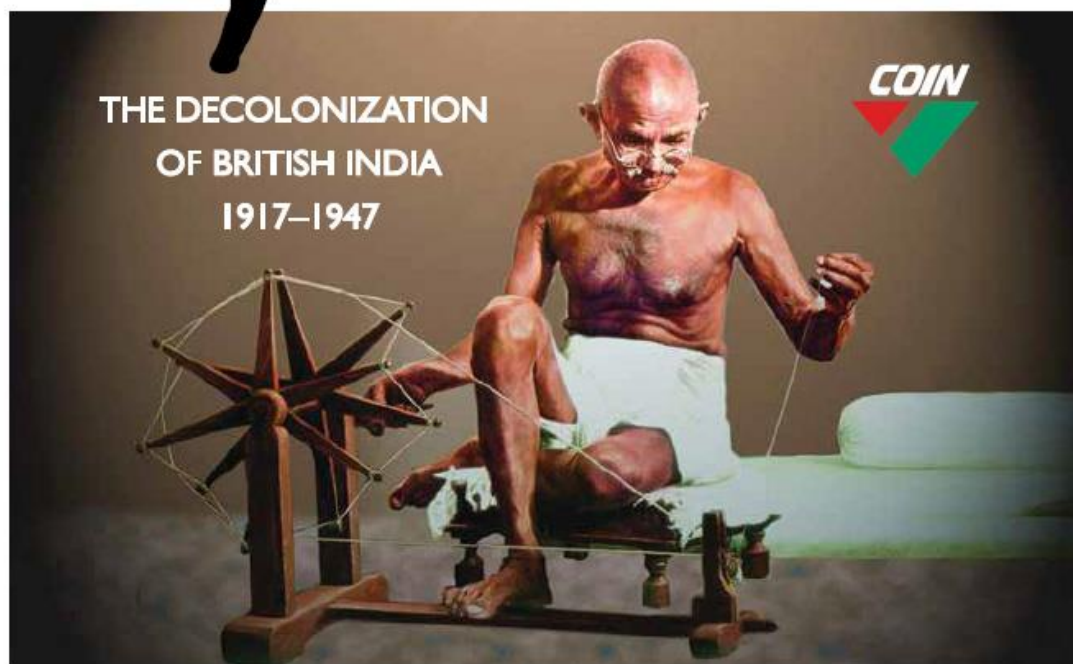


Gandhi



MANUAL

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Tutorial.....	2	Notas del Diseñador.....	63
Ejemplos de Juego con Facciones Sin Jugador.....	26	Notas del Desarrollador.....	65
Interacción entre Facciones.....	37	Notas Históricas.....	66
Guía para las Operaciones de las Facciones.....	37	Los Mitos de la No Violencia.....	68
Texto y Notas de los Eventos.....	42	Créditos y Dedicatoria.....	71
		Tabla de Interacción entre Facciones.....	72

TUTORIAL

¡Jugadores noveles, comenzad aquí!

Introducción al Tutorial

India, 1917. La Gran Guerra se alarga en Europa. Sin un final a la vista para el punto muerto, Gran Bretaña se concentra en el Frente Occidental. La India es un sector que permanece relativamente tranquilo. Hace 60 años, el Motín de los Cipayos fue aplastado y la India pasó a ser la más preciada posesión del Imperio Británico. La resistencia al gobierno británico ha sido esporádica. El Congreso Nacional de la India espera el día en el que los indios gobernarán la India de nuevo, pero sus reuniones anuales son poco más que disputas sobre las posiciones políticas sin poder real. Un ambicioso abogado que vuelve a su hogar tras veinte años en África del Sur ofrece una nueva estrategia de resistencia no violenta, pero aún tiene que demostrar su valía a la India. Los líderes de la recién creada Liga Musulmana se cuestionan si respaldar al Congreso es su mayor esperanza de proteger a la minoritaria comunidad musulmana. Y, a lo largo de la India, se han formado grupos de insurgentes. Cansados de negociaciones que no llegan a ninguna parte cuando los británicos parecen tener todo el poder, los revolucionarios reúnen armas y entrenan combatientes deseosos de usarlas. ¡Bienvenido a *Gandhi*!

Este Tutorial te introducirá en el juego paso a paso, demostrándote importantes conceptos y mecánicas a la vez que te muestra las diversas opciones disponibles a cada Facción. El objetivo de este Tutorial es enseñarte a jugar, no necesariamente mostrarte las estrategias óptimas. Eso lo tienes que descubrir tú.

Despliegue del Escenario Principal (2.1)

El Mapa. Comencemos preparando el escenario Principal, que empieza en 1917. Despliega el mapa y tómate un momento para revisar sus elementos. El mapa muestra la India británica dividida en cuatro tipos de casillas diferentes: Ciudades, Provincias, Estados y Ferrocarriles.

Tómate un momento para leer la sección 1.3 de las reglas con el fin de conocer el mapa.

Fuerzas y Marcadores. A continuación, reúne las fichas y marcadores de madera y ve a la página 53 del Reglamento para ver los detalles referentes al despliegue de este escenario.

Primero, organiza las fichas de cada Facción. Cada Facción tiene un espacio en el tablero, llamado casillas de Disponibles, que alberga las fichas de madera de esa Facción (1.4). Coloca todas las fichas, por color, en la casilla de Disponibles de cada Facción. Para la Liga Musulmana y los Revolucionarios, coloca sus bases (los discos planos) en las casillas circulares de las casillas de Disponibles. El Congreso tiene una ficha especial de Líder que representa a Gandhi, la cual entrará en juego en un momento. Te quedarán unas pocas fichas: seis cilindros bajos redondos (dos para el Raj y dos para los Revolucionarios, uno para el Congreso y otro para la Liga Musulmana), más seis peones blancos y seis negros para señalar las casillas en las que se realizan acciones (3.1.3).

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 1.4 para conocer las fichas de fuerzas de las Facciones.

Ahora echemos un vistazo a las instrucciones de despliegue 2.1 de la página 53. Tras el contexto histórico para este escenario verás una sección denominada “Mazo”: sáltatela por ahora (volveremos a ella en un momento). Tras ella hay instrucciones para el “Contador General”, las casillas numeradas que recorren el borde del mapa. El Contador General se usa para llevar la cuenta de cuántos Recursos tienen el Raj y los Revolucionarios, usando para ello uno de los cilindros bajos redondos de cada uno (el Congreso y la Liga no usan Recursos), y el total de Victoria de cada Facción, para el que se usa un marcador de Victoria cuadrado. Continúa y pon los cilindros del Raj y de los Revolucionarios y el marcador de Victoria de cada Facción en el Contador General según indica esa sección de despliegue. (Si aún no has destroquelado los marcadores, ve haciéndolos conforme sean necesarios). A continuación, colocaremos marcadores en la casilla de Estado de la India. Esta casilla consta de dos medidores –Unidad y Moderación– y de espacios para albergar los seis marcadores

de Protesta. Tal y como se indica en el despliegue, coloca el marcador de Unidad en 3 y el de Moderación en 4. Después coloca los seis marcadores de Protesta en los círculos a la derecha del Medidor de Moderación, uno por casilla.

Tal y como se indica, todas las Facciones comienzan Elegibles y pueden actuar (2.3.1). Pon los cuatro cilindros bajos restantes en el área SECUENCIA DE JUEGO, en la parte inferior derecha del tablero, en la casilla “Facciones Elegibles”. Continúa y pon también el marcador de Campaña en la casilla “Carta de Campaña”.

Ahora coloquemos las diferentes fuerzas iniciales en las distintas casillas del mapa, tal y como especifica el resto del despliegue. Las bases (discos) tienen casillas especiales que las albergan que indican el número máximo de bases que pueden colocarse en cada casilla. Las demás fuerzas pueden ponerse en cualquier parte de sus casillas. Como recordarás tras revisar la sección 1.4, los Activistas sólo se colocan o se giran a su cara con el símbolo (Activos) cuando están en una casilla que contenga un marcador de Protesta (una “Casilla de Protesta”) o en un Ferrocarril. En cualquier otro momento, están Inactivos y debe colocarse o girarse para que la cara con el símbolo quede bocabajo. Observa que Gandhi, que también cuenta como una ficha Activa para el Congreso Nacional de la India, tiene el mismo relieve que un Activista. Gandhi está siempre Activo y siempre debe colocarse con el símbolo hacia arriba. Siempre que coloques una Guerrilla en el mapa, por cualquier motivo, comienza Oculta (el símbolo con el relieve bocabajo; con el símbolo boca arriba estaría Activa).

Algunas fuerzas comienzan la partida Fuera del Juego. Estas fuerzas pueden pasar a estar disponibles durante el transcurso de la partida. Continúa y coloca las fuerzas indicadas en el despliegue en la casilla del mapa señalada como “FUERA DEL JUEGO”.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 1.5 y conocer los diferentes tipos de Facciones.

Las casillas con Población (es decir, cualquier casilla que no sea un Ferrocarril) o bien

muestran Apoyo u Oposición hacia el gobierno del Raj británico o son Neutrales. El despliegue describe qué casillas comienzan con Apoyo u Oposición. Si no se especifica, la casilla comienza como Neutral. Coloca los marcadores indicados en los recuadros de cada casilla señalados como “Neutral” o no coloques ningún marcador si la casilla es Neutral.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 1.6 y conocer lo que son el Apoyo y la Oposición.

El despliegue también especifica si el Raj Controla o no cada Ciudad o Provincia. El Raj Controla una casilla si tiene más fichas allí que fichas Activas de todos los demás combinadas. Coloca los marcadores de Control del Raj en el recuadro de la casilla señalado como “Sin Control”. Sólo el Raj puede controlar una casilla. Observa que el Raj nunca puede Controlar Ferrocarriles ni Estados Nativos (las casillas del tablero con el borde en amarillo y sin recuadro “Sin Control”).

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 1.7 y conocer cómo funciona el Control del Raj.

Una casilla (East Bengal) comienza con un marcador de Disturbios. Por ahora, simplemente coloca el marcador en cualquier lugar de la casilla.

Nos queda una última tarea para concluir el despliegue: el Congreso tiene que colocar a Gandhi, un Activista del Congreso y un marcador de Protesta en una casilla cualesquiera del mapa (además de las fichas que ya comenzaran allí, si las hay). En nuestro tutorial, el Congreso decide comenzar con la primera Protesta de Gandhi en United Provinces, así que coloca a Gandhi allí junto con un Activista del Congreso que tomamos de la casilla Fuerzas Disponibles. Finalmente, coge el marcador de Protesta del espacio 1 de la casilla Estado de la India y colócalo en cualquier lugar de la casilla United Provinces. Esta casilla es ahora una casilla de Protesta (1.3.7). Puesto que todos los Activistas se giran automáticamente cuando están en una casilla de Protesta (1.4.3), dale la vuelta

al único Activista del Congreso para que muestre la cara con la rueda.

Los marcadores de Protesta, de Disturbios y de Huelga se explican en las restantes reglas de la sección 1, pero los veremos con detalle más tarde en este tutorial.

Mazo de Eventos. Echa un vistazo a las instrucciones generales para la Preparación del Mazo en el apartado DESPLIEGUE de la página 52. Para todos los escenarios, los mazos se preparan barajándose las 72 cartas de Evento (aparte de las siete cartas de Campaña, que también se barajan) y formando con ellas montones de seis cartas bocabajo, barajándose después una carta de Campaña en cada montón par y, finalmente, apilando los montones. De esa manera, cada montón de cartas entre las cartas de Campaña tiene unas 12 cartas de Evento, más o menos. A los jugadores de los COIN les gusta llamar a estos montones de cartas “Campañas”.

Para esta sesión tutorial, crearemos un mazo didáctico especial buscando las nueve cartas de Evento enumeradas a continuación y la carta de Campaña con el Virrey Británico Lord Irwin. Crea el mazo de Eventos apilando estas cartas en este orden (de arriba abajo):

Carta 1 (arriba): Gandhi’s Young India Newspaper (nº60)

Carta 2: Sarojini Naidu Inspires the Masses (nº57)

Carta 3: United Bengal (nº65)

Carta 4: Rowlatt Act Employed in Force (nº26)

Carta 5: British Indian Army Defends the Empire (nº1)

Carta 6: Jugantar Formed in Bengal (nº20)

Carta 7: Hindustan Socialist Republican Association (nº44)

Carta 8: Simon Commission Report Published (nº4)

Carta 9: Cellular Jail (nº32)

Carta 10: Carta de Campaña Virrey Lord Irwin (nº75)

Cartas 11-13: Tres cartas de Evento cualesquiera

Si quieres continuar esta sesión tras completar el tutorial, o si simplemente quieres intentar formar ahora un mazo completo, hazlo de la siguiente manera (en cualquier otro

caso, las 10 cartas de la lista anterior son suficientes para este tutorial): forma seis montones de seis cartas de Evento cada uno (bocabajo). Baraja una carta de Campaña (elegida al azar) en el segundo, cuarto y sexto montón. Apila los montones (el sexto al final) y ponlos bajo las 13 cartas bocabajo de la lista anterior (la carta 1 arriba del todo). Deja aparte las restantes cartas de Eventos y de Campaña. Tu mazo está listo para el escenario Principal.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 2.3 y conocer qué son las cartas de Evento.

Virrey Británico de la India. Normalmente robarías el primer Virrey británico al azar de entre las cartas de Campaña que no se usaron para crear el mazo de juego. Para nuestra partida, en lugar de eso buscaremos la carta de Campaña con el Virrey Lord Linlithgow (nº77) y la colocaremos boca arriba en el mapa, en la casilla Virrey Británico de la India. El Virrey de esta carta de Campaña proporciona a la Facción del Raj una capacidad especial solamente durante la Campaña; en este caso, Lord Linlithgow permite al Raj efectuar la Actividad Especial Ley Marcial (4.2.3) sin colocar un marcador de Disturbios. Durante cada Ronda de Campaña, una nueva carta de Campaña reemplazará a esta y se convertirá en el nuevo Virrey Británico para la siguiente Campaña.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 2.5 y conocer cómo funciona el Virrey Británico de la India



Este es el recuadro de Victoria de la facción del Raj.

Victoria. Finalmente, antes de comenzar a jugar, echa un vistazo rápido a lo que cada Facción está intentando hacer para ganar. Busca el desplegable de las Facciones que dice “Operaciones” y “Actividades Especiales” y mira el recuadro “Victoria” en la parte



inferior derecha de cualquiera de sus páginas. El recuadro describe las cuatro condiciones de victoria, para que todos los jugadores puedan estar al tanto de la situación de cada uno. La hoja de cada Facción tiene su condición de victoria resaltada.

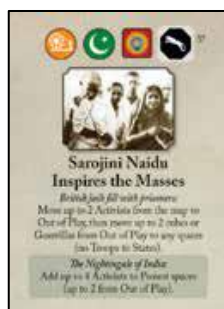
La Facción de cada jugador está intentando conseguir algo en particular (7.2-7.3):

- El Raj Británico gana aumentando el Apoyo y Controlando Ciudades y Provincias.
- El Congreso Nacional de la India gana aumentando la Oposición.
- La Liga Musulmana gana aumentando la Oposición en casillas Musulmanas y fundando Estados Musulmanes.
- Los Revolucionarios ganan extendiendo los Disturbios y construyendo Bases.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 7.0 y saber cómo se gana la partida.

Eventos, Operaciones y Actividades Especiales

En *Gandhi*, se juega una carta cada vez y se revela la siguiente para ver lo que va a ocurrir a continuación. Coloca el mazo de Eventos en la casilla Mazo de Robo del mapa, roba la primera carta de Evento y colócala en la casilla “Carta Actual” (2.2). Esta será la primera carta de la Campaña. Después, revela la siguiente carta del mazo de Eventos y déjala boca arriba encima del mazo (conforme juguemos, te darás cuenta de que algunos de estos símbolos pueden tener una “aureola” o estar subrayados con un rifle o una flecha; dichos símbolos sólo se usan cuando se juega con la opción de Facciones Sin Jugador (8.0), así que podemos ignorarlos).



En el Mazo



Carta Actual

Carta 1: Gandhi's Young India Newspaper.

Al mirar en la parte superior de la carta 1: *Gandhi's Young India Newspaper*, vemos los iconos de las cuatro Facciones. Este orden determina quién será elegible primero para actuar en esta carta. Sólo dos Facciones podrán actuar; las otras deben esperar hasta la siguiente carta. Mira el recuadro SECUENCIA DE JUEGO en la parte inferior derecha del tablero: muestra como las distintas Facciones interactúan.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 2.3 y saber cómo funciona la Secuencia de Juego.

El Congreso (naranja) es la 1ª Elegible en *Gandhi's Young India Newspaper*, así que tienen muchas opciones para elegir. Primero, miran tanto el texto de Evento sombreado como sin sombrear. Normalmente, el Evento sin sombrear favorece al Raj (¡pero no siempre!) y el Evento sombreado favorece a las demás Facciones. Aunque todas las cartas de Evento muestran dos Eventos, una Facción sólo puede ejecutar uno de ellos, nunca ambos. Los Eventos pueden ser potentes porque, cuando un Evento es ejecutado, puede romper las reglas normales del juego según especifique la carta... ¡casi! Hay una lista de reglas inviolables en la sección 5.5.1 del reglamento. Por ejemplo, los Eventos no pueden violar las reglas de apilamiento para las Bases y los marcadores de Protesta, y nunca pueden colocar Tropas en Estados. Aun así, los Eventos pueden ser una manera contundente de superar una falta de Recursos o de limitaciones con respecto a dónde pueden ejecutarse otras acciones. Aparte de eso, los Eventos se ejecutan literalmente.

El Congreso decide ejecutar el Evento sombreado, “Añade 1 Activista Activo o Guerrilla Oculta a hasta 4 Ferrocarriles que estén adyacentes a casillas con Oposición.” Este es un Evento potente para el Congreso: los Ferrocarriles proporcionan a la Facción del Raj los Recursos que necesita para Operar en la India. Si el Congreso puede mantener a estos Activistas en los Ferrocarriles, conseguirá colocar marcadores de Huelga durante la siguiente Ronda de Campaña, reduciendo los Recursos del Raj. Recuerda: ¡los Eventos se ejecutan literalmente! Así que el Congreso podría decidir colocar Activistas de la Liga

Musulmana Activos (el Evento sólo dice “Activista”) o Guerrillas si quisiera, o incluso escoger una ficha diferente para cada Ferrocarril, siempre que cada Ferrocarril seleccionado esté adyacente a una casilla con un marcador de Oposición Pasiva o Activa. El Congreso podría hasta escoger colocar fichas en menos de cuatro Ferrocarriles, puesto que el Evento dice “hasta 4” (y sí; ¡cero sería una opción válida!). Pero el Congreso prefiere colocar tantos de sus propios Activistas en el mapa como sea posible para disponer de fuerzas para más adelante.

El Congreso mueve cuatro Activistas de su casilla Disponibles al mapa. Según el texto de Evento sombreado, sólo puede seleccionar Ferrocarriles adyacentes a casillas con Oposición. No hay muchas casillas con Oposición en el mapa: sólo East Bengal, Gujarat y Hyderabad. Deciden colocar un Activista del Congreso en el Ferrocarril de Econ 5 entre East Bengal y West Bengal, el Ferrocarril de Econ 4 entre Hyderabad y Bombay Presidency, el Ferrocarril de Econ 4 que sale de Bombay, y el Ferrocarril de Econ 4 entre Mysore y Coastal Andhra (este Ferrocarril está adyacente a Hyderabad porque las dos casillas están separadas por un pueblo, 1.3.8). Los Activistas en Ferrocarriles siempre están Activos (1.4.3), así que el Congreso gira estas cuatro fichas a su cara Activa.



El Evento del Congreso coloca Activistas en cuatro Ferrocarriles

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 5.1 y saber cómo se ejecutan los Eventos.

Puesto que el Congreso ejecutó un Evento, movemos su cilindro de Elegibilidad al recuadro “1ª Facción Evento” de la Secuencia de Juego. La flechita que sale de ese recuadro señala a “2ª Facción Operación + Actividad Especial”, lo que indica que la siguiente Facción Elegible puede ejecutar una Operación más Actividad Especial. Mirando la carta de Evento actual, los Revolucionarios (negros) son la 2ª Facción Elegible. Pueden:

- Ejecutar una Operación más Actividad Especial, o
- Pasar (2.3.3)

Pasar daría a los Revolucionarios +1 Recurso, pero quieren aprovechar la oportunidad de efectuar una potente Actividad Especial. Una de las pegas de seleccionar un Evento es que le das a tus oponentes la oportunidad de realizar una poderosa combinación llamada Operación más Actividad Especial. Las Facciones que llevan a cabo una Operación más Actividad Especial pueden ejecutar primero la Operación o la Actividad Especial, e incluso interrumpir la operación para ejecutar la Actividad Especial y después volver para completar la Operación. En este caso, efectuarán primero la Operación.

Tómate un momento para leer las reglas de la sección 3.1 para ver cómo funcionan las Operaciones y la sección 4.1 para saber cómo funcionan las Actividades Especiales.

Los Revolucionarios quieren obtener algunas fuerzas adicionales sobre el tablero, así que deciden Reagruparse (3.4.1). En el desplegable de Facciones vemos “Operaciones” y “Actividades Especiales”. Mira la hoja de color negro de los Revolucionarios. La columna izquierda muestra las Operaciones posibles, con Reagrupamiento arriba del todo.

Lo ideal para los Revolucionarios sería poner algunas Bases en el mapa; después de todo, su victoria se basa parcialmente en el número de Bases que tienen en el tablero (7.2). Mirando la Operación Reagrupamiento, vemos que los Revolucionarios pue-

den elegir entre colocar Guerrillas en una casilla o reemplazar tantas Guerrillas como la Unidad por una Base. La Unidad es actualmente de 3, y ninguna casilla tiene tres o más Guerrillas, así que usarán esta Operación para colocar Guerrillas en el mapa.

Normalmente, cuando una Facción ejecuta una Operación, puede hacerlo en varias casillas. Esto no quiere decir que los Revolucionarios pueden Reagruparse en cualquier casilla; están limitados por la “Localización” especificada para la Operación. Para el Reagrupamiento, esta es “Ciudades, Provincias y Estados sin Apoyo y cualquiera con una Base Revolucionaria.” Los Revolucionarios señalan las casillas que seleccionan para Reagrupamiento con peones blancos (3.1.3) para que les ayuden a planificar y registrar lo que hacen:

- Primero, seleccionan East Bengal. Con una Base allí, los Revolucionarios podrían colocar dos Guerrillas (una más el número de Bases Revolucionarias) de Disponibles. Recuerda: las Guerrillas que se añaden al mapa por cualquier razón siempre se colocan Ocultas, así que estas fichas se colocan con el símbolo del tigre hacia abajo.
- A continuación, los Revolucionarios seleccionan Punjab. Al no haber Base allí, sólo pueden colocar una Guerrilla. De nuevo, esta es colocada Oculta.
- Después seleccionan Hyderabad, colocando una sola Guerrilla Oculta.
- Finalmente, se Reagrupan en Central India Agency, colocando una sola Guerrilla Oculta.



Los Revolucionarios se Reagrupan en East

Bengal, Punjab, Central India Agency y Hyderabad, lo que les cuesta un total de cuatro recursos.

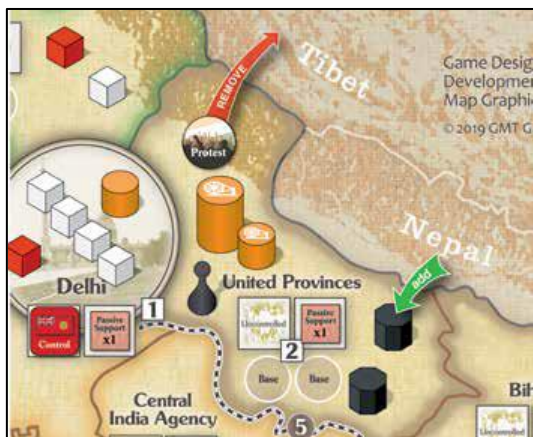
No quedan más Guerrillas en la casilla de Disponibles, así que esta será la última casilla seleccionada para Reagrupamiento. A los Revolucionarios les hubiese gustado Reagruparse en algunas casillas con 2 de Población pero, al no tener Bases Revolucionarias en esas casillas, el Apoyo en ellas bloquea el Reagrupamiento de los Revolucionarios.

Finalmente, al terminar la Operación, mueven una Guerrilla de Fuera del Juego a Disponibles. Puesto que el Reagrupamiento cuesta un Recurso por casilla, los Revolucionarios gastan cuatro Recursos, y su cilindro de Recursos negro baja de 8 a 4 en el Contador General.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.4.1 para ver cómo funciona la Operación de Reagrupamiento de los Revolucionarios.

Ahora los Revolucionarios ejecutarán su Actividad Especial. Al mirar a la hoja de los Revolucionarios en el desplegable de Facciones, vemos que cada Operación a la izquierda indica con texto coloreado qué Actividades Especiales pueden adjuntarse, y que cada Actividad Especial a la derecha, de manera similar, indica que Operaciones pueden acompañarla (4.1, 1.1.2). A los Revolucionarios les gustaría añadir al mapa la ficha que acaban de sacar de Fuera del Juego. Puesto que eso ocurrió al final de su Operación de Reagrupamiento, no pueden seleccionar más casillas para Reagrupamiento, pero la Actividad Especial Infiltración (4.5.2) puede ser usada con una Operación de Reagrupamiento y permitirá a los Revolucionarios poner su Guerrilla en el mapa. Los Revolucionarios pueden seleccionar una sola casilla cualesquiera que tenga una Guerrilla Oculta. Seleccionan United Provinces, señalándola con un peón negro. Pueden reemplazar un Cipayo, Activista o marcador de Protesta con una Guerrilla Oculta. Como quieren ralentizar las acciones del Congreso allí, se infiltran en la Protesta, devolviendo el marcador al espacio circular de la casilla Estado de la India, y colocando su última Guerrilla de Disponibles en la casilla,

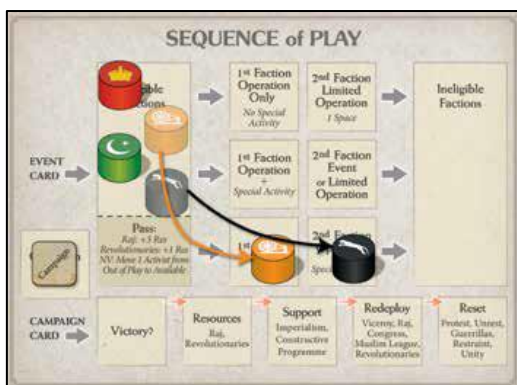
Oculto. Al haberse retirado el marcador de Protesta de United Provinces, el Activista debe girarse a su cara Inactiva, con el símbolo de la rueda hacia abajo. La Actividad Especial Infiltración no cuesta Recursos, así que los Recursos Revolucionarios siguen siendo 4.



Los Revolucionarios se infiltran en United Provinces y reemplazan la Protesta con una Guerrilla Oculta.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.5.2 para ver cómo funciona la Actividad Especial de los Revolucionarios Infiltración.

Habiendo completado su Operación y Actividad Especial, los Revolucionarios señalan el final de su turno moviendo el cilindro de elegibilidad a la casilla “2ª Facción Operación + Actividad Especial” de la Secuencia de Juego (2.3.6). Retira todos los peones.

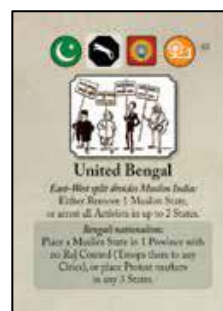


El Congreso ejecuta el Evento y los Revolucionarios una Operación más Actividad Especial.

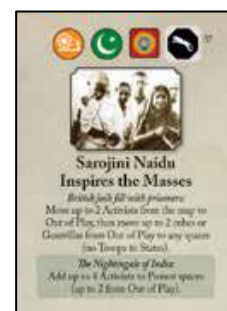
Puesto que dos Facciones Elegibles (Congreso 1ª y Revolucionarios 2ª) han actuado

ya, el turno acaba. El Raj y la Liga Musulmana no actuaron en esta carta, de manera que sus cilindros de Elegibilidad permanecen donde están. Mueve los cilindros del Congreso y de los Revolucionarios a la casilla “Facciones No Elegibles”; no podrán actuar en la siguiente carta.

Mueve Sarojini Naidu Inspires the Masses para que pase a ser la carta Actual para el turno 2, reemplazando y cubriendo Gandhi's Young India Newspaper. Revela la siguiente carta del mazo (United Bengal), que pasa a ser la Siguiente carta para el turno 2.



En el Mazo

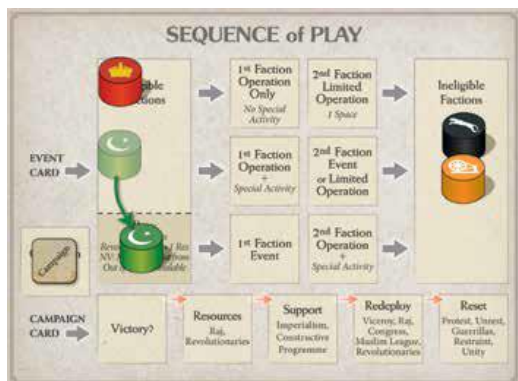


Carta Actual

Card 2: Sarojini Naidu Inspires the Masses. Sólo el Raj y la Liga Musulmana tienen sus cilindros de Elegibilidad en la casilla “Facciones Elegibles”, de manera que son las únicas Facciones que pueden actuar en esta carta de Evento. Así pues, nos saltamos el símbolo naranja en orden de Facciones en la parte superior de Sarojini Naidu Inspires the Masses y vemos que la Liga Musulmana es la 1ª Elegible.

La Liga mira el Evento de la Siguiente carta. El icono de la liga es el que está más a la izquierda en esa carta, de manera que si Pasara en la carta Actual, seguiría Elegible en la siguiente carta y sería la primera en escoger al comienzo del turno 3. La opción sombreada del Siguiente Evento es muy buena para la Liga Musulmana: coloca un Estado Musulmán en una casilla sin Control del Raj, lo que ayudaría a la Liga de cara a acercarse a su victoria. Así pues, la Liga Pasa y mueve su cilindro de Elegibilidad a la casilla Pasar. Siempre que la Liga o el Congreso Pasan, pueden mover un Activista de Fuera del Juego a Disponibles. Aunque la Liga puede mover una Activista del Congreso, lo cual modificaría la Unidad de 3 a 4, escoge en su lugar mover una de sus fichas. La Liga tiene

ahora seis Activistas en la casilla Disponibles, y quedan otros cinco en la casilla Fuera del Juego.



La Liga Musulmana Pasa, anticipándose a United Bengal.

Sólo queda el Raj como única Facción Elegible. El Raj puede elegir entre ejecutar:

- Una Operación (3.0) más Actividad Especial (4.0), o
- El Evento (5.0), o
- Pasar (2.3.3)

El Raj necesita traer a la India fuerzas muy necesarias y escoge efectuar Operación más Actividad Especial para poder ejecutar una Operación de Despliegue (3.2.1). Como se indica en su hoja de Facción, el Raj puede acompañar esta Operación con cualquier Actividad Especial, y en este caso decide añadir Gobierno.

El Raj puede seleccionar cualquier cantidad de Ciudades para el Despliegue, y paga tantos Recursos como el valor actual de la Moderación por cada casilla en la que coloque Cipayos. No cuesta Recursos colocar sólo Tropas en una Ciudad. Al igual que los Revolucionarios en el turno anterior, el Raj señalará las casillas seleccionadas para la Operación con peones blancos:

- El Raj selecciona primero Delhi para Despliegue. Su localización central la convierte en el lugar perfecto desde el que extender el Control del Raj sobre las Provincias de Población 2 que atraviesan el norte de la India. En cada casilla seleccionada para Despliegue, el Raj puede colocar hasta seis cubos. Aquí, coloca tres Tropas y tres Cipayos.
- A continuación, el Raj selecciona Calcutta, otra ciudad cerca de las Provincias con Población 2. Decide colocar Cipayos aquí, añadiendo seis a los tres que ya había.

- Finalmente, el Raj selecciona Bombay. Sólo queda una Tropa en la casilla de Disponibles del Raj, y este cubo es enviado a Bombay. Aunque aún quedan Cipayos Disponibles que añadir, el Raj quiere ahorrar Recursos. Puesto que sólo colocó Tropas en Bombay, esta casilla no cuesta Recursos.



El Raj Despliega en Delhi y Calcutta, colocando Tropas y Cipayos, y en Bombay, sólo Tropas.

Finalmente, una vez seleccionadas todas las casillas para Despliegue y colocados los cubos, el Raj puede mover hasta dos cubos de Fuera del Juego a Disponibles. Mueve dos Tropas a Disponibles. Puesto que el Raj colocó Cipayos en dos casillas y la Moderación es de 4, baja su cilindro de Recursos 8 casillas en el Contador General, de 35 a 27.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.2.1 para ver cómo funcionan las Operaciones de Despliegue del Raj

Ahora, el Raj lleva a cabo su Actividad Especial. Le gustaría aumentar el Apoyo en la India, así que ejecuta Gobierno (4.2.2). Tal y como se indica en la casilla "Gobierno" de la hoja del Raj en el desplegable de Facciones, puede seleccionar hasta dos casillas con cubos para Gobierno; en cada una de esas casillas, puede llevar a cabo una de tres posibles acciones:

- Eliminar un adversario Activo (1.4.3), o
- Eliminar un marcador de Huelga o de Protesta si no hay allí Activistas, o
- Comprar Imperialismo y aumentar el Apoyo o eliminar un marcador de Disturbios o de Estado Musulmán, pero sólo si no hay allí adversarios.

Al Raj le gustaría eliminar el marcador de Disturbios de East Bengal, pero la Base Revolucionaria le impide comprar allí Imperialismo (las Bases siempre están Activas). En lugar de eso, selecciona Punjab como primera casilla para Gobierno. El Raj comprará

Imperialismo, con un coste de 3 Recursos por cada marcador eliminado o nivel de Apoyo modificado, hasta un máximo de dos niveles. El Imperialismo es el principal modo que tiene el Raj para generar apoyo para su gobierno, y representa la inversión de tiempo y dinero en infraestructuras y organizaciones para asegurar un área y proporcionar servicios a la población. Al Raj se le permite comprar Imperialismo aquí porque hay cubos presentes y no hay adversarios Activos: los Activistas Inactivos y las Guerrillas Ocultas no impiden al Raj comprar Imperialismo. Si hubiese marcadores de Disturbios allí, el Raj tendría que pagar para eliminarlos primero, pero no los hay. El Raj paga 6 Recursos para modificar Punjab dos veces, de Neutral a Apoyo Pasivo y después a Apoyo Activo, colocando un marcador de Apoyo Activo en el recuadro para el Apoyo/Oposición de la casilla.



El Raj Governa para comprar Imperialismo en Punjab y Orissa, modificando cada casilla dos veces, de Neutral a Apoyo Activo.

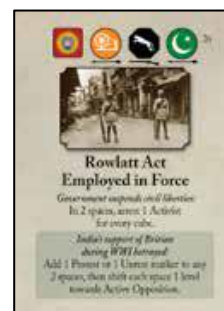
Punjab es una casilla de 2 de Población. Usar Gobierno para modificar Punjab a Apoyo Activo aumenta en 4 el Apoyo al Raj de cara a su victoria total. Mueve el marcador de Victoria del Raj en el Contador General de 24 a 28, y el cilindro de Recursos del Raj de 27 a 21.

El Raj puede seleccionar una casilla más para Gobierno. Lo que más le gustaría sería eliminar Activistas de las Ciudades, pero hasta que esas fichas sean Activadas por Protestas, no pueden ser eliminadas durante el Gobierno. En lugar de eso, el Raj selecciona el Estado Nativo de Orissa, de nuevo para comprar Imperialismo. Paga 6 Recursos para modificar Orissa de Neutral a Apoyo Activo. Puesto que Orissa es una casilla de 1 de Población, modificarla a Apoyo Activo sólo aumenta en 2 la victoria total del Raj. Mueve

el marcador de Victoria del Raj de 28 a 30, y mueve el cilindro de Recursos del Raj de 21 a 15. El Raj ha completado su Actividad Especial y mueve su cilindro de Elegibilidad a la casilla “1ª Facción Operación + Actividad Especial” de la Secuencia de Juego.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.2.2 para ver cómo funciona la Actividad Especial del Raj Gobierno.

No quedando Facciones Elegibles, el turno acaba. Mueve los cilindros de Elegibilidad del Congreso y de los Revolucionarios de la casilla No Elegibles a la casilla Elegibles. Mueve también el cilindro de la Liga Musulmana de la casilla Pasar a la casilla Elegibles. A continuación, mueve el cilindro del Raj a la casilla No Elegibles; no actuará en la siguiente carta. Finalmente, coloca la Siguiente carta (*United Bengal*) encima de la casilla carta Actual y revela la próxima carta del mazo: *Rowlatt Act Employed in Force*.



En el Mazo



Carta Actual

Carta 3: United Bengal. Al haber pasado en el último turno, la Liga Musulmana continúa Elegible en este turno. Su icono de Facción es el que está más a la izquierda de la carta Actual, así que son los primeros en elegir cómo actuar. Seleccionan el Evento y optarán por el texto sombreado: “Coloca un Estado Musulmán en 1 Provincia sin Control del Raj (las Tropas allí van a Ciudades), o coloca marcadores de Protesta en 3 Estados cualesquiera.” Este es un potente Evento para la Liga Musulmana; cuando coloca un marcador de Estado Musulmán en una Provincia, gana el doble de la Población de esa casilla para su victoria.

La Liga puede seleccionar cualquier Provincia sin Control del Raj para colocar el Estado Musulmán. Esto quiere decir que podría seleccionar casillas no Musulmanas, pero una

jugada así podría dejar al nuevo Estado Musulmán vulnerable, porque la mayoría de fichas de la Liga están ya en casillas Musulmanas (y los Estados Musulmanes nunca pueden ser colocados en Ciudades ni en Estados Nativos; sólo en casillas de Provincia). Así que escogen colocar el Estado Musulmán en West Bengal; una casilla de Población 2 con Activistas de la Liga y sin Control del Raj. Puesto que las Tropas nunca pueden entre ni ser colocadas en Estados (1.3.5), cualquier Tropa tendría que salir, pero no hay ninguna. Dado que la Liga cuenta el doble de la población en Estados Musulmanes para la victoria, mueven su marcador de Victoria en el Contador General de 2 a 5, y mueven su cilindro de Elegibilidad a la casilla “1ª Facción Evento”. La Liga Musulmana ha comenzado a hacer hueco a la minoría musulmana de la India, que quizás un día sea parte de la nueva nación de Pakistán.



La Liga Musulmana ejecuta el texto sombreado de United Bengal para crear un nuevo Estado Musulmán en West Bengal.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 1.3.5 para ver cómo funcionan los Estados Musulmanes.

Tanto el Congreso como los Revolucionarios están Elegibles para actuar en esta carta, pero el icono de los Revolucionarios está más a la izquierda, así que son la 2ª Elegible (2.3.5). Puesto que la Liga Musulmana seleccionó el Evento, los Revolucionarios pueden seleccionar Operación más Actividad Especial o Pasar. El Evento de la Siguiente carta es bueno para los Revolucionarios porque les permite añadir marcadores de Disturbios al mapa –estos añaden a su victoria la

Población de cada casilla con uno o más marcadores de Disturbios en ella–, pero no hay garantía de que el Evento estará Disponible, puesto que el Raj (y posiblemente el Congreso) tendrá ocasión de actuar antes.

Así pues, los Revolucionarios seleccionan una manera infalible de añadir marcadores de Disturbios: usan la Operación Disturbios (3.4.4). El problema es que puede ser una Operación cara: cada casilla seleccionada para Disturbios cuesta tantos Recursos como la Moderación, ¡de manera que los Revolucionarios tendrán que pagar 4 Recursos por casilla! Por suerte, los Revolucionarios pueden usar la Actividad Especial Ayuda (4.5.1) para generar Recursos adicionales, incluso durante una operación. Además de generar Disturbios para la victoria de los Revolucionarios, la Operación Disturbios modifica las casillas hacia Neutral, lo que puede ser usado para dañar a otras Facciones que dependen del Apoyo o de la Oposición. Puesto que el Raj, de entre las Facciones adversarias, está actualmente en la mejor posición, los Revolucionarios estarán encantados de reducir su Apoyo.

Los Revolucionarios pueden seleccionar cualquier cantidad de casillas para la Operación de Disturbios siempre que tengan al menos una Guerrilla Oculta. Lo ideal para los Revolucionarios sería escoger casillas de Población 2 para maximizar la ganancia para su victoria, así que seleccionan United Provinces. Primero, giran una de las Guerrillas Ocultas allí a su cara Activa (con el símbolo del tigre hacia arriba), después añaden un marcador de Disturbios a la casilla. Puesto que este es el primer marcador de Disturbios allí y United Provinces tiene una Población de 2, los Revolucionarios mueven su marcador de Victoria dos casillas hacia arriba, de 3 a 5, en el Contador General. Si se añaden marcadores de Disturbios adicionales aquí, estos no se sumarán al total de victoria, pero harán más difícil eliminar los Disturbios de la casilla. Finalmente, modifican el Apoyo de la casilla en un nivel hacia Neutral, de Apoyo Pasivo a Neutral. El marcador de Victoria del Raj baja de 30 a 28. Puesto que la Moderación es de 4, seleccionar esta casilla cuesta 4 Recursos. Los Revolucionarios se han quedado ahora sin Recursos.



Disturbios en United Provinces

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.4.4 para ver cómo funcionan las Operaciones de Disturbios de los Revolucionarios y la sección de las reglas 1.11 para saber lo que son los marcadores de Disturbios.

Pero los Revolucionarios aún no han acabado. Tras completar Disturbios en United Provinces, interrumpen su Operación para ejecutar la Actividad Especial Ayuda (4.5.1). La Ayuda permite a los Revolucionarios ganar Recursos o girar Guerrillas Activas a Ocultas. Los Revolucionarios están pobres en Recursos, así que deciden aumentarlos. Seleccionan East Bengal, Hyderabad y Central India Agency. Estas casillas tienen todas Guerrillas Ocultas; girar cada Guerrilla a Activa en cada casilla proporciona tantos Recursos como la Población de la casilla. Los Revolucionarios añaden 4 Recursos (2 por East Bengal, 1 por Hyderabad y 1 por Central India Agency) moviendo su cilindro de Recursos de 0 a 4 en el Contador General. Observa que una Facción puede ejecutar una Actividad Especial en cualquier momento antes, durante o después de su Operación. Pero, una vez ha comenzado la Actividad Especial, debe completarla antes de volver a la Operación (una Actividad Especial en sí misma no puede ser interrumpida).

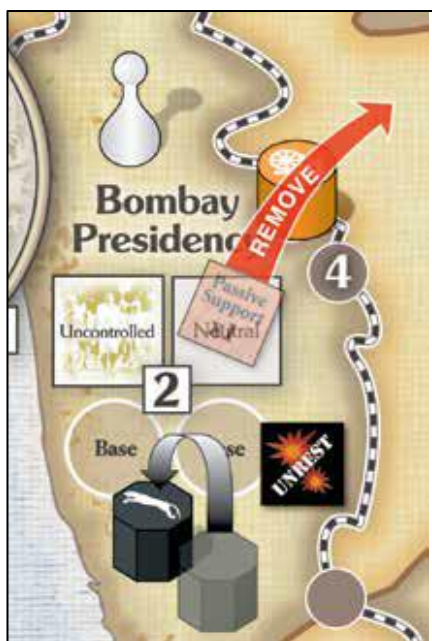


Los Revolucionarios ganan 4 Recursos ejecutando la Actividad Especial Ayuda en East Bengal, Hyderabad y Central India Agency.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.5.1 y ver cómo funciona la Actividad Especial de los Revolucionarios Ayuda.

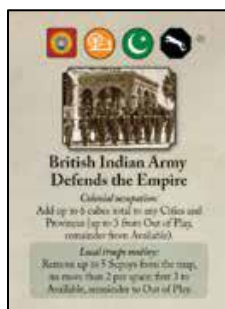
Ahora que tienen Recursos extra para gastar, los Revolucionarios vuelven a su Operación de Disturbios. Seleccionan una última casilla para ello: Bombay Presidency. Tras girar la única Guerrilla Oculta a Activa, añaden un Marcador de Disturbios a la casilla. Como con los Disturbios en United Provinces, este es el primer marcador de Disturbios que se coloca aquí, de manera que los Revolucionarios añaden la Población de la casilla (como en United Provinces, también de 2) a su victoria total. Mueven su marcador de victoria de 5 a 7. Después modifican la casilla de Apoyo Pasivo a Neutral, y mueven el marcador de Victoria del Raj de 28 a 26. Finalmente, puesto que seleccionar esta casilla cuesta 4 Recursos, mueven su cilindro de Recursos de nuevo a 0.

Los Revolucionarios extienden los Disturbios en hasta dos casillas y se quedan sin Recursos, así que han terminado con la operación. Cuando se ejecuta una Operación más Actividad Especial, la Actividad Especial debe ser efectuada de una vez, de manera que los Revolucionarios no pueden ejecutar Ayuda una segunda vez para ganar Recursos. Sólo queda un último paso para la Operación de Disturbios: tras haber seleccionado todas las casillas para esta, los Revolucionarios reducen en 1 la Moderación. Ahora es de 3. Las futuras Operaciones de Disturbios sólo costarán 3 Recursos por casilla.

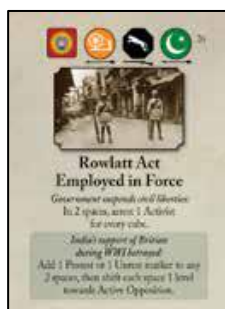


Los Revolucionarios continúan su Operación de Disturbios en Bombay Presindecy.

Los Revolucionarios mueven su cilindro de Elegibilidad a la casilla “2ª Facción Operación + Actividad Especial”. Puesto que han actuado dos Facciones en esta carta, el turno acaba. Mueve la Siguiente carta (*Rowlatt Act Employed in Force*) encima del montón carta Actual y revela la siguiente carta del Mazo de Robo (*British Indian Army Defends the Empire*).



En el Mazo



Carta Actual

Carta 4: Rowlatt Act Employed in Force. Si no has actualizado los cilindros de Elegibilidad después de los Disturbios de los Revolucionarios, hazlo ahora. Observarás que tanto el Raj como el Congreso están Elegibles para actuar en esta carta, pero la Facción del Raj está más a la izquierda, de manera que podrá escoger antes. La situación en la India está empezando a parecer peligrosa para el Raj: los Disturbios se han extendido, los Activis-

tas no violentos están en posición para provocar problemas, y se ha declarado un Estado Musulmán en Bengala.

Aún peor: mientras que el Evento actual no es muy útil para el Raj, sería peligroso permitir que el Congreso (que es la 2ª Elegible) se lo quedara. Sin embargo, si el Raj, como 1º Elegible, escoge efectuar una Operación solo y renuncia a la Actividad Especial, ¡se bloquearía el Evento para el Congreso!

El Raj quiere sacar sus fuerzas de las Ciudades y meterlas en las Provincias de la India, así que escoge ejecutar una Operación de Barrido (3.2.3). El Barrido permite a los cubos moverse a nuevas casillas, e incluso usar la red de Ferrocarriles para extender su movilidad. Durante el Barrido, el Raj pagará por cada casilla a la que mueva Cipayos, más por casillas adicionales seleccionadas para que los Cipayos “Barran en donde están” para Activar Guerrillas Ocultas en su propia casilla sin mover. Como con el Despliegue, el Barrido cuesta tantos Recursos como la Moderación por cada casilla en la que los Cipayos Barran, y 0 Recursos por cada casilla en la que sólo Barran Tropas. Gracias a la Operación de Disturbios de los Revolucionarios en el turno anterior, la Moderación bajó a 3, abaratando la respuesta del Raj.

Las Operaciones de Barrido pueden implicar un montón de fichas, así que continuaremos usando peones blancos para señalar las casillas de destino. Coloca peones en United Provinces, Bihar, West Bengal, Central Provinces y Bombay Presidency. Los cubos pueden mover a cada destino desde cualquier cantidad de casillas adyacentes o desde casillas a un Ferrocarril de distancia del destino, con una importante excepción: los cubos no pueden salir de casillas de Protesta durante una Operación de Barrido. Por suerte para el Raj, no hay actualmente Protestas en la India. Además, en cada destino, el Barrido Activará una Guerrilla por cada cubo. Ejecuta el Barrido en cada destino de la siguiente manera:

- **United Provinces:** 1 Tropa y 3 Cipayos mueven de Delhi a United Provinces. Activa la única Guerrilla Oculta que hay en United Provinces. Después, puesto que las fichas del Raj superan a todas las demás fichas Activas, coloca un marcador de Control del Raj.

- **Bihar:** 1 Tropa mueve de Delhi al Ferrocarril que hay al sudeste y después a Bihar. 1 Cipayo mueve de Calcutta al Ferrocarril que hay al noroeste y después a Bihar. (El cubo de Calcutta no podría usar el Ferrocarril del norte porque los cubos del Raj no pueden entrar a Ferrocarriles con fichas Activas durante el Barrido.) Coloca un marcador de Control del Raj.

- **West Bengal:** 2 Cipayos mueven desde Calcutta. Puesto que West Bengal es un Estado Musulmán, ninguna Tropa puede entrar a la casilla y el Raj no puede colocar allí un marcador de Control.

- **Central Provinces:** 1 Tropa mueve de Delhi al Ferrocarril del sudeste y después a Central Provinces. Coloca un marcador de Control del Raj. Puesto que no movieron Cipayos, esta casilla no cuesta Recursos.

- **Bombay Presidency:** 1 Tropa y 1 Cipayo mueven de Bombay a Bombay Presidency. Puesto que Bombay Presidency está adyacente a Bombay, el Activista que está en el Ferrocarril adyacente no tiene efecto. Coloca un marcador de Control del Raj.



Efecto del Barrido del Raj en United Provinces y Bihar: se añade el Control a ambas casillas y la Guerrilla Oculta de United Provinces se gira a su cara Activa.

Finalmente, el Raj selecciona una casilla adicional con el fin de Activar Guerrillas. En Punjab, usa la única Tropa que hay para Activar una Guerrilla Oculta. Podría elegir añadir allí Cipayos para Activar más Guerrillas, pero decide no hacerlo. Por un lado, esto le costaría al Raj sus últimos 3 Recursos, y por otro, esto Activaría las dos Guerrillas de la casilla y los cubos del Raj dejarán de exceder

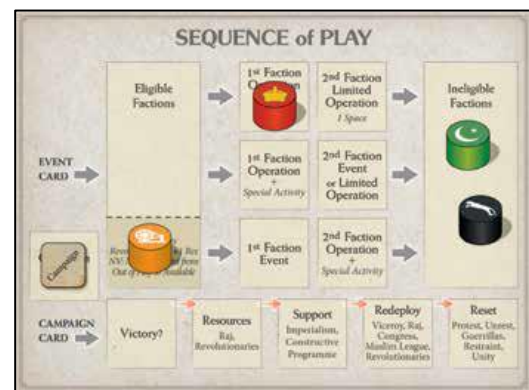
a los adversarios Activos; ¡el Raj perdería el Control de Punjab y consecuentemente restaría 2 a su total de victoria! Por razones similares, el Raj decide no Activar ninguna Guerrilla de East Bengal. Incluso una sola ficha Activa más le quitaría el Control al Raj, de manera que este decide no fomentar las presuntas células Revolucionarias de East Bengal (por el momento).

Puesto que el Raj Barrió con Cipayos en 4 casillas (United Provinces, Bihar, West Bengal y Bombay Presidency), resta 12 Recursos del total del Raj, bajando su cilindro a 3 en el Contador General.

El Raj añade la Población que Controla a su victoria. En total, el Raj colocó marcadores de Control en cuatro casillas que sumaban 7 de Población durante esta Operación, y mueve su marcador de Victoria de 26 a 33.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.2.3 y ver cómo funcionan las Operaciones de Barrido del Raj.

Para impedir que el Congreso seleccione el Evento, el Raj no ejecutará ninguna Actividad Especial este turno. Retira los peones y mueve entonces el cilindro de Elegibilidad del Raj a la casilla “1ª Facción Sólo Operación” para finalizar su turno.



El Raj escoge Sólo Operación dejando al Congreso sin buenas opciones, de manera que este Pasa.

El Congreso tiene pocas opciones este turno debido a la decisión del Raj de ejecutar Sólo Operación. Podría actuar en esta carta, pero sólo podría ejecutar una Operación Limitada: una Operación en una sola casilla sin

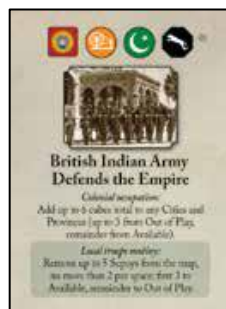
Actividad Especial. O podría Pasar para seguir Elegible en la siguiente carta. Mirando la Siguiente carta, el Raj es la Facción que está más a la izquierda, pero actuó en este turno, así que estará No Elegible en el próximo. El icono del Congreso es el siguiente, lo que quiere decir que, si pasa, será la 1ª Elegible en la Siguiente carta. Así pues, el Congreso Pasa; mueve un Activista del Congreso de Fuera del Juego a Disponibles.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 2.3.5 y ver cómo funcionan las Operaciones Limitadas.

Actualiza los cilindros de Elegibilidad, mueve *British Indian Army Defends the Empire* encima de la carta Actual, después revela la siguiente carta: *Jugantar Formed in Bengal*.



En el Mazo



Carta Actual

Carta 5: *British Indian Army Defends the Empire*. Con la recién encontrada flexibilidad que acompaña a ser la 1ª Elegible, el Congreso quiere extender la Protesta por toda la India y escoge pues ejecutar una Operación más Actividad Especial. Decide efectuar la Operación Desobediencia Civil (3.3.3).

Las casillas con uno o más Activistas del Congreso son elegibles para ser seleccionadas para Desobediencia Civil. Pero el Congreso y la Liga Musulmana no usan Recursos cuando seleccionan una casilla: en lugar de eso, sólo pueden seleccionar una cantidad limitada de casillas para cada Operación. El Congreso siempre puede seleccionar la casilla en la que está Gandhi, casillas con marcadores de Protesta, y además casillas hasta el valor de la Moderación. Actualmente, no hay marcadores de Protesta en el mapa y la Moderación es de 3, de manera que el Con-

greso puede seleccionar hasta 3 casillas, además de la casilla en la que está Gandhi. En este momento, Gandhi está en United Provinces, en el norte de la India.



Puesto que la Moderación es de 3, hay cuatro marcadores de Protesta Disponibles: los que están a la derecha del marcador de Moderación y los que están por encima de este.

El Congreso decide seleccionar tres casillas antes de ejecutar su Actividad Especial: United Provinces, Punjab y Calcutta. En cada casilla seleccionada, puede colocar un marcador de Protesta Disponible de la casilla Estado de la India. El nivel actual de Moderación determina la cantidad total de marcadores de Protesta que están Disponibles para colocar en la India: sólo los marcadores de Protesta que están a la derecha y por encima del marcador de Moderación están Disponibles durante las Operaciones. (Sin embargo, los Eventos pueden colocar marcadores de Protesta indistintamente de la Moderación). Con Moderación de 3, hay Disponibles cuatro marcadores de Protesta. Coloca el primero en United Provinces, el segundo en Punjab y el tercero en Calcutta. En cada caso, cogiendo el marcador de Protesta de la casilla con el número más alto y bajando. En cada casilla en la que se coloca un marcador de Protesta, los Activistas se giran a su cara Activa, puesto que estos siempre están Activos en casillas con Protestas. En Punjab y Calcutta, la Protesta gira a todos los Activistas que hay allí, incluso el de la Liga Musulmana. Las fichas que se acaban de Activar

eliminan el Control del Raj de United Provinces y Punjab, puesto que los cubos del Raj ya no superan a los adversarios Activos. Retira los marcadores de Control del Raj de ambas casillas y baja el marcador de Victoria del Raj de 33 a 29. Sin embargo, el Raj aún sigue teniendo suficientes cubos en Calcutta para mantener el Control.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.3.3 y ver cómo funcionan las Operaciones de Desobediencia Civil de los NV y la sección de las reglas 1.10 para saber cómo funcionan los marcadores de Protesta.

El Congreso puede entonces mover a cualquiera de sus propios Activistas desde casillas seleccionadas para Desobediencia Civil a cualquier Ferrocarril adyacente. Pero con un solo Activista del Congreso en cada casilla de Protesta, salir para ocupar Ferrocarriles dejaría esas protestas vulnerables a las fuerzas del Raj. Además, ya hay cuatro Activistas del Congreso en Ferrocarriles, suficientes para causar quebraderos de cabeza al Raj. En su lugar, el Congreso interrumpe su Operación para efectuar una Actividad Especial: Satyagraha (4.3.2).

El Congreso usa la Actividad Especial Satyagraha para mover a Gandhi por la India. Cuando mueve a una nueva casilla, puede ser usado para eliminar un Disturbio una Protesta allí, o colocar un Activista del Congreso de Disponibles. El Congreso quiere usar Satyagraha para mover a Gandhi a una casilla en la que pueda colocar el último marcador de Protesta Disponible cuando reanude su operación. Mueven a Gandhi de United Provinces a Bombay Presidency. Cuando Gandhi sale de United Provinces, de repente hay una ficha Activa menos y los cubos vuelven a superar a los adversarios Activos: coloca un marcador de Control del Raj allí y mueve el marcador de Victoria del Raj de 29 a 31.

Sin embargo, mover a Gandhi a Bombay Presidency elimina el Control de su nueva casilla, porque ahora los dos cubos del Raj ya no exceden a los adversarios Activos (Gandhi más la Guerrilla Activa ya presente). Elimina el marcador de Control del Raj de Bombay Presidency y devuelve el marcador de Victoria del Raj a 29. Ahora

que Gandhi ha movido, el Congreso decide añadir un Activista suyo a la casilla. Mueve un Activista del Congreso de la casilla de Disponibles del Congreso a Bombay Presidency. Puesto que no hay marcador de Protesta allí, coloca al nuevo Activista Inactivo (con su símbolo bocabajo).

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.3.2 y ver cómo funciona la Actividad Especial del Congreso Satyagraha.

Ahora, el Congreso retoma su Operación de Desobediencia Civil. Puesto que siempre puede seleccionar la casilla en la que está Gandhi para una Operación (incluso después de haberle movido usando Satyagraha), el Congreso coloca el último marcador de Protesta Disponible en Bombay Presidency. Gira el Activista a su cara Activa.



Gandhi mueve a Bombay Presidency como resultado de la Actividad Especial Satyagraha, lo que elimina el Control del Raj y coloca un Activista del Congreso. El Congreso entonces selecciona de inmediato Bombay Presidency para Desobediencia Civil y coloca un marcador de Protesta Disponible.

El Congreso ha completado su turno. Actualiza el cilindro de Elegibilidad del Congreso. La Liga Musulmana es ahora la 2ª Elegible.

La Liga mira los Eventos de este turno: el Evento sin sombrear añade cubos, así que esa opción está descartada. Sin embargo, el Evento sombreado elimina cubos. Eso podría ser útil para evitar que el Raj se haga demasiado fuerte en el norte. La meta definitiva de la Liga, sin embargo, es aumentar los

Estados Musulmanes. Suman más a su victoria por los Estados Musulmanes, así que siempre están intentando añadirlos al mapa. Sin embargo, aparte de algún Evento afortunado como el que añadió un marcador de Estado Musulmán a West Bengal, la ruta habitual para añadir Estados Musulmanes es mediante la Actividad Especial Negociación. Puesto que la Liga no puede ejecutar una Actividad Especial en este turno (porque el Congreso escogió ejecutar Operación más Actividad Especial), decide Pasar. Mueve un Activista de la Liga de Fuera del Juego a Disponibles y su cilindro de Elegibilidad a la casilla “Pasar”. Los Revolucionarios son ahora la 2ª Facción Elegible. Estos, por el contrario, deciden que el Evento que elimina cubos es demasiado bueno para dejarlo pasar. Seleccionan el Evento sombreado: “Elimina hasta 5 Cipayos del mapa, no más de 2 por casilla: los 3 primeros a Disponibles, el resto a Fuera del Juego.” Eliminan Cipayos de las siguientes casillas:

- De East Bengal, elimina dos Cipayos y déjalos en Disponibles.
- De United Provinces, elimina dos Cipayos, uno a Disponibles y otro a Fuera del Juego.
- De Central India Agency, elimina un Cipayo déjalo en Fuera del Juego.

Además, elimina marcadores de Control del Raj de East Bengal y de United Provinces. Puesto que estas dos casillas tienen Población 2, mueve el marcador de Victoria del Raj de 29 a 25.

Actualiza los cilindros de Elegibilidad, juega la siguiente carta (*Jugantar Formed in Bengal*) y revela la Siguiente carta (*Hindustan Socialist Republican Association*).



En el Mazo



Carta Actual

Carta 6: Jugantar Formed in Bengal. Frustrado con los Revolucionarios por eliminar

sus fichas durante el turno anterior (y quedándole sólo 3 Recursos), el Raj selecciona el Evento. Ejecutará el texto sin sombrear: “En West Bengal y East Bengal, elimina 1 Guerrilla por cada cubo allí, y después Activa todas las Guerrillas restantes allí.”

No hay Guerrillas en West Bengal, pero el Raj elimina una Guerrilla de East Bengal. A menos que lo especifique el texto del Evento, el Raj puede escoger eliminar Guerrillas Ocultas primero, y así lo hace. Después, Activa las restantes Guerrillas en East Bengal. Los Eventos no cuestan Recursos, así que el Raj consigue conservar los pocos que le quedan. Mueve el cilindro de Elegibilidad del Raj a la casilla “1ª Facción Evento”. El turno del Raj acaba. La Liga Musulmana es la 2ª Elegible. Esta es la oportunidad que había estado esperando, y decide ejecutar Operación más Actividad Especial. Le gustaría extender la Protesta a más casillas pero, con una Moderación de 3, no hay marcadores de Protesta Disponibles para colocar durante las Operaciones. En su lugar, la Liga ejecutará No Cooperación para comenzar a modificar las casillas hacia Oposición.

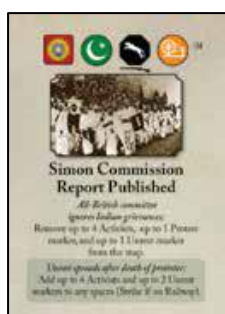
Como el Congreso, la Liga Musulmana no usa Recursos cuando selecciona casillas (3.2). La Liga siempre puede seleccionar casillas que tengan una Base suya, y además puede seleccionar otras casillas hasta el valor de la Unidad. No hay Bases de la Liga en el mapa y la Unidad es actualmente de 3, así que puede seleccionar hasta 3 casillas. Mirando los requisitos para las localizaciones para la No Cooperación, la Liga debe seleccionar casillas que tengan tanto Protestas como Activistas de la Liga, pero sin Control del Raj. La única casilla que satisface estos requisitos es Punjab. Primero, modifica el Apoyo allí de Apoyo Activo a Apoyo Pasivo, y mueve el marcador de Victoria del Raj de 25 a a 23. No hay más casillas que cumplan estos requisitos para la No Cooperación, así que lo último que hace la Liga es modificar la Moderación de 3 a 2. Esto hace que haya más marcadores de Protesta Disponibles, pero debido a que el cambio tiene lugar una vez la Liga han terminado de seleccionar casillas para la No Cooperación, el Congreso tendrá la primera oportunidad de colocarlos.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.3.4 y ver cómo funcionan las Operaciones de No Cooperación de los NV.

Ahora, la Liga Musulmana ejecutará una Actividad Especial. Consultando la hoja de la Liga en el desplegable de Facciones, vemos que sólo Infiltración (4.4.2) y Persuasión (4.4.3) pueden acompañar a la No Cooperación. La Liga elige Persuasión, que elimina adversarios Activos o Activa Guerrillas Ocultas en hasta dos casillas con Activistas de la Liga. Preocupada porque el Congreso puede entrar en su territorio, selecciona Punjab y elimina al Activista del Congreso que hay allí, dejándolo en Disponibles. Después, selecciona East Bengal y elimina una de las guerrillas Activas que hay allí. Puesto que al menos una ficha NV fue eliminada durante la Actividad Especial Persuasión, la Unidad se modifica de 3 a 2.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.4.3 y saber cómo funciona la Actividad Especial de la Liga Musulmana Persuasión.

El turno de la Liga ha finalizado. A estas alturas, ya sabrás qué hacer: actualiza los cilindros de Elegibilidad, juega la Siguiente carta, y revela la próxima carta (*Simon Commission Report Published*).



En el Mazo



Carta Actual

Carta 7: Hindustan Socialist Republican Association. Los Revolucionarios son la 1ª Elegible en esta carta. No tiene Recursos con los que funcionar y no hay muchas Guerrillas en el mapa, así que deciden ejecutar el texto sombreado del Evento: “Añade hasta 4 Guerrillas a un total de 2 casillas, después modifica ambas casillas en 1 nivel hacia Oposición Activa.” Modificar las casillas hacia Oposición Activa no ayuda a los Re-

volucionarios, pero, puesto que debemos llevar a cabo el texto del Evento literalmente, los Revolucionarios se verán obligados a modificar las casillas que seleccionen. Aún más: las Facciones que ejecutan un Evento deben escoger casillas donde puede ser llevado acabo tanto del texto del Evento como sea posible. Por supuesto, ¡nada impide a los Revolucionarios seleccionar casillas con Apoyo y reducir el total de victoria del Raj!

Los Revolucionarios seleccionan primero Punjab. Colocan una Guerrilla Oculta allí y modifican la casilla de Apoyo Pasivo a Neutral, eliminando el marcador de Apoyo. Mueve el marcador de Victoria del Raj de 23 a 21. A continuación, seleccionan Bihar como segunda casilla para el Evento. Los Revolucionarios pueden colocar 3 Guerrillas más según el Evento, pero sólo les queda una en la casilla Disponibles. Sin embargo, cuando los Revolucionarios, el Congreso o la Liga están ejecutando un Evento, Operación o Actividad Especial, tienen permitido retirar fichas del mapa y dejarlas en Disponibles (1.4.1), así que los Revolucionarios retiran la Guerrilla de Hyderabad y la de Central India Agency, dejando ambas en Disponibles. Después colocan las tres Guerrillas Disponibles en Bihar, todas Ocultas, y eliminan el marcador de Apoyo Pasivo. Mueve el marcador de Victoria del Raj a 19.

Los Revolucionarios han finalizado su turno y mueven el cilindro de Elegibilidad a la casilla “1ª Facción Evento”. Le toca ahora al Congreso, que incrementa su total de victoria únicamente aumentando la Oposición, y sus fichas están justo en el lugar para hacerlo. Así pues, el Congreso escoge efectuar una Operación más Actividad Especial. Como la Liga Musulmana antes, ejecutará también No Cooperación (3.3.4) y Persuasión (4.3.3). El Congreso puede seleccionar para No Cooperación cualquier cantidad de casillas que tengan Protestas y Activistas del Congreso y que no tengan Control del Raj. Hay dos de estas casillas: United Provinces y Bombay Presidency. Modifica United Provinces un nivel, de Neutral a Oposición Pasiva, colocando un marcador de Oposición Pasiva en la casilla. Haz lo mismo con Bombay Presidency. La Oposición Pasiva añade la Población de la casilla al total de victoria

del Congreso: mueve el marcador de Victoria del Congreso de 4 a 8. Aunque la Liga también se suma la victoria debido a la Oposición, esta sólo cuenta la Oposición en las casillas Musulmanas remarcadas en verde. Tanto United Provinces como Bombay Presidency son casillas No Musulmanas, de manera que sólo el Congreso obtiene victoria por la Oposición en estas casillas.



La No Cooperación en United Provinces y Bombay Presidency modifica ambas casillas de Neutral a Oposición Pasiva.

El Congreso completa su Operación de No Cooperación moviendo la Moderación de 2 a 1. Esta es una situación peligrosa. Con la Moderación en 1, ¡todas las Operaciones del Raj y la de Disturbios de los Revolucionarios cuestan sólo 1 Recurso por casilla!

El Congreso ejecuta a continuación la Actividad Especial Persuasión (4.3.3). Como la de la Liga Musulmana, la Persuasión del Congreso elimina un solo adversario Activo o Activa las Guerrillas en hasta dos casillas. El Congreso selecciona primero Calcutta para devolver el favor a la Liga y elimina al Activista de la Liga que hay allí, dejándolo en Disponibles. A continuación, selecciona

United Provinces como segunda casilla, eliminando al único Cipayo que hay y dejándolo en Disponibles. Puesto que eliminó al menos una ficha NV, debe modificar la Unidad de 2 a 1. Mueve el marcador de Elegibilidad del Congreso a la casilla “2ª Facción Operación + Actividad Especial”.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.3.3 y saber cómo funciona la Actividad Especial del Congreso Persuasión.

State of India		
Unity	Restraint	Available Protests
5	5	1
4	4	2
3	3	3 4
2	2	Protest Protest

Each time a Crisis is triggered, Raj may move a die roll of cubes from Out of Play to any spaces (no troops to States).

¡Crisis! Tanto la Unidad como la Moderación están en 1.

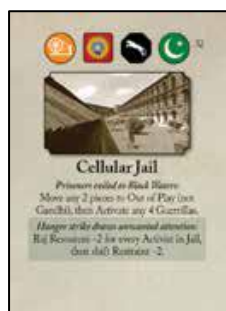
De repente, ¡una Crisis estalla en la India! Cada vez que tanto la Unidad como la Moderación están en 1, se inicia una Crisis. La Crisis es un estado especial que existe hasta que la Unidad o la Moderación son mayores de 1. Durante cada Crisis, cada Facción tiene capacidades únicas que se aplican sólo entonces. Pero, dado que esta Crisis ocurrió al final del turno del Congreso, es demasiado tarde para que este aproveche el empeoramiento de la situación política. Al final del turno en el que se inicia la Crisis, el Raj puede efectuar una de sus capacidades de Crisis (veremos las otras enseguida). Primero, el Raj tira un dado. El resultado es de 4. El Raj puede mover ahora hasta cuatro cubos de Fuera del Juego a casillas de la India (con una excepción: las Tropas nunca pueden mover a Estados). La situación en la India es alarmante para los británicos, y la llegada de nuevas fuerzas es justo lo que necesitan. El Raj coloca sus cuatro cubos de la siguiente manera:

- Un Cipayo va a Punjab.
- Una Tropa y un Cipayo van a Bombay Presidency.
- Una Tropa va a Madras Presidency.

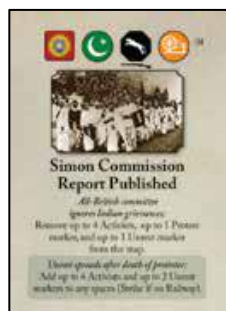
Estos cubos adicionales añaden Control del Raj en cada una de estas casillas. Coloca marcadores de Control del Raj en Punjab, Bombay Presidency y Madras Presidency. Mueve el marcador de Victoria del Raj de 19 a 25. El Raj puede entrar cubos de Fuera del juego de esta manera cada vez que estalla una Crisis, pero sólo al final del turno en el que tiene lugar la Crisis.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 6.8 y saber cómo funcionan las Crisis.

Actualiza la Elegibilidad, mueve la Siguiente carta al montón Actual y revela la Siguiente Carta, *Cellular Jail*.



En el Mazo



Carta Actual

Carta 8: Simon Commission Report Published. Con la India en Crisis, los Disturbios y la Oposición extendiéndose, y el Raj con poco Control y Apoyo, es el momento de actuar. El Raj ejecutará Operación más Actividad Especial.

El Raj decide ejecutar Asalto (3.2.4) para eliminar fuerzas adversarias Activas. Con la Moderación en 1, el Asalto cuesta 1 Recurso por casilla en la que Asalten Cipayos y 0 Recursos donde sólo Asalten Tropas. El Raj selecciona las siguientes casillas:

- **Punjab:** El Raj Asalta con todas sus fuerzas. Puede eliminar un adversario Activo por cada cubo. Debe declarar su primer objetivo y eliminar tantas fichas Activas que pertenezcan a esa Facción como sea posible (1.4.4). Escoge como objetivo a las fichas de la Liga Musulmana primero, eliminando al único Activista. Siempre que se eliminan

Activistas durante el Asalto, son enviados a la casilla Prisión. (Los Activistas eliminados durante las Actividades Especiales Tratado [4.2.1] y Gobierno [4.2.2] también son enviados a Prisión.) El Raj puede eliminar hasta dos fichas más, de manera que continúa el Asalto escogiendo como objetivo las fichas de los Revolucionarios. Sólo puede Asaltar a fichas Activas, por lo que sólo puede eliminar a la única Guerrilla Activa que hay. Cuando las Guerrillas son eliminadas durante el Asalto (y el Gobierno), son enviadas a la casilla de Disponibles de los Revolucionarios. No quedando aquí más adversarios Activos, el Asalto de Punjab está completo.

- **United Provinces:** El Raj escoge a los Revolucionarios como objetivo y elimina una Guerrilla Activa. Esto cuesta 0 Recursos porque sólo fue usada una Tropa.

- **Bombay Presidency:** El Raj tiene fichas suficientes para escoger como objetivo tanto al Congreso como a los Revolucionarios si paga para usar Cipayos. El Raj decide que arrestar a Gandhi antes de que pueda fomentar la Oposición vale ese precio. Mueve a Gandhi y al Activista del Congreso a la casilla Prisión y envía la Guerrilla a la casilla Disponibles de los Revolucionarios.

- **Calcutta:** El Raj escoge como objetivo al Congreso y mueve al único Activista a Prisión. Esto le cuesta 0 Recursos porque sólo fue usada una Tropa.

- **East Bengal:** Finalmente, el Raj Asalta a los Revolucionarios con su única Tropa, moviendo una Guerrilla a Disponibles. Esto le cuesta 0 Recursos porque sólo fue usada una Tropa. Al Raj le hubiese gustado eliminar más fichas con su Asalto allí, pero no tiene suficientes cubos para Asaltar la Base y además el Activista de la Liga no puede ser escogido como objetivo porque no está Activo.

El Raj paga 2 Recursos por Asaltar con Cipayos en dos casillas (Punjab y Bombay Presidency) y mueve su cilindro de Recursos de 3 a 1.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 3.2.4 y saber cómo funcionan las Operaciones de Asalto del Raj y la sección de las reglas 1.3.9 para saber cómo funciona la casilla Prisión.



Lord Linlithgow Evita que el Raj coloque un marcador de Disturbios mientras es virrey de la India.

El Raj ha terminado su Operación de Asalto. Selecciona Ley Marcial (4.2.3) como su Actividad Especial. La Ley Marcial puede ser una poderosa herramienta: elimina Activistas y Protestas y modifica una casilla hacia Neutral. La pega de esta acción es que también coloca un marcador de Disturbios. Bueno, lo haría normalmente. Pero Lord Linlithgow es el actual Virrey de la India. Este Virrey proporciona al Raj una capacidad especial que se aplica sólo durante esta campaña. La capacidad de Lord Linlithgow permite al Raj ejecutar Ley Marcial *sin* colocar Disturbios. Y, puesto que la India está actualmente en estado de Crisis (6.8), ¡también puede seleccionar hasta dos casillas para Ley Marcial! Es hora de imponer medidas estrictas para combatir la insurrección. El Raj selecciona United Provinces. Primero, puede eliminar un Activista por cada cubo que tenga allí y dejarlo en Disponibles, tanto si está Activo como si está Inactivo: elimina al único Activista del Congreso que hay allí y lo deja en Disponibles. A continuación, elimina el marcador de Protesta y lo devuelve al espacio 4 de la casilla Estado de la India. Por último, modifica la casilla de Oposición Pasiva a Neutral retirando el marcador de Oposición. Mueve la Victoria del Congreso de 8 a 6. Normalmente, el Raj tendría que colocar aquí otro marcador de Disturbios, pero la capacidad del Virrey Lord Linlithgow lo evita.

A continuación, el Raj selecciona East Bengal. Elimina al único Activista de la Liga que hay y lo deja en Disponibles, y modifica la casilla de Oposición Pasiva a Neutral. Esta vez, puesto que East Bengal es una casilla Musulmana, el descenso de la Oposición afecta tanto al total de victoria del Congreso como al de la Liga. De nuevo, no coloques marcador de Disturbios debido a la capacidad del virrey.

El Raj ha terminado su turno, pero aún hay un efecto más: puesto que el Raj arrestó a Gandhi en este turno, hay cierto percance político. Normalmente, cuando Gandhi es arrestado, se baja la Moderación 1 casilla, y el Congreso puede colocar hasta dos marcadores de Protesta Disponibles en Ciudades, Provincias o Estados sin Protesta. La Moderación ya está en 1, así que no puede bajar más. El Congreso sigue pudiendo colocar dos marcadores de Protesta: selecciona Delhi y Madras Presidency. Con eso, termina el turno del Raj.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 4.2.3 y saber cómo funciona la Actividad Especial del Raj Ley Marcial y el efecto de Lord Linlithgow como Virrey Británico, así como la sección de las reglas 1.6.4 para saber cómo funciona la Oposición Musulmana.

La Liga es la 2ª Elegible. El Asalto del Raj la dejó con pocas fichas en la India, así que escoge el Evento y ejecuta el texto sombreado: “Añade hasta 4 Activistas y hasta 2 marcadores de Disturbios a cualquier cantidad de casillas (de Huelga si es en Ferrocarril).” La Liga mueve Activistas de Disponibles al mapa de la siguiente manera:

- Dos Activistas van a Punjab. Puesto que hay Protesta allí, coloca ambos con su cara Activa boca arriba.
- Un Activista va a Sind. No habiendo Protesta allí, se coloca Inactivo.
- Un Activista va a East Bengal. Al igual que Sind, East Bengal no tiene Protesta, así que los Activistas se colocan también Inactivos.

La Liga Musulmana elige no colocar marcadores de Disturbios en estas casillas. Quizá recuerdes que los Eventos se ejecutan literalmente: si el Evento hubiese especificado que debían colocarse “2 marcadores de Disturbios”, entonces la Liga estaría obligada a colocar 2 marcadores de Disturbios (si había alguno disponible). Pero, como el Evento dice “hasta 2 marcadores de Disturbios”, el jugador de la Liga es libre de colocar cero, uno o dos de estos marcadores. El turno termina; actualiza los cilindros de Elegibilidad de todas las Facciones y revela la Siguiente carta.



Cuando se revela en el mazo una carta de Campaña, se convierte de inmediato en la carta Actual.

¡La Siguiente carta es una carta de Campaña! La primera Campaña termina de inmediato y la partida pasa a la primera Ronda de Campaña (6.0). Cambia carta de Campaña con la carta Actual *Current Cellular Jail*. Esta será ahora la primera carta jugada en la siguiente Campaña.

Rondas de Campaña

Ahora que está a punto de tener lugar una Ronda de Campaña, consulta la parte inferior de la hoja de ayuda con la Secuencia de Juego, que describe la secuencia de la Ronda de Campaña en detalle. Es importante llevar a cabo cuidadosamente estas fases en el orden dado, paso a paso. También puedes registrar las fases con el marcador de Ronda de Campaña en el contador de Secuencia de Juego del mapa.

Fase de Comprobación de Victoria (6.1).

Primero, comprobamos si alguna Facción ha cumplido sus condiciones de victoria. Estas están señaladas en el contador general con el color de cada Facción. Si la victoria de alguna Facción supera su condición de victoria, la partida termina de inmediato, y la Facción con el mayor margen de victoria gana. Hemos estado llevando la cuenta de los rangos de victoria hasta ahora, pero es un buen momento para volver a recontarlos y asegurarnos de que los márgenes de victoria son correctos.

Restando el umbral de victoria de cada Facción de su victoria actual obtenemos el margen de victoria. En este momento, el margen de victoria de cada Facción es el siguiente:

- **Raj Británico:** $25 - 38 = -13$

- **Congreso Nacional de la India:** $4 - 20 = -16$
- **Liga Musulmana:** $4 - 14 = -10$
- **Revolucionarios:** $7 - 14 = -7$

Ninguna Facción ha cumplido su condición de victoria, de manera que la partida pasará a la siguiente Campaña. Mirando los márgenes, vemos que los Revolucionarios lo están haciendo ligeramente mejor que el resto.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 6.1 y saber cómo funciona la Fase de Comprobación de Victoria de la Ronda de Campaña.

Fase de Recursos (6.2). Durante esta Fase, comprobamos primero si algún Ferrocarril de la India está bloqueado por las Huelgas. Después, el Raj y los Revolucionarios ganan Recursos.

Huelgas. Coloca marcadores de Huelga en todos los Ferrocarriles con Protesta, donde los Activistas superen a los cubos, o que estén adyacentes a una Ciudad sin Control del Raj. No hay marcadores de Protesta en Ferrocarriles y el Raj Controla todas las Ciudades, pero hay cuatro Ferrocarriles con más Activistas que cubos: entre East Bengal y West Bengal, el Ferrocarril que sale de Bombay, entre Hyderabad y Bombay Presidency, y entre Coastal Andhra y Mysore. En cada uno de estos Ferrocarriles, coloca un marcador de Huelga (están en el dorso de los marcadores de Disturbios).

Recursos del Raj. El Raj gana tantos Recursos como la suma de los valores Econ de todos los Ferrocarriles sin Huelgas. Si no hubiera Huelgas en el mapa, eso sería 40 Recursos, pero con las cuatro Huelgas que se acaban de colocar, el Raj sólo gana 23 Recursos. Mueve su cilindro de Recursos de 1 a 24. Después, resta 2 Recursos por cada ficha NV en Prisión. Actualmente hay 1 Activista de la Liga, 2 del Congreso y Gandhi. Mueve el cilindro de Recursos del Raj de 24 a 16.

Ganancias de los Revolucionarios. Los Revolucionarios ganan tantos Recursos como el doble de las Bases que tengan en el mapa. Sólo tienen una Base en East Bengal, así que

ganan 2 Recursos. Mueve su cilindro de Recursos de 0 a 2.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 6.2 y saber cómo funciona la Fase de Recursos de la Ronda de Campaña.

Fase de Apoyo (6.3). Durante esta fase, el Raj, el Congreso y la Liga tienen la oportunidad de modificar las casillas de la India a Apoyo u Oposición. Además, la Liga y los Revolucionarios pueden expandir sus redes de influencia colocando una Base cada uno.

Imperialismo. El Raj puede comprar Imperialismo para hasta cuatro casillas con el fin de eliminar marcadores de Disturbios y añadir Apoyo. Como con el Imperialismo durante la Actividad Especial Gobierno (4.2.2), cada marcador eliminado o nivel modificado cuesta 3 Recursos, y el Raj puede modificar una casilla hasta dos niveles hacia Apoyo Activo. Sin embargo, al contrario que con Gobierno, el Raj debe tener tanto Tropas como Cipayos en cada casilla, y no puede por tanto seleccionar ningún Estado (así que no es posible eliminar Estados Musulmanes durante la Fase de Apoyo). Además, también a diferencia de con Gobierno, el Raj puede seleccionar casillas con adversarios Activos siempre que haya allí marcador de Control del Raj. El Raj compra Imperialismo de la siguiente manera:

- **Bihar:** modifícala dos niveles de Neutral a Apoyo Activo (coloca un marcador de Apoyo Activo en Bihar). Mueve el marcador de Victoria del Raj de 25 a 29 y el cilindro de Recursos del Raj de 16 a 10.
- **Punjab:** modifícala dos niveles de Neutral a Apoyo Activo (coloca un marcador de Apoyo Activo en Punjab). Mueve el marcador de Victoria del Raj de 29 a 33 y el cilindro de Recursos del Raj de 10 a 4.

El Raj ha comprado Imperialismo en dos casillas; podría seleccionar otras dos casillas más, pero el Raj ha gastado (quizás imprudentemente) casi todos sus Recursos y se detiene después de estas dos casillas. Puesto que seleccionó dos casillas para Imperialismo, tiene que liberar a 4 Activistas de Prisión a Disponibles. Sólo hay 3 Activistas en Prisión, así que los 3 se devuelven a sus respectivas casillas de Disponibles. Finalmente,

libera a Gandhi de Prisión y déjalo en cualquier casilla que no tenga Control del Raj. El Raj decide dejar a Gandhi en Gujarat.

Programa Constructivo. Tanto el Congreso como la Liga podrían actuar potencialmente durante el Programa Constructivo, pero el Congreso puede actuar primero. Entre ambas Facciones, pueden modificar tantas casillas como la Unidad hasta dos niveles cada una hacia Oposición Activa. Pueden seleccionar Ciudades y Provincias que tengan sus propias fichas y sin Control del Raj. Puesto que la Unidad es de 1, sólo puede seleccionarse una casilla. Por desgracia para el Congreso, no hay Activistas suyos en casillas sin Control del Raj, de manera que la oportunidad pasa a la Liga Musulmana. Llevan a cabo Programa Constructivo en East Bengal para modificar esa casilla de Neutral a Oposición Activa. Añade un marcador de Oposición Activa a East Bengal y mueve el marcador de Victoria de la Liga de 4 a 8. Puesto que el Congreso aumenta su victoria por la Oposición de cualquier casilla, mueve también su marcador de Victoria de 4 a 8.

Movimiento por Pakistán. La Liga puede ahora colocar una Base en una casilla que no sea de Ferrocarril y que no tenga Control del Raj. Selecciona West Bengal, un Estado Musulmán. Mueve una Base de la Liga a West Bengal.

Sociedades Secretas. Los Revolucionarios pueden colocar ahora una Base propia en cualquier casilla que no sea de Ferrocarril y que no tenga Control del Raj. Seleccionan United Provinces. Coloca la Base Revolucionaria del 2º espacio de su casilla de Disponibles en United Provinces. Puesto que los Revolucionarios aumentan su total de victoria por cada Base en la India, mueve su marcador de Victoria de 7 a 8.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 6.3 y saber cómo funciona la Fase de Apoyo de la Ronda de Campaña.

Fase de Redespliegue (6.4). Cada Campaña de *Gandhi* representa un período de oposición prolongada al Raj Británico. Entre Campañas hubo períodos de relativa tranquilidad durante los que las diferentes Facciones aumentaron su potencial, maniobraron

sus fuerzas y se prepararon para la siguiente Campaña.

Nueva Administración Colonial. Primero, reemplaza al Virrey Británico Actual con el de la siguiente Campaña. Mueve la carta de Campaña que dio lugar a la Ronda de Campaña de la casilla Carta Actual a la casilla de Virrey Británico Actual. Lord Linlithgow ya no es el Virrey de la India. Ha sido reemplazado por Lord Irwin.

Redespliegue del Raj. El Raj debe mover los cubos que estén en Provincias sin Control del Raj (ten en cuenta que los Estados no son Provincias, de manera que los Cipayos en Estados están obligados a marcharse) a Ciudades o Provincias con Control del Raj. El Raj también puede mover otros cubos entre Ciudades y Provincias con Control del Raj. Finalmente, el Raj debe pagar 2 Recursos por cada Tropa que permanezca en una Provincia, y después debe devolver todas las Tropas de cada Ciudad menos una a Disponibles (conforme las cosas comienzan a tranquilizarse en la India, estas Tropas vuelven a Gran Bretaña o a otros lugares del Imperio). El Raj redespliega sus fuerzas de la siguiente manera:

- East Bengal no tiene Control del Raj, de manera que todos los cubos deben marcharse. Envía la Tropa que hay allí a Calcutta.
- United Provinces tampoco tiene Control del Raj. Mueve la Tropa que hay allí a Delhi.
- Un Cipayo mueve de Karachi a Punjab.
- Un Cipayo mueve de Orissa a Central Provinces.
- La Tropa de Central Provinces mueve a Delhi.
- Varios Cipayos salen de Calcutta: uno mueve a Bihar, uno a Bombay Presidency, y uno a Madras Presidency. Tres Cipayos se quedan en Calcutta.
- La Tropa de Bihar mueve a Calcutta.
- Las dos Tropas de Bombay Presidency mueven a Bombay.
- La Tropa de Madras Presidency mueve a Madras.

Estos movimientos permiten al Raj mantener el Control de todas las casillas sobre las que ya lo tenía al comienzo de la Ronda de Campaña (y sin usar ninguna Tropa). El Raj elimina entonces todas las Tropas menos una

de cada Ciudad y las deja en Disponibles: dos salen de Delhi, dos de Calcutta, y dos de Bombay. El Raj ha terminado su Redespliegue.

Redespliegue del Congreso. El Congreso debe sacar a todos los Activistas de los Ferrocarriles y puede mover a Gandhi y a otros Activistas a casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan Control del Raj. Redespliega de la siguiente forma:

- Gandhi mueve a United Provinces.
- Los Activistas que hay en los Ferrocarriles los abandonan: dos mueven a United Provinces y dos a Central India Agency.

Redespliegue de la Liga Musulmana. Como el Congreso, la Liga debe sacar a los Activistas que estén en Ferrocarriles (no hay ninguno actualmente), y puede mover a otros Activistas a casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan Control del Raj o a casillas con Bases de la Liga. La Liga redespliega de la siguiente manera:

- Mueve al Activista de Bombay a East Bengal.

Redespliegue de los Revolucionarios. Los Revolucionarios pueden mover a las Guerrillas a casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan Control del Raj o a casillas con Bases Revolucionarias. Deciden no mover a ninguna Guerrilla. Quieren mover una Guerrilla a Bombay Presidency para que proteja los Disturbios (que serán eliminados en la Fase de Reinicio si no hay Guerrillas en esa casilla), pero no pueden Redesplegar allí porque la casilla tiene Control del Raj.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 6.4 y saber cómo funciona la Fase de Redespliegue de la Ronda de Campaña.

Fase de Reinicio (6.5). Nos prepararemos para la siguiente carta de Evento (*Cellular Jail*) efectuando unos pocos pasos más. Retira los marcadores de Protesta y devuélvelos a sus espacios en la casilla Estado de la India, un marcador por espacio. Gira a todos los Activistas a su cara Inactiva. Retira todos los marcadores de Huelga. Después, comprueba todas las casillas con Disturbios. Si alguna casilla con Disturbios no tiene Guerrillas, retira un marcador de Disturbios. Sólo Bombay Presidency cumple esto; retira

el marcador de Disturbios de allí y mueve el marcador de Victoria de los Revolucionarios de 8 a 6. Gira todas las Guerrillas a su cara Oculta. Reinicia la Unidad y la Moderación para que coincidan con el número de cartas de Campaña que quedan en el mazo de Eventos. Si estuviésemos jugando el escenario Principal completo, hubiésemos barajado cuatro cartas de Campaña en el mazo de Eventos, quedando actualmente tres. Mueve la Unidad y la Moderación al espacio 3 de sus respectivos medidores. La Crisis en la India termina (pero bien puede volver a suceder en la siguiente Campaña). Mueve la Siguiente carta (*Cellular Jail*) al montón de carta Actual y revela la nueva Siguiente carta. Mueve el cilindro de Elegibilidad de cada Facción a la casilla Elegibles: todas las Facciones estarán Elegibles en la primera carta de la siguiente Campaña.

Tómate un momento para leer la sección de las reglas 6.5 y saber cómo funciona la Fase de Reinicio de la Ronda de Campaña.

¡Enhorabuena por terminar tu primera Campaña de *Gandhi*! Si quieres continuar jugando desde este punto, necesitarás añadir tres montones más (de 12 cartas de Evento y 1 de Campaña, barajada entre las 6 últimas cartas de cada montón) al mazo de Eventos. Lee las instrucciones para construir un mazo completo al comienzo de este tutorial, o elige un escenario (2.1) y comienza una nueva partida.

Hemos podido mostrarte la mayoría de reglas del juego usando este tutorial, pero no hemos podido cubrir todas las Operaciones y Actividades Especiales de cada Facción. Si quieres leer estas secciones de las reglas ahora, te rogamos que revises:

- 3.2.2 para saber cómo funcionan las Operaciones de Guarnición del Raj.
- 4.2.1 para saber cómo funciona la Actividad Especial del Raj Tratado.
- 3.3.1 para saber cómo funcionan las Operaciones de Reagrupamiento del Congreso y de la Liga.
- 3.3.2 para saber cómo funcionan las Operaciones de Manifestación del Congreso y de la Liga.
- 4.3.1 para saber cómo funciona la Actividad Especial del Congreso Negociación.

- 4.4.1 para saber cómo funciona la Actividad Especial de la Liga Negociación.
- 4.4.2 para saber cómo funciona la Actividad Especial de la Liga Infiltración.
- 3.4.2 para saber cómo funcionan las Operaciones de Marcha de los Revolucionarios.
- 3.4.3 para saber cómo funcionan las Operaciones de Ataque de los Revolucionarios.
- 4.5.3 para saber cómo funciona la Actividad Especial Asesinato de los Revolucionarios.

EJEMPLOS DE JUEGO CON FACCIONES SIN JUGADOR

Esta sección proporciona guías detalladas paso a paso de siete acciones representativas de Facciones Sin Jugador (FSJ) para que aprendas a jugar en solitario o para cuando quieras que el sistema sustituya a algún jugador en cualquier partida. Estos ejemplos están diseñados para que los prepares y los sigas con el ejemplo; se proporciona una ilustración con el estado final de cada ejemplo. A efectos didácticos, hemos seleccionado algunos casos particularmente complicados. Cada ejemplo comienza con el despliegue del escenario Principal o del Corto, más cualquier modificación anotada a continuación. No es necesario que prepares un Mazo completo, pero ten las cartas de Evento y las hojas de ayuda a mano, especialmente la de Facciones Sin Jugador. Consulta la sección de reglas 8 como ayuda.

Ejemplo 1:

Despliegue del Raj Sin Jugador (3.2.1)



Carta Robada Carta Actual

Es el comienzo del escenario Principal. Gandhi ha sido colocado en Bihar. La carta 1 es la carta Actual y la Carta 13 es la Siguiente carta. El Raj Sin Jugador es la 1ª Elegible. Siguiendo la tabla de Elegibilidad para FSJ (8.2), el Raj Sin Jugador seleccionará una Operación más Actividad Especial. El Raj roba la carta de Arjuna B: hay Provincias de Pob 2 sin Control del Raj, así que se usará

esta carta para la Operación y Actividad Especial. Sigue la flecha verde hasta el siguiente recuadro azul: *¿Tirada del dado igual o inferior a Tropas Disponibles?* La tirada es de 2. Sigue la flecha verde para determinar la Operación: Despliegue. El Raj sólo puede Desplegar en Ciudades, así que usa la columna Colocar Cubos de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar las Ciudades. Explorando la columna hacia abajo, sáltate la primera condición (todas las Ciudades tienen Control del Raj). La siguiente condición (sin Protesta) se cumple en todas las Ciudades, al igual que la siguiente (menos adversarios Activos: ninguna Ciudad tiene), así que continúa bajando por la columna. Sáltate la siguiente condición: adyacente a la mayoría de adversarios. Haciendo un rápido recuento de fichas, vemos que Delhi y Calcutta están ambas adyacentes a cuatro adversarios, Bombay y Madras a uno, y Karachi a ninguno. Finalmente, seleccionamos al azar entre Delhi y Calcutta. Tiraremos un dado: impares para Delhi y pares para Calcutta. La tirada es de 2; seleccionamos Delhi como primera casilla para Despliegue.

Las instrucciones para Despliegue del Raj le dicen que lleve primero tres Tropas a la ciudad seleccionada. Ya hay una Tropa allí, así que necesitamos añadir dos más. Puesto que el Despliegue permite colocar hasta seis cubos, y las FSJ siempre llevan a cabo tanto de una acción como puedan (8.1), añadimos cuatro Cipayos a Delhi. Todas las acciones han terminado en esta casilla, así que a continuación realizaremos una tirada por el Número de Activación (8.6.2) para ver si el Raj Sin Jugador puede seleccionar otra casilla para Cipayos. El Número de Activación del Raj es siempre igual a la Moderación. Al comienzo del escenario Principal, la Moderación es de 4. Tiramos un dado: el resultado es 5. Puesto que es mayor que el Número de Activación, seleccionamos otra casilla. Calcutta es la Ciudad aún no seleccionada para la Operación que está adyacente a más adversarios (según la tabla de Prioridades para Selección de Casillas). Como Delhi, Calcutta ya tiene una Tropa, así que añadimos dos más para que haya allí tres Tropas. También añadimos cuatro Cipayos para que sumen un total de seis cubos añadidos.

Tiramos de nuevo comparando el Número de Activación. Esta vez el resultado es de 2: la tirada falla. Hemos terminado de colocar Cipayos para esta Operación, pero primero comprobamos si el Raj Sin Jugador puede continuar Operando con Tropas. Por desgracia, no quedan Tropas Disponibles para colocar, lo que quiere decir que no hay casillas adicionales elegibles para Despliegue (8.4.1).

Finalmente, ahora que el Raj Sin Jugador ha ejecutado Despliegue en todas las casillas que seleccionará, movemos dos cubos de Fuera del Juego a Disponibles. El Raj Sin Jugador siempre mueve Tropas de Fuera del Juego primero, así que mueve dos Tropas a Disponibles. El Raj ha terminado su operación y ejecutará ahora una Actividad Especial (8.3, 8.7).



El mapa después de que el Raj seleccione Delhi y Calcutta para Despliegue.

Ejemplo 2:

Barrido del Raj Sin Jugador (3.2.3)

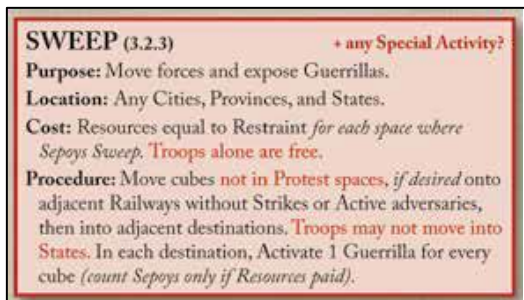
Estamos al principio del escenario Principal. Por favor, añada estas fichas al mapa:

- Añade 2 Tropas y 4 Cipayos a Delhi.
- Añade 2 Tropas y 4 Cipayos a Calcutta.
- Coloca a Gandhi, 1 Activista del Congreso y un marcador de Protesta en United Provinces.
- Coloca la Carta de Campaña con el Virrey Lord Irwin en la casilla Virrey Británico de la India.



Carta Robada Carta Actual

La Carta 4 es la carta Actual y la Carta 30 es la Siguiente carta. El Raj Sin Jugador es la 1ª Elegible. Siguiendo la tabla de Elegibilidad para FSJ (8.2), el Raj seleccionará una Operación más Actividad Especial. El Raj roba la carta de Arjuna F. Hay Guerrillas Ocultas en varias casillas, así que continúa con esta carta de Arjuna. Comprobando el siguiente recuadro azul, vemos que hay siete Tropas en Ciudades y sólo dos en Provincias, así que seguimos la flecha verde. Para este ejemplo, nos saltaremos la Actividad Especial para poder concentrarnos en la Operación seleccionada, Barrido.



Para Operaciones de Barrido, comenzamos primero con la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2). Como con la tabla de Prioridades para Selección de Casillas, seleccionamos una columna y vamos bajando por ella. En este caso, usamos la columna del Raj Británico. Primero seguimos la Instrucción A: “Selecciona un destino usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1).”

Esta es una operación de Barrido, así que usaremos la columna Barrido de la tabla. Nos detendremos tan pronto como hayamos seleccionado un destino para Barrido.

El Raj Sin Jugador selecciona cada destino uno cada vez, de manera que, tan pronto como hayamos seleccionado el primer destino, volveremos a la tabla de Prioridades para el Movimiento. Comenzando desde

Move Priorities (8.4.2)		British Raj	Congress	Muslim League	Revolutionaries
Use during: Sweep (8.6.3), Demonstrate (8.6.4, 8.6.5), and March (8.6.6) Operations					
Select a destination using the Space Selection Priorities table (8.4.1)		A	A	A	
Select an origin: the space with the most friendly cubes, Activists, or Guerrillas and not already selected as a destination		B	B	B	A
Select a destination using the Space Selection Priorities table (8.4.1) and not already selected as an origin					B
keep 1 Troop and 1 Sepoy at each 2-Pop not at Active Support					
keep sufficient pieces to have no Raj Control					
✓ destination is City or Province: get 1 Troop to destination					
get 1 Sepoy to destination					
add Sepoys then Troops until cubes exceed any Active adversaries in destination					
✓ Raj is player: keep 1 piece on Railways without Strike					
keep 2 Activists at each Protest					
keep 1 piece in spaces with a friendly Base					
keep 3 Guerrillas where no Unrest					
✓ Congress is player: keep Activists to exceed Congress in Provinces					
✓ Congress is player: keep Activists to equal Congress in Muslim States					
keep 1 piece in Unrest spaces					
keep sufficient pieces to add no Raj Control					
move 1 Activist					
add Activists until NV pieces equal or exceed cubes in destination					
bring Muslim League Activists up to Unity					
✓ destination has no Raj Control: place Available Protest marker					
move 1 Guerrilla, Underground first					
✓ Cubes exceed Active adversaries in destination and NP Raj may select another Sweep destination: go to Step #A		C			
✓ Cubes do not exceed Active adversaries in destination: go to Step #B					
✓ NV Pieces equal or exceed cubes in destination and NP NV Faction may select another Demonstrate destination: go to Step #A			C	C	
✓ NV Pieces do not equal or exceed cubes in destination: go to Step #B					
✓ No moving Guerrillas remain in origin and NP Revolutionaries may select another March origin: go to Step #A					C
✓ Moving Guerrillas remain in origin: go to Step #B					

arriba y bajando por la columna, el primer criterio es “casilla sin Control del Raj”. Hay Provincias y Estados de sobra sin Control del Raj. La siguiente condición, “Pob 2”, se aplica a varias Provincias. Sin embargo, sólo una Provincia cumple la siguiente condición: “Protesta”. Seleccionamos United Provinces como primer destino para Barrido y colocamos allí un peón para señalar la casilla.

NP British Raj		Shift to Support	Place Cubes	Remove or Replace	Sweep
Space Selection Priorities (8.4.1)					
Event: Execute the highest effective action					
space with no Raj Control					
✓ Assault: twice cubes > Active adversaries					
2-Pop					
Protest					
no Protest					
fewest Active adversaries					
Unrest					
no Troops					
most Opposition					
Neutral					
✓ Deploy: adjacent to most adversaries					
Muslim State					
one random space					
no Op space: draw new Aquana card					

Ahora volvemos a la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2) y seguimos la instrucción B: “Selecciona un origen: la casilla con más cubos amigos, Activistas o Guerrillas Y que no haya sido ya seleccionado como destino.” Delhi tiene más cubos, once, (y es una casilla elegible porque sus cubos pueden llegar a United Provinces), así que esta será la primera casilla de origen.

A continuación, seguimos bajando por la columna y ejecutamos todas las instrucciones que podamos. Las dos primeras nos recuerdan que “mantengamos 1 Tropa y 1 Cipayo en cada casilla con Pob 2 que no tenga Apoyo Activo” y que “mantengamos suficientes fichas para no perder el Control del Raj.” Los siguientes tres puntos detallan las fichas que mueven:

- llevar 1 Tropa a destino.
- llevar 1 Cipayo a destino.
- añadir Cipayos, después Tropas, hasta que los cubos superen a todos los adversarios Activos en destino.

Comenzamos moviendo una Tropa de Delhi a United Provinces. Este movimiento Activa la Guerrilla que hay allí, de manera que la giramos a su cara Activa. A continuación, movemos un Cipayo de Delhi a United Provinces. Los cubos en United Provinces aún no exceden a los Adversarios Activos, así que continuamos moviendo Cipayos desde Delhi, uno a la vez. Son necesarios dos Cipayos más para que el total de cubos sea de cuatro, superando a los tres adversarios Activos que hay allí (Gandhi, un Activista Activo y la Guerrilla que se acaba de Activar). Coloca un marcador de Control del Raj en la casilla y aumenta el marcador de Victoria del Raj en 2. Hemos terminado de mover cubos a United Provinces. Finalmente, seguimos la Instrucción C comprobando dos condiciones:

- ¿Superan los cubos a los adversarios Activos en el destino y puede el Raj Sin Jugador seleccionar otra casilla para Barrido? Si es así, pasa a la Instrucción A.
- ¿No superan los cubos a los adversarios Activos en el destino? Si es así, pasa a la Instrucción B.

Los cubos superan a los adversarios Activos en el destino, pero primero necesitamos ver si el Raj puede seleccionar otra casilla para Barrido para los Cipayos. La Moderación es de 4, pero el Virrey Británico Actual (Lord Irwin) hace que el Número de Activación para Barrido sea de 1 en su lugar. Tiramos un dado: el resultado es de 5, así que seleccionaremos otra casilla y de nuevo consultaremos la columna Barrido de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1).

Seguimos buscando Provincias de Pob 2 sin Control del Raj, pero no hay ninguna más con Protesta. Continuamos bajando la columna y aplicamos el siguiente punto: “menos adversarios Activos.” Hay cuatro casillas que cumplen eso (Bihar, West Bengal, Bombay Presidency y Madras Presidency). Ninguna de las otras condiciones nos ayudan a estrechar la búsqueda del siguiente destino (ninguna tiene Disturbios o Tropas y ninguna es un Estado Musulmán). Así que, al final, seleccionaremos el siguiente destino al azar. Podríamos asignar a cada una de esas cuatro casillas un número y tirar un dado, pero, para este ejemplo, usaremos el mapa de Casillas Aleatorias.

Tiramos dos dados: un 2 y un 5. Primero, buscamos la región del mapa que coincide con el 2, en el noreste de la India, y buscamos la casilla señalada con el 5. Es East Bengal. Pero East Bengal no sirve como casilla de destino (la Base Revolucionaria que hay allí quiere decir que no es una casilla con “menos adversarios Activos”), así pasamos a la siguiente casilla 2-6, Assam. Assam no vale tampoco (no es una casilla de “Pob 2”), así que continuamos con 3-1 (Delhi, que tampoco es de “Pob 2”, 3-2 (United Provinces, ya seleccionada), y finalmente llegamos a 3-3, Bihar. Colocamos un peón en Bihar para señalarla como el siguiente destino para Barrido.

Volviendo a la tabla de Prioridades para Movimiento (8.4.2), tenemos que seleccionar ahora una casilla de origen. De nuevo, esta es la casilla con más fichas al alcance de Bihar. Seleccionamos Calcutta como la casilla de origen. Primero, movemos una Tropa y un Cipayo de Calcutta a Bihar por Ferrocarril. Puesto que ahora los cubos superan a las fichas Activas allí (2 es más que 0), el Raj no Barrerá con más cubos en esta casilla. Tenemos que colocar un marcador de Control del Raj en Bihar y aumentar el marcador de Victoria del Raj en 2. Como antes, a continuación comprobamos si el Raj Sin Jugador Barrerá con más Cipayos en una nueva casilla. El Número de Activación es un 1, así que el Raj no continuará Barriendo con Cipayos (la tirada resultante es menor o igual que el Número de Activación). Sin embargo, puede continuar Barriendo con Tropas.

Volvemos una vez más a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). De las cuatro casillas que hemos identificado antes (Bihar, West Bengal, Bombay Presidency y Madras Presidency), tres aún no han sido seleccionadas como destinos. Sin embargo, incluso si Madras Presidency fuera seleccionada, ninguna Tropa podría llegar allí para Barrer. Así que, finalmente, necesitamos seleccionar entre West Bengal y Bombay Presidency. Asignamos pares a West Bengal e impares a Bombay Presidency; la tirada es un 3, así que es West Bengal. Calcutta es la única casilla de origen con Tropas posible que puede llegar a West Bengal, así que movemos una Tropa de Calcutta a West Bengal. Ahora que los cubos superan a los adversarios Activos allí, ningún cubo más irá a West Bengal para hacer Barrido. Tenemos que mover el marcador de Victoria del Raj otras 2 casillas. De nuevo, volvemos a la Instrucción A para ver si quedan destinos elegibles.

La Tropa de Bombay puede llegar a Bombay Presidency. Mueve la última Tropa de Bombay a Bombay Presidency (puesto que Bombay no es una casilla de Pob 2, no da pie al primer punto de la columna del Raj de la tabla de Prioridades para el Movimiento). Sin embargo, la Tropa que mueve Activa la Guerrilla que hay allí, así que no añadas marcador de Control del Raj a la casilla.

Mirando por toda la India, vemos que sólo quedan tres Tropas elegibles para mover: la última Tropa de Calcutta y las dos que quedan en Delhi (las Tropas de Punjab y East Bengal no moverán porque no están en casillas con Apoyo Activo). Puesto que hay fichas que van a mover en Delhi, veremos donde van estas primero. Usamos la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla de destino. Bajando por la columna, buscamos una Provincia sin Control del Raj con el menor número de adversarios Activos y sin Tropas. Ya no necesitamos restringir nuestra búsqueda a Provincias con Pob 2 porque todas menos una tienen Control del Raj, y a la que no lo tiene (Madras Presidency) no pueden llegar Tropas ni de Delhi ni de Calcutta. Ten también en cuenta que, puesto que están moviendo Tropas, no se pueden elegir Estados

Nativos como destino porque las Tropas nunca pueden entrar a Estados (1.3.5).

Esto nos deja Sind y Central Provinces como posibles destinos para el movimiento. Como hay dos Tropas que mover, y sólo una Barrerá en cada destino, podemos seleccionar ambas. Mueve una Tropa de Delhi a Sind y la otra a Central Provinces. Añade marcadores de Control del Raj a ambas casillas y 2 puntos de victoria al Raj.

Finalmente, necesitamos buscar un destino para el último cubo que va a mover, la Tropa de Calcutta. Bajando por la columna Barrido de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas, East Bengal es la única casilla apta. Mueve la última Tropa de Calcutta a East Bengal y Activa la Guerrilla que hay allí.

No quedan más cubos elegibles para mover, pero aún tenemos que hacer una última comprobación. Necesitamos ver si hay Tropas que pueden Barrer donde están en alguna de las casillas no seleccionadas como destinos. Sólo hay una posible: Punjab. Usa la única Tropa que hay allí para Activar la Guerrilla.

La Operación de Barrido del Raj se ha completado.

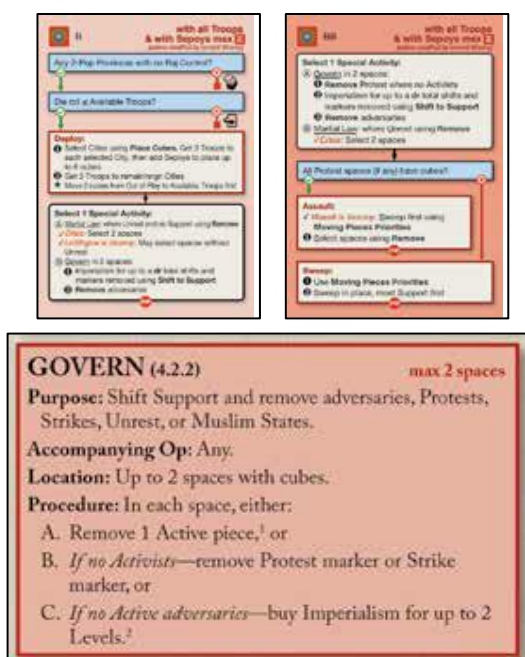


El Raj Sin Jugador barre United Provinces, Bihar, West Bengal, Central Provinces, Sind y Bombay Presidency.

Ejemplo 3:

Gobierno del Raj Sin Jugador (4.2.2)

Es el comienzo del escenario Corto. El Raj Sin Jugador es la 1ª Elegible y selecciona Operación más Actividad Especial (8.3). La carta de Arjuna B es la primera robada (8.2). Hay una Provincia con Pob 2 sin Control del Raj, así que se usará esta carta. Comprueba el siguiente recuadro azul: *¿Tirada igual o inferior a las Tropas Disponibles?* La tirada es de 6, así que seguimos la flecha roja y giramos esta carta. La cara BB nos dice que el Raj Sin Jugador ejecutará primero una Actividad Especial Gobierno (4.2.2, 8.7.1) en dos casillas.



Primero, comprobaremos si el Raj Sin Jugador puede eliminar algún marcador de Protesta. Hay dos marcadores de Protesta en el mapa (en Punjab y en Bombay Presidency), pero ambas casillas tienen Activistas, así que no son elegibles (4.2.2).

El recuadro de Actividad Especial de Arjuna nos dice ahora que ejecutemos Imperialismo. Mirando el mapa, vemos que hay varias casillas elegibles para ello: cualquier casilla con cubos y sin adversarios Activos (4.2.2). Usa la columna Modificar a Apoyo para seleccionar casillas. Bajando por ella, buscamos primero casillas con Pob 2, después casillas sin Protesta. Bihar, West Bengal y Madras Presidency cumplen todas esta condición, de manera que seguimos bajando por la columna. Ninguna de estas casillas

tiene Disturbios, pero sólo Bihar tiene Oposición: esta es la primera casilla seleccionada.

A continuación tiramos un dado para ver cuántas modificaciones obtendrá el Raj para Imperialismo. La tirada es de 3. Modifica Bihar a Apoyo Pasivo reemplazando el marcador de Oposición con uno de Apoyo Pasivo. Mueve el marcador de Victoria del Congreso de 9 a 7 y el del Raj de 28 a 30.

El Raj ha usado sólo dos de sus tres modificaciones totales por Imperialismo, así que seleccionará otra casilla. Tanto West Bengal como Madras Presidency son todavía elegibles y continuamos bajando por la columna Modificar a Apoyo para seleccionar entre ellas. Las dos son neutrales y ninguna es un Estado Musulmán, así que seleccionaremos al azar. Decidimos que West Bengal sea “par” y Madras Presidency “impar”, y tiramos un dado: un 4. Modifica West Bengal un nivel de Neutral a Apoyo Activo y coloca un marcador de Apoyo allí. Mueve el marcador de Victoria del Raj de 30 a 32.

El Raj ha usado las tres modificaciones por Imperialismo y ha seleccionado un máximo de dos casillas para Gobierno (8.7.1): su Actividad Especial ha finalizado. Volviendo a la carta de Arjuna BB, todas las casillas con Protestas tienen cubos, así que el Raj seguirá la flecha verde para ejecutar una Operación de Asalto.



El Raj efectúa Imperialismo durante Gobierno en Bihar y West Bengal.

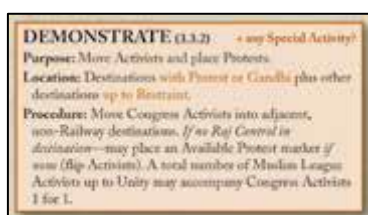
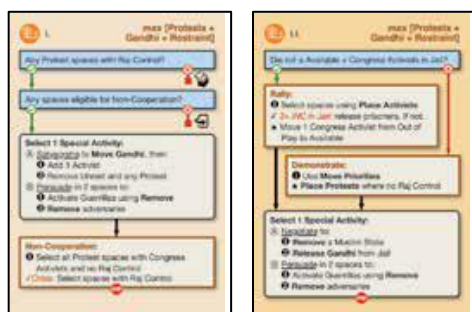
Ejemplo 4:

Manifestación del Congreso Sin Jugador (3.3.2)

Estamos casi al comienzo del escenario Principal (2.1). El Congreso es una FSJ y un ju-

gador lleva al Raj. Además de las instrucciones normales del despliegue, añade lo siguiente:

- Coloca a Gandhi, un Activista Activo y un marcador de Protesta en Bombay Presidency.
- Añade 3 Cipayos y un marcador de Control del Raj a Bombay Presidency.
- Añade un Activista del Congreso, dos Cipayos y un marcador de Control del Raj en Bihar.
- Añade tres Activistas del Congreso en Central Provinces.
- Establece la Moderación en 3.
- Actualiza el marcador de Victoria del Raj: cámbialo a 28.



NP Congress		Self in Opposition	Place Protest	Move to Release Gandhi	Place Activist	Remove or Replace	Demolition
most of Active Opposition	Protest						
2 Pop	Raj Control						
non-Mission space	Unrest						
fewest cubes							
Raj is player: must support							
one random space							

El Congreso Sin Jugador está Elegible y selecciona Operación más Actividad Especial. Roba la carta de Arjuna L. Hay al menos

una casilla de Protesta con Control del Raj (Bombay Presidency), así que se selecciona esta carta. Además, el Control del Raj en Bombay Presidency significa que no quedan casillas elegibles para No Cooperación, así que gira la carta a su cara LL. El recuadro azul nos dice que tiremos un dado y lo comparemos con los Activistas del Congreso Disponibles más cualquiera que haya en Prisión (actualmente ninguno). Sacamos un 4, mayor que el número de Activistas Disponi-

bles, así que, en lugar de ejecutar Reagrupamiento, el Congreso ejecutará una Operación de Manifestación (8.6.4).

Comenzamos consultando la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2). Siguiendo la instrucción A, seleccionaremos primero una casilla de destino usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Bajando por la columna Manifestación, vemos que estamos buscando primero casillas con Pob 2 que no tengan Oposición Activa, con Protesta y Control del Raj. Bombay Presidency es la única casilla que cumple estas cuatro condiciones. A continuación, seleccionaremos como casilla de origen la casilla con más Activistas del Congreso. Con tres de ellos, Central Provinces tiene más que ninguna otra casilla y está adyacente al destino seleccionado, de manera que será esa la primera casilla de origen.

Volvemos a la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2) para seleccionar los Activistas que moverán. Central Provinces no es una casilla de Ferrocarril, ni de Protesta, de manera que el Congreso no mantendrá Activistas allí. A continuación se nos dice que movamos un Activista al destino; puesto que el destino es una casilla de Protesta, necesitamos girar al Activista a su cara Activa. Ahora hay dos Activistas Activos y Gandhi en Bombay Presidency, suficientes fichas Activas para eliminar el Control del Raj. Retíralo y modifica el marcador de Victoria del Raj de 28 a 26 en el Contador General. Puesto que las fichas NV en el destino “igualan al menos a los cubos”, no se moverán más Activistas a Bombay Presidency. Además, puesto que esta casilla ya tiene un marcador de Protesta, el Congreso Sin Jugador no colocará uno durante esta Operación.

Pasamos ahora a la instrucción C al final de la tabla de Prioridades para el Movimiento. Las fichas NV igualan o superan a los cubos en el destino, así que lo siguiente que tenemos que comprobar es si el Congreso Sin Jugador puede seleccionar otra casilla de destino. Durante una Operación, el Congreso Sin Jugador puede seleccionar tantas casillas como la Moderación, además de la casilla en la que esté Gandhi. La Moderación es de 3 y ya se seleccionó la casilla en la que está Gandhi, así que se pueden seleccionar otras

tres casillas. Según la Instrucción A, volvemos a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar el siguiente destino.

No hay más casillas de Protesta (aparte de Bombay Presidency, que no puede volver a ser seleccionada como destino), así que ahora buscamos una casilla con Pob 2, que no tenga Oposición Activa, con Control del Raj. Bihar y Punjab son las únicas casillas que cumplen estos criterios. Tenemos que seleccionar una al azar. Decidimos que Punjab sea “par” y Bihar “impar” y tiramos un dado. Sacamos un 5; Bihar será el próximo destino. Según la instrucción B, Central Provinces sigue siendo la casilla con más Activistas que no ha sido ya seleccionada como destino. Bajando por la columna del Congreso en la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2), se nos dice que movamos un Activista a Bihar. Las fichas NV igualan ahora al menos a los cubos en el destino, así que no seleccionaremos más fichas. Según la instrucción C, no moveremos más fichas a Bihar, pero el Congreso Sin Jugador puede seleccionar más casillas de destino, así que continuamos la Operación.

Volviendo a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (según la instrucción A), vemos que Punjab sigue siendo una posible casilla de destino. El único Activista que está adyacente a Punjab es el de Delhi; muévelo a Punjab. El Congreso ha seleccionado hasta ahora tres casillas de destino, y Gandhi estaba en una de esas casillas. Esto nos deja como máximo una casilla más por seleccionar para Manifestación.

Según la instrucción A, usamos la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar el último destino para Manifestación. Estamos buscando “casillas de Pob 2 que no tenga Oposición Activa y con el menor número de cubos.” Tanto United Provinces como West Bengal son válidas, pero no hay Activistas del Congreso adyacentes a United Provinces que sean elegibles para mover (Bihar no puede ser seleccionada como casilla de origen porque ya has sido seleccionado como destino). Así que West Bengal es seleccionada como último destino para la Manifestación del Congreso. Sólo el Activista de Calcutta es elegible para mover

a West Bengal, de manera que Calcutta es la casilla de origen. Mueve un Activista del Congreso de Calcutta a West Bengal. Además, al Congreso se le permite mover Activistas de la Liga Musulmana si acompañan a Activistas del Congreso, a razón de uno por uno, pero sólo se puede mover un número total de Activistas de la Liga igual a la Unidad. La Unidad es de 3, y el Congreso aún no ha movido ningún Activista de la Liga. La siguiente instrucción de la tabla de Prioridades para el Movimiento nos dice que “llevemos tantos Activistas de la Liga como la Unidad”. Movemos también al único Activista de la Liga que hay en Calcutta a West Bengal. Puesto que West Bengal no tiene Control del Raj, el Congreso finaliza su Operación allí colocando un marcador de Protesta y Activando tanto a los Activistas del Congreso como a los de la Liga. El Congreso Sin Jugador ha seleccionado cuatro casillas: una con Gandhi más otras tres. Esta es la cantidad máxima que puede seleccionar, así que su Operación está completada.



El Congreso Sin Jugador inicia una Manifestación desde Central Provinces a Bombay Presidency y Bihar, desde Delhi a Punjab, y desde Calcutta a West Bengal (colocando Protesta).

Ejemplo 5: Satyagraha del Congreso Sin Jugador (4.3.2)

Estamos a comienzos del escenario Corto (2.1). El Congreso Sin Jugador está Elegible y selecciona Operación más Actividad Especial. El Congreso roba la carta de Arjuna L. Con una casilla de Protesta sin Control del Raj en el mapa (Bombay Presidency), se usará esta carta. Comprobando el siguiente

recuadro azul, vemos que Bombay Presidency cumple esta siguiente condición también: “Cualquier cantidad de casillas elegibles para No Cooperación.” La India no está en Crisis, de manera que cualquier casilla con Activistas del Congreso, Protestas y sin Control del Raj es elegible. Arjuna nos dice que primero ejecutemos la Actividad Especial. Ejecutaremos primero la Actividad Especial Satyagraha (4.3.2).



NP Congress
Special Selection Priorities (8.4.1)
Event: Execute the following priority action.

	Shift to Opposition	Place Protest	Move or Release Gandhi	Place Activist	Remove or Replace	Demonstrate
not at Active Opposition						
Protest						
2-Pop						
Raj Control						
non-Muslim space						
Unrest						
fewest cubes						
Raj is player: most Support						
one random space						
no 0p space above new Arjuna card						

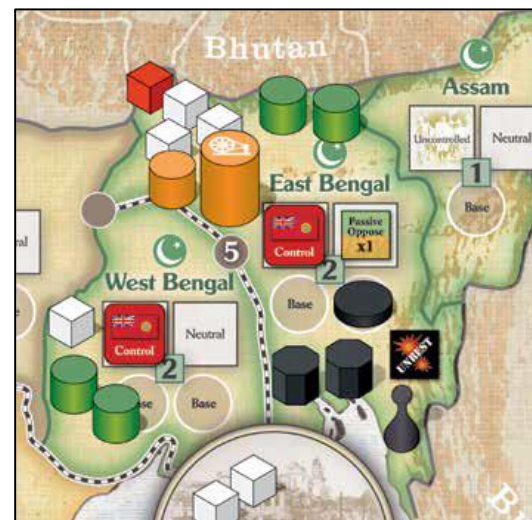
SATYAGRAHA (4.3.2) max 1 space
Purpose: Move Gandhi and remove Unrest.
Accompanying Op: Any.
Location: Any 1 space.
Procedure: First, move Gandhi to any space (release from jail if Raj agrees). Then, in the space with Gandhi either:
A. Remove 1 Unrest marker and any Protest marker (flip Activists), or
B. Place 1 Congress Activist.

Primero, tenemos que ver dónde moverá Gandhi consultando la columna Mover o Liberar a Gandhi de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Estamos buscando una sola casilla, pero todas las casillas de la India son posibles destinos. Bajando por la columna, buscamos primero casillas que “no tengan Oposición Activa,” después “Pob 2,” después casillas con “Control del Raj”. Buscando en el mapa, hay seis casillas que cumplen estas condiciones, así que seguimos mirando en la columna. A continuación, comprobamos “Disturbios,” después la casilla con menos cubos. Tanto Punjab como East Bengal tienen Disturbios, pero ambas tienen el mismo número de cubos. Decidimos que Punjab sea “par” y East Bengal “impar” y tiramos un dado: un 3. Selecciona East Bengal como destino; mueve a Gandhi de Bombay Presidency a East Bengal.

A continuación, miramos las instrucciones de la Actividad Especial en la carta de Ar-

juna L. Tras mover a Gandhi, la primera instrucción es “Añadir un Activista”. Coloca un Activista del Congreso en East Bengal de Disponibles.

La Actividad Especial del Congreso Sin Jugador se ha completado, a continuación ejecutará la Operación (en este caso, No Cooperación).

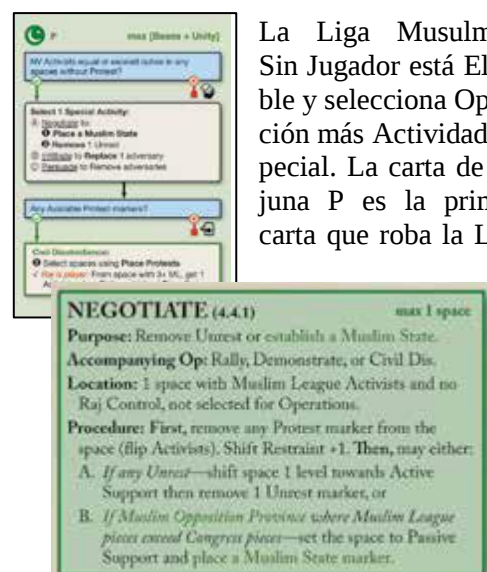


La Satyagraha del Congreso Sin Jugador mueve a Gandhi de Bombay Presidency a East Bengal.

Ejemplo 6: Negociación de la Liga Musulmana Sin Jugador (4.2.1)

Es el comienzo del escenario Corto. Antes de comenzar, cambia lo siguiente en el despliegue:

- Añade una Activista de la Liga a Punjab.
- Pon Punjab en Oposición Pasiva.



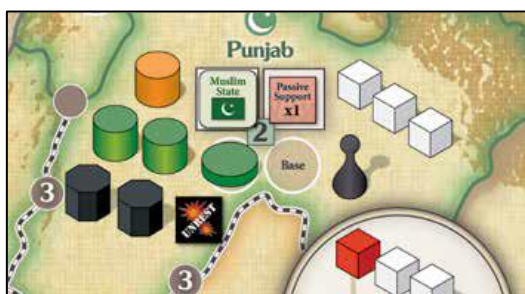
NEGOTIATE (4.4.1) max 1 space
Purpose: Remove Unrest or establish a Muslim State.
Accompanying Op: Rally, Demonstrate, or Civil Dis.
Location: 1 space with Muslim League Activists and no Raj Control, not selected for Operations.
Procedure: First, remove any Protest marker from the space (flip Activists). Shift Restraint +1. Then, may either:
A. If any Unrest—shift space 1 level towards Active Support then remove 1 Unrest marker, or
B. If Muslim Opposition Prevails where Muslim League pieces exceed Congress pieces—set the space to Passive Support and place a Muslim State marker.

La Liga Musulmana Sin Jugador está Elegible y selecciona Operación más Actividad Especial. La carta de Arjuna P es la primera carta que roba la Liga.

Puesto que hay casillas sin Protesta en donde los Activistas superan a los cubos (Sind y West Bengal), usaremos esta carta para dirigir el turno de la Liga. Se nos dice que ejecutemos una Actividad Especial: Negociación, para colocar un Estado Musulmán si es posible. Primero comprobamos en el mapa si hay alguna casilla elegible (4.2.1). Para colocar un Estado Musulmán tenemos que encontrar una casilla con Activistas de la Liga y sin Control del Raj, con Oposición Musulmana y en la que la Liga supera a las fichas del Congreso. Sólo Punjab cumple estos criterios.

Primero, retira el marcador de Protesta y modifica la Moderación en +1. Pon Punjab en Apoyo Pasivo. Baja los marcadores de Victoria de la Liga y el Congreso en 2 y aumenta el marcador de Victoria del Raj en 2. Después, coloca un marcador de Estado Musulmán en el recuadro de Control de la casilla. Esta casilla ya no es una Provincia: es un Estado (1.3.5). Aumenta el marcador de Victoria de la Liga en 4. Finalmente, la Tropa del Raj en Punjab debe irse. El Raj, llevado por un jugador, puede mover a cualquier Ciudad y selecciona Delhi.

Ahora la Liga Sin Jugador continuará con las instrucciones de la carta de Arjuna P para seleccionar y ejecutar una Operación. Recuerda que, puesto que Punjab fue seleccionada para Negociación, no puede ser seleccionada para ninguna Operación en este turno (4.4.1).



La Liga Musulmana Sin Jugador coloca un Estado Musulmán en Punjab, eliminando la Protesta, modificando la casilla a Apoyo Pasivo, y expulsando a las Tropas del Raj.

Ejemplo 7: Marcha de los Revolucionarios Sin Jugador (3.4.2).

Es el comienzo del escenario Corto. Antes de comenzar, cambia lo siguiente en el despliegue:

- Añade dos Guerrillas a Punjab.
- Añade dos Guerrillas y un marcador de Disturbios a United Provinces.
- Activa la Guerrilla de Bihar.
- Activa la Guerrilla de Bombay Presidency.

Move Priorities (8.4.2)	British Raj	Congress	Muslim League	Revolutionaries
Use during: Sweep (8.6.3), Demonstrate (8.6.4, 8.6.5), and March (8.6.6) Operations				
Select a destination using the Space Selection Priorities table (8.4.1)	A	A	A	
Select an origin: the space with the most friendly cubes, Activists, or Guerrillas and not already selected as a destination	B	B	B	A
Select a destination using the Space Selection Priorities table (8.4.1) and not already selected as an origin				B
keep 1 Troop and 1 Sepoy at each 2-Pop not at Active Support	•	•	•	•
keep sufficient pieces to lose no Raj Control	•	•	•	•
✓ destination is City or Province: get 1 Troop to destination	•	•	•	•
get 1 Sepoy to destination	•	•	•	•
add Sepoys then Troops until cubes exceed any Active adversaries in destination	•	•	•	•
✓ Raj is player: keep 1 piece on Railways without Strike	•	•	•	•
keep 2 Activists at each Protest	•	•	•	•
keep 1 piece in spaces with a friendly Base	•	•	•	•
keep 3 Guerrillas where no Unrest	•	•	•	•
✓ Congress is player: keep Activists to exceed Congress in Muslim Provinces	•	•	•	•
✓ Congress is player: keep Activists to equal Congress in Muslim States	•	•	•	•
keep 1 piece in Unrest spaces	•	•	•	•
keep sufficient pieces to add no Raj Control	•	•	•	•
move 1 Activist	•	•	•	•
add Activists until NV pieces equal or exceed cubes in destination	•	•	•	•
bring Muslim League Activists up to Unity	•	•	•	•
✓ destination has no Raj Control: place Available Protest marker	•	•	•	•
move 1 Guerrilla, Underground first	•	•	•	•
✓ Cubes exceed Active adversaries in destination and NP Raj may select another Sweep destination: go to Step #A	C	C	C	C
✓ Cubes do not exceed Active adversaries in destination: go to Step #B				
✓ NV Pieces equal or exceed cubes in destination and NP NV Faction may select another Demonstrate destination: go to Step #A	C	C	C	C
✓ NV Pieces do not equal or exceed cubes in destination: go to Step #B				
✓ No moving Guerrillas remain in origin and NP Revolutionaries may select another March origin: go to Step #A	C	C	C	C
✓ Moving Guerrillas remain in origin: go to Step #B				

NP Revolutionaries	Place Unrest	Place Bases	Place Guerrillas	Remove or Replace	Attack or Go Underground	March Destinations
Space Selection Priorities (8.4.1)						
From: Execute the leftmost effective action						
Revolutionaries Base without Guerrillas	•	•	•	•	•	•
Unrest without Guerrillas	•	•	•	•	•	•
most Revolutionaries Bases	•	•	•	•	•	•
1-2 Guerrillas and no Rev Base	•	•	•	•	•	•
no Unrest	•	•	•	•	•	•
2-Pop	•	•	•	•	•	•
most Guerrillas	•	•	•	•	•	•
fewest cubes	•	•	•	•	•	•
✓ Raj is player: most Support	•	•	•	•	•	•
✓ Any NV is player: most Opposition	•	•	•	•	•	•
use random space	•	•	•	•	•	•
no Op spaces: draw new Arjuna card	•	•	•	•	•	•

Los Revolucionarios Sin Jugador son la 1ª Elegible y escogen una Operación más Actividad Especial. La carta de Arjuna UU es la seleccionada, y dice a los Revolucionarios que ejecuten una Operación de Marcha (3.4.2). Usaremos la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2) para dirigir la Operación.

Primero tenemos que seleccionar una casilla de origen (instrucción A). Punjab, con cuatro Guerrillas, será el primer origen. A continuación tenemos que seleccionar una casilla de destino (instrucción B), y mirar la columna Destinos para Marcha en la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) de los Revolucionarios Sin Jugador. Comenzando desde arriba, nos saltamos las dos primeras filas porque todas las casillas con Base Revolucionaria o Disturbios tienen Guerrillas. A continuación, buscamos casillas con una o dos Guerrillas y sin Base Revolucionaria. Hay dos, Bihar y Bombay Presidency. Continuamos leyendo para romper el empate. Ninguna casilla tiene “Disturbios” (siguiente condición), y ambas son casillas de “Pob 2” (siguiente condición), así que nos vemos obligados a elegir al azar. Decidimos que Bihar sea “par” y Bombay Presidency “impar” y tiramos un dado. El resultado es 3, así que seleccionamos Bombay Presidency. Esta casilla es una casilla elegible porque al menos una Guerrilla en Punjab está Oculta, y por lo tanto puede mover por la red de Ferrocarriles (3.4.2).

Ahora volvemos a la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2) y leemos la columna de los Revolucionarios para seleccionar las fichas que moverán desde Punjab. Los Revolucionarios Sin Jugador mantendrán una Guerrilla aquí debido al marcador de Disturbios, pero las otras Guerrillas son elegibles para mover. Bajando, se nos dice que movamos una Guerrilla, primero las Ocultas. Mueve una Guerrilla de Punjab a Bombay Presidency. A continuación comprobamos la instrucción C. Hay más Guerrillas elegibles para mover desde Punjab, así que volvemos a la instrucción B para seleccionar otra casilla de destino.

NOTA: Al contrario que otras Facciones Sin Jugador, los Revolucionarios Sin Jugador sólo moverán una Guerrilla a un destino antes de volver a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar otro destino, posiblemente incluso una casilla ya seleccionada como destino.

Bajando por la columna Destinos para Marcha de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1), vemos que tanto Bihar

como Bombay Presidency siguen siendo posibles destinos. De nuevo, asignamos “pares” a Bihar e “impares” a Bombay Presidency. Esta vez la tirada es un 4 y Bihar es seleccionada. Mueve una Guerrilla de Punjab a Bihar. Volvemos a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas, y esta vez seleccionamos Bombay Presidency. Mueve una Guerrilla de Punjab a Bombay Presidency. Ten en cuenta que, aunque las Guerrillas que mueven más los cubos en Bombay Presidency pasan de 3, la casilla no tiene Apoyo, de manera que las Guerrillas que mueven no se Activan (3.3.2). Los Revolucionarios mantendrán la última Guerrilla en Punjab para que proteja el marcador de Disturbios, así que ninguna Guerrilla más Marchará desde Punjab.

Antes de seleccionar otra casilla de destino (instrucción A), tenemos que comprobar primero el Número de Activación de los Revolucionarios (8.6.2). En la carta de Arjuna UU este es 3. Tiramos un dado: el resultado es 5. Este es mayor que el Número de Activación, así que seleccionamos otra casilla de origen. Consultando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1), Bihar sigue siendo un destino elegible, pero Bombay Presidency no porque ahora tiene tres Guerrillas. Mueve una Guerrilla de United Provinces a Bihar.

Hay más Guerrillas elegibles para mover desde United Provinces. Usamos la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para buscar el siguiente destino. Ninguna casilla elegible tiene una o dos Guerrillas sin Base Revolucionaria (Punjab no es elegible porque ya ha sido seleccionada como origen); estamos buscando casillas “sin Disturbios”, con “Pob 2” primero. Hay dos casillas elegibles: Madras Presidency y West Bengal. De nuevo, tenemos que seleccionar entre estas casillas al azar: “par” para West Bengal e “impar” para Madras Presidency. La tirada es un 6, así que seleccionamos West Bengal. Movemos una Guerrilla allí desde United Provinces.

No hay más Guerrillas que muevan en United Provinces (los Revolucionarios Sin Jugador mantendrán la última Guerrilla allí para proteger tanto la Base como el marcador de

Disturbios). A continuación, tenemos que tirar un dado para ver si los Revolucionarios siguen Marchando. La tirada es 2: menor que el Número de Activación de 3. La Operación de Marcha termina.



Los Revolucionarios Sin Jugador Marchan con Guerrillas desde Punjab a Bombay Presidency y Bihar, y desde United Provinces a Bihar y West Bengal.

INTERACCIÓN ENTRE FACCIÓNES

La tabla de referencia que encontrarás al final del manual muestra las maneras en las que acciones específicas llevadas a cabo por la Facción de la izquierda ayudan directamente (casillas sin sombrear) u obstaculizan (casillas sombreadas) las condiciones de victoria de las demás Facciones.

Ten en cuenta que esta tabla no es una lista exhaustiva de cómo interactúan las facciones. Por ejemplo, los Revolucionarios pueden ayudar al Congreso indirectamente eliminando Control del Raj para permitir Operaciones de No Cooperación del Congreso para aumentar la Oposición.

Habrà muchas situaciones en las que indirectamente afectarás a la posición o planes de otra Facción según las Operaciones que lleves acabo o las cartas de Evento que juegues. Tales casos se irán haciendo más evidentes con la experiencia jugando al juego, pero esta tabla de Interacciones te proporciona un

útil recordatorio tanto de las cosas que puedes hacer como de las que tienes que vigilar en otros jugadores.

Muchos de los efectos negativos pueden ser evitados si los prevés. Por ejemplo, el Raj puede protegerse contra la No Cooperación de la Liga Musulmana manteniendo el Control en las casillas clave.

GUÍA PARA LAS OPERACIONES DE LAS FACCIÓNES

¿Cómo Llego a Dónde Quiero Ir?

Para el Jugador del Raj

¿Cómo añado Apoyo?

La principal manera de añadir Apoyo es comprando Imperialismo usando Gobierno y durante la Fase de Apoyo de cada Ronda de Campaña. El Imperialismo es caro: cuesta 3 Recursos por marcador de Disturbios o de Estado Musulmán eliminado y por cada nivel de Apoyo. Durante el Gobierno, una casilla debe ser primero despejada de adversarios Activos. Esto quiere decir que hay que mover Tropas y Cipayos para establecer el Control del Raj, después usar Asalto, Gobierno o Tratado para eliminar fichas Activas. Esto puede ser especialmente complicado si hay una Base en la casilla, puesto que las Bases sólo pueden ser eliminadas una vez todas las fichas que la apoyan han sido previamente eliminadas. En la Fase de Apoyo, el Imperialismo puede comprarse donde haya adversarios Activos en la casilla, pero debes Controlar la casilla y tener tanto Tropas como Cipayos en ella. Algunos Eventos también añaden Apoyo. Esta puede ser una forma económica de añadir Apoyo.

¿Cómo añado y mantengo el Control del Raj?

El Raj Controla una casilla si los cubos en ella superan a todos los adversarios Activos. Esto quiere decir que un solo Cipayo puede Controlar una casilla con cualquier número de Activistas Inactivos y Guerrillas Ocultas. Pero ten cuidado cuando Barras una casilla con Guerrillas: estas serán Activadas durante la operación, haciendo más difícil controlar la casilla. Ten también cuidado con las casillas con fichas Inactivas u Ocultas: las Fac-

ciones No Violentas pueden usar su Operación de Desobediencia Civil para colocar un marcador de Protesta allí, Activando a todos los Activistas de la casilla e inmovilizando a los cubos del Raj donde están hasta que la Protesta sea eliminada. O los Revolucionarios pueden ejecutar una Operación de Ataque para Activar las Guerrillas que hay allí y anular el Control del Raj. Se también cuidadoso y mantén suficientes fuerzas en las Provincias hacia el final de la Campaña. ¡Todos los cubos deben abandonar las Provincias sin Control del Raj durante la Fase de Redespliegue!

¿Cómo me encargo de las Protestas de los no violentos?

La principal manera que tiene el Raj para eliminar Protestas es mediante el Gobierno. Sin embargo, esta Actividad Especial requiere que no haya Activistas en la casilla, así que puede ser necesario Asaltar primero la casilla para arrestar a cualquier Activista que haya en ella. Pero tendrás que escoger: ¿usar Gobierno para eliminar Protestas o para comprar Imperialismo y añadir Apoyo allí? Eliminar Protestas permite a los cubos de esa casilla salir en un turno posterior. Pero añadir Apoyo significa aumentar la victoria total del Raj; tan sólo has de saber que el Congreso puede Reagruparse para añadir Activistas en esa casilla en su siguiente turno. Otra manera de eliminar Protestas es con la Actividad Especial Ley Marcial. Esto elimina la Protesta y devuelve a los Activistas a Disponibles. Pero no te entusiasmes, porque Ley Marcial añade automáticamente un marcador de Disturbios a la casilla, modificándola un nivel hacia Neutral (así que mejor escoger como objetivo casillas Neutrales o con Oposición).

¿Qué puedo hacer respecto a Gandhi?

Mejor pregunta sería *¿Cuándo arresto a Gandhi?* Arrestar a Gandhi demasiado pronto —cuando la Moderación está alta y aún no hay Protestas en el mapa— puede ser contraproducente. El Congreso puede Negociar para liberarlo fácilmente y comenzar a colocar los marcadores de Protesta extras que quedaron Disponibles cuando la Moderación bajó. En lugar de eso, espera para arrestar a Gandhi cuando la Moderación esté baja y haya cinco o seis marcadores de Protesta en el mapa. O espera hasta que un

Evento te proporcione la posibilidad de arrestarle sin sufrir la reducción en Moderación. A veces, puede ser mejor dejar en paz a Gandhi y trabajar para deshacer el daño que él hace. Podría incluso ser mejor dejar a Gandhi fuera de Prisión durante la Actividad Especial del Congreso Satyagraha, especialmente si se han extendido los Disturbios por la India: ¿quizás el Congreso pueda ser persuadido para mover a Gandhi a una casilla para calmar los Disturbios a cambio de su libertad?

¿Cómo elimino Estados Musulmanes?

Puede ser más fácil impedir la fundación de un Estado Musulmán que eliminarlo una vez ha sido colocado. Sí, si el Estado Musulmán es colocado durante una Actividad Especial Negociación de la Liga, la casilla cambiará a Apoyo Pasivo y ganarás unos pocos puntos de victoria. Pero, sin el uso de Tropas en el nuevo Estado, puede ser costoso recuperar la ventaja allí. Para eliminar el Estado durante Gobierno, primero tendrás que eliminar a todas las fichas Activas. Este puede ser un desafío cuando hay una Base protegida por Activistas pero sin Protesta: es necesaria la Ley Marcial para eliminar Activistas, lo que permite que la Base sea eliminada con Asalto o Gobierno. O puedes esperar a ver si alguno de los pocos Eventos que eliminan un Estado Musulmán aparece.

¿Cómo protejo la India de los Disturbios?

La amenaza más peligrosa viene de las Guerrillas Ocultas, especialmente de aquellas en casillas con Apoyo. Usa Barrido para Activar Guerrillas, obligando a los Revolucionarios a gastar valiosos Recursos o Ayuda para volver a girarlas a Ocultas. Las Guerrillas Activas deben ser escogidas como objetivos, especialmente si son poco numerosas. Un puñado de Tropas apostadas en Provincias clave pueden matar Guerrillas sin ningún coste. Una vez se hayan extendido los Disturbios, la única manera de eliminarlos durante tu turno es comprando Imperialismo. En su lugar, un método efectivo más costoso es eliminar a todas las Guerrillas de casillas con Disturbios, puesto que durante la Fase de Reinicio de cada Ronda de Campaña se elimina un marcador de Disturbios de las casillas sin Guerrillas.

¿Cómo conservo Recursos?

¡Protege los Ferrocarriles! Usa Guarnición y la Fase de Redespliegue para apostar Cipayos en Ferrocarriles, prepararte para arrestar Activistas y eliminar a las Guerrillas lo suficientemente insensatas como para mover a ellos. Harán falta dos Operaciones de Facciones NV para mover a Ferrocarril y colocar un marcador de Protesta en él, y la Protesta no se transformará en un marcador de Huelga hasta la siguiente Ronda de Campaña. Las Guerrillas pueden ser una amenaza más peligrosa, especialmente cuando la Moderación está baja y los Disturbios baratos. Por supuesto, esto hace que el Asalto sea más económico también. Además, asegúrate de mantener el Control de todas las Ciudades. ¡Perder el Control coloca automáticamente Huelgas en todos los Ferrocarriles adyacentes!

¿Qué puedo hacer con las Crisis?

La Crisis en la India debe de ser por lo general evitada, pero no hay mucho que puedas hacer para evitarla excepto con Eventos que modifiquen la Unidad o la Moderación. Cuando estalle la Crisis, al menos puedes mover una tirada del dado en cubos de Fuera del Juego al mapa, lo que puede ayudar a llenar agujeros o incluso a añadir Control. Puede que quieras mantener unas pocas Tropas en la casilla Fuera del Juego preparadas para ser colocadas durante la primera Crisis.

Para las Facciones No Violentas

¿Cómo añado Oposición?

Puede llevar varios turnos cambiar a Oposición. Primero, usa Desobediencia Civil o Manifestación para colocar marcadores de Protesta. Después, usa No Cooperación en esas casillas de Protesta para modificar la Oposición. El momento de hacerlo es esencial: cuando la Moderación está alta, habrá pocos marcadores de Protesta Disponibles: tu resistencia no violenta tendrá que comenzar poco a poco. Pero, cada vez que uses No Cooperación, la Moderación bajará y más marcadores de Protesta pasarán a estar Disponibles. Sin embargo, las dos Facciones NV los comparten, así que puede que tengas que iniciar una carrera con tu compañero/oponente NV para usar este recurso limitado.

¿Cómo elimino Control del Raj?

Colocar Protestas para Activar Activistas es la principal manera de desafiar el Control del Raj. Usa Reagrupamiento y Manifestación para mantener Activistas en casillas de Protesta y mantener la presión sobre el Raj. Otra manera de eliminar Control es usar Persuasión para Activar Guerrillas: puedes Activar una Guerrilla por cada Activista Activo allí, así que busca colocar Protestas en casillas con Guerrillas. (Pero esto puede ser contraproducente: las Operaciones de Ataque de los Revolucionarios pueden colocar Disturbios en casillas con Protestas, y estos pueden Infiltrarse para reemplazar la Protesta con una Guerrilla). O usa Persuasión para eliminar Cipayos de casillas que tengan los suficientes cubos para el Control. Incluso aunque todavía no tengas suficientes fuerzas en una casilla como para eliminar el Control, el propio marcador de Protesta inmovilizará a los cubos del Raj que haya allí hasta que sea eliminado; y el Raj no puede eliminar la Protesta usando Ley Marcial cuando hay allí Activistas, una intensificación del conflicto que el Raj puede pensarse si usar.

¿Cómo saco a los Activistas de Prisión?

Usa Reagrupamiento para liberar a los Activistas encarcelados. Unos cuantos Eventos también sacan a Activistas de Prisión. Para liberar a Gandhi, el Congreso puede tirar para liberarlo usando Negociación, o puede llegar a un acuerdo con el jugador del Raj para permitir su liberación durante la Satyagraha. Puede que los jugadores NV quieran dejar Activistas en Prisión, porque las fichas NV encarceladas le cuestan al Raj 2 Recursos durante la Fase de Recursos de la Ronda de Campaña.

¿Cómo puedo recortar los Recursos del Raj?

Tendrás que colocar marcadores de Huelga en los Ferrocarriles para dañar económicamente al Raj. Aparte de un Evento que coloca directamente Huelgas, las Facciones NV tendrán que esperar a la siguiente Ronda de Campaña para hacerlo. Usa la Operación Desobediencia Civil para colocar un marcador de Protesta en el Ferrocarril: el marcador se convertirá en un marcador de Huelga durante la siguiente Fase de Ganancias. Este permite al Activista abandonar los Ferrocarriles, pero eso deja la Protesta vulnerable de

ser eliminada por la Actividad Especial Gobierno del Raj, y deja un valioso marcador de Protesta en una casilla que no puede añadir Oposición. O deja los suficientes Activistas en el Ferrocarril para superar a los cubos allí, lo que también coloca un marcador de Huelga durante la Fase de Recursos. Otra manera de bloquear Ferrocarriles es eliminar el Control del Raj de una Ciudad: todo Ferrocarril adyacente a una Ciudad sin Control del Raj se verá bloqueado por las Huelgas durante la siguiente Fase de Recursos.

Para el Jugador del Congreso

¿Cómo elimino Estados Musulmanes?

Los Estados Musulmanes pueden ser difíciles de eliminar una vez colocados, así que es mejor posicionar tus fichas de manera que bloqueen su colocación por parte de la Liga Musulmana. Usa Reagrupamiento y Manifestación para asegurarte de que los Activistas del Congreso igualan al menos a los de la Liga. Tampoco tengas miedo de usar Persuasión contra tu “aliado”: el descenso de la Unidad limitará las casillas totales que la Liga puede seleccionar para Operaciones (por supuesto, esto también abarata el coste de la construcción de Bases). Cuando los Estados Musulmanes sean colocados, usa Negociación para eliminarlos. Si es posible, escoge Estados Musulmanes en casillas Neutras o incluso con Apoyo para evitar la pérdida de Oposición cuando Negocies para eliminar un Estado. O aprovéchate de los pocos Eventos que eliminan Estados Musulmanes.

¿Cómo me ocupo de los Disturbios?

Excepto por medio de Eventos, la única manera directa de eliminar Disturbios es durante la Actividad Especial Satyagraha. Gandhi elimina automáticamente un marcador de Disturbios, pero también debe eliminar las Protestas de la casilla y renunciar a la otra opción, durante la Satyagraha, de añadir un Activista del Congreso. Indirectamente, si puedes eliminar a todas las Guerrillas de casillas con Disturbios (usando Persuasión), los Disturbios también mermarán de manera natural durante la próxima Fase de Reinicio de la siguiente Ronda de Campaña.

¿Cómo gestiono la Moderación y la Unidad?

La Moderación limita directamente las casillas para Operaciones del Congreso y la disponibilidad de Protestas, así que presta mucha atención al contador de Moderación. Usa No Cooperación para reducir la Moderación y hacer que haya más Protestas Disponibles, pero ten en cuenta que tu “aliado” de la Liga Musulmana bien puede usarlas antes de que vuelvas a jugar otro turno. Bajar la Moderación también hace que las operaciones del Raj y de los Revolucionarios sean más baratas, así que asegúrate que estás listo para manejar sus reacciones. Usa Negociación para aumentar la Moderación, ya sea para retrasar las Operaciones del Raj o para acabar una Crisis. Los marcadores de Protesta que ya están en el mapa no se ven afectados por los cambios en la Moderación; mover la Moderación a 4 o 5 con la mayoría de marcadores de Protesta en el mapa supone un serio dolor de cabeza para el jugador del Raj.

Aunque la Moderación impondrá más firmemente las acciones del Congreso, presta atención también a la Unidad. Puede que quieras aumentar la Unidad para finalizar una Crisis o hacer más difícil construir Bases a la Liga y a los Revolucionarios. Usa Reagrupamiento para aumentar la Unidad moviendo un Activista de la Liga de Fuera del Juego a Disponibles. O puede que quieras bajar la Unidad Persuadiendo a los Activistas de la Liga para limitar a un jugador de la Liga que no ha construido muchas Bases, ¡o incluso provocar una Crisis!

¿Cómo uso a Gandhi?

Gandhi es una potente herramienta porque te proporciona mucha flexibilidad a la hora de responder a situaciones que tienen lugar en el tablero. Usa Satyagraha para moverlo de una zona conflictiva a otra. Mover a Gandhi a una casilla de Protesta y colocar entonces un Activista del Congreso añade dos fichas Activas para disputar el Control del Raj, puede que haciendo la casilla vulnerable a la No Cooperación. Usa también Satyagraha para eliminar Disturbios y retrasar a los Revolucionarios, o para eliminar un marcador de Protesta de una casilla Musulmana y entonces cambia y usa Desobediencia Civil para colocar el marcador en una casilla no Musulmana con Activistas del Congreso.

¿Cómo puedo aprovecharme de las Crisis?

La Crisis te permite modificar la Oposición en cualquier casilla que tenga Protesta y Activistas del Congreso, indistintamente de si hay Control del Raj. Si tus fuerzas están posicionados apropiadamente, esto puede aumentar rápidamente y mucho la Oposición. Pero las Crisis proporcionan a todas las Facciones capacidades adicionales, así que asegúrate de que vale la pena los riesgos. Estate especialmente atento a las Guerrillas Ocultas en casillas con Oposición, así como a las casillas con Oposición que tengan tanto Activistas de la Liga como del Congreso, puesto que estos se convierten en objetivos de los Disturbios Revolucionarios durante una Crisis.

Para el Jugador de la Liga Musulmana

¿Cómo construyo Estados Musulmanes?

Debes construir Estados Musulmanes para ganar pero situarlos en el tablero lleva tiempo. Primero, usa Desobediencia Civil y No Cooperación para cambiar las casillas a Oposición Pasiva o Activa. Al mismo tiempo, usa Reagrupamiento o Manifestación para superar en número a las fichas del Congreso en esas casillas. Finalmente, usa Negociación para colocar un marcador de Estado Musulmán. Puesto que no puedes seleccionar una casilla para Negociación y para una Operación en el mismo turno, tienes que planear todo por adelantado para tener éxito. Otro camino es construir Bases en casillas de Población 2 para prepararte para una Crisis. Si puedes eliminar el Control del Raj de una casilla con tu propia Base, usa Infiltración para colocar allí un Estado Musulmán. Además, algunos Eventos te permiten colocar de inmediato un Estado Musulmán. Sin embargo, la mayoría de estos Eventos sólo colocan un Estado Musulmán en una casilla sin Control del Raj, así que usa Desobediencia Civil para colocar Protestas y desafiar el Control del Raj.

¿Cómo me ocupo de los Disturbios?

La Negociación no sólo coloca Estados Musulmanes: úsala también para eliminar Disturbios. Además, usa Infiltración y Persuasión para eliminar Guerrillas Activas e im-

pedir que estas coloquen Disturbios en primer lugar. Algunos Eventos también eliminan Disturbios.

¿Qué puedo hacer en una casilla no Musulmana?

Querrás mantener fuerzas fuera de casillas Musulmanas para interrumpir las acciones del Congreso e incluso usar Infiltración para colocar Estados Musulmanes durante las Crisis. Usa Negociación para modificar una casilla Musulmana hacia Apoyo para alejar al Congreso de su condición de victoria y para eliminar Protestas que puedes luego usar con Desobediencia Civil para colocarlas en casillas Musulmanas. Además, ¡puedes colocar Estados Musulmanes en casillas no Musulmanas! Esto no sólo aumenta tu total de victoria, sino que no restas de tu total de victoria cuando la casilla cambia a Apoyo Pasivo.

¿Cómo puedo aprovecharme de las Crisis?

Prepárate para las Crisis construyendo y protegiendo bases en posibles casillas de Infiltración. Pero ten cuidado de que no te pillen desprevenido. Con la Unidad en 1, tus acciones están limitadas a una sola casilla sin Base.

Para el Jugador Revolucionario

¿Cómo extiendo los Disturbios?

Tienes dos Operaciones que permiten colocar Disturbios: Ataque y Disturbios. Ataque es más barato, pero más arriesgado, puesto que tienes que tirar para colocar Disturbios, e incluso así los Disturbios sólo se colocan si la casilla tiene Control del Raj o un marcador de Protesta. Cuando Atacan, todas las Guerrillas se Activan, lo que es una útil herramienta para eliminar el Control del Raj. Sin embargo, usar la Operación Disturbios coloca automáticamente Disturbios, pero puede ser costosa, especialmente cuando la Moderación está alta. Combinar Disturbios con Ayuda puede ayudar a mitigar estos costes, girar las Guerrillas a Ocultas antes de una Operación de Disturbios, o incluso volver a girarlas a Ocultas después de Activarlas durante un Ataque o Disturbios. Además, diversos Eventos colocan Disturbios, algunos en más de una casilla.

Tendrás que encontrar un equilibrio a la hora de extender los Disturbios por la India, quizás en Estados Nativos, donde es más caro para el Raj Operar, concentrándote en casillas de Población 2 para ganar más puntos de victoria. Preocúpate también de proteger tus Disturbios. Las casillas sin Guerrillas pierden un marcador de Disturbios durante la Fase de Reinicio de cada Ronda de Campaña.

¿Cómo coloco Bases en el mapa?

Es una buena idea hacer que baje la Unidad para reducir el número de Guerrillas necesarias para colocar una Base. Una manera de hacerlo es escoger como objetivos de Asesinato a fichas NV. Matar una Base de la Liga Musulmana y bajar la Unidad a la vez puede ser una buena jugada. Sin embargo, puede que tengas que jugar a largo plazo y esperar a que la Unidad baje al final de cada Ronda de Campaña. O aprovéchate de las Crisis para colocar Bases en casillas con sitio para una Base y sin Control del Raj usando Infiltración.

¿Cómo reduzco el Apoyo y la Oposición?

La principal manera de reducir el Apoyo y la Oposición es mediante la Operación Disturbios. Mantén Guerrillas Ocultas en casillas de Población 2 como amenaza tanto para el Raj como para las Facciones NV. Usa Ayuda para proteger a esas Guerrillas pagando para Ocultarlas. Además, diversos Eventos te permiten modificar el Apoyo o la Oposición.

¿Cómo gestiono la Moderación y la Unidad?

Como corresponde a tu papel de violento agitador, sólo puedes reducir la Unidad y la Moderación. Reduce la Unidad escogiendo como objetivo de Asesinato a fichas NV. Reduce la Moderación usando Disturbios. Cuando la Moderación es de 1 y la Unidad de 2, matar una ficha NV con Asesinato para reducir la Unidad provocará una Crisis en la India, puede que abriendo nuevas casillas para Disturbios.

¿Cómo puedo aprovecharme de las Crisis?

Tienes dos capacidades disponibles durante una Crisis. Usa Infiltración para colocar Bases en casillas con Guerrillas, sitio para una Base y sin Control del Raj. Además, puedes

seleccionar casillas que tengan Activistas tanto del Congreso como de la Liga para Disturbios, ¡incluso casillas sin Guerrillas! Durante una Crisis, todas tus Operaciones de Disturbios cuestan sólo 1 Recurso por casilla: ¡hora de extender el caos por toda la India!

TEXTO Y NOTAS DE LOS EVENTOS

1. British Indian Army Defends the Empire (El Ejército Indio Británico Defiende el Imperio)

Raj Con Mus Rev

Colonial occupation (Ocupación Colonial): Añade un total de 6 cubos a cualquier número de Ciudades y Provincias (hasta 3 de Fuera del Juego, el resto de Disponibles).

Local troops mutiny (Las tropas locales se amotinan): Elimina 5 Cipayos del mapa, no más de 2 por casilla; los 3 primeros van a Disponibles, el resto a Fuera del Juego



Trasfondo: El Ejército Indio Británico era una importante fuerza militar compuesta principalmente por soldados indios y oficiales británicos. Su principal función era la defensa de la India, pero también en-

vió una cantidad significativa de fuerzas al Frente Occidental en la I GM y a los teatros mediterráneo y asiático en la II GM.

2. Viceroy Irwin Meets with Gandhi (El Virrey Irwin se Reúne con Gandhi)

Raj Con Rev Mus

The Two Mahatmas fail to agree on core issues (Los Dos Mahatmas fracasan a la hora de llegar a un acuerdo sobre los problemas principales): Arresta hasta a 5 Activistas en total de casillas con Apoyo.

Gandhi negotiates release of prisoners (Gandhi negocia la liberación de prisioneros): Libera de Prisión a tantos Activistas como el doble de la tirada de un dado y colócalos en las casillas que quieras.

Trasfondo. En 1931, un año después de La Marcha de la Sal (Evento 55), el Virrey Lord

Irwin se reunió con Gandhi para intentar convencerle a él y al Congreso de que participaran en la inminente 2ª Conferencia de la Mesa Redonda (Evento 27). Aunque el gobierno aceptó liberar de Prisión a activistas y relajar sus restricciones en lo referente a la producción de sal a cambio de que finalizara la desobediencia civil, Gandhi fue posteriormente criticado por terminar la campaña con poco que mostrar por ella.

3. India is the Jewel in the Crown (La India es la Joya de la Corona)

Raj Mus Con Rev

London guarantees anti-insurgency funds (Londres garantiza fondos antiinsurgencia): Añade 5 veces la Moderación a los Recursos del Raj

Parliament tightens its purse (El Parlamento limita sus gastos): Resta el doble de una tirada del dado de los Recursos del Raj.

Trasfondo. El título de la novela de Paul Scott de 1966 se ha convertido desde entonces en un sustituto de la India británico durante la época del Raj, enfatizando el importante papel que la India tuvo en el proyecto imperial británico de finales del siglo XIX y principios del XX.

Instrucciones para las FSJ.

-Raj. Este evento no es efectivo (8.8.3) para el Raj Sin Jugador.

-Congreso: Este evento no es efectivo (8.8.3) para el Congreso Sin Jugador.

-Liga: Este evento no es efectivo (8.8.3) para la Liga Sin Jugador.

-Revolucionarios: Este evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

4. Simon Commission Report Published (Informe de la Comisión Simon Publicado)

Raj Mus Rev Con

All-British committee ignores Indian grievances (Comité completamente británico ignora las quejas de la India): Elimina hasta a 4 Activistas, hasta 1 marcador de Protesta y hasta 1 marcador de Disturbios del mapa.

Unrest spreads after death of protester (Los disturbios se extienden tras la muerte de un manifestante): Añade hasta 4 Activistas y

hasta 2 marcadores de Disturbios en las casillas que elijas (Huelga si es en Ferrocarril).

Trasfondo. La Comisión Estatutaria India, conocida popularmente como Comisión Simon por su presidente John Simon, fue formada en 1927 para valorar posibles reformas constitucionales que proporcionarían a los indios mayor representación en el gobierno. Aunque acabó llevando a la Ley de Gobierno de la India de 1935 (Evento 29), la comisión fue vehementemente criticada por no incluir ningún miembro indio. Se organizaron extensas protestas públicas en toda la India, que en ocasiones se tornaron violentas

5. 1st Round Table Conference in London (1ª Conferencia de la Mesa Redonda en Londres)

Raj Rev Con Mus

British reassert their authority to rule India (Los británicos reafirman su autoridad para gobernar la India): En 1 casilla Musulmana, elimina un Estado Musulmán si lo hay y modifica esa casilla 2 niveles hacia Apoyo Activo.

Gandhi remains in India (Gandhi se queda en la India): Cambia hasta 3 Estados a Oposición Pasiva.

Trasfondo. Las Conferencias de la Mesa Redonda fueron la primera vez que funcionarios británicos e indios se encontraron como iguales. La 1ª Conferencia, que tuvo lugar entre noviembre de 1930 y enero de 1934, estuvo cargada de controversias políticas, pues llegó después de que el Congreso declarara la Autonomía en 1929 (Evento 33) y de la Marcha de la Sal de Gandhi (Evento 55). Muchos funcionarios del Congreso, incluido Gandhi, decidieron no acudir a esta primera reunión.

Instrucciones para las FSJ

-Liga: Según 8.8.3, la Liga sólo selecciona Estados en casillas Musulmanas: Jammu y Kashmir o cualquier Estado Musulmán en una casilla Musulmana.

6. Chauri Chaura Massacre (Masacre de Chauri Chaura)

Raj Rev Mus Con

Protesters burn police station (Manifestantes incendian comisaría de policía): En 1 casilla de Protesta, elimina todas las fichas

de 1 Facción: Gandhi y los Activistas van a Prisión; los cubos, Guerrillas y Bases a Disponibles.

'It's only an eye for an eye' ('Solo es ojo por ojo'): Añade 1 marcador de Disturbios a 1 casilla que tenga tanto Activistas como Tropas, elimina 2 cubos allí y cambia la casilla a Neutral.

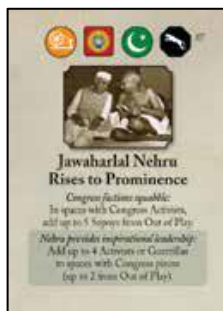
Trasfondo. En las Provincias Unidas en 1922, la policía del Raj abrió fuego contra una manifestación no violenta durante la Satyagraha de Rowlatt (Evento 26), matando a tres personas. Enfurecida por el ataque, la multitud se precipitó contra la policía, que se retiró a la comisaría. Los manifestantes le prendieron fuego, matando a 23. En respuesta a la escalada de violencia, Gandhi temió que muchos no hubiesen abrazado totalmente la no violencia y suspendió la campaña, una decisión por la que fue ampliamente criticado.

7. Jawaharlal Nehru Rises to Prominence (Jawaharlal Nehru Cobra Relevancia)

Con Raj Mus Rev

Congress factions squabble (Las facciones del Congreso se pelean): En casillas con Activistas del Congreso, añade hasta 5 Cipayos de Fuera del juego.

Nehru provides inspirational leadership (Nehru proporciona liderazgo inspirador): Añade hasta 4 Activistas a casillas con fichas del Congreso (hasta 2 de Fuera del Juego).



Trasfondo. Jawaharlal Nehru nació en una importante familia del norte de la India. Fue constante partidario y estudiante de Gandhi, participó en todas las campañas no violentas más importantes, y fue encarcelado muchas veces por desafiar a la autoridad británica. Nehru acabó convirtiéndose en el rostro político del Congreso y fue la elección obvia para liderar a la recién independizada nación de la India como su primer Primer Ministro. La familia Nehru continúa jugando un importante papel en la política india.

8. Webb Miller Interviews Gandhi (Webb Miller Entrevista a Gandhi)

Con Raj Rev Mus

Western media support British rule (Los medios occidentales apoyan el mandato británico): En 1 casilla con Protesta o Disturbios, elimina 1 Guerrilla o Activista por cubo y déjalos en Disponibles. Después, elimina 1 marcador de Protesta o de Disturbios.

Reporter promotes nonviolence (Reportero promueve la no violencia): Modifica hasta 2 casillas de Protesta en 1 nivel cada una hacia Oposición Activa.

Trasfondo. Webb Miller fue una periodista estadounidense que conoció a Gandhi cuando viajaba por la India en 1930. Se hicieron amigos y Miller estuvo presente durante los acontecimientos de la Marcha de la Sal de 1930 (Evento 55). Fue testigo e informador del asalto a las Salinas de Dharasana (Evento 12), describiendo en detalle la brutalidad del Raj. “Nunca había presenciado escenas tan espeluznantes como en Dharasana”, escribió. Aunque fue inicialmente censurado por los funcionarios británicos, cuando fue finalmente publicado su informe atrajo la atención global para el movimiento independentista.

9. Jallianwala Bagh Assault Shocks India (El Asalto contra el Jallianwala Bagh Conmoción a la India)

Con Mus Raj Rev

General Dyer's 'Lesson for all India' (La 'Lección para toda la India' del General Dyer): Añade 1 marcador de Disturbios en 2 casillas con Tropas, después en cada casilla elimina 1 Guerrilla o Activista por cada cubo que haya allí (todos a Disponibles).

Sikh protesters massacred (Manifestantes Sijes masacrados): Añade 1 marcador de Disturbios a una casilla con cubos, después elimina hasta 4 fichas allí y déjalas en Disponibles (Bases lo último). Modifica la casilla 2 niveles hacia Oposición Activa.

Trasfondo. En 1919, Gandhi convocó una protesta a nivel nacional contra la recién aprobada Ley Rowlatt (evento 26). En Punjab, las tensiones aumentaron rápidamente tras el arresto de dos importantes líderes de la independencia sij. Llegaron tropas del Ejército Indio Británico para restaurar el orden y el General británico Reginald Dyer

hizo pública una proclamación prohibiendo la reunión pública. El 13 de abril de 1919, varios miles de personas se reunieron en el amurallado Jallianwala Bagh para celebrar el año nuevo sij; el General Dyer vio en su lugar un ejército revolucionario. Dirigió a sus tropas hacia el recinto vallado y les ordenó abrir fuego contra la multitud. Las bajas fueron pasmosas: oficialmente murieron 379 personas, pero algunos estiman una cifra mucho mayor. La masacre y el posterior trato ligero que recibió el General Dyer (fue obligado a retirarse, pero muchos le recibieron como un héroe en Gran Bretaña) contribuyeron a la determinación de los indios a resistirse al mandato británico como fuese.

10. Aundh Experiment in Home Rule (Experimento de Autonomía de Aundh)

Con Mus Rev Raj

Village self-rule fails (Autogoberino de pueblo fracasa): Modifica tantas casillas como la Moderación en 1 nivel hacia Neutral.

Maharaja shares power (El Maharajá comparte el poder): Añade marcadores de Protesta hasta a 3 Estados. Modifica la Moderación en +2.

Trasfondo. En 1938, el Rajá Bhawanrao Shrinivasrao, el líder del estado nativo de Aundh, en el centro-oeste de la India, partidario del movimiento independentista, acordó conceder poder político al pueblo de Aundh como un experimento de swarai, o autogobierno. Gandhi ayudó a esbozar una nueva constitución para Aundh que fue ratificada en 1939. El experimento duró hasta 1947, cuando Aundh fue incorporado a la India junto con los demás estados nativos.

Instrucciones para FSJ

-Revolucionarios. Este evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

11. Aga Khan Palace Made a Prison (El Palacio del Aga Khan Usado como Prisión)

Con Rev Raj Mus

Arrest the Mahatma (Arrestad al Mahatma): Arresta a Gandhi y a todos los Activistas que haya en su casilla. Modifica la Unidad en -1.

Gandhiji released (Gandhiji liberado): Libera a Gandhi y a todos los Activistas que haya en Prisión: Gandhi y 3 Activistas van a 1 casilla cualesquiera, el resto a Disponibles.

Trasfondo. Gandhi, su esposa Kasturba y su secretario particular Mahadey Desai fueron encarcelados en el palacio del Aga Khan desde 1942 a 1944, durante la Campaña Abandonad la India (Evento 36). Tanto Kasturba como Mahadey Desai murieron debido a enfermedades cardíacas durante su cautiverio.

12. Assault on the Dharasana Salt Works (Asalto a las Salinas de Dharasana)

Con Rev Mus Raj

No one through the gates (Que nadie atraviese las puertas): En 2 casillas con cubos y Protesta, reemplaza estos dos marcadores de Protesta con marcadores de Disturbios, y arresta a todos los Activistas que haya allí.

Sarojini Naidu leads the march (Sarojini Naidu lidera la marcha): Coloca marcadores de Protesta en hasta 3 casillas con Activistas. Modifica la Moderación en -1. La Facción Activa permanece Elegible.

Trasfondo. Tras el éxito de la Marcha de la Sal (Evento 55) en 1930, Gandhi planeó nuevos actos de desobediencia civil. Escribió al Virrey Lord Irwin describiéndole su plan para marchar a las Salinas de Dharasana y exigir que fueran cedidas al pueblo indio. Gandhi fue rápidamente arrestado, pero otros, incluyendo Sarojini Naidu, ocuparon su lugar. Esta última dirigió a los manifestantes hasta las puertas, donde fueron atacados por la policía con porras. Varios murieron y cientos resultaron heridos. Los informes sobre la violencia aparecidos en los periódicos (Evento 8) pusieron en duda la legitimidad del gobierno británico de la India.

13. Ottoman Collapse Creates a Vacuum (El Colapso Otomano Crea un Vacío)

Mus Raj Con Rev

Muslim community in India agitates for independence (La comunidad musulmana de la India hace campaña por la independencia): Modifica la Unidad en -2 o añade 1 Estado Musulmán a una Provincia Musulmana sin Control del Raj (si se coloca el Estado, las Tropas que haya allí se van a Ciudades).

Muslim community seeks unity within India (La comunidad musulmana busca la unidad dentro de la India): Modifica la Unidad en +2. Mueve 3 fichas de Fuera del Juego a Disponibles.



Trasfondo. El final de la I Guerra Mundial trajo el fin del Imperio Otomano, una vez el mayor y más poderoso imperio musulmán de la historia. El último sultán otomano fue también el último califa, o gobernador político de todos los musulmanes.

En la India, algunos en la comunidad musulmana apoyaron los objetivos panislámicos del movimiento Khilafat para que el califa volviera al poder, mientras que otros reflexionaron sobre el apoyo a un nacionalismo indio secular.

Instrucciones para las FSJ

-Raj: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Raj

14. Independence Fighters Take Up Arms (Luchadores Independentistas Toman las Armas)

Mus Raj Rev Con

Indian Political Intelligence disrupts terror cells (La Inteligencia Política India desorganiza células terroristas): Elimina hasta 4 Guerrillas de 2 casillas. Los Recursos Revolucionarios bajan -3.

Independence martyrs (Mártires por la independencia): Añade un total de 5 Guerrillas a West Bengal y East Bengal o bien añade +5 Recursos a los Revolucionarios.

Trasfondo. La resistencia violenta al gobierno inglés fue a menudo dispersa y a pequeña escala, comparada con las insurgencias violentas de Colombia, Cuba, Vietnam, y Afganistán. Las fuerzas de la policía británica en la India siguieron de cerca a los grupos revolucionarios y las cárceles británicas, especialmente la Prisión Celular (Carta 32), estaban llenas de prisioneros políticos.

15. Crackdown at the Qissa Khwani Bazaar (Represión en el Qissa Khwani Bazaar)

Mus Con Raj Rev

Imperial violence restores order (La violencia imperial restaura el orden): Añade 1 marcador de Disturbios en 1 casilla sin Tropas, después elimina 1 ficha por cada Cipayo en esa casilla y déjala en Disponibles (Bases lo último).

Police massacre hundreds (La policía masacra a centenares): Añade 1 marcador de Disturbios en una casilla que tenga cubos. Modifica esa casilla en 2 niveles hacia Oposición Activa.

Trasfondo. En 1930, tras el arresto del líder pastún no violento Khan Abdul Ghaffar Khan (Carta 17), los manifestantes se reunieron en el Qissa Khwani Bazaar en Peshawar, en la Provincia de la Frontera Noroeste. Llegaron tropas del Ejército Indio Británico. Los manifestantes de los Khudai Khidmatgar (Carta 39) se negaron a rendirse. Tras un intenso enfrentamiento, las tropas abrieron fuego contra la multitud. En su momento se informó de que habían muerto 20 personas. Más tarde, las estimaciones elevaron ese número a cientos.

16. Pakistan Declaration Published in London (Declaración de Pakistán Publicada en Londres)

Mus Con Rev Raj

Pamphlet stirs sectarian divisions (Panfleto provoca divisiones sectarias): Añade 1 marcador de Disturbios a hasta 2 casillas Musulmanas, después elimina 1 Base de entre las casillas seleccionadas.

Choudhry Rahmat Ali coins 'Pakistan' (Choudhry Rahmat acuña 'Pakistán'): Añade hasta 2 Bases a Provincias Musulmanas que tengan sitio.

Trasfondo. Publicado en 1933 durante la Segunda Conferencia de la Mesa Redonda (Carta 27), el panfleto de Choudhry Rahmat Ali estaba subtítuloado "Ahora o nunca; ¿vamos a vivir o a perecer definitivamente?" Fue la primera vez que apareció impreso el término Pakistan (posteriormente Pakistán).

17. Khan Abdul Ghaffar Khan

Mus Rev Raj Con

Protests bring attention to the frontier (Las protestas llaman la atención hacia la frontera): En Punjab y en las Provincias adyacentes, elimina hasta 4 Activistas en total o

modifica 2 de esas casillas en 1 nivel hacia Apoyo Pasivo.

The frontier Gandhi (El Gandhi de la frontera): Añade marcadores de Protesta a hasta 2 casillas con Activistas de la Liga. La Liga permanece elegible.

Trasfondo. El Khan Abdul Ghaffar Khan fue un devoto estudiante de los métodos de no violencia de Gandhi originario de Peshawar, en la Provincia de la Frontera Noroeste. Dirigió a los Khudai Khidmatgars en su resistencia no violenta activa al gobierno británico del noroeste de la India. Aunque musulmán, permaneció estrechamente alineado con el Congreso y fue un fiero oponente de la división. Pasó buena parte de los años 50 y 60 del pasado siglo bajo arresto domiciliario en Pakistán, y tras su muerte en 1988, fue enterrado en Afganistán.

18. Jinnah Advocates for Muslim India (Jinnah Aboga por una India Musulmana)

Mus Rev Con Raj

The future leader of Pakistan (El futuro líder de Pakistán): Añade 1 Base a cualquier casilla que tenga sitio. Modifica esa casilla y una casilla adyacente en 1 nivel cada una hacia Apoyo Activo.

Jinnah voices support for Congress (Jinnah expresa su apoyo al Congreso): Modifica la Unidad en +1 y añade hasta 4 Activistas a casillas Musulmanas.

Trasfondo. Nacido en 1876 en Karachi, Muhammad Ali Jinnah fue el líder de la Liga Musulmana desde 1913 hasta la creación de Pakistán en 1947. Aunque originalmente abogó por la unidad hindú-musulmana, Jinnah acabó viendo después que la división y un estado musulmán separado eran la única manera de proteger a la comunidad musulmana en la India. Sirvió como primer Gobernador General de Pakistán y es conocido hoy día como Quaid-i-Azam, “Gran Líder”.

19. Attack on the Central Assembly in Delhi (Ataque a la Asamblea Central en Delhi)

Rev Raj Con Mus

Perpetrators caught (Perpetradores atrapados): En 1 casilla cualesquiera, elimina hasta 3 Guerrillas Ocultas o a todas las Guerrillas Activas.

Symbolic bombing brings attention (Ataque simbólico con bombas llama la atención): Añade 1 marcador de Disturbios en 2 casillas con Control del Raj. Añade 1 Guerrilla en cada casilla.

Trasfondo. En 1929, Batukeshwar Dutt y Bhagat Singh (Carta 21) arrojaron octavillas y dos bombas al edificio de la Asamblea Central Legislativa en Nueva Delhi para vengar la muerte de Lala Lajpat Rai (Carta 47). Ambos hombres fueron rápidamente arrestados, sometidos a juicio y sentenciados a cadena perpetua.

20. Jugantar Formed in Bengal (Se Forma el Jugantar en Bengala)

Rev Raj Mus Con

Revolutionary terrorists (Terroristas revolucionarios): En West Bengal y East Bengal, elimina 1 Guerrilla de cada casilla por cada cubo allí, después Activa a todas las Guerrillas.

Freedom fighters (Luchadores por la libertad): Añade hasta 3 Guerrillas en East Bengal y/o West Bengal, después gira todas las Guerrillas allí a Ocultas.



Trasfondo. Jugantar fue uno de los primeros grupos revolucionarios anticolonialistas, formado en Bengala en 1906. Tras un intento fallido durante la I Guerra Mundial de derrocar al gobierno británico con ayuda alemana (el

conocido como Complot Alemán), Jugantar adoptó durante algún tiempo la no violencia y apoyó la Campaña de No Cooperación de Gandhi de 1920. Debilitado por el arresto de sus principales líderes y fracturado debido a sectas rivales dentro del grupo, se fundió oficialmente con el Congreso en 1938.

21. Bhagat Singh Frustrates the Empire (Bhagat Singh Frustra al Imperio)

Rev Con Raj Mus

British arrest Sikh revolutionaries (Los británicos arrestan a revolucionarios sijes): Elimina hasta a 4 Guerrillas de las casillas que elijas: 2 van a Disponibles, 2 a Fuera del Juego.

Independence hero (Héroe por la independencia): Añade 4 Guerrillas a Punjab, después añade un marcador de Disturbios allí.

Trasfondo. Bhagat Singh fue un combatiente revolucionario que tuvo quizás mayor impacto sobre el movimiento independentista tras su muerte que durante su vida. En 1928, Singh y otros miembros de la Asociación Republicana Socialista del Indostán (Carta 44) mataron a un oficial de policía británico, John Saunders. Un año más tarde, Singh fue arrestado por el ataque con bombas a la Agencia Central (Carta 19) y, estando detenido, fue acusado del asesinato. Fue ahorcado en 1931. Hasta hoy, Singh sigue siendo una figura controvertida: recordado por algunos como un mártir de la revolución, y por otros como un terrorista.

22. Subhas Chandra Bose Conspires with Japan (Subhas Chandra Bose Conspira con Japón)

Rev Con Mus Raj

Government declares Bose a traitor (El gobierno declara a Bose traidor): Elimina hasta a 4 Guerrillas: 2 a Disponibles, 2 a Fuera del Juego.

Bose rallies support from abroad (Bose obtiene apoyo del extranjero): En 2 casillas sin Control del Raj, añade 2 Guerrillas y elimina 1 ficha adversaria (no a Gandhi).

Trasfondo. Bose fue el líder del ala radical socialista del Congreso, cuyo momento más destacado fue durante la década de 1930. Fue brevemente Presidente del Congreso, pero fue pronto expulsado del liderazgo en 1939 al chocar con Gandhi con respecto a la estrategia de movimiento. Al comienzo de la II GM, Bose escapó a Alemania, creó un ejército personal de soldados indios capturados en África, y planeó invadir la India. Desilusionado con Alemania tras la invasión de la Unión Soviética, abandonó su ejército y huyó a Japón. Con apoyo japonés, creó otra fuerza, el Ejército Nacional Indio (Carta 69), que combatió contra las fuerzas Aliadas en Birmania en 1944-45. Bose murió en un accidente de aviación en Taiwán en 1945.

23. Kakori Train Robbery (Robo en el Tren de Kakori)

Rev Mus Con Raj

Heist fails to inspire revolt (Atraco no consigue inspirar revuelta): En hasta 3 casillas, Activa 1 Guerrilla por cada cubo, después elimina hasta 5 Guerrillas Activas en total de esas casillas.

Looting (Saqueo): En hasta 3 casillas con Guerrillas, Ataca gratis y después gira todas las Guerrillas de las casillas seleccionadas a Ocultas.

Trasfondo. En 1925, miembros de la Asociación Republicana del Indostán (posteriormente Asociación Socialista Republicana del Indostán, Carta 44) robaron un tren en la línea de Saharanpur a Lucknow, cerca de Kakori, en las Provincias Unidas. Unos 40 fueron arrestados en conexión con el robo y cuatro fueron finalmente procesados y ahorcados en 1927.

24. Raid on the Chittagong Armoury (Asalto al Arsenal de Chittagong)

Rev Mus Raj Con

Raj spies thwart the raid (Espías del Raj desbaratan el asalto): Activa hasta 5 Guerrillas de las casillas que elijas, después elimina 1 Guerrilla Activa por cada cubo en hasta 3 de esas casillas.

Revolutionaries steal arms (Revolucionarios roban armas): En 1 casilla, añade 2 Guerrillas de Fuera del Juego, añade 1 marcador de Disturbios, y modifica la casilla a Neutral.

Trasfondo. En 1930, 65 revolucionarios dirigidos por Surya Sen asaltaron Chittagong en Bengala Oriental. Capturaron tanto el arsenal de la policía como el de la fuerza auxiliar, pero no consiguieron encontrar ninguna munición. El pequeño ejército huyó a las colinas de Chittagong, donde fue rodeado por varios miles de soldados británicos. Tras un tiroteo en el que doce revolucionarios y ochenta soldados murieron, Sen ocultó a sus hombres en aldeas cercanas. Fue finalmente encontrado, procesado y ahorcado tres años más tarde.

25. Montagu Declaration Affirms Imperial Rule (Declaración de Montagu Asevera el Gobierno Imperial)

Raj Con Mus Rev

Britain will remain firmly in charge (Gran Bretaña continuará firmemente a cargo): Modifica la Moderación en -2 y elimina

hasta 2 marcadores de Protesta y/o Disturbios.

Imperial overreach prompts resistance (La exlimitación imperial provoca resistencia): Modifica la Moderación en +2 y añade 1 marcador de Protesta o Disturbios a 2 casillas cualesquiera que tengan fichas amigas.

Trasfondo. El Secretario de Estado de la India Edwin Montagu publicó una declaración en 1917 que decía que “la política del Gobierno de Su Majestad es la de aumentar la asociación de los indios en todas las ramas de la administración.” Fue criticado tanto por los imperialistas británicos como por los líderes indios.

26. Rowlatt Act Employed in Force (Ley Rowlatt Vigente)

Raj Con Rev Mus

Government suspends civil liberties (Gobierno suspende las libertades civiles): En 2 casillas, arresta 1 Activista por cada cubo.

India's support of Britain during WWI betrayed (El apoyo de la India a Gran Bretaña durante la I GM, traicionado): Añade 1 marcador de Protesta o Disturbios a 2 casillas de tu elección, después modifica cada casilla en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Trasfondo. La Ley de Crímenes Anárquicos y Revolucionarios fue más conocida como Ley Rowlatt por el juez británico que recomendó tan autoritarias medidas como necesarias para frenar las actividades revolucionarias en la India. Esta legislación proporcionó a las autoridades británicas amplios poderes para arrestar y detener a revolucionarios sospechosos, y fue rápidamente denunciada por los líderes del Congreso. Gandhi convocó una *hartal* o acto de desobediencia civil a lo ancho de toda la nación como respuesta. Las tensiones cada vez más intensas llevaron a la masacre del Jallianwala Bagh (Carta 9), un acontecimiento que llevó a revocar la Ley Rowlatt en 1922.

27. 2nd Round Table Conference in London (2ª Conferencia de la Mesa Redonda en Londres)

Raj Mus Con Rev

Britain promises limited home rule (Gran Bretaña promete autonomía limitada): Cambia la Moderación a 2 y cambia 2 casillas con Control del Raj a Apoyo Pasivo.

Broken promises cause disillusionment (Promesas rotas provocan desilusión):

Cambia la Moderación a 4 y coloca un marcador de Protesta en 2 casillas de tu elección que tengan Control del Raj.

Trasfondo. Los acontecimientos de 1930, incluida la Marcha de la Sal (Carta 55) y el Asalto a Dharasana (Carta 12) condujeron a la 2ª Conferencia de la Mesa Redonda en 1931. El Pacto Gandhi-Irwin de principios de año (Carta 2) ayudó a garantizar la participación de Gandhi. Las esperanzas de que las conversaciones llevaran a una compartición del poder entre líderes británicos e indios pronto desaparecieron, puesto que las divisiones políticas y étnicas entre ambos bandos impidieron cualquier cambio real.

Instrucciones para las FSJ

-Revolucionarios. Este Evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

28. British Seek to Divide and Rule (Los Británicos Buscan Dividir y Gobernar)

Raj Mus Rev Con

‘There is not one India, but several’ (‘No hay una sola India, sino varias’): Modifica la Unidad en -1. Añade 1 Base de la Liga o de los Revolucionarios en cualquier casilla que tenga sitio y modifica esa casilla en 2 niveles hacia Apoyo Activo.

‘There must be Hindu-Muslim unity, always’ (‘Debe haber unidad hindú-musulmana, siempre’): Modifica la Unidad en +1 y modifica 1 casilla con Activistas del Congreso en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Trasfondo. Tensiones milenarias entre las comunidades hindú y musulmana en la India proporcionaron al gobierno del Raj oportunidades para mantener a los indios divididos. Mientras que Gandhi fue crítico con las políticas británicas que formalizaron divisiones legales como el Premio Comunal (Carta 64), Jinnah se aprovechó de la creciente división para cooperar con los británicos y mantener a los líderes de la Liga Musulmana fuera de prisión durante la turbulenta década de 1940.

29. 1935 Government of India Act (Ley de Gobierno de la India de 1935)

Raj Rev Con Mus

India will remain a crown possession (La India seguirá siendo una posesión de la corona): Elimina 1 Estado Musulmán. El Congreso o la Liga quedan no elegibles durante la siguiente carta.

Limited self-government granted (Autonomía limitada concedida): Coloca 1 Base o un Estado Musulmán en 1 Provincia sin Control del Raj (si se coloca un Estado, las Tropas que haya allí van a Ciudades).

Trasfondo. La Ley de Gobierno de la India de 1935 reemplazó a la Ley de similar nombre de 1919 y, en teoría, introdujo la posibilidad de una compartición del poder federal en la India. Los británicos seguirían conservando el control del gobierno nacional, pero el poder provincial sería otorgado a los políticos indios elegidos. En las elecciones de 1937, el Congreso se hizo con el poder en ocho de las once provincias. Finalmente, sin embargo, las promesas de la Ley de 1935 no se cumplieron. Los funcionarios del Congreso abandonaron sus cargos *en masse* para protestar por la entrada de la India en la II GM en 1939, y la pobre actuación de la Liga Musulmana pudo haber convencido a Jinnah para abrazar finalmente la partición (Carta 38).

Instrucciones para FSJ

-Raj: Selecciona la Facción que quedará No Elegible al azar, primero Facciones con jugador.

-Congreso: Selecciona la Facción que quedará No Elegible al azar, primero Facciones con jugador.

30. Japan Occupies Indochina (Japón Ocupa Indochina)

Raj Rev Mus Con

Fears of an Indian fifth column (Miedo a una quinta columna india): Elimina hasta 5 Guerrillas o Activistas de casillas con Control del Raj y déjalos en Disponibles, no más de 2 por casilla.

Distractions to the east (Distracciones en el este): Elimina hasta 5 Cipayos del mapa, no más de 2 por casilla.

Trasfondo. La India había estado en guerra con Alemania desde 1939, pero la entrada en la guerra de Japón en 1941 acercó incómodamente la II GM. Con el Ejército Imperial Japonés a sus puertas, las tropas del Ejército

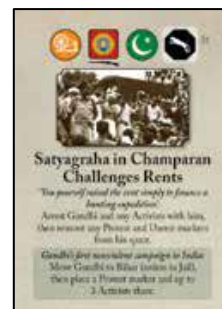
Indio Británico (Carta 1) jugaron un importante papel en la Campaña de Birmania. Al mismo tiempo, Gandhi organizó la última gran campaña no violenta, el Movimiento Abandonad la India (Carta 36), y Subhas Chandra Bose colaboró con los japoneses para invadir la India británica (Carta 22).

31. Satyagraha in Champaran Challenges Rents (Satyagraha en Champaran Desafía los Arrendamientos)

Con Raj Mus Rev

'You yourself raised the rent simply to finance a hunting expedition' ('Vosotros mismos solo aumentasteis los arrendamientos para financiar una expedición de caza'): Arresta a Gandhi y a cualquiera Activista que esté con él, después elimina cualquier marcador de Protesta y de Disturbios de su casilla.

Gandhi's first nonviolent campaign in India (Primera campaña no violenta de Gandhi en la India): Mueve a Gandhi a Bihar (a menos que esté en Prisión), después coloca un marcador de Protesta (si no hay) y hasta 3 Activistas allí.



Trasfondo. El primer intento por parte de Gandhi de utilizar las técnicas no violentas que había desarrollado durante veinte años en Sudáfrica fue en 1917. Invitado a Champaran a investigar la grave situación de los granjeros

del añil, Gandhi inició una exitosa desobediencia civil que consiguió atención a nivel nacional y aseguró acuerdos con los británicos para relajar las exigencias de los arrendadores. Envalentonado por su éxito, Gandhi se creyó listo para convocar desobediencia civil a lo ancho de la nación en respuesta a la Ley Rowlatt (Carta 26) dos años después, un movimiento que posteriormente llamó su “error del Himalaya”.

32. Cellular Jail (Prisión Celular)

Con Raj Rev Mus

Prisoners exiled to Black Waters (Prisioneros exiliados a Aguas Negras): Mueve 2 fichas que no sean Bases a Fuera del Juego (no a Gandhi), después Activa 4 Guerrillas cualesquiera.

Hunger strike draws unwanted attention (Huelga de hambre atrae atención no deseada): Baja los Recursos del Raj en -2 por cada Activista en Prisión, después baja la Moderación en -2.

Trasfondo. Construida en 1906 en la remota isla de Andaman, en el Océano Índico, la Prisión Celular era conocida por el pésimo trato que recibían muchos prisioneros políticos enviados allí. En 1933, una huelga de hambre iniciada por 33 prisioneros (incluido Bhagat Singh, Carta 21) llamó la atención sobre sus malas condiciones, y la prisión fue cerrada en 1939.

Instrucciones para FSJ.

-Congreso: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Congreso Sin Jugador.

-Liga: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para la Liga Sin Jugador.

-Revolucionarios: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

33. Flag Satyagraha Defies British (Satyagraha de la Bandera Desafía a los Británicos)

Con Mus Raj Rev

Government bans display of nationalist symbols (El gobierno prohíbe que se exhiban símbolos nacionalistas): En tantas casillas como la Moderación, elimina 1 Guerrilla, Activista, marcador de Protesta o Disturbios.

National tricolour flown defiantly (La tricolor nacional ondea desafiante): En tantas casillas como la Unidad, elimina 1 ficha adversaria (Bases lo último, no a Gandhi) después libera hasta a 5 Activistas de Prisión y déjalos en Disponibles.

Trasfondo. El gobierno del Raj había convertido en crimen exhibir símbolos nacionalistas, lo que por supuesto hizo fácil participar en actos de desobediencia civil simplemente ondeando banderas nacionalistas. La bandera tricolor con la rueda, propuesta por Gandhi en 1921, cobró relevancia cuando fue exhibida *en masse* en Nagpur en 1923 durante la Satyagraha de la Bandera.

34. Protests Shut Down Railways (Manifestantes Cierran Ferrocarriles)

Con Mus Rev Raj

Strike violence scatters protesters (La violencia de la huelga dispersa a los manifestantes): Arresta a todos los Activistas que estén en Ferrocarriles y elimina todos los marcadores de Huelga.

Travel networks disrupted (Redes de tránsito interrumpidas): Añade hasta 3 Activistas Activos o 2 Huelgas a Ferrocarriles.

Trasfondo. La India siempre había sido una colonia de recursos para Gran Bretaña, y la red de ferrocarriles era el principal medio de transporte para que esos recursos salieran de la India. Aunque hubo ataques esporádicos contra trenes particulares, como el Robo de Kakori (Carta 23), durante la desobediencia civil a nivel nacional, como con el Movimiento Abandonad la India (Carta 36), la propia red ferroviaria fue el objetivo, con huelgas de no cooperación que cerraron estaciones y bloquearon vías.

Instrucciones para FSJ.

-Congreso: Si el Raj es una FSJ, este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Congreso.

-Liga: Si el Raj es una FSJ, este Evento no es efectivo (8.8.3) para la Liga.

-Revolucionarios: Si el Raj es una FSJ, este Evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios.

35. Akali Movement Unites Sikhs (Movimiento Akali Une a los Sijes)

Con Rev Raj Mus

Sikh Gurdwara Bill restores order in the Punjab (La Ley de los Gurdwara Sijes restaura el orden en Punjab): Coloca hasta 6 cubos en Punjab.

Gurdwara control transferred to local Sikhs (Control de los Gurdwaras transferido a los sijes locales): En hasta 2 casillas, añade 1 marcador de Protesta o de Disturbios, después modifica cada una de esas casillas en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Trasfondo. El Movimiento Akali de comienzos de la década de 1920 buscaba que el control de los gurdwaras, lugares de culto sij, volviera de los mahants escogidos por gobernadores británicos a la más amplia comunidad sij. Adoptando métodos de resistencia no violenta, los Akalis ocuparon varios gurdwars y a menudo tuvieron que sufrir violentas represalias. La Masacre de Nakana (Carta 71) hizo que el problema llamara la

atención a nivel nacional, resultando en la Ley de los Gurdwaras Sijes de 1925, que transfería el control de los gurdwaras de Punjab a un comité dirigido por sijes.

36. Quit India Movement (Movimiento Abandonad la India)

Con Raj Rev Mus

Preemptive strike at movement leadership (Huelga preventiva en la cúpula del liderazgo): En 1 casilla con Activistas: añade 1 marcador de Disturbios, arresta una tirada de Activistas y cambia esa casilla a Neutral.

'We shall either free India or die in the attempt' ('Liberaremos la India o moriremos en el intento'): En 2 casillas que elijas, tira un dado; si el resultado es menor o igual al número de fichas amigas, elimina tantos adversarios como la tirada (Gandhi y los Activistas a Prisión, Bases lo último).

Trasfondo. Muchos indios se sintieron traicionados por la entrada de la India en la guerra en 1939, algo que ocurrió sin que se consultara demasiado a los líderes indios. Ghandi convocó una desobediencia civil en masa, lo que llevó a las mayores protestas del movimiento independentista y al arresto de unos 100.000 activistas. La Liga Musulmana, en su lugar, colaboró con los británicos y publicó la Resolución de Lahore (Carta 38) en 1940, declarando que buscaría un estado aparte para los musulmanes.

37. Delhi Proposals Foster Muslim Independence (Propuestas de Delhi Fomentan la Independencia Musulmana)

Mus Raj Con Rev

Muslims granted separate representation (Se concede representación por separado a los musulmanes): Coloca un Estado Musulmán en una Provincia sin Control del Raj (las Tropas que haya allí van a Ciudades) y cambia 2 casillas Musulmanas a Apoyo Pasivo. La Liga permanece elegible durante la siguiente carta.

Jinnah's proposals highlight divisions (Las propuestas de Jinnah ponen en relieve las divisiones): Elimina 1 Estado Musulmán y coloca una Base de los Revolucionarios allí (si hay sitio).

Trasfondo. Hacia la década de 1920, el Congreso estaba dividido entre nacionalistas, que preferían una identidad panindia, y

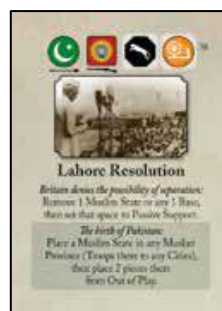
comunalistas, cuyo objetivo era conservar centenarias comunidades étnicas y religiosas. Las reuniones entre los líderes del Congreso, incluidos Nehru (Carta 7) y Jinnah (Carta 18), dieron como fruto las Propuestas de Delhi, que aspiraban a conservar la mayoría hindú y a la vez garantizar un lugar para los musulmanes. Jinnah rechazó posteriormente la propuesta y publicó sus propios Cuatro Puntos, un documento que señalaba el camino para la posterior partición de la India en 1947.

38. Lahore Resolution (Resolución de Lahore)

Mus Raj Rev Con

Britain denies the possibility of separation (Gran Bretaña rechaza la posibilidad de separación): Elimina 1 Estado Musulmán o 1 Base cualquiera, después cambia esa casilla a Apoyo Pasivo.

The birth of Pakistan (El nacimiento de Pakistán): Coloca un Estado Musulmán en cualquier Provincia Musulmana (las Tropas que haya allí van a Ciudades), después coloca allí 2 fichas de Fuera del Juego.



Trasfondo. El sueño de larga gestación de un estado musulmán separado se convirtió en la postura oficial de la Liga Musulmana en su sesión general en Lahore en 1940. Con la II GM asolando Europa y a punto de tragarse

Asia, la Liga rompió con el Congreso y no participó en el Movimiento Abandonad la India (Carta 36), respaldando en su lugar el esfuerzo de guerra británico a cambio del apoyo inglés para la partición tras la guerra.

39. Khudai Khidmatgars Active in North-west (Los Khudai Khidmatgars Activos en el Noroeste)

Mus Con Raj Rev

Nationalist divisions split pan-Indian identity (Las divisiones nacionalistas dividen la identidad panindia): En 2 casillas Musulmanas, elimina 1 Activista por cada cubo o por cada Guerrilla.

Nonviolence spreads among Pashtun (La no violencia se extiende entre los pastún):

En 1 casilla Musulmana, reemplaza hasta 3 Cipayos y/o Guerrillas con Activistas.

Trasfondo. Liderados por Kahn Abdul Ghaffar Khan (Carta 17), los Khudai Khidmatgars ('Siervos de Dios') fueron un grupo pastún no violento que operó en la Provincia de la Frontera Noroeste desde mediados de la década de 1920 hasta la independencia. Aunque musulmanes, se opusieron vehementemente a la demanda de una partición por parte de la Liga Musulmana y en su lugar apoyaron el Congreso.

Instrucciones para las FSJ.

-Raj. Elimina 1 Activista por cada cubo en las casillas seleccionadas.

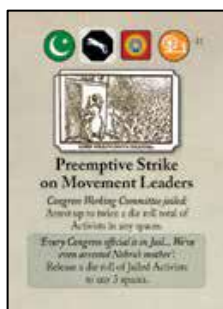
-Revolucionarios. Elimina 1 Activista por cada Guerrilla en las casillas seleccionadas.

40. 1939 Defence of India Act (Ley de Defensa de la India)

Mus Con Rev Raj

European crisis justifies mass arrests (La crisis europea justifica arrestos masivos): Modifica la Moderación en -2. Arresta a todos los Activistas en hasta 3 casillas de Protesta.

Refusal to aid Britain against the Axis (Rechazo a ayudar a Gran Bretaña contra el Eje): Modifica la Moderación en +2. Modifica 2 casillas de tu elección en 1 nivel hacia Oposición Activa cada una.



Trasfondo. Deseoso de sofocar el tipo de actividades revolucionarias que se habían extendido por la India durante la I GM (Carta 20), el gobierno del Raj aprobó pronto la Ley Defensa de la India tras el comienzo de la II GM. Proporcionaba a las autoridades británicas poderes adicionales en tiempo de guerra que fueron usados durante el Movimiento Abandonad la India (Carta 36), resultando en el arresto de 60.000 personas durante las primeras semanas de desobediencia civil.

41. Preemptive Strike on Movement Leaders (Ataque Preventivo contra los Líderes del Movimiento)

Mus Rev Raj Con

Congress Working Committee jailed (Comité de Trabajo del Congreso Encarcelado): Arresta hasta al doble de una tirada de dado de Activistas de las casillas que elijas. **'Every Congress official is in Jail... We've even arrested Nehru's mother' ('Todo funcionario del Congreso está en Prisión... Hasta hemos arrestado a la madre de Nehru'):** Libera una tirada del dado de Activistas en Prisión y colócalos en 3 casillas de tu elección.

Trasfondo. En 1942, el Comité del Congreso Toda India se reunió a comienzos de agosto y ratificó la resolución Abandonad la India, solicitando a Gran Bretaña que se retirara de la India. Al día siguiente, miembros del Comité y otros líderes indios fueron arrestados basándose en la Ley de Defensa de la India (Carta 40). Las protestas generalizadas que siguieron fueron respondidas con arrestos masivos. Fue el comienzo del Movimiento Abandonad la India (Carta 36).

42. Sir Michael O'Dwyer Assassinated (Sir Michael O'Dwyer Asesinado)

Mus Rev Con Raj

An act of insanity (Un acto de demencia): En hasta 32 casillas con Guerrillas y Tropas, elimina todas las Guerrillas Activas, después Activa cualquier Guerrilla Oculta que haya. **Revenge for the massacre at Amritsar (Venganza por la massacre de Amritsar):** Elimina 1 Tropa o 3 Cipayos de cada una de 2 casillas que contengan marcadores de Disturbios o Protesta.

Trasfondo. O'Dwyer era vicegobernador de Punjab en 1919 cuando tuvo lugar la masacre de Amritsar (Carta 9), tras la cual comentó que las acciones del General Dyer de aquel día habían sido correctas. Muchos le consideraron responsable de la masacre, incluido Udham Singh. En 1940, Singh viajó a Londres, arrinconó a O'Dwyer fuera de Caxton Hall, y le abatió a tiros.

43. Textile Workers Strike (Huelga de los Trabajadores Textiles)

Rev Raj Con Mus

Anti-Communist backlash cuts strike short (Reacción anticomunista acorta la huelga): En hasta 2 casillas, elimina 1 Activista por cada cubo o por cada Guerrilla. Modifica la Moderación en -1.

Communist support aids the movement (Ayuda comunista apoya el movimiento): En hasta 2 casillas con marcadores de Protesta y/o de Disturbios, reemplaza hasta 2 Guerrillas en cada casilla con Activistas.

Trasfondo. La huelga general de 1928 de 150.000 trabajadores de fábricas textiles en Bombay aumentó la posibilidad de que el creciente movimiento comunista pudiera unirse al movimiento independentista. Finalmente, esto se evitó por medio de las enérgicas medidas gubernamentales y por la negativa de los líderes comunistas a alinearse con la causa nacionalista.

Instrucciones para las FSJ.

-Raj. Elimina 1 Activista por cada cubo en las casillas seleccionadas.

-Revolucionarios. Elimina 1 Activista por cada Guerrilla en las casillas seleccionadas.

44. Hindustan Socialist Republican Association (Asociación Republicana Socialista del Indostán)

Rev **Raj Mus Con**

Execution of terrorists proves popular (La ejecución de terroristas demuestra ser popular): Elimina hasta 2 Guerrillas en total de hasta 2 casillas, después modifica cada una de estas casillas en 1 nivel hacia Apoyo Activo.

Resistance grows across India (La resistencia aumenta a lo largo de la India): Añade hasta 4 Guerrillas en total a 2 casillas, después modifica cada una de estas casillas en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Trasfondo. Fundada en 1925 como Asociación Republicana del Indostán, el grupo se prometió a sí mismo la destrucción del Raj por cualquier medio, incluida la violencia. Sus miembros estuvieron implicados en el Robo de Kakori (Carta 25), el ataque con bombas a la Asamblea Central (Carta 19) y el intento de asesinato del Virrey Lord Irwin en 1929. A comienzos de la década de 1930, la mayoría de sus miembros estaban muertos o en prisión, y el grupo cesó su actividad poco después.

45. Gandhi Calls for Liquor Boycott (Ghandi Convoca el Boicot del Licor)

Rev **Con Raj Mus**

Boycott fails to change habits (El boicot no consigue cambiar las costumbres): Selecciona 1 Facción para que quede No Elegible en la siguiente carta. La Facción Activa permanece elegible.

Western culture shunned (Cultura occidental rechazada): Los Recursos del Raj bajan en -3 por cada marcador de Protesta en el mapa.

Trasfondo. Rechazar la compra de bienes británicos como una forma de no cooperación fue una potente herramienta no violenta para presionar al gobierno del Raj. Durante las campañas de 1921 y 1930, Gandhi convocó un boicot nacional de tela y licor británicos. Apelando a las virtudes compartidas de la abstinencia y la pureza, el boicot del licor fue tanto un acto simbólico como un serio drenaje de los ingresos a través de impuestos.

Instrucciones para FSJ.

-Raj: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Raj Sin Jugador.

-Liga: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para la Liga Sin Jugador.

-Congreso: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Congreso Sin Jugador.

-Revolucionarios: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

46. Bardoli Satyagraha for Rent Relief (Satyagraha de Bardoli para Reducir Arrendamientos)

Rev **Con Mus Raj**

Reform, but on British terms (Reforma, pero con las condiciones británicas): Modifica hasta 3 Estados Nativos en 1 nivel hacia Apoyo Activo cada uno.

Rent strike gathers support (Huelga por los arrendamientos consigue apoyo): Modifica hasta 2 Estados en 1 nivel hacia Oposición Activa cada uno.

Trasfondo. En 1928, los granjeros sufrieron un duro revés debido al hambre y al fracaso de las cosechas, organizaron una campaña de desobediencia civil y se negaron a pagar los impuestos, que habían sido aumentados en un 30% durante la crisis. Tras varios meses, el gobierno local cedió y eliminó el aumento. El movimiento hizo de Vallabhbhai Patel

(Carta 58) una importante figura para el movimiento independentista.

Instrucciones para las FSJ.

-Liga: Según 8.8.3, selecciona sólo Estados en casillas Musulmanas: Jammu y Kashmir o cualquier Estado Musulmán en casilla Musulmana.

47. Lala Lajpat Rai Killed During Protest (Lala Lajpat Rai Asesinado Durante Protesta)

Rev Mus Con Raj

Local police clear crowds with lathi charge (La policía local desaloja a la multitud con una carga con lathi): Elimina 1 Guerrilla, 1 Activista, 1 marcador de Protesta o 1 marcador de Disturbios de 2 casillas de tu elección que contengan cubos.

Murder of Sikh independence leader (Aseginato de líder independentista sij): En casillas con Guerrillas Ocultas, elimina un total de 3 fichas o reemplaza 2 con Guerrillas o Activistas (máx. 1 Base, no Gandhi).

Trasfondo. Lala Lajpat Rai había estado luchando por la independencia desde que se uniera al Congreso en 1907. En 1928, lideró una manifestación no violenta en protesta por la Comisión Simon (Carta 4), y resultó seriamente herido por la policía del Raj, muriendo posteriormente debido a las heridas. Para vengar su muerte, Bhagat Singh (Carta 21) planeó asesinar al superintendente de policía James Scott, pero mató en su lugar al oficial John Saunders por error.

48. Harijan Campaign to End Untouchability (Campaña Harijan para Terminar con el Problema de los Intocables)

Rev Mus Raj Con

Gandhi pushes too far (Gandhi presiona demasiado): Modifica hasta 3 casillas sin Activistas del Congreso en 1 nivel hacia Neutral cada una.

‘We must remove untouchability from our hearts’ (‘Debemos eliminar la Intocabilidad de nuestros corazones’): En 2 casillas con fichas de más de 1 Facción, coloca un marcador de Disturbios o modifica 1 nivel hacia Oposición Pasiva.

Trasfondo. Traducido como “hijos de Dios”, *harijan* era un término acuñado por Gandhi para referirse a los indios sin casta e

intocables que eran el último estrato de la sociedad. Dicho movimiento provocó controversia en la época. Ambedkar (Card 63) creía que el cambio en el nombre ocultaba el sufrimiento que los intocables padecían regularmente y prefería el término *dalit*. Hoy, el término *harijan* se considera ofensivo.

49. Independence Day Defiantly Declared (Se Declara el Día de la Independencia de Manera Desafiante)

Raj Con Mus Rev

An empty gesture (Un gesto hueco): En hasta 2 casillas, elimina 1 marcador de Protesta o 1 de Disturbios, después, en cada casilla seleccionada, puedes pagar 2 Recursos para modificarla 1 nivel hacia Apoyo Activo (Raj Sin Jugador: modificación gratuita)

26 January, 1930 (20 de enero de 1930): Elimina hasta 3 marcadores de Protesta. Por cada marcador eliminado, modifica esa casilla 1 nivel hacia Oposición Activa.

Trasfondo. Después de que el Congreso aprobara una resolución a finales de 1929 que pedía la total independencia de la India de Gran Bretaña, organizó una celebración del día de la independencia para enero de 1930. Aunque básicamente simbólico, el acto auguró los importantes acontecimientos de 1930, incluida la Marcha de la Sal (Carta 55) y el Asalto a Dharasana (Carta 12)

50. RSS Paramilitaries (Paramilitares de la RSS)

Raj Con Rev Mus

Hindu extremists threaten more violence (Extremistas hindúes amenazan con más violencia): Mueve un total de hasta 4 cubos, Activistas y/o Guerrillas que pertenezcan a 2 Facciones del mapa a Fuera del Juego (al menos 1 ficha de cada Facción).

Nationalism, not communalism (Nacionalismo, no comunalismo): Mueve un total de hasta 4 fichas que pertenezcan a 2 Facciones de Fuera del Juego a Disponibles.

Trasfondo. La Rashu Otriya Swayamsevak Sangh, u Organización de Voluntarios Nacionales, fue creada en 1925. La RSS, un movimiento extremista de derechas, buscaba extender el poder de la mayoría hindú de la India, y vio las exigencias de los musulmanes de representación y partición como una amenaza directa, criticando al Congreso como

una marioneta de los británicos. Un miembro de la RSS, Nathuram Godse, asesinó a Gandhi en 1948.

51. Britain Maintains the Salt Tax (Gran Bretaña Mantiene el Impuesto de la Sal)

Raj Mus Con Rev

'Our absolute control of it is a control on the pulse of India' ('Nuestro control absoluto de ella es un control del pulso de la India'): Arresta a todos los Activistas en Ferrocarriles, después aumenta en +2 los Recursos del Raj por cada Ferrocarril sin marcador de Huelga.

'The King's writ no longer runs in India' ('El mandato del Rey ya no gobierna la India'): Coloca hasta 3 Activistas o Guerrillas en los Ferrocarriles que elijas, después modifica la Moderación en -2.



Trasfondo. En un país tropical sin refrigeración, la sal era esencial para conservar la comida, y los británicos entendieron esto bien. La sal había sido la base de la resistencia india al gobierno británico desde los primeros

días del Congreso en la década de 1880, y continuó siendo una cuestión importante en el siglo XX. El más famoso acto de desobediencia civil de Gandhi, la Marcha de la Sal (Carta 55), desafió hábilmente esta potente herramienta al control británico.

52. Provincial Elections Cool Tensions (Las Elecciones Provinciales Enfrian las Tensiones)

Raj Mus Rev Con

Communal backlash against Congress gains (Rechazo comunal a los logros del Congreso): Modifica hasta 2 casillas con Activistas del Congreso en 1 nivel hacia Apoyo Activo cada una. El Congreso queda No Elegible durante la siguiente carta.

Election proves Nehru's popularity (Las elecciones demuestran la popularidad de Nehru): Modifica 2 casillas con fichas del Congreso en 1 nivel hacia Oposición Activa, después coloca 1 Activista o Guerrilla en cada casilla.

Trasfondo. Las elecciones para los cargos de los gobiernos provinciales tuvieron lugar en once provincias en 1937, tal y como se prometió en la Ley de Gobierno de la India de 1935 (Carta 29). El Congreso obtuvo el poder en ocho provincias, pero a la Liga Musulmana no le fue muy bien: a los partidos regionales de Sind, Bengala y Punjab les fue mejor que al Congreso o a la Liga, demostrando que la separación comunal dentro de la política de la India seguía siendo fuerte.

53. Rent Strike in the United Provinces (Huelga por Arrendamientos en Provincias Unidas)

Raj Rev Con Mus

Failure (Fracaso): Mueve hasta 2 cubos, Activistas o Guerrillas desde el mapa a Fuera del Juego. La Facción Activa continúa Elegible.

Success (Éxito): Mueve hasta 3 fichas de Fuera del Juego a las casillas que elijas (no puedes mover Tropas a Estados). El Raj queda No Elegible durante la siguiente carta.

Trasfondo. Negarse a pagar los a menudo elevados impuestos que se debían a los arrendadores británicos fue un acto de desobediencia civil común en toda la India, más frecuentemente una reacción a las condiciones económicas locales que una muestra directa de apoyo al movimiento independentista nacional.

54. Hyderabad Defends its Independence (Hyderabad Defiende su Independencia)

Raj Rev Mus Con

Princely states support Raj rule (Los estados nativos apoyan el gobierno del Raj): Añade hasta 6 Cipayos a hasta 3 Estados, después, en cada Estado, elimina 1 Guerrilla por cada cubo allí.

Princely states defend their sovereignty (Los estados nativos defienden su soberanía): En hasta 3 Estados Nativos, elimina todos los Cipayos menos uno o modifica esa casilla en 1 nivel hacia Oposición Activa.

Trasfondo. Después de que la India ganara la independencia, se esperaba que todo estado nativo se uniría a su vez a la nueva nación, puesto que sus antiguos dirigentes renunciaron a su poder y privilegios. Una notable excepción fue la del gran estado de Hy-

derabad. Las tropas indias invadieron Hyderabad en 1948, resultando en la conquista y anexión del estado y la muerte de decenas (puede que cientos) de miles.

55. The Salt March (La Marcha de la Sal)

Con Raj Mus Rev

'It's going to take a great deal more than a pinch of salt to bring down the British Empire' ('Va a hacer falta mucho más que una pizca de sal para derribar el Imperio Británico'): En la casilla en la que esté Gandhi, elimina cualquier marcador de Protesta y arresta a todos los Activistas que haya allí. Modifica esa casilla en 1 nivel hacia Apoyo Activo.

'The function of a civil resistance is to provoke a response' ('La función de una resistencia civil es provocar una respuesta'): Coloca marcadores de Protesta en 2 casillas adyacentes de tu elección. A menos que esté en Prisión, mueve a Gandhi a 1 de las casillas seleccionadas y añade 2 Activistas allí.



Trasfondo. El más famoso acto de desobediencia civil de Gandhi ejemplificó las sofisticadas técnicas de la resistencia no violenta que había estado practicando durante 35 años. Escribió primero al Virrey Lord Irwin y le detalló la marcha planeada: si Lord Irwin estaba dispuesto a discutir el posible cambio las leyes de la sal, ofreció Gandhi, él pospondría la marcha. Tal y como era de prever, la carta fue ignorada. Gandhi planeó la ruta cuidadosamente, de manera que llevaría unas tres semanas andar los 385 kilómetros hasta el océano. Dejó su ashram con 80 seguidores y llegó con 50.000. El acto de desobediencia civil en sí mismo, reunir la sal que había recolectado en pequeños charcos junto a la orilla del agua, era tan simple que todo el mundo podía participar. Es más, la sal era importante para todos los indios: rebasaba las divisiones étnicas y religiosas. Desafiar a los británicos recolectando sal era tanto sumamente simbólico como muy práctico.

Desafiar a los británicos recolectando sal era tanto sumamente simbólico como muy práctico.

56. Telangana Peasant Rebellion (Rebelión de los Campesinos de Telangana)

Con Raj Rev Mus

Peasants brutally crushed (Los campesinos, brutalmente aplastados): En hasta 3 Estados Nativos, elimina cualquier marcador de Protesta o Disturbios y modifica cada uno en 1 nivel hacia Apoyo Activo.

Communism spreads across Hyderabad (El comunismo se extiende en Hyderabad): Modifica 3 Estados Nativos de tu elección en 1 nivel cada uno hacia Oposición Activa.

Trasfondo. Hyderabad era uno de los estados nativos más grandes e independientes, poco dispuesto en un principio a unirse a la nueva nación india (Carta 54). Una revuelta campesina en 1946 fue respondida con brutalidad cuando el Nizam empleó su ejército privado, los razakars, para aplastar la revuelta comunista. Los propios razakars fueron pronto derrotados cuando el nuevo Ejército Indio invadió el Estado en 1948 (Carta 54).

Instrucciones para FSJ.

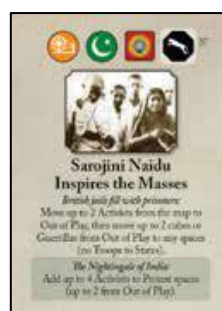
-Liga: Según 8.8.3, selecciona sólo Estados Nativos aparte de Jammu y Kashmir si ello reduciría el Apoyo y un jugador lleva la Facción del Raj.

57. Sarojini Naidu Inspires the Masses (Sarojini Naidu Inspira a las Masas)

Con Mus Raj Rev

British jails fill with prisoners (Las cárceles británicas se llenan de prisioneros): Mueve hasta 2 Activistas del mapa a Fuera del Juego, después mueve hasta 2 cubos o Guerrillas de Fuera del Juego a las casillas que elijas (no puedes mover Tropas a Estados).

The Nightingale of India (El Ruiseñor de la India): Añade hasta 4 Activistas a casillas de Protesta (hasta 2 de Fuera del Juego).



Trasfondo. Llamada el Ruiseñor de la India, Sarojini Naidu fue una devota estudiante de Gandhi y una notable poetisa. Acompañó a Gandhi en la Marcha de la Sal (Carta 55) y, después de que Gandhi fuera arrestado, dirigió el asalto a Dharasana

(Carta 21). Murió poco después de que se consiguiera la independencia, en 1949.

58. Vallabhbhai Patel Agitates in Gujarat (Vallabhbhai Patel Causa Inquietud en Gujarat)

Con Mus Rev Raj

Patel's actions distract the movement (Las acciones de Patel distraen al movimiento): En tantos Estados como la Moderación, elimina 1 Activista, coloca 1 Guerrilla o modifica esa casilla a Neutral.

Nonviolence in Gujarat inspires others (La no violencia de Gujarat inspira a otros): En hasta 3 casillas, reemplaza 1 Guerrilla o 1 Cipayo con 1 Activista de Disponibles.

Trasfondo. Aunque creció en las cercanías de Telangana, Patel acabó siendo asociado con el estado natal de Gandhi, Gujarat, debido a su crítico liderazgo durante el exitoso movimiento no violento de 1928 (Carta 46). Patel llegó a ser uno de los más fiables lugartenientes de Gandhi (Carta 46), y acabó finalmente jugando importantes papeles en el gobierno de la India tras la independencia.

Instrucciones para FSJ.

-Revolucionarios: Coloca las Guerrillas antes de eliminar a los Activistas.

59. Khadi Spinning Wheels (Las Ruedas de Khadi)

Con Rev Raj Mus

British cloth imports remain strong (La importación de tela británica continúa siendo sólida): Aumenta los Recursos del Raj en +3 por cada Ferrocarril que no tenga ni Huelga ni Activistas. Modifica la Moderación en -1.

Homespun becomes a symbol of resistance (El tejido casero se convierte en un símbolo de la resistencia): Reduce los Recursos del Raj en -3 por cada Ferrocarril que tenga Huelga y/o Activistas. Modifica la Moderación en +1.

Trasfondo. Cuando no estaba haciendo marchas, Gandhi se centraba en el programa constructivo, su intento durante décadas de ayudar a las aldeas indias a independizarse de las mercancías occidentales. Reconoció rápidamente lo absurdo de exportar algodón indio a Gran Bretaña simplemente para importar tela británica. Gandhi popularizó el confeccionar y llevar tejido casero como

forma de resistirse al gobierno británico, un acto de no cooperación que tan práctico como simbólico.

Instrucciones para FSJ.

-Raj: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Raj Sin Jugador.

-Liga: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para la Liga Sin Jugador.

-Congreso: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Congreso Sin Jugador.

-Revolucionarios: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

60. Gandhi's Young India Newspaper (Periódico de Gandhi New India)

Con Rev Mus Raj

Indian free press restricted by the British (La prensa libre india restringida por los británicos): Elimina a todos los Activistas y Guerrillas en Ferrocarriles y déjalos en Disponibles.

Gandhi's writings spur action (Los escritos de Gandhi incitan a la acción): Añade 1 Activista Activo o Guerrilla Oculta a hasta 4 Ferrocarriles que estén adyacentes a casillas con Oposición.

Trasfondo. Muy consciente del poder de la prensa para publicitar su mensaje de no violencia y promover la resistencia al gobierno británico, Gandhi publicó el periódico semanal *Young India* desde 1919 a 1931.

61. Simla Conference Divides India (Conferencia de Simla Divide la India)

Mus Raj Con Rev

Britain exploits communal divisions (Gran Bretaña aprovecha las divisiones comunales): Modifica hasta 2 Provincias Musulmanas en 1 nivel cada una hacia Apoyo Pasivo. Por cada casilla seleccionada, reduce la Unidad en -1.

Two state plan hesitantly embraced (Aceptado reticentemente el plan de los dos estados): Establece la Unidad en 3 y añade hasta 2 bases a Provincias sin Control del Raj.

Trasfondo. Poco después de la II GM, tuvo lugar la Conferencia de Simla en la India para discutir el final de la ocupación británica. El problema de la partición dominó las discusiones y finalmente la conferencia se

estancó sin que quedara definida una fecha clara para la independencia.

Instrucciones para FSJ.

-**Congreso:** Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Congreso Sin Jugador.

62. Great Bengal Famine (Gran Hambruna en Bengala)

Mus Rev Con Raj

Government prioritizes famine relief (El gobierno prioriza acabar con la hambruna): Modifica East Bengal y todas las casillas adyacentes a Apoyo Pasivo.

Gandhi denounces policy of denial (Gandhi denuncia la política de negación): En 2 casillas con Control del Raj, cambia cada una a Oposición Pasiva o añade 1 marcador de Disturbios a cada una.

Trasfondo. Una de las terribles tragedias del siglo XX, en la que tres millones de personas murieron por la hambruna y por la propagación de enfermedades desde 1943-44. Las causas del desastre siguen siendo controvertidas hasta hoy día. Muchos culpan a las políticas de tiempos de guerra británicas, como aquellas pensadas para negar a las fuerzas japonesas en Birmania acceso a los recursos, mientras que otros culpan al crecimiento de la población y al fracaso de las cosechas debido a desastres naturales en 1942-43.

63. Ambedkar Advocates for Untouchables (Ambedkar Aboga por los Intocables)

Mus Con Raj Rev

British exploit caste divisions (Los británicos se aprovechan de la división de castas): Modifica hasta 3 casillas en 1 nivel hacia Oposición Pasiva cada una. Por cada modificación, aumenta los Recursos del Raj en +3.

Political and social independence (Independencia política y social): Mueve hasta 3 Activistas o Guerrillas de Fuera del Juego a Disponibles. La Facción ejecutora continúa Elegible.

Trasfondo. B.R. Ambedkar fue un abogado y abierto crítico que buscó activamente expandir los derechos de los Intocables. Creó el Pacto de Poona con Gandhi en 1932 (Carta 1964), que garantizaba representación para las Clases Deprimidas. Tras la independencia, se convirtió en el líder del Movimiento

Dalit, que presenció como medio millón de Intocables se convertían con Ambedkar al budismo en lugar de continuar como hindúes sin casta.

64. Communal Award Solidifies Caste (Premio Comunal Une Casta)

Mus Con Rev Raj

Electorate for Depressed Classes established (Se crea un electorado para las Clases Deprimidas): Reemplaza hasta 3 Activistas del Congreso con Cipayos, Activistas de la Liga o Guerrillas. Modifica la Unidad en -1.

Gandhi's epic fast leads to compromise (El épico ayuno de Gandhi lleva al compromiso): Modifica hasta 3 casillas con marcadores de Protesta en 1 nivel hacia Oposición Activa cada una, después retira los marcadores de Protesta.

Trasfondo. La Segunda Conferencia de la Mesa Redonda (Carta 27) creó electorados separados para los diferentes grupos religiosos y de castas de la India. Gandhi puso objeciones a la separación legal de los Intocables y emprendió su Ayuno Épico, que duró seis días. La huelga de hambre terminó cuando Gandhi y B.R. Ambedkar (Carta 63) acordaron el Pacto de Poona para garantizar a las Clases Deprimidas escaños en la legislatura india, pero no constituir un electorado aparte.

65. United Bengal (Bengala Unida)

Mus Rev Raj Con

East-West split divides Muslim India (La división este-oeste divide a la India musulmana): Elimina 1 Estado Musulmán o arresta a todos los Activistas de hasta 2 casillas.

Bengali nationalism (Nacionalismo bengalí): Coloca un Estado Musulmán en 1 Provincia sin Control del Raj (las Tropas que haya allí van a Ciudades), o coloca marcadores de Protesta en 3 Estados de tu elección.



Trasfondo. Bengala fue particionada primero por los británicos en 1905, dando lugar a la parte oriental, con mayoría musulmana, y a la occidental, con mayoría hindú. Este movi-

miento fue muy impopular y dio lugar a un movimiento nacionalista bengalí que conmocionó al gobierno. Aunque la partición fue anulada en 1911, la línea de fractura religiosa que recorrió Bengala reaparecería en 1947, cuando la India británica fue particionada en la India hindú y en el Pakistán musulmán, que incluía Bengala Oriental (pero no Calcuta). Bengala Oriental se independizaría posteriormente de Pakistán en 1971-1972, convirtiéndose en Bangladesh.

66. Gandhi's Fast Unto Death (Ayuno hasta la Muerte de Gandhi)

Mus Rev Con Raj

Gandhi alone cannot end communal violence (Gandhi solo no puede acabar con la violencia communal): Añade 1 marcador de Disturbios en hasta 2 casillas que tengan Activistas tanto del Congreso como de la Liga. Modifica la Unidad en -1.

Gandhi's fast halts communal rioting (El ayuno de Gandhi detiene los enfrentamientos comunales): Reemplaza hasta 3 Guerrillas con Activistas. Modifica la Moderación en +1.

Trasfondo. El fin del gobierno británico y la posterior partición de la India en naciones hindú y musulmana llevaron a una violencia y un derramamiento de sangre de un nivel pasmoso. En toda la India, comunidades que habían estado integradas durante miles de años se vieron despedazadas. Calcuta, lugar del derramamiento de sangre comunal en 1946 (Carta 72), estaba en medio de los disturbios en 1947 cuando Gandhi emprendió un ayuno de cuatro días que detuvo la violencia.

Instrucciones para FSJ.

-Raj: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para el Raj Sin Jugador.

67. Land Reform Demanded (Se Exige Reforma Agraria)

Rev Raj Con Mus

Indian aristocracy support the Raj (La aristocracia india apoya el Raj): Modifica hasta 3 Estados en 1 nivel hacia Apoyo Activo cada uno, después elimina 1 Estado Musulmán.

Large estates broken up (Grandes haciendas parceladas): Modifica hasta 3 Estados en 1 nivel hacia Oposición Activa cada uno.

Elimina hasta 4 Cipayos en total de las casillas seleccionadas.

Trasfondo. Los británicos dependían del centenario sistema de los zamindari para mantener su gobierno en el norte de la India. Los zamindari eran arrendadores aristócratas que habían recaudado impuestos para los emperadores mogoles del siglo XVIII, y continuaron con esa práctica durante la era del Raj. Muchos arrendadores se aprovecharon de los campesinos que trabajaban sus tierras, lo que llevó a huelgas por los arrendamientos (Carta 53).

68. Red Fort Trials (Juicios de Red Fort)

Rev Raj Mus Con

Traitors exposed (Los traidores, revelados): Elimina hasta una tirada de Guerrillas de las casillas de tu elección, después modifica la Moderación en -2.

Vindication (Reivindicación): Modifica la Moderación en +2, después resta el doble de la Moderación a los Recursos del Raj.

Trasfondo. En 1945-46, importantes líderes del Ejército Nacional Indio (Carta 69) fueron juzgados en cortes marciales por combatir contra Gran Bretaña durante la II GM. El inminente fin del gobierno británico en la India y los miedos a que se extendieran motines en el ejército indio británico llevaron a sentencias suaves.

Instrucciones para FSJ.

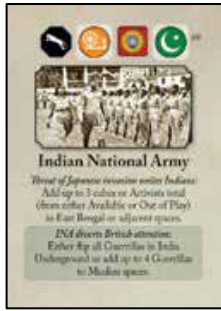
-Revolucionarios: Este Evento no es efectivo (8.8.3) para los Revolucionarios Sin Jugador.

69. Indian National Army (Ejército Nacional Indio)

Rev Con Raj Mus

Threat of Japanese invasion unites Indians (La amenaza de una invasión japonesa une a los indios): Añade hasta un total de 3 cubos o Activistas (de Disponibles o de Fuera del Juego) a East Bengal o a casillas adyacentes.

INA diverts British attention (El ENI desvía la atención de los británicos): Dale la vuelta a Ocultas a todas las Guerrillas de la India o añade hasta 4 Guerrillas a casillas Musulmanas.



Trasfondo. El Ejército Nacional Indio fue formado por primera vez en 1942 en el sudeste de Asia con soldados del Ejército Indio Británico (Carta 1) que habían sido capturados por las fuerzas japonesas, pero se desbandó

poco después. Reformado en 1943 por Subhas Chandra Bose (Carta 22), el ENI combatió contra las fuerzas aliadas en Birmania en 1944-45. Tras la guerra, los juicios de miembros del ENI (Carta 68) pusieron en relieve la precaria naturaleza del gobierno británico en los últimos años del Raj.

70. All India Forward Bloc (Bloque de Avance de la India)

Rev **Con Mus Raj**

Subhas Chandra Bose exiled from India (Subhas Chandra Bose exiliado de la India): Mueve 2 cubos, Activistas y/o Guerrillas cualesquiera a Fuera del Juego. Los Recursos Revolucionarios bajan en -3.

Bose rallies anti-British forces (Bose reorganiza las fuerzas antibritánicas): En hasta 3 casillas, añade 1 Guerrilla o Activista de Fuera del Juego.

Trasfondo. El Bloque de Avance de la India fue un grupo de izquierdas formado cuando Subhas Chandra Bose (Carta 22) fue expulsado de la Presidencia del Congreso en 1939. Cuando pidió una revolución violenta para acabar con el gobierno inglés, Bose fue arrestado y el Bloque Avanzado pasó a ser un partido menor. Tras la II GM, fue reconstruido como un partido político socialista, activo hasta hoy día.

71. Nankana Massacre Stuns India (Masacre de Nankana Conmociona la India)

Rev **Mus Con Raj**

Attack exposes British complacency (Ataque expone la autocomplacencia británica): Añade 1 marcador de Disturbios a Punjab y a 1 casilla adyacente cualesquiera que no tenga Tropas.

Gandhi expresses his anguish and grief (Gandhi expresa su angustia y su dolor): Mueve Gandhi a Punjab (libéralo de Prisión si es necesario) y modifica Punjab en 2 niveles hacia Oposición Activa.

Trasfondo. En 1921, durante el Movimiento Akali (Carta 35), manifestantes sijes ocuparon el gurdwara Nankana Sahib en Punjab. El mahant a cargo del gurdwara ordenó a mercenarios contratados que asaltaran el gurdwara y mataran a los que estaban en su interior. Murieron 86 personas. La policía local restauró el orden, y el mahant fue entregado a las autoridades locales.

72. Direct Action Day (Día de Acción Directa)

Rev **Mus Raj Con**

British troops restore order (Las tropas británicas restauran el orden): En hasta 3 casillas con Activistas, elimina a las Guerrillas Activas. Los Recursos Revolucionarios aumentan en +1 por cada Guerrilla eliminada.

Great Calcutta Killings (Gran Masacre de Calcuta): En hasta 4 casillas con Guerrillas Ocultas, añade 1 Guerrilla o, si no hay Control del Raj, 1 marcador de Disturbios.

Trasfondo. En 1946, la Liga Musulmana convocó un Día de Acción Directa para protestar por la formación de un gobierno provisional sin la aprobación de la Liga. Las tensiones hindú-musulmanas ya estaban álgidas en la India. Estallaron violentamente en Calcuta. Tras varios días de disturbios, murieron 4.000 personas. La separación de la India en India hindú e India musulmana era irreparable, la partición, inevitable.

Cartas de Campaña de Virreyes:

NOTA: En aras de la simplicidad y de la coherencia, he optado por usar el término menos formal "Lord Tal y Cual" a la hora de referirme a los Virreyes y Gobernadores Generales de la India.

73. British Viceroy Lord Chelmsford (Virrey Británico Lord Chelmsford)

The Authoritarian (El Autoritario): El Asalto cuesta 1 Recurso por cada casilla en la que Asalten Cipayos.

Efecto en el Raj Sin Jugador: El Número de Activación durante el Asalto es de 1.

Trasfondo. Frederic John Napier Thesiger, Lord Chelmsford, sirvió como Gobernador de Queensland y Nueva Gales del Sur en Australia antes de ser nombrado Virrey de la India en 1916. Durante su mandato, se acercó

hacia el autogobierno con las reformas Montagu-Chelmsford, pero también expandió el poder británico por medio de la Ley Rowlatt para refrenar el creciente movimiento nacionalista. La masacre de Jallianwala Bagh en 1919 y los acontecimientos posteriores durante la Campaña de No Cooperación que siguió perjudicaron los últimos años de su servicio, finalizado en 1924.

74. British Viceroy Lord Reading (Virrey Británico Lord Reading)

The Imperialist (El Imperialista): La primera casilla seleccionada para una operación del Raj es gratis.

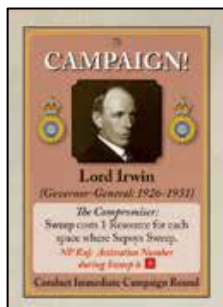
Efecto en el Raj Sin Jugador: Sin efecto.

Trasfondo. Rufus Daniel Isaacs, Conde de Reading, había sido Presidente del Tribunal Supremo de Inglaterra, un cargo al que renunció para convertirse en Virrey. Sucediendo a Lord Chelmsford en 1921, intentó la reconciliación con los líderes nacionalistas, se reunió con Gandhi, y visitó en persona Amritsar, el lugar de la masacre del Jallianwala Bagh. También hizo arrestar a Gandhi en 1922 por sedición, por lo que fue sentenciado a seis años de trabajos forzados. El mandato de Reading terminó en 1926, durante un respiro momentáneo del movimiento independentista.

75. British Viceroy Lord Irwin (Virrey Británico Lord Irwin)

El Conciliador: El Barrido cuesta 1 Recurso por cada casilla en la que Barran Cipayos.

Efecto en el Raj Sin Jugador: El Número de Activación durante el Barrido es de 1.



Trasfondo. Tras un breve interludio, Lord Reading fue sucedido por Frederick Lindley Wood, Baron Irwin, en 1926. Fue uno de los políticos más importantes de su época, sirviendo en varios puestos clave que incluían

Líder de la Cámara de los Lores, Lord Presidente del Consejo y Lord del Sello Privado. Su mandato en la India fue testigo de diversos momentos significativos del movimiento

por la independencia, incluyendo el Informe de la Comisión Simon, la Marcha de la Sal, la Declaración de Independencia, la Primera Conferencia de la Mesa Redonda y el Pacto Gandhi-Irwin. Cuando dejó su cargo en 1931, el tenor del conflicto había cambiado irrevocablemente.

76. British Viceroy Lord Willingdon (Virrey Británico Lord Willingdon)

The Bureaucrat (El Burócrata): El Despliegue cuesta 1 Recurso por cada casilla en la que se Despliegan Cipayos.

Efecto en el Raj Sin Jugador: El Número de Activación durante el Despliegue es de 1.

Trasfondo. El Comandante Freeman Freeman-Thomas, Conde de Willingdon, sucedió a Lord Irwin en 1941. Ya había servido en la India, habiendo sido Gobernador de Bombay y de Madras antes de dejar la India temporalmente para servir como Gobernador General de Canadá. Al comienzo de su mandato, la Segunda Conferencia de la Mesa Redonda parecía apuntar hacia buenas relaciones entre el gobierno británico y los líderes indios, pero eso pronto se desmoronó. En 1933, Willingdon ilegalizó el Congreso y Gandhi y 80.000 Activistas fueron arrestados. Abandonó su cargo en 1936.

77. British Viceroy Lord Linlithgow (Virrey Británico Lord Linlithgow)

The Defender (El Defensor): No se coloca marcador de Disturbios con la Ley Marcial.

Efecto en el Raj Sin Jugador: Puede seleccionar casillas sin Disturbios para la Ley Marcial.



Trasfondo. Victor Alexander John Hope, 2º Marqués de Linlithgow, sucedió a Willingdon en 1936, después de rechazar varias ofertas para ser Gobernador de Madras y Gobernador General de Australia. Sirvió el

mandato más largo de los siete virreyes que aparecen en *Ghandi*, presidiendo las elecciones provinciales prometidas por la Ley de Gobierno de la India en 1935, y estaba en el

cargo cuando comenzó la Segunda Guerra Mundial. Buscando el apoyo total de los indios al esfuerzo de guerra británico, en 1940 promulgó la Oferta de Agosto, que prometía un mayor papel a los indios en el gobierno del Raj. Este fue seguido en 1942 por la Misión Cripps, que prometió Estatus de Dominio a cambio del apoyo en la guerra. Para muchos en el Congreso, esto era demasiado poco, llegaba demasiado tarde, y pronto siguieron las campañas masivas de desobediencia civil del Movimiento Abandonad la India.

78. British Viceroy Lord Wavell (Virrey Británico Lord Wavell)

The General (El General): Barre gratuitamente en una casilla seleccionada para Asalto.

Efecto en el Raj Sin Jugador: El Raj Sin Jugador Barrera primero en una casilla usando la columna Barrido de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1), después seleccionará esa casilla para Asalto (8.6.3).

Trasfondo. El Mariscal de Campo Archibald Percival Wavell, 1º Conde Wavell, sucedió a Linlithgow cuando este se retiró en 1943. Veterano condecorado en la Segunda Guerra Boer y en la I Guerra Mundial, Wavell había servido en Oriente Medio al comienzo de la II Guerra Mundial antes de ser enviado a la India como Virrey. Llegó en mitad del Movimiento Abandonad la India, que había descendido hacia 1944 al estar la mayoría de líderes del Congreso, incluido Gandhi, bajo arresto. Tras la guerra, fue incapaz de dominar la violencia comunal que estalló cuando los británicos se preparaban para salir, y fue reemplazado por Lord Mountbatten en 1947.

79. British Viceroy Lord Mountbatten (Virrey Británico Lord Mountbatten)

The Negotiator (El Negociador): El Imperialismo cuesta 2 Recursos por marcador o modificación (durante el Gobierno o la Fase de Apoyo de la siguiente Ronda de Campaña).

Efecto en el Raj Sin Jugador: Sin efecto.

Trasfondo. Louis Francis Albert Victor Nicholas Mountbatten, 1º Conde Mountbatten

de Birmania, fue el último virrey británico de la India, sirviendo menos de un año en 1947. Supervisó la retirada de las fuerzas británicas, la partición de la India y la creación de los estados de la India y Pakistán en la medianoche entre el 14 y el 15 de agosto de 1947.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Por Bruce Mansfield

Gandhi no comenzó como un juego COIN. El proyecto empezó como un envío al BGG *Solitaire Print and Play Contest* de Chris Hansen en 2015; un intento de responder a una pregunta que llevaba tiempo planteándome: *Muchos juegos representan conflictos violentos, pero pocos representan la resistencia no violenta; ¿cómo podrías representar la no violencia en un juego de tablero?* Seleccioné el ejemplo más famoso de resistencia no violenta, el movimiento de Independencia Indio, y comencé con ello. Llamado entonces *Hind Swaraj*, el primer diseño tomaba prestadas ideas del clásico de Mark Herman *The Peloponnesian War*. Era un juego en solitario con tres facciones, controlando el jugador cada una de ellas en un turno e intentando dirigir a la India hacia la independencia, a la vez que evitaba que la nación se sumiera en una Guerra Civil. Trabajé intensamente todo el verano, pero no conseguí que funcionara. Retiré mi envío al concurso y di carpetazo al proyecto.

Y entonces apareció el maravilloso *Liberty or Death* de Harold Buchanan. Como ávido fan de los COIN, tuve que comprar esta nueva entrega. Mi hermano y compañero de juegos Scott y yo pasamos muchas horas probando el nuevo diseño. Fue una especie de revelación y una ventana hacia la genuina genialidad del original de Volko Runhke. Harold cogió un sistema que hasta el momento estaba limitado al siglo XX y lo llevó al XVIII. Y funcionó. Así que reviví el proyecto de representar la no violencia con una nueva idea: ¿Y si el juego que estaba intentando diseñar fuera un juego COIN? De repente tuve claro que tenía algo. Casi todos los elementos necesarios para contar la historia del movimiento de independencia de la India encajaban con las características presentes en el sistema COIN: múltiples facciones, medidas tanto de control como de apoyo

y oposición en cada casilla, eventos que aportaban ambientación a una narrativa mayor, y la capacidad y los objetivos de victoria de cada facción. Me llevó casi todo 2016 convertir esa idea en un juego que fuera remotamente jugable. Scott me convenció de que lo enviara a GMT y, en septiembre, le envié a Volko un largo e-mail describiendo el juego y sus diversos elementos. Fue tan amable de responderme y preparó una partida de prueba. Antes de que me diera cuenta, estaba trabajando en los detalles con Gene: ¡Gandhi sería un juego de GMT!

Supe desde el principio y creí que las facciones no violentas acabarían siendo la esencia de la historia del juego. No podían ser facciones gubernamentales por razones obvias, pero tampoco podían ser variaciones de las facciones Insurgentes: su filosofía fundamental tendría que ser totalmente diferente. Mientras que los insurgentes buscan convertir en ilegítimo al gobierno mediante actos concentrados de violencia y terrorismo, los movimientos de resistencia no violenta interrumpen los sistemas que el gobierno usa para mantener su poder por medio de la acción colectiva. Tenía que crear un tipo totalmente nuevo de facción no visto previamente, la facción No Violenta.

Estaba clara que las características únicas de la resistencia no violenta tendrían que ser incorporadas en el diseño de las facciones No Violentas: sus Operaciones, Actividades Especiales, fuerzas y condiciones de victoria. Tras investigar tanto sobre la teoría de la resistencia no violenta como sobre el movimiento no violento histórico de la India, identifiqué las maneras que las facciones No Violentas (NV) necesitarían para diferenciarse de las Facciones Insurgentes de los COIN:

- Las fuerzas NV tendrían que ser distintas de las fuerzas Insurgentes. En lugar de Guerrillas, las Facciones NV usan Activistas. Mientras que las Guerrillas son octogonales, los Activistas son circulares.
- Las fuerzas NV deberían actuar colectivamente. Al contrario que las Guerrillas, que están o bien Activas u Ocultas como células individuales, los Activistas en la misma casilla está o bien todos Activos o todos Inactivos.

- Las fuerzas NV no deberían esconderse en las sombras. Cuando los Activistas emprenden una acción no violenta, su casilla debe ser primero señalada con un marcador de Protesta, que adelanta sus intenciones.

- Las fuerzas NV deberían de ser inmunes a las acciones del Gobierno a menos que emprendan actividades de resistencia. Hasta que los Activistas sean Activados por un marcador de Protesta, no pueden ser el objetivo de las Operaciones de Asalto del Raj, y las Operaciones de Barrido no pueden Activarlos.

- Las opciones de los NV deberían reflejar las condiciones políticas. Mientras que una Facción Insurgente opera independientemente gastando sus propios Recursos, las Facciones NV no gastan Recursos. En lugar de eso, la extensión de sus Operaciones queda determinada por los niveles de Moderación y Unidad, dos importantes medidores del juego.

- Las acciones de resistencia NV son disruptivas. En lugar de eliminar fichas, las Operaciones NV actúan para alterar y frustrar las acciones del Gobierno: las fichas Activas amenazan el Control del gobierno; los cubos no pueden salir de casillas con Protesta; y no puede comprarse Apoyo en casillas con fichas Activas.

- Las acciones de resistencia NV deberían de tener efectos continuos. Una vez una Guerrilla ejecuta una Operación de Terror, no puede volver a hacerlo a menos que se oculte primero. Pero los Activistas en casillas de Protesta pueden ejecutar la No Cooperación una y otra vez.

El camino desde idea a juego acabado fue largo y lleno de retos. Como diseñador de juegos novato, tuve que aprender un montón sobre el proceso de diseño y de pruebas de juego. Tuve la suerte de contar con la guía de aquellos con más paciencia y habilidad que yo. Volko Ruhnke me dio su tiempo y su consejo, y me hizo las preguntas exactas para que avanzara el diseño. Harold Buchanan y Morgane Guyon-Rety me ofrecieron apoyo infinito y sesiones de prueba. O.Shane Balloun se ocupó de las correcciones de los primeros borradores y me ayudó a moldear el lenguaje para los desplegables de las facciones. Jerry White me escuchó pacientemente mientras le describía una idea demasiado compleja para un nuevo sistema para

los bots, y después, como buen maestro, insistió en que podía hacerlo mejor. Y nada de esto hubiera sido posible sin los esfuerzos incansables de Jason Carr, que lo “pilló” desde el principio y me ayudó a impulsar esta idea hasta que se convirtió en un juego acabado.

Finalmente, quiero dar las gracias a mi hermano y amigo de toda la vida Scott Mansfield. Ha estado jugando a juegos conmigo desde la primera vez que abrimos *Axis & Allies* hace muchos años, preguntándonos para qué eran todas aquellas piezas y por qué las reglas eran tan largas. Hemos llegado muy lejos desde entonces, y nada de esto hubiera ocurrido sin tu apoyo. (Además, mamá me ha hecho ponerle.)

Bruce Mansfield
Bellingham, Washington, EE.UU.
Enero de 2019

NOTAS DEL DESARROLLADOR

Por Jason Carr

Desarrollar un juego de una serie, especialmente un juego de una serie con tanto éxito como la serie COIN, es un desafío especial. Cada juego debería valer por sí mismo, y cada juego debería de ser consistente con los que le han precedido. Esta obligación, y exigencia, ha sido la fuerza motora detrás de todo el trabajo que Bruce y yo hemos invertido en *Gandhi*. *Gandhi* aporta un tipo de Facción totalmente nueva a la serie COIN – las Facciones No Violentas – y dar con las convenciones adecuadas para dichas Facciones fue un gran desafío.

Primero, las Facciones no violentas necesitan nuevas Operaciones y lenguaje: los Activistas no están “Ocultos”, están “Inactivos”. No “Marchan”, se “Manifiestan”. Sus Actividades Especiales incluyen Persuasión y Negociación. Estos son mucho más que simples cambios en el lenguaje, puesto que reflejan la diferencia entre Facciones violentas y no violentas en la serie COIN. Esperamos que esto proporcione nuevas narrativas que explorar a los jugadores, y dé pie a nuevos caminos de lectura y exploración fuera de la mesa de juego.

En segundo lugar, reflejamos este nuevo lenguaje con una nueva forma de ficha para las fuerzas no violentas. La serie COIN usa un lenguaje visual rico para ayudar intuitivamente a explicar cómo se comporta una ficha, de manera que los jugadores tendrán cierta continuidad entre títulos. Los juegos de la serie no han sido perfectamente consistentes con este lenguaje visual – *Colonial Twilight* usa hexágonos para Guerrillas en lugar de octógonos, y *Liberty or Death*, *Falling Sky* y *Pendragon* usa tres tipos diferentes de fichas para las fortificaciones premodernas –, pero la idea de que una forma específica de ficha tenga un comportamiento similar en toda la serie es una importante parte de lo que hace la serie COIN cohesiva. Así que, para *Gandhi*, introducimos el cilindro como ficha para los Activistas no violentos. Esperamos encontrar nuevos e inesperados usos para esta ficha en futuros volúmenes.

Finalmente, en *Gandhi* nos dimos cuenta nada más comenzar las pruebas de juego de que los Recursos no representaban de apropiadamente la manera en la que las Facciones no violentas operaban. El compromiso es la moneda más apreciada para el Activista no violento: el deseo de que un ciudadano normal se una a la causa y luche por lo que él cree que es correcto. Puesto que el mismo Mohandas Gandhi fue crítico para el compromiso del público con la no violencia, *Gandhi* es el primer juego COIN de la edad moderna con una ficha de Líder. Creemos que la manera en que hemos representado el compromiso, la tolerancia de expresión del gobierno, y la Unidad interfaccional es instructiva con respecto a lo que hace funcionar a estos movimientos.

Esperamos que encuentres las Facciones no violentas divertidas e interesantes de jugar. Si quieres saber más sobre los principios de la no violencia, te rogamos que veas la Bibliografía Seleccionada por Bruce en el Reglamento.

Sería negligente si no diera las gracias al anterior Desarrollador de la Serie, Mike Bertucci. Su firme mano es evidente en los últimos seis títulos de la Serie COIN, y *Gandhi* no sería la mitad del juego que es sin su consejo y guía.

NOTAS HISTÓRICAS

Para mantener el reglamento lo más limpio posible, hemos reunido aquí las notas históricas y de diseño.

Números de Población

Los números de Población de cada casilla no representan estrictamente el número total de personas, ya que la mayoría de indios eran granjeros campesinos que tuvieron poca repercusión directa en la política. Si los números de Población tuvieran que ser un reflejo exacto de la verdadera población (digamos 500.000 personas por Población), casillas como Gujarat tendrían sólo 1 de Población, mientras que West Bengal y East Bengal juntas ¡tendrían una Población de 100! En lugar de eso, las casillas de Pob 2 representan áreas con alta densidad de Población (especialmente a lo largo de la llanura del Ganges en las áreas costeras norte y sur alrededor de Bombay y Madras).

Casillas Musulmanas

Las Casillas Musulmanas son regiones con una población musulmana significativa, aproximadamente el 25% o más. Muchas de estas casillas, pero no todas, formarían la nueva nación de Pakistán después de que la India se dividiera mediante partición en 1947. Una provincia del mapa, Punjab, sería a su vez particionada entre la India y Pakistán.

Estados Nativos y Musulmanes

Los cientos de Estados Nativos Indios disfrutaron de soberanía interna mientras estuvieron sometidos al protectorado británico sobre toda la India. Los Estados Musulmanes son áreas reconocidas por los británicos como importantes para los indios musulmanes, que quizás un día serían parte de la India musulmana separada, el problema que acabó dividiendo a la Liga Musulmana de sus aliados del Congreso y la llevó a la creación de Pakistán en 1947.

Cipayos

Históricamente, los Cipayos eran indios empleados como soldados por el Ejército Británico, y jugaron un papel significativo, aunque desgraciadamente menospreciado, en las operaciones británicas en el Frente Occidental durante la I GM y en el Norte de África, Italia y Asia durante la II GM (el Ejército Indio británico de la II GM, con 2.6 millones, fue la mayor fuerza histórica compuesta completamente por voluntarios). En términos de juego, los Cipayos se refieren a cualquier indio oficialmente al servicio del Raj Británico, ya sea manteniendo el orden como soldados o policías, o como parte de la burocracia colonial, como parte de la plantilla administrativa o de los juzgados, oficinas postales y telegráficas y otras instituciones necesarias para el gobierno colonial.

Revolucionarios

La Facción de los Revolucionarios es un término general para las muchas organizaciones violentas y antibritánicas que surgieron y cayeron durante este período. Estas incluyen la Asociación Republicana Socialista del Indostán en las Provincias Unidas (Carta 44), Jugantar (Carta 20) y el Ejército por la Independencia de la India en Bengala, la Joven Sociedad de la India en Punjab, el movimiento político Hindu Mahasabha (de la que el asesino de Gandhi, Nathuram Godse, era miembro), y el Ejército Nacional Indio (Carta 69). Aunque estos grupos no actuaron con mucha cohesión, compartían el objetivo común de acabar con la ocupación británica y —en contraste con el camino de la resistencia no violenta de Gandhi— estaban deseosos de cometer actos violentos para conseguir tal fin. La mayoría de grupos habían sido suprimidos por los británicos o desbandados por los dirigentes de la India y Pakistán hacia 1947. Algunos, como la Hindu Mahasabha, se rebautizaron como partidos políticos nacionalistas en oposición al partido de Nehru que dominaba el Congreso, y que permanece activo hoy día.

Bases

Las Bases, disponibles para las Facciones de la Liga Musulmana y de los Revolucionarios, representan redes de influencia que apoyan o bien los intereses musulmanes (Liga Musulmana), o hindúes (Revolucionarios) en el subcontinente en una futura India

posterior al Raj y fracturada por el comunismo.

Virrey Británico

El Gobernador General gobernaba la India como representante de la corona, siendo escogido por el soberano y ratificado por el parlamento, de ahí lo de Virrey. Cada carta de Virrey describe las fechas históricas en las que sirvió el virrey que le da nombre. Esto es sólo a efectos informativos.

Guerrillas vs. Activistas

Las Guerrillas no son tan dañinas como las fuerzas del Raj, pero disfrutaban de una ventaja informativa en cuanto a que los contrainsurgentes deben Activarlas (localizarlas) antes de eliminarlas. Los Activistas no son fuerzas militares, sino civiles. No están sujetos al arresto por parte de las fuerzas del Raj hasta que Protestan. Las Protestas, por otro lado, son difíciles de finalizar mediante la fuerza puesto que todos los Activistas de la casilla deben ser primero arrestados antes de que el Gobierno puede eliminar la Protesta. Era tal la popularidad de Gandhi que su simple arresto podía crear oposición al gobierno del Raj. De hecho, algunos líderes británicos se quejaban de que Gandhi era más peligroso en prisión!

Resistencia No Violenta

Los movimientos no violentos tienen una ventaja sobre los violentos debido a que pueden movilizar a más participantes. Al contrario que unirse a un ejército de guerrillas, unirse a un movimiento no violento no implica dejar atrás el hogar, la profesión y la familia. De hecho, hay una serie de actividades no violentas efectivas con barreras de participación muy bajas: todo desde ocupar físicamente espacios estratégicos a convocar una baja colectiva. En muchos casos, estos movimientos locales eran orquestados y dirigidos por el liderazgo nacional del Congreso Nacional de la India o la Liga Musulmana (aunque importantes líderes como Gandhi, Nehru, Patel, Abdul Ghaffar Khan y otros fueron esenciales a la hora de alentar a la resistencia local.) Era tarea de los activistas –extraídos de la población local–, que hicieron buena parte del trabajo para frustrar el gobierno británico de la India.

La Paradoja de la Represión

El número total de marcadores de Protesta Disponibles viene determinado por el valor actual de la Moderación. Acciones del estado más represivas –un valor de Moderación bajo– crean la propia resistencia que este busca aplastar: más Protesta. Esta es la Paradoja de la Represión, a la que el experto en la no violencia Gene Sharp llamó “jiujitsu político.”

Guerrillas en Ferrocarriles

Recordando el caos generalizado de la rebelión de 1857, los servicios de policía de la India Británica (CID) vigilaron de cerca a revolucionarios sospechosos y no dudaron en arrestar a cualquiera que consideraran una amenaza para el control del Raj. Permitir que sólo las Guerrillas Ocultas muevan a Ferrocarriles representa el efecto paralizador que esto tenía sobre grupos antibritánicos ya aislados por el vasto tamaño y las divisiones culturales tradicionales de la India.

Tratado

Cuando el Raj opera dentro de un Estado durante Tratado, el Maharaja gobernante (o Sultán, Nawab, Nizam y demás) ha aceptado ayudar en las operaciones británicas y compartir el coste.

II Guerra Mundial

El acontecimiento histórico que precipitó la crisis más urgente de la India fue la II Guerra Mundial. Estableció los participantes de una carrera que acabaría llevando al fin del gobierno británico y a la división de la India de acuerdo con la línea de fractura de la partición. Muchos indios se sintieron traicionados por la entrada en guerra de la India en 1939, algo que ocurrió sin que apenas se consultara a los líderes indios. Gandhi convocó una desobediencia civil masiva, el Movimiento Abandonar la India (Carta 36), que condujo a las mayores protestas del movimiento independentista y al arresto de unos 100.000 activistas. La Liga Musulmana publicó la Resolución de Lahore en 1940, declarando que buscaría un estado separado para los musulmanes. Como respuesta, violentos grupos revolucionarios se movilaron motivados por su deseo de asegurar el dominio hindú en una India posterior al Raj.

Uno de estos grupos, el ejército Nacional Indio, incluso se coordinó con las fuerzas japonesas de Birmania para apoyar la invasión de la India, que nunca se materializó. La guerra alteró para siempre el curso de la historia británica, poniendo fin a la época imperial, puesto que las posesiones británicas a lo largo de Asia y África se organizaron para independizarse. En *Gandhi*, la crisis de la II Guerra Mundial está representada, no tanto por los eventos de la guerra propiamente, sino por cómo cada Facción aprovecha la crisis para su propio beneficio con el fin de impulsar su propio programa para la India.

LOS MITOS DE LA NO VIOLENCIA

Adaptado de un artículo que apareció originalmente en InsideGMT.

Por Bruce Mansfield

Mucha gente en este planeta vive en países que se han visto directamente afectados por luchas no violentas. La no violencia tiene un historial largo y exitoso a la hora de conseguir el cambio político en el mundo; estudios recientes han demostrado que es el doble de efectivo a la hora de conseguir objetivos que la resistencia violenta. En el siglo XX, las campañas no violentas han conseguido resistirse con éxito a regímenes en la India, China, Brasil, las Filipinas, Guatemala, Nigeria, Sudáfrica, Irán, Dinamarca, Ucrania, Polonia, Checoslovaquia, Serbia, Rumanía, los Estados Unidos y muchas otras naciones.

Y, aun así, la no violencia es pasada por alto y malinterpretada a pesar de su frecuencia y de su éxito. *Gandhi* será el primer juego COIN, y uno de los primeros juegos de tablero publicados, que incluya la resistencia no violenta. No sólo las luchas históricas no violentas tiene poca representación en los juegos, sino que los que existen sobre los movimientos de resistencia violenta tienden a seleccionar los ejemplos con más éxito como modelos a pesar del éxito limitado de las insurrecciones violentas.

Uno de los retos a la hora de diseñar *Gandhi* ha sido proporcionar una representación precisa de la resistencia no violenta. Hacerlo así es particularmente difícil con este tema, puesto que hay muchos mitos y conceptos

erróneos con respecto a la no violencia que han acabado arraigando. Quizás el mito más común es que la no violencia es sólo resistencia pasiva, algo parecido a la sumisión. Pero nada podría estar más lejos de la verdad: la no violencia es una fuerza activa por el cambio. Otro mito es que sólo los pacifistas comprometidos pueden adoptar los métodos no violentos. El mismo Gandhi ayudó a que este mito se extendiera, hablando a veces de la no violencia como si tuviera casi poderes místicos de persuasión incluso contra los opresores más brutales. Pero la no violencia no está limitada a santos; sus métodos están abiertos a casi todo el mundo y son mucho más accesibles que las formas de resistencia violenta. Finalmente, se afirma a menudo que la no violencia es mucho menos eficaz que la violencia. Sin embargo, el registro histórico muestra que la no violencia es realmente el doble de eficaz que la violencia. Identificar y detener estos mitos es importante para comprender toda la gama de resistencia disponible a las personas que luchan contra la opresión.

Tres Mitos de la No Violencia

Nº 1. La No Violencia es sólo resistencia pasiva. Es simplemente la ausencia de violencia. Es sumisión a la opresión por medio de la inacción.

La no violencia no es pasiva, no es simplemente el mero rechazo filosófico de la violencia, no es sumisión. Los movimientos de resistencia no violenta se organizan en torno a la acción provocativa para enfrentarse directamente a la opresión. Va más allá de las formas de participación política regulares e institucionalizadas, como presionar, votar o aprobar leyes. Aunque estas acciones pueden acompañar a la resistencia no violenta, no todo lo que no es violento debería de ser considerado no violencia.

En lugar de eso, estudiosas como Erica Chenoweth y Maria Stephan han observado que la resistencia no violenta “es una forma de conflicto activo en la que civiles desarmados usan una variedad de tácticas no violentas como huelgas, boicots, protestas y manifestaciones para afectar al cambio político sin usar la violencia.” Los movimientos no violentos funcionan aprovechando el poder de grandes cantidades de participantes para

despojar del apoyo político, económico, social e incluso militar a un régimen que los necesita para mantener su poder y autoridad. Como Jamila Raquib, directora ejecutiva del Albert Einstein Institute, afirma: “la lucha no violenta funciona destruyendo a un oponente, no violentamente, sino identificando las instituciones que un oponente necesita para sobrevivir, y negándole esas fuentes de poder.” Las protestas y manifestaciones públicas atraen atención no deseada hacia instituciones corruptas y leyes injustas. Las huelgas y los boicots interrumpen la economía. Esta resistencia es activa, no pasiva.

“Nunca se ha hecho nada en este mundo sin la acción directa,” escribió Gandhi en 1920. Rechazó enérgicamente la idea de que el movimiento para liberar la India fuera similar a los movimientos históricos de resistencia pasiva. En lugar de eso, pidió la acción directa para desafiar el control británico sobre la India: desobediencia civil y no cooperación. Con la desobediencia civil, los indios rompieron deliberadamente leyes injustas para provocar una respuesta de los británicos y demostrar los límites del poder de estos. Marcharon cuando marchar estaba prohibido, pidieron el fin del gobierno colonial cuando tales conversaciones eran sediciosas, recogieron sal cuando era ilegal. Los indios también emprendieron la no cooperación retirando su apoyo al régimen británico. Huelgas, boicots, marchas y otras formas activas de resistencia hicieron cada vez más difícil a los británicos gobernar a súbditos que se negaban a ser sometidos.

Nº 2. La no violencia es sólo para pacifistas comprometidos que la adoptan únicamente por razones morales o de principios.

Nuestra familiaridad con importantes líderes no violentos es quizás la responsable de este mito. Gandhi y King se han convertido en figuras míticas con fiestas nacionales y películas épicas en las que se representa la resistencia no violenta de manera conmovedora. El propio Gandhi cultivó una imagen de santidad y predicó la no violencia como forma de vida: vivió en una granja ashram comunal, llevaba sólo lo que llevaban los indios más pobres, tejía su propia ropa, se negó a viajar en primera clase. Similarmente, el Dr. King vio en la no violencia una alternativa a los males del racismo, la pobreza y la guerra,

yendo más allá de la lucha por el debido proceso que había caracterizado el movimiento por los derechos civiles. Tanto Gandhi como King concibieron la no violencia como una poderosa fuerza espiritual; su martirio garantizó su estatus de santos. Y, sin embargo, lejos de ser practicada por unos pocos selectos, la resistencia no violenta es de hecho una herramienta para el cambio disponible para un amplio rango de participantes. De hecho, es la propia accesibilidad de la no violencia la que la hace eficaz. Aunque muchos adoptan la no violencia debido a su superioridad moral, muchos más lo hacen porque es un enfoque pragmático. Para mucha gente que busca el cambio político, la no violencia es simplemente una mejor opción que tomar las armas. Porque las barreras de entrada a la participación en campañas de resistencia no violenta son mucho más bajas que para las campañas violentas, los movimientos no violentos han sido históricamente mucho mayores que los violentos. De los 25 movimientos más grandes de resistencia del siglo XX, los movimientos no violentos han tenido una media de 200.000 miembros, cuatro veces la de los movimientos violentos. Piensa en todos los obstáculos que afronta un movimiento de guerrillas. Los combatientes armados necesitan estar preparados físicamente, tienden a ser jóvenes y varones, y requieren de entrenamiento extensivo. Es un duro compromiso unirse a un movimiento violento. Las guerrillas a menudo deben dejar atrás sus hogares y familias, y las operaciones violentas son muy arriesgadas. Los movimientos violentos operan desde las sombras; los grandes números se convierten en una responsabilidad, no en una ventaja. Hay prohibiciones contra la violencia inherentes en toda cultura; los guerrilleros tienen que ser entrenados para matar. Y, una vez termina el conflicto, es muy difícil la transición a la vida civil normal.

En algunos aspectos, los movimientos no violentos están también organizados como unidades militares, con miembros entrenados preparados para enfrentarse directamente al régimen con grandes riesgos. Pero los movimientos no violentos no cargan con el peso de las barreras de entrada, que tienden a mantener las insurrecciones violentas pequeñas. Casi todo el mundo puede participar en un movimiento no violento, sea cual

sea su edad, género u origen. La participación no precisa de un gran compromiso que obligue al participante a abandonar la vida normal. Al contrario que los movimientos violentos, estos compromisos casuales son bienvenidos. Hay muchas maneras de participar en la resistencia no violenta y muchos métodos entrañan pocos riesgos; el activista no violento Gene Sharp identificó 198 métodos diferentes para la acción no violenta. La resistencia no violenta es pública y atrae a nuevos miembros, puesto que llama la atención. Rechazando la violencia, los participantes no necesitan superar convicciones morales largamente arraigadas que prohíben hacer daño a los demás. Y, después, es mucho más fácil la transición a la vida civil porque, en primer lugar, unirse a un movimiento no violento no implicar dejar esa vida.

Nº 3. La no violencia sólo funciona raramente. Aunque unos pocos movimientos no violentos han tenido éxito y han sido ejemplos muy notables, sólo la violencia puede derrotar a un opresor brutal.

Sin embargo, históricamente la no violencia tiene un mejor historial que la violencia. Durante el siglo XX hubo 325 campañas de resistencia alrededor del mundo, en una amplia variedad de sistemas y circunstancias. Tal y como descubrieron Chenoweth y Stephan, los movimientos no violentos tuvieron éxito un 50% de las veces, mientras que los movimientos violentos sólo lo tuvieron en un 25% de los casos. La no violencia funciona.

La no violencia es más eficaz porque obtiene más fácilmente dos importantes ventajas sobre la resistencia violenta: atrae a más participantes, y es mejor a la hora de generar apoyo doméstico. Puesto que los movimientos no violentos son más visibles y es más fáciles unirlos, son capaces de generar más miembros. Y más miembros implican una mayor probabilidad de éxito. Los números cuentan. El punto crítico para el éxito identificado por Chenoweth y Stephan parece ser de un 5%. Si una campaña de resistencia, violenta o no violenta, puede movilizar tan sólo al 5% de la población, hace que sea difícil para los regímenes mantenerse en el poder. Con el 7% o el 10%, el régimen está condenado. Las represalias contra activistas no violentos son a menudo contraproducentes, atrayendo atención global no deseada y

presionando a los partidarios leales a desertar. A medida que la resistencia popular crece, el régimen se encuentra incapaz de responder; sus herramientas violentas e intimidatorias acaban siendo inútiles. La no violencia tiene éxito en parte porque puede alcanzar su umbral más fácilmente. Los movimientos violentos atraen a pocos, y sus actos de violencia (terrorismo, asesinatos, secuestros) tienden a fortalecer la resolución del régimen. Contra más violentos son, menos éxito acaba teniendo la insurgencia. Por ejemplo, Max Abrams estima que las insurgencias violentas que emplean el terrorismo tienen éxito menos del 10% de las veces. Dicha violencia pierde a los partidarios domésticos; las insurgencias violentas se ven a menudo obligadas a depender del apoyo extranjero para su éxito. Es más, las represalias contra los insurgentes no generan el tipo de oposición visto cuando los gobiernos asaltan a civiles no violentos. De hecho, buscar y eliminar guerrillas pueden realmente fortalecer el apoyo político por un régimen.

Algunos conocidos insurgentes violentos han tenido éxito. En Cuba, Argelia y Vietnam, por ejemplo, los insurgentes lograron movilizar a gran número de participantes, sus ataques contra infraestructuras gubernamentales y colaboradoras hicieron difícil que el gobierno del régimen gobernara eficientemente, y la violencia del gobierno y de sus aliados extranjeros sólo fortaleció la resolución de los insurgentes. En otras palabras, ¡tuvieron éxito apropiándose de muchas de las ventajas de las campañas no violentas! Pero las similitudes con la resistencia no violenta acaban aquí: una vez victoriosas, las insurgencias violentas pueden ser tan opresivas como el régimen vencido. La resistencia no violenta, por otro lado, cuando tiene éxito da normalmente como resultado sistemas estables y democráticos.

En la India, cientos de miles participaron en las muchas campañas del movimiento no violento contra el gobierno británico. Unos 50.000 marcharon con Gandhi durante la Satyagraha de 1930 y sobre 60.000 fueron arrestados durante la campaña. Durante la Campaña Abandonad la India de 1942, 100.000 activistas fueron encarcelados por los británicos en los primeros meses de la

campaña. Al final, el estudioso de la no violencia Kurt Schock sostiene que el movimiento de Gandhi tuvo éxito porque “minó el poder del gobierno británico, demostró que el gobierno de Gran Bretaña en la India se basaba en la fuerza, en lugar de la legitimidad, redujo la justificación para la represión violenta, influyó en los públicos de referencia en Gran Bretaña e iluminó la futilidad de intentar reprimir violentamente un movimiento nacional de acción no violenta con fuerza militar.”



© 2019 GMT Games LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232
www.GMTGames.com

Créditos

Diseño del Juego: Bruce Mansfield

Desarrollador de la Serie: Jason Carr

Diseñador de la Serie: Volko Ruhnke

Director Artístico, Diseño de Cubierta y

Caja: Rodger B. MacGowan

Mapa: Knut Grunitz

Cartas, Tablas y Manuales: Charlie Kibler

Fichas: Mark Simonitch

Director de las Pruebas de Juego: Scott Mansfield

Pruebas de Juego: Jared Arkin, Tony Au, Adam Blinkinsop, Heiko Braun, Giovanni Caboto, Steve Carey, Todd Carter, Ken Chin, Patrick Dempsey, Ricardo Dubcek, Jesse Edelstein, Ryan Findlay, Philip Fowler, Jeff Gringer, John Hatch, Frederic Jordan, Jon Jones, Michael Keaveny, Christopher Leary, Allen Martin, Michael McCarty, Aaron Moore, Grayson Page, Gordon Pueschner, Stéphane Renard, Barry Stetser, Ken Tee, Maxime Vincent, Martin Weeks, y muchos otros.

Es imposible mencionar a toda la gente que vio el juego durante el transcurso de su desarrollo y que ofreció su guía y apoyo. Gracias a todos los que cedieron su tiempo en GMT West, San Diego Historical Gaming Convention y Cascade Games Convention.

Corrección de Pruebas: Heiko Braun, Ken Chin, Jeff Gringer, Stéphane Renard.

Coordinación de Producción: Tony Curtis

Productores: Gene Billingsley, Tony Curtis, Andy Lewis, Rodger B. MacGowan, Mark Simonitch

Agradecimiento Especial a: Mike Bertucci, Harold Buchanan, O.Shane Balloun, Vesa Arponen, Morgane Guyon-Rety, Ameya Bhandarkar, Jerry White, Peter Evans y Örjan Ariander.

Ilustración de Cubierta: Permiso para usar las ilustraciones de la Caja, el Reglamento y el Manual gentilmente cedido por la Sabarmati Ashram Preservation y Memorial Trust: <https://gandhiashramsabarmati.org/en/>

Dedicatoria

Scott y yo dedicamos *Gandhi* a la memoria de nuestros padres, Bruce Mansfield (1942-2018) y Sandra Mansfield (1948-2017), que nos enseñaron que siempre hay una alternativa.

		FACCIÓN AFECTADA			
		RAJ	Congreso	Liga Mus.	Revolucionarios
FACCIÓN AFECTADA	RAJ	- Imperialismo para aumentar el Apoyo - Despliegue, Barrido, Asalto, Gobierno o Ley Marcial para añadir Control del Raj	N/P	N/P	Ley Marcial para añadir Disturbios
		N/P	Imperialismo para reducir la Oposición	Imperialismo para reducir la Oposición y eliminar Estados Islámicos	- Imperialismo para eliminar Disturbios - Asalto, Tratado o Gobierno para eliminar Bases
	Congreso	- Negociación para aumentar el Apoyo - Manifestación, Negociación, Satyagraha o Persuasión para ceder Control al Raj	No Cooperación para aumentar la Oposición	No Cooperación para aumentar la Oposición Musulmana	N/P
		- No Cooperación para reducir el Apoyo - Reagrupamiento, Manifestación, Desobediencia Civil, Satyagraha o Persuasión para eliminar Control del Raj	N/P	Negociación para reducir la Oposición Musulmana o eliminar Estados Musulmanes	- Satyagraha para eliminar Disturbios - Persuasión para eliminar Bases
	Liga Musulmana	- Negociación para aumentar el Apoyo - Manifestación, Negociación, Infiltración o Persuasión para ceder Control al Raj	No Cooperación para aumentar la Oposición	- No Cooperación para aumentar la Oposición Musulmana - Negociación o Infiltración para añadir Estados Musulmanes	N/P
		- No Cooperación para reducir el Apoyo - Reagrupamiento, Manifestación, Desobediencia Civil, Infiltración o Persuasión para eliminar Control del Raj	Negociación para reducir la Oposición	N/P	- Negociación para eliminar Disturbios - Persuasión para eliminar Bases
	Revolucionarios	Marcha o Ayuda para ceder Control al Raj	N/P	N/P	- Reagrupamiento o Infiltración para colocar Bases - Ataque o Disturbios para añadir Disturbios
		Reagrupamiento, Manifestación, Ataque, Infiltración o Asesinato para eliminar Control del Raj	Disturbios para reducir la Oposición	Disturbios para reducir la Oposición Musulmana	N/P