Julio está ejecutando Operaciones (u “Ops”) y Actividad Especial. El jugador decidió Secuestrar en La Habana para obtener Recursos del casino que la Facción Sindicato tiene allí.

El Secuestro también cierra el Casino. Dale la vuelta al disco verde de La Habana para que su lado con relieve quede bocabajo (cerrado) y baja el marcador verde de “Casinos Abiertos” a “2”, los Recursos del verde a “14” y los del rojo a “9”.

Esto concluye el movimiento del 26Julio para esta carta, así que vuelve a mirar la carta activa –El Che– y el apartado de Secuencia de Juego del tablero. Verás que el Gobierno (azul) es el siguiente en la carta, tiene su cilindro en la casilla “Elegible”, y puede por lo tanto realizar ahora su movimiento.

Esto es lo que ocurre en el contador:



También puedes ver por las flechas de la Secuencia de Juego que cuando la 1ª Facción Elegible ejecuta Ops + Actividad

Especial, como ha hecho el 26Julio, la 2ª Facción Elegible puede optar entre el Evento o una “Operación Limitada” (o “OpLim”). Una Operación Limitada es una Operación normal, pero en una sola casilla, y sin Actividad Especial. A menudo, tener la opción de jugar el Evento puede ser muy poderoso. La mayoría de eventos son de “Uso Dual”: tienen una versión sin sombrear y otra sombreada, beneficiando a menudo a bandos opuestos, de manera que siempre hay algo para ayudarte o para dañar a tus enemigos.

Consejo: *Los eventos de la parte sin sombrear normalmente son favorables para los rebeldes; los eventos de la parte sombreada normalmente son favorables para el Gobierno.*

Pero este Evento en particular, *El Che*, es inusual en cuanto a que, como beneficio para el 26Julio del talento de Ernesto “Che” Guevara como revolucionario, ninguna otra Facción se beneficia realmente de sus efectos. Oigamos lo que la jugadora del Gobierno, Colleen, hace en esta situación...

Colleen (Gobierno): *El 26Julio me ha dejado con la opción de una Op Limitada o de pasar. Si paso, la siguiente carta de evento parece buena para mí, pero estoy segura de que el Directorio la usará para sí y no tendré la oportunidad de cogerla. Así que cogeré la op limitada ahora. Podría hacer un Barrido en Havana y exponer a las guerrillas del Directorio, pero en su lugar colocaré una Base en Las Villas para reforzar mi posición para futuros turnos.*



El Gobierno planea quedarse en Las Villas.

ALTO. *Por favor lee las reglas de la sección 3.2 y 3.2.1 y echa un vistazo a la hoja del Gobierno que dice “Operaciones COIN” en la parte superior para*

comprender mejor lo que acaba de hacer Colleen.

Así que el Gobierno ejecutó una OpLim para Entrenar en una casilla, la provincia de Las Villas. El Entrenamiento es el principal método mediante el cual el Gobierno aumenta sus fuerzas, y a veces puede usarse para obtener Apoyo también gastando recursos en las llamadas “Acciones Cívicas”. En este caso, el Gobierno usó Entrenamiento para reemplazar dos de sus unidades de Tropas con una nueva Base. Si quieres saber más sobre por qué las Bases del Gobierno son importantes, puedes leerlo en la sección “Guía para las Operación COIN” que comienza en la página 21 de este Manual.

Señalemos que el Gobierno está efectuando su turno: Pon en cilindro de Elegibilidad azul de la Secuencia de Juego en la casilla “2ª Facción OpLim o Evento” (2nd Faction LimOp or Event)

Después, démosle esa base a Colleen: Coge dos cubos azul oscuro de Las Villas y devuélvelos a las “Fuerzas del Gobierno Disponibles”. Coge entonces el disco azul de la izquierda y colócalo en Las Villas. El “1” que ha quedado expuesto en la casilla del disco es un recordatorio de que el Gobierno tiene ahora una Base en el mapa.

Al contrario que las Operaciones Insurgentes, que normalmente sólo cuestan 1 Recurso por casilla, las Operaciones COIN (“Contra-insurgentes”) del Gobierno cuestan más. Cuánto más depende del respaldo de los Estados Unidos a través del contador de “Alianza Estadounidense”. El marcador está en la casilla “Firme”, que muestra que cada casilla de Operaciones cuesta 2 Recursos. Adelante, baja el cilindro azul de Recursos del Gobierno en el contador de “15” a “13” para pagar esa bonita y nueva Base.

Para acabar del jugar la carta de *El Che*, tenemos que hacer ciertas gestiones: Debemos señalar las dos Facciones que hicieron algo como No Elegibles para que no hagan nada en la próxima carta. Mueve los cilindros rojo y azul a la casilla “Facciones No Elegibles” (Ineligible

Factions) para mostrar que acaban de ejecutar una Op o Evento.

Espléndido. Así que resulta que tenemos a un diseñador a mano observando. Oigamos lo que tiene que decir sobre los movimientos de apertura de los combatientes...

Jeff: *Tanto el Jugador del Gobierno como el del 26Julio empezaron con buenos movimientos. Steve (26Julio) es un excelente jugador de la Serie COIN porque no sólo piensa en el movimiento que realizará, sino también en las opciones que deja a su oponente. Colleen (Gobierno) decide construir una base en Las Villas antes de que los insurgentes puedan disputar el área. Con la Op Limitada disponible, Colleen sólo podría operar en un área. No podía realizar una Acción Cívica en Las Villas (para aumentar el Apoyo) porque no hay policía allí, pero con la Base podrá poner Policía la próxima vez que Entrene.*



Carta jugada

En el mazo

De acuerdo: pasemos a la siguiente carta y démosles a los planes de los demás una oportunidad. Coloca la carta *Echeverria* sobre *El Che*, *Echeverria* es la carta que jugaremos ahora. Revela la siguiente carta para ver que va a salir: será *Sinatra*.

El jugador del Directorio es el 1º Elegible en *Echeverria*, así que veamos qué tiene que decir...

Karl (Directorio): *En este momento de la partida, coger el evento es obvio. Consigo colocar dos guerrillas más en el mapa y vuelvo a ser elegible para la siguiente carta. Espero que el Sindicato pase en la*

siguiente carta para conseguir Op + Actividad Especial completos. Estas guerrillas se convertirán con un poco de suerte en una base en mi 3ª o 4ª jugada. Este evento también hace un poco de mella en el Gobierno, de manera que espero poder reforzar mi posición en el este mientras el Gobierno se ocupa de Havana y de lo que el jugador del 26Julio está haciendo.

Debido al evento, Havana pasa a Neutral, costándole al gobierno 12 de apoyo (6 de población por DOS debido al Apoyo Activo que el Gobierno tenía previamente). El Apoyo del Gobierno se desploma de "15" a "3". ¡Las simpatías de la populosa capital son críticas para la guerra!

Al tomar el Control de la extensa Provincia de Oriente con sus nuevas Guerrillas, el Directorio también suma 2 a su victoria: cambia "Pob + Bases DR" a "3".



¡La presencia del DR se hace notar!

Observa también que el Evento con texto sin sombrear que el Directorio ejecutó rompe también la regla habitual de que ejecutar una Op o Evento deja No Elegible a una Facción para la siguiente carta. ¡El DR puede conseguir dos turnos seguidos!

Pero, primero, nuestro cuarto jugador está listo...

Jeff (como el Sindicato): Una dura decisión la que tengo aquí, puesto que probablemente no valga la pena pasar para coger el Evento Sinatra ¡incluso a pesar de que ganaría un casino abierto gratuito! También tengo que ser un poquito cuidadoso con respecto a ayudar demasiado al Gobierno, puesto que cualquier marcador de Dinero permitiría al Gobierno Barrer y Asaltar en un área

(Havana) en un solo turno. Así que seguiré adelante y jugaré Ops y Actividad Especial ahora y espero poder construir casinos mas tarde.

El Sindicato se Reagrupa para colocar una Guerrilla en Havana, La Habana y Pinar del Río (baja sus Recursos a 11), entonces ejecuta Beneficio para añadir marcadores de Dinero a las Guerrillas de Pinar y Havana.



¡Enviad armas, hombres y dinero!

ALTO. Lee por favor las secciones de las reglas 4.5.1 a 4.5.2 para averiguar de dónde sacaron los pistoleros de Jeff estas cantidades de Dinero.

Importante: Los Insurgentes operan de manera diferente los unos de los otros; por ejemplo, el Sindicato y los otros Insurgentes Reagrupan de manera un tanto diferente. Asegúrate de comprobar la hoja de tu Facción en el Desplegable.

Pinar es un poco un refugio para gánsteres en este momento, porque ni el 26Julio ni el Directorio pueden Reagruparse donde hay Apoyo Activo para el Gobierno, pero el Sindicato sí que puede.

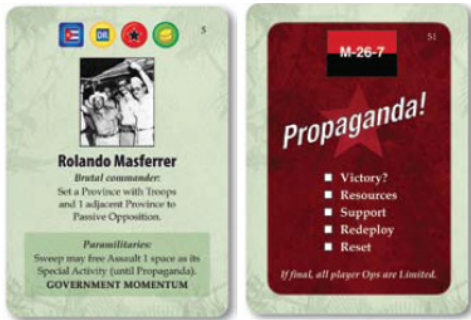
Modifiquemos la Elegibilidad: el Gobierno y el 26Julio vuelven a ser Elegibles para la siguiente carta, así que mueve sus cilindros a la izquierda a "Elegible". Debido al Evento, el Directorio también pasa allí, quedando sólo el cilindro verde del Sindicato en la casilla de No Elegible.

¿Por qué narices decidieron ambos jugadores pasar cuando podrían haber optado por mover?

Jeff (diseñador): Con Rolando Masferrer en camino, el Gobierno pasa, presumiblemente para ejecutar un poderoso evento de “Impulso Gubernamental” de efecto duradero; y con la expectación de que el Gobierno coja el evento, el M26 pasa para aprovecharse de la Operación y Actividad Especial completas que recibiría. Por desgracia, los hados están contra ambos, y la siguiente carta revelada es Propaganda!, lo que terminaría rápidamente el Impulso del Gobierno.

ALTO. Lee las reglas 5.3 y 5.4 sobre Eventos con efectos que duran más allá del uso de esa carta.

Sigamos ahora y cambiemos las cartas:



Carta jugada

En el mazo

Colleen (Gobierno): La carta de Propaganda siempre sale dentro de las 13 primeras cartas. No habían muchas probabilidades de que saliera tan pronto, pero he tenido mala suerte. El evento Rolando Masferrer sólo dura hasta la Ronda de Propaganda, así que no tiene sentido cogerlo ahora. Después de la Ronda de Propaganda, todas las facciones se vuelven a poner Elegibles, así que no tiene sentido pasar tampoco.

Necesito toda la ayuda que pueda conseguir, así que cogeré 1ª Facción Op con Actividad Especial. Necesito colocar más fuerzas en el tablero. Si hago Barrido, no tendrá efecto porque las guerrillas volverán a estar ocultas en la Ronda de

Propaganda. La mejor elección es Entrenar.

Puedo ahora Transportar como Actividad Especial. La usaré para mover Tropas a Pinar del Río, de manera que pueda tomar el Control y Malversar fondos del Sindicato.

ALTO. Puesto que el Gobierno está haciendo planes sabiamente, hagamos lo mismo. Lee por favor toda la sección 6 de las reglas, referente a la Ronda de Propaganda.

Estupendo. Ahora que ya sabes lo que está planeando el Gobierno, esto es lo que hace (por favor, coloca y mueve las fuerzas y modifica los cilindros de Recursos y Elegibilidad conforme avanzamos). El Gobierno Entrena para añadir 4 Policías en Havana, 4 Tropas en Las Villas y 3 Policías en Santiago, gastando un total de 6 Recursos (3 áreas a 2 Recursos cada una porque la Alianza Estadounidense está en Firme) quedándole 10. El Gobierno transporta entonces 3 Tropas de Havana a Pinar del Río, cambiando esa provincia de Control del Sindicato a Control del Gobierno. El cilindro azul de Elegibilidad se coloca en “Ops con Actividad Especial”.



¿Es esto contrainsurgencia o simplemente corrupción?

El DR es No Elegible, así que el 26Julio se convierte en la 2ª Elegible en Rolando...

Steve (26Julio): Aunque la Actividad Especial del Gobierno creó la posibilidad de Malversación durante la Ronda de Propaganda, ¡también hizo posible que yo cogiera el Evento! La brutalidad de esas tropas que movieron a Pinar del Río conduce a la oposición tanto en Pinar como en La Habana.

La Habana y Pinar del Río se cambian a Oposición Pasiva. Oposición + Bases sube a “8”, y Apoyo Total baja de “3” a un abismal “1”. El cilindro rojo de Elegibilidad se pone en “2ª Facción OpLim o Evento” (2nd Faction LimOp or Event).

Jeff: Colleen podría haber colocado policía en Las Villas con su Operación de Entrenamiento, lo que le hubiera permitido hacer una Acción Cívica durante la carta de Propaganda, pero quizás decidió que ya tenía bastante que hacer con Havana estando en Neutral y el Apoyo cayendo hasta “1”. Las Tropas de Las Villas dificultarán que cualquiera de las Facciones Insurgentes tome el control allí. Buen trabajo por parte de Steve aprovechar la versión sin sombrear del Evento para ganar oposición adicional en Pinar y La Habana.

Ok, como siempre tras resolver una carta, pon encima la nueva y revela otra.



Carta jugada

En el mazo

Ahora coge la hoja de Secuencia de Juego y mira en su parte inferior, que lista los pasos de la Ronda de Propaganda. En el tablero, ve y cambia el marcador “Prop Card” a la primera casilla del contador de Ronda de Propaganda, “¿Victoria?” Conforme progresamos, puedes ir moviendo ese marcador, para que sepas por dónde nos quedamos si te tomas un descanso.

¿Victoria? Las condiciones de victoria, con las que ya te has familiarizado por la casilla en la esquina inferior derecha de las hojas de Facción, se describen en la sección 7 de las reglas. Siendo tan pronto, ninguno de los jugadores está muy cerca –como muestra la posición de los marcadores de

victoria comparada con los umbrales de victoria en color en el contador del borde del tablero–, así que sigamos.

Recursos. El Gobierno obtiene 8 Recursos por sus Centros Económicos sin Sabotear, más 15 de la Ayuda, por un total de 23 recursos, que sumados a los 10 que tiene alcanzan 33. El 26Julio obtiene 1 Recurso por su Base y tiene ahora 10. El Directorio obtiene 4 porque tiene fichas en 4 casillas, alcanzando un total de 9.

El Sindicato obtiene 4 Recursos por 2 Casinos abiertos, pero el Gobierno Malversa 2 de esos Recursos del Sindicato por el Casino abierto en Havana y otros 2 Recursos por el Casino abierto en Pinar del Río: ambas casillas están Controladas por el Gobierno. Así que, ¡todos los beneficios normales de los Casinos fueron a parar a Batista! Sube los Recursos azules a 37. Por suerte para el Sindicato, también acumuló algunos beneficios en Dinero en metálico, 2 marcadores que ahora debe depositar, decidiendo hacerlo a cambio de 6 Recursos cada uno. (Jeff podría haber usado los marcadores para colocar nuevos Casinos en su lugar, puesto que había sitio para apilarlos en las casillas con Dinero).

En resumen, los Recursos quedan ahora: Gobierno 37, 26Julio 10, Directorio 9, y Sindicato 23.

Se comprueba ahora la Alianza Estadounidense. Puesto que el Gobierno no ha conseguido mantener el Apoyo por encima de 18, EE.UU. pasa a “Reluctante”. El gobierno tendrá que pagar ahora 3 Recursos por cada casilla en la que opera, y pierde 10 de Ayuda (que baja a 5).

Colleen (Gobierno): *Ahora puedo aumentar el Apoyo en Ciudades o Provincias en las que tenga tanto Tropas como Policía. El coste es de 4 Recursos por marcador de Terror y entonces 4 por cada incremento hacia Apoyo Activo. Es importante dejar Recursos para el siguiente turno. El Gobierno no puede hacer nada sin dinero. Aumentaré el apoyo en las ciudades principales.*

Apoyo. El Gobierno compra Acciones Cívicas en Havana -2 niveles hasta Apoyo Activo- y Camagüey (Ciudad)- 1 nivel hasta Apoyo Activo. Las Acciones Cívicas cuestan 4 Recursos por marcador de Terror eliminado o por nivel de Apoyo modificado: un total de 3 Acciones Cívicas por 12 Recursos, de manera que los Recursos del Gobierno bajan de 37 a 25. El Apoyo Total se recupera hasta 14.

Puesto que el 26Julio no tiene casillas que Controle en las que pudiera aumentarse la Oposición, pasamos a Respaldo a Expatriados: el DR obtiene automáticamente un Reagrupamiento gratuito como parte de la Ronda.

Karl (Directorio): Estaba planeando Reagruparme pronto para conseguir una Base en Oriente, así que lo haré ahora. Me gustaría tener más de una Guerrilla allí para proteger la Base, pero tendré que esperar. El siguiente Evento es también aparentemente demasiado bueno como para dejarlo pasar. Esto puede ser un poco arriesgado, pero veremos cómo sale.

Se añade una Base del Directorio a Oriente y se retiran 2 Guerrillas del Directorio. Pob+Bases DR aumenta a “4”.

Colleen (Gobierno): Ahora tengo que Redesplegar Tropas que no estén en Ciudad o que estén en casillas sin Bases. Todo lo de Pinar debe irse. Moveré algo de Policía a Las Villas para poder usar Acciones Cívicas en el futuro.

Redespliegue. Las 3 Tropas de Pinar del Río vuelven a Havana, y 2 Policías mueven a Las Villas (1 de Santiago de Cuba y 1 de Havana). Adicionalmente, el Gobierno elige Redesplegar 1 Tropa de Havana a Camagüey Ciudad.

Reinicio. Es el final de la Ronda de Propaganda, así que mueve todos los cilindros de Elegibilidad de nuevo a al casilla “Elegible”. Retira todos los marcadores de Terror (y cualquier Sabotaje, pero no tenemos ninguno). Si tuviésemos algún Evento de “Impulso Gubernamental” vigente, lo descartaríamos e iría al mazo de descartes. Pon todas las Guerrillas Ocultas

(el lado con relieve bocabajo), abre todos los Casinos cerrados, y modifica el marcador de “Casinos Abiertos” en el contador del borde del tablero de “2” a “3” por el casino de La Habana que se ha vuelto a abrir. ¡Volvemos a los Eventos!

Consejo: Conforme acabas una Ronda de Propaganda, deja las cartas de Propaganda a un lado del montón de cartas jugadas para mostrar cuántas han tenido lugar.



Carta jugada

En el mazo

El Directorio es Elegible...

Karl (Directorio): Voy a coger el Evento, incluso si esto me convierte en una víctima de Los Doce. Si ocurre eso, estoy deseoso de sobornar al Sindicato para que no deje al Gobierno escoger la opción de jugar el Evento.

Puesto que pasará bastante tiempo hasta la siguiente carta de Propaganda, busco consolidar mi posición entre Las Villas y Oriente. Eso es 5 de población, que es la mitad de lo que necesito para la victoria. Parece que es algo por lo que vale la pena luchar.



¡Estudiantes cubanos se convierten en guerrilleros del Escambray!

Añade 2 Guerrillas y una Base amarillas a Las Villas debido a la ejecución por parte del Directorio de la parte sin sombrear del Evento *Fauré Chomón*.

El 26Julio es la 2ª Elegible en la carta...

Steve (26Julio): De nuevo, aprovecharé la oportunidad para Aterrorizar y Secuestrar antes de que la pierda. Terror en La Habana y Santiago de Cuba y Secuestro al Sindicato en La Habana.



El terror del 26Julio silencia a los adversarios locales pro-gobierno y permite florecer la oposición.

La tirada para Secuestro es esta vez un "5", así que transfiere 5 Recursos del verde al rojo. El 26Julio tiene ahora 13 Recursos (comenzó con 10, gastó 2 para Terror, y ganó 5 del Secuestro) y el Sindicato 18.



Carta jugada

En el mazo

Volvemos a *The Twelve*, estando ambos grupos rebeldes elegibles...

Jeff (Sindicato): Fracasé en el intento de negociar un pacto lo suficientemente jugoso con el Directorio, así que como el Gobierno ha ofrecido limpiar a los insurgentes de los alrededores de los casinos, no me preocupare en mantener feliz al Directorio. Esperaba conseguir que el Directorio o el Gobierno jugaran el siguiente Evento a mi favor, pero no vale la

pena esperar "Turismo" por 3 Recursos en este momento. En lugar de eso, expandiré mi imperio construyendo Casinos en Havana y Pinar, y sacando Beneficios de ambos lugares.

El Sindicato elige Construir como Op (un tipo de Operación que es único de esta Facción) y Beneficio como Actividad Especial, pagando 10 Recursos por 2 Casinos nuevos pero todavía cerrados. Sólo el Control importa para la Construcción: el Sindicato puede ignorar la Oposición popular. Coloca un disco verde (con la cara con relieve bocabajo) en Pinar y otro en Havana, y un marcador de Dinero bajo una Guerrilla verde en cada uno de esos sitios. Los Recursos del Sindicato pasan de 18 a 8.

El Gobierno es la 2ª Elegible...

Colleen (Gobierno): Mirando lo que viene, el evento "Turismo" es bastante bueno para mí, pero también ayuda al Sindicato, que parece que lo está haciendo bien por ahora. La parte de "Ugly American" daña realmente al 26Julio además de a mí, así que no me preocupa demasiado que se juegue contra mí. Así que jugaré en este turno. Puesto que me cuesta un poco más deshacerme de las Guerrillas de las montañas, cogeré el Evento actual y mataré a dos de las Guerrillas del Directorio en Las Villas según el texto sombreado de "The Twelve".



Hyman Roth lo aprobaría

Jeff: Siempre es agradable poder usar los Eventos para que hagan tu trabajo por ti. En este caso, Colleen puede amenazar al DR sin gastar Recursos, obligando al Directorio a Reagruparse en su siguiente turno.



Carta jugada

En el mazo

Hablando del cual...

Karl (Directorio): Con la pérdida de estas Guerrillas, creo que debería reforzar mi posición con más Guerrillas. El Gobierno va a acabar quedándose sin Recursos al final, así que mejor me aseguro de que estoy en posición de matar Bases si es necesario. A largo plazo, estoy intentando que crezca el área que el DR influye. Creo que tengo un montón de objetivos en donde los otros jugadores pueden atacarme en los que parezca que soy una amenaza, y perder una Base aquí o el Control de una casilla allí no me supondrá demasiado.

El Directorio se Reagrupa en Matanzas, Las Villas, Camagüey Provincia y Oriente, añadiendo fichas igual a las Bases más la Población en cada (o 1 si no tiene Base).

Su Actividad Especial es Subvertir en Oriente para recuperar 2 Recursos. Como Oriente ya es Neutral, no hay cambio en el Apoyo/Oposición. Los Recursos del Directorio bajan a 7 (comenzaron en 9, se gastaron 4 para reagrupar en cuatro casillas, y después se recuperaron 2 con la Subversión en Oriente, que tiene 2 de población).

Steve (26Julio): Bueno, como Colleen señaló, el Evento Ugly American me daña tanto a mí como a ella. Así que creo que

resolveré una Op Limitada para Reagrupar en Pinar del Río.

Le toca al 26Julio y añade una Guerrilla en Pinar del Río. Los Recursos del rojo bajan de 13 a 12.

El cilindro de Elegibilidad amarillo, en "1ª Facción Op con Actividad Especial", y el rojo, en "2ª Facción OpLim o Evento" se mueven a "No Elegible".



Carta jugada

En el mazo

El Sindicato es la 1ª Elegible...

Jeff (Sindicato): La decisión de si jugar Ops o Evento es muy sencilla aquí. Si el Gobierno estuviese en posición de ganar la partida, podría bloquear Ambassador Smith. Puesto que va a ser muy difícil para Colleen conseguir una victoria automática durante la próxima carta de Propaganda (lo que requiere no sólo más Apoyo Total, sino conseguir el Apoyo Activo en las 3 Ciudades), creo que puede usar la carta para Ops y Actividad Especial sin arriesgarme.

Pero... ¿qué combinación elegir? Tengo algunas opciones de construcción de Casino bastante buenas en Camagüey o posiblemente Las Villas, pero con mis bajos Recursos gracias al Secuestro del 26Julio y mi atracán constructor no puedo ser demasiado ambicioso.

Por desgracia, la Guerrilla que ha Reagrupado el 26Julio en Pinar es un serio problema. Podría Construir y usar la Actividad Especial Protección con algunas Tropas para proteger mis Casinos de los Ataques, pero eso no impedirá a Steve que Aterrorice y Secuestre, o incluso que



Las fuerzas rurales rebeldes aumentan.

Embosque a mi Guerrilla y se lleve mi Dinero. La ruta más segura es entonces dañar al M26 por medio del Soborno para eliminar su Guerrilla de Pinar.

Para mi Operación, Marcharé con mi Guerrilla y su Dinero de Havana a la relativa seguridad de La Habana. También podría Marchar con la Guerrilla con el otro marcador de Dinero de Pinar del Río a La Habana gratuitamente (porque el destino ya estaría pagado), pero prefiero no tentar demasiado a los otros jugadores ubicando mi Dinero junto.

Los Recursos del Sindicato bajan de 8 a 4 (3 Recursos por el Soborno –la única Actividad Especial que cuesta Recursos– y 1 para Marchar a un área).

Colleen (Gobierno): *Me encuentro dividida en cuanto a qué hacer en esta situación. Mi objetivo principal es Barrer y Asaltar a todas las Guerrillas que están en las casillas en las que estoy yo, pero sólo tendría una Op Limitada. El Evento es muy bueno para mí y podría hacer que fuera más barato realizar acciones este turno, y ayuda al Sindicato. Cogeré el Evento, puesto que promueve una estrategia de partida más larga y no creo que gane en este turno.*

La ejecución del Evento *Ambassador Smith* por parte del Gobierno devuelve la Alianza

con EE.UU. de “Reluctante” a “Firme” de nuevo, la Ayuda de 5 a 14, y los Recursos del Sindicato de 4 a 11 (añadiendo lo menor de +9 o la mitad de la ayuda, redondeando hacia abajo).

Los cilindros del 26Julio y del Directorio vuelven a “Elegible”...



Pinar, el paraíso de los gánsteres, defendido.

El 26Julio añade 4 Guerrillas en Sierra Maestra (¡su Reagrupamiento coloca el DOBLE de las Bases y Población presentes!), 1 en Oriente, 1 en Camaguey Provincia, 1 en Las Villas, 1 en Matanzas, 1 en Habana y 1 en Pinar del Río. Eso es Reagrupamiento en 7 casillas a 1 Recurso cada una, de manera que los Recursos del 26Julio bajan de 12 a 5.



Causando más daño, ¡Steve se Infiltra en las fuerzas Policiales en Las Villas! Retira 1 Policía allí a Disponibles del Gobierno y coloca 1 Guerrilla roja en su lugar

El Gobierno tiene línea con Washington.

Karl (Directorio): Una Op Limitada no me ayuda en mucho. Creo que el próximo Evento será tentador para que el Gobierno cambie la última Ciudad de Oposición Activa a Apoyo Activo. Así que cuento con conseguir una Op + Actividad Especial completa en el siguiente turno.



Carta jugada

En el mazo

El Directorio, 2ª Elegible, pasa y recibe +1 Recurso. Mueve el cilindro de Elegibilidad amarillo a la sección inferior “Pase”, para mostrar que el DR seguirá Elegible en la siguiente carta. Los Recursos del Directorio pasan a 7. Al estar tanto el Gobierno como el Sindicato No Elegibles, la carta termina.

Colleen (Gobierno): Parece una pérdida de tiempo coger el Evento sólo para que el M26 lo deshaga con el siguiente evento, pero parece que es la mejor jugada para mí ahora.

El Gobierno juega el Evento: El plan de los rebeldes para una huelga general fracasa y Santiago de Cuba cambia a Apoyo Activo. El jugador del Gobierno conferencia con su aliado del Sindicato y acuerda también que se abra el Casino cerrado de Pinar del Río.

Cambia el Apoyo Total a “16” y Casinos Abiertos a “3”.



El M26 se une a la lucha en Las Villas.

El Directorio –que sigue elegible al pasar en Eulogio Cantillo– es ahora la 2ª Elegible. Puesto que el Gobierno, 1ª Elegible, ejecutó el Evento, el DR tiene ahora Operaciones + Actividad Especial completa a su disposición...

Karl (Directorio): Tengo la impresión de que el M26 y el Sindicato lo están haciendo muy bien en esta partida. Voy a caer con fuerza sobre el 26M para que no presenciamos como un montón de Terrorismo cambia las casillas a Oposición. Sólo puedo eliminar la Oposición (o el Apoyo) por medio de Actividades Especiales o Terror, lo que no me ayudará a ganar la partida. Así que atacaré a Camagüey, Oriente, Matanzas y Las Villas, usando la Emboscada en Matanzas.



Carta jugada

En el mazo

La Emboscada en Matanzas elimina a la Guerrilla roja que está allí y añade una Guerrilla Oculta del Directorio y, con ello, el Control DR (Pob + Bases DR a “6”).

quieres o ¡despliega una nueva partida para reescribir la historia!

CAMBIOS CON RESPECTO A ANDEAN ABYSS

Jugadores de *Andean Abyss*: ¡comenzad aquí!

Cuba Libre presenta muchos pequeños cambios con respecto al Volumen I de la Serie COIN, *Andean Abyss*, así que asegúrate de consultar las Reglas del Juego. Esta sección resume los principales cambios para que puedas jugar rápidamente.

Gobierno



En lugar de *El Presidente*, el Gobierno cubano está sujeto al contador de **Alianza Estadounidense**, que determina cuántos Recursos por casilla le cuestan sus Operaciones, los niveles de Ayuda, y si los Ataques Aéreos están disponibles (6.3.1).

La **Acción Cívica** es más cara, 4 Recursos por marcador de Terror o modificación (6.3.2).

Los **Centros Económicos** (1.3.4) reemplazan a las Líneas de Comunicaciones; el Gobierno los defiende con Operaciones similares a las Patrullas llamadas **Guarniciones** (3.2.2).

Una Actividad Especial menos flexible, **Transporte** (4.2.1), reemplaza al Transporte Aéreo, y una especie de Terror Gubernamental llamado **Represalia** (4.2.3) reemplaza a Erradicar.

El Gobierno cubano no se beneficia de mejoras de Capacidades duraderas, sino que tienen Eventos de **Impulso** a su disposición (5.4).

La **Victoria** del Gobierno durante una Ronda de Propaganda precisa no sólo Apoyo Total, sino que todas las Ciudades estén en Apoyo Activo (7.2).

26 de Julio

El Movimiento 26 de Julio (también llamado “M26”) tiene Operaciones,



Actividades Especiales y objetivos de Victoria similares a los de las FARC en *Andean Abyss*.

En donde ha establecido Bases, puede **Reagrupar** guerrilleros para su causa incluso más rápidamente (3.3.1).

En lugar de Extorsionar Recursos al pueblo, puede **Infiltrarse** en las inestables fuerzas Gubernamentales para tomarlas desde dentro (4.3.1).

En lugar de Impulsos Insurgentes, el 26 de Julio y las otras Facciones Insurgentes tienen **Capacidades** duraderas (5.3), muy parecidas a las del Gobierno en *Andean Abyss*.

Directorio



El Directorio Revolucionario (o “DR”) opera de manera similar a las AUC en *Andean Abyss*, pero con un objetivo de **Victoria** diferente: debe construir Bases y **Controlar** a la Población (7.2-3). Lleva la cuenta del Control de todas las Facciones a lo largo de la partida (1.7).

El Directorio también difiere en cuanto a que apunta hacia el centro del espectro político, siendo capaz de **Reagrupar** no sólo en casillas Neutrales, sino también en casillas con Oposición o Apoyo Pasivos (3.3.1).

Además, la población en Oposición y las Guerrillas rivales no activarán a las Guerrillas DR que **Marchan** a sus áreas (3.3.2).

En áreas rurales (“Provincias” en Cuba, en lugar de Departamentos), el Directorio, en lugar de Extorsionar Recursos, puede **Subvertir** a la población local que Controla para conseguir Recursos y eliminar el Apoyo al Gobierno o la Oposición a favor del M26 (4.4.1).

Sindicato



La Facción del Sindicato ejerce algunas actividades y persigue condiciones de

victoria similares a las de los Cárteles en *Andean Abyss*, pero con importantes diferencias.

Las Bases del Sindicato son **Casinos** que no pueden ser eliminados por las acciones de otras Facciones (14.4-5). Sin embargo, pueden ser Cerrados y deben de estar Abiertos para contar para Control, Reagrupamiento, Ingresos y Victoria.

El **Reagrupamiento** del Sindicato sólo coloca Guerrillas individuales (3.3.1). El Sindicato no Reagrupa nuevos Casinos, sino que debe **Construirlos**, una Operación única del Sindicato que reemplaza el Ataque y que nunca es gratuita (3.3.5, 3.1.2).

El Control de los Casinos por parte de otras Facciones les permitirá a éstas **Malversar** las ganancias en Recursos del Sindicato (6.2.3).

El Sindicato tiene una fuente de ingresos adicional: suficiente presencia en Ciudades y **Centros Económicos** (6.2.2, 1.3.4).

La Actividad Especial del Sindicato **Beneficio** coloca marcadores de **Dinero**, igual que el **Procesamiento** coloca Cargamentos de los Cárteles en *Andean Abyss*, con el giro de que el Gobierno corrupto puede retener Dinero igual que los Insurgentes (4.5.1-2, 6.2.4).

Los Casinos son más difíciles de expandir que la producción de coca, así que no hay actividad de Cultivar. En su lugar, el Sindicato puede hacer que el Gobierno corrupto sitúe fuerzas que protejan sus Casinos (4.5.3).

Facciones Sin Jugador

La Sección 8.0 de las reglas tiene muchos cambios importantes y deberían ser revisados en su totalidad si se van a usar Facciones Sin Jugador. Al contrario que en *Andean Abyss*, las 4 Facciones tienen cartas de flujo para Facciones Sin Jugador. 3 jugadores pueden dejar que el sistema de juego maneje 1 de las 4 Facciones y similar.

RESUMEN DE ROLES

Gobierno



Situación. El Gobierno de Cuba bajo el dictador Fulgencio Batista ha presidido un país cada vez más rico, pero los beneficios de ese boom económico sólo han sido visitados por unos pocos cubanos ricos y compinches del Presidente. La estrecha relación entre Batista y el Sindicato Estadounidense ha producido al Dictador grandes cantidades de dinero y ayudado a fundar la policía secreta de Batista. Manteniendo al Presidente en el poder, el gobierno de los Estados Unidos está empezando a plantearse su inversión y ha estado presionando a Batista para que se haga a un lado.

Objetivo. Aprovecharse de la fuerte posición inicial y derrotar a los insurgentes antes de que se establezcan. Mantener el control de las ciudades y buscar ganar apoyo en unas pocas provincias selectas.

Herramientas. Tus tropas son las fuerzas más poderosas del juego. Elige tus cartas de impulso cuidadosamente (activar una carta de impulso justo antes de la Carta de Propaganda es un desperdicio) y maximiza su uso. Tus fuerzas no son apropiadas para las Acciones Cívicas, así que piénsatelo bien antes de gastar recursos en ellas. Aprovecha cualquier oportunidad para mantener alta la Alianza con EE.UU.

Tratos. El Sindicato puede proporcionarte una de las más valiosas herramientas del arsenal: Dinero. Este te permitirá Barrer y después Asaltar en una sola casilla.

Consejo. Las alianzas temporales con los insurgentes del 26Julio o del Directorio pueden ser valiosas hacia el final de la partida, cuando tus posibilidades de victoria parezcan sombrías.

26 de Julio



Situación. El movimiento de guerrillas 26 de Julio ha desembarcado cerca de la punta oriental de Cuba, y después de varios escapes por los pelos, ha establecido una base en Sierra Maestra. También han logrado apoyo de grupos del exterior de La Habana y de la ciudad de Santiago de Cuba. Inicialmente, los hombres de Castro deben consolidar sus fuerzas y entrenar su ejército

mientras desorganizan las fuerzas del Gobierno. Generalmente, la facción del 26 de Julio necesitará aliarse con las dispares fuerzas del Directorio para evitar que el Gobierno logre ganar a comienzos de la partida.

Objetivo. Cultivar tanta oposición contra el régimen de Batista como sea posible, a la vez que se aprovechan también todas las oportunidades para dificultar las cosas a las facciones rivales.

Herramientas. Tienes dos grandes ventajas. Primero, puedes reagrupar a un mayor número de guerrillas que las demás facciones. Segundo, el Terror aumentará la oposición al Gobierno incluso hasta el punto de la oposición activa. Especialmente combinando actividades especiales como Infiltración y Secuestro, el 26 de Julio puede acercarse a la victoria y dañar a sus oponentes a la vez.

Tratos. Inicialmente, intenta trabajar con el Directorio para dejar al Gobierno por debajo de su margen de victoria. Posteriormente, cuando cada facción luche para sí misma, una alianza con el Sindicato puede proporcionar acceso a dinero a cambio de dejar las propiedades de la mafia en paz.

Consejo. Una capacidad a comienzos de la partida puede abrir muchas opciones posteriormente, pero coger muchas capacidades puede hacerte desperdiciar valiosas operaciones.

Directorio



Situación. El Directorio Revolucionario –un grupo rebelde de estudiantes fundado por José Antonio Echeverría– también está combatiendo a Batista, pero difiere del 26 de Julio en sus tácticas y objetivo. El Directorio es extremadamente vulnerable al principio. Aunque comienza con guerrillas urbanas en La Habana, estas son a menudo los objetivos iniciales del Gobierno. A veces, ciertos eventos tempranos pueden ayudarte a desarrollar tu posición, pero otras puede que tengas que abrirte camino cuidadosamente para establecer una Base en la Cuba central.

Objetivo. Controlar una porción significativa de Cuba a la vez que construir un ejército potente.

Herramientas. El Directorio sólo necesita una pequeña modificación en el Apoyo o en la Oposición para reagrupar guerrillas (se reagrupa con Apoyo u Oposición Pasivos), así que tus guerrillas pueden disputar rápidamente áreas que queden vulnerables debido a eventos o a actividad enemiga. Si ganas el control de una casilla, puedes consolidar rápidamente tus ganancias con la Actividad Especial Subversión.

Tratos. Tendrás que trabajar con la facción del 26 de Julio al principio de la partida, pero estate abierto a cooperar con cualquier facción posteriormente. Si Castro se hace demasiado fuerte, puede que descubras que es necesario pactar con el diablo Batista.

Consejo. Tu débil posición puede ser utilizada a tu favor, administrando tus recursos y atacando donde surja la oportunidad. En las áreas rurales que controles, la actividad Subversión puede ser muy poderosa para hacer frente al 26 Julio o al Gobierno con el populacho.

Sindicato



Situación. La Mafia estadounidense había estado buscando un refugio del sistema de Justicia de los Estados Unidos durante décadas y encontraron lo que creyeron el lugar perfecto en Cuba. El presidente cubano era un amigo que deseaba hacer la vista gorda al crimen organizado a cambio de una cortada generosa. Incluso sus compañeros insurgentes fueron contemplados como oportunidades para hacer dinero, puesto que la revolución les dio la oportunidad de vender armas a los rebeldes y de mantener a Batista dependiente del dinero malversado a través de las ganancias de los casinos.

Objetivo. Expandir tu imperio de casinos mientras acumulas tantos recursos como sea posible.

Herramientas. El dinero de los beneficios de los casinos es la herramienta más importante del arsenal del Sindicato. El dinero puede ayudar a construir nuevos casinos, añadir recursos si se mantienen hasta la Fase de Propaganda, o ser usado para comprar Operaciones Limitadas adicionales. Pasarle dinero a otro jugador puede ayudar a mantener relaciones amistosas.

Tratos. Ayuda al Gobierno lo suficiente al principio, pero no tanto como para proporcionarle una victoria temprana. Ofrece al Gobierno dinero a cambio de que limpie a los rebeldes de las mismas casillas que tus casinos. Más tarde, el Directorio o el 26Julio pueden ayudarte a mantener los casinos abiertos, así que busca tus aliados donde quiera que puedas.

Consejo. Sé diplomáticamente activo. Señala cada “buena obra” que hagas a los demás jugadores y distribuye el dinero para ganar favores. Ten cuidado con tomar la delantera demasiado pronto, puesto que el Sindicato puede ser un blanco fácil para el secuestro o el asesinato.

GUÍA PARA LAS OPERACIONES COIN

Notas de Estrategia para el Gobierno por Joel Toppen, adaptado de *Andean Abyss*

A continuación hay una introducción a las fuerzas de la Facción Gubernamental y a algunas acciones clave para esta.

Tropas



Las tropas son tus caballos de tiro. Van a realizar todo el trabajo pesado para ti. Esencialmente, las Tropas son fichas que pueden ser movidas a las casillas para buscar (Barrer) o destruir (Asaltar) a las Bases y Guerrillas Insurgentes.

Las Tropas pueden incorporarse a la partida por medio de una Operación de Entrenamiento. Las Tropas pueden mover por medio de una:

- **Operación de Barrido** en una Ciudad o Provincia adyacentes para encontrar (Activar) Guerrillas Insurgentes.
- **Operación de Guarnición** en Centros Económicos (CEs) para encontrar (Activar) Guerrillas Insurgentes (y quizás matarlas en tal casilla) y también para reforzar Ciudades.
- **Actividad Especial Transporte:** 3 tropas cualesquiera mueven de una Ciudad o Base a cualquier casilla del tablero. ¡No subestimes la efectividad de esta Actividad Especial! El ejército cubano podía planificar operaciones que llegaban a todas las áreas de la isla. (Por desgracia, una vez

las tropas se empantanaban combatiendo en áreas remotas, esa flexibilidad se perdía).

- **Actividad Especial Protección:** 2 tropas cualesquiera mueven de cualquier sitio a una Provincia con un Casino abierto o CE. Suena fácil, pero el impedimento es que el Sindicato, no tú, ¡mueve las fuerzas que se usan en esta acción!

Las Tropas matan a las Guerrillas Insurgentes por medio de una Operación de Asalto, pero sólo a guerrillas Activas.

Las guerrillas deben ser Activadas por un Barrido (o por alguna acción que llevaran a cabo ellas mismas) antes de que las Tropas del Gobierno puedan eliminarlas.

Además, por medio de su presencia, las Tropas pueden tomar el control Gubernamental de una casilla. Pero, y esto es importante, por sí mismas, las Tropas no pueden modificar el estatus de Apoyo/Oposición de un área. Necesitan apoyo Policial para lograr eso. En la Fase de Redespliegue, las Tropas en una casilla de CE o de Provincia sin Base del Gobierno deben desplegar fuera de esa área (incluso si esa casilla está controlada por el Gobierno). Por ello, su poder de resistencia fuera de una Ciudad es limitado.

Además, las Tropas, al bloquear el control enemigo en una casilla, pueden inhibir la capacidad del Directorio de usar la Actividad Especial Subversión y que el 26Julio Agite para aumentar la Oposición. Finalmente, cuando son posicionadas en un CE, las Tropas pueden detectar (Activar) a las Guerrillas que Marchan.

Policía



Las fichas de Policía son muy, muy importantes para el Gobierno. Aunque mucho menos móviles que las Tropas, la Policía proporciona al Gobierno poder de resistencia posicional.

Esto es lo que la Policía puede hacer por ti:

- La Policía no puede mover con las Tropas en un Barrido (a menos que esté en juego el Impulso Gubernamental *S.I.M.*). Pero puede, si ya está posicionada en la casilla,

ayudar a las Tropas en la casilla que está siendo Barrida.

- La Policía inhibe la habilidad del 26 Julio para usar la Acción Especial Secuestro y la de Asesinar del Directorio. Como las Tropas, la Policía en CEs o en casillas con Apoyo puede detectar (Activar) Guerrillas que Marchan (muy importante para proteger Ciudades), e impedir al Directorio la Subversión en una casilla.
- La Policía puede ser usada para Guarnicionar CEs para activar Guerrillas allí, e incluso realizar un Asalto en un CE como parte de la acción.
- En las Ciudades, la Policía puede participar en Asaltos.
- La Policía, al igual que las Tropas, puede proteger una Base Gubernamental de un Ataque (hay que eliminar los cubos antes de eliminar una Base).

Hasta el momento, probablemente no suene como terriblemente útil para el jugador. Hay, sin embargo, un papel crucial que la Policía tiene y que la hace indispensable: permite al jugador del Gobierno realizar Acciones Cívicas durante una carta de Propaganda, y también como parte de una Operación de Entrenamiento.

La Acción Cívica es el medio por el cual el jugador del Gobierno degrada la Oposición y/o aumenta/mejora el Apoyo, necesario para cumplir las condiciones de victoria del Gobierno. Es necesario al menos 1 cubo de Policía para realizar una Acción Cívica en una Fase de Propaganda o como epílogo a una Operación de Entrenamiento.

La Policía no puede mover mediante el Transporte ni (normalmente) mediante el Barrido. Sólo puede ser movida a CEs durante una Guarnición y/o a Ciudades por medio de Guarnición o con la actividad Protección del Sindicato. Pero hacer llegar a la Policía a Provincias no es tan simple y precisa de planificación. Así que, ¿cómo llevas a la Policía a donde la necesitas sin usar una Operación de Patrulla?

Hay dos métodos principales:

Entrenamiento: Puedes llevar a la Policía a una casilla en la que hace falta simplemente realizando una Operación de Entrenamiento y Entrenando Policía en esa

casilla. En las Ciudades, esto no es un problema, ya que puedes Entrenar en cualquier ciudad. Entrenar en Provincias, sin embargo, precisa de un poco de planificación.

Para colocar cubos en una Provincia mediante Entrenamiento, debes de tener allí una Base. Para tener una Base en una Provincia, debes primero tener dos cubos en esa Provincia. De acuerdo, ¿y cómo metes cubos en una Provincia para poder colocar una Base? Normalmente, realizarás una Operación de Barrido para mover Tropas a una provincia. También podrías usar la Actividad Especial Transporte para llevar por barco 3 Tropas adicionales allí. Entonces, en un turno posterior, realizas una Operación de Entrenamiento en esa Provincia, sólo que no colocas cubos: en su lugar, retiras 2 cubos y colocas una Base.

Una vez tienes una Base, en un turno futuro puedes Entrenar y colocar Policía en esa Provincia. Si tienes Tropas y Policía y hay más fichas del gobierno que de otra Facción en esa Provincia, puedes también pagar por una Acción Cívica para mejorar el Apoyo (incluso sin una Base).

Redespliegue: Durante la Fase de Redespliegue de una carta de Propaganda, el jugador del Gobierno puede reposicionar cualquier número de cubos de Policía a cualquier CE o casilla sin Control Gubernamental. Se trata de una potente oportunidad para mover la normalmente menos móvil Policía por el tablero. Debes planificar muy cuidadosamente esta acción, o podrías verte obligado a malgastar Recursos y tiempo Operacional posteriormente.

Y así, en resumen, el jugador del Gobierno puede reposicionar su Policía preventiva y gratuitamente durante la Fase de Redespliegue. El jugador del Gobierno puede colocar nuevas fichas de Policía reactivamente y por un coste en Recursos considerable cuando realiza una Operación de Entrenamiento durante una carta de evento. La Policía permite al Gobierno ganar ese precioso apoyo necesario para cumplir sus condiciones de victoria. Esto, entonces, liberará probablemente a las

Tropas para desplegar en otro sitio contra los Insurgentes. La Policía proporciona al Gobierno poder de resistencia.

Bases



Las Bases son cruciales para el éxito del Gobierno en cuanto a que proporcionan el único medio por el cual el Gobierno puede mantener una presencia constante de Tropas en el campo. El jugador del Gobierno puede establecer sólo dos Bases. ¡No las desperdicies!

¿Dónde necesitas Bases? Las necesitas en Provincias. No las necesitas en Ciudades. ¿Por qué? Las Ciudades son, de hecho, Bases. Las Bases permiten al jugador Entrenar Tropas y Policía en esa casilla. Puesto que ya has hecho eso en una Ciudad, ¡no necesitas dar dos cubos y usar una de tus tres fichas de Base allí! El único bien que una Base en una Ciudad le puede hacer al Gobierno es negar la habilidad para colocar una segunda base en una Ciudad a una de las Facciones Insurgentes. Pero, puesto que el Gobierno sólo tiene dos Bases con las que trabajar, este uso de una Base parece un desperdicio

¿Para qué necesitas Bases? Necesitas Bases para Entrenar Policía y Tropas en una Provincia. Para reducir la Oposición y aumentar el Apoyo al Gobierno, el jugador del gobierno debe llevar a cabo Acciones Cívicas ya sea en conjunción con una Operación de Entrenamiento o durante una Carta de Propaganda. Para llevar a cabo una Acción Cívica, debe haber en una casilla una o más fichas de Policía. Para llevar Policía a un Departamento en el que no hay actualmente, debe normalmente ser Entrenada allí. Para ser Entrenada allí, necesitas una Base.

Las Bases también permiten a las Tropas permanecer en un Departamento durante la Fase de Redespliegue de una Carta de Propaganda. Y así, si el jugador del Gobierno todavía está luchando para quitar el control de un Departamento a una facción Insurgente cuando se resuelve una carta de Propaganda, la presencia de una Base en el Departamento permite al jugador

del Gobierno mantener sus tropas en el campo.

¡Pues ahí lo tienes! Las Bases son una pieza importante más de la maquinaria del Gobierno.

EJEMPLO DE PARTIDA CON 1 JUGADOR

Una vez hayas completado el tutorial que comienza en la página 1, te recomendamos que pruebes este recorrido paso a paso de parte de una partida en solitario: te ayudará a comprender cómo trabajan las Facciones Sin Jugador para 2 o 3 jugadores también. Síguelo, consultando las ilustraciones, o despliega el tablero y lleva a cabo los movimientos descritos. Puedes pescar cada carta conforme es nombrada, o preparar el mazo con el orden de cartas proporcionado en la casilla sombreada a continuación. Cada carta jugada comienza con un párrafo numerado. El texto en cursiva añade comentarios.

Preparación del Mazo para Este Ejemplo

Si quieres prepara el juego para seguir este ejemplo, prepara el mazo de la siguiente manera:

Apila las siguientes cartas bocabajo, en orden de la superior a la inferior.

- Escapade
- Eloy Gutiérrez Menoyo
- Anastasia
- Ambassador Smith
- Sierra Maestra Manifesto
- Larrazábal
- **Propaganda!**
- Pact of Caracas
- Sánchez Mosquera
- MAP
- Operation Fisherman
- Batista Flees
- Santo Trafficante, Jr
- Coup
- El Che
- Vilma Espín
- **Propaganda!**

Divide las restantes cartas de Evento en 3 montones más o menos iguales y baraja una carta de Propaganda en 2 de los montones. Apila los tres montones

bocabajo bajo las cartas anteriores, con las cartas de Propaganda en los dos montones inferiores

En *CUBA LIBRE*, el jugador en solitario puede jugar con el régimen de Batista, intentando mantenerlo en el poder, o con los revolucionarios del 26 de Julio intentando derrocarlo a la vez que mantienen a la Mafia y a los rivales del Directorio a raya. En cualquier caso, las reglas para Facciones Sin Jugador (sección 8) gobiernan a las otras 3 facciones. Este jugador decide jugar con el 26 de Julio sin reglas opcionales, y prepara el tablero y el mazo.

1) El jugador le da la vuelta a la primera carta que se jugará y revela la siguiente: es *Escapade*, seguida de *Eloy Gutiérrez Menoyo*. El Directorio es la 1ª Elegible en *Escapade*. La regla 8.1 especifica que una Facción Sin Jugador jugará el Evento a menos que no tenga efecto o que las Instrucciones especiales del Evento (8.4.1) digan otra cosa. Si el evento es de Uso Dual (5.2), el Directorio usará el texto sombreado (8.4.2), de nuevo siempre que las Instrucciones especiales del Evento no digan lo contrario. (El Gobierno y el Sindicato Sin Jugadores habrían usado el texto sombreado en su lugar.) El Directorio no tiene Instrucciones especiales para ese Evento, así que jugará la parte sin sombrear del Evento.

Escapade coloca una Guerrilla y una Base del Directorio bien en Camagüey Provincia o bien en Oriente. Las casillas para los Eventos se seleccionan de manera que se asegure que tantas Bases posibles, y después otras fichas, son colocadas (8.4.4, 3º punto), pero hay sitio para una Base en las dos Provincias, de manera que la elección se hace al azar (8.2). Puesto que sólo hay 2 casillas entre las que elegir, el jugador reparte equitativamente las posibilidades en una tirada: 1-3 Camagüey Provincia, 4-6 Oriente. (El jugador podría haber usado la tabla de Casillas Aleatorias en su lugar; eso hubiera costado un poco más de tiempo.) La tirada es un "5", de manera que el Directorio Sin Jugador coloca una Guerrilla y una Base en Oriente. Esto le da el Control de Oriente, así que su

Marcador de Victoria (Pob + Bases DR) se mueve a 4 (3 de Población, 1 Base).

La Facción del Gobierno Sin Jugador es la 2ª Elegible. Puesto que la 1ª Facción (DR) ejecutó el Evento, el gobierno como 2ª Elegible puede ejecutar Ops y, posiblemente, una Actividad Especial. El jugador consulta la hoja de ayuda del Gobierno Sin Jugador (8.8). La primera pregunta en la tabla de flujo es si a alguna Ciudad o Base Gubernamental le falta Control Gob o Tropas o Policía. No hay Bases del Gobierno en el mapa y todas las Ciudades están bajo Control Gob y tienen Tropas y Policía, así que la respuesta es "No". La siguiente pregunta dice si las Guerrillas del 26Julio en CEs están Ocultas o superan a los cubos allí (lo que les permitiría Sabotear y/o Secuestrar), pero no hay Guerrillas del 26Julio en CEs, así que de nuevo la respuesta es "No". La tercera pregunta es si un Asalto permitiría añadir Control Gob o eliminar una Base o 3+ Guerrillas. El Gobierno sólo puede Asaltar a Guerrillas Activas y bases sin Guerrillas Ocultas que las protejan, así que la respuesta vuelve a ser "No". Siguiendo la flecha de "No" de la última pregunta, vemos que el Gobierno realizará Barrido. Las Ops del Gobierno Sin Jugador están limitadas a un máximo de 9 Recursos (8.8.2, 8.8.4, 8.8.5), y el coste de una Op depende del nivel de la Alianza con EE.UU. (6.3.1). Al comienzo de la partida, la Alianza Estadounidense es todavía Firme, así que cada casilla cuesta 2 Recursos; el Gobierno puede por lo tanto realizar Barrido en hasta 4 casillas por un coste total de 8 Recursos antes de alcanzar su límite de 9 Recursos.

De acuerdo con la casilla de prioridades para el Barrido en la hoja de ayuda para el Gobierno Sin Jugador (8.8.4), el Gobierno Sin Jugador Barre para Activar Guerrillas Ocultas del 26Julio o del DR, primero donde haya Apoyo, después en Havana Ciudad, después en cualquier otro sitio. Dentro de estas prioridades, Barrerá primero donde ya tenga cubos. Hay dos casillas con Apoyo y con Guerrillas Ocultas del 26Julio o el DR: Havana Ciudad y La Habana Provincia. De estas, Havana Ciudad ya tiene cubos, así que se convierte en la

primera casilla seleccionada. El jugador señala la selección con un peón blanco en Havana (3.3.1).

Haría falta 1 Tropa para Activar la única Guerrilla que hay en La Habana Provincia, y 3 Tropas para establecer Control Gob allí, de manera que para que La Habana provincia sea elegible para Barrido, el Gobierno debe ser capaz de mover al menos 1 cubo de Tropas allí. Hay 6 cubos de Tropas en la adyacente Havana Ciudad, todos los cuales podrían abandonarla sin que el Control Gob se perdiera allí (2º punto de prioridad en el recuadro de Barrido), así que el Gobierno selecciona La Habana Provincia como segunda casilla para el Barrido (colocando un peón allí para que le ayude a recordarlo) y mueve 3 cubos de Tropas allí desde Havana Ciudad.



El Gobierno realiza Barrido en las ciudades en disputa y en las provincias de Camagüey y La Habana, apoyado por un ataque aéreo en La Habana.

La siguiente prioridad en el Barrido después de casillas con Apoyo es Havana Ciudad, indistintamente de su nivel de Apoyo u Oposición, pero ya ha sido seleccionada. La última prioridad en el Barrido es “cualquier otro sitio”, primero donde haya cubos. Hay aún una casilla con una Guerrilla 26Julio Oculta y cubos: Santiago de Cuba, que seleccionamos y señalamos debidamente como tercera casilla para el Barrido.

Queda todavía una casilla para el Barrido por seleccionar, la cuarta. Hay Guerrillas Ocultas del 26Julio y del DR adyacentes a casillas con Tropas en Camagüey Provincia y Sierra Maestra. (Las 2 Tropas de Santiago de Cuba están disponibles para Barrer Sierra Maestra porque los 2 Policías también presentes allí son suficientes para Barrer a la única Guerrilla del 26Julio y

mantener el Control del Gobierno si las Tropas se marchan.) Una tirada de dado equitativa selecciona Camagüey Provincia como cuarta casilla para el Barrido. Esta Provincia es de Bosque, así que serán necesarias dos cubos de Tropas para Activar la única Guerrilla que hay allí (3.2.3). Estas Tropas podrían venir ambas de Las Villas, o una de Las Villas y otra de Camagüey Ciudad. Otra tirada equitativa selecciona Las Villas como la primera y por lo tanto única casilla de origen, y se mueven dos de los cubos de allí a Camagüey Provincia.

Con todas las casillas para Barrido seleccionadas y todos los movimientos de Tropas ejecutados, el Barrido Activa todas las Guerrillas de las cuatro casillas y se colocan marcadores de Control Gob en las provincias de La Habana y Camagüey (eliminando el Control DR en Camagüey Provincia).

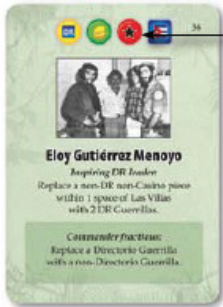
Los Recursos del Gobierno bajan de 15 a 7, y el marcador de Población + Bases DR se mueve de 4 a 3.

Una vez acabada la Operación de Barrido, la flecha “entonces” de la tabla de flujo nos lleva a la casilla de Ataque Aéreo como Actividad Especial del Gobierno Sin Jugador. La primera prioridad es eliminar una Base del 26Julio y, si eso falla, una Base DR, pero ambas Bases rebeldes en el mapa están protegidas por Guerrillas. La siguiente prioridad es eliminar una Guerrilla 26Julio en una casilla con cubos, y hay una en La Habana Provincia; es rápidamente atacada y eliminada del mapa y colocada en la casilla de Disponibles del 26Julio. El jugador retira también los peones que señalaban las casillas del Barrido.

El Gobierno ha comenzado rápidamente el negocio de dar caza a células guerrilleras ocultas.

2) Se juega ahora *Eloy Gutiérrez Menoyo*, y la siguiente carta revelada es *Anastasia*. El Sindicato es la 1ª Elegible, y hay una aureola alrededor del símbolo del Sindicato en la carta, lo que indica que ese Evento tiene Instrucciones especiales (8.4.1). Las

instrucciones dicen que el Sindicato Sin Jugador jugará el Evento si tiene alguna Guerrilla disponible, lo cual se cumple, así que juega el Evento. Tirando en la tabla de Casillas Aleatorias (8.2): un “3” en el dado verde, un “4” en el amarillo: Matanzas. No hay Guerrilla DR en Matanzas, así que el jugador sigue las flechas hasta Camagüey Provincia, donde la Guerrilla DR es reemplazada por una Guerrilla del Sindicato.



La aureola gris le dice al jugador que compruebe las instrucciones especiales (8.4.1) en la hoja de esta Facción Sin Jugador antes de que esta ejecute el Evento.

Observa que, en este caso, el Sindicato Sin Jugador habría hecho exactamente lo mismo sin las Instrucciones del Evento: el 1º párrafo de 8.4.4 asegura que las Facciones Sin Jugador sólo se seleccionarán a sí mismas o a otras Facciones Sin Jugador para beneficiarse de Eventos que coloquen fichas. Al ser el 26Julio llevado por un jugador, las únicas Guerrillas que no sean del Directorio y que sean de una Facción Sin Jugador que el Sindicato podría colocar serían las suyas propias. (Esta instrucción de Evento en particular es necesaria para partidas en solitario del Gobierno.)

Sólo el 26Julio queda Elegible; puede hacer Ops con Actividad Especial. El jugador decide Reagrupar en Sierra Maestra (colocando 4 Guerrillas), Las Villas, Santiago de Cuba y Matanzas (1 Guerrilla en cada). Esto le cuesta 4 Recursos, uno por casilla, así que los Recursos del 26Julio bajan de 10 a 6. La única Actividad Especial del 26Julio posible con un Reagrupamiento es Infiltración, así que el jugador se Infiltra en uno de los cubos de Policía de Santiago de Cuba y lo reemplaza con una Guerrilla 26Julio. Finalmente, se modifica el Control de las Casillas: los marcadores de Control del Gobierno de las Villas y Santiago de Cuba se eliminan, y se

coloca un marcador de Control del 26Julio en Matanzas.



El Sindicato aprovecha de las divisiones internas del DR en Camagüey Provincia, mientras que el M26 se infiltra en las fuerzas policiales de Santiago.

3) La siguiente carta jugada es *Anastasia*, y tras ella viene *Ambassador Smith*. El DR es la 1ª Elegible, pero las Instrucciones del Evento dicen que ignoremos el evento. Mirando la tabla de flujo para el Directorio Sin Jugador, la primera pregunta es si el DR puede hacer Terror en una casilla Activa (con Apoyo u Oposición) o Asesinar una Base del Gobierno. Nada de esto es posible: no hay Bases del Gobierno en el mapa, y las únicas Guerrillas del DR en casillas de Apoyo u Oposición Activos (Havana Ciudad) fueron Activadas por el Barrido del Gobierno de la primera carta, así que no pueden realizar Terror.

Miramos la siguiente pregunta: DR tiene 6+ Guerrillas disponibles, así que se Reagrupará bajo la siguientes prioridades;

- Primero, Ocultando Guerrillas DR Activas en casillas con cubos y una Base DR. Esto no sucede en ningún sitio: las únicas Guerrillas DR Activas están en Havana Ciudad, donde el DR no tiene Base.
- A continuación, colocar Bases donde haya 3+ Guerrillas DR y espacio. Esto tampoco sucede en ningún sitio.
- Finalmente, colocar Guerrillas DR primero con Bases DR (añade 3 Guerrillas a la Base de Oriente), después con Guerrillas DR (Havana Ciudad, pero tiene Apoyo Activo, de manera que no es posible el Reagrupamiento del DR allí), y finalmente en 1 casilla aleatoria. Esta vez hay muchas

casillas posibles, así que el jugador tira en la tabla de Casillas Aleatorias (8.2): un “2” y un “5” da Las Villas, así que se coloca 1 Guerrilla DR allí. Finalmente, los Recursos del DR bajan de 5 a 3.

La Actividad Especial del DR que va con Reagrupamiento es la Subversión. Puesto que el 26Julio no puede ganar (1º punto de la casilla Subversión), lo que significa que el marcador del 26Julio no está en 16 o más (la condición de Victoria del 26Julio, 7.1), el DR Subvertiría en una Provincia con Apoyo si Controlara alguna (2º punto). Al fallar eso, Subvertirá una Provincia Neutral si es posible (3º punto). Pero la única Provincia que Controla es Oriente, que está en Oposición Pasiva. El DR Subvierte pues Oriente, ganando 2 Recursos (los Recursos del DR suben a 5 de nuevo) y eliminando el marcador de Oposición de Oriente. Oriente tiene Población 2, así que el marcador de Victoria del 26Julio baja de 7 a 5.

El Gobierno es la 2ª Elegible, y también tiene Instrucciones para el Evento que le dicen que ignore el Evento *Anastasia*. Si hubiera sido una Facción con jugador, estaría limitada a jugar el Evento o una OpLim, pero ¡las Facciones Sin Jugador siempre consiguen hacer Operaciones normales y (por lo general) una Actividad Especial en lugar de una OpLim! (Véase 8.1, 5º punto.) Esta vez hay una ciudad que no tiene Control Gob (Santiago de Cuba), así que el Gobierno Entrenará hasta el coste de 9 Recursos (pero sólo le quedan 7, lo que limita el Entrenamiento a 3 casillas):

- Primero, donde tenga 4+ cubos disponibles, en Ciudades o Bases Gob sin Control Gob, después en donde no haya Policía, después en donde no hayan Tropas. Santiago de Cuba no tiene Control Gob, así que el Gobierno Entrena para colocar 4 cubos (2 Policías y 2 Tropas, según 8.1.2, 1º punto). Las otras dos Ciudades todavía tienen Control Gob, Policía y Tropas, sin embargo, y no hay Bases del Gobierno en el mapa; así que el Gobierno no Entrenará para colocar cubos en ninguna casilla más incluso a pesar de que todavía tiene 4+ cubos disponibles.
- Después, para construir una Base en una Provincia con 2+ cubos, sin Base del

Gobierno, y sitio para una. El Gobierno tiene 3 cubos de Tropas en La Habana Provincia y 2 en Camagüey Provincia. Una tirada de dado equitativa selecciona Camagüey Provincia, así que las 2 Tropas son reemplazadas con una Base Gob. El marcador de Control se elimina, puesto que la Base no supera en número a la Guerrilla del Sindicato presente en esa casilla.

- Puesto que se ha construido una Base, no estaría permitida la Acción Cívica incluso si el Gobierno tuviera suficientes Recursos para ello.

Estas Ops cuestan un total de 4 Recursos (2 por casilla), lo que reduce los Recursos del Gobierno de 7 a 3.

El Gobierno invierte en la expansión de la presencia militar en el campo.

La flecha “entonces” que sale de la casilla de Entrenamiento lleva a la Actividad Especial Transporte. Havana y Santiago tienen cada una 3 Tropas por encima del número de fichas necesarias para mantener Control Gob (para usar la formulación de la tabla de flujo, están “por encima del Control”). Una tirada equitativa selecciona Santiago. La primera prioridad “A” es a una Provincia con Policía pero sin Tropas (no hay ninguna), después una casilla con más Guerrillas Activas que Tropas (tampoco hay), y finalmente una casilla donde las Tropas Transportadas eliminarían el Control de otra Facción. Pinar del Río y Matanzas cumplen todas la última condición; una tirada aleatoria selecciona Pinar del Río. Tres cubos de Tropas mueven toda la longitud completa de la isla desde Santiago hasta Pinar, reemplazando el Control del Sindicato allí con Control Gob.



El Gobierno transporta tropas recién entrenadas de un extremo al otro de la isla.

4) Se juega *Ambassador Smith*; *Sierra Maestra Manifesto* es la siguiente. El Sindicato es la 1ª Elegible y juega el Evento. La Alianza Estadounidense ya está en firme y no puede subir más, pero la Ayuda y los Recursos del Sindicato aumentan ambos de 15 a 24.

El Sindicato se ha ayudado a sí mismo, pero también a su amigo el Gobierno Sin Jugador.

El 26Julio es la 2ª Elegible. El jugador decide Reagrupar de nuevo, esta vez colocando Bases en Sierra Maestra y Santiago (eliminando 2 Guerrillas de cada casilla), y colocando una segunda Guerrilla en Las Villas. El jugador se Infiltra entonces en el último cubo de Tropas de Las Villas, colocando una tercera Guerrilla allí y tomando el Control de la casilla. Las nuevas Bases aumentan la Oposición + Bases de 5 a 7. El coste de las Operaciones es de 3 Recursos, reduciendo los Recursos del 26Julio de 6 a 3.

5) La siguiente carta es *Sierra Maestra Manifesto* (se revela *Larrazábal*). El DR juega el Evento (pero permanece Elegible de acuerdo con el texto del evento). En el orden de Facciones de la carta, cada Facción coloca 2 fichas que no sean Casinos en una casilla donde ya tenga fichas: 26Julio es la primera en hacerlo. El jugador sólo tiene una Base disponible, y la coloca junto a la Guerrilla de Las Villas. (Esto es un poco arriesgado, puesto que la Guerrilla DR que hay allí podría intentar Asesinar a la Base si el DR opta por Terror, pero hasta entonces le proporciona al 26Julio una muy potente base avanzada.) Puesto que se colocó una Base, Oposición + Bases aumenta a 8.

La siguiente Facción siguiendo el orden de la carta es el Directorio. El 3º punto de 8.4.4 de las reglas para Facciones Sin Jugador dice que éstas seleccionan casillas para ejecutar un Evento primero para colocar tantas Bases como sea posible. Puesto que el DR tiene 3 Bases disponibles, debe intentar colocar dos de ellas si es posible. Dos de las tres casillas con fichas del DR ya tiene una Base que no sea Casino entre ellas (Oriente y Las Villas), lo que

impide el apilamiento de 2 Bases DR allí. Así que las dos Bases DR se colocan en otra casilla, Havana Ciudad, y Pob DR + Bases aumenta a 5.

El Sindicato es el tercero. Todas sus Bases son Casinos, así que sólo puede colocar Guerrillas. Tirando en la tabla de Casillas Aleatorias, seleccionamos Camagüey Ciudad, donde todavía no hay fichas del Sindicato, así que el jugador sigue las flechas de la tabla hasta Havana Ciudad y coloca dos Guerrillas del Sindicato allí. Hay ahora 7 Cubos del Gobierno (3 Tropas, 3 Policías), 3 fichas DR (2 Bases, 2 Guerrillas) y 3 fichas del Sindicato (1 Casino, 2 Guerrillas) en Havana Ciudad, así que se elimina el Control Gob de la Ciudad.

El Gobierno es la última Facción. Tiene una Base disponible e intentará colocarla según 8.8.4, pero también está guiado por el primer punto de 8.1.2, que dice que el Gobierno Sin Jugador sólo coloca 1 Base por Provincia y ninguna en Ciudades. (Después de todo, ¡las ciudades son ya de hecho Bases del Gobierno indestructibles!) El jugador busca pues Provincias con cubos pero sin Base del Gobierno y encuentra dos: Pinar del Río y La Habana. Una tirada equitativa selecciona La Habana, de manera que la nueva Base del Gobierno se coloca allí. La segunda ficha del Gobierno que se coloca allí es un cubo de Policía según el segundo punto de 8.1.2.

Se acaba el Evento y el Gobierno hace Ops. Esta vez ni La Habana ni la Base de la Provincia de Camagüey tienen Control Gob, así que entrenará de nuevo. Sus 3 Recursos restantes son sólo suficientes para una casilla. Puesto que las dos casillas restantes tienen igual prioridad (ninguna tienen Control Gob), se usa una tirada equitativa y se selecciona Camagüey Provincia. Se colocan allí dos Policías y dos Tropas, y los Recursos del Gobierno bajan de 3 a 1.

La Actividad Especial es de nuevo Transporte. Havana Ciudad tiene 3 cubos de Tropas, pero está Sin Control, y Santiago tiene 1 cubo de Tropas (*véase errata, pág. 57*), pero tiene exactamente el número de cubos necesarios para el Control: ninguna

de las Tropas de esas casillas están por encima del Control. Camagüey Ciudad también tiene 1 cubo de Tropas y los 2 cubos de Policía también presentes en la Ciudad pueden mantener el Control Gob por sí solos, así que esta Tropa está por encima de los cubos necesarios para el Control. Mirando las prioridades “A”, no hay Provincias con Policía y sin Tropas, ni en ningún sitio las Guerrillas Activas exceden a las Tropas presentes, pero el Control del 26Julio en Matanzas podría ser roto por un solo cubo de Tropas. La Tropa de Camagüey Ciudad es por lo tanto transportada a Matanzas, y el marcador de Control del 26Julio es eliminado.

6) Se juega *Larrazábal*, y la siguiente carta será la primera *Propaganda!* El 26Julio no tiene Bases disponibles, así que no puede beneficiarse del Evento, pero el texto sombreado eliminaría una Base del 26Julio y dañaría también sus Recursos. El jugador decide jugar sólo Ops, obligando a la 2ª Elegible, el Sindicato, a hacer Ops también. El 26Julio se Reagrupa en Santiago de Cuba para colocar 4 Guerrillas, y en Matanzas para colocar 1 Guerrilla. Santiago y Matanzas caen ambas bajo el Control del 26Julio, y los Recursos del 26Julio bajan a 1.

El Sindicato es la 2ª Elegible, ¡y finalmente podrá realizar sus primeras Operaciones! Tiene tanto Guerrillas disponibles como Casinos sin Guerrillas que los guarden, así que Reagrupa una Guerrilla en cada, Pinar del Río y La Habana Provincia por un coste total de 2 Recursos (los Recursos del Sindicato bajan de 24 a 22). No hay Guerrillas Activas del Sindicato que necesiten ser Ocultadas. Siguiendo la tabla de flujo, el Sindicato realiza entonces la Actividad Especial Beneficio. Las 3 casillas con Casinos tienen Casinos abiertos, Guerrillas del Sindicato y enemigos, y ninguna de ellas tiene aún Dinero, así que todas tienen la misma prioridad. El jugador decide ahorrar tiempo usando una tirada equitativa para determinar la casilla que NO obtendrá marcador de Dinero: la tirada señala a Pinar del Río, así que se coloca un marcador de Dinero con las Guerrillas del Sindicato en La Habana y en Havana Ciudad.

7) *Propaganda!* (la siguiente es *Pact of Caracas*). La primera Fase de Propaganda tiene lugar de la siguiente manera:

Victoria. Ninguna Facción ha cumplido sus Condiciones de Victoria. Incluso si el 26Julio lo hubiese hecho, la partida hubiera continuado, puesto que el jugador de una partida de 1 jugador sólo puede ganar al final de la Fase de Propaganda (8.9).

Recursos. Los Recursos del Gobierno suben a 37, los del 26Julio a 5, los del DR a 8 y los del Sindicato a 24. ¡Casi todos los ingresos de la Mafia han sido Malversados! Según el 1º párrafo de 8.1.2, el Sindicato usa entonces los marcadores de Dinero para colocar nuevos Casinos (abiertos) en La Habana y Havana Ciudad.

Apoyo. Primero se modifica la Alianza Estadounidense. El Apoyo Total es de 16, lo que es “18 o menos”, así que la Alianza Estadounidense baja de “Firme” a “Reluctante” y la ayuda baja de 24 a 14.

El Gobierno Sin Jugador compra entonces Acciones Cívicas según 8.8.6. Puede permitirse comprar 7 Acciones Cívicas sin que sus Recursos bajen de 9, pero otros requisitos -Control, Policía y Tropas- sólo se cumplen en La Habana Provincia (en Apoyo Activo) y Camagüey Provincia (Oposición Pasiva). El Gobierno compra 4 Acciones Cívicas por 16 Recursos y modifica estas dos casillas a Apoyo Activo. El Apoyo Total aumenta a 19, los Recursos del Gobierno bajan a 21, y Oposición + Bases del 26Julio baja a 7.

El 26Julio puede Agitar en Matanzas, Las Villas y Santiago, pero modificar todas ellas a Oposición Activa gastaría todos sus Recursos. Además, el jugador planea hacer Terror y Secuestro en Santiago (ahora que las Guerrillas allí superan cómodamente a la Policía), que también provocará modificaciones. El 26Julio gasta 3 Recursos para modificar Matanzas y las Villas a Oposición Activa, dejando Santiago de Cuba Neutral. Los Recursos del 26Julio bajan de 5 a 2, y Oposición + Bases pasa a 12.

Cambiar Las Villas a Oposición Activa hubiera sido normalmente una mala idea, puesto que eso provocaría que la Guerrilla DR que hay allí Aterrorizara Y Asesinara a



Las fuerzas del Gobierno redesplicgan, buscando mantener el control de toda la isla.

la Base del 26Julio, pero el jugador ve que viene *Pact of Caracas* y planea usarlo para evitar tal acción por parte del DR contra los intereses del 26Julio.

La única casilla candidata para el Respaldo de Expatriados del DR (6.3.4, 8.6.2) es Oriente, ya que todas las demás casillas están o en Apoyo Activo o en Oposición Activa o Controladas por alguna otra Facción. El Reagrupamiento gratuito coloca una Base en Oriente, eliminando 2 de las 4 Guerrillas DR que habían y moviendo el marcador de Victoria Población + Bases DR de 5 a 6.

Redesplicgar. Según 6.4 y 8.8.7, el Gobierno Sin Jugador debe Redesplicgar las Tropas de todas las Provincias que no tengan Base del Gobierno. La única Provincia de ese tipo es Pinar del Río, con 3 cubos de Tropas. Para mantener el Control Gob después del Reinicio, tiene que mover 3 cubos de Policía para que reemplacen a las Tropas. Según 8.8.7, cogerá cada Policía de la casilla con más Policía en ese momento, sin perder ningún Control ni retirar la última Policía de ninguna casilla. Havana Ciudad tiene 4 Policías, Santiago

tiene 3 y las dos Camagüeys tienen 2 cada una, así que dos de los tres Policías que van a Pinar del Río se cogen de Havana Ciudad y el tercero de Santiago. Cuando se han acabado los redesplicgues de la Policía, quedan 3 Policías en Pinar del Río, 2 en cada, Havana Ciudad, Santiago y las Camagüeys, y 1 en La Habana Provincia.

El siguiente paso sería redesplicgar 1 Policía en cada Ciudad o Base Gob que no los tenga, pero no existen tales casillas.

Finalmente, la Tropas de todo el mapa son Redesplicgadas lo más homogéneamente posible entre las Ciudades y Bases Gob con Control Gubernamental. Hay 3 Tropas en Pinar del Río y 1 en Matanzas que tienen que ser relocalizadas; y necesitan ser distribuidas lo más homogéneamente posible entre La Habana Provincia (ahora con 3 Tropas), Camagüey Provincia (2 Tropas), y Camagüey Ciudad (ninguna). Mover la Tropa de Matanzas a Camagüey Provincia y las 3 Tropas de Pinar del Río a Camagüey Ciudad deja todas las casillas con Control Gob con 3 Tropas cada una.

(¡Recuerda que 6.4 permite el Redesplicgar de cubos DESDE pero no A casillas que no tengan Control Gob!)

Reinicio. Todas las Facciones se señalan como Elegibles, todas las Guerrillas Activas se giran a Ocultas, y cualquier Casino cerrado abre.

Tanto el Gobierno como el 26Julio han hecho progresos en la campaña corta. Las Bases DR de Havana tienen gran potencial, pero están bajo un régimen de amenaza. El Sindicato anda rezagado, pero tiene fondos y nuevos casinos.

8) ¡Llega ahora *Pact of Caracas!* Este Evento impide al 26Julio y al Directorio realizar Operaciones o Actividades Especiales que eliminen fichas de la otra Facción o que reduzcan la Oposición, pero todavía pueden hacerse daño el uno al otro por medio de Eventos. Sin embargo, es posible cancelar el *Pacto*, y el Directorio Sin Jugador lo hará si el 26Julio tiene demasiado éxito (8.6.5). La siguiente carta se revela también: *Sánchez Mosquera*.

El 26Julio juega el Evento, y se coloca la ficha correspondiente en la casilla de Capacidades Insurgentes (*Insurgent Capabilities*) del mapa. Según el Evento, el 26Julio permanece Elegible.

El Directorio es la 2ª Elegible, y puesto que se jugó el Evento, hará Ops. Tiene Guerrillas Ocultas dos casillas Activas (da igual que sea en Apoyo u Oposición): dos en Havana Ciudad (en Apoyo Activo), y una en Las Villas (en Oposición Activa). Debido al *Pacto de Caracas*, no puede ejecutar Terror en Las Villas, puesto que eso afectaría al marcador de Oposición que hay allí, pero puede hacerlo en Havana. Según la tabla de flujo, el DR realizará por lo tanto una Op de Terror con Asesinato como Actividad Especial.

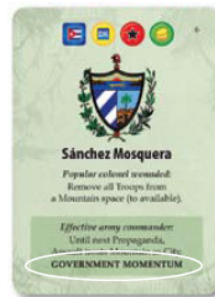
Mirando las prioridades del Terror, la primera casilla objetivo es la Havana Ciudad, puesto que está en Apoyo Activo (primer punto de la casilla de Terror); el segundo punto no puede aplicarse porque la Capacidad Insurgente de *Pact of Caracas* prohíbe el Terror del DR donde hay Oposición. El jugador busca entonces blancos para el Asesinato según el tercer punto: primero una Base Gob (no hay ninguna con Guerrillas DR); después la

Base de cualquier jugador (no es posible debido al *Pacto*, de lo contrario, ¡la Base del 26Julio en Las Villas hubiera sido un blanco perfecto!); finalmente, cualquier otro objetivo. Hay Casinos abiertos en Havana Ciudad, pero hay demasiada Policía allí.



¡El terror urbano del DR!

Por lo tanto, el DR hace Terror solamente en Havana Ciudad y no Actividad Especial: una Guerrilla DR es Activada, se coloca un marcador de Terror, y el marcador de Apoyo se gira a su cara Pasivo (reduciendo el Apoyo Total de 19 a 13). El Terror le cuesta al DR 1 Recurso, dejándole con 7.



9) Se juega *Sánchez Mosquera*, y el siguiente Evento será *MAP*. El Gobierno juega el Evento. Al ser un Evento de Impulso, no tiene efecto inmediato, pero modificará las decisiones de las Ops del Gobierno según

8.8.1 y también le hará ignorar cualquier Evento futuro hasta la siguiente Propaganda (8.1, 3º punto). La carta se coloca en la esquina noreste del tablero como recordatorio.

El 26Julio puede seguir con Ops y Actividad Especial. Estando muy bajo de Recursos, decide combinar Terror más Secuestro en Santiago, donde se ha infiltrado en la Policía para que deje de interponerse en el camino. La Op de Terror le da la vuelta a una Guerrilla de 26Julio, coloca un marcador de Terror y modifica la Ciudad a Oposición Pasiva (Oposición + Bases aumenta a 13). Esto cueste 1 Recursos (bajan a 1). Una tirada de

Secuestro generosa de “5” transfere 5 Recursos del Gobierno (bajan a 16) al 26Julio (suben a 6).

10) El Sindicato es la 1ª Elegible en MAP, pero las Instrucciones del Evento nos dicen que hará Ops y Actividad Especial en su lugar. Ya hay Guerrillas del Sindicato en todas las casillas con Casinos, así que no se Reagrupará. Pero puede Marchar a CEs vacíos: la Guerrilla de Camagüey Provincia Marcha al CE Industrial, y una Guerrilla de La Habana Provincia o de Pinar del Río Marcharán al CE Tabaquero (una tirada equitativa selecciona Pinar como origen para este movimiento). Marchar a CEs cuesta 0, así que los Recursos del Sindicato permanecen en 24. Todos los marcadores de Dinero están disponibles, así que la Actividad Especial es Beneficio. Como no quedan Guerrillas en Pinar del Río, esa casilla no es candidata, así que la actividad Beneficio coloca un marcador de Dinero en Havana Ciudad y otro en La Habana Provincia.

El Directorio es la 2ª Elegible. Según el 2º punto de 8.4, siempre elige Ops y Actividad Especial antes que el Evento cuando es la 2ª Elegible y el 26Julio es llevado por un jugador. Hay 6 o más Guerrillas del Directorio disponibles, así que se Reagrupará. El primer punto de la casilla de Reagrupamiento no se aplica (sólo una de las dos Guerrillas DR en Havana Ciudad está Activa), y no puede colocar un Base, así que coloca Guerrillas donde tiene Bases. Una tirada equitativa selecciona Oriente primero, así que se colocan allí 4 Guerrillas; entonces las 6 restantes se colocan en Havana Ciudad. El Reagrupamiento cuesta 2 Recursos (bajan a 5), pero el DR Subvierte entonces en Oriente, restaurando sus Recursos a 7.

La floreciente fuerza guerrillera urbana le da al DR el Control de la capital y aumenta la Población + Bases DR a 12: eso será una Victoria del DR si consigue mantener este Control hasta la siguiente Propaganda, ¡lo que significaría la derrota del M26 al robarle el DR la Revolución!



La Mafia se apodera de la industria tabaquera y acumula sus beneficios del juego, mientras que el DR se refuerza para el decisivo control de Havana.

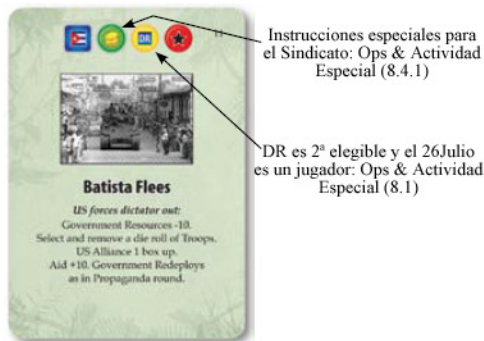
11) El siguiente evento es *Operation Fisherman*, seguido de *Batista Flees*. El 26Julio es la 1ª Elegible, y el jugador decide usar el Evento para entrar en las Provincias occidentales que apoyan al Gobierno. Aunque no quedan fichas del 26Julio disponibles, una Facción con jugador que ejecuta Ops o Eventos puede retirar sus propias fichas del mapa para que pasen a disponibles (1.4.1, 2º punto; observa que las Facciones Sin Jugador no pueden hacer esto). El jugador retira la Base y una Guerrilla de Las Villas a la casilla Disponibles del 26Julio, y entonces juega el Evento para colocarlas en Pinar del Río (eliminando el Control Gob).

Le toca al Gobierno. Ni Havana ni Santiago tienen Control Gob, así que el Gobierno entrenará. Una tirada aleatoria selecciona Santiago como primera casilla para Entrenamiento, y se colocan allí 4 cubos (2 Tropas y 2 Policías): suficiente para recuperar el Control. Sólo queda 1 cubo disponible, así que no es posible más Entrenamiento.

Entrenar en 1 casilla cuesta 3 Recursos, quedando 13, así que el Gob podría comprar 1 Acción Cívica en Santiago antes de que sus Recursos bajen por debajo de 9. Comprar 1 Acción Cívica sólo eliminaría el marcador de Terror, no modificaría la Oposición, así que las Ops acaban sin Acciones Cívicas (8.8.2). El Gobierno ejecuta entonces una Actividad Especial

Transporte. Camagüey Ciudad es la que tiene más Tropas por encima de las necesarias para Control, y Pinar del Río tiene Policía, pero no Tropas, así que 3 cubos de Tropas de Camagüey Ciudad son Transportados a Pinar del Río (casualmente recuperando también el Control Gob allí).

12) Se juega *Batista Flees*, revelando *Santo Trafficante Jr* como siguiente carta. De nuevo, las Instrucciones de Evento para Facciones Sin Jugador nos dicen que el Sindicato como 1ª Elegible hará Ops y Actividad Especial. Los Casinos en Pinar del Río no tienen Guerrilla del Sindicato que los proteja, así que el Sindicato Reagrupa su última Guerrilla disponible allí (reduciendo los Recursos del Sindicato a 23). Ejecuta entonces la Actividad Especial Beneficio, colocando primero un marcador de Dinero en Pinar del Río, donde no lo hay ya, y después seleccionando al azar La Habana Provincia para recibir el último marcador de Dinero. La Guerrilla del Sindicato en La Habana Provincia tiene ahora 2 marcadores de Dinero.



El Directorio es la 2ª Elegible, y puesto que el 26Julio es un jugador, también ignora el Evento y hace Ops y Actividad Especial.

A pesar de la amenaza que está brotando en Havana, ¡Batista no huirá!

Siguiendo la tabla de flujo, el Directorio no puede ni hacer Terror en una casilla Activa ni Asesinar a una Base del Gob, no tiene fichas disponibles y no puede recuperar el Control de ninguna casilla Atacando al Gobierno o al Sindicato, así que Marchará.

La primera prioridad (punto) para la Marcha del DR es para tomar el control de la casilla con mayor Población sin perder el Control en ningún sitio (4º punto), pero esto es imposible; las casillas adyacentes a Guerrillas del DR tienen todas demasiadas fichas de las otras Facciones. La segunda prioridad es mover “de 1 casilla con más fichas del DR a una casilla más cercana a Havana.” El grupo más grande de Guerrillas DR que aún no haya movido ya está EN Havana Ciudad y no puede acercarse más, así que el DR Marchará en su lugar con el siguiente grupo más grande: 5 Guerrillas de Oriente a Camagüey Provincia (dejando 1 Guerrilla en Oriente según el 4º punto de la Marcha). Camagüey Provincia tiene Apoyo y tiene 3+ cubos, así que todas las Guerrillas que Marchan se Activan. (Si hubiera habido menos de 3 cubos en Camagüey Provincia, el DR Sin Jugador sólo Marcharía con tantas Guerrillas como pudiera para pasar desapercibido y no Activarse, según el último punto 8.1.2).

Marchar a 1 casilla que no sea CE cuesta 1 Recurso, pero el DR Subvierte de nuevo en Oriente por 2 Recursos, así que los Recursos del DR suben a 8.



Las fuerzas del Directorio convergen en la capital.

13) Llega el Evento *Santo Trafficante Jr*, y la siguiente carta se gira: *Coup*. El jugador elige hacer una Op de Ataque con Emboscada como Actividad Especial para eliminar 2 cubos de Policía de Pinar del Río (eliminando de nuevo el Control Gob). La Actividad Especial Emboscada permite a la Facción colocar una Guerrilla en la casilla, pero no quedan Guerrillas 26Julio



El régimen guarniciona las ciudades y centros económicos de Cuba.

disponibles, así que el jugador retira de nuevo una de Las Villas para colocarla en Pinar del Río. Esto le cuesta 1 Recurso, reduciendo los Recursos del 26Julio a 5.

El Gobierno es la 2ª Elegible. Aunque el Evento sigue disponible, ejecutará Ops y Actividad Especial, ambas debido al Evento de Impulso que jugó antes en la campaña y porque las Instrucciones del Evento se lo dicen (¡un Evento que hace más difícil la Malversación NO es el mayor interés del Gobierno!). Las instrucciones del Impulso Sánchez Mosquera (8.8.1) dicen “Asalta siempre que sea posible eliminar una Base 26Julio o 4 o más Guerrillas cualesquiera en Montaña.” Puesto que esto no es posible, el jugador usa en su lugar la tabla de flujo de la manera habitual para determinar que Ops hará el Gobierno.

Observa que el resumen de los Impulsos 8.8.1 de la hoja de ayuda del Gobierno Sin Jugador está abreviado para que encaje. Si hay alguna duda sobre cómo implementarlo, por favor ¡consulta siempre el texto completo en el Reglamento también!

Hay Ciudades sin Control Gob (Havana) o sin Policía (Camagüey), así que el Gobierno intenta Entrenar. Sin embargo, sólo le quedan 3 cubos y ninguna Base, así que no puede cumplir ninguna de las prioridades para Entrenamiento. Siguiendo la flecha “si no” de la tabla de flujo desde la casilla de Entrenamiento llegamos a la casilla de Guarnición.

En una Op de Guarnición de una Facción Sin Jugador (8.8.3), cada cubo que va a mover se coge de la casilla que tiene más de ese tipo en ese momento, primero Policía, después Tropas, sin retirar nunca la última Policía de ninguna casilla, pero permitiendo la pérdida del Control en las Provincias (y temporalmente en las Ciudades también).

Según el primer punto de Guarnición, el Gobierno mueve primero Policía para igualar a las Guerrillas en todos los CE: una Guerrilla del Sindicato en el CE Tabaquero y una en el CE Industrial. Santiago comienza la Op con 4 Policías, mientras que ninguna otra casilla tiene más de 2, así que los dos cubos de Policía que van a los CE se cogen de Santiago (dándole al 26Julio el Control temporal de la Ciudad). Ambas Guerrillas de los CE se Activan.

Una vez cubiertos los CEs, el Gobierno intenta restaurar el Control Gob en todas las Ciudades y asegurarse de que hay al menos 1 Policía y 1 Tropa en cada. Camagüey Ciudad está bajo Control Gob, pero no tiene Tropas, a Santiago le faltan dos cubos para conseguir el Control Gob puesto que la Policía se fue a los CEs, y a Havana Ciudad le falta la enorme cantidad de 10 cubos para el Control. Las Provincias tienen 9 Tropas y 1 Policía que pueden mover, y Camagüey Ciudad puede dar una Policía.

Esto son 2 cubos menos de todos los necesarios, así que el jugador hace una tirada aleatoria para determinar qué Ciudad se quedará sin cubos suficientes: Santiago. Se mueve Policía de Pinar del Río y de los dos Camagüeyes a Havana (dejando 1 cubo de Policía en cada); después 2 Tropas de las Provincias de Pinar del Río, La Habana y Camagüey les siguen (dejando 1 cubo de Tropas en cada). Finalmente, la selección aleatoria envía el último cubo de Tropas necesario de Pinar del Río a Havana, 1 Tropa de Camagüey Provincia a Camagüey Ciudad, y una de La Habana Provincia (que pasa a ser Controlada por el Sindicato) a Santiago (que sin embargo permanece bajo Control del 26Julio).

Todos estos movimientos de Tropas y Policía le cuestan al Gobierno simplemente 3 Recursos (a 10). La Población + Bases DR se desploma de 12 a un más normal 7 (perdiendo el Control de Havana Ciudad, pero ganando el de Camagüey Provincia). Siguiendo la tabla de flujo, el Gobierno Sin Jugador ejecuta entonces Ataque Aéreo: puesto que las Bases rebeldes están todas protegidas, elimina a la Guerrilla 26Julio de Pinar del Río.

Tras usar a la Policía para bloquear las ganancias del Sindicato de los centros económicos, el Gobierno reacciona ante la creciente amenaza del DR, retirando fuerzas de las provincias para proteger la capital.

14) Ahora, el Sindicato juega la versión sombreada de *Coup*, revelando *El Che* como siguiente carta. Todas las fichas DR en Ciudades con cubos (es decir, 8 Guerrillas DR y 2 Bases en Havana Ciudad)



se Activan y el Gobierno consigue un Asalto gratuito contra ellas. Gracias a la Op de Guarnición de la última carta, hay suficientes cubos en Havana Ciudad para eliminar las 10 fichas del DR. El marcador de Alianza Estadounidense baja a la casilla “Embargada” (*Embargoed*), y la Población + Bases DR cae a 5.

Las fuerzas Gubernamentales –informadas por la Mafia– se anticipan a un golpe contra Batista por parte de las fuerzas del Directorio; aplastan a los rebeldes implacablemente ¡pero a un alto coste en el apoyo político del exterior!

El Directorio tiene el siguiente movimiento. No puede hacer Terror: las Guerrillas de Camagüey Provincia (que tiene tanto Apoyo Activo como una Base del Gobierno lista para el Asesinato) están todas Activas, y la Guerrilla Oculta en las Villas, con Oposición Activa, no puede Aterrorizar debido al *Pacto de Caracas*.

Tras el desastre de Havana, sin embargo, el DR tiene fichas de sobra disponibles, así que se Reagrupa. No puede construir una Base (la única casilla con 3+ Guerrillas DR y sitio para otra Base es Camagüey Provincia, donde el Apoyo Activo bloquea el Reagrupamiento del DR). Así que añade 4 Guerrillas a sus Bases de Oriente. Las otras casillas en las que tiene Guerrillas están en Apoyo u Oposición Activos, así que tampoco puede Reagruparse allí, así que la prioridad más baja –cualquier casilla aleatoria– selecciona Havana Ciudad, colocándose una sola Guerrilla allí. El Reagrupamiento en 2 casillas cuesta 2 Recursos (bajan a 6). El DR Subvierte entonces, y en este momento puede eliminar el Apoyo realizando la Actividad Especial en Camagüey Provincia (los Recursos del DR bajan a 7, el Apoyo Total a 11).

15) El 26Julio y el Gobierno son ahora Elegibles. El jugador está ansioso de usar *El Che*, pero el siguiente Evento es *Vilma*

Espín. ¡Maldición! *El Che* es una de las mejores Capacidades del 26Julio, pero si el jugador coge el Evento *El Che*, el Sindicato jugará la parte sombreada de *Vilma*, que erradicará todas las fuerzas del 26Julio de Santiago, un golpe casi tan desastroso como el que recibió el Directorio, entre otras cosas porque dejaría al Gobierno con Control de todas las Ciudades, acercándolo a sus condiciones de Victoria y dejándole libre para Barrer el campo de nuevo. ¡No, gracias!



El Directorio se reconstruye tras el golpe de estado fallido.

Por otro lado, el Gobierno no jugará *El Che* debido al Impulso (y a las Instrucciones del Evento, también), así que lo más seguro para el 26Julio es pasar (los Recursos del 26Julio suben a 6), lo que hace al Gobierno la 1ª Elegible.

La primera pregunta en la tabla de flujo del Gobierno sigue llevando a la casilla de Entrenamiento, pero no hay suficientes cubos disponibles para ello.



Carta jugada

En el mazo

Así que de nuevo acabamos con Guarnición. Los CEs ya están cubiertos, pero a Santiago le faltan 2 cubos para el Control Gob, así que el Gobierno mueve 2 Policías de Havana Ciudad a Santiago por

un coste de 4 Recursos (bajan a 6) para restaurar el Control Gob en Santiago.

La flecha “entonces” nos lleva a la casilla Ataque Aéreo, pero –puesto que el Gobierno está ahora Embargado por EE.UU.– esta Actividad Especial no está permitida. En su lugar, continuamos las flechas hasta la casilla de Reprisalia. La única casilla en Oposición bajo Control del Gobierno es Santiago, así que esa Ciudad se modifica de Oposición Pasiva a Neutral, y una Guerrilla 26Julio se reubica a Sierra Maestra. Las Reprisalias también colocan un segundo marcador de Terror en Santiago, y Oposición + Bases baja a 12.



El Gobierno toma Reprisalias en Santiago.

16) Sale Vilma Espín: un Evento que cualquier jugador en solitario de *CUBA LIBRE* tendría razones para temer, sea cual sea el bando con el que juega. Y, tras ella, aparece la 2ª *Propaganda!* Al jugador le gustaría usar el Evento, pero usarlo en Santiago no tendría mucho sentido porque el Gobierno probablemente efectuaría nuevas Reprisalias allí para eliminar cualquier nueva Oposición. Y usar *Vilma* para modificar Oriente a Oposición Activa sería casi suicida, puesto que elevaría al 26Julio a la Victoria (Bases + Oposición >15) y ¡obligaría al Directorio según 8.6.5 a cancelar el Pacto retirando dos de sus bases! Lo último pondría la Oposición y Bases del 26Julio en peligro del Terror y la Subversión del DR; y eliminar las dos últimas Bases DR dejaría a éste fuera de la lucha durante bastante tiempo, dejando al 26Julio solo frente al Gobierno y al Sindicato.

En su lugar, el jugador bloquea el evento ejecutando Ops sin Actividad Especial. En preparación para un ataque Terrorista tras la Propaganda, el 26Julio Marcha con una

Guerrilla de Matanzas a La Habana Provincia (permaneciendo Oculta, puesto que no hay suficientes cubos en La Habana para Activarla), dos de Sierra Maestra a Oriente, y una de Sierra Maestra al CE Azucarero. Esto le cuesta 2 Recursos (bajan a 4), y el cilindro de Elegibilidad del 26Julio se coloca en la casilla "Sólo Ops" (*Ops Only*) del recuadro de Secuencia de Juego.

El Sindicato sólo puede hacer Ops y Actividad Especial. Todos los Casinos tienen Guerrillas protegiéndolos y no hay CEs vacíos dentro del alcance (ni en ningún sitio, en realidad), así que Construirá. El primer punto para Construcción no se aplica (la siguiente carta de *Propaganda!* no es la última), así que siguiendo el segundo punto, coloca un nuevo Casino en Pinar del Río, donde ya hay uno (Recursos a 18).

El Sindicato continúa entonces con la Actividad Especial: todos los marcadores de Dinero están ya en el mapa, y no hay ningún Casino en una casilla Controlada por el 26Julio o el DR, así que no Protegerá; lo que hará es Sobornar, pagando otros 3 Recursos (quedan 15). La principal prioridad para el Soborno es recuperar Dinero donde sea posible (no lo es); después eliminar al 26Julio de una casilla con un Casino abierto. Hay una casilla que lo cumple: Pinar del Río. Según 8.1.2, 4º punto, el Sindicato elimina la Base 26Julio que hay allí (Oposición + Bases a 11).



La Mafia sigue construyendo rápidamente, confiando en que los sobornos mantendrán la Revolución a raya.

17) Se lleva a cabo la carta de *Propaganda!*:

Victoria. Ninguna Facción ha cumplido su condición.

Recursos. La Guerrilla 26Julio que está en el CE Azucarero lo Sabotea, puesto que no hay Policía para impedirlo. Las Facciones obtienen entonces sus Recursos: los Recursos del Gobierno suben a 28, los del 26Julio a 7, los del DR a 11 y los del Sindicato a 47. (Esta vez, el Sindicato no pudo usar sus marcadores de Dinero para construir nuevos Casinos y los cambió por Recursos en su lugar).

Apoyo. La Alianza Estadounidense está Embargada, pero el Apoyo Total es de 18 o menos, así que la Ayuda es reducida de 14 a 4.

Con 28 Recursos, el Gobierno puede comprar 4 Acciones Cívicas antes de que sus Recursos bajen del límite de 9. La mayor modificación que puede lograr (su objetivo según 8.8.6) es 2 Acciones Cívicas en Havana Ciudad, eliminando el marcador de Terror y modificando la casilla a Apoyo Activo, y después comprar la tercera en Camagüey Ciudad, modificándola también a Apoyo Activo. La 4ª Acción Cívica podría sólo eliminar el Terror de Santiago y es ignorada. El Apoyo Total aumenta a 18, y los Recursos del Gobierno bajan a 16.

El 26Julio no puede Agitar en ningún sitio: todas las casillas que Controla están ya en Oposición Activa.

La única candidata para el Respaldo de Expatriados del Directorio vuelve a ser Oriente. Esta vez, el Reagrupamiento añade 3 Guerrillas, todas ellas disponibles.

Redespliegue. Todas las Tropas están en Ciudades, pero no repartidas igualmente. Por lo tanto, el Gobierno (según el 2º punto de 8.8.7) mueve Tropas de Havana a Santiago y 4 Tropas de Havana a Camagüey Ciudad, ¡en lo que parece una preparación para una expedición de rescate para su asediada Base de Camagüey!

Reinicio. Todas las Facciones se señalan como Elegibles, los marcadores de Terror se retiran del mapa, y se descarta *Sánchez Mosquera* al mazo de descartes. Todas las Guerrillas Activas se giran a Ocultas los Casinos cerrados se abren. Esto último aumenta los Casinos Abiertos a 6.

El Gobierno ha sobrevivido a una importante crisis tanto con sus fuerzas como con el apoyo popular intactos. El DR ha sido obligado a retirarse al este, y el 26Julio está muy disperso. Pero las finanzas del régimen son pobres, su aliado estadounidense le ha abandonado virtualmente, y el 26Julio y el DR están listos para aterrorizar el país: su Pacto sigue en vigor. Y el Sindicato está finalmente desarrollando su propio poder, con las arcas llenas a rebosar y nuevas construcciones en camino.

Si esto hubiese sido la Ronda de Propaganda final, el Margen de Victoria habría sido el siguiente:

- Gobierno 0.
- Sindicato -1.
- Directorio -4.
- 26Julio -4.

Lo que deja al 26Julio la última, puesto que las Facciones Sin Jugador ganan los empates con Facciones con jugador (y el DR gana los empates con el 26Julio incluso si ambos son jugadores, 7.1). El margen de victoria del Gobierno Sin Jugador sería de 4, por encima del del 26Julio con jugador: la revolución habría fracasado gravemente, y Batista habría asido las riendas del poder (8.9).

Por suerte para el jugador, esta no era la ronda final. Sin embargo, nuestro Ejemplo de Partida acaba aquí, habiendo buscado demostrar o discutir la mayoría de las rutinas y reglas que se usa para jugar a *CUBA LIBRE* en solitario. Así que puedes revelar la siguiente carta y continuar jugando desde aquí, o comenzar una nueva partida propia. ¡Que tengas suerte!

EL MITO DEL FOCO

Por Jeff Grossman

Los mitos son fundamentales para el ser humano. Nos ayudan a explicar cosas que son difíciles de entender y que pueden enseñarnos valiosas lecciones sobre nuestra cultura y lugar en el mundo. Ha habido muchos mitos creados en torno a la Revolución Cubana, a menudo creados por sus mismísimos personajes principales. Por desgracia, en muchos casos estos mitos impiden a los historiadores y lectores ocasionales comprender lo que ocurrió durante y después de la Revolución.

Durante la Revolución, Fidel Castro dio varias estimaciones del número de guerrillas bajo su mando, y según los casos informó desde 2.000 a 8.000. Tras la Revolución, el número pasó a ser 300. Muchos historiadores han aceptado esta



Cuba a comienzos de 1958: El tablero justo antes del Reinicio de la 2ª Ronda de Propaganda.

última cifra a pesar de haber sido contradicha por cierta cantidad de otras fuentes contemporáneas. Fidel estaba creando su propio mito, uno que sólo tenía sitio para sus asociados cercanos o parra los rivales muertos (José Antonio Echeverría y Frank País). Su exclusión de muchos en su movimiento fue calculada para excluir a esos “intrusos” del poder en el nuevo gobierno.

El bajo número fue también útil para otro grupo, la comunidad exiliada en los Estados Unidos, centrada en Miami. Podían reivindicar que el Movimiento 26 de Julio había sido sólo una pequeña parte de la insurgencia que expulsó a Fulgencio Batista, y que Fidel les había robado la victoria. Es un mito que se mantiene fuerte hoy en día, alimentando el resentimiento que la comunidad de exiliados abraza con respecto al régimen de Castro. También impide a muchos comprender el fracaso de la Bahía de Cochinos, y que la mayoría de cubanos apoyara a Fidel, al menos inicialmente.

El mito de los 300 hombres también impactó en el pensamiento de otro de los cercanos a Fidel, Ernesto “Che” Guevara, un argentino que había combatido con él. La visión que el Che tenía de la Revolución era la de un soldado de a pie, y rechazó la importancia de nadie en la Revolución aparte de su pequeño grupo de guerrillas.

En el artículo para *Strategy and Tactics* (nº166, febrero de 1994), Brian Train resumió cómo el Che fue alcanzado por este mito. Guevara buscaba una manera de exportar la Revolución Cubana al resto de Latinoamérica. Basándose en una comprensión selectiva de lo que había ocurrido en Cuba, Guevara y su amigo Regis Debray, un filósofo francés que trabajaba entonces en la Universidad de La Habana, trabajaron en un modelo de guerra revolucionaria que podría exportarse fácilmente. Aceptaron tres supuestos básicos:

- Que las fuerzas populares siempre pueden derrotar a un ejército mediante la guerra de guerrillas;
- Que el principal ámbito de la acción será el campo; y

- Que no es necesario que todas las condiciones para que una revolución tenga éxito se cumplan. El grupo de cuadro revolucionario profesional puede o bien crear estas condiciones él mismo o simplemente hacerlo sin ellas.



Dejad que os cuente una historia...

Debray, en su libro *Revolution in the Revolution?* (1967) proponía que, quedándose en las montañas y haciendo un buen trabajo de lucha, pequeños grupos de guerrillas profesionales podían evadir al gobierno, inspirar al pueblo a la revuelta general, y crear el potencial militar que entregaría el poder a las manos del pueblo. La revolución podría crearse de arriba abajo en lugar de desde abajo.

Pequeñas células de *focos* de cuadros revolucionarios profesionales, colocadas en el campo, actuarían como semillas o núcleos de la futura revuelta. Podrían atacar a voluntad para derrotar a las fuerzas gubernamentales minuciosamente y aún así ser lo suficientemente pequeñas y móviles como para evitar los contragolpes, reclutar cada vez a más campesinos para su causa conforme se propagaban su notoriedad y su potencia percibida, y finalmente ampliar el área de lucha para incluir las ciudades antes de la definitiva toma del poder.

Debray también observaba que la única lucha con algún significado tendría lugar en las afueras de las ciudades. Tenía una visión romántica de la vida en las colinas, afirmando que “la montaña proletariza a los elementos burgueses y campesinos, y la ciudad sólo puede aburguesar a los proletarios”, así como una fascinación por

la violencia encontrada a menudo en los intelectuales frustrados.

Por supuesto, los intentos del Che de seguir este proyecto le llevaron a la muerte en Bolivia en 1967, un año después de que llegara allí. Trágicamente, la estrategia del foco no murió con él, sino que evolucionó en las insurgencias urbanas de finales de los 60 y de los 70, siendo quizás la más conocida la de los Tupamaros de Uruguay.

¿Por qué tuvo éxito la Revolución Cubana?

- La infraestructura para reabastecer a las guerrillas estaba bien establecida y funcionaba con efectividad incluso si los cargamentos se perdían o era capturados.
- Las condiciones para la revolución se cumplían porque todas menos las clases más altas de la sociedad cubana estaban alienadas por Batista, y listas para aceptar un nuevo y radical gobierno.
- Hubo una estrecha cooperación entre las guerrillas de las montañas y las guerrillas urbanas.
- El liderazgo de Fidel fue firme y constante desde el principio. Él era el centro de la toma de decisiones tanto políticas como militares y tomó muy pocas decisiones malas, si tomó alguna.
- Finalmente, al fallarle el apoyo de Estados Unidos, el Gobierno de Batista simplemente no estaba comprometido a una lucha total. Tras su primera derrota militar significativa, en Santa Clara, Batista hizo las maletas y se marchó, dejando sólo confusión y derrota tras él. Es difícil saber si el momento y la naturaleza de su marcha era la manera de enseñar el dedo corazón a sus aliados, o si simplemente no le preocupaba.

Por supuesto, el mayor mito fue creado por los mismos Estados Unidos, puesto que sucesivas administraciones continuaron creyendo que la única interpretación posible del “problema cubano” era que Fidel era un loco que no podía comprender los muchos beneficios de una relación amistosa con EE.UU. La dificultad, por supuesto, era que Fidel comprendía a su oponente mucho mejor de lo que éste le comprendía a él, continuando la manipulación de la política estadounidense respecto a Cuba como un desaventajado pero experto boxeador

manipularía a un oponente más joven y fuerte. Conforme los miembros anti-Castro del Congreso abogaban a favor de medidas más duras y punitivas, Castro se afianzó, estrechó su control sobre el poder, y se convirtió en una voz persuasiva para las naciones no alineadas. En vista de eso, quizá los EE.UU. puedan estar agradecidos de que su más astuto e ingenioso oponente fuera principalmente defensivo por naturaleza y de que el daño que causó fuera principalmente infligido a su propio pueblo.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Jeff Grossman:

Historia

Cuba y los Estados Unidos. La mayoría de estadounidenses, si conocen algo sobre la Revolución Cubana, creerán que comenzó con un pequeño grupo de guerrillas en Sierra Maestra. En realidad, Cuba había sido una continua insurgencia, a menudo a bajo nivel, desde poco después de que acabará la Guerra Hispano-Estadounidense.

Los primeros años de independencia cubana tras la Guerra Hispano-Estadounidense (1898) plantaron las semillas del resentimiento que los cubanos sentirían hacia los Estados Unidos durante el siglo 20. Aunque se hicieron esfuerzos para mejorar la infraestructura cubana, poco se hizo para asegurar que los beneficios económicos de la nueva relación beneficiaran a los cubanos. La Enmienda Platt de 1901 parecía aclarar la naturaleza de la relación.

Enmienda Platt–

III. Que el Gobierno de Cuba consiente que los Estados Unidos pueden ejercitar el derecho de intervenir para la conservación de la independencia cubana, el mantenimiento de un Gobierno adecuado para la protección de la vida, propiedad y libertad individual y para cumplir las obligaciones que, con respecto a Cuba, han sido impuestas a los EE.UU. por el Tratado de París y que deben ahora ser asumidas y cumplidas por el Gobierno de Cuba.

La República de Cuba estuvo plagada desde su infancia de “sobornos, corrupción, mala administración, irresponsabilidad fiscal e

insensibilidad social, especialmente hacia los afrocubanos.” (*Británica*). Hacia 1958, el 75% de la tierra arable estaba poseída por extranjeros, y la mayoría de la población vio poco beneficio del auge del turismo que comenzó en la era de la prohibición y también floreció tras el boom de posguerra.

Los cubanos tenían poca fe en cualquier reforma prometida, y una de las únicas vías de la movilidad social era el Ejército. Fulgencio Batista y Zaldívar era de estos individuos, y se alistó en el Ejército como taquígrafo cuando tenía 20 años. En 1933, a la edad de 32, lideró la “revuelta de los sargentos” que tuvo como resultado que Batista se convirtiera en la fuerza dominante de la política cubana durante los siguientes 25 años. Disfrutó de un mandato moderadamente popular como presidente entre 1940-44, después dejó Cuba, viviendo por algún tiempo en Miami, donde invirtió mucho en bienes inmuebles. Al volver a Cuba en un golpe sin derramamiento de sangre en 1952, la política de Batista se caracterizó por un férreo control de los medios, la expansión de la policía secreta, y el enriquecimiento personal. El apoyo de Batista se limitó casi enteramente a la élite política y al ejército. Conforme las fuerzas insurgentes comenzaban a ganar terreno y el gobierno de Estados Unidos comenzaba a distanciarse de él, Batista comenzó a hacer planes para “palmarla” y marcharse.

Insurrección en Cuba. Cuando los hermanos Castro (Fidel y Raúl) junto con el argentino Ernesto (Che) Guevara y Camilo Cienfuegos llegaron a Cuba, parecía otra idea más de una la larga insurrección. Durante años había habido revueltas, protestas, intentos de golpe de estado y grupos de rebeldes y asaltos en áreas remotas. ¿Por qué tuvo éxito esta insurrección donde tantas otras habían fracasado o se habían apagado?

Moncada. El ataque a las barracas de Moncada en Santiago de Cuba en 1953 debería haber dado a Batista o a otros en el gobierno cubano descanso. En lugar del típico acto de desesperación tan común en las insurrecciones, el ataque estaba bien planeado y ejecutado, fracasando principalmente debido a mala suerte y a las

alertas de unos pocos centinelas. Probablemente porque Fidel era de una familia de clase media, fue juzgado en un tribunal público y su defensa pública fue un golpe de propaganda. Su “La historia me absolverá” fue producto de un aplicado talento para las relaciones públicas y de una educación jesuita.

México. Tras una amnistía para los prisioneros políticos en 1955 Castro se fue a México para entrenar y organizarse. Estando allí construyó la organización que fue tan efectiva en la Revolución. Hizo contactos útiles incluidos el del joven médico Che, que demostraría ser un talentoso guerrillero y comandante, y el de Alberto Bayo, un veterano de la Guerra Civil Española. Menos conocidos son los contactos que estableció en Estados Unidos y a lo largo de Cuba.

Movimiento 26 de Julio. Contrariamente al mito popular (uno creado en parte por Guevara y Fidel) el movimiento 26 de Julio no se limitaba a un pequeño grupo de guerrillas en Sierra Maestra. En su lugar, el “M26” operaba a través de Cuba, México y los Estados Unidos. Incluía reclutamiento organizado, financiación y grupos relacionados con los medios, y cargamentos regulares y organizados de armas para las guerrillas. Sin esta organización, las guerrilla probablemente hubiese compartido el destino de muchas otras bandas guerrilleras antes y después, quedándose aislada y muriéndose de hambre hasta que se rindiera o pereciera inútilmente.

Guerrillas Urbanas. El M26 también estuvo bastante activo en las principales ciudades de Cuba. Frank País y Vilma Espín lograron mantener un flujo continuo de equipo y personal desde Santiago hasta las guerrillas en Sierra Maestra. La Habana fue también la escena de frecuentes ataques guerrilleros y de otras operaciones que impidieron al gobierno mover más tropas contra los insurgentes de Las Villas y Oriente. Adicionalmente, las represalias del gobierno funcionaron a favor de los insurgentes conforme la clase media estaba cada vez más desafecta hacia Batista. Combinadas con las actividades de otros grupos que se oponían a Batista, incluyendo

el Directorio, las guerrillas urbanas contribuyeron en gran medida al éxito del Movimiento 26 de Julio.

Liderazgo del Directorio. Varios individuos compitieron por el liderazgo de los insurgentes centristas en Cuba, pero ninguno poseía la aplicada inteligencia política ni el talento para desarrollar los líderes militares hábiles que tanto abundaron en el Movimiento 26 de Julio. En lugar de eso, los grupos divergentes recurrieron a lo que estaba a mano: un líder estudiantil dinámico e idealista en la figura de José Antonio Echeverría, el determinado pero brusco Fauré Chaumón, Eloy Gutiérrez-Menoyo, de gran talento pero insubordinado, y el ardiente Yanqui, William Alexander Morgan.

El único líder del grupo que posiblemente se pareciera a Fidel en carisma era Echeverría, que murió en un intento fallido de asesinar a Batista en 1957. Un posible líder era el antiguo presidente Carlos Prío Socarrás, que tenía el mayor derecho a ser el presidente legítimo, viéndose como el último líder cubano elegido en unas elecciones relativamente honestas. Por desgracia, Prío parecía creer que podría influenciar mejor los eventos desde la seguridad de Miami, sin tomar parte activa en la Revolución aparte de entregar dinero a los diversos grupos insurgentes.

Una intrigante alternativa existe como pequeño pie de página en la historia. Las elecciones cubanas de 1958 se consideran generalmente un fraude, pero el posible ganador de éstas hubiese sido Carlos Márquez-Sterling y Guiral, un abogado y profesor de la Universidad de La Habana. Más que un simple académico, Márquez-Sterling era político y el oponente político de Batista. Si el Directorio hubiera respaldado a Márquez-Sterling como legítimo presidente en vez de haber respaldado el propio sabotaje de las elecciones por parte de Fidel, entonces Márquez-Sterling y el Directorio podrían no haber sido los pies de nota históricos en los que se han convertido.

Así, el Directorio buscó el liderazgo en Fidel y esperó lo mejor. Una vez se fuera

Batista, razonaron, podrían presionar por los derechos civiles y por las reformas liberales que querían. En aquel momento no había manera de que supieran lo mal que habían calculado tanto la importancia de sus propios logros como su fe en Fidel.

La otra insurrección: el Sindicato en Cuba. Cuba llevaba muchos años familiarizada con el crimen organizado antes de que Salvatore Lucania, también conocido como Charles “Lucky” Luciano se trasladara a La Habana en 1946. La Mafia había usado Cuba como un importante eje para importar contrabando (drogas y alcohol) a los EE.UU. desde los días de la Prohibición. Luciano hizo un trato con la Oficina de Inteligencia Naval de los EE.UU. para asegurar su salida de prisión a cambio de una operación tranquila en el muelle de Nueva York y fue deportado a Italia. Pretendía regir su imperio mafioso desde La Habana, y juntó a las principales familias del crimen en la famosa Conferencia de La Habana. Por desgracia para Luciano, el gobierno estadounidense descubrió sus planes y presionó al gobierno cubano para que lo devolviera a Italia, donde permaneció hasta su muerte,

El aliado de Luciano Meyer Lansky vio rápidamente la posibilidad de Cuba como destino para el juego, pero entendió que el gobierno cubano tendría que ser un socio silencioso, y el presidente Carlos Prío Socarrás no era la elección de Lansky como asociado. Si el golpe de Batista de 1952 fue o no arreglado por la Mafia, fue una relación ideal para ambos. Batista estuvo feliz de cambiar las leyes que permitían a la Mafia hacer mayores inversiones en Cuba (con grandes tajadas yendo a parar a Batista y a su familia) y protegerles del gobierno estadounidense. El precio, por supuesto, fue que el destino de la Mafia en Cuba estaba directamente atado al destino de Batista, pero parece que Batista no les dijo a sus socios que estaba listo para salir corriendo por la puerta trasera.

El elaborado sistema financiero de Lansky probablemente salvó de la ruina a muchos de los grandes inversores del Sindicato en Cuba. Trasladó rápidamente grandes

cantidades de dinero a través de corporaciones fantasmas a cuentas bancarias suizas. Incluso a pesar de que jefes como Santo Traficante, Jr. no estaban de acuerdo con Lansky en ocasiones, el éxito inicial de los negocios de los casinos en Cuba y los beneficios generados fueron destacables. Lo que no es conocido es la extensión de la implicación del crimen organizado en otros negocios como la prostitución, la protección y los narcóticos. Mientras que algunas fuentes insisten en que existían, otros insisten en que Lansky exigió a la Mafia apartarse de todo negocio que no fuera el turismo legítimo.

La alianza con Estados Unidos. La Revolución Cubana no sólo existió en la isla de Cuba, sino también dentro del gobierno de los Estados Unidos, especialmente en el Departamento de Estado. Mientras que el embajador Earl Smith apoyaba a Batista, William Wieland (Oficina de Asuntos de Centroamérica) abogó para que EE.UU. interviniera como mediador para garantizar unas elecciones libres. Otros en el gobierno apoyaron al movimiento 26 de Julio o a otros grupos insurgentes.

En este caso también, Fidel gestionó la situación con habilidad, manipulando a los periodistas estadounidenses, negando la presencia de comunistas en el movimiento mientras los reclutaba activamente, y criticando a Batista por sus acciones antidemocráticas a la vez que su facción estaba saboteando las elecciones y las instituciones cívicas. Así, Fidel logró cosechar el antiamericanismo en Cuba a la vez que minaba las relaciones de Batista con Estados Unidos.

Ganar la Revolución Cubana

¿Cómo podrían las diferentes facciones haber ganado el contexto histórico, y como se traduce esto a las condiciones de victoria del juego?

El 26 de Julio necesitaba convencer a la población cubana de que podía cumplir no sólo las promesas que los anteriores revolucionarios habían incumplido, sino repartir los frutos de la economía mejorada a la población entera, ganándose no sólo los

corazones y las mentes de los campesinos, sino también de la creciente clase media.

El Directorio necesitaba controlar territorio y mantener una fuerte presencia militar para establecer el tipo de gobierno que deseaba – una democracia liberal– y constituirse a sí mismo en uno de los principales jugadores de ese gobierno. Históricamente, los logros de las diversas insurgencias centristas fueron tan modestos que Fidel pudo marginarlos tras el fin de la guerra.

El Sindicato necesitaba continuar su inversión en Cuba expandiendo los casinos y otras empresas de juego. Los beneficios a corto plazo importaban mucho menos que el desarrollo a largo plazo, y por lo tanto el Sindicato debe buscar ganar la partida a largo plazo. Una facción del Sindicato en una posición vencedora habría construido la suficiente industria turística como para que el gobierno formado tras la guerra hubiera necesitado mantener su sociedad de casinos viva.

El Gobierno está en una fuerte posición al comienzo de la partida, pero probablemente va a tener que enfrentarse a una insurgencia en rápido crecimiento a la vez que va perdiendo recursos. Como Batista, el jugador del Gobierno necesitará ganar o bien una guerra rápida y decisiva, o esperar que las insurgencias rivales estén lo suficientemente divididas para negociar una tregua manteniendo a sus partidarios tradicionales (hacendados ricos y hombres de negocios con conexiones con EE.UU.) en el poder y con su influencia sin disminuir.

Interpretación de la Victoria de las Facciones en el Juego

Gobierno. Aunque amenazadas por la insurgencia, las administraciones de Eisenhower y Kennedy restauran el respaldo a los poderes tradicionales. La sociedad cubana continúa dividida entre ricos y pobres. El gobierno permanece inestable y tienen lugar frecuentes golpes de estado.

Directorio. Con la expulsión de Batista, tienen lugar elecciones democráticas y se intentan muchas reformas, pero el progreso está limitado por las dificultades

económicas. Los cubanos disfrutaban de sus nuevos derechos civiles, pero están descontentos por la falta de reformas agrícolas y por la pobre economía. Muchos cubanos emigran a los Estados Unidos en busca de oportunidades económicas. El gobierno experimenta una serie de intentos de golpe de estado y de cambios en el gobierno. Fidel y Raúl Castro siguen siendo destacados políticos y cumplen mandatos como presidentes.

Sindicato. El Sindicato ejerce enorme influencia en Cuba y gobierna por medio de una serie de gobiernos títere, enojando al pueblo cubano y al gobierno estadounidense. Pocos cambios para el pueblo conforme la fabulosa riqueza generada por el “Mónaco del Caribe” acaba en los bolsillos de las poderosas familias de la Mafia.

26 de Julio (Resultado Histórico). A medida que la guerrilla de Fidel se hace con el poder, este se embarca de inmediato en diversas reformas que tienen un éxito moderado. Bajo la influencia de su hermano Raúl y de Che Guevara, adopta reformas más agresivas (marxistas) y se convierte en aliado de la Unión Soviética. El pueblo cubano disfruta de una educación y de una asistencia sanitaria ampliamente mejoradas, pero de pocos derechos civiles. La Mafia opera los casinos durante un breve plazo, pero Fidel decide que los modestos ingresos que producen no compensan los problemas y los cierra. Castro continúa manipulando a los Estados Unidos, usando las amenazas de una invasión estadounidense para excusar su control del poder.

Cuba y Yo

Mir primer contacto con la Revolución Cubana vino cuando llevaba al padre de un amigo de viaje a Chicago. Fuimos con él por un estrecho callejón, aparcamos el coche y subimos dos pisos por una escalera de incendios. Dos golpes en la puerta, una breve conversación en español, y fuimos rápidamente invitados a entrar en lo que debía de ser la mayor reserva de puros habanos de la ciudad. Tuve que jurar mantener el secreto, y me dijeron que el proveedor de puros había tenido que dejar su país, pero que estaba seguro de que podría volver pronto. Nunca supe nada más sobre aquel hombre y dudé bastante de que

fuera capaz de volver, pero parece que siempre voy encontrándome con nuevas historias sobre Cuba y la Revolución.

He estado diseñando juegos durante 40 años (para una audiencia a menudo limitada a unos pocos amigos íntimos), y he estado jugando con y abandonando una larga serie de juegos sobre Cuba. Llegué a considerar las posibilidades de publicar un juego sobre el tema imposiblemente remotas. Sin embargo, hace unos pocos años firmé rápidamente para testear un nuevo diseño de un juego de Volko, *Andean Abyss*. Había estado probando el sistema durante unos pocos meses cuando se me ocurrió la idea de fusionarlo con mis diseños sobre Cuba. A partir de allí, el juego prácticamente se diseñó él solo. Mi implicación desde entonces ha sido ocasionalmente para devolver a las cosas a su perspectiva histórica.

Me gustaría comentar unas pocas ideas de diseño referentes a *Cuba Libre*.

El “Juego de los Números” o “¿Cuántas guerrillas hay en un cilindro?”

Lo primero que deberías saber sobre el sistema COIN es que el número bruto de tropas o guerrillas es una cifra sin sentido. Lo que importaba en Cuba era cuántas formaciones efectivas estuvieron presentes para llevar a cabo las operaciones. Aunque el número de guerrillas en Cuba probablemente nunca excedió de 8.000, y el número de las fuerzas gubernamentales era de nada menos que 50.000, la gran mayoría del ejército y la policía cubana era inefectiva contra los contrainsurgentes. De la misma manera, en el juego, eliminar un cubo o un cilindro no siempre representa un recuento de cadáveres. Una Emboscada que elimina dos bloques puede que sólo haya matado a unos pocos hombres, pero que hiciera que el comandante no desee enfrentarse a las guerrillas, dejando las fuerzas gubernamentales inefectivas. Similarmente, una Asalto que elimina cinco cilindros podría representar la captura de un alijo vital de suministros o simplemente una derrota militar que obligaría a las guerrillas a tener que rearmar y reequipar a sus hombres.

La Alianza Estadounidense. Aunque tanto los historiadores pro-Castro como anti-Castro han visto la alianza entre Batista y Estados Unidos inalterable, un examen superficial de documentos del gobierno y de informes secundarios de funcionarios estadounidenses dejarán claro que no fue nada de eso. El desencanto de EE.UU. con Batista fue epidémico dentro de la Administración Eisenhower, especialmente en el Departamento de Estado, donde aparentemente todos menos el embajador Earl Smith pensaban que Batista era una responsabilidad. El flujo de suministros militares a Batista y la correspondiente intercepción de suministros a los insurgentes siguen el rastro de manera muy cercana al éxito militar cubano.

El Directorio. En los primeros 80, tenía un colaborador con el que no me llevé bien durante los primeros meses. Ambos éramos jóvenes, arrogantes, y convencidos de nuestra propia infalibilidad. No fue hasta que comenzamos a contarnos la historia de nuestras familias que nos hicimos amigos. Le hablé de mis parientes irlandeses que lucharon en la Revolución Irlandesa, pero que pronto vinieron a América para escapar de la pobreza y de la persecución. Él había sabido de la Revolución Cubana por su padre, un miembro del Directorado o Directorio Revolucionario. Su padre había conocido a muchas figuras famosas de la Revolución, incluido el Che Guevara, al que detestaba. En la voz de su hijo pude sentir el dolor de alguien que había ayudado a ganar su guerra, pero que a los pocos años ya se había convertido en un exiliado. En *Cuba Libre*, el Directorio representa a diversos grupos que lucharon contra Batista y que podrían fácilmente haber decidido luchar contra Fidel también. La historia del Directorio ha sido mayoritariamente ignorada por historiadores y diseñadores de juegos. Espero que este juego pueda cuanto menos esbozar de una manera general las razones para su fracaso cuando se compara con el Movimiento 26 de Julio.

El Secuestro. El Movimiento 26 de Julio no usó el secuestro como una herramienta de financiación hasta el punto en que lo harían posteriormente las FARC en Colombia, pero el mecanismo para el secuestro de *Andean Abyss* funciona extremadamente bien para representar los

esfuerzos que el 26 de Julio hizo para obtener recursos de Santiago de Cuba y La Habana. Las ciudades no fueron un área principal para las operaciones guerrilleras, pero fueron un enlace vital para los suministros.

Centros Económicos. Los jugadores de *Andean Abyss* pueden quedarse sorprendidos por el bajo valor de los CEs en *Cuba Libre*, entregando un número tan bajo de recursos. Históricamente, el gobierno cubano tenía grandes dificultades para recaudar los suficientes ingresos para operar los limitados servicios sociales que proporcionaba. El ejército fue financiado mediante la ayuda de Estados Unidos, y la policía secreta por medio de los enormes pagos que Batista recibía del Sindicato. Los CEs de *Cuba Libre* representan por lo tanto una pequeña porción de los ingresos del gobierno, potencialmente importantes como puntos clave en el juego, pero quizás una preocupación inicial menor para el jugador del Gobierno que las Líneas de Comunicaciones de *Andean Abyss*.

La Acción Cívica. Ganarse los corazones y las mentes del pueblo es más difícil y caro para el gobierno en *Cuba Libre* que en *Andean Abyss*. Las herramientas de Batista, el ejército y la policía, fueron más efectivas aplastando disidentes que inspirando apoyo. Aunque el ejército cubano ganó batallas contra los insurgentes, no consiguió cambiar esas victorias en el apoyo para el Gobierno que le hubiera hecho ganar la guerra. De hecho, los jugadores de la facción Gubernamental de *Cuba Libre* pueden pasarlo mejor haciéndolo que lo pasó su homólogo histórico.

He intentando mantener al margen tanto de mi tendencia personal como me ha sido posible. En el transcurso de mi investigación he hablado con muchos cubanos con una diversidad de opiniones sobre la política de la Cuba moderna. Conforme nos acercamos a una Cuba “post-Castro”, mi mayor deseo es que toda esa buena gente pueda disfrutar de la paz y la reconciliación que se merecen sobradamente.

Volko Ruhnke:

Como acabáis de leer, Jeff Grossman tiene tanto profundos conocimientos como pasión infecciosa por las historias y

personalidades de la Revolución Cubana. Jeff había trabajado conmigo en las pruebas de juego de *LABYRINTH: The War on Terror* y después en *Andean Abyss*, y – muchos meses antes de que *Andean Abyss* fuese publicado– me abordó con la idea de que el sistema presentado en ese juego podría contar la historia de Cuba. A pesar del prestigio de esa revolución para inspirar tanto teoría como práctica de la insurgencia de izquierdas del siglo 20, Cuba no se me había pasado antes por la cabeza como tema para la Serie COIN. Tenía la vista puesta en ese momento no en otro tema latinoamericano, sino en algo o en otro en África. Pero la idea y la oportunidad eran demasiado buenas como para dejarlas pasar: reté a Jeff a que lo diseñara, y lo hizo.

Sería crítico para el Volumen II de la Serie COIN que el diseño fuera lo suficientemente diferente de *Andean Abyss*. Demasiado diferente, y tendría poco mérito llamar a los juegos “serie”: Si los jugadores ya habían forcejeado para acomodarse a las mecánicas de *Andean Abyss*, tenían derecho a una recompensa en la facilidad para que les fuera rodado meterse en *Cuba Libre*. Pero demasiado parecido, y tendría poco mérito jugar a un juego separado: *Cuba Libre* no debe de ser simplemente *Andean Abyss* en una isla. Para mi deleite, el primer boceto de Jeff encajó perfectamente en esta zona. Las cuatro facciones cubanas parecían evocadoramente familiares. Y sin embargo, todas ellas jugaban de una manera diferente a sus aparentes homólogos colombianos; y, en particular, las relaciones entre ellos que los jugadores buscarían y explotarían eran enteramente nuevas y deliciosamente ambiguas. Supe de inmediato que el resto del proyecto con Jeff serían meros detalles.

Bueno, algo más que eso, naturalmente. Jeff me presentó las nuevas y más periféricas mecánicas de la Alianza Estadounidense que influenciaban los costes de las operaciones del Gobierno, los Casinos permanentes del Sindicato que podían estar abiertos o cerrados, el Control de la población que afecta a la victoria del Directorio, los Centros Económicos, las opciones invertidas para el Gobierno y los Insurgentes para las Capacidades

permanentes y los Impulsos caducos, y un mazo de eventos más pequeño con el mismo número de cartas de Propaganda para que las campañas tengan un ritmo más rápido. Y ese mapa a mitad de tamaño con sólo un puñado de casillas en la delgada isla de Cuba. ¿Cómo funcionaría todo eso junto? Quedaba por delante mucho testeo y desarrollo, y Jeff y yo le estamos muy agradecidos al cuerpo de voluntarios que se sentaron y se arremangaron y trabajaron en este pequeño motor hasta bullir. ¡Creo que estaréis sorprendidos de la intensidad de juego empacada en ese mapita!

Y luego estaba la cuestión del juego en solitario. Mi primera inclinación fue recortar tiempo de producción evitando el sistema en solitario. Pero Jeff y Gene Billingsley de GMT me pidieron ayuda, no sólo para un sistema que siguiera al de *Andean Abyss*, sino que fuera más allá y que diseñara no sólo bots insurgentes, sino también un bot para el Gobierno contrainsurgente. La idea era que los jugadores esperarían poder jugar en solitario como Fidel, el ganador histórico. Yo no estaba realmente seguro de si podríamos conseguir un algoritmo para Facciones Sin Jugador que Entrenara, Guarnicionara, Barrera y Asaltara de una forma efectiva, pero sabía que todos los de los rebeldes se podían hacer, como ya se hizo en el Volumen I, así que no había razón para no proporcionar las 4 facciones como facciones sin jugador. Si puedes jugar con Castro en solitario, también puedes jugar con Batista si lo prefieres. Y, con este volumen, cualquier jugador de una sesión multijugador puede dejarla y el bot asumir su papel.

Estupendo. Pero hacer que los bots se comporten como sus facciones y presentar una experiencia variada y desafiante si el jugador es siempre el contrainsurgente como en *Andean Abyss* es una cosa; hacerlo tanto si el jugador es el Gobierno como los rebeldes es muy diferente. Aquí nos encontrábamos con un cambio en el desarrollo, y de la nada, el mundo nos entregaba a Örjan Ariander. Örjan se presentó voluntario para probar el sistema en solitario, demostró de inmediato su íntimo dominio de los sistemas en solitario

de *Andean Abyss* y se dedicó él solo a hacer que *Cuba Libre* fuera al menos tan desafiante. Örjan tiene una asombrosa habilidad no sólo para diagnosticar las debilidades de un algoritmo, sino también para proporcionar soluciones, probarlas en acción, y después mejorar las soluciones que ha proporcionado. Llevó el sistema solitario en algunas direcciones en las que al principio yo no quería ir. Pero siempre es persuasivo, y mucho de lo que vas a disfrutar en el juego en solitario de *Cuba Libre* es suyo.

Así que, únete a mí, como Jeff, Örjan y todo el equipo de desarrollo y transportémonos a Sierra Maestra, el Escambray y las noches de La Habana de 1957. Me lo pasé muy bien con este proyecto, y como bonificación descubrí el son cubano en el camino. Espero que disfrutéis de igual manera de este turbulento y pequeño paraíso que hemos bautizado como *Cuba Libre*. ¡Hasta siempre!

Volko Ruhnke
Vienna, Virginia
March, 2013

FUENTES SELECCIONADAS

-Ameringer, Charles D. *The auténtico Party and the Political Opposition in Cuba, 1952-57*. Hispanic American Historical Review. 65(2), 1985.

-Anderson, Jon Lee. *Che Guevara: a Revolutionary Life*. Nueva York: Grove Press, 1997.

-Bonachea, Ramón L, y Martín M. San. *The Cuban Insurrection, 1952-1959*. New Brunswick, N.J: Transaction Books, 1974.

-Castro, Fidel. *The Ninth Anniversary of the 26th of July*. Havana: Ministry of Foreign Relations, 1962.

-Castro, Fidel, y Deborah Shnookal. *Fidel: My Early Years*. Melbourne, Vic.: Ocean, 2005.

-Castro, Fidel, y Ignacio Ramonet. *My Life*. London: Allen Lane, 2007.

-“Cuba.” *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica Online Academic Edition*. Encyclopædia Britannica Inc., 2013. Web.

-Davis, Michael C. *Confidential U.S. State Department Central Files: Internal Affairs, números decimales 737, 837, And 937, y Foreign Affairs, números decimales 637 y 611.37*. Frederick, MD: University Publication of America, 1986.

-Deitch, Scott. *The Silent Don: The Criminal Underworld of Santo Trafficante Jr.*. Barricade Books, 2009.

-English, T. J. *Havana Nocturne: How the Mob Owned Cuba and Then Lost It to the Revolution*. William Morrow, 2009.

-Farber, Samuel. *The Origins of the Cuban Revolution Reconsidered*. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 2006.

-“Fidel Castro Ruz, President of Cuba, 1967—Prime Minister of Cuba, 1959--1967.” *The Cold War-- 1945-1991*. Gale, 1992.

-García, Oliveras J. A. *José Antonio*. Havana: Editora Abril, 1988.

-García Luis, Julio. *Cuban Revolution Reader: a Documentary History of Fidel Castro's Revolution*. Melbourne: Ocean Press, 2008.

-Grann, D. “*The Yankee Comandante William Alexander Morgan's Cuban Exploits*.” *The New Yorker*. (28 de mayo de 2012): 46-71.

-Guevara, Che. *The African dream: the diaries of the revolutionary war in the Congo*. Londres: Harvill, 2000.

---, *Che Guevara speaks; selected speeches and writings*. Nueva York: Merit Publishers, 1967.

---, *The diary of Che Guevara; Bolivia: 7 de noviembre de 1966-7 de octubre de 1967*. Nueva York: Bantam, 1968.

---. *Episodes of the revolutionary war*. Nueva York: International Publishers, 1968.

-Guevara, Che, Brian Loveman, y Thomas M. Davies. *Guerrilla warfare*. University of Nebraska Press, 1985.

-Harnecker, Marta. *José Antonio Echeverría: El Movimiento Estudiantil En La Revolución Cubana*. Buenos Aires: Dialéctica, 1988.

-Hoover, J. Edgar. *Masters of Deceit: the Story of Communism In America And How to Fight It*. Nueva York: Holt, 1958.

-Human Rights In Castro's Cuba. [Washington, D.C.]: Oficina para los Derechos Humanos y Asuntos

Humanitarios, Departamento de Estado de EE.UU., 1986.

-Hurtado, Tandrón A. A. *Directorio Revolucionario 13 De Marzo: Las Villas*. La Habana: Editora Política, 2005.

-Lacey, Robert. *Little Man: Meyer Lansky and the Gangster Life*. 1ª ed. Little Brown & Co, 1991.

-Macaulay, Neill. "Notes and Comments: The Cuban Rebel Army: A Numerical Survey." *Hispanic American Historical Review*. 53(2), 1978. 284-295.

-Martin, Douglas. "Eloy Gutiérrez-Menoyo, Cuban Dissident, Dies at 77." *Nueva York Times*. 26 de octubre de 2012.

-Pérez, Cabrera R. *De Palacio Hasta Las Villas: En La Senda Del Triunfo*. Buenos Aires: Nuestra América, 2007.

-Smith, Earl T. *The Fourth Floor: an Account of the Castro Communist Revolution*. Nueva York: Random House, 1962.

-*The Soviet-Cuban Connection In Central America And the Caribbean*. Washington, D.C.: Departamento de Estado, 1985.

-Sweig, Julia. *Inside the Cuban Revolution: Fidel Castro and the Urban Underground*. Harvard University Press, 2004.

-Turkus, Burton. *Murder, Inc.: The Story of the Syndicate*. Da Capo Press, 1992. U.S. Department of State. *Foreign Relations of the United States, 1958-1960, Cuba, Volume VI*. Washington: USGPO, 1991.

---. *Foreign Relations of the United States, 1961-1963, Volume X, Cuba, enero 1961-septiembre 1962*. Washington: USGPO, 1997.

TEXTO Y TRASFONDO DE LOS EVENTOS

Esta sección reproduce el texto completo de todas las cartas de evento, junto con comentarios de trasfondo históricamente contrastados

1. Armored Cars (Coches Blindados) GMDS

In rebel service (Al servicio de los rebeldes): El 26Julio o el DR Marcha gratuitamente a una casilla y realiza una Emboscada gratuita en ella (incluso si está Activo).

IMPULSO GUBERNAMENTAL

Delivered (Entregados): Hasta la propaganda, antes del Asalto, mueve tropas para Asaltar casillas desde otras casillas.

El régimen de Batista estaba desesperado por obtener todo tipo de armas pesadas, incluidos coches blindados, que los EE.UU. eran reacios a enviar. Muchas otras armas se abrieron paso hasta llegar a manos de los rebeldes.

2. Guantánamo Bay (Bahía de Guantánamo) GMDS

CAPACIDAD INSURGENTE

Base personnel targeted (Personal de base tomado como objetivo): El 26Julio puede Secuestrar en Sierra Maestra como si fuese una Ciudad.

IMPULSO GUBERNAMENTAL

US airfield (Aeródromo estadounidense): Hasta la propaganda, el Ataque Aéreo elimina 2 fichas y está permitido incluso con Embargo.

La base americana fue un beneficio tanto para el gobierno de Batista como fuente de efectivos aéreos e inteligencia como para el Movimiento 26Julio como fuente de rehenes (para rescate e influencia política).

3. Eulogio Cantillo GMSD

General seals truce (General firma tregua): Selecciona una casilla con Tropas. Una Facción realiza Marcha gratuita para sacar a sus Guerrillas de allí, después las gira a Ocultas.

Dictator backs general's offensive (Dictador respalda ofensiva general): Selecciona una Provincia o Ciudad con Tropas. Estas realizan un Barrido gratuito en esa casilla, y después un Asalto gratuito. Cantillo fue uno de los más hábiles comandantes de Batista, pero en una memorable ocasión permitió a las fuerzas atrapadas de Castro escapar. Los motivos de Cantillo para esto han sido fuente de especulación para los historiadores.

4. S.I.M. (Servicio de Inteligencia Militar) GMSD

Word of torture (Noticias sobre torturas): Elimina el Apoyo de una casilla sin Policía.

IMPULSO GUBERNAMENTAL

Military intelligence gleans leads (La inteligencia militar recoge pistas): Hasta la siguiente Propaganda, la Policía puede realizar Asaltos como si fueran Tropas.

Los miembros de la policía secreta de Batista fueron efectivos agentes de la contrainsurgencia, pero también eran conocidos por sus torturas y asesinatos políticos. El peor miedo de los insurgentes era ser entregados al SIM.

5. Rolando Masferrer GDMS

Brutal commander (Comandante brutal): Cambia 1 Provincia con Tropas y otra adyacente a Oposición Pasiva.

IMPULSO GUBERNAMENTAL

Paramilitaries (Paramilitares): El Barrido permite Asaltar gratuitamente 1 casilla como Actividad Especial (hasta la Propaganda).

Un antiguo comunista que luchó en la Guerra Civil Española, Masferrer estuvo al mando de Los Tigres, un ejército paramilitar que apoyaba a Batista. Sus tropas y sus tácticas eran temidas por Castro y Guevara. Tras la revolución, huyó a Miami, donde fue asesinado en 1975.

6. Sánchez Mosquera GDMS

Popular colonel wounded (Popular coronel herido): Elimina todas las Tropas de una casilla de Montaña (pasan a Disponibles).

IMPULSO GUBERNAMENTAL

Effective army commander (Comandante del ejército eficaz): Hasta la siguiente Propaganda, el Asalto trata las Montañas como Ciudad.

Un oficial del ejército regular que tuvo algunos éxitos con tácticas contrainsurgentes contra el 26Julio en Sierra Maestra.

7. Election (Elecciones) GDMS

Postponed! Rebel ranks grow (¡Pospuestas! Las filas rebeldes aumentan): Coloca 1 Guerrilla en cada ciudad.

Scheduled! Batista bows to US pressure (¡Programadas! Batista cede a la presión de EE.UU.): Cambia una ciudad a Neutral. Ayuda +10.

Batista se había resistido durante mucho tiempo a la demanda de elecciones de EE.UU, y las atrasadas elecciones finalmente tuvieron lugar en noviembre de 1958, declarándose (fraudulentamente) ganador al sucesor de Batista Andrés Rivero, elegido a dedo. La elección no tuvo básicamente sentido puesto que Castro

había declarado un boicot y Batista no estaba preparado para ceder el poder.

8. General Strike (Huelga general) GDMS

Widespread disruption (Trastorno generalizado): En cada Ciudad, modifica 1 nivel hacia Neutral y coloca 1 Guerrilla.

Strike fails, shops open (La huelga fracasa, las tiendas abren): Cambia una Ciudad a Apoyo Activo y Activa todas las Guerrillas en ella. Abre 1 Casino cerrado cualesquiera. La gran metedura de pata de Fidel fue sin duda la Huelga General de abril de 1958. Pobremente planeada y desbaratada por los aliados sindicales de Batista, la huelga condujo al liderazgo del 26Julio a desconfiar de los líderes de su movimiento urbano (llano).

9. Coup (Golpe de estado) GSMD

Batista ousted! (¡Batista expulsado!): Modifica todas las casillas con Control Gob 1 nivel hacia Neutral. La Alianza Estadounidense sube 1 casilla.

US-backed plot discovered (Descubierto complot respaldado por EE.UU.): Activa y asalta gratuitamente a todas las fichas del DR en Ciudades con cubos. La Alianza Estadounidense baja 1 casilla.

El Gobierno de EE.UU. tenía la capacidad de desencadenar un golpe de estado en Cuba, pero no han emergido documentos que indiquen que se llegara a planear uno, así que este evento es enteramente un poco de historia alternativa.

10. MAP GSMD

Arms shipment stolen (Cargamento de armas robado): Reemplaza un cubo con 2 Guerrillas cualesquiera.

IMPULSO GUBERNAMENTAL

US training (Entrenamiento de EE.UU.): Hasta la Propaganda, el Gob puede acompañar las OpsLim con una Actividad Especial gratuita.

El MAP (*Military Assistance Program*), Programa de Asistencia Militar, fue un elemento clave de ayuda estadounidense y muchas de las mejores tropas cubanas fueron entrenadas por Estados Unidos. Muchas de estas tropas fueron mantenidas cerca de La Habana, sin embargo, así que pocas tropas o armas pesadas fueron asignadas a la campaña insurgente.

11. Batista Flees (Batista huye) GSDM

US forces dictator out (EE.UU. obliga a salir al dictador): Recursos del Gobierno - 10. Selecciona y elimina una tirada del dado en Tropas. La Alianza Estadounidense sube 1 casilla. Ayuda +10. El Gobierno redespiega como en una ronda de Propaganda.

La repentina marcha de Batista el 1 de enero de 1959 cogió a casi todo el mundo, incluso a muchos amigos íntimos del dictador, por sorpresa. Conforme se supo, su efecto en el ejército cubano fue devastador y la resistencia se desmenuzó casi de inmediato.

12. BRAC GSDM

Anti-subversion agency (Agencia anti-subversión): Elimina 2 Guerrillas cualesquiera.

CIA trains political police (La CIA entrena a la policía política): Coloca 1 Policía en cualquier sitio. Añade lo que sea menor, +6 o la Ayuda, a los Recursos del Gobierno.

El BRAC, Buró de Represión de las Actividades Comunistas, era una fuerza supuestamente dedicada a combatir el comunismo, pero la fachada no engañaba a nadie, incluido el Departamento de Estado de EE.UU. Batista fracasó casi completamente en sus intentos de convencer a EE.UU. de que los insurgentes eran comunistas.

13. El Che MGDS

CAPACIDAD INSURGENTE

Inspired military leader (Líder militar inspirado): El primer grupo de Guerrillas que mueva en cada operación de Marcha del 26Julio se gira a Oculito.

A pesar de los fracasos de Guevara como líder de posteriores insurgencias en el Congo y Bolivia, su talento para el liderazgo inspirado durante la Revolución Cubana no puede ser cuestionado. Era un soldado valiente, un táctico con talento y un sobresaliente instructor que convirtió a menudo a reclutas analfabetos en endurecidos guerrilleros.

14. Operation Fisherman (Operación Pescador) MGDS

2nd invasion (2ª invasión): Coloca una Base y una Guerrilla del 26Julio en Pinar del Río.

Locals resent being drawn in (Los lugareños se sienten molestos por verse involucrados): Modifica Pinar del Río 2 niveles hacia Apoyo Activo.

La Operación Pescador fue un plan del M26 para abrir otro frente en la guerra de guerrillas mediante un desembarco en el extremo más lejano de la isla, en Pinar del Río. Unos pocos historiadores creen que podría haber sido sólo una estratagema para mantener a las fuerzas gubernamentales inmovilizadas, pero el 26Julio tenía recursos para que una operación así funcionara.

15. Come Comrades! (¡Vamos, camaradas! MGSD

Communist recruits (Reclutas comunistas): Coloca 3 Guerrillas 26Julio donde quieras.

Soviet influence suspected (Sospecha de influencia soviética): Añade lo menor, la Ayuda o +10, a los Recursos del Gobierno. Entonces +5 a la Ayuda.

Fidel insistió en que el Movimiento 26Julio no aceptaba comunistas, pero en realidad muchos de los guerrilleros habían sido miembros del partido comunista y fueron activamente reclutados.

16. Larrazábal MGSD

Venezuelan junta supplies arm (La junta venezolana suministra armas): Coloca una Base 26Julio donde haya una ficha 26Julio.

Caracas cuts off shipments (Caracas corta los envíos): Elimina una Base 26Julio, -3 a los Recursos del 26Julio.

Wolfgang Larrazábal, presidente interino de Venezuela en 1958, proporcionó armas vitales, incluidos rifles M-1 Garand, rifles automáticos Browning y granadas de mano a las guerrillas de Sierra Maestra. Murió en 2003 a los 91 años.

17. Alberto Bayo MDGS

Vet trains guerrillas (Veterano entrena a las Guerrillas): El 26Julio o el DR Reagrupa gratuitamente en cada casilla en que tenga una Base (como si las casillas fueran neutrales).

Mexico blocks training by Cuban expat (México bloquea el entrenamiento de expatriado cubano): Todas las Guerrilla 26Julio se Activan. El 26Julio es No Elegible en la siguiente carta.

Alberto Bayo era un cubano que había servido con los republicanos en la Guerra Civil Española y que se había establecido en México, donde conoció a Fidel, Raúl y el Che. Ayudó a entrenar al núcleo de guerrilleros del M26 que embarcaron en el Granma.

18. Pact of Caracas (Pacto de Caracas)

MDGS

CAPACIDAD INSURGENTE

No pueden realizarse Ops o Actividades Especiales por parte del 26Julio o el DR que eliminen las fichas del otro o que afecten a la Oposición colocada. Si las lleva el mismo jugador, están permitidas las transferencias mutuas. Si cualquiera de ellos elimina 2 de sus Bases a la vez, se cancela la Capacidad. La Facción ejecutora permanece Elegible.

El Pacto de Caracas de 1958 fue un importante acuerdo que unió a todos los insurgentes que combatían a Batista, dejando aparte las diferencias para trabajar juntos para derrocar al dictador. Básicamente, el Pacto disimulaba las diferencias fundamentales en la visión del futuro de Cuba.

19. Sierra Maestra Manifesto (Manifiesto de Sierra Maestra)

MDSG

Fidel disdains elections or compromise (Fidel desprecia las elecciones o el compromiso): En el orden de Facciones de la carta, cada Facción puede colocar 2 fichas que no sean Casinos en una casilla en la que ya tengan una ficha. La Facción ejecutora permanece Elegible.

El Manifiesto rechazaba cualquier compromiso político y comprometía a los insurgentes a derrocar al gobierno. Básicamente una intensificación del conflicto, pudo haber sido la mejor muestra de retórica de Fidel.

20. The Twelve (Los Doce)

MDSG

Tale of survivors inspires movement (La historia de los supervivientes inspira al movimiento): Una Facción realiza Marcha gratuita y después se Reagrupa gratuitamente en el destino de la Marcha.

Granma travail presages supply challenge (El esfuerzo del Granma presagia un intento de abastecimiento): Elimina 1/2 de

Guerrillas, redondeando hacia arriba, de la casilla con más Guerrillas.

La creación de mitos fue una importante herramienta para el Movimiento 26Julio. Tomando prestada la imagería religiosa para atraer a los pobres y analfabetos, la historia de una diminuta banda de guerrilleros que triunfa contra un poderoso enemigo conectó con los cubanos más desafectos.

21. Fangio

MSGD

26July seizes racer (El 26Julio secuestra a piloto): Modifica una Ciudad 1 nivel hacia Oposición Activa, 2 niveles si el 26Julio tiene una ficha allí.

Famous driver popularizes Cuba (Famoso corredor populariza Cuba): En 2 casillas con Casino/s, abre un Casino abierto o coloca 1 marcador de Dinero con una Guerrilla o cubo.

Juan Manuel Fangio fue quizá el piloto de Fórmula Uno más grande de la historia. Secuestrado por los insurgentes antes de una carrera, Fangio fue bien tratado y elogió a sus captores cuando fue liberado. El incidente fue una gran molestia para Batista.

22. Raúl

MSGD

CAPACIDAD INSURGENTE

Younger Castro an ace (El joven Castro demuestra ser un as): El 26Julio puede volver a tirar todo Ataque o Secuestro.

IMPULSO GUBERNAMENTAL

US hostage-taking backfires (Secuestro de rehenes estadounidenses sale mal): Hasta la Propaganda, suma a la Ayuda el doble de Recursos obtenidos por Secuestros.

Un comprometido comunista, el joven Castro influenció tanto a la estrategia del 26Julio como a la política de su hermano. Su campaña de secuestros proporcionó al movimiento una ventaja vital con respecto a Estados Unidos.

23. Radio Rebelde

MSDG

Clandestine radio reaches masses (Radio clandestina llega a las masas): Modifica 2 Provincias 1 nivel hacia Oposición Activa, *Transmitter pinpointed (Transmisión localizada):* Elimina una Base 26Julio de una Provincia.

El uso de propaganda radiofónica fue una herramienta importante para los

insurgentes, que articularon su visión mejor de lo que el Gobierno pudo gestionar.

24. Vilma Espín MSDG

Revolutionary interlocutor (Interlocutora revolucionaria): Cambia Sierra Maestra o una casilla adyacente a Oposición Activa.

Raúl's fiancé betrays urban guerrilla (La prometida de Raúl traiciona a la guerrilla urbana): Elimina todas las fichas 26Julio de una Ciudad que no sea Havana.

La prometida de Raúl, Vilma Espín Guillois, fue una organizadora y reclutadora de gran talento. Hay evidencias circunstanciales de que estuvo implicada en la muerte del organizador del 26Julio (y Rival de Castro) Frank País.

25. Escapade DGMS

Yacht brings fighters (Yate trae a combatientes): Coloca una Guerrilla y una Base DR en Camagüey Provincia o en Oriente.

Resupply yacht intercepted (Yate de reabastecimiento interceptado): Elimina una Base del Directorio.

La mayoría de las armas que recibió el Directorio vino por barco desde Miami, interceptadas periódicamente por los gobiernos estadounidense y cubano. El envío más famoso vino a bordo del yate *Escapade*.

26. Rodríguez Loeches DGMS

DR Leader (Lider del DR): El DR coloca 1 Guerrilla en cualquier sitio y después Marcha, se Reagrupa o Embosca allí gratuitamente.

Inefficient administrator (Administrador ineficaz): Elimina 1 Guerrilla DR. Los Recursos del DR bajan -5.

Rodríguez Loeches, un importante líder del Directorio, no estaba cómodo en las montañas del Escambray, sino que prefería la vida de la guerrilla urbana.

27. Echeverría DGSM

Near-miss attempt on dictator's life (Intento casi fallido de acabar con la vida del dictador): Coloca 2 Guerrillas DR en cualquier sitio. Havana pasa a Neutral. DR a Elegible.

Popular revolutionary dies in his "hit at the top" (Popular revolucionario muere mientras atenta contra la más alta

autoridad): Elimina las 2 fichas del DR más cercanas a Havana. Los Recursos del DR bajan -3.

José Antonio Echeverría fue el líder inspirador de la Federación de Estudiantes Universitarios y miembro fundador del Directorado Revolucionario. Murió el 13 de marzo de 1957 durante el intento fallido de asesinar a Batista, derrocar al gobierno y hacerse con el poder. Sin Echeverría, el Directorio se quedó sin la dirección y sin el líder inspirador que el Movimiento 26Julio tuvo en Fidel Castro.

28. Morgan DGSM

CAPACIDAD INSURGENTE

US Comandante (Comandante estadounidense): Las Guerrillas DR pueden Marchar 2 casillas adyacentes.

Backlash against Yanqui adventurer (Reacción contra aventurero yanqui): Cambia una casilla con Guerrilla DR a Apoyo Activo.

Una personalidad extraordinaria, William Alexander Morgan se sintió atraído por la Revolución Cubana y contribuyó decisivamente al éxito de los rebeldes en las montañas del Escambray en Las Villas. Ejecutado por Castro en 1961 por espía (probablemente falso) y por conspirar contra él (probablemente cierto).

29. Fauré Chomón DMGS

Students take to the field (Los estudiantes se hacen con el campo): El DR o el 26Julio coloca una Base y 2 Guerrillas en Las Villas.

Student loyalties shift (Las lealtades de los estudiantes cambian): Elimina una ficha DR o reemplázala con su equivalente 26Julio.

Fauré Chomón se convirtió en el líder del Directorado Revolucionario tras la muerte de Echeverría. Chomón logró mantener a la organización activa, y la amenaza que representaba mantuvo probablemente a muchas tropas alejadas de las batallas de Sierra Maestra. Chomón aportó a muchos reclutas al Escambray, pero su separación de Gutiérrez-Menoyo le costó al DR uno de sus mejores líderes y muchas de sus más expertas guerrillas. Fue también uno de los firmantes del Pacto de Miami.

30. The Guerrilla Life (La vida en la Guerrilla) DMGS

CAPACIDAD INSURGENTE

Hardships harden 26July fighters (Las penalidades endurecen a los combatientes del 26Julio): Todas las Guerrillas 26Julio se vuelve a Ocultas, incluso cuando son colocadas.

Hardships harden student revolutionaries (Las penalidades endurecen a los revolucionarios estudiantiles): Dale la vuelta a todas las Guerrillas DR a Ocultas. Coloca 1 Guerrilla DR en una Ciudad.

Las guerrillas del 26Julio y de otras facciones sufrieron muchas privaciones, tanto si estaban pasando hambre en las montañas como si estaban siendo perseguidas por la policía secreta en las ciudades. Aquellos que se adaptaron a esa vida fueron casi imposibles de vencer para el Gobierno, a pesar de la ventaja aparentemente abrumadora de hombres y material asignado contra los insurgentes.

31. Escopeteros DMSG

Locals start their own revolution (Los lugareños comienzan su propia revolución): Coloca cualquier Base que no sea Casino y 1 Guerrilla en una Montaña.

Traditionalist countryside rejects rebellion (El campo tradicionalista rechaza la rebelión): Modifica una casilla de Montaña 1 nivel hacia Apoyo Activo.

Muchos campesinos locales querían unirse a los insurgentes, pero tanto el Directorio como el 26Julio eran recelosos de aceptarlos en sus filas. El gobierno intentó a menudo infiltrar en los campamentos guerrilleros a estos nuevos reclutas, e incluso si no eran informantes eran a menudo más una carga que un beneficio para los insurgentes. Aún con todo, la reserva de reclutas usados para el trabajo duro y familiarizados con el terreno local fue de gran beneficio.

32. Resistencia Cívica DMSG

Urban movement backs Castro (El movimiento urbano respalda a Castro): En una Ciudad, reemplaza todas las fichas del Directorio con sus equivalentes del 26Julio.

Movement splits with Castro (Movimiento se separa de Castro): En una Ciudad, reemplaza todas las fichas del 26Julio con sus equivalentes del Directorio.

El Movimiento de Resistencia Cívica fue un importante grupo que se oponía a Batista, particularmente en La Habana. Su apoyo a los insurgentes rurales flaqueó durante el transcurso de la guerra, pues sus objetivos estaban más en línea con los del moderado Directorio.

33. Carlos Prío DSGM

Ex-president funnels funds (Expresidente canaliza fondos): +5 Recursos para el DR o +5 para el 26Julio.

Return from exile (Regreso del exilio): Selecciona una casilla sin Control Gob. Coloca una Base DR allí y cámbiala a Neutral.

Carlos Prío Socarrás fue el presidente de Cuba entre 1948-52 (cuando fue derrocado por un golpe de estado de Batista). Prío apoyó a los grupos insurgentes, incluido el 26Julio. Se le instó a volver a Cuba durante la Revolución, pero prefirió quedarse apoyando a los insurgentes desde cierta distancia.

34. US Speaking Tour (Gira de conferencias por EE.UU.) DSGM

Expatriates invest (Los expatriados invierten): Una Facción Insurgente suma una tirada del dado a sus Recursos. Las suman añaden +2.

An embarrassment (Una molestia): Añade lo menor, +8 o la Ayuda, a los Recursos del Gobierno. Después suma +8 a la Ayuda.

La proximidad de Cuba con las comunidades exiliadas en Miami y Nueva York proporcionó oportunidades a los grupos insurgentes para reunir fondos y contar sus historias directamente a la gente. Fidel realizó visitas a los EE.UU. justo antes de la Revolución, así como poco después.

35. Defections (Cambio de filas) DSMG

Disillusioned fighters (Combatientes desilusionados): En una casilla ya ocupada por tus fichas y por las de un enemigo, reemplaza 2 de las Guerrillas o cubos del enemigo por tus Guerrillas o cubos.

Todas las facciones del conflicto sufrieron deserciones, incluido el Sindicato, que perdió empleados que se cambiaron a la insurgencia o al gobierno. Más valiosa que el personal era la inteligencia ganada con esos cambios de filas.

36. Eloy Gutiérrez Menoyo **DSMG**

Inspiring DR leader (Líder inspirador del DR): Reemplaza una ficha que no sea del DR ni Casino dentro de 1 casilla de Las Villas con 2 Guerrillas DR.

Commander fractious (Comandante discoloro): Reemplaza una Guerrilla del DR con una Guerrilla que no sea del Directorio. Eloy Gutiérrez-Menoyo lideró el Segundo Frente Nacional del Escambray después de romper con Chomón por el liderazgo del Directorio Revolucionario en el Escambray. Aprisionado durante 22 años tras la Revolución, fue abrazado por la comunidad de exiliados y después vilipendiado cuando volvió a Cuba. Murió en 2012.

37. Herbert Matthews **SGMD**

NYTimes refutes Fidel's death (El NY Times refuta la muerte de Fidel): Los Recursos del 26Julio suben +5. La Ayuda baja -6.

Fidel's survival spurs support to counterweights (La supervivencia de Fidel incita al apoyo a los contrapesos): La Ayuda sube +10, los Recursos del Directorio +3, los del Sindicato +5.

Herbert Matthews, un reportero del New York Times, entrevistó a Fidel Castro a principios de 1957, sólo unas semanas después de que Batista reivindicara que Castro había muerto en combate. La entrevista fue un golpe de publicidad masiva para el Movimiento 26Julio e idéntica pesadilla para las relaciones públicas para Batista y sus partidarios en el gobierno estadounidense.

38. Meyer Lansky **SGMD**

Wheeler dealer (Embaucador): En una casilla, transfiere cualquier cantidad de marcadores de Dinero entre cualquier número de Guerrillas y cubos.

Master mobster (Señor de la Mafia): El Sindicato reubica cualquier Casino a donde quiera (dentro de los límites de apilamiento). Todos los casinos se abren.

Meyer Lansky, un polaco judío, se convirtió en una de las más destacables figuras de la Mafia americana. Debido a su etnia, no pudo ascender en las filas del Sindicato, pero su talento como hombre de negocios y su experiencia con los casinos de juego le convirtieron en un candidato innato para llevar las operaciones de la

Mafia en Cuba. Lansky fue uno de los principales partidarios de Batista, y buena parte del dinero malversado de los casinos se abrió camino hasta los bolsillos de Batista y financió los esfuerzos contrainsurgentes.

39. Turismo **SGDM**

"Ugly American" ("El americano feo"): El Apoyo baja 1 nivel hacia Neutral en todas las casillas con Casinos.

Police "protection" for tourists ("Protección" policial para los turistas): El Gob y el Sindicato suman +3 Recursos por casilla con Casino abierto y Policía.

La fuerte corriente anti-estadounidense en Cuba fue alimentada por el número de turistas estadounidenses que acudían a Cuba en tropel. El apetito de los turistas por el licor, el juego, el entretenimiento desenfrenado y las prostitutas ofendía a la población conservadora. Elaborados regalos a la población cubana hicieron poco para ganarse su apoyo.

40. Ambassador Smith (Embajador Smith) **SGDM**

Havana advocate ignored in US (Partidario de La Habana ignorado en EE.UU.): Baja la Alianza Estadounidense 1 casilla (deja la Ayuda como está).

Blindly backing dictator (Respaldo ciego al dictador): Sube la Alianza Estadounidense 1 casilla. Ayuda +9. Después añade lo menor, +9 o la mitad de la Ayuda (redondeando hacia abajo) a los Recursos del Sindicato.

Earl Smith era un hombre de negocios con inversiones en Cuba que se convirtió en embajador de los EE.UU. en 1957 incluso a pesar de que no hablaba español. Smith presionó constantemente para el aumento de la ayuda militar a Batista y creía que el Movimiento 26Julio era una insurgencia comunista. Llegó a creer que todos aquellos que se le oponían en el Departamento de Estado eran favorables al comunismo.

41. Fat Butcher (El carnicero gordo) **SMGD**

Casino-man Nicholas di Costanzo draws US heat (El hombre de los casinos Nicholas di Costanzo atrae la presión

estadounidense): Cierra 1 Casino o reduce la Ayuda -8.

Mob enforcer (Ejecutor de la Mafia): El Sindicato Embosca gratuitamente con 1 de sus Guerrillas ocultas y abre 1 Casino cerrado.

Nicholas di Costanzo pertenecía a uno de los grupos de gánsteres traídos para llevar a cabo las operaciones del Sindicato en Cuba. Era contemplado como una figura intimidante que mantuvo un estricto orden en el Capri.

42. Llano SMDG

Slums to arms (Los suburbios se alzan en armas): Coloca una Base y cualquier Guerrilla en una Ciudad.

Urban poor indifferent, eager for work (Los pobres urbanos indiferentes, deseosos de trabajar): Selecciona una Ciudad. Elimina cualquier Oposición en ella y coloca un Casino abierto.

El Llano (literalmente “una llanura o superficie plana”) era un término para el movimiento clandestino urbano de Cuba. Aunque el mito popular de la Revolución cubana enfatizó la victoria de las Guerrillas de Fidel en las montañas, estudios recientes han destacado la importancia de la revolución urbana en Cuba. Los pobres y la clase media proporcionaron tanto guerrillas urbanas como ayuda material a los grupos insurgentes que estaban en áreas rurales.

43. Mafia Offensive (Ofensiva de la Mafia) SMDG

Mob helps rebels (La Mafia ayuda a los rebeldes): El 26Julio o el DR ejecuta una OpLim gratuita utilizando una ficha del Sindicato como si fuera propia.

CAPACIDAD INSURGENTE

Hitmen (Pistoleros): El Sindicato puede Asesinar como si fuera el DR, pero ignorando a la Policía.

El Sindicato nunca tomó un rol militar activo en la Revolución Cubana, pero hay historias de enfrentamientos entre gánsteres y guerrilleros que acabaron sin violencia. El Sindicato reclutó activamente a militares tanto de la Guerra de Corea como de la II Guerra Mundial, así que pudo haber tenido una reserva de hombres entrenados.

44. Rebel Air Force (Fuerza Aérea Rebelde) SMDG

Captured aircraft shocks troops (Avión capturado conmociona a las tropas): Una Guerrilla DR o 26Julio (Activa o no) Embosca gratuitamente a las fuerzas Gubernamentales. Elimina Bases primero.

Rebels purchase but cannot operate aircraft (Los rebeldes compran aviación pero no pueden operarla): Selecciona al 26Julio o al DR y transfiere 1 tirada de dado de Recursos al Sindicato.

El ingenio del Movimiento 26Julio está bien demostrado por la adquisición de una serie de aviones que fueron usados por los insurgentes para apoyar las operaciones terrestres y para acosar a la Fuerza Aérea Cubana.

45. Anastasia SDGM

Rival muscles into Cuba (Rival irrumpe en Cuba): Cierra todos los Casinos de Havana. Los Recursos del Sindicato bajan -5.

Lansky rival whacked in New York (Rival de Lansky abatido en Nueva York): Los Recursos del Sindicato suben +10.

El infame dirigente de Murder, Inc. no estaba contento con su tajada por la operación cubana. Otros miembros del Sindicato no querían parte del voluble Albert Anastasia y estaban bastante contentos con la discreta gestión de las operaciones de los casinos por parte de Lansky. Si otros miembros del grupo participaron en u ordenaron el ataque a Anastasia en la barbería del Park Sheraton Hotel no se conoce, pero la muerte de Anastasia se tradujo en que las operaciones en Cuba continuaran sobre ruedas.

46. Sinatra SDGM

Over-priced star (Precio excesivo de estrella): Los Recursos del Sindicato bajan -6.

Frankie's show (El show de Frankie): Coloca un Casino abierto en Havana ignorando el límite de apilamiento. Coloca 1 marcador de Dinero con un cubo de Policía que esté allí.

A Sinatra le encantaba la bebida, las mujeres y los gánsteres, y no faltaba nada de eso en La Habana. Disfrutó tanto allí que consideró convertirla en su domicilio permanente, llegando a planear en un

momento un programa de televisión en directo desde un casino de La Habana.

47. Pact of Miami (Pacto de Miami)

SDMG

Surprise for dictator and rebels (Sorpresa para dictador y rebeldes): Elimina 2 Guerrillas. El Gob es No Elegible en la siguiente carta.

Agreement causes confusion (Acuerdo causa confusión): Tanto el 26Julio como el Directorio pierden -3 Recursos y son No Elegibles en la siguiente carta.

El Pacto de Miami probablemente sorprendió a todo el mundo, desde al gobierno cubano hasta a Fidel Castro (a pesar de que varios miembros del 26Julio fueron firmantes). Aunque aparentemente cedía el liderazgo de la insurrección a Castro, también confundía algunos asuntos obligándole a una alianza con los partidos políticos Auténticos y Ortodoxos. Al final, fue por lo general ignorado conforme las realidades de la guerra imponían el futuro liderazgo de Cuba.

48. Santo Trafficante, Jr SDMG

Feud with Lansky (Feudo con Lansky): Los Recursos del Sindicato bajan -10. Todas las Guerrillas del Sindicato se Activan.

CAPACIDAD INSURGENTE

Old-time mobster (Gángster de los viejos tiempos): Cualquier Guerrilla Oculta del Sindicato bloque la Malversación (6.2.3)

Trafficante, a pesar de ser el sujeto de múltiples biografías y el centro de muchas investigaciones del FBI, sigue siendo casi un misterio. La experiencia de Trafficante en el juego (su familia se labró su reputación en Tampa dirigiendo la “bolita”, una lotería popular entre los exiliados cubanos) le convirtieron en una importante figura entre la mafia de La Habana. Trafficante acabó desilusionado con Batista e intentó trabajar con Castro incluso después de que hubiese acabado la Revolución. Aunque fue encarcelado por Castro, continuó esperando que le permitieran seguir operando sus casinos. Fue acusado de tráfico de narcóticos (lo que curiosamente coincide con su nombre) y posteriormente deportado. Los rumores de la implicación de Trafficante en el asesinato del presidente Kennedy persistieron

(ocasionalmente alimentados por el propio Trafficante). Murió en 1987.

LISTA DE CARTAS

GMDS

1. Armored Cars
2. Guantánamo Bay

GMSD

3. Eulogio Cantillo
4. S.I.M.

GDMS

5. Rolando Masferrer
6. Sánchez Mosquera

GDSM

7. Election
8. General Strike

GSMD

9. Coup
10. MAP

GSDM

11. Batista Flees
12. BRAC

MGDS

13. El Che
14. Operation Fisherman

MGSD

15. Come Comrades!
16. Larrazábal

MDGS

17. Alberto Bayo
18. Pact of Caracas

MDSG

19. Sierra Maestra Manifesto
20. The Twelve

MSGD

21. Fangio
22. Raúl

MSDG

23. Radio Rebelde
24. Vilma Espín

DGMS

25. Escapade
26. Rodríguez Loeches

DGSM

27. Echeverría
28. Morgan

DMGS

29. Fauré Chomón
30. The Guerrilla Life

DMSG

31. Escopeteros
32. Resistencia Cívica

DSGM

33. Carlos Prío

34. US Speaking Tour
DSMG
 35. Defections
 36. Eloy Gutiérrez Menoyo
SGMD
 37. Herbert Matthews
 38. Meyer Lansky
SGDM
 39. Turismo
 40. Ambassador Smith
SMGD
 41. Fat Butcher
 42. Llano
SMDG
 43. Mafia Offensive
 44. Rebel Air Force
SDGM
 45. Anastasia
 46. Sinatra
SDMG
 47. Pact of Miami
 48. Santo Trafficante Jr
 49-52. *Propaganda!*

LISTA DE CASILLAS

Ciudades.....	Pob
Havana.....	6
Camagüey.....	1
Santiago de Cuba.....	1
Población Total:	8
Provinciass Tipo. Pob	
Pinar del Río. Bosque	1
La Habana Pradera.	1
Matanzas. Pradera.	1
Las Villas Mont.	2
Camagüey. Bosque.	1
Oriente Bosque.	2
Sierra Maestra.....Mont.	1
Población Total:	9
Centros EconómicosEcon	
Pinar del Río – La Habana.	3
(Tabaco)	
Las Villas – Camagüey	3
(Industria)	
Oriente – Sierra Maestra.	2
(Azúcar)	
Valor Económico Total:	8

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Jeff Grossman and Volko Ruhnke
Desarrollo: Örjan Ariander and Steve Caler
Director Artístico, Ilustración de Cubierta, y Diseño de la Caja: Rodger B. MacGowan
Mapa, Cartass, y Fichas: Chechu Nieto y Xavier Carrascosa
Reglas y Tablas: Mark Simonitch y Charlie Kibler
Módulos Vassal: Joel Toppen y Jeff Grossman
Pruebas de Juego: Paul Aceto, Joe Aguayo, Phil Bradley, Steve Carey, Keith Cumiskey, Allen Doum, Chris Farrell, Matt Filla, Gary Gray, Jeff Gringer, John Gorkowski, Dave Knoyle, John Leggat, Mark Mitchell, Steven Perdue, Todd Quinn, Stéphane Renard, Daniel Ruhnke, Karl Schmit, Ahmad Siddiqi, Colleen Simmons, Doug Sun, Roger Taylor, Ken Tee, John Vasilakos, John Weber, John Wootress, Matt Ziegler, Mike Ziegler.
Imágenes: Escapade – Dirk van der Made; Larrazábal – Pyswo; Morgan – Fecha de Fundación 30 de Julio 2003 El Veraz.
Coordinación de Producción: Tony Curtis
Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch
Traducción al castellano: Luis H. Agüe

ERRATAS A 29-11-2013

Todas las erratas publicadas en esta fecha por GMT han sido corregidas en el texto excepto las siguientes, relativas a ilustraciones (N. del T.):

-Pág. 8: El mapa de la derecha muestra por error una Guerrilla extra del Sindicato tanto en Pinar del Río como en Havana.

-Pág. 9, ilustración: El DR recibió una Guerrilla adicional en Las Villas que no consta en el texto (hubiese costado 1 Recursos adicional en el Reagrupamiento que se discute bajo la ilustración).

-Pág. 28, columna der., último párrafo: La Tropa de Santiago está en realidad por encima del Control.

-Pág. 37, columna izq., párrafo anterior a la ilustración y mapa: El Sindicato no podría construir en Pinar porque está Sin Control. Columna der.: **Apoyo**, 4º párrafo: Siendo

Camagüey Provincia Neutral, el DR debería colocar una Base en Oriente en lugar de Guerrillas.

-Pág. 38, mapa: Havana y Camagüey Ciudad deberían estar en Apoyo Activo, Camagüey Provincia en Neutral.



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

© 2013 GMT Games, LLC