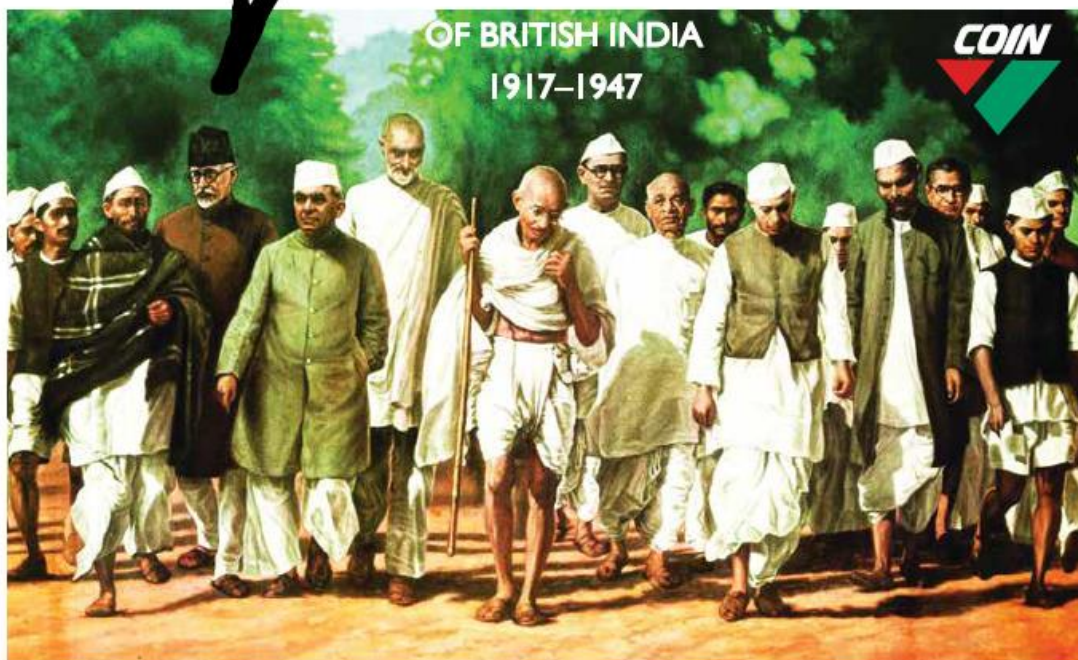


Gandhi

THE DECOLONIZATION
OF BRITISH INDIA
1917-1947



REGLAMENTO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.0 Introducción.....	2	Bibliografía Seleccionada.....	51
2.0 Secuencia de Juego.....	9	Despliegue.....	52
3.0 Operaciones.....	11	Escenario Corto (1930-1947).....	52
4.0 Actividades Especiales.....	20	Escenario Principal (1917-1947).....	53
5.0 Eventos.....	26	Índice de Términos Esenciales.....	54
6.0 Rondas de Campaña.....	27	Guía de Inicio Rápido y Fuerzas Disponi- bles.....	57
7.0 Victoria.....	30		
8.0 Facciones Sin Jugador.....	31		

1.0 INTRODUCCIÓN

Gandhi es un juego de tablero para de 1 a 4 jugadores que representa el conflicto insurgente y contrainsurgente (COIN) durante el final del Raj británico en la India, 1917-1947, hasta la creación de los modernos estados de la India y Pakistán.

El despliegue del juego se explica en la página 52 de este reglamento. Un índice en las páginas 54-57 enumera y describe términos esenciales del juego. Las secuencias y opciones para los jugadores y las acciones de las Facciones Sin Jugador están resumidas en diversas hojas de ayuda.

1.1 Transcurso General de la Partida

En *Gandhi*, hasta cuatro jugadores controlan Facciones que buscan determinar el destino de la India: el Raj Británico, el Congreso Nacional Indio, la Liga Musulmana y los Revolucionarios. Cada Facción usa sus fuerzas y un conjunto único de capacidades para influir en las casillas del mapa. Además, cada Facción intenta alcanzar un objetivo de victoria único. El Raj busca controlar territorio e influenciar a la población de la India para que apoye su gobierno. El Congreso Nacional Indio busca terminar con el control Raj consiguiendo la oposición popular a los británicos. La Liga Musulmana también busca la oposición al Raj británico como medio para fundar estados protegidos para los indios musulmanes. Y los Revolucionarios buscan acabar con el Raj Británico mediante los disturbios y establecer bases para la influencia hindú y sij.

Gandhi es el Volumen IX de la Serie de juegos COIN, que usa reglas similares para cubrir insurgencias históricas y modernas. Un mazo de cartas regula el orden de turnos, los eventos, la comprobación de la victoria y otros procesos. Cada turno, se juega una nueva carta del mazo de eventos. Esta carta determina qué dos Facciones jugarán en este turno y el orden en el que esas Facciones jugarán. Cada Facción debe tomar una decisión: usar el Evento de la carta, o renunciar al Evento para elegir entre un menú único de Operaciones y de Actividades Especiales. La elección de una Facción influye a las otras conforme se roba una nueva carta y continúa la partida. Periódicamente, una carta de

Campaña interrumpe el juego, concediendo a las Facciones una pausa momentánea para reagruparse y prepararse para la siguiente ronda. Al final, la Facción que supere en mayor cantidad su objetivo es la ganadora.

1.2 Componentes

Una caja completa de *Gandhi* incluye:

- Un tablero de 85 x 55 cm (1.3)
- Un mazo de 72 cartas de Evento (5.0)
- 7 cartas de Campaña (2.4)
- Un mazo de 24 cartas de Arjuna (8.2)
- 125 fichas de madera (1.4):
 - 15 Tropas (cubos rojos)
 - 45 Cipayos (cubos blancos)
 - 16 Activistas de la Liga Musulmana (cilindros verdes pequeños)
 - 16 Activistas del Congreso (cilindros naranjas pequeños)
 - 16 Guerrillas Revolucionarias (cilindros octagonales pequeños negros)
 - 1 Líder (cilindro naranja grande)
 - 5 Bases de la Liga Musulmana (discos verdes)
 - 5 Bases Revolucionarias (discos negros)
 - 6 fichas de Elegibilidad y de Recursos (cilindros medianos; 2 rojos, 1 naranja, 1 verde, 2 negros)
- 12 peones de madera (6 blancos, 6 negros)
- Una plantilla de marcadores
- Una ayuda con la Secuencia de Juego y la Ronda de Campaña (6.0)
- 3 desplegables de ayuda con las Facciones de los jugadores (3.0, 4.0, 7.0)
- Un desplegable de ayuda para las Facciones Sin Jugador (8.0)
- 4 dados de seis caras (1 rojo, 1 naranja, 1 verde, 1 negro)
- Un Manual con el trasfondo
- Este manual con las Reglas del Juego

1.3 El Mapa

El mapa muestra la colonia británica de la India dividida en diversas casillas.

1.3.1 Casillas del Mapa. Hay cuatro tipos de casillas en el mapa: Provincias, Ciudades, Estados y Ferrocarriles.

- Las Ciudades son áreas urbanas de la India que históricamente fueron centros importantes de la administración imperial británica.
- Las Provincias son áreas que históricamente estaban administradas por el Raj Británico.



- Los Estados son áreas que históricamente no estaban directamente administradas por el Raj. Los Estados Nativos o Principados (sombreados en amarillo e impresos en el mapa) eran gobernados por gobernantes indios independientes. Los Estados Musulmanes (señalados con un marcador de Estado Musulmán en la casilla de Control de la Provincia durante la partida) son áreas que pretenden proteger la autonomía de los indios musulmanes.
- Los Ferrocarriles son líneas de comunicaciones a lo largo de las cuales se exportaban las riquezas de la India a Gran Bretaña.

1.3.2 Ciudades. Cada Ciudad muestra una Población de 1. Dos Ciudades son también casillas musulmanas (1.3.4): Karachi y Calcutta.

1.3.3 Provincias. Cada Provincia muestra una población de 1 o 2. Siete Provincias son también casillas musulmanas (1.3.4): Northwest Frontier, Baluchistan, Sind, Punjab, West Bengal, East Bengal y Assam.



1.3.4 Casillas Musulmanas. Las casillas matizadas en verde con un icono de media luna son casillas Musulmanas.

Importante: Un marcador de Estado Musulmán en sí mismo no convierte una casilla en una casilla musulmana.

1.3.5 Estados. Hay dos tipos de Estados: Estados Nativos y Estados Musulmanes.



Los **Estados Nativos** están impresos en el mapa y nunca cambian de estatus durante la partida. Un Estado Nativo, Jammu & Kashmir, es también una casilla Musulmana (1.3.4), pero no es un Estado Musulmán.



Los **Estados Musulmanes** entran en juego durante las Actividades Especiales de la Liga Negociación e Infiltración (4.4.1, 4.4.2) y con algunos Eventos (5.0). Un marcador de Estado Musulmán sólo puede ser colocado en una Provincia, y cambia esa casilla a Estado. Si el marcador de Estado Musulmán es posteriormente eliminado, la casilla vuelve a ser Provincia de nuevo.

NOTA: Un marcador de Estado Musulmán puede ser colocado en una casilla no musulmana.

Cualquier regla que se refiera a Estados se aplica tanto a Estados Nativos como a Estados Musulmanes. Los Estados no son Provincias y nunca están Controlados por el Raj (siempre son “casillas sin Control del Raj” y no se suman a la victoria del Raj por Control del Raj [7.2]). Los Estados nunca pueden contener Tropas. Cuando un Estado Musulmán es creado, el jugador del Raj debe mover de inmediato cualquier Tropa que hubiera allí a cualquier número de Ciudades.

Importante: Las Tropas del Raj nunca pueden entrar ni ser colocadas en Estados en ningún momento.

1.3.6 Ferrocarriles. Los Ferrocarriles afectan a diversas Operaciones (3.0) y Actividades Especiales (4.0). Cada Ferrocarril acaba en una Ciudad o Pueblo. Los Ferrocarriles nunca son Controlados por el Raj y no tienen valores de Apoyo/Oposición ni de Población (es decir, no se suman a la victoria del Raj o de los Revolucionarios [7.2]. ni pueden contener una Base [1.4.2]).

Cada Ferrocarril tiene un Valor Económico (Econ) que se suma a los Recursos del Raj durante la Fase de Recursos (6.2.2) si ese Ferrocarril no tiene un marcador de Huelga (1.1.2).

Los Activistas NV siempre están Activos (1.4.3) cuando están en un Ferrocarril.

NOTA: ¡Los Ferrocarriles son casillas! “Casillas que no sean de Ferrocarril” se refiere a Ciudades, Provincias y Estados.

1.3.7 Protestas y Disturbios. Las casillas con un marcador de Protesta (1.10) son casillas de Protesta. Las casillas con uno o más marcadores de Disturbios (1.11) son casillas de Disturbios.

1.3.8 Adyacencia. La adyacencia afecta al movimiento de las fuerzas y a ciertos Eventos. Dos casillas cualesquiera que cumplen una de las siguientes condiciones son adyacentes:

- Casillas que hacen frontera (se tocan) una con otra.
- Provincias y Estados que se tocarían de no ser porque están separadas por un Ferrocarril.
- Ferrocarriles, Provincias o Estados separados por Pueblos.

NOTA: Los Pueblos no son casillas; simplemente interrumpen o finalizan los Ferrocarriles (1.3.6). Hay un lugar en el mapa en el que un Pueblo enlaza Provincias y Estados adyacentes en el sur: Bombay Presidency está adyacente a Coastal Andhra, y Hyderabad está adyacente a Mysore.

1.3.9 Prisión. La casilla Prisión se usa para mantener a Gandhi y a los Activistas arrestados durante la Operación Asalto (3.2.4) del Raj y durante las Actividades Especiales Tratado y Gobierno (4.2.1, 4.2.2) del Raj, o

cuando son colocados allí por Eventos (5.0). Las fichas en Prisión no se consideran en el mapa y no están Disponibles hasta que son liberadas (durante las Operación de los NV Concentración [3.3.1], o durante las Actividades Especiales del Congreso Negociación [4.3.1] o Satyagraha [4.3.2], debido a Eventos, o durante las Rondas de Campaña). Cuando se te diga que arrestes fichas NV, muévelas a la casilla Prisión.

1.3.10 Casilla Fuera del Juego. La Casilla Fuera del Juego alberga fuerzas que no están Disponibles hasta que entren. Las fichas que están Fuera del Juego entran durante Operaciones o Eventos, o (sólo para el Raj) durante cada Crisis (6.8).

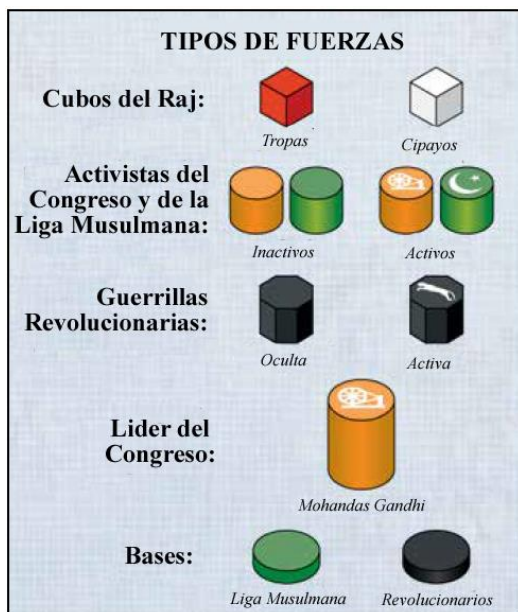
1.3.11 Medidor de Moderación. El medidor de Moderación (6.6) mide la severidad general del conflicto en la India. Determina el coste de todas las Operaciones del Raj que usan Cipayos (3.2) y las Operaciones de Disturbios de los Revolucionarios (3.4.4), limita el número de casillas que el Congreso puede seleccionar para Operaciones (3.3), y determina el número de marcadores de Protesta Disponibles (1.10).

1.3.12 Medidor de Unidad. El medidor de Unidad (6.7) mide en nivel de tensión entre las comunidades hindú y musulmana de la India. Afecta al Reagrupamiento de la Liga Musulmana y de los Revolucionarios (3.3.1, 3.4.1) y limita el número de casillas que la Liga Musulmana puede seleccionar para Operaciones (3.3).

1.4 Fuerzas

Las fichas de madera representan las distintas fuerzas de las Facciones:

- Tropas del Ejército Británico en la India (cubos rojos) y de Cipayos del Raj Británico (cubos blancos). El icono de carta de Evento del Raj es la Estrella de la India, y el icono de Elegibilidad del Raj es la corona británica, símbolos de la soberanía real británica en toda la India.
- Activistas del Congreso Nacional Indio (cilindros naranjas) y Mohandas Gandhi (cilindro naranja grande). El icono de la Facción del Congreso es una rueda, un símbolo de la independencia política y económica de la India que aparecía en la bandera *swaraj*



(autogobierno) del Congreso de 1931.

- Activistas de la Liga Musulmana (cilindros verdes) y sus Bases (discos verdes). El icono de la Facción de la Liga Musulmana es una estrella y una media luna, un importante símbolo del Islam que posteriormente se convirtió en la base para la bandera de Pakistán.
- Guerrillas Revolucionarias (octágonos negros) y sus Bases (discos negros). El icono de la Facción de los Revolucionarios es un tigre, basado en la bandera *Azad Hind* (India Libre) del Ejército Nacional Indio en la II GM.

1.4.1 Disponibilidad y Eliminación. El Inventario mostrado en “Fuerzas Disponibles” en la página 58 de este reglamento limita el número total de fichas que puede haber en juego. Las Fuerzas que no están en el mapa, en Prisión o en la casilla Fuera del Juego se dejan en la casilla Fuerzas Disponibles. (Coloca las Bases de los Revolucionarios en las casillas vacías de mayor valor de la casilla Bases Disponibles, revelando el número de Bases en el mapa para ayudar a llevar la cuenta de los Puntos de Victoria y de los Recursos de los Revolucionarios.)

- Las Fuerzas sólo pueden ser colocadas y reemplazadas por aquellas que hay en las casillas Disponibles. Ignora cualquier instrucción para colocar o reemplazar fuerzas si el tipo apropiado no está en la casilla Disponibles (retira esas fichas en lugar de reemplazarlas).
- Los jugadores del Congreso, la Liga Musulmana y los Revolucionarios (únicamente), mientras ejecutan una Operación,

Actividad Especial o Evento, pueden eliminar sus propias fichas del mapa para hacer que pasen a Fuerzas Disponibles (excepción: Gandhi no).

- Durante el Despliegue del Raj (3.2.1), pueden cogerse cubos del mapa si no hubieran en Disponibles.
- Los marcadores de Protesta y Disturbios no pueden ser retirados del mapa de manera voluntaria, a menos que así lo diga parte de una Operación, Actividad Especial o Evento, o sea durante las Fases de Apoyo y Reinicio de cada Ronda de Campaña.
- Las reglas que se aplican a los Activistas afectan tanto a las fichas del Congreso como a las de la Liga Musulmana.

1.4.2 Apilamiento. Cualquier cantidad de fichas puede ocupar una casilla, excepto:

- La cantidad máxima de Bases permitida en una casilla es igual a la de la Población de la casilla (de manera que nunca se pueden colocar Bases en Ferrocarriles).
- Las Tropas nunca pueden entrar a ni ser colocadas en Estados.
- Una casilla puede tener como máximo un marcador de Protesta. Una casilla puede contener cualquier cantidad de marcadores de Disturbios.

1.4.3 Fichas Activas. Ciertas Operaciones y Actividades Especiales afectan sólo a fichas Activas.

- Los cubos del Raj, las Bases y Gandhi siempre están Activos.
- Los Activistas están Activos siempre que estén en una casilla de Protesta o en un Ferrocarril. Los Activistas Activos se muestran poniendo su lado con el símbolo hacia arriba; de no ser así, están Inactivos. Todos los Activistas de una casilla están Activos o Inactivos a la vez.
- Las Guerrillas están Activas u Ocultas como fichas individuales. Las Guerrillas Activas se colocan con el símbolo hacia arriba; de no ser así, están Ocultas. Despliega y coloca siempre las nuevas Guerrillas Ocultas (incluso cuando reemplazan a una ficha).

NOTA: A menos que las instrucciones especifiquen Guerrillas “Ocultas”, es suficiente con “Activar” Guerrillas Activas (permanecen Activas). Durante la partida, dale la vuelta a los Activistas si entran o abandonan una casilla de Protesta.

Importante: Los Activistas siempre están Activos cuando están en casillas de Protesta y en Ferrocarriles, y siempre están Inactivos en cualquier otra parte.

1.4.4 Objetivos Adversarios. Una vez escogidas como objetivos, es necesaria la eliminación o la Activación de fichas hasta donde llegue la capacidad de la Facción. Durante los Asaltos (3.4.4) y Tratados (4.2.1), el Raj escoge fuerzas NV como una Facción. Durante los Ataques (3.4.3), los Revolucionarios, si tienen éxito, puede escoger eliminar dos fichas adversarias cualesquiera (no a Gandhi; Tropas y Bases lo último).



1.4.5 Líder. La Facción del Congreso recibe una ficha de Líder, que representa a Mohandas Gandhi. Gandhi no es un Activista, pero cuenta como una sola ficha a efectos del Control del Raj (1.7). Además:

- Gandhi está siempre Activo (1.4.3).
- Gandhi no puede ser eliminado, pero puede ser arrestado durante la Operación del Raj Asalto (3.2.4), las Actividades Especiales del Raj Tratado y Gobierno, y debido a ciertos Eventos (5.0).

1.5 Jugadores y Facciones

Se puede jugar a *Gandhi* con 1, 2, 3 o 4 jugadores. El Raj es una Facción contrainsurgente (COIN), el Congreso y la Liga Musulmana son Facciones no violentas (NV), y los Revolucionarios son una Facción insurgente. Las Facciones sobrantes son Facciones Sin Jugador (FSJ) dirigidas por las sección de reglas 8.0.

Alternativamente, con dos o tres jugadores, los jugadores pueden llevar cualquier Facción sobrante:

- Con tres jugadores, un jugador lleva el Congreso y la Liga Musulmana o, si lo prefiere, el Raj y los Revolucionarios.
- Con dos jugadores, un jugador lleva el Congreso y la Liga Musulmana, el otro el Raj y los Revolucionarios.

Un jugador que juega con dos Facciones usa el margen de victoria menor de las dos (7.1-.3) y sólo hace que la partida acabe tras una comprobación de victoria (6.1) si ambas Facciones cumplen sus condiciones.

Para cualquier Facción dada, las fichas amigas son todas las fichas que pertenecen a esa Facción. Las fichas adversarias son cualquier ficha que pertenezca a cualquier otra Facción.

NOTA: El Congreso y la Liga Musulmana pueden requerir un juego más intrincado para alcanzar su potencial y deberían ser llevados por jugadores con más experiencia.

1.5.1 Acuerdos. Los jugadores pueden llegar a cualquier acuerdo mutuo que las reglas permitan, con una sola vinculación: una vez un jugador acuerda algo dentro de la ejecución de una Operación, Actividad Especial, Evento o durante la Fase de Apoyo, ese acuerdo se mantiene durante esa acción. Un jugador que no logra llegar a un acuerdo al comienzo de una acción puede cancelar esa acción. Todas las negociaciones son abiertas.

1.5.2 Transferencia de Recursos. El Raj y los Revolucionarios pueden transferirse Recursos entre ellos en cualquier momento que uno de ellos esté ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento.

1.6 Apoyo y Oposición



El Apoyo y la Oposición afectan a la victoria y a algunas Operaciones y Actividades Especiales.

1.6.1 Niveles de Apoyo/Oposición. Las casillas de Ciudad, Provincia y Estado siempre muestran uno de cinco posibles niveles de Apoyo u Oposición al gobierno colonial del Raj:

- Apoyo Activo
- Apoyo Pasivo
- Neutral
- Oposición Pasiva
- Oposición Activa

1.6.2 Apoyo/Oposición Activos. El Apoyo/Oposición Activos cuentan el doble de Población para el Apoyo/Oposición Totales (1.6.3, 1.6.4), que afectan a la victoria (7.2). Muestra el nivel actual de Apoyo u Oposición con marcadores colocados en cada casilla. Muestra el estado de Neutral mediante la ausencia de dichos marcadores.

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

Oposición Musulmana Total =
(2 x Población en casillas Musulmanas en
Oposición Activa) +
(1 x Población en casillas Musulmanas en
Oposición Pasiva) +

1.7.1 Control del Raj. El Raj obtiene el Control de una Ciudad o Provincia si el número de cubos allí supera al de todas las demás fichas Activas (1.4.3). El Congreso, la Liga Musulmana y los Revolucionarios no pueden Controlar Ciudades o Provincias, pero pueden impedir el Control del Raj mediante la presencia de sus fichas Activas. El Control del Raj afecta a ciertas actividades, Coloca o retira marcadores de Control del Raj a medida que el Control cambie debido

1.7.2 Casillas que Pueden Ser Controladas.

Sólo las Ciudades y las Provincias pueden estar Controladas por el Raj. Las Ciudades y Provincias sin suficientes cubos para el Control del Raj, los Estados Nativos, los Estados Musulmanes y los Ferrocarriles se conocen como “casillas sin Control del Raj”.



Importante: Cuenta sólo las fichas Activas cuando determinen el Control del Raj: todos los cubos del Raj, Gandhi, todas las Bases, Guerrillas Activas y Activistas Activos (cualquier Activista en casillas de Protesta o en Ferrocarriles).

7

(4.0) y durante la Fase de Apoyo de las Rondas de Campaña (6.3). Señala los Recursos actuales en el contador del borde del tablero con un cilindro del color de la Facción (1.5).

1.9 Marcadores de Victoria

Cada Facción tiene un marcador de victoria para llevar la cuenta de los totales que afectan a la victoria (7.0).



- **Raj Británico:** Apoyo Total (1.6) más Población en casillas con Control del Raj (1.7).
- **Congreso:** Oposición Total (1.6).
- **Liga Musulmana:** Oposición Musulmana Total (1.6) más el doble de la Población Total en Estados Musulmanes (1.3.5).
- **Revolucionarios:** Población Total de las casillas con al menos un Marcador de Disturbios (1.11) más el número de Bases Revolucionarias en el mapa.

1.10 Marcadores de Protesta



Los marcadores de Protesta se colocan durante las Operaciones de Desobediencia Civil y de Manifestación de los NV (3.3.2, 3.3.3) y durante Eventos (5.0).

El número total de marcadores de Protesta Disponibles para colocar durante las Operaciones está limitado al valor actual de Moderación (6.6). Junto a cada casilla del Medidor de Moderación hay casillas con uno o dos marcadores de Protesta. Durante las Operaciones, sólo los marcadores de Protestas de las casillas que están a la derecha y por encima del marcador de Moderación están Disponibles para ser colocados.

La Moderación no limita la colocación durante los Eventos. Cuando se coloca un marcador de Protesta durante un Evento, roba de la casilla de marcador de Protesta ocupada con el número más bajo.

Cuando elimines marcadores del mapa, devuélvelos a la casilla de Protesta vacía con el número más alto, indistintamente de cuál sea la Moderación actual.



- Los cambios en la Moderación no afectan a los marcadores de Protesta que ya están en el mapa.

1.11 Marcadores de Disturbios

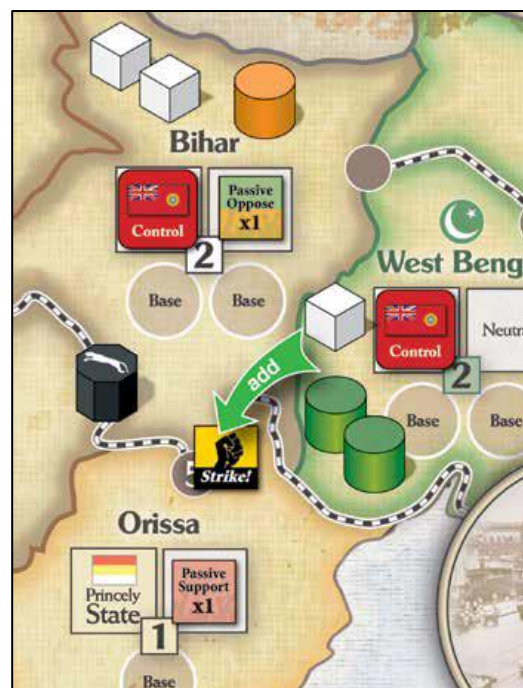
Los marcadores de Disturbios se colocan durante algunas Operaciones (3.0), Actividades Especiales (4.0) y Eventos (5.0). El lado contrario de un marcador de Disturbios es un marcador de Huelga (1.12).

- Los marcadores de Disturbios se suman a la Victoria de los Revolucionarios (7.2) pero, al contrario que los marcadores de Protesta, no tienen efectos adicionales en la casilla.
- Los marcadores de Disturbios son eliminados por el Imperialismo del Raj durante la Actividad Especial Gobierno (4.2.3) y durante la Fase de Apoyo (6.3.1), la Actividad Especial del Congreso Satyagraha (4.3.2), la Actividad Especial de los No Violentos Negociación (4.3.1, 4.4.1), algunos Eventos (5.0) y durante la Fase de Reinicio de las Rondas de Campaña (6.5) en casillas sin Guerrillas.
- Hay 12 marcadores de Disturbios/Huelga en total. Si todos los marcadores de Disturbios están en juego, no coloques uno cuando se te pida.

1.12 Marcadores de Huelga

Los marcadores de Huelga sólo se colocan en Ferrocarriles. Pueden ser colocados durante las Operaciones (3.0), Eventos (5.0) y Rondas de Campaña. El lado contrario de un marcador de Huelga es un marcador de Disturbios (1.11).

- La Facción del Raj no gana Recursos de Ferrocarriles con marcadores de Huelga durante la Fase de Recursos de cada Ronda de Campaña (6.2.2).
- Los marcadores de Huelga son eliminados por medio de la Actividad Especial Gobierno del Raj (4.2.2), algunos Eventos (5.0) y durante la Fase de Reinicio de cada Ronda de Campaña (6.5).
- Hay 12 marcadores de Disturbios/Huelga en total. Si todos los marcadores de Huelga están en juego, no coloques uno cuando se te pida.



EJEMPLO de Colocación de un Marcador de Huelga: los Revolucionarios llevan a cabo una Operación de Disturbios (3.4.4) en un Ferrocarril de Econ 5. En lugar de colocar un marcador de Disturbios, colocan en su lugar un marcador de Huelga.

1.13 Marcador de Carta de Campaña

El marcador de Carta de Campaña se deja en el recuadro de Secuencia de Juego del mapa. Opcionalmente, puede ser usado durante las Rondas de Campaña (6.0) para señalar la fase actual.

2.0 SECUENCIA DE JUEGO

2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones de la página 52 de este reglamento para elegir un escenario y las diferentes opciones de partida, asignar Facciones a los jugadores, preparar el mazo de robo y colocar los marcadores y fichas.

2.2 Inicio

Comienza revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en la casilla Carta Actual del mapa. Revela entonces la siguiente carta de la parte superior del Mazo de Robo. La carta que hay en la casilla Carta Actual se juega primero; la carta sobre el Mazo de Robo se jugará después. Si se revela una carta de Campaña (2.4), detén la partida y cámbiala con la carta de la casilla Carta Actual. Lleva a cabo de inmediato una Ronda de Campaña (6.0).

NOTA: Los jugadores verán una carta por adelantado en el Mazo de Robo (2.3.7). Todas las cartas jugadas y el número de cartas que hay en el mazo de robo pueden inspeccionarse. Mueve el cilindro de elegibilidad de una Facción a la casilla correspondiente una vez completadas las Operaciones, Actividades Especiales o Eventos.

2.3 Cartas de Evento

Cuando juegues una carta de Evento, hasta dos Facciones ejecutarán una operación o el Evento. Cada Facción Elegible puede, o bien actuar en la carta actual, o Pasar.

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

2.3.1 Elegibilidad. Las Facciones que no ejecutaron una Operación o Evento en la carta anterior (o quedaron Elegibles debido al texto del Evento) están Elegibles (sus cilindros comenzarán la carta en la casilla Elegibles, tal y como se explica en 2.3.6). Las Facciones que lo hicieron son No Elegibles. Todas las Facciones comienzan la partida como Elegibles.

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

NOTA: Un icono de facción señalado con un rifle (Raj y Revolucionarios) o flecha (Congreso o Liga Musulmana) indica que la carta de Evento es un Evento Crítico para una Facción Sin Jugador (8.8.1).

2.3.3 Pasar. Si la 1ª o 2ª Facción actual optan por Pasar, permanecen Elegibles para la siguiente carta y reciben +3 Recursos del Raj si el Raj pasa, o +1 Recurso Revolucionario si los Revolucionarios pasan. Si alguna de las Facciones NV pasa, dicha Facción puede mover un Activista de Fuera del Juego a Disponibles (suma +1 a la Unidad si mueves a un Activista que pertenezca a la otra Facción

NV). La siguiente Facción Elegible de más a la izquierda reemplaza entonces a la Facción que Pasó como 1ª o 2ª Facción Elegible y recibe las mismas opciones para ejecutar o Pasar. Si la última Facción Elegible (la de más a la derecha) Pasa, actualiza los cilindros (2.3.7) y juega la siguiente carta.

Importante: Cada vez que una Facción NV mueve un Activista que pertenece a la otra Facción NV de Fuera del Juego a Disponible, suma +1 a la Unidad (ya sea durante Reagrupamiento o debido a Evento).

2.3.4 Opciones para las Facciones Elegibles.

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

- Una Operación (3.0) en una o más casillas sin Actividad Especial (4.0), O
- Una Operación (3.0) en una o más casillas con Actividad Especial, O
- El Evento mostrado en la carta.

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

- **Sólo Op:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación Limitada (2.3.5).
- **Operación y Actividad Especial:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación con Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación Limitada o el Evento en su lugar.
- **Evento:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación en una o más casillas, con Actividad Especial si lo desea.

2.3.5 Operación Limitada. Una Operación Limitada es una Operación en una sola casilla, sin Actividad Especial (4.0). Si la Operación Limitada es una Operación de Guarnición (3.2.2), Barrido (3.2.3) o Manifestación (3.3.2), puede implicar fichas de diferentes casillas, pero sólo una casilla de destino; si es Marcha (3.4.2), puede implicar múltiples casillas de destino, pero sólo una casilla de origen. Las Facciones pueden eje-

cutar partes de la Operación que no impliquen casillas del mapa (p.e., mover fichas desde Fuera del Juego durante el Despliegue o el Reagrupamiento). Una Operación Limitada cuenta como una Operación.

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

- Cualquier Facción que no ejecutó una Operación o Evento (y que no quedó como No Elegible debido a un Evento) pasa a la casilla “Elegible”.
- Cualquier Facción que ejecutó una Operación (incluida una Operación Limitada) o Evento (o que quedó No Elegible debido a un Evento), a la casilla “No Elegible”.

2.3.7 Siguiente Carta. Tras actualizar la Elegibilidad, descarta primero la carta superior de la casilla Carta Actual (o déjala allí y pon encima la nueva Carta Actual), y mueve entonces la carta superior del Mazo de Robo boca arriba a la casilla Carta Actual. Finalmente, revela la siguiente carta del Mazo de Robo. A menos que se revele una Carta de Campaña (2.4), juega la nueva carta de la casilla Carta Actual, procediendo con la secuencia apropiada.

2.4 Carta de Campaña

Si se revela como siguiente carta una Carta de Campaña, cámbiala de inmediato con la carta de la casilla Carta Actual y lleva a cabo una Ronda de Campaña (6.0). La otra carta que se ha cambiado será la siguiente que se jugará en la siguiente ronda.

2.4.1 Campaña Final. Si se ha completado la Ronda de la última carta de Campaña sin una victoria (6.1), la partida acaba: determina la victoria según 7.3.

NOTA: Cada serie de Cartas de Evento hasta una Ronda de Campaña se conoce como una “Campaña”.

2.5 Virrey Británico

Cada carta de campaña también muestra uno de los siete Virreyes Británicos que sirvieron

históricamente como Gobernadores Generales de la India, normalmente durante períodos de cinco años. Durante cada Campaña, se colocará una carta de Campaña en la casilla Virrey Británico de la India del mapa, pasando a convertirse en el Virrey actual para esa Campaña.

Al comienzo de la partida (2.1), se escoge una carta de Campaña al azar para Virrey de la primera Campaña y se coloca boca arriba en la casilla de Virrey Británico de la India. Durante cada Ronda de Campaña (6.4.1), la carta de Campaña que inició esa Ronda de Campaña se coloca en la casilla de Virrey Británico de la India, reemplazando a la carta de la anterior Campaña y convirtiéndose en nuevo Virrey de la siguiente Campaña.

2.5.1 Capacidades de los Virreyes. Cada Virrey describe una capacidad especial que se aplica sólo a la Facción del Raj si ese Virrey es el Virrey actual. Cuando se coloca una carta de Campaña en la casilla de Virrey Británico de la India, su capacidad surte efecto de inmediato y dura hasta que es reemplazada por el siguiente Virrey.

3.0 OPERACIONES

3.1 Operaciones en General

Una Facción que ejecuta una Operación (Op) elige una de las cuatro Operaciones descritas en la hoja de ayuda de jugador de su Facción y, si es pertinente, selecciona las casillas que se verán implicadas. Para el Raj y los Revolucionarios (únicamente), las Operaciones cuestan Recursos, a menudo por casilla seleccionada; la Facción que ejecuta la Operación debe tener suficientes Recursos para pagar la Operación, incluyendo cada casilla seleccionada. Las Facciones del Congreso y de la Liga Musulmana no pagan por las Operaciones. En lugar de eso, pueden seleccionar sólo un número limitado de casillas en total (3.3).

3.1.1 Selección de Casillas. Las casillas sólo pueden ser seleccionadas una vez para una Operación y pueden ser seleccionadas en cualquier orden y en cualquier momento durante el turno. Generalmente, las casillas seleccionadas para las Operaciones también

pueden ser seleccionadas para las Actividades Especiales y viceversa (excepciones: la Actividad Especial de los NV Negociación [4.3.1, 4.4.1] no permite seleccionar casillas seleccionadas para Operaciones y viceversa; la Actividad Especial de los Revolucionarios Asesinato [4.5.3] debe seleccionar casillas que ya ha hayan sido seleccionadas para Disturbios [3.4.4]).

3.1.2 Las Fuerzas Sólo Pueden Mover Una Vez. Durante las Operaciones que mueven fichas (Guarnición [3.2.2] y Barrido [3.2.3] del Raj, Manifestación y [3.3.2], y Desobediencia Civil [3.3.3] de los NV, y Marcha [3.4.2] de los Revolucionarios), las fichas sólo pueden mover una vez (aunque pueden entrar en múltiples casillas de camino al destino seleccionado, según el procedimiento de la Operación).

3.1.3 Peones. Los jugadores pueden señalar las casillas para las Operaciones (3.0) y Actividades Especiales (4.0) (u otras acciones) con peones. Los peones son para mayor comodidad, no están limitados a los que se proporcionan con el juego.

3.1.4 Selección de Objetivos. La Facción ejecutora escoge a las otras Facciones o fichas que se verán afectadas (objetivos), y a las fichas amigas que serán colocadas o reemplazadas. Una sola Operación puede escoger como objetivo a una o más Facciones e ignorar a otras. Una vez escogidas como objetivo, las fichas de una Facción se ven afectadas tanto como sea posible (1.4.4).

NOTA: Durante el Asalto (3.2.4) y el Tratado (4.2.1), elimina las fichas del Congreso y de la Liga Musulmana como si fueran una sola Facción. El Raj puede escoger eliminar a Gandhi si ha escogido como objetivo a fuerzas NV.

3.1.5 Efectos de las Actividades Especiales en las Operaciones. Una Actividad Especial puede modificar la Moderación o la Unidad. En todos los casos, determina el coste o los requisitos de selección para una operación en el momento en el que la casilla es seleccionada.

EJEMPLOS del Impacto de la Moderación y de la Unidad en las Operaciones:

1. La Moderación es de 2. El Congreso interrumpe una Operación de Desobediencia Civil para llevar a cabo una Actividad Especial Negociación en Bihar, lo que elimina el marcador de Protesta que hay allí y cambia la Moderación a 3. El Congreso puede ahora seleccionar hasta 3 casillas para Operaciones, así como cualquier casilla de Protesta ya existente y la casilla con Gandhi.

2. La Unidad es de 1 y la Moderación de 2. La Liga Musulmana lleva a cabo No Cooperación. Al final de la Operación, la Moderación cambia a 1. Puesto que tanto la Unidad como la Moderación están en 1, la India es un estado en Crisis. La Liga Musulmana puede ahora acompañar su Operación con la Actividad Especial Infiltración para colocar un Estado Musulmán en una Provincia con Base de la Liga y sin Control del Raj.

3. La Moderación es de 1 y la Unidad de 2. Los Revolucionarios llevan a cabo una Operación de Disturbios en una casilla con un Activista del Congreso, después interrumpen la Operación para ejecutar la Actividad Especial Asesinato para eliminar la ficha del Congreso. La Unidad cambia a 1, lo que provoca una Crisis. Los Revolucionarios pueden continuar la Operación de Disturbios y seleccionar ahora casillas que tengan tanto Activistas del Congreso como de la Liga Musulmana.

3.2 Operaciones del Raj



El Raj elige entre las Operaciones Despliegue, Guarnición, Barrido o Asalto.

Importante: Durante las Operaciones del Raj, se aplican siempre las siguientes reglas:

- Paga tantos Recursos como la Moderación sólo si se usan Cipayos (según las instrucciones de la Operación seleccionada, a menos que sea modificada por el Virrey actual). Paga 0 para Operar en una casilla si sólo se usan Tropas.
- Los cubos no pueden salir de casillas de Protesta (incluidos Ferrocarriles) durante las Operaciones.
- Las Tropas no pueden entrar en los Estados.

- La capacidad del actual Virrey puede modificar el coste o los efectos de la Operación actual (2.5.1).

3.2.1 Despliegue. El Despliegue aumenta las fuerzas del Raj y mueve cubos desde la casilla Fuera del Juego a Disponibles. Selecciona cualquier número de Ciudades. Paga tantos Recursos por Ciudad seleccionada como la Moderación para añadir cualquier número de Cipayos allí. Si sólo añades Tropas, paga 0.

PROCEDIMIENTO: Primero, en cada Ciudad seleccionada, coloca hasta seis cubos. Si no hay más cubos de ese tipo Disponibles (1.4.1), pueden cogerse cubos de cualquier otro lugar del mapa.

Después, puedes mover dos cubos cualesquiera de Fuera del Juego (1.3.10) a Disponibles.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES

- Si Lord Willingdon es el Virrey actual, el Despliegue cuesta 1 Recurso por Ciudad seleccionada para colocar Cipayos.
- Si Lord Reading es el Virrey actual, la primera casilla seleccionada para Despliegue es gratis.

3.2.2 Guarnición. Las Operaciones de Guarnición mueven a las fuerzas del Raj rápidamente por la red de Ferrocarriles. Paga tantos Recursos como la Moderación para mover cualquier cantidad de Cipayos o 0 Recursos para mover sólo Tropas.

PROCEDIMIENTO: Los cubos en casillas sin Protestas pueden mover a cualquier Ferrocarril o Ciudad adyacente, y pueden continuar moviendo por Ferrocarriles adyacentes o Ciudades y, finalmente, si se desea, a destinos adyacentes con Control del Raj. Los cubos que mueven deben detenerse si hay Adversarios Activos y no pueden salir de casillas con Protestas. Si es una Operación Limitada (2.3.5), todos los cubos que mueven deben terminar en una sola casilla de destino (pero pueden originarse en varias). Los cubos sólo pueden mover una vez durante una Operación.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES

- Si Lord Reading es el Virrey actual, la Guarnición es gratuita.



EJEMPLO de Guarnición: La Moderación es de 2. El Raj paga 2 Recursos para mover 2 Tropas de West Bengal y 3 Cipayos de Rajputana por Ferrocarril a través de casillas de la India con Control del Raj. El marcador de Protesta en Bihar impide que los Cipayos de Bihar usen Guarnición para mover. El Activista Activo en el Ferrocarril entre Central India Agency y Central Provinces obligaría a cualquier cubo que use Ferrocarril a cesar su movimiento.

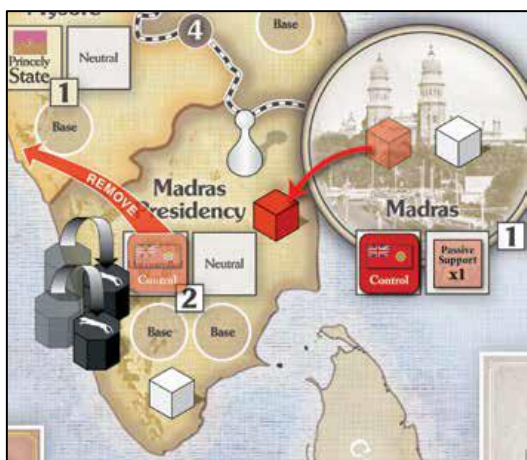
3.2.3 Barrido. Las Operaciones de Barrido mueven Tropas y Cipayos y localizan Guerrillas. Selecciona cualquier cantidad de casillas que no sean de Ferrocarril como destinos finales. Paga tantos Recursos por casilla de destino como la Moderación para usar Cipayos (es decir, para moverlos o para Barrar con ellos donde estén) o 0 Recursos por casilla si sólo usas Tropas allí. Si es una Operación Limitada (2.3.5), todos los cubos que mueven deben acabar en una sola casilla de destino (pero pueden originarse en varias).

PROCEDIMIENTO: Mueve cubos que no estén en casillas de Protesta a las casillas de destino seleccionadas desde casillas adyacentes (incluso de casillas de Ferrocarril). Los cubos pueden mover primero a Ferrocarriles adyacentes sin Huelga, Activistas o Guerrillas Activas, y entonces deben mover a una casilla de destino adyacente. Después, en cada destino, Activa una Guerrilla por cada cubo allí (tanto si acabaron de mover como si ya estaban allí; incluye Cipayos que ya estén allí sólo si los pagas).

Importante: Durante la Guarnición, el Barrido o el Tratado, ningún cubo puede salir de casillas de Protesta. Las Tropas no pueden entrar a Estados. Los cubos que entraron al Ferrocarril durante Barridos no pueden permanecer en el Ferrocarril al final de la Operación.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES

- Si Lord Irwin es el Virrey actual, el Barrido cuesta 1.
- Si Lord Reading es el Virrey actual, la primera casilla seleccionada para Barrido es gratis.



EJEMPLO de Barrido en el Lugar: La Moderación es de 4. El Raj selecciona Madras Presidency, con 1 Cipayo y 2 Guerrillas Ocultas, como destino del Barrido. Tras mover 1 Tropa a Madras Presidency, el Raj paga 4 Recursos para usar el Cipayo que ya estaba allí junto con la Tropa que ha movido, revelando las dos Guerrillas. Los cubos ya no superan a los adversarios Activos en Madras Presidency, y el Control del Raj se pierde. Si el Raj no hubiese pagado para usar el Cipayo, sólo se habría Activado 1 Guerrilla por parte de la Tropa que movió, y el Raj hubiera conservado el Control.

3.2.4 Asalto. El Asalto elimina Guerrillas Activas y Bases, y arresta a Gandhi y a Activistas Activos. Selecciona cualquier cantidad de casillas con fuerzas del Raj. Paga tantos Recursos por casilla seleccionada para Asalto como la Moderación para usar allí cualquier cantidad de Cipayos o 0 Recursos por casilla para usar allí Tropas.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina o arresta fichas Activas según el número de cubos del Raj implicados, tal y como sigue:

- Si la Operación sólo usa Cipayos, elimina una ficha por cada dos Cipayos (redondeando hacia abajo).
- Si la Operación usa cualquier cantidad de Tropas (con o sin Cipayos) elimina una ficha por cada cubo.

BASES LO ÚLTIMO: Elimina Bases de la Liga Musulmana solamente cuando ya no queden Activistas (Liga Musulmana y Congreso) en la casilla. Elimina Bases de los Revolucionarios una vez no queden Guerrillas en la casilla.

NV A PRISIÓN: Las Guerrillas y Bases eliminadas van a Disponibles. Gandhi y los Activistas arrestados van a la casilla de Prisión (1.3.9). Trata al Congreso y a la Liga Musulmana como una Facción cuando escojas como objetivo fichas NV (1.4.4).

GANDHI: Gandhi es arrestado como los Activistas NV (aunque él siempre está Activo). Aunque el Raj siempre puede decidir arrestar a Gandhi, no es necesario que lo haga a no ser que se vea obligado por 1.4.4 (es decir, si los cubos usados para el Asalto igualan o superan a los Activistas Activos más Gandhi). Si Gandhi es arrestado durante una Operación o Actividad Especial del Raj, al final del turno del Raj:

- Primero, la Moderación baja -1.
- Después, el Congreso puede colocar hasta dos marcadores de Protesta Disponibles en casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan ya uno.

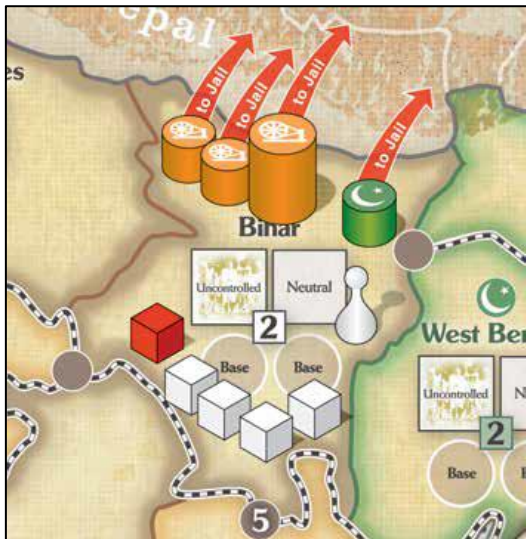
Importante: Sólo los Activistas en casillas con Protesta o en Ferrocarriles están Activos (1.4.3), y pueden por lo tanto ser el objetivo de un Asalto.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES

- Si Lord Chelmsford es el Virrey actual, el Asalto cuesta 1 Recurso por casilla seleccionada si usa Cipayos.
- Si Lord Wavell es el Virrey actual, el Raj puede efectuar un Barrido (3.2.3) limitado gratuito en una casilla seleccionada para Asalto. Este Barrido puede incluir tanto Tro-

pas como Cipayos. Esta Operación de Barrido gratuita puede tener lugar en cualquier momento durante la Operación de Asalto.

- Si Lord Reading es el Virrey actual, la primera casilla seleccionada para Asalto es gratis.



EJEMPLOS de Arresto de NV durante un Asalto: La Moderación es de 3. Puesto que Lord Chelmsford es el Virrey actual, el Raj sólo paga 1 Recurso para ejecutar Asalto en Bihar con una Tropa y tres Cipayos. Además, en Bihar están Gandhi, dos Activistas del Congreso Activos y un Activista de la Liga Musulmana Activo. El Raj escoge a los Activistas y a Gandhi como objetivos y debe mover todas las 4 fichas a Prisión. Puesto que Gandhi fue arrestado, al final del turno del Raj la Moderación se reduce a 2 y el Congreso coloca entonces 2 Protestas Disponibles en casillas que no sean de Ferrocarril.

3.3 Operaciones de los No Violentos



El Congreso y la Liga Musulmana escogen entre las Operaciones Reagrupamiento, Manifestación, Desobediencia Civil o No Cooperación.

Importante: Las Facciones NV no pagan por las Operaciones, sino que en lugar de eso seleccionan un número limitado de casillas gratuitas. El Congreso puede seleccionar tantas casillas como la Moderación, además de las casillas que tengan un marcador de Protesta y/o a Gandhi. La Liga Musulmana puede seleccionar tantas casillas como la

Unidad además de las casillas que tengan Bases de la Liga.

3.3.1 Reagrupamiento. Las Operaciones de Reagrupamiento aumentan las fuerzas, mueven a los Activistas de Fuera del Juego y pueden cambiar la Unidad.

- El Congreso puede seleccionar tantas Ciudades, Provincias y Estados sin Apoyo como la Moderación, además de Ciudades, Provincias y Estados con un marcador de Protesta o con Gandhi.
- La Liga Musulmana puede seleccionar tantas Ciudades, Provincias y Estados sin Apoyo como la Unidad, además de Ciudades, Provincias y Estados con Bases de la Liga.

PROCEDIMIENTO: Primero, en cada casilla seleccionada:

- El Congreso coloca tantos Activistas como la Población de la casilla.
- La Liga Musulmana coloca tantos Activistas como el número de Bases de la Liga que hay allí más uno. O, en una casilla que no sea Ferrocarril en la que haya sitio (1.4.2), la Liga puede en su lugar reemplazar tantos Activistas de la Liga como la Unidad (6.7) con una Base de la Liga Musulmana.

Coloca los Activistas por su lado Activo si los colocas en una casilla de Protesta.

Después, la Facción ejecutora puede elegir entre:

- Mover un Activista de la casilla Fuera del Juego (1.3.10) a Disponibles, O
- Liberar de la Prisión a tantos Activistas como la tirada de un dado. Una Facción debe liberar a tantos Activistas como la tirada si es posible, incluyendo a Activistas que pertenezcan a la otra Facción NV si es necesario.

Importante: Cada vez que una Facción NV mueva un Activista que pertenece a la otra Facción NV de Fuera del Juego a Disponibles, aumenta en +1 la Unidad (durante Reagrupamiento, Eventos o al Pasar).

EJEMPLO de Selección de Casillas para Reagrupamiento: La Liga Musulmana ejecuta Reagrupamiento. La Unidad es de 3, así que puede seleccionar hasta tres casillas sin

una Base de la Liga y cualquier otra cantidad de casillas que tengan Base de la Liga. La Liga Musulmana selecciona Sind, Baluchistan y Punjab, puesto que también puede Reagruparse en cualquier casilla con Base, indistintamente de la Unidad o del Apoyo.



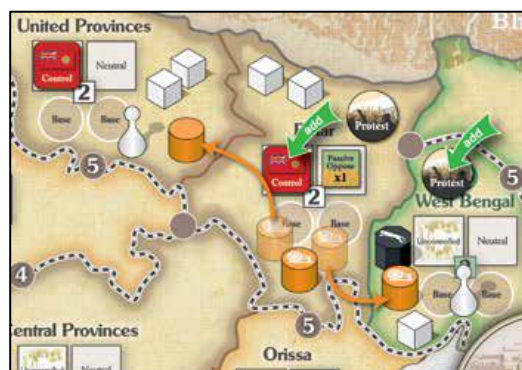
3.3.2 Manifestación. Las Operaciones de Manifestación mueven a Activistas amigos y pueden colocar marcadores de Protesta.

- El Congreso puede seleccionar tantas casillas de destino que no sean de Ferrocarril como la Moderación, además de cualquier cantidad de casillas que tengan un marcador de Protesta o a Gandhi y que no sean de Ferrocarril.
- La Liga Musulmana puede seleccionar tantas casillas de destino que no sean de Ferrocarril como la Unidad, además de cualquier cantidad de casillas que tengan una Base de la Liga y que no sean de Ferrocarril.

PROCEDIMIENTO: Los Activistas pueden mover a cualquier casilla de destino desde casillas adyacentes (incluidas casillas de Ferrocarril). Si es una Operación Limitada (2.3.4), todas las fichas que mueven deben acabar en un solo destino. Si la casilla de destino no tiene Control del Raj, la Facción activa puede colocar un marcador de Protesta Disponible si no hay ya uno. El Congreso (únicamente) puede mover tantos Activistas de la Liga Musulmana como la Unidad si son acompañados por Activistas del Congreso que mueven, a razón de uno por uno. Los Activistas (incluidos los de la Liga

Musulmana que movieron durante una Manifestación del Congreso) sólo pueden mover una vez durante la Operación.

NOTA: Sólo los Activistas pueden mover durante las Operaciones de Manifestación; el Congreso mueve a Gandhi durante la Actividad Especial Satyagraha (4.3.2).



EJEMPLO de Colocación de Protesta durante una Manifestación: la Moderación es de 2 y hay tres marcadores de Protesta Disponibles. En Bihar hay tres Activistas del Congreso y un marcador de Protesta. El Congreso quiere usar Manifestación para mover a los Activistas de Bihar a casillas adyacentes para colocar marcadores de Protesta adicionales. Puesto que la Moderación es de 2, el Congreso puede seleccionar hasta dos casillas sin Protesta como destinos (además de todas las casillas con Protesta). Un Activista mueve a West Bengal. Puesto que West Bengal no tiene Control del Raj (el único Cipayo que hay allí no supera en número a la Guerrilla Activa), el Congreso puede colocar allí un marcador de Protesta Disponible. Otro Activista mueve a United Provinces. El Raj Controla esa casilla, sin embargo, así que no se coloca Protesta allí, y el Activista que ha movido se gira a su cara Inactiva.

3.3.3 Desobediencia Civil. Las Operaciones de Desobediencia Civil colocan marcadores de Protesta y pueden mover Activistas a Ferrocarriles.

- El Congreso puede seleccionar tantas casillas con Activistas como la Moderación, además de cualquier cantidad de casillas que tengan un marcador de Protesta o a Gandhi.
- La Liga Musulmana puede seleccionar tantas casillas con Activistas como la Unidad, además de cualquier cantidad de casillas que tengan una Base de la Liga.

PROCEDIMIENTO: Coloca un marcador de Protesta Disponible si no hay ya uno. Activa a todos los Activistas de la casilla. Después, la Facción activa puede mover cualquier cantidad de Activistas amigos de la casilla seleccionada a Ferrocarriles adyacentes.



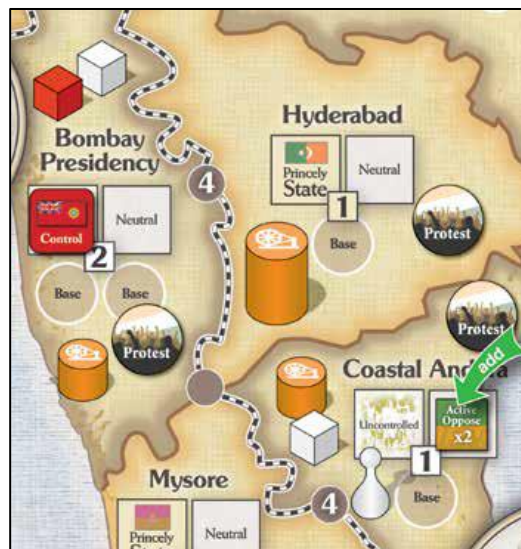
EJEMPLO de Movimiento a Ferrocarriles durante Desobediencia Civil: La Moderación es de 3 y hay dos marcadores de Protesta Disponibles. El Congreso ejecuta Desobediencia Civil para colocar marcadores de Protesta en Bombay Presidency y Coastal Andhra. Capaz de seleccionar una casilla más, pero sin marcadores de Protesta Disponibles, el Congreso decide mover al Activista de Hyderabad al Ferrocarril de Econ-4 adyacente a Bombay Presidency.

3.3.4 No Cooperación. Las Operaciones de No Cooperación reducen la Moderación y cambian a la Población hacia Oposición Activa.

- El Congreso puede seleccionar casillas de Protesta con Activistas del Congreso y sin Control del Raj (excepción: durante las Crisis, el Congreso puede seleccionar casillas con Control del Raj, 6.8).
- La Liga puede seleccionar casillas con Protesta, Activistas de la Liga y una Base de la Liga, además de tantas casillas con Protesta y Activistas de la Liga como la Unidad, todas sin Control del Raj.

PROCEDIMIENTO: Modifica cada casilla seleccionada en un nivel hacia Oposición

Activa. Finalmente, tras ejecutar No Cooperación en todas las casillas seleccionadas, reduce la Moderación en -1.



EJEMPLO de No Cooperación: El Congreso ejecuta No Cooperación para aumentar la Oposición en el Sur de la India. Puede seleccionar casillas de Protesta con Activistas del Congreso y –puesto que la India no está en Crisis– sin Control del Raj. Aquí, Coastal Andhra cambiará a Oposición Activa. Bombay Presidency no puede ser seleccionada porque tiene Control del Raj, y Hyderabad no puede ser seleccionada puesto que sólo pueden escogerse casillas con Activistas del Congreso y Gandhi no está con Activistas.

3.4 Operaciones de los Revolucionarios



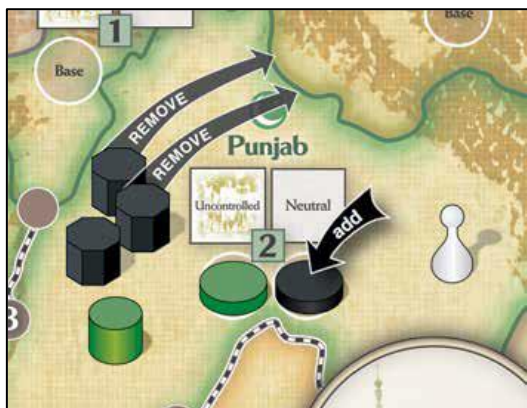
Los Revolucionarios escogen entre las Operaciones Reagrupamiento, Marcha, Ataque o Disturbios.

3.4.1 Reagrupamiento. Las Operaciones de Reagrupamiento aumentan las fuerzas, construyen Bases Revolucionarias y mueven Guerrillas de Fuera del Juego. Selecciona Ciudades, Provincias y Estados que no tengan Apoyo o cualquiera que tenga una Base de los Revolucionarios. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, coloca tantas Guerrillas como el número de Bases Revolucionarias que hay allí más una, o reemplaza tantas Guerrillas allí

como la Unidad (6.7) con una Base de los Revolucionarios.

Después, los Revolucionarios pueden mover una Guerrilla de la casilla Fuera del Juego (1.3.13) a Disponibles.

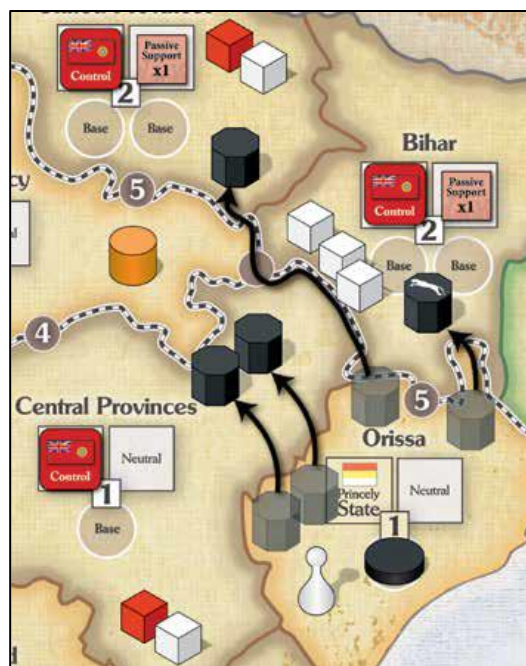


EJEMPLO de Colocación de una Base durante el Reagrupamiento: La Unidad es de 2. Los Revolucionarios pagan 1 Recurso para Reagruparse en Punjab. En lugar de colocar Guerrillas, cambian las 2 Guerrillas que hay allí por una Base, colocándola en la última casilla para Base que queda.

3.4.2 Marcha. Las Operaciones de Marcha mueven las Guerrillas Revolucionarias. Las fichas que mueven pueden comenzar en cualquier cantidad de casillas. El coste es de 1 Recurso por casilla desde la que se origina el movimiento de las Guerrillas (excepción: cada Ferrocarril de origen cuesta 0). Una Operación Limitada de Marcha (2.3.5) permite seleccionar sólo una única casilla de origen (y mover Guerrillas a más de un destino).

PROCEDIMIENTO: Los Revolucionarios seleccionan las casillas de origen. De cada origen seleccionado, cualquier cantidad de Guerrillas que haya allí puede mover a casillas adyacentes. Además, las Guerrillas Ocultas pueden mover a lo largo de una cadena de Ferrocarriles y Ciudades adyacentes, si lo desean, y después a casillas adyacentes. Las Guerrillas sólo pueden mover una vez durante la Operación.

En cada casilla de destino que tenga Apoyo Activo o Pasivo y en cada Ferrocarril de destino, si las Guerrillas que mueven más los cubos pasan de 3, Activa las Guerrillas que movieron (únicamente).



EJEMPLO de Guerrillas que Mueven durante la Marcha. Los Revolucionarios pagan 1 Recurso para seleccionar Orissa como casilla de origen de Marcha y planean mover las cuatro Guerrillas que hay allí. Dos Guerrillas mueven a Central Provinces, adyacentes. Aunque las Guerrillas que mueven más los cubos son más de tres, la casilla no tiene Apoyo, de manera que las Guerrillas continúan Ocultas. La Guerrilla que mueve a Bihar, sin embargo, no tiene tanta suerte: la Guerrilla que mueve más los cubos son más de tres y la casilla tiene Apoyo, de manera que la Guerrilla que movió se gira a su cara Activa. La última Guerrilla de Orissa puede mover a lo largo del Ferrocarril porque comienza su movimiento Oculta. Mueve a United Provinces. Aunque United Provinces tiene Apoyo, la Guerrilla que ha movido y los cubos no son más de 3, así que permanece Oculta.

3.4.3 Ataque. Las Operaciones de Ataque tienen como objetivo eliminar adversarios y pueden extender los Disturbios. Selecciona cualquier cantidad de Ciudades, Provincias y Estados con Guerrillas. Paga 1 Recurso por casilla.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa todas las Guerrillas (1.4.3) y tira un dado. Si el resultado es igual o inferior al número total de Guerrillas que hay allí, elimina hasta dos fichas Activas (excepción: no a Gandhi). Después, si el Ataque

tuvo éxito y la casilla tiene un marcador de Protesta o no tiene Control del Raj, añade un marcador de Disturbios.

- Elimina Bases de la Liga Musulmana solamente una vez no queden Activistas (Liga Musulmana y Congreso) en la casilla.
- Elimina Cipayos antes que Tropas.
- Es posible eliminar fichas que pertenezcan a dos Facciones diferentes mediante el Ataque.

NOTA: El Ataque permite colocar Disturbios en casillas donde el Raj acaba de perder el Control cuando las Guerrillas atacantes se Activaron. Los Revolucionarios también pueden escoger Atacar casillas sin adversarios, con el único propósito de colocar Disturbios.



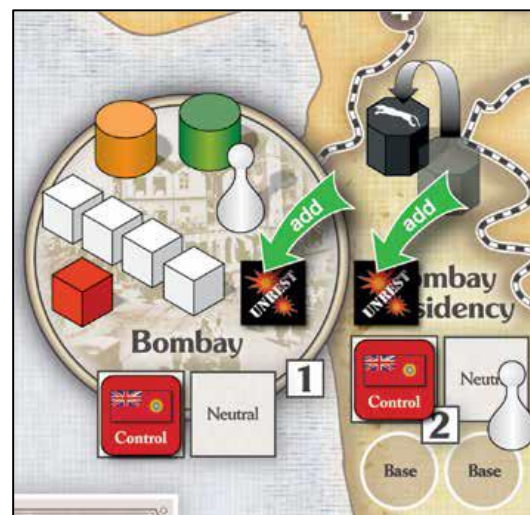
EJEMPLO de Ataque: Los Revolucionarios pagan 1 Recurso para Atacar en East Bengal. Las tres Guerrillas que hay allí se Activan. Puesto que los cubos del Raj ya no superan a los adversarios Activos, el Control del Raj se pierde en East Bengal. Los Revolucionarios tiran por el ataque: 2, ¡éxito! Los dos cubos son eliminados y se dejan en Disponibles. Puesto que el ataque tuvo éxito y no hay Control del Raj allí, los Revolucionarios pueden colocar un marcador de Disturbios en la casilla. A continuación, pagan 1 Recurso más para Atacar en Bihar, Activando ambas Guerrillas. La tirada es de 1, ¡otro éxito! Dos Cipayos son eliminados. Finalmente, los Revolucionarios colocan un marcador de Disturbios, puesto que hay un marcador de Protesta en la casilla.



3.4.4 Disturbios. Las Operaciones de Disturbios reducen la Moderación, afectan al Apoyo y a la Oposición, y colocan marcadores de Distur-

bios y de Huelga. Selecciona cualquier cantidad de casillas en las que los Revolucionarios tengan al menos una Guerrilla Oculta o, únicamente durante las Crisis (6.8), selecciona cualquier cantidad de casillas que tengan tanto Activistas del Congreso como de la Liga Musulmana (incluso casillas sin Guerrillas Ocultas). Por cada casilla seleccionada para Disturbios, paga tantos Recursos como la Moderación.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, Activa una Guerrilla Oculta si hay una presente (incluso durante las Crisis). Si la casilla no es una casilla de Ferrocarril, añade un marcador de Disturbios y cambia la casilla en un nivel hacia Neutral. Si es una casilla de Ferrocarril, añade un marcador de Huelga si no había ya uno. Finalmente, tras ejecutar Disturbios en todas las casillas seleccionadas, reduce la Moderación en -1.



EJEMPLO de Disturbios. ¡La India está en Crisis! Los Revolucionarios pagan 1 Recurso (la Moderación siempre es de 1 cuando la India está en Crisis) para seleccionar Bombay Presidency para Disturbios. Activan la Guerrilla Oculta que hay allí y añaden un marcador de Disturbios. Con la India en Crisis, también pueden seleccionar Bombay, ¡puesto que tiene tanto Activistas del Congreso como de la Liga! Pagan 1 Recurso para seleccionar Bombay y colocar allí un marcador de Disturbios.

4.0 ACTIVIDADES ESPECIALES

4.1 Actividades Especiales en General

Cuando una Facción, siguiendo la secuencia de juego de la Carta de Evento (2.3), ejecuta una Operación en al menos una casilla (3.0), también puede ejecutar un tipo de Actividad Especial (EXCEPCIÓN: Operaciones Limitadas, 2.3.5).

- Como con las Operaciones, la Facción ejecutora selecciona las casillas, Facciones y fichas afectadas y el orden de las acciones.
- Una Facción puede ejecutar su Actividad Especial en cualquier momento antes, durante o inmediatamente después de su Operación.
- Si se está ejecutando una Actividad Especial durante una Operación, esta debe completarse totalmente antes de volver a la operación (es decir, las Actividades Especiales en sí mismas no pueden ser interrumpidas).

4.1.1 Selección de Casillas. Las casillas sólo pueden ser seleccionadas una vez para una Actividad Especial y pueden ser seleccionadas en cualquier orden. Por lo general, las casillas seleccionadas para Operaciones pueden también ser seleccionadas para Actividades Especiales y viceversa (excepciones: la Actividad Especial Negociación de los NV [4.3.1, 4.4.1] no puede seleccionar casillas seleccionadas para Operaciones y viceversa; la Actividad Especial Asesinato de los Revolucionarios [4.5.3] debe seleccionar casillas ya seleccionadas para Disturbios [3.4.4]).

4.1.2 Operaciones Adjuntas. Si no se especifica otra cosa, las Actividades Especiales pueden acompañar a cualquier Operación y tener lugar en cualquier casilla que por lo demás sea válida (excepciones: la Negociación del Congreso y de la Liga [4.3.1, 4.4.1] y el Asesinato de los Revolucionarios [4.5.3]).

4.2 Actividades Especiales del Raj



El Raj puede escoger entre las Actividades Especiales Tratado, Gobierno y Ley Marcial.

Importante: Durante las Actividades Especiales del Raj, se aplican siempre las siguientes reglas:

- Los cubos no pueden salir de casillas de Protesta (incluidos Ferrocarriles) durante Tratados (4.2.1).
- Sólo los Activistas en casillas con Protesta o en Ferrocarriles están Activos (1.4.3), y pueden por lo tanto ser objetivos durante Tratados (4.2.1) y Gobiernos (4.2.2).

4.2.1 Tratado. El Tratado permite al Raj operar en Estados Nativos y en Estados Musulmanes. Selecciona cualquier cantidad de Estados.

PROCEDIMIENTO: En cada Estado seleccionado, elige entre:

- Eliminar una ficha Activa por cada Cipayo, O
- Mover cualquier cantidad de Cipayos que no estén en casillas de Protesta al Estado seleccionado desde casillas adyacentes.

BASES LO ÚLTIMO: Elimina Bases de la Liga Musulmana solamente una vez no queden en la casilla Activistas (de la Liga y del Congreso). Elimina Bases de los Revolucionarios solamente una vez no queden Guerrillas en la casilla.

NV A PRISIÓN: Las Guerrillas y Bases eliminadas van a Disponibles. Gandhi y los Activistas arrestados van a la casilla Prisión (1.3.9). Trata al Congreso y a la Liga Musulmana como una Facción cuando escojas como objetivo fichas NV (1.4.4).

GANDHI: Gandhi es arrestado como los Activistas NV (aunque él siempre está Activo). Aunque el Raj siempre puede decidir arrestar a Gandhi, no es necesario que lo haga a no ser que se vea obligado por 1.4.4. Si Gandhi es arrestado durante una Operación o Actividad Especial del Raj, al final del turno del Raj:

- Primero, la Moderación baja -1.
- Después, el Congreso puede colocar hasta dos marcadores de Protesta Disponibles en casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan ya uno.

EJEMPLO de Tratado: El Raj selecciona Orissa y el Estado Musulmán de West Bengal para Tratado. Mueve tres Cipayos a West Bengal desde casillas adyacentes (la Tropa de East Bengal no puede acompañar a los Cipayos, puesto que las Tropas nunca

pueden entrar a Estados). Después, los dos Cipayos que ya estaban en Orissa eliminan a la guerrilla Activa y arrestan al Activista que hay allí.



4.2.2 Gobierno. El Gobierno elimina fichas adversarias, Huelgas, Estados Musulmanes y Disturbios, además de aumentar el Apoyo. Selecciona hasta dos casillas con cubos.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla, elige entre:

- Eliminar una ficha Activa, O
- En una casilla sin Activistas, eliminar o un marcador de Huelga o uno de Protesta, O
- En una casilla sin adversarios Activos, comprar Imperialismo por uno o dos niveles.

BASES LO ÚLTIMO: Elimina Bases de la Liga Musulmana solamente una vez no queden en la casilla Activistas (de la Liga y del Congreso). Elimina Bases de los Revolucionarios solamente una vez no queden Guerrillas en la casilla.

NV A PRISIÓN: Las Guerrillas y Bases eliminadas van a Disponibles. Gandhi y los Activistas arrestados van a la casilla Prisión (1.3.9).

GANDHI: Gandhi es arrestado como los Activistas NV (aunque él siempre está Activo). Aunque el Raj siempre puede decidir arrestar a Gandhi, no es necesario que lo haga a no ser que se vea obligado por 1.4.4. Si Gandhi

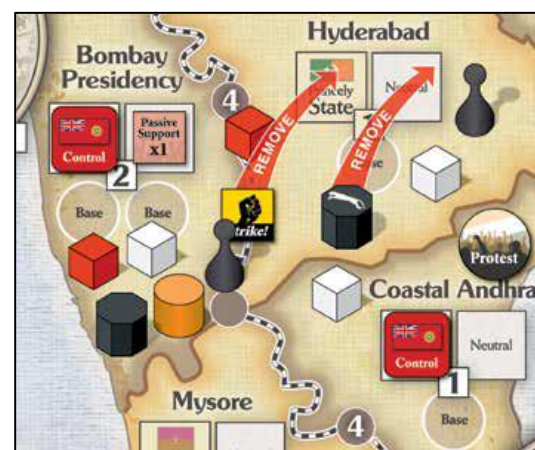
es arrestado durante una Operación o Actividad Especial del Raj, al final del turno del Raj:

- Primero, la Moderación baja -1.
- Después, el Congreso puede colocar hasta dos marcadores de Protesta Disponibles en casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan ya uno.

IMPERIALISMO: Cada 3 Recursos gastados (excepción: si Lord Mountbatten es Virrey, cada 2 Recursos gastados) eliminan un marcador de Disturbios o –una vez no queden marcadores de Disturbios en la casilla– puedes cambiar la casilla en un nivel hacia Apoyo Activo hasta dos niveles por casilla, o –en un Estado Musulmán– eliminar el marcador de Estado Musulmán.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES:

- Si Lord Mountbatten es el Virrey actual, el Imperialismo cuesta 2 Recursos por marcador eliminado o nivel cambiado.



EJEMPLO de Gobierno: El Raj tiene varias opciones para ejecutar Gobierno en el sur de la India. No habiendo adversarios Activos en Bombay Presidency, puede comprar Imperialismo para aumentar el Apoyo hasta dos niveles, costándole 3 Recursos cada nivel. En Hyderabad, puede eliminar a la Guerrilla Activa. Y en el Ferrocarril, puede eliminar el marcador de Huelga. En cualquier caso, el Raj sólo puede seleccionar hasta dos de estas casillas para Gobierno.

4.2.3 Ley Marcial. La Ley Marcial modifica el Apoyo o la Oposición y elimina Protestas y Activistas, dejándolos en Disponibles, al precio de añadir Disturbios. El Raj puede seleccionar una casilla cualesquiera que tenga tanto cubos como Activistas, o dos casillas

cualesquiera con cubos y Activistas durante una Crisis (6.8).

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elimina un Activista por cada cubo y déjalo en Disponibles. Elimina cualquier marcador de Protesta. Si la casilla no es de Ferrocarril, añade un marcador de Disturbios (excepción: si Lord Linlithgow es Virrey, la Ley Marcial no añade Disturbios). Finalmente, modifica la casilla en un nivel hacia Neutral.

NOTA: Al contrario que el Asalto, el Tratado o el Gobierno, durante la Ley Marcial el Raj puede escoger como objetivos a Activistas Inactivos.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES:

- Si Lord Linlithgow es el Virrey actual, la Ley Marcial no añade Disturbios.



EJEMPLO de Ley Marcial: El Raj selecciona Punjab para Ley Marcial. Hay cuatro cubos allí; el Raj puede eliminar a cuatro Activistas cualesquiera. La Guerrilla Activa no puede ser escogida como objetivo durante la Ley Marcial. Además, el Raj modifica la casilla a Neutral y coloca un marcador de Disturbios.

4.3 Actividades Especiales del Congreso



El Congreso puede escoger entre las Actividades Especiales Negociación, Satyagraha y Persuasión.

4.3.1 Negociación. La Negociación libera a Gandhi de Prisión o elimina un Estado Musulmán y puede acompañar a Reagrupamiento (3.3.1), Manifestación (3.3.2), o Desobediencia Civil (3.3.3). Selecciona una casilla con Activistas del Congreso y sin

Control del Raj que no haya sido seleccionada para Operaciones.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elimina cualquier marcador de Protesta allí (a menos que sea Ferrocarril, gira a los Activistas a su cara Inactiva). Aumenta la Moderación en +1. Después, escoge entre:

- Tira un dado. Si el resultado es mayor que el número de Protestas en la India, libera a Gandhi de Prisión y déjalo en la casilla seleccionada, modificando la casilla en un nivel hacia Apoyo Activo, O
- Si hay un marcador de Estado Musulmán en la casilla y las fichas del Congreso (Activistas más Gandhi) superan en ella a las fichas de la Liga Musulmana (Activistas más Bases), elimina el marcador de Estado Musulmán y cambia la casilla a Neutral.



EJEMPLO de Negociación del Congreso. El Congreso selecciona West Bengal para Negociación. Primero (sin marcador de Protesta que eliminar), aumenta la Moderación en +1. Las fichas del Congreso superan en número a las de la Liga Musulmana, de manera que el Congreso decide eliminar el marcador de Estado Musulmán. Tras colocar un marcador de Control del Raj en la casilla, el Congreso la cambia a Neutral.

4.3.2 Satyagraha. La Satyagraha mueve a Gandhi, y después elimina Protestas y Disturbios o coloca un Activista del Congreso. Elige una casilla cualesquiera.

PROCEDIMIENTO: Primero, mueve a Gandhi a la casilla seleccionada (puede ser liberado de la cárcel si el Raj lo permite). Después, o bien elimina un marcador de Protesta (si hay alguno presente) más un marcador de Disturbios (si hay alguno presente), O coloca un Activista del Congreso de Disponibles.

NOTA: Si el Raj se niega a liberar a Gandhi de Prisión, el Congreso puede seleccionar una Actividad Especial alternativa.



EJEMPLO de Satyagraha. El Congreso ejecuta Satyagraha. Primero, mueve a Gandhi a United Provinces. Después, decide añadir un Activista del Congreso. Ahora que los cubos ya no superan a los adversarios Activos, el Congreso elimina el marcador de Control del Raj. ¡Ahora la casilla es vulnerable para la No Cooperación en un turno posterior!

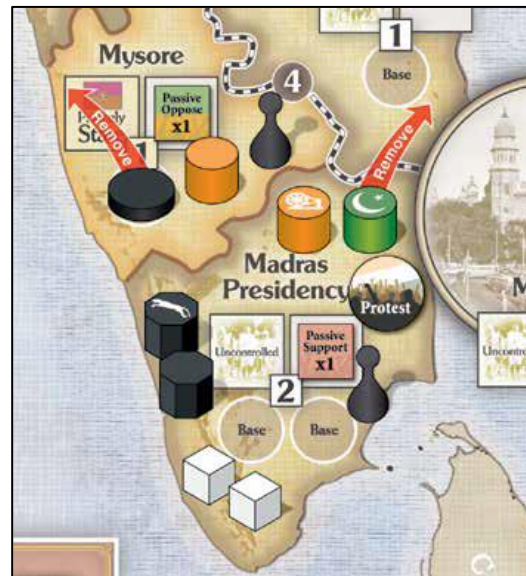
4.3.3 Persuasión. La Persuasión elimina fichas adversarias o Activa Guerrillas. Selecciona hasta dos casillas que tengan fichas del Congreso.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elige entre:

- Eliminar una ficha adversaria Activa, O
- Activar una Guerrilla por cada ficha NV Activa que haya allí (del Congreso y de la Liga).

Finalmente, si fueron eliminadas una o más fichas de la Liga Musulmana, reduce la Unidad en -1.

TROPAS Y BASES LO ÚLTIMO: No elimines Tropas de la casilla seleccionada mientras queden Cipayos. De la misma manera, no elimines una Base de la Liga Musulmana mientras queden Activistas de la Liga, ni elimines Bases Revolucionarias mientras queden Guerrillas.



EJEMPLO de Persuasión. El Congreso selecciona Mysore y Madras Presidency para Persuasión. En Mysore no quedan Guerrillas que protejan la Base Revolucionaria, así que el Congreso puede eliminar la Base. En Madras Presidency, el Congreso decide eliminar al Activista de la Liga Musulmana. Puesto que se eliminó al menos una ficha NV, el Congreso debe reducir la Unidad en -1.

4.4 Actividades Especiales de la Liga Musulmana



La Liga Musulmana puede escoger entre las Actividades Especiales Negociación, Infiltración y Persuasión.

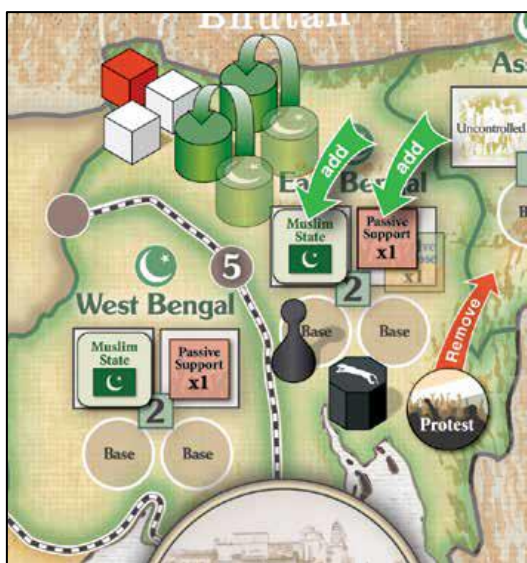
4.4.1 Negociación. La Negociación elimina un marcador de Disturbios o coloca un marcador de Estado Musulmán, y puede acompañar a Reagrupamiento (3.3.1), Manifestación (3.3.2), o Desobediencia Civil (3.3.3). Selecciona una casilla con Activistas de la Liga Musulmana y sin Control del Raj que

no haya sido seleccionada para Operaciones.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elimina cualquier marcador de Protesta allí (a menos que sea Ferrocarril, gira a los Activistas a su cara Inactiva). Aumenta la Moderación en +1. Después, escoge entre:

- Si hay al menos un marcador de Disturbios en la casilla seleccionada, cambia la casilla en un nivel hacia Apoyo Activo, y entonces elimina un marcador de Disturbios de la casilla, O

- Si la casilla es una Provincia Musulmana con Oposición Pasiva o Activa en la que las fichas de la Liga Musulmana (Activistas más Bases) superen a las fichas del Congreso (Activistas más Gandhi), cambia la casilla a Apoyo Pasivo y coloca un marcador de Estado Musulmán allí. El Raj debe mover cualquier cubo que tenga allí a cualquier número de Ciudades.



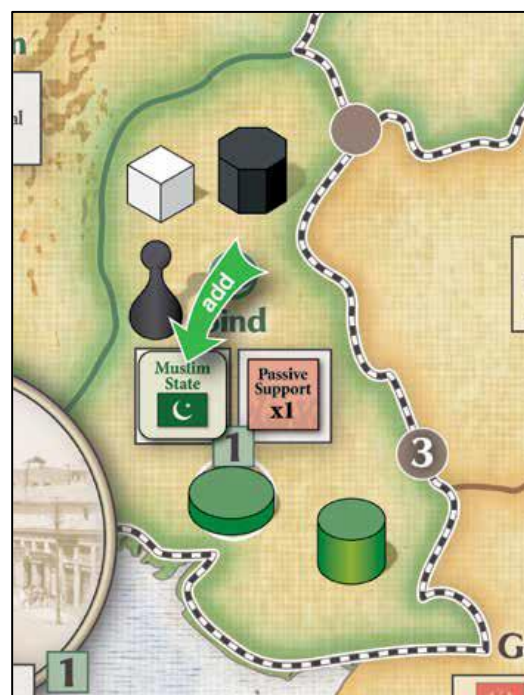
EJEMPLO de Negociación de la Liga Musulmana. La Liga Musulmana quiere establecer un Estado Musulmán en East Bengal. Dado que East Bengal no tiene Control del Raj y está en Oposición, la Liga decide Negociar allí. Primero, eliminan el marcador de Protesta (y giran a los Activistas a Inactivos), después aumentan la Moderación en +1. Finalmente, cambian East Bengal a Apoyo Pasivo y colocan un Estado Musulmán. La Tropa se ve obligada a abandonar el nuevo Estado. El Raj se mueve a Calcutta.

4.4.2 Infiltración. La Infiltración reemplaza una ficha adversaria con un Activista de la

Liga Musulmana o coloca un Estado Musulmán. Selecciona una casilla con un Activista de la Liga.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elige entre:

- Reemplazar un Cipayo, una Guerrilla (incluso aunque esté Oculta) o un marcador de Protesta con un Activista de la Liga Musulmana, O
- Durante una Crisis (6.8) colocar un Estado Musulmán en una Provincia con una Base de la Liga y sin Control del Raj (el Raj debe mover cualquier Tropa que haya allí a Ciudades).



EJEMPLO de Infiltración de la Liga Musulmana. La India está en Crisis y la Liga selecciona Sind para Infiltración. En Sind hay un Cipayo, una Guerrilla, una Base de la Liga y un Activista de la Liga. La Liga Musulmana podría reemplazar el Cipayo o la Guerrilla con un Activista, pero, puesto que Sind no tiene Control del Raj (la base de la Liga siempre está Activa y cuenta para determinar el Control), la Liga aprovecha la Crisis para colocar allí un Estado Musulmán.

4.4.3 Persuasión. La Persuasión elimina fichas adversarias o Activa Guerrillas. Selecciona hasta dos casillas que tengan fichas de la Liga Musulmana.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elige entre:

- Eliminar una ficha adversaria Activa, O
- Activar una Guerrilla por cada ficha NV Activa que haya allí (del Congreso y de la Liga).

Finalmente, si fueron eliminadas una o más fichas del Congreso, reduce la Unidad en -1.

TROPAS Y BASES LO ÚLTIMO: No elimines Tropas de la casilla seleccionada mientras queden Cipayos. De la misma manera, no elimines una Base Revolucionaria mientras queden Guerrillas.



EJEMPLO de Persuasión. La Liga Musulmana selecciona Punjab como una de sus dos casillas para Persuasión. Querría ejecutar allí No Cooperación, pero el Control del Raj impide seleccionar la casilla. Así pues, la Liga escoge Activar ambas Guerrillas (una por cada Activista NV allí). Ahora, sin el Control del Raj, Punjab puede ser seleccionada para No Cooperación.

4.5 Actividades Especiales de los Revolucionarios



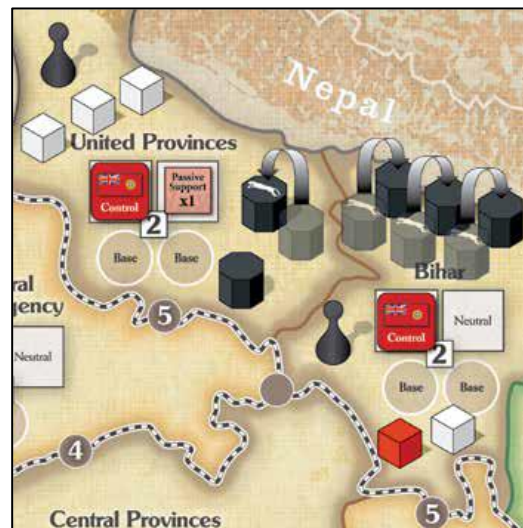
nato.

Los Revolucionarios pueden escoger entre las Actividades Especiales Ayuda, Infiltración y Asesinato.

4.5.1 Ayuda. La Ayuda permite a los Revolucionarios ganar Recursos o girar Guerrillas Activas a Ocultas. Selecciona cualquier número de casillas.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elige entre:

- Activar una Guerrilla Oculta y sumar a los Recursos de los Revolucionarios tanto como la Población de la casilla, O
- Pagar 1 Recurso para girar todas las Guerrillas que hay allí a Ocultas.



EJEMPLO de Ayuda. Los Revolucionarios seleccionan tanto United Provinces como Bihar para Ayuda. Activan primero y giran una Guerrilla en United Provinces y ganan 2 Recursos. Después, pagan 1 Recurso para girar a Ocultas las tres Guerrillas Activas de Bihar.

4.5.2 Infiltración. La Infiltración reemplaza a un Cipayo, Activista o Protesta con una Guerrilla o coloca una Base Revolucionaria. Selecciona una casilla con una Guerrilla Oculta.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elige entre:

- Reemplazar un Cipayo, Activista o marcador de Protesta con una Guerrilla Oculta, O
- Durante una Crisis (6.8) en un Estado o Provincia sin Control del Raj y espacio para una Base, colocar una Base Revolucionaria.



EJEMPLO de Infiltración de los Revolucionarios. La India está en Crisis y los Revolucionarios seleccionan Sind para Infiltración. Aunque la India está en Crisis y Sind no tiene Control del Raj, los Revolucionarios no pueden colocar allí una Base porque, con una Población de 1, Sind sólo puede tener una única Base. En lugar de eso, reemplazan al Activista de la Liga Musulmana con una Guerrilla Oculta.

4.5.3 Asesinato. El Asesinato elimina fichas adversarias. Selecciona una casilla que haya sido seleccionada para Disturbios (3.4.4) por los Revolucionarios.

PROCEDIMIENTO: En la casilla seleccionada, elimina una ficha Activa cualesquiera (excepción: no a Gandhi).

UNIDAD: Si fue eliminada una ficha NV, reduce la Unidad en -1.

NOTA: Al contrario que durante el Ataque, durante el Asesinato ¡los Revolucionarios podrían elegir eliminar una Tropa o Base incluso aunque quedaran otras fichas!



EJEMPLO de Asesinato. Los Revolucionarios seleccionaron United Provinces para Disturbios, lo que la convierte en una casilla elegible para Asesinato. Escogen como objetivo a una Tropa del Raj, eliminándola y dejándola en Disponibles.

5.0 EVENTOS

Cada Evento muestra un título, texto de ambiente en cursiva y el texto del Evento. El texto de ambiente proporciona información histórica y no tiene efecto en la partida.

5.1 Ejecución de Eventos

Cuando una Facción ejecuta un Evento, lleva a cabo el texto del Evento literalmente (lo que a veces implica acciones o decisiones por parte de otras Facciones). A menos que se especifique otra cosa, la Facción ejecutora hace todas las selecciones permitidas para el texto que está ejecutando, como las fichas que se verán afectadas.

5.1.1 Directrices para los Eventos frente a Reglas. Siempre que el texto de un Evento contradiga las reglas, el Evento tiene prioridad. Sin embargo:

- Los Eventos no colocan fichas que no estén Disponibles (1.4.1); eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está Disponible.
- Un Evento puede colocar cualquier cantidad de Protestas, indistintamente de la Moderación (1.10).
- Los Eventos no pueden violar el apilamiento (1.4.2).

- El máximo número de Bases por casilla es igual a la Población de esta (1.4.2)
- No puede haber más de un marcador de Protesta por casilla.
- No pueden colocarse Tropas en Estados.
- No puede haber más de un marcador de Huelga en un Ferrocarril.

5.1.2 Casillas. Selecciona la casilla o casillas para Eventos en las que pueda aplicarse tanto como sea posible el texto del Evento. Si, incluso siguiendo lo anterior, no puede llevarse a cabo todo el texto de un Evento ejecutado, lleva a cabo lo que puedas. La Facción activa puede seleccionar entre casillas pertinentes si hay elección.

5.1.3 “Arrestado” vs. “Eliminado”. Si un Evento especifica que Gandhi o los Activistas son arrestados (tanto si están Activos como Inactivos), mueve las fichas afectadas a la casilla Prisión. Si un Evento especifica que las fichas son eliminadas, muévelas a la casilla de Disponibles de su Facción. Mueve sólo las fichas a la casilla Fuera del Juego si lo especifica así el texto de un Evento.

5.1.4 Recordatorios de los Eventos. Cuando ejecutes un Evento, recuerda que:

- Las Tropas nunca pueden mover ni ser colocadas en Estados (1.4.2).
- Los Activistas colocados en casillas de Protesta o en Ferrocarril están Activos (1.4.3).
- Cuando coloques un marcador de Disturbios en un Ferrocarril, coloca en su lugar un marcador de Huelga.
- Los Estados Musulmanes sólo pueden ser colocados en Provincias (no en Ciudades o Estados).
- Ignora las instrucciones referentes a modificar la Moderación o la Unidad por debajo de 1 o por encima de 5.
- Cuando ejecutes un Evento que sea similar a una Operación o Actividad Especial, ejecuta sólo lo que sea especificado por el texto.

EJEMPLO: El texto de Evento no sombreado de la carta nº 11 dice que “arrestes a Gandhi”. No modifiques también la Moderación ni coloques marcadores de Protesta, como ocurriría durante el Asalto (3.2.4), el Tratado (4.2.1) o el Gobierno (4.2.2) del Raj.

5.2 Uso Dual

Todos los Eventos tienen texto de Evento tanto sombreado como sin sombread. La Facción ejecutora puede decidir ejecutar el texto sin sombread o el sombreado (no ambos). Aunque el texto sin sombread favorece a menudo a la Facción del Raj, y el texto sombreado favorece a las Facciones No Violentas y Revolucionaria, un jugador puede seleccionar cualquier opción de texto.

6.0 RONDAS DE CAMPAÑA

Lleva a cabo una Ronda de Campaña en la secuencia de fases que se da a continuación conforme se juega cada Carta de Campaña. Si es la final (2.4.1), concluye la partida y determina la victoria (7.3).

6.1 Fase de Victoria

Si alguna Facción ha cumplido su condición de Victoria, la partida acaba aquí; determina la Victoria (7.3). Si ninguna Facción ha cumplido su condición de Victoria, continúa con la Ronda de Campaña. Tras concluir la Ronda de la carta de Campaña final (2.4.2), determina la victoria según 7.3, indistintamente del número de Facciones que hayan cumplido su condición de Victoria.

6.2 Fase de Recursos

Sigue estos pasos para actualizar los Recursos del Raj y de los Revolucionarios, hasta un máximo de 50 (1.8).

6.2.1 Huelgas en Ferrocarriles. El Congreso coloca un marcador de Huelga en cada Ferrocarril que tenga un marcador de Protesta y más Activistas que cubos, o que esté adyacente a una Ciudad sin Control del Raj. Si no hay bastantes marcadores de Huelga Disponibles, el Congreso selecciona cuáles de los Ferrocarriles elegibles recibirán los marcadores.

6.2.2 Ganancias del Raj. Suma el valor de los Ferrocarriles sin Huelga a los Recursos del Raj (40 menos el valor Econ de los Ferrocarriles con marcadores de Huelga). Después, resta 2 Recursos al Raj por cada ficha NV (Activistas y Gandhi) en Prisión.

6.2.3 Ganancias de los Revolucionarios. Suma el doble de la cantidad de Bases Revolucionarias en el mapa a los Recursos de los Revolucionarios.

6.3 Fase de Apoyo

6.3.1 Imperialismo. El Raj puede gastar Recursos para aumentar el Apoyo en hasta cuatro casillas: Ciudades y Provincias, todas con Control del Raj, Tropas y Cipayos. Cada 3 Recursos gastados eliminan un marcador de Disturbios o –una vez no queden Disturbios– modifican la casilla en un nivel hacia Apoyo Activo, hasta dos niveles por casilla.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES

• Si Lord Mountbatten es el Virrey actual, el Imperialismo cuesta 2 Recursos por marcador eliminado o nivel modificado.

Entonces, libera a dos Activistas de Prisión, dejándolos en Disponibles, por cada casilla seleccionada para Imperialismo. El Raj puede seleccionar la combinación de Activistas del Congreso y/o de la Liga que liberará. Finalmente, si Gandhi está en Prisión, libéralo y ponlo en una casilla sin Control del Raj.

NOTA: Al contrario que con el Gobierno (4.2.2), el Raj puede comprar Imperialismo en casillas con adversarios Activos durante la Fase de Apoyo, pero (a diferencia de con el Gobierno) necesita tanto Tropas como Cipayos presentes y no puede seleccionar Estados.

6.3.2 Programa Constructivo. El Congreso, y después la Liga Musulmana, pueden modificar un número total combinado de casillas de Ciudades y/o Provincias igual a la Unidad con sus propias fichas, y siempre que no haya Control del Raj. Modifica cada casilla seleccionada hasta dos niveles hacia Oposición Activa.

6.3.3 Movimiento por Pakistán. La Liga Musulmana puede colocar una Base en cualquier casilla que no sea de Ferrocarril y que no tenga Control del Raj.

6.3.4 Sociedades Secretas. Los Revolucionarios pueden colocar una Base en una casilla cualesquiera que no sea de Ferrocarril y que no tenga Control del Raj.

6.3.5 ¿Final de la Partida? Si y sólo si esta es la Ronda Final (2.4.2), pon fin a la partida y determina la victoria (7.3).

6.4 Fase de Redespiegue

Redespliega las fuerzas de la siguiente manera.

Importante: Actualiza el Control de Raj continuamente durante la Fase de Redespiegue.

6.1.1 Nueva Administración Colonial.

Descarta la carta de Campaña de la casilla de Virrey Británico de la India. Mueve la carta de Campaña que dio lugar a esta Ronda de Campaña de la casilla Carta Actual a la casilla de Virrey Británico de la India para que pase a ser el nuevo Virrey. Las capacidades del nuevo Virrey surten efecto de inmediato y cancelan las del anterior Virrey.

6.4.2 Redespiegue del Raj. El Raj puede mover Tropas a Provincias con Control del Raj y a cualquier cantidad de Ciudades y Ferrocarriles. El Raj también puede mover Cipayos a Provincias con Control del Raj, y a cualquier cantidad de Ciudades, Ferrocarriles y Estados. El Raj debe pagar 2 Recursos por cada Tropa que se quede en una Provincia o en Ferrocarril. Finalmente, retira del mapa todos los cubos que estén en Provincias sin Control del Raj y todas las Tropas de cada Ciudad menos una.

6.4.3 Redespiegue del Congreso. El Congreso debe mover cualquier Activista del Congreso que esté en Ferrocarril, y puede mover a otros Activistas del Congreso y a Gandhi, a casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan Control del Raj.

6.4.4 Redespiegue de la Liga Musulmana.

La Liga Musulmana debe mover cualquier Activista de la Liga que esté en Ferrocarril, y puede mover a otros Activistas de la Liga, a casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan Control del Raj o a cualquier casilla con una Base de la Liga Musulmana.

6.4.5 Redespiegue de los Revolucionarios.

Los Revolucionarios deben mover a las Guerrillas que estén en Ferrocarril, y puede mover a otras Guerrillas, a casillas que no sean de Ferrocarril y que no tengan Control del

Raj o a cualquier casilla con una Base Revolucionaria.

6.5 Fase de Reinicio

Después, prepárate para la siguiente carta de la siguiente manera, en el orden descrito:

1. Retira todos los marcadores de Protesta del mapa y devuélvelos a las casillas de almacenamiento de marcadores de Protesta junto al medidor de Moderación. Gira a su cara Inactiva a todos los Activistas.
2. Retira un marcador de Disturbios de cada casilla sin Guerrillas. Gira todas las Guerrillas a su cara Oculta.
3. Retira todos los marcadores de Huelga.
4. Reinicia tanto la Moderación como la Unidad para que coincidan con el número de cartas de Campaña que quedan en el mazo de Evento.
5. Señala todas las Facciones como Elegibles (2.3.1). Revela la nueva carta superior del mazo de robo.

Importante: Durante el Reinicio, retira sólo un marcador de Disturbios, y sólo de casillas sin Guerrillas. Deja los marcadores de Disturbios en todas las casillas que tengan una o más Guerrillas.

6.6 Medidor de Moderación



El Medidor de Moderación mide la intensificación del conflicto durante el transcurso de una campaña. Cuando la Moderación es alta, las facciones se ven restringidas por la presión política, los desacuerdos intestinos con respecto a la política o por factores locales. Cuando la Moderación es baja, el conflicto se ha intensificado hasta llegar a acciones más agresivas, como el uso de la fuerza gubernamental, la extensión generalizada de las protestas, o actos de terrorismo. La Moderación influye en varios aspectos de la partida:

OPERACIONES (3.0)

- El valor actual de la Moderación es el coste de las Operaciones del Raj en las que estén implicados Cipayos (excepción: según la capacidad del Virrey actual, 2.5.1) y de las Operaciones de Disturbios de los Revolucionarios (3.4.4).

- La Moderación es el número de casillas sin Gandhi o sin Protestas que el Congreso puede seleccionar para Operaciones (3.3).

MARCADORES DE PROTESTA:

- El número total de marcadores de Protesta Disponibles es determinado por el valor actual de la Moderación: sólo los marcadores a la derecha y por encima de la casilla que contiene el marcador de Moderación están Disponibles. Los marcadores de Protesta que ya están en el mapa no se ven afectados por los cambios en la Moderación.

CRISIS:

- Si la Unidad y la Moderación son ambas de uno, la India entra en estado de Crisis (6.8).

MODIFICACIONES A LA MODERACIÓN: Reduce de inmediato (baja el marcador) o aumenta (sube el marcador) la Moderación según sea aplicable lo siguiente:

- **Operaciones.** Las Operaciones de No Cooperación de los NV (3.3.4) y de Disturbios de los Revolucionarios (3.4.4) reducen la Moderación en -1. Modifícala sólo una vez por Operación, indistintamente del número de casillas seleccionadas.
- **Actividades Especiales.** La Actividad Especial Negociación de los NV (4.3.1, 4.4.1) aumentan la Moderación en +1.
- **Eventos.** Diversos Eventos (5.0) modifican la Moderación.
- **Gandhi Arrestado.** Cuando Gandhi es arrestado durante el Asalto (3.2.4), el Tratado (4.2.1), o el Gobierno (4.2.2) del Raj, reduce la Moderación en -1 al final del turno del Raj.
- **Fase de Reinicio.** Durante la Fase de Reinicio de cada Ronda de Campaña (6.5), la Moderación se reinicia para que coincida con el número de cartas de Campaña que quedan en el mazo de robo.

6.7 Medidor de Unidad



El Medidor de Unidad muestra el nivel actual de animosidad entre los distintos grupos étnicos y religiosos dentro de la India, particularmente el nivel de tensión o de cooperación entre hindúes y musulmanes. Un nivel alto muestra que estos grupos están unidos frente a un enemigo común, adoptando una identidad india nacionalista en lugar de étnica o religiosa. Un nivel bajo de

Unidad muestra la división sectaria separada en facciones, y una desplazamiento hacia el comunismo que acabará llevando a la partición del Sur de Asia.

La Unidad influye en la partida de diferentes formas:

OPERACIONES (3.0)

- La Unidad es la cantidad de casillas sin Bases de la Liga Musulmana que la Liga puede seleccionar para Operaciones (3.3).
- La unidad es el número de Activistas de la Liga o de Guerrillas Revolucionarias necesarias para construir una Base durante las Operaciones de Reagrupamiento (3.3.1, 3.4.1).
- La Unidad es el número total de Activistas de la Liga que el Congreso puede mover durante las Manifestaciones (3.3.2) del Congreso.

FASE DE APOYO (6.3)

- El Congreso y la Liga Musulmana pueden modificar un número combinado de casillas igual a la Unidad hacia Oposición Activa durante la Fase de Apoyo de cada Ronda de Campaña.

CRISIS

- Si la Unidad y la Moderación son ambas de uno, la India está en estado de Crisis (6.8).

MODIFICACIONES A LA UNIDAD: Sube o baja de inmediato el marcador de Unidad en el medidor según se aplica lo siguiente:

- **Fuera del Juego.** Cada vez que el Congreso o la Liga Musulmana mueve un Activista que pertenece a la otra Facción NV de Fuera del Juego a Disponibles (3.3.1), aumenta la Unidad en +1.
- **Actividades Especiales.** Las Facciones NV reducen en -1 la Unidad durante la Actividad Especial Persuasión (4.4.3) si una ficha NV es eliminada. Los Revolucionarios reducen en -1 la Unidad si cualquier cantidad de fichas NV fueron eliminadas durante la Actividad Especial Asesinato (4.5.3).
- **Eventos.** Diversos Eventos modifican la Unidad (5.0).
- **Fase de Reinicio.** Durante la Fase de Reinicio de cada Ronda de Campaña (6.5), la Moderación se reinicia para que coincida con el número de cartas de Campaña que quedan en el mazo de robo.

6.8 Crisis



La Crisis se inicia cada vez que la Unidad y la Moderación son de uno. Una Crisis termina en el momento en el que la Unidad y/o la Moderación son mayor de uno. De esta manera, la India puede entrar y salir de múltiples Crisis durante el transcurso de la partida.

Si una Crisis se inicia durante un turno (ya sea por Operaciones, Actividad Especial o Evento), al final de ese turno el jugador del Raj puede mover tantos cubos como una tirada del dado de Fuera del Juego (1.3.13) a cualquier cantidad de casillas (excepción: ninguna Tropa puede entrar en Estados). El Raj puede hacer esto incluso si la Crisis terminó durante el mismo turno. La Crisis se inicia automáticamente durante la Fase de Reinicio de la Ronda de Campaña que lleva a la Campaña final de la partida. Antes de que ninguna Facción actúe en la primera carta de la Campaña final, el Raj puede mover tantos cubos como una tirada del dado de Fuera del Juego a cualquier cantidad de casillas (pero no Tropas a Estados).

Además, durante una Crisis, se aplica de inmediato lo siguiente:

- El Raj puede seleccionar hasta dos casillas durante la Actividad Especial Ley Marcial (4.2.3).
- El Congreso puede seleccionar casillas con Control del Raj para Operaciones de No Cooperación (3.3.4).
- La Actividad Especial Infiltración de la Liga Musulmana (4.4.2) puede ser usada para colocar un Estado Musulmán (1.3.5) en una Provincia con una Base de la Liga y sin Control del Raj.
- Los Revolucionarios pueden seleccionar casillas que contengan Activistas tanto del Congreso como de la Liga (incluso casillas sin Guerrillas Ocultas) para Operaciones de Disturbios (3.4.4).
- La Actividad Especial de los Revolucionarios Infiltración (4.5.2) puede usarse para colocar una Base Revolucionaria (1.3.5) en un Estado o Provincia sin Control del Raj.

7.0 VICTORIA

Cada Facción tiene una condición de victoria exclusiva, que se explica a continuación.

7.1 Orden de Victoria y Desempates

Siempre que una Facción Sin Jugador (8.0) pase una comprobación de victoria (7.2), todos los jugadores pierden por igual. En cualquier otro caso, siempre que un jugador la pase o, si ninguno lo hace al final de la partida, la Facción que alcanzó el margen de victoria más alto (7.3), queda en 1º lugar, la que va después, en 2º lugar, y así. En los empates tiene prioridad la Liga Musulmana, después el Congreso y finalmente los Revolucionarios.

7.2 Durante las Rondas de Campaña

Comprueba la victoria al comienzo de cada Ronda de Campaña (6.1) comparando las posiciones de los marcadores de Victoria (1.9) con los umbrales señalados en el Contador General.

- **Raj Británico:** el Apoyo Total (1.6.2) más la Población de las casillas bajo Control del Raj (1.7) pasan de 38.
- **Congreso Nacional de la India:** la Oposición Total (1.6.2) pasa de 20.
- **Liga Musulmana:** la Oposición Musulmana Total (1.6.2) más el doble de la Población de los Estados Musulmanes (1.3.5) pasan de 14.
- **Revolucionarios:** la Población de las casillas que tienen al menos un marcador de Disturbios (1.11) más el número de Bases Revolucionarias (1.3.5) pasan de 14.

Si una o varias Facciones han cumplido su condición de victoria, la partida acaba de inmediato; determina un ganador (7.3). Si ninguna lo ha hecho, la partida continúa con una Ronda de Campaña (6.0).

7.3 Tras la Campaña Final

Si se completa la Ronda de Campaña final (2.4.2) y ninguna Facción obtiene la victoria (7.2), la Facción con el mayor margen de victoria gana. El margen de Victoria es la cantidad por la que una Facción sobrepasa o no llega a su condición de victoria en 7.2.

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

- **Raj Británico:** el Apoyo Total (1.6.2) más la Población de las casillas bajo Control del Raj (1.7) -38.

- **Congreso Nacional de la India:** la Oposición Total -20.

- **Liga Musulmana:** la Oposición Musulmana Total más el doble de la Población de los Estados Musulmanes -14.

- **Revolucionarios:** la Población de las casillas con Disturbios más el número de Bases Revolucionarias -14.

¡ALTO!

Has leído todas las reglas necesarias para jugar con cuatro jugadores.

8.0 FACCIONES SIN JUGADOR

Esta sección permite que el juego dirija las acciones de las Facciones que no están representadas por un jugador. De esta manera, *Gandhi* puede ser jugado con menos de cuatro jugadores e incluso en solitario. Consulta también los Ejemplos de Partida con Facciones Sin Jugador (FSJ).

NOTA: Puede que las Facciones Sin Jugador no actúen siempre en su propio interés. Como los jugadores, a veces se ayudan, otras veces se perjudican entre ellas.

Importante: Si estás jugando en solitario, ¡asegúrate de leer las condiciones de victoria con 1 jugador (8.10) antes de empezar!

8.1 Resumen de las Facciones Sin Jugador

Diversas tablas y un mazo de cartas con instrucciones llamado Arjuna dirigen las acciones que llevan a cabo las Facciones Sin Jugador (FSJ). Cuando una FSJ sea Elegible, usa la tabla de Elegibilidad para FSJ (8.2) para determinar cómo actuará en la carta de Evento actual. Por lo general, las FSJ prefieren ejecutar una Operación más Actividad Especial. Sin embargo, ejecutarán en lugar de eso el Evento si es un Evento Crítico para su Facción (8.8.1). Si va a ejecutar una Operación más Actividad Especial, roba una carta de Arjuna que coincida con la FSJ activa. Usa la tabla de flujo de la carta para seleccionar una Operación (8.6) y Actividad Especial (8.7). Si va a ejecutar un Evento (8.8), sigue en su lugar las instrucciones de la carta de Evento. Usa la tabla de Prioridades para la Selección de Casillas (8.4.1) para

seleccionar las casillas en las que la FSJ actuará.

Las FSJ seguirán todas las reglas que seguiría la Facción con un jugador, con tres importantes excepciones:

- Las FSJ nunca elimina fichas del mapa para dejarlas en Disponibles cuando no tienen fichas para una Operación, Actividad Especial o Evento.
- El Raj y los Revolucionarios, cuando son FSJ, no llevan la cuenta de sus Recursos ni los utilizan. En lugar de eso, un Número de Activación (8.6.2) dicta el número total de casillas en las que Operarán. Cuando una FSJ Pasa (2.3.3), no hay efecto adicional.
- El Congreso Sin Jugador coloca un marcador de Protesta en la India al final de cada Ronda de Campaña (8.9.4).

Importante: Arjuna sólo te dirá qué hacer. No te dirá cómo hacerlo y ni siquiera si sus instrucciones *constituyen un movimiento legal dado el estado del tablero y las fichas disponibles*. Ejecuta siempre las instrucciones de Arjuna hasta donde sea posible. Sin embargo, si alguna vez Arjuna te da una instrucción que no puede ser llevada a cabo, simplemente sáltatela. Aunque algunas cartas de Arjuna incluyen recordatorios, *no te guíaran a través de todos los pasos para una Operación o Actividad Especial*. Las reglas proporcionan instrucciones completas.

NOTA DEL DISEÑADOR: Arjuna es el nombre del príncipe guerrero que es el personaje central de la Bhagavad Gita, un texto clásico hindú extraído del mucho más largo texto épico de la India Mahābhārata. La atención del Gita en el deber y en el servicio desinteresado fue una inspiración para Gandhi, que a menudo recurrió su sabiduría en tiempos de duda.

8.1.1 Componentes del Sistema para FSJ.

El sistema Arjuna consta de seis componentes. Todos excepto el mazo de cartas de Arjuna se hallan en la ayuda para las Facciones Sin Jugador de doble cara. Juntos, estos componentes regulan a todas las FSJ en juego:

- **Tabla de Elegibilidad para las FSJ (8.2).** Usa esta tabla para determinar qué acción emprenderá una FSJ cuando esté Elegible en la Carta Actual.

- **Mazo de Arjuna (8.3).** El mazo de Arjuna consta de seis cartas con instrucciones para cada FSJ en juego. Usa el mazo de Arjuna cuando una FSJ ejecute una Operación (8.6) o Actividad Especial (8.7)

- **Tabla de Prioridades para la Selección de Casillas (una para cada FSJ, 8.4.1).** Usa la tabla de una FSJ para seleccionar casillas cuando esa FSJ ejecute una Operación (8.6), Actividad Especial (8.7) o Evento (8.8).

Operación (8.6) o Actividad Especial (8.7)

- **Tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2).** Usa esta tabla durante las Operaciones para mover las fichas (es decir, Barrido del Raj, Manifestación de los NV y Marcha de los Revolucionarios).

- **Tabla de Prioridades con el Adversario (8.5).** Usa esta tabla para determinar el orden en el que los marcadores y fichas adversarios serán eliminados por una FSJ.

- **Mapa de Casillas Aleatorias (8.1.2).** Usa este mapa para seleccionar una casilla aleatoria cuando existan varias opciones.

8.1.2 Ciudades, Provincias y Estados Aleatorios. Si diversas Ciudades, Provincias o Estados candidatos tienen igual prioridad para una Operación, Actividad Especial o Evento de una FSJ, selecciona una usando el mapa de Casillas Aleatorias:

- El mapa de Casillas Aleatorias está dividido en seis regiones (sombreadas en rojo, verde, azul, amarillo, púrpura y naranja). Cada región contiene seis Ciudades, Provincias y/o Estados (Nota: algunas regiones comparten casillas).

- Tira dos dados. El primer dado indica la región; el segundo dado indica la casilla seleccionada dentro de esa región.

- Si la casilla seleccionada no es elegible para esa Operación, Actividad Especial o Evento dados, comprueba la siguiente casilla: la casilla 4-3 va después de la 4-2, la 6-1 va después de la 5-6, la 1-1 va después de la 6-6, y así.

Ejemplo: Los Revolucionarios Sin Jugador deben seleccionar una casilla para una Operación de Disturbios. Se tiran dos dados; un 3 y un 5. El primer dado indica la región azul; el segundo dado indica la casilla East Bengal. Si East Bengal no estuviese elegible para Disturbios (p.e., no contuviera una Guerrilla Oculta), la siguiente casilla seleccionada sería 3-6, (Calcutta), después 4-1 (Sind), después 4-2 (Gujarat), y así.

8.1.3 Ferrocarriles Aleatorios. Si los dos Ferrocarriles y otras casillas son candidatos por igual, elige los Ferrocarriles lo último. Si varios Ferrocarriles son candidatos:

- Primero, selecciona el Ferrocarril con mayo Econ.
- Después, de entre los Ferrocarriles con mayor Econ, selecciona el que esté adyacente a una Ciudad Aleatoria (8.1.2).
- Finalmente, utiliza una tirada de dado repartida.

Coloca Huelgas sólo en Ferrocarriles que no tengan ya una.

Importante: Las FSJ sólo colocan fuerzas o Huelgas en Ferrocarriles si un jugador lleva la Facción del Raj.

8.1.4 Instrucciones Específicas para Facciones Sin Jugador.

RAJ SIN JUGADOR:

- **Pasar:** Cuando el Raj Sin Jugador Pasa (2.3.3), no hay más efecto.
- **Tropas Atrapadas en Estados Musulmanes:** Cuando se coloca un marcador de Estado Musulmán en una casilla con Tropas (4.4.1, 4.4.2, 5.0), usa la columna *Colocar Cubos* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar una casilla de destino entre todas las Ciudades para cada Tropa.
- **Crisis en la India:** Cuando se desencadena una Crisis (6.8), el Raj Sin Jugador colocará Tropas primero, usando la columna *Colocar Cubos* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1).
- **Liberación de Gandhi:** El Raj Sin Jugador siempre rehusara liberar a Gandhi de Prisión cuando se le pida durante la Satyagraha del Congreso (4.3.2).

CONGRESO SIN JUGADOR:

- **Pasar:** Cuando el Congreso Sin Jugador Pasa (2.3.3), mueve un Activista del Congreso del Fuera del Juego a Disponibles (si queda uno disponible en Fuera del Juego).

LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR:

- **Pasar:** Cuando la Liga Musulmana Sin Jugador Pasa (2.3.3), mueve un Activista de la Liga del Fuera del Juego a Disponibles (si queda uno disponible en Fuera del Juego).

REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR:

- **Pasar:** Cuando los Revolucionarios Sin Jugador Pasan (2.3.3), no hay más efecto.

8.1.5 Definiciones para las Facciones Sin Jugador. Se usan los siguientes términos para ejecutar las instrucciones de las FSJ:

- **Elegible:** Una casilla es elegible para una Operación o Actividad Especial si cumple los requisitos de selección para esa acción (3.0, 4.0, 5.0), y la acción puede ser llevada a cabo en la casilla dado el estado del tablero.
- **Llevar:** Mover para tener tantas fichas en el destino como especifica la instrucción, incluyendo aquellas que ya están allí.

EJEMPLO: Las instrucciones para Despliegue de la carta de Arjuna para el Raj Sin Jugador AA dicen: "Lleva 3 Tropas a cada Ciudad seleccionada, después añade Cipayos para colocar hasta 6 cubos." Delhi es la casilla seleccionada para Despliegue; ya hay dos Tropas en ella, así que el Raj Sin Jugador añade una Tropa más para que haya un total de tres Tropas en Delhi, después añade cinco Cipayos. Si sólo hubiese tres Cipayos Disponibles, entonces coloca los tres.

Importante: ¡Atención a estos dos términos: Arjuna los usa frecuentemente!

8.1.6 Virreyes Británicos. Si el Raj es una FSJ, el Virrey Británico actual modifica el juego del Raj Sin Jugador de la siguiente manera:

- **Lord Chelmsford:** El Número de Activación (8.6.2) durante el Asalto es de 1.
- **Lord Irwin:** El Número de Activación (8.6.2) durante el Barrido es de 1.
- **Lord Linlithgow:** No coloques marcadores de Disturbios durante la Ley Marcial (4.2.3). Además, el Raj Sin Jugador puede seleccionar casillas sin Disturbios para la Ley Marcial.
- **Lord Wavell:** Ejecuta Barrido en una casilla seleccionada para Asalto (3.2.4, 8.6.3).
- **Lord Willingdon:** El Número de Activación (8.6.2) durante el Despliegue es de 1.
- **Lord Mountbatten:** No afecta al Raj Sin Jugador (ignórale si es el Virrey Británico actual).
- **Lord Reading:** No afecta al Raj Sin Jugador (ignórale si es el Virrey Británico actual).

8.2 Secuencia de Juego para Facciones Sin Jugador

Importante: Al contrario que en otros juegos de la Serie COIN, las opciones de una FSJ están sujetas a las reglas de la Secuencia de Juego, tal y como se detalla en 2.0. Las FSJ escogerán Sólo Operación u Operación Limitada si así lo indica la tabla de Elegibilidad para FSJ.

8.2.1 Opciones cuando una FSJ es la 1ª o 2ª Elegible. Las FSJ tienen las mismas opciones que las Facciones de los jugadores cuando están Elegibles en la carta Actual (2.3). Sigue los pasos a continuación para determinar cómo actuará la FSJ Elegible. Esta misma información está resumida en la Tabla de Elegibilidad para FSJ en la Tabla de Ayuda para Facciones Sin Jugador.

PROCEDIMIENTO: Si la FSJ es la 1ª Elegible (2.3), determina su acción de la siguiente manera:

- Si el Evento Actual es un Evento Crítico (8.8.1) para esa Facción y es efectivo (8.8.3), elige el Evento. Si no,
- Si el Evento Actual es un Evento Crítico para la siguiente Facción Elegible (ya sea de jugador o Sin Jugador), elige Sólo Operación (2.3.4). Si no,
- Si la FSJ será con seguridad la 1ª Elegible en la Siguiente carta y el Evento de la Siguiente Carta es un Evento Crítico para esa Facción, elige Pasar (2.3.3). Si no,
- Ejecuta una Operación (8.6) más Actividad Especial (8.7).

Si la FSJ es la 2ª Elegible (2.3.4), determina su acción de la siguiente manera:

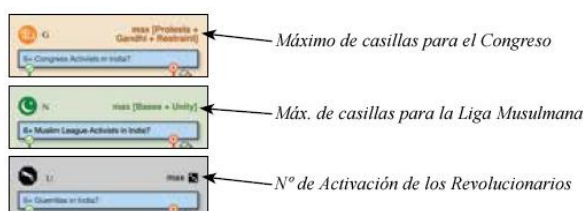
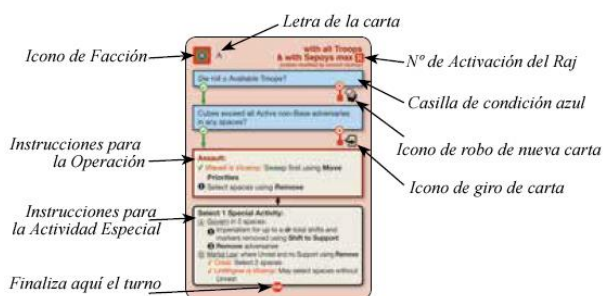
- Si se aplican *todas* las condiciones siguientes, la FSJ activa Pasará (2.3.3):
 - La FSJ activa será con seguridad la 1ª Facción Elegible en la siguiente carta de Evento, Y
 - La Siguiente carta de Evento es un Evento Crítico (8.8.1). Y
 - El Evento Actual no es un Evento Crítico (8.8.1) O es un Evento Crítico pero la FSJ activa no puede ejecutarlo (p.e., el Evento no es efectivo, o la 1ª Facción Elegible ejecuto Sólo Operación). Si no,

- Si la 1ª FSJ eligió Operación más Actividad Especial y la carta de Evento Actual es efectiva (8.8.3) para la FSJ actual, elige el Evento. Si no,
- Si la FSJ será con seguridad la 1ª Elegible en la Siguiente carta, escoge Pasar (2.3.3). Si no,
- Si la 1ª FSJ ejecutó Sólo Operación o si la carta de Evento Actual no es efectiva (8.8.3), escoge una Operación Limitada (2.3.5). Si no,
- Ejecuta una Operación (8.6) más Actividad Especial (8.7).

NOTA: Si el icono de una Facción está subrayado en la carta de Evento (con un rifle para el Raj y los Revolucionarios, con una flecha para el Congreso y la Liga Musulmana), se trata de un Evento Crítico (8.8.1) para esa Facción.

8.3 El Mazo de Arjuna

El mazo de Arjuna consta de seis cartas para cada una de las FSJ en juego. Cada carta tiene una cara boca arriba con un color más claro (con una sola letra de identificación) y una cara bocabajo con un color más oscuro (con una doble letra de identificación). Al comienzo de la partida, y durante la Fase de Reinicio de cada Ronda de Campaña (8.9.4), baraja juntas todas las cartas de Arjuna de todas las FSK en juego, formando un solo mazo.



NOTA: Si lo deseas, separa en diferentes mazos las cartas de cada FSJ. Cuando se te diga que reveles una carta de Arjuna, revela una carta del mazo de la Facción Elegible.

PROCEDIMIENTO: Cuando la Tabla de Elegibilidad para FSJ (8.2.1) determina que una FSJ ejecutará una Operación (con o sin Actividad Especial), usa a Arjuna para determinar la Operación específica:

1. Mueve la carta de Arjuna superior al fondo del mazo, boca arriba.
2. Continúa pasando cartas al fondo del mazo, una a una, hasta que aparezca una carta que coincida con la FSJ actual. Devuelve siempre las cartas boca arriba al fondo del mazo.
3. Lee la carta seleccionada de arriba abajo, siguiendo todas las instrucciones una después de otra:

- Las **casillas azules** comprueban condiciones para determinar qué acción llevará a cabo la FSJ. Si se cumple la condición de la casilla, sigue la flecha verde. Si es falsa, sigue la flecha roja.



- **Robar una Nueva Carta:** vuelve al Paso nº1 antes descrito para robar una nueva carta y repetir este procedimiento.



- **Girar la Carta:** gira esta carta a su reverso, y continúa desde el Paso 3 antes descrito.

- **Operación:** Sigue las indicaciones para ejecutar la Operación especificada, usando la columna específica de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) o la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2), según se indique. El texto en **negrita** identifica la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas que se debe usar. Cuando se haya completado la Operación, continúa con la siguiente instrucción (ya sea una Actividad Especial o Parar). Si no hay casillas elegibles para la Operación especificada, vuelve al Paso nº1 visto antes para robar una nueva carta de Arjuna. Si estás ejecutando Op Limitada (2.3.5) o Sólo Operación (2.3.4), saltate cualquier instrucción referente a una Actividad Especial.

Se usan los siguientes símbolos en las casillas de instrucciones para Operaciones:

- ❶ Ejecuta la Operación siguiendo esta instrucción primero.
- ❷ Usa la siguiente instrucción (y así sucesivamente).

★ Lleva a cabo este paso después de que todas las casillas para la Operación hayan sido seleccionadas.

✓ Lleva a cabo este paso sólo si se cumple la condición tras la marca de comprobación.

- **Actividad Especial:** Si la Secuencia de Juego (8.2) permite ejecutar una Actividad Especial. Ejecuta la primera Actividad Especial que pueda ser implementada, siguiendo las indicaciones de la casilla (8.7). Una vez completa la Actividad Especial, continúa con la siguiente instrucción (una Operación o Parar).

Se usan los siguientes símbolos en las casillas de instrucciones para Operaciones:

Ⓐ Intenta llevar primero a cabo esta Actividad Especial.

Ⓑ Intenta llevar a cabo esta Actividad Especial a continuación (y así sucesivamente).

❶ Ejecuta la Actividad Especial usando esta instrucción primero.

❷ Usa esta instrucción a continuación (y así sucesivamente).

✓ Lleva a cabo este paso sólo si se cumple la condición tras la marca de comprobación.



- **Parar:** Una vez llegue a este símbolo, el turno de la FSJ termina.

NOTA: Es bastante posible que una casilla dé pie a una Operación por medio de la condición de la casilla azul, pero que no sea seleccionada durante la Operación.

8.4 Tablas de Selección de Casillas y de Prioridades para el Movimiento

Siempre que una FSJ seleccione una o más casillas para una Operación (8.6), Actividad Especial (8.7) o Evento (8.8), usa la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) de esa Facción. Siempre que una FSJ ejecute una Operación de Movimiento (es decir, Barrido del Raj, Manifestación de los NV o Marcha de los Revolucionarios), usa la tabla para Prioridades del Movimiento (8.4.2).

8.4.1 Tabla de Prioridades para Selección de Casillas. La Tabla de Prioridades para Selección de Casillas de una FSJ se usa para seleccionar entre casillas elegibles durante Operaciones, Actividades Especiales y

Eventos. Una casilla es elegible si puede ser seleccionada para una Operación, Actividad Especial o Evento dados.

EJEMPLOS de Casillas Elegibles: La Liga Musulmana Sin Jugador ejecutará No Cooperación. Sólo las casillas con Protestas, Activistas de la Liga y sin Control del Raj son elegibles.

El texto sin sombrear del Evento 45, Pakistan Declaration Published in London, dice: “Añade 1 marcador de Disturbios en hasta 2 casillas musulmanas, después elimina 1 Base de una de las casillas seleccionadas.” Sólo las casillas musulmanas pueden ser seleccionadas para este Evento.

PROCEDIMIENTO : Primero, determina el tipo de acción que la FSJ ejecutará para determinar la columna que se usará en la tabla de Prioridades para Selección de Casillas. Durante una Operación o Actividad Especial, usa la columna especificada por la carta de Arjuna (8.3). Durante un Evento, usa la columna que coincida con la actividad especificada en el texto del Evento (8.8.5). Si un Evento especifica más de un tipo de acción efectiva (8.8.3), usa la columna de más a la izquierda de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.8.5).

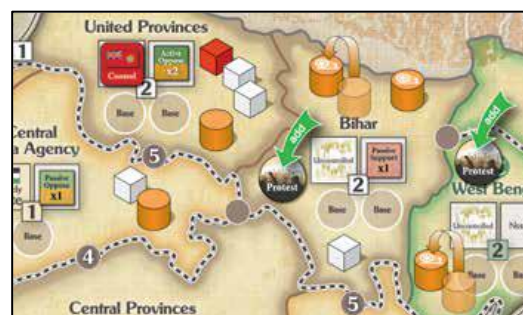
Cuando ejecutes una Operación, Actividad Especial o Evento, selecciona cada casilla una a una:

1. Comienza en la parte superior de la columna y ve bajando por ella. Para cada fila con un punto en esa columna, comprueba su condición en todas las casillas elegibles. Si ninguna casilla cumple la condición, saltate esa fila y pasa a la siguiente. Si sólo una casilla elegible cumple esta condición, ejecuta la Operación, Actividad Especial o Evento en esa casilla. Si no,
2. Si más de una casilla elegible cumple esta condición, continúa bajando por la columna hasta que se cumpla la siguiente condición. Continúa saltándote condiciones que no se cumplan. Si sólo una casilla cumple tanto la condición original como la nueva condición, ejecuta la acción en esta casilla (como en el Paso nº1).
3. Continúa este proceso, comprobando cada fila inferior y aplica todas las condiciones

que se cumplan, hasta que sea seleccionada una sola casilla.

Repite este proceso desde el Paso nº1 para cada casilla que será seleccionada.

NOTA: Es normalmente más rápido anotar primero las casillas del tablero que son elegibles para la acción, y después usar la tabla de Prioridades para seleccionar entre esas casillas (ignorando las demás casillas no elegibles).



EJEMPLO de Selección de una Casilla para una Operación: Arjuna indica al Congreso Sin Jugador que ejecute Desobediencia Civil. La Moderación es de 3 y hay dos marcadores de Protesta Disponibles. Hay cuatro casillas Elegibles (casillas con Activistas del Congreso): United Provinces, Bihar, West Bengal y Central India Agency. Arjuna indica al Congreso Sin Jugador que coloque marcadores de Protesta usando la columna Colocar Protestas de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas del Congreso Sin Jugador (8.4.1). Bajando por la columna, vemos que la primera fila con un punto dice: “no en Oposición Activa.” Quedan tres casillas elegibles (todas menos United Provinces). Continúa bajando por la columna hasta el siguiente punto: “Pob 2.” Esto elimina Central India Agency de las candidatas, dejando dos casillas elegibles. Continúa hasta el siguiente punto: “casilla no Musulmana.” Sólo Bihar cumple las tres condiciones (es decir, es la única con “Pob 2, casilla no Musulmana y que no está en Oposición Activa”): el primer marcador de Protesta Disponible se coloca en Bihar, y los dos Activistas que hay allí se giran a su cara Activa. Queda un marcador de Protesta por colocar, así que el proceso comienza de nuevo. Ahora quedan tres casillas elegibles (Bihar no puede ser seleccionada de nuevo). Tanto Central India Agency como West Bengal son

ambas casillas que “no están en Oposición Activa” (cumpliendo la primera condición), pero sólo West Bengal cumple la segunda condición, “Pob 2”. El último marcador de Protesta Disponible se coloca en West Bengal, y el único Activista que hay allí se gira a su cara Activa.

NP Congress Space Selection Priorities (8.4.1) Event: Execute the leftmost effective action		Shift to Opposition	Place Protest	Move or Release Card	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 Op space: draw new Arjuna card		●	●	●	●	●	●

8.4.2 Tabla de Prioridades de Movimiento. La Tabla de Prioridades de Movimiento se usa durante las Operaciones de Barrido del Raj Sin Jugador, de Manifestación de los NV Sin Jugador y de marcha de los Revolucionarios Sin Jugador.

PROCEDIMIENTO:

A. Durante las Operaciones de Barrido del Raj Sin Jugador y de Manifestación de los NV Sin Jugador, comienza seleccionando una casilla de destino usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de la Facción activa (8.4.1). Para las Operaciones de Marcha de los Revolucionarios Sin Jugador, comienza seleccionando un origen: la casilla con más Guerrillas que aún no haya sido seleccionada como destino (elige al azar si hay más de una).

B. A continuación, durante las Operaciones de Barrido del Raj Sin Jugador y de Manifestación de los NV Sin Jugador, selecciona un origen: la casilla con más cubos o Activistas, que aún no haya sido seleccionada como destino, desde la que las fichas podrían llegar al destino seleccionado (elige al azar si hay más de una). Durante las Operaciones de Marcha de los Revolucionarios, selecciona una casilla de destino usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas de los Revolucionarios (8.4.1).

• Después, lee la columna de la Facción Sin Jugador activa desde arriba hacia abajo, ejecutando cada instrucción señalada con un punto tanto como sea posible.

C. Finalmente, comprueba si será seleccionada otra casilla de origen o de destino.

NOTA: Véase 8.6 para Operaciones de Barrido del Raj Sin Jugador, de Manifestación de los NV Sin Jugador y de Marcha de los Revolucionarios detalladas.

Importante: Es posible que no haya fichas disponibles para sacar de una casilla de origen. Cuando esto ocurra, sáltate este origen y selecciona otro (la siguiente casilla con más cubos, Activistas o Guerrillas amigos que aún no haya sido seleccionada como destino).

8.5 Tabla de Prioridades de Fichas Adversarias

Cuando se le diga a la FSJ activa que elimine o reemplace fichas adversarias, selecciona primero la casilla (8.4.1), después selecciona las fichas que serán reemplazadas o eliminadas dentro de esa casilla.

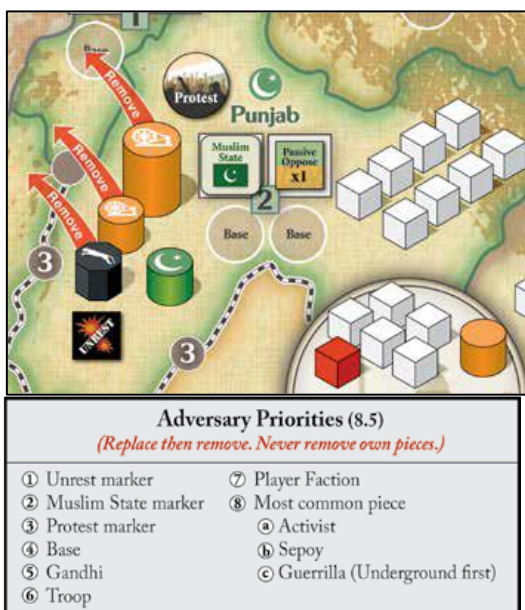
8.5.1 Selección de Fichas. La tabla de Prioridades con el Adversario especifica el orden en el que las fichas son eliminadas. Elimina una ficha sólo si lo permite la Operación, Actividad Especial o texto de Evento específicos.

8.5.2 Reemplazar, después Eliminar. Las FSJ reemplazan fichas adversarias antes que eliminarlas, si tienen elección.

8.5.3 Nunca Fichas Propias. Cuando tienen elección: el Congreso Sin Jugador y la Liga Sin Jugador nunca reemplazan o eliminan marcadores de Protesta, la Liga Sin Jugador nunca elimina marcadores de Estado Musulmán, y los Revolucionarios Sin Jugador nunca eliminan marcadores de Disturbios.

NOTA: La prohibición al respecto de eliminar Protestas se aplica principalmente a Eventos. Observa que durante las Actividades Especiales Negociación de los NV y Satyagraha del Congreso, es necesario eliminar un marcador de Protesta como parte de la actividad.

8.5.4 Elección de la Facción Objetivo. Si pueden ser eliminadas múltiples fichas, usa la tabla de Prioridades con el Adversario para seleccionar la primera ficha afectada, después escoge como objetivo el resto de fichas de esa Facción hasta donde indique 1.4.4. Si pueden ser eliminadas múltiples fichas dentro de la misma prioridad, elige al azar.



EJEMPLO de Eliminación de Adversarios: El Raj y la Liga Musulmana son ambas FSJ, y los Revolucionarios son una Facción de jugador. El Raj Sin Jugador está activo y selecciona Operación y Actividad Especial. Arjuna le indica al Raj que ejecute Asalto (8.6.3), y la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) selecciona Punjab. Con ocho Cipayos allí, el Raj Sin Jugador puede eliminar hasta cuatro fichas adversarias. El Raj escoge como objetivo a Gandhi primero (junto con cualquier cantidad de Activistas del Congreso que haya con el, 1.4.4), enviándolos a Prisión. A continuación, el Raj escoge como objetivo a la Guerrilla porque los Revolucionarios son una Facción de jugador. El Raj envía al único Activista de la Liga Musulmana a Prisión. Con cuatro fichas eliminadas (y no quedando adversarios, en cualquier caso), la Operación de Asalto termina en esta casilla.

Más tarde, durante el mismo turno, el Raj Sin Jugador selecciona Punjab como casilla para la Actividad Especial Gobierno (8.7.1), y ejecutará Imperialismo allí. Eliminaría el

marcador de Disturbios primero, después el marcador de Estado Musulmán.

8.6 Operaciones de las FSJ

Importante: Las FSJ siempre siguen todas las reglas cuando ejecutan una Operación (excepción: el Raj Sin Jugador y los Revolucionarios Sin Jugador no gastan Recursos; véase 8.6.2). Nunca selecciones una casilla para una operación si esa casilla no es elegible para esa Operación (8.1.5). Si una instrucción de Arjuna contradice las reglas, ¡sáltatela!

NOTA: La sección 8.6 describe en detalle los procedimientos para las Operaciones de las FSJ y puede ser consultada por el jugador conforme sea necesario durante la partida si la Ayuda para el Jugador y Arjuna no son los suficientemente claros.

Cuando Arjuna te indique que ejecutes una Operación (8.3), sigue las indicaciones de la casilla de instrucciones para la Operación de la carta de Arjuna seleccionada. Ejecuta primero todas las instrucciones 1 primero, después las instrucciones 2, y así. Para cada una, sigue las instrucciones tanto como te sea posible.

PROCEDIMIENTO: Consulta la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) de la Facción Sin Jugador activa para seleccionar la primera casilla para la Operación. Una vez haya sido seleccionada, ejecuta la Operación en esa casilla. Lleva a cabo sólo las instrucciones señaladas por el símbolo ✓ si se cumplen las condiciones. Si la FSJ puede seleccionar casillas adicionales (8.6.1), vuelve a la tabla de Prioridades para seleccionar otra casilla. Continúa seleccionando casillas hasta que haya sido seleccionado el máximo número de casillas (8.6.1), o no queden más casillas elegibles para esa Operación.

Después de que una Operación haya sido ejecutada en todas las casillas seleccionadas, completa cualquier otra instrucción para esa Operación señalada por el símbolo ★.

EJEMPLO de Instrucciones ★: la Liga Musulmana Sin Jugador ejecuta Reagrupamiento. Tras colocar fichas en el mapa,

mueve un Activista de la Liga de Fuera del Juego a Disponibles.

Si no hay casillas elegibles para la Operación, roba entonces una nueva carta de Arjuna (8.3) para seleccionar otra Operación. En este caso, si ya ha sido ejecutada una Actividad Especial, ignora cualquier instrucción referente a ejecutar otra Actividad Especial que haya en la nueva carta de Arjuna.

Importante: Una vez seleccionada una casilla para una Operación, completa las acciones en esa casilla antes de seleccionar la siguiente casilla para la Operación.

8.6.1 Casillas Totales para las Operaciones. A menos que esté ejecutando una Operación Limitada (2.3.5), una FSJ ejecutará una Operación en tantas casillas como tenga permitido, teniendo en cuenta las restricciones para selección de casillas de cada FSJ y el estado del tablero. Si está ejecutando una Operación Limitada (2.3.5), una FSJ sólo efectuará la Operación elegida en la primera casilla seleccionada.

- El Raj Sin jugador Operará con todas las Tropas y con Cipayos en un número total limitado de casillas, determinado por el Número de Activación de la Operación (8.6.2).
- El Congreso Sin jugador Operará en el máximo de casillas permitidas por Gandhi, las Protestas y la Moderación (3.3).
- La Liga Musulmana Sin jugador Operará en el máximo de casillas permitidas por las Bases de la Liga y la Unidad (3.3).
- Los Revolucionarios Sin Jugador Operarán en un número total limitado de casillas, determinado por el Número de Activación de la Operación (8.6.2).

8.6.2 Número de Activación del Raj y de los Revolucionarios Sin Jugador.

Puesto que no usan Recursos, el Raj y los Revolucionarios Sin Jugador no pagan por las Operaciones. En lugar de eso, usan un Número de Activación para determinar la cantidad máxima de casillas que seleccionarán para Operaciones.

Para el Raj Sin Jugador, el Número de Activación es siempre igual a la Moderación (excepción: a menos que sea modificado por el Virrey actual; véase a continuación), y sólo limita el número total de casillas en las que

pueden Operar los Cipayos. Para los Revolucionarios Sin Jugador, la carta de Arjuna seleccionada determina el Número de Activación para cualquier Operación seleccionada de esa cara: ya sea 2, 3, o igual a la Moderación.

PROCEDIMIENTO PARA EL RAJ SIN JUGADOR:

1. Selecciona una casilla para la operación usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1).
2. Lleva a cabo la Operación en esa casilla. Usa siempre Tropas y Cipayos presentes si la tirada para el Número de Activación para la Operación no ha fallado aún.
3. Si sólo fueron usadas Tropas, vuelve al Paso nº1. Si fueron usados Cipayos, tira un dado:
 - Si el resultado de la tirada es inferior o igual al Número de Activación, vuelve al Paso nº1, pero sólo son elegibles casillas en las que pueden Operar Tropas y sólo pueden ser usadas Tropas en esa casilla para el resto de esta Operación.
 - Si el resultado de la tirada es superior al Número de Activación, continúa con la Operación: vuelve al Paso nº1. Tanto Tropas como Cipayos pueden continuar Operando.
4. Una vez no queden casillas elegibles para la Operación (8.4.1), la Operación finaliza. Continúa con la siguiente instrucción de la carta de Arjuna actual (8.3).

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES:

- Si Lord Willingdon es el Virrey Británico actual, el Número de Activación para Despliegue es 1.
- Si Lord Irwin es el Virrey Británico actual, el Número de Activación para Barrido es 1.
- Si Lord Chelmsford es el Virrey Británico actual, el Número de Activación para Asalto es 1.

PROCEDIMIENTO PARA LOS REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR:

1. Selecciona una casilla para la operación usando la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1).
2. Lleva a cabo la Operación en esa casilla.
3. Tira un dado:
 - Si el resultado de la tirada es inferior o igual al Número de Activación, la Operación finaliza. Continúa con la siguiente instrucción de la carta de Arjuna actual (8.3).

- Si el resultado de la tirada es inferior o igual al Número de Activación, continúa con la Operación: vuelve al Paso nº1.

4. Una vez no queden casillas elegibles para la Operación (8.4.1), la Operación finaliza. Continúa con la siguiente instrucción de la carta de Arjuna actual (8.3), si la hay.

8.6.3 Operaciones del Raj Sin Jugador. El Raj Sin Jugador ejecutará una Operación tanto como le sea posible, teniendo en cuenta las fichas disponibles y el estado del tablero. Sigue todos los procedimientos para la Operación seleccionada (3.2).

PROCEDIMIENTO PARA EL DESPLIEGUE DEL RAJ SIN JUGADOR (3.2.1): Usa la columna *Colocar Cubos* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar Ciudades. En cada Ciudad seleccionada, añade Tropas hasta que haya un total de tres Tropas en la Ciudad seleccionada, después añade Cipayos para colocar hasta seis cubos allí. Después de que el Raj Sin Jugador falle su tirada para el Número de Activación (8.6.2), continúa colocando Tropas para que haya tres en cada Ciudad (tanto como sea posible, dadas las Tropas Disponibles). Después de colocar las fichas, mueve dos cubos de Fuera del Juego a Disponibles, Tropas primero.

PROCEDIMIENTO PARA LA GUARNICIÓN DEL RAJ SIN JUGADOR (3.2.2): El Raj Sin Jugador nunca ejecuta Guarnición.

PROCEDIMIENTO PARA EL BARRIDO DEL RAJ SIN JUGADOR (3.2.3): Usa la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2). Primero, selecciona una casilla de destino (instrucción A) usando la columna *Barrido* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). A continuación, selecciona como origen la casilla que tenga más cubos (instrucción B). Deja cubos en el origen según se te instruya. Si vas a Barrer en una Ciudad o Provincia, lleva una Tropa al destino (según 8.1.5, no muevas una Tropa si ya hay una en el destino seleccionado). A continuación, lleva 1 Cipayo a destino (según 8.1.5, no muevas un Cipayo si ya hay uno en el destino seleccionado). Después, añade cubos adicionales hasta que los cubos en el destino superan a los adversarios Activos (incluyendo Guerrillas que fueron

Activadas durante esta Operación de Barrido) o no haya más cubos elegibles para mover. Mueve Cipayos primero y añade Tropas si no hay más Cipayos elegibles para mover desde el origen seleccionado. Conforme mueve cada cubo, Activa una Guerrilla Oculta en el destino si hay una presente.

Una vez todos los cubos elegibles hayan sido movidos desde el primer origen, comprueba si los cubos superan a los adversarios Activos (instrucción C). Si no, vuelve a la instrucción B para seleccionar otra casilla de origen y continuar moviendo cubos al mismo destino. Si los cubos superan a los adversarios Activos en el destino, y si el Raj Sin Jugador puede seleccionar otra casilla de destino (8.6.1), vuelve a la instrucción B para seleccionar una casilla de origen (una casilla ya seleccionada como origen puede ser seleccionada de nuevo a menos que ya haya sido seleccionada como destino). Usa la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2) para seleccionar los cubos que moverán al nuevo destino. Continúa seleccionando casillas de origen adicionales según sea necesario, y continúa seleccionando nuevas casillas de destino hasta que no queden casillas de destino elegibles. Después de que se falle la tirada para el Número de Activación (8.6.2), continúa Barriendo en casillas elegibles sólo con Tropas.

No pierdas el Control del Raj en ninguna casilla de origen. Si no hay fichas elegibles para mover a un destino seleccionado, sáltate esta casilla de destino y selecciona una nueva.

Finalmente, en todas las casillas con cubos que no fueron seleccionadas como casillas de destino, Barre en el lugar (3.2.3) para Activar Guerrillas. Usa todas las Tropas, pero sólo Cipayos si está permitido según 8.6.2. Si hay Cipayos elegibles para Barrer en el lugar, selecciona las casillas con más Apoyo primero.

Importante: Las casillas de Protesta no pueden ser seleccionadas como origen durante el Barrido del Raj (3.2.3).

NOTA: Una vez ha fallado la tirada para el Número de Activación, comprueba sólo para

ver si Tropas que aún no han movido Barrerán. Para acelerar la partida, identifica las Tropas que pueden mover, entonces escoge casillas de destino de entre las casillas a las que cada Tropa puede llegar. Recuerda que las Tropas que no muevan pueden seguir Barrriendo en el lugar para Activar Guerrillas. El Raj Sin Jugador Barrerá en el lugar para Activar tantas Guerrillas como sea posible, incluso aunque eso dé como resultado que se pierda el Control del Raj.

PROCEDIMIENTO PARA EL ASALTO DEL RAJ SIN JUGADOR (3.2.4): Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar cada casilla para Asalto primero, y entonces usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para seleccionar las fichas que serán eliminadas. Selecciona sólo casillas que tengan tanto cubos como adversarios Activos (es decir, donde el Asalto tendría algún efecto). En cada casilla seleccionada, usa tanto Tropas como Cipayos. Una vez falle la tirada para el Número de Activación (8.6.2), continúa el Asalto en casillas elegibles sólo con Tropas.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES:

- Si Lord Wavell es el Virrey actual, el Raj Sin Jugador Barrerá primero en una casilla elegible para el Asalto, usando la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2) como en una Operación de Barrido. Sáltate las casillas seleccionadas que no sean elegibles para Asalto. Después del Barrido, selecciona el destino como la primera casilla para la Operación de Asalto.

8.6.4 Operaciones del Congreso Sin Jugador. El Congreso Sin Jugador ejecutará una Operación tanto como le sea posible, teniendo en cuenta las fichas disponibles y el estado del tablero. Sigue todos los procedimientos para la Operación seleccionada (3.3).

PROCEDIMIENTO PARA EL REAGRUPAMIENTO DEL CONGRESO SIN JUGADOR (3.3.1): Selecciona casillas usando la columna *Colocar Activistas* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Después de colocar las fichas, libera prisioneros si hay 3 o más Activistas del Congreso en Prisión (libera a Activistas del

Congreso primero); en cualquier otro caso, mueve un Activista del Congreso de Fuera del Juego a Disponibles.

PROCEDIMIENTO PARA LA MANIFESTACIÓN DEL CONGRESO SIN JUGADOR (3.3.2): Usa la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2). Primero, selecciona una casilla de destino (instrucción A) usando la columna *Manifestación* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). A continuación, selecciona como origen la casilla con más Activistas del Congreso (instrucción B). Mantén Activistas en el origen tal y como se instruye. Mueve un Activista del Congreso al destino. Añade Activistas Adicionales hasta que todos los Activistas en el destino (Congreso más Liga Musulmana) igualen o superen a los cubos que hay en el destino, o hasta que no haya más Activistas elegibles que mover desde este origen. Si hay presentes en las casillas de origen, lleva tantos Activistas de la Liga como la Unidad (3.3.2) junto a los del Congreso.

Después de que todos los Activistas del Congreso hayan movido desde el primer origen, comprueba si los Activistas (Congreso más Liga Musulmana) igualan o superan a los cubos en el destino (instrucción C). Si no, vuelve a la instrucción B para seleccionar otra casilla de origen y continuar moviendo Activistas al mismo destino. Si los Activistas igualan o superan a los cubos en el destino, y si el Congreso Sin Jugador puede seleccionar otra casilla de destino (8.6.1), vuelve a la instrucción A para seleccionar otro destino y a la instrucción B para seleccionar una casilla de origen (una casilla ya seleccionada como origen puede ser seleccionada de nuevo a menos que ya haya sido seleccionada como destino), y mueve Activistas según se te instruye. Continúa seleccionando casillas de destino adicionales según sea necesario, y continúa seleccionando nuevas casillas de destino hasta que el Congreso Sin Jugador haya seleccionada el máximo de casillas para esta Operación (8.6.1) o no queden Activistas del Congreso elegibles para mover (8.4.2). Coloca un marcador de Protesta Disponible cuando muevas a una casilla sin Control del Raj. Si no hay fichas elegibles para mover a un destino seleccionado,

sáltate esta casilla de destino y selecciona una nueva.

PROCEDIMIENTO PARA LA DESOBEDIENCIA CIVIL DEL CONGRESO SIN JUGADOR (3.3.3): Selecciona casillas usando la columna *Colocar Protestas* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) y coloca Protestas Disponibles en esas casillas.

Si el Raj es una Facción de Jugador, tras colocar todas las Protestas comprueba si hay tres o más Activistas del Congreso en casillas seleccionadas para Desobediencia Civil. Si es así, lleva una Activista desde allí a un Ferrocarril con el mayor valor Econ y que no tenga ya Activistas (si hay más de una casilla de Desobediencia posible, selecciona una al azar).

PROCEDIMIENTO PARA LA NO COOPERACIÓN DEL CONGRESO SIN JUGADOR (3.3.4): Ejecuta la Operación en toda casilla elegible (8.4.1).

NOTA: Durante una Crisis (6.8), recuerda que las casillas de Protesta con Control del Raj son elegibles para Operaciones de No Cooperación del Congreso (3.3.4).

8.6.5 Operaciones de la Liga Musulmana Sin Jugador. La Liga Musulmana Sin Jugador ejecutará una Operación tanto como le sea posible, teniendo en cuenta las fichas disponibles y el estado del tablero. Sigue todos los procedimientos para la Operación seleccionada (3.3).

PROCEDIMIENTO PARA EL REAGRUPAMIENTO DE LA LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR (3.3.1): Primero, coloca Bases en todas las casillas elegibles en las que los Activistas de la Liga superen la Unidad (8.4.1); usa la columna *Colocar Bases* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas si hay más casillas elegibles que Bases Disponibles. A continuación, selecciona casillas para colocar Activistas usando la columna *Colocar Activistas* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Tras colocar las fichas, libera prisioneros si hay 3 o más Activistas de la Liga en Prisión (libera a Activistas de la Liga primero); en

cualquier otro caso, mueve un Activista de la Liga de Fuera del Juego a Disponibles.

PROCEDIMIENTO PARA LA MANIFESTACIÓN DE LA LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR (3.3.2): Usa la tabla de Prioridades para el Movimiento (8.4.2). Primero, selecciona una casilla de destino (instrucción A) usando la columna *Manifestación* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). A continuación, selecciona como origen la casilla con más Activistas de la Liga (instrucción B). Mantén Activistas en el origen tal y como se instruye. Mueve un Activista de la Liga al destino. Añade Activistas Adicionales hasta que todos los Activistas en el destino (Liga Musulmana más Congreso) igualen o superen a los cubos que hay en el destino, o hasta que no haya más Activistas de la Liga elegibles que mover desde este origen.

Después de que todos los Activistas de la Liga hayan movido desde el primer origen, comprueba si los Activistas (Liga Musulmana más Congreso) igualan o superan a los cubos en el destino (instrucción C). Si no, vuelve a la instrucción B para seleccionar otra casilla de origen y continuar moviendo Activistas al mismo destino. Si los Activistas igualan o superan a los cubos en el destino, y si la Liga Sin Jugador puede seleccionar otra casilla de destino (8.6.1), vuelve a la instrucción A para seleccionar otro destino y a la instrucción B para seleccionar una casilla de origen (una casilla ya seleccionada como origen puede ser seleccionada de nuevo a menos que ya haya sido seleccionada como destino), y mueve Activistas según se te instruye. Continúa seleccionando casillas de destino adicionales según sea necesario, y continúa seleccionando nuevas casillas de destino hasta que la Liga Sin Jugador haya seleccionado el máximo de casillas para esta Operación (8.6.1) o no queden Activistas de la Liga elegibles para mover (8.4.2).

En todos los destinos, coloca un marcador de Protesta Disponible cuando muevas a una casilla sin Control del Raj. Si no hay fichas elegibles para mover a un destino seleccionado, sáltate esta casilla de destino y selecciona una nueva.

**PROCEDIMIENTO PARA LA DESOBE-
DIENCIA CIVIL DE LA LIGA MUSUL-
MANA SIN JUGADOR (3.3.3):** Selecciona
casillas usando la columna *Colocar Protes-
tas* de la tabla de Prioridades para Selección
de Casillas (8.4.1) y coloca Protestas Dispo-
nibles en esas casillas.

Si el Raj es una Facción de Jugador, tras co-
locar todas las Protestas, comprueba si hay
tres o más Activistas de la Liga en casillas
seleccionadas para Desobediencia Civil. Si
es así, lleva un Activista desde allí a un Fe-
rrocarril con el mayor valor Econ y que no
tenga ya Activistas (si hay más de una casilla
de Desobediencia posible, selecciona una al
azar).

**PROCEDIMIENTO PARA LA NO
COOPERACIÓN DE LA LIGA SIN JUA-
GADOR (3.3.4):** Ejecuta la Operación en toda
casilla elegible.

**8.6.6 Operaciones de los Revolucionarios
Sin Jugador.** Los Revolucionarios Sin Jua-
dor ejecutarán una Operación tanto como le
sea posible, teniendo en cuenta las fichas
disponibles y el estado del tablero. Sigue to-
dos los procedimientos para la Operación se-
leccionada (3.4).

**PROCEDIMIENTO PARA EL REAGRU-
PAMIENTO DE LOS REVOLUCIONA-
RIOS SIN JUGADOR (3.4.1):** Primero, co-
loca Bases en todas las casillas elegibles en
las que las Guerrillas superen la Unidad
(8.4.1); usa la columna *Colocar Bases* de la
tabla de Prioridades para Selección de Casi-
llas si hay más casillas elegibles que Bases
Disponibles. A continuación, selecciona ca-
sillas para colocar Guerrillas usando la co-
lumna *Colocar Guerrillas* de la tabla de
Prioridades para Selección de Casillas
(8.4.1). Tras colocar las fichas, mueve una
Guerrilla de Fuera del Juego a Disponibles.

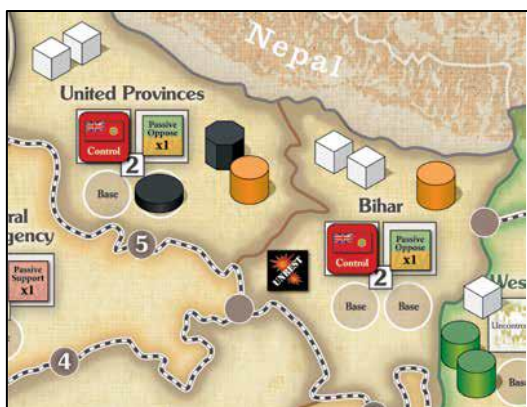
**PROCEDIMIENTO PARA LA MARCHA
DE LOS REVOLUCIONARIOS SIN JU-
GADOR (3.4.2):** Usa la tabla de Prioridades
para el Movimiento (8.4.2). Primero, selec-
ciona una casilla de origen (instrucción A):
la casilla con más Guerrillas que no haya
sido ya seleccionada como destino. A conti-
nuación, selecciona una casilla de destino
(instrucción B) usando la columna *Marcha*

de la tabla de Prioridades para Selección de
Casillas (8.4.1); las casillas que ya han sido
seleccionadas como casillas de origen no
pueden ser seleccionadas como casillas de
destino. A continuación, manteniendo las
Guerrillas en las casillas de origen según ins-
truye la tabla de Prioridades para el Movi-
miento (8.4.2), mueve una Guerrilla al des-
tino. Si no hay Guerrillas elegibles para mo-
ver a un destino seleccionado, sáltate la casi-
lla de destino y selecciona una nueva.

Después de que todas las Guerrillas hayan
movido desde el primer origen, comprueba
si hay Guerrillas Adicionales elegibles para
mover desde el origen seleccionado (instruc-
ción B). Si pueden mover más Guerrillas,
vuelve a la instrucción B para seleccionar
una casilla de destino (un destino puede ser
seleccionado más de una vez). Si no hay
Guerrillas que puedan mover desde el origen
seleccionado, y si los Revolucionarios Sin
Jugador pueden seleccionar otra casilla de
origen (8.6.1), vuelve a la instrucción A para
seleccionar otro origen (la casilla con más
Guerrillas que no haya sido ya seleccionada
como destino). Continúa seleccionando casi-
llas de origen y de destino adicionales hasta
los Revolucionarios Sin Jugador hayan se-
leccionado el máximo de casillas para esta
Operación (8.6.1) o no queden Guerrillas
elegibles para mover (8.4.2).

NOTA: Al contrario que otras FSJ, los Re-
volucionarios Sin Jugador sólo moverán una
Guerrilla a un destino antes de volver a la
tabla de Prioridades para Selección de Ca-
sillas para seleccionar otro destino, posible-
mente incluso una casilla ya seleccionada
como destino.





EJEMPLO DE Gobierno del Raj Sin Jugador: la carta de Arjuna BB instruye al Raj Sin Jugador para que ejecute Gobierno primero (si es posible). No hay casillas de Protesta sin Activistas, así que nos saltamos la instrucción 1. El Raj Sin Jugador intentará a continuación modificar casillas hacia Apoyo Activo usando la instrucción 2. Primero, tira un dado para ver hasta dónde ejecutará Imperialismo: el resultado es 2. A continuación, usa la columna Modificar a Apoyo de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar entre aquellas elegibles para Imperialismo: casillas con cubos y sin adversarios Activos (4.2.2). Bihar es seleccionada como primera casilla (es una “casilla de Pob 2, sin Protesta, con Disturbios y con más Oposición”). Primero, el Raj Sin Jugador debe eliminar un marcador de Disturbios. Después, puede modificar el Apoyo en Bihar. Normalmente, podría modificar hasta dos niveles hacia Apoyo Activo; sin embargo, con un resultado de 2 en la tirada y un marcador de Disturbios eliminados, el Raj Sin Jugador sólo modificará Bihar un nivel hacia Apoyo Activo, de Oposición Pasiva a Neutral. El Raj Sin Jugador ha terminado el Imperialismo. Puesto que el Raj Sin Jugador sólo ha seleccionado una casilla para Gobierno hasta ahora y ha acabado la instrucción 2, ejecuta la siguiente instrucción 3. El Raj Sin Jugador usa la columna Eliminar o Reemplazar de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la última casilla para Gobierno, y entonces usa la tabla de Prioridades para los Adversarios (8.5) para seleccionar la última ficha adversaria que eliminará en esa casilla.

PROCEDIMIENTO PARA EL ATAQUE DE LOS REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR (3.4.3): Usa la columna Atacar u

Ocultarse de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar las casillas para el Ataque. Continúa seleccionando casillas para el Ataque hasta que los Revolucionarios Sin Jugador fallen su tirada para el número de Activación (8.6.2) o no queden casillas elegibles (8.4.1).

PROCEDIMIENTO PARA DISTURBIOS DE LOS REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR (3.4.4): Usa la columna Colocar Disturbios de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar las casillas para Disturbios. Continúa seleccionando casillas para el Ataque hasta que los Revolucionarios Sin Jugador fallen su tirada para el número de Activación (8.6.2) o no queden casillas elegibles (8.4.1).

NOTA: Durante una Crisis (6.8), recuerda que las casillas que tengan Activistas tanto del Congreso como de la Liga Musulmana (con o sin una Guerrilla Oculta) son elegibles para Operaciones de Disturbios (3.4.4).

8.7 Actividades Especiales de las FSJ

NOTA: La sección 8.7 describe en detalle los procedimientos para las Actividades Especiales de las FSJ y puede ser consultada por el jugador conforme sea necesario durante la partida si la Ayuda para el Jugador y Arjuna no son suficientemente claros.

Cuando Arjuna (8.3) ordene ejecutar una Actividad Especial, sigue las direcciones del recuadro de instrucciones de la Actividad Especial de la carta de Arjuna seleccionada. Una FSJ ejecutará la primera Actividad Especial enumerada si puede. Si una Actividad Especial no puede ser llevada a cabo (porque no hay casillas elegibles para ella, o porque una de las condiciones a comprobar no se cumple), sáltatela y continúa con la siguiente. Una vez seleccionada una Actividad Especial, ejecuta todas las instrucciones 1 primero, después las instrucciones 2, y así. Lleva a cabo cada instrucción tanto como te sea posible. Para Actividades Especiales con múltiples opciones (es decir, Gobierno del Raj, Satyagraha del Congreso, Negociación y Persuasión de los NV), lleva a cabo sólo las acciones que te diga Arjuna.

EJEMPLOS en los que se Saltan las Instrucciones de una Actividad Especial: la carta

de Arjuna J dice: “A-Negocia para **Liberar a Gandhi** de Prisión.” Si Gandhi no está en Prisión, no Negocies para eliminar un Estado Musulmán en su lugar. En lugar de eso, sáltate esta instrucción y ejecuta la siguiente “B-Satyagraha para **Mover a Gandhi**.”

La carta de Arjuna N dice “A✓-Crisis: Infiltrate para **Colocar un Estado Musulmán**.” Si la India no está en Crisis, la Liga Musulmana no puede usar Infiltración para colocar un Estado Musulmán, así que sáltate esta instrucción.

Si estás ejecutando una Operación Limitada (2.3.5), ignora todas las instrucciones relativas a Actividades Especiales de la carta de Arjuna seleccionada.

PROCEDIMIENTO: Usa la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) de la Facción para seleccionar la primera casilla para la Actividad Especial. Una vez seleccionada una casilla, ejecuta la Actividad Especial en esa casilla. Si la FSJ puede seleccionar casillas adicionales, vuelve a la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar otra casilla. Continúa seleccionando casillas hasta que haya sido seleccionado el máximo número de estas, o hasta que no queden casillas elegibles.

Cuando, como resultado de una Actividad Especial, son eliminadas fichas adversarias, consulta la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para determinar la ficha o fichas que serán eliminadas de la casilla seleccionada.

8.7.1 Actividades Especiales del Raj Sin Jugador

PROCEDIMIENTO PARA EL TRATADO DEL RAJ SIN JUGADOR (4.2.1): Elimina o arresta adversarios Activos en cada Estado con Cipayos.

PROCEDIMIENTO PARA EL GOBIERNO DEL RAJ SIN JUGADOR (4.2.2): Sigue la secuencia de acciones para Gobierno de la carta de Arjuna. Si no hay más casillas elegibles para la primera acción (y si el Raj Sin Jugador aún no ha seleccionado dos casillas), ejecuta la segunda acción, y así.

- **Eliminar Protestas:** En cada casilla con cubos, Protesta y ningún Activista, elimina un marcador de Protesta. Si hay más de dos de estas casillas, usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar casillas.

- **Imperialismo:** Tira un dado. El Raj Sin Jugador intentará eliminar marcadores de Disturbios y de Estado Musulmán, y modificar niveles hacia Apoyo, hasta el resultado de la tirada, en hasta dos casillas. Usa la columna *Modificar a Apoyo* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar entre casillas elegibles para Imperialismo (4.2.2). Si hay marcadores de Disturbios en la casilla seleccionada, elimínalos primero. Después, elimina un marcador de Estado Musulmán si hay presente. Si no hay marcador de Estado Musulmán, modifica entonces la casilla o casillas hasta dos niveles hacia Apoyo Activo. Continúa eliminando marcadores y modificando el Apoyo hasta alcanzar el límite definido por la tirada (tanto como sea posible).

- **Eliminar Adversarios:** Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar cada casilla, y usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para determinar la ficha que será eliminada de cada casilla.

NOTA: Si estás ejecutando Imperialismo, ten en cuenta que a veces el Raj Sin Jugador puede no usar las modificaciones permitidas y su número de marcadores eliminados: la tirada simplemente establece el límite máximo. Las modificaciones no usadas no pueden conservarse para turnos posteriores.

PROCEDIMIENTO PARA LA LEY MARCIAL DEL RAJ SIN JUGADOR (4.2.3): De entre las casillas que ya tengan Disturbios (excepción: Lord Linlithgow, según a continuación), usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla o casillas para Ley Marcial. Si la India está en Crisis (6.8), selecciona dos casillas elegibles (8.4.1); si no es así, selecciona una casilla elegible.

CAPACIDADES DE LOS VIRREYES

• Si Lord Linlithgow es el Virrey actual, el Raj Sin Jugador puede seleccionar casillas sin Disturbios para la Ley Marcial.

8.7.2 Actividades Especiales del Congreso Sin Jugador.

PROCEDIMIENTO PARA LA NEGOCIACIÓN DEL CONGRESO SIN JUGADOR (4.3.1): Ejecuta la acción especificada por la carta de Arjuna (si es posible; si no, sáltate la instrucción según 8.7). Si estás intentando liberar a Gandhi, usa la columna *Mover o Liberar a Gandhi* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar una casilla de destino. Si estás eliminando un Estado Musulmán, usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar una casilla con Estado Musulmán entre las casillas elegibles.

PROCEDIMIENTO PARA LA SATYAGRAHA DEL CONGRESO SIN JUGADOR (4.3.2): Si Gandhi está en Prisión, el Congreso Sin Jugador siempre pide la liberación de Gandhi (si la petición es rechazada, el Congreso Sin Jugador seleccionará una Actividad Especial diferente según la carta de Arjuna seleccionada). El Congreso Sin Jugador siempre usará Satyagraha para mover a Gandhi. Usa la columna *Mover o Liberar a Gandhi* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla de destino. Después, ejecuta la acción especificada por la carta de Arjuna. Cuando elimines Disturbios, elimina también cualquier marcador de Protesta en esa casilla.

NOTA: A veces, sacar a Gandhi de una casilla puede proporcionar al Raj el Control en ella.

PROCEDIMIENTO PARA LA PERSUASIÓN DEL CONGRESO SIN JUGADOR (4.3.3): Sigue la secuencia de acciones para Persuasión de la carta de Arjuna. Si no hay más casillas elegibles para la primera acción (y el Congreso Sin Jugador no ha actuado ya en dos casillas), ejecuta la segunda acción.

• **Activar Guerrillas:** Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades

para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar casillas con Activistas del Congreso Activos.

• **Eliminar 1 Adversario:** Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar casillas, y usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para seleccionar la ficha que será eliminada.

8.7.3 Actividades Especiales de la Liga Musulmana Sin Jugador.

PROCEDIMIENTO PARA LA NEGOCIACIÓN DE LA LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR (4.4.1): Ejecuta la acción especificada por la carta de Arjuna (si es posible; si no, sáltate la instrucción según 8.7). Si estás eliminando Disturbios, usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla. Si estás colocando un Estado Musulmán, usa la columna *Colocar Estado Musulmán* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la Provincia elegible si hay más de una.

PROCEDIMIENTO PARA LA INFILTRACIÓN DE LA LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR (4.4.2): Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla, y usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para seleccionar la ficha que será eliminada.

PROCEDIMIENTO PARA LA PERSUASIÓN DE LA LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR (4.4.3): Sigue la secuencia de las acciones para Persuasión de la carta de Arjuna. Si no hay más casillas elegibles para la primera acción (y la Liga Sin Jugador aún no ha actuado en dos casillas), ejecuta la segunda acción.

• **Activar Guerrillas:** Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar casillas con Activistas de la Liga Activos.

• **Eliminar 1 Adversario:** Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar casillas, y usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para seleccionar la ficha que será eliminada.

8.7.4 Actividades Especiales de los Revolucionarios Sin Jugador.

PROCEDIMIENTO PARA LA AYUDA DE LOS REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR (4.5.1): Los Revolucionarios sólo usarán Ayuda para Ocultar Guerrillas. Usa la columna *Atacar u Ocultarse* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar hasta dos casillas con Guerrillas Activas y Ocultar todas las Guerrillas de las casillas seleccionadas

PROCEDIMIENTO PARA LA INFILTRACIÓN DE LOS REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR (4.5.2): Usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla, y usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para seleccionar la ficha que será eliminada.

PROCEDIMIENTO PARA EL ASESINATO DE LOS REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR (4.5.3): De entre las casillas ya seleccionadas para Disturbios (3.4.4), usa la columna *Eliminar o Reemplazar* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla, y usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para seleccionar la ficha que será eliminada.

8.8 Eventos con las FSJ

Las FSJ ejecutan Eventos siguiendo la tabla de Elegibilidad para FSJ (8.2.1).

NOTA: Hicimos todo lo posible para escribir Eventos que pudieran ser ejecutados por las FSJ sin instrucciones adicionales, pero esto fue una parte difícil del diseño. Cuando tengas dudas, usa tu juicio para hacer que el Evento sea lo más eficaz posible para la FSJ. Si llegas a atascarte, realiza el movimiento más idóneo que puedas para esa Facción.

8.8.1 Eventos Críticos con las FSJ. Si el icono de una Facción está subrayado en la carta de Evento (con un rifle para el Raj y los Revolucionarios Sin Jugador; con una flecha para el Congreso y la Liga Sin Jugador), este Evento es un Evento Crítico para esa FSJ. Por lo general, las FSJ escogerán un Evento Crítico en lugar de una Operación más Actividad Especial, y Pasarán con el fin de seleccionar un Evento Crítico en la Siguiente carta (8.2.1).

8.8.2 ¿Sombreado o Sin Sombrear? El Raj Sin Jugador siempre selecciona el texto de Evento sin sombrear. Por lo general, el Congreso, la Liga y los Revolucionarios Sin Jugador seleccionan el texto de Evento sombreado. Sin embargo, si el icono de esa Facción en la carta de Evento está resaltado con una aureola cuadrada, esa FSJ selecciona en su lugar el texto de Evento sin sombrear.

8.8.3 Eventos Efectivos. Las FSJ sólo escogerán ejecutar un Evento si ese Evento da como resultado una o más acciones efectivas (pero siempre llevarán a cabo cualquier acción requerida). Los Eventos que no proporcionen resultados efectivos son no efectivos para esa FSJ. Véase la tabla de Eventos Efectivos en la Ayuda para Facciones Sin Jugador, donde hay una lista de las acciones específicas que son efectivas para cada FSJ. Ignora todas las instrucciones que aumentan o disminuyen los Recursos del Raj o de los Revolucionarios.

8.4.4 Ejecución de Textos de Eventos. Tal y como se explica en 5.1.2, las FSJ ejecutarán tanto del texto de Evento como pueden llevar a cabo. Cuando tengan elección, las FSJ sólo ejecutarán un texto de Evento que haría que el Evento fuera efectivo para esa FSJ (8.8.3). Cuando las instrucciones del texto incluyan "...hasta...", ejecuta el efecto tanto como sea posible y sólo si la acción es efectiva para la FSJ.

Importante: Cuando tengan elección, las FSJ sólo ejecutarán acciones de textos de Evento que cumplan los criterios de esa FSJ para un Evento efectivo (8.8.3).

EJEMPLOS de Textos de Evento Efectivos: El Raj Sin Jugador ejecuta la Carta nº6, Chauri Chaura Massacre. El texto sin sombrear dice: "En 1 casilla de Protesta, elimina todas las fichas que pertenezcan a 1 Facción: Gandhi y los Activistas van a Prisión; los cubos, Guerrillas y Bases a Disponibles." El Raj Sin Jugador no escogería eliminar cubos, porque sólo los Eventos que eliminan fichas adversarias son efectivos para el Raj Sin Jugador. En este caso, el Raj usaría la columna Eliminar o Reemplazar de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla objetivo de entre las casillas de Protesta,

después usa la tabla de Prioridades con el Adversario (8.5) para determinar qué Facción adversaria escoger como objetivo en esa casilla.

El Congreso Sin Jugador ejecuta la carta n°16: Pakistan Declaration Published in London. El texto sin sombrear dice: “Añade 1 marcador de Disturbios en hasta 2 casillas Musulmanas, después elimina 1 Base de una de las casillas seleccionadas.” Añadir Disturbios no es un Evento efectivo para el Congreso Sin Jugador (8.8.3), pero eliminar fichas adversarias sí lo es, así que el Congreso Sin Jugador ejecutará el Evento. Usa la columna Eliminar o Reemplazar de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar hasta dos casillas de entre las casillas Musulmanas que tienen Bases. En cada una de estas casillas, se eliminará una Base. El Congreso Sin Jugador colocará Disturbios, puesto que el texto de Evento es específico y no permite la opción de no colocarlos. Si no hubiese Bases que eliminar, este Evento no sería un Evento Efectivo para el Congreso Sin Jugador.

8.8.5 Selección de Casillas para Eventos.

Las FSJ siempre usan la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar las casillas en las que el Evento será ejecutado. Usa la columna de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas que haga este Evento efectivo para la FSJ activa. Si una FSJ va a ejecutar múltiples acciones efectivas para un Evento, usa la columna de más a la izquierda para la tabla de Prioridades para Selección de Casillas para seleccionar las casillas para todas las acciones del Evento.

EJEMPLO: El texto sin sombrear de la Carta 44 dice: “Elimina hasta 2 Guerrillas en total de hasta 2 casillas, después modifica cada una de estas casillas 1 nivel hacia Apoyo Activo.” Este Evento modifica las casillas hacia Apoyo Activo y elimina fichas adversarias, las cuales lo convierten ambas en Evento efectivo para el Raj Sin Jugador. El Raj usaría la columna Cambiar a Apoyo de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas porque esa columna está más a la izquierda que la de Eliminar o Reemplazar. A pesar de que el Raj usó la columna Cam-

biar a Apoyo para seleccionar casillas, seguirá eliminando Guerrillas de esas casillas porque esta es una acción efectiva para el Raj Sin Jugador.

Usa las siguientes directrices para determinar la columna apropiada que usarás en la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) de la FSJ activa.

RAJ SIN JUGADOR. Si el texto del Evento dice...

- **Añade o coloca cubos:** usa la columna *Colocar Cubos*.
- **Activa, arresta, mueve a Fuera del Juego, elimina o reemplaza:** usa la columna *Eliminar o Reemplazar*.
- **Cambia o modifica casillas:** usa la columna *Modificar a Apoyo*.

CONGRESO SIN JUGADOR. Si el texto del Evento dice...

- **Activa Guerrillas, mueve cubos, elimina o reemplaza:** usa la columna *Eliminar o Reemplazar*.
- **Añade Activistas, mueve Activistas de Fuera del Juego, coloca Activistas o libera Activistas:** usa la columna *Colocar Activistas*.
- **Añade Protesta o Coloca Protesta:** usa la columna *Colocar Protestas*.
- **Mueve a Gandhi o Libera a Gandhi:** usa la columna *Mover o Liberar a Gandhi*.
- **Cambia o modifica casillas:** usa la columna *Modificar a Oposición*.

LIGA MUSULMANA SIN JUGADOR. Si el texto del Evento dice...

- **Activa Guerrillas, mueve cubos, elimina o reemplaza:** usa la columna *Eliminar o Reemplazar*.
- **Añade Activistas, mueve Activistas de Fuera del Juego, coloca Activistas o libera Activistas:** usa la columna *Colocar Activistas*.
- **Añade Base o colocar Base:** usa la columna *Colocar Bases*.
- **Añade Protesta o Coloca Protesta:** usa la columna *Colocar Protestas*.
- **Coloca un Estado Musulmán:** usa la columna *Colocar Estados Musulmanes*.
- **Cambia o modifica casillas:** usa la columna *Modificar a Oposición*.

REVOLUCIONARIOS SIN JUGADOR. Si el texto del Evento dice...

- **Añade Guerrilla:** usa la columna *Colocar Guerrillas*.
- **Añade Disturbios:** usa la columna *Colocar Disturbios*.
- **Añade una base o Coloca una Base:** usa la columna *Colocar Bases*.
- **Arresta, elimina o reemplaza:** usa la columna *Eliminar o Reemplazar*.
- **Ataca:** usa la columna *Atacar u Ocultar*.
- **Oculto:** usa la columna *Atacar u Ocultar*.

8.8.6 Colocación de Fichas. Cuando el texto del Evento te diga que coloques fichas en el mapa, selecciona la casilla destino para cada ficha individualmente. Cuando haya opción, el Raj Sin Jugador siempre coloca Tropas primero, ya sea de Disponibles o de Fuera del Juego.

8.9 Rondas de Campaña con las FSJ

Durante las Rondas de Campaña, las FSJ ejecutan todos los pasos de cada Fase a menos que se le diga lo contrario. Estas instrucciones proporcionan detalles que especifican cómo cada FSJ ejecuta cada Fase.

8.9.1 Fase de Recursos (6.2.1). El Congreso Sin Jugador coloca marcadores de Huelga en todos los Ferrocarriles elegibles. Si no hay suficientes marcadores de Huelga, selecciona aquellos con mayor Econ (1.3.6) primero. Tanto el Raj Sin Jugador como los Revolucionarios Sin Jugador se saltan esta fase.

8.9.2 Fase de Apoyo (6.3.1). Para cada FSJ, ejecuta la Fase de Apoyo de la siguiente manera:

- El Raj Sin Jugador usa la columna *Modificar a Apoyo* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar hasta cuatro casillas. Entre todas las casillas seleccionadas, elimina marcadores de Disturbios y modifica niveles hacia Apoyo Activo hasta el doble de una tirada del dado. En cada casilla seleccionada, elimina primero Disturbios, después modifica la casilla 2 niveles hacia Apoyo Activo. Continúa seleccionando casillas adicionales hasta que hayas alcanzado la cantidad que salió en el dado, o hasta que hayan sido seleccionadas cuatro casillas. Si es posible, libera un Activista del Congreso y uno de la Liga Musulmana. Finalmente, si Gandhi está en Prisión,

libérale y ponlo en una casilla aleatoria sin Control del Raj.

- El Congreso Sin Jugador y después la Liga Sin Jugador seleccionan casillas para Programa Constructivo usando la columna *Modificar a Oposición* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Cada FSJ selecciona tantas casillas elegibles como sea posible, hasta la Unidad.
- La Liga Musulmana Sin Jugador coloca una Base usando la columna *Colocar Bases* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Selecciona casillas que no sean Ferrocarril y que no tengan Control del Raj.
- Los Revolucionarios Sin Jugador colocan una Base usando la columna *Colocar Bases* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1). Selecciona casillas que no sean Ferrocarril y que no tengan Control del Raj.

8.9.3 Fase de Redespliegue (6.4). Primero, reemplaza al Virrey Británico Actual con el de la carta de Campaña que inició esta Ronda de Campaña (6.4.1).

Después, Redespliega las fichas de cada FSJ siguiendo todas las restricciones de la Fase de Redespliegue (6.4) cuando muevas las fichas. Si no hay suficientes fichas para cumplir una instrucción, mueve tantas fichas como sea posible y selecciona las casillas de destino al azar entre las casillas especificadas:

- **Raj Sin Jugador:** Mueve cubos tal y como se resume a continuación y mantén otros cubos en sus casillas actuales. Mueve cubos de Provincias sin Control del Raj primero, después de casillas con mayoría de Cipayos (elige al azar si hay más de una). No pierdas Control del Raj. Mueve cubos solamente una vez durante el Redespliegue:

1. Por cada Tropa en una Provincia, mueve un Cipayo a la Provincia de la Tropa.
2. Lleva una Tropa a cada Ciudad, después elimina Tropas no necesarias para conservar el Control del Raj de las Provincias, y todas las Tropas menos una en cada Ciudad, pasándolas a Disponibles.
3. Lleva 1 Cipayo a cada Ciudad, después lleva Cipayos para añadir Control del Raj a todas las Ciudades que no lo tengan.
4. Lleva un Cipayo a cada uno de los tres Estados que no tengan Apoyo.

5. Distribuye los cubos que queden en Provincias sin Control del Raj de manera equitativa entre casillas con Control del Raj, primero a las de Pob 2.

• **Congreso Sin Jugador:** Mueve Activistas desde las casillas con más Activistas del Congreso (elige al azar si hay más de una). Mantén a tantos Activistas como la Población en cada casilla que no tenga Oposición Activa. Mueve Activistas solamente una vez durante el Redespliegue:

1. Lleva a Gandhi a la casilla con más Apoyo, primero a las de Pob 2.
2. Lleva a 2 Activistas a cada casilla de Pob 2, primero a las que no sean Musulmanas.
3. Lleva a 1 Activista a cada casilla de Pob 1, primero a las que tengan más Apoyo.
4. Distribuye los Activistas que queden equitativamente entre casillas de Pob 2.

• **Liga Musulmana Sin Jugador:** Mueve Activistas desde las casillas con más Activistas de la Liga (elige al azar si hay más de una). Mantén a tantos Activistas como la Población en cada casilla Musulmana. Mueve Activistas solamente una vez durante el Redespliegue:

1. Lleva a Activistas de la Liga para que las fichas de la Liga (Activistas más Bases) superen a las fichas del Congreso (Activistas más Gandhi) en todas las casillas de Pob 2.
2. Lleva a 2 Activistas a cada casilla Musulmanas de Pob 2, primero a las que tengan más Apoyo.
3. Lleva a 1 Activista a cada casilla Musulmana de Pob 1, primero a las que tengan más Apoyo.
4. Distribuye los Activistas que queden equitativamente entre casillas Musulmanas de Pob 2.

• **Revolucionarios Sin Jugador:** Mueve cubos tal y como se resume a continuación y mantén otros cubos en sus casillas actuales. Mueve Guerrillas desde las casillas con más Guerrillas (elige al azar si hay más de una). Mantén una Guerrilla en cada casilla con Disturbios o con Base Revolucionaria. Mueve las Guerrillas solamente una vez durante el Redespliegue:

1. Lleva una Guerrilla a cada casilla con Disturbios y sin Control del Raj.
2. Lleva una Guerrilla a cada casilla con una Base de los Revolucionarios.

3. Lleva tres Guerrillas a casillas de Pob 2 con Disturbios, primero a las que tengan más Apoyo.

8.9.4 Fase de Reinicio (6.5). Ejecuta la Fase de Reinicio según 6.5. Además:

- Baraja el mazo de Arjuna.
- Si el Congreso es una FSJ, al final de la Fase de Reinicio coloca un marcador de Protesta en una casilla con Activistas del Congreso. Usa la columna *Colocar Protestas* de la tabla de Prioridades para Selección de Casillas (8.4.1) para seleccionar la casilla.

8.10 Victoria con 1 Jugador

Un jugador en solitario en una partida con 1 jugador nunca gana antes de la Ronda de Campaña final. Para vencer, el jugador debe evitar que ninguna FSJ exceda su umbral de victoria durante una Fase de Victoria (lo que finalizaría la partida en ese momento, 7.1-7.3) y además tener el mayor margen de victoria en la Fase de Victoria final. Para los desempates, consulta 7.1.

VICTORIA DE UNA FSJ: A menos que gane el jugador, la FSJ con mayor margen de Victoria (empates según 7.1) gana la partida:

• **Si son los Revolucionarios: Guerra Civil India.** A medida que Gran Bretaña se retira, la India se desmorona inmersa en la violencia comunal, a la vez que hindúes, musulmanas y sijs maniobran para defender sus propios enclaves étnicos.

• **Si es la Liga Musulmana: Pakistán Independiente.** Gran Bretaña se retira de la India mientras negocia la partición del subcontinente en estados hindúes y musulmanes separados. Muchos mueren víctimas de la violencia que llega a continuación antes de que se establezca una paz precaria en la nueva frontera entre India y Pakistán.

Este es el resultado histórico.

• **Si es el Congreso Nacional de la India: India Libre Unida.** Un partido del Congreso políticamente dominante negocia la retirada de las fuerzas británicas y funda la mayor democracia del planeta. La India se posiciona con firmeza como no alineada en la subsiguiente Guerra Fría.

• **Si es el Raj Británico: India en la Commonwealth.** El control británico de la India permanece firme, permitiendo a Gran Bretaña negociar la independencia india en sus

propios términos. Como importante y poderoso aliado en la Comunidad Británica de Naciones, la India protege los intereses británicos y estadounidenses en Asia.

VICTORIA DEL JUGADOR: Si el jugador sobrevive hasta la Ronda de Campaña final y tiene el mayor margen de victoria, resta el mayor margen de las FSJ para conocer el nivel de éxito:

- **1 a 5: ¡Costosa independencia!** A medida que la descolonización elimina los viejos imperios, Gran Bretaña se retira de la India, dejando atrás una frágil coalición de facciones hindúes y musulmanas. La India ha recuperado la independencia, pero su futuro es incierto.

- **6 o más, el Jugador lleva los Revolucionarios: ¡Azad Hind!** Gran Bretaña deja la India en desgracia mientras la creciente agitación a través del Sur de Asia y la presión política en la patria hacen que la ocupación continuada sea imposible. La derrota inspira a los grupos revolucionarios anticoloniales de todo el planeta a tomar las armas contra sus opresores.

- **6 o más, el Jugador lleva el Congreso: ¡Hind Swaraj!** La estrategia de Gandhi de una resistencia no violenta permite a Gran Bretaña abandonar la India sin hostilidades. A medida que el Sur de Asia realiza la transición hacia un gobierno democrático y pacífico, el movimiento independentista indio se convierte en un potente modelo del éxito de la resistencia no violenta.

- **6 o más, el Jugador lleva la Liga Musulmana: ¡Pakistan Zindabad!** Las exigencias de los musulmanes para tener una nación independiente obligan a una Gran Bretaña que se marcha a repartir Asia del Sur. El nuevo Pakistán se convierte en un modelo para el moderno estado musulmán.

- **6 o más, el Jugador lleva el Raj Británico: ¡Dios Salve al Rey!** Gran Bretaña conserva el control de la India a pesar de la resistencia generalizada, tanto violenta como no violenta. Reconociendo finalmente que la época del imperialismo ha terminado, su retirada de la India se hace de manera controlada y organizada. El pueblo británico es elogiado por su digna manera de ocuparse de la descolonización.

Bibliografía Selecta

- Abrahms, Max. "Why Terrorism Does Not Work." *International Security*. Fall, 2006.
- Ackerman, Peter and Jack DuVall. *A Force More Powerful: A Century of Non-violent Conflict*. St. Martin's Griffin, 2000.
- Anderson, Perry. "Gandhi Centre Stage." *London Review of Books*. 2012.
- Brown, Judith M. "Gandhi and Civil Resistance in India, 1917-1947: Key Issues." *Civil Resistance and Power Politics: The Experience of Non-violent Action from Gandhi to the Present*. Oxford Univ. Press, 2009.
- Chandra, Bipan. *India's Struggle for Independence*. Penguin Books, 1989.
- Chenoweth, Erica and Kathleen Gallagher Cunningham. "Understanding nonviolent resistance: An introduction." *Journal of Peace Research*. 2013.
- Chenoweth, Erica and Maria J. Stephan. "Mobilization and Resistance: A Framework for Analysis." *Rethinking Violence, States and Non-State Actors in Conflict*. MIT Press. 2010.
- *Why Civil Resistance Works*. Columbia Univ., 2011.
- "Drop Your Weapons, When and Why Civil Resistance Works." *Foreign Affairs*. July/August, 2014.
- Easwaran, Eknath. *Gandhi the Man: How One Man Changed Himself to Change the World*. Nilgiri Press, 2011.
- Farwell, Byron. *Armies of the Raj, From the Great Indian Mutiny to Independence: 1858-1947*. Norton, 1989.
- Finkelstein, Norman. *What Gandhi Says: About Nonviolence, Resistance and Courage*. OR Books, 2012.
- French, Patrick. *Liberty or Death: India's Journey to Independence and Division*. HarperCollins, 1998.
- Gandhi, Mohandas. *The Essential Gandhi: An Anthology of His Writings on His Life, Work, and Ideas*. Vintage Books, 2002.
- . *Gandhi: An Autobiography – The Story of My Experiments with Truth*. Beacon Press, 1993.
- Holmes, Robert. *Nonviolence in Theory and Practice*. Waveland Press, 2005.
- James, Lawrence. *Raj: The Making and Unmaking of British India*. St. Martin's Griffin, 1997.

-Kurlansky, Mark. *Non-violence: The History of a Dangerous Idea*. Modern Library, 2008.

-Nagler, Michael. *The Nonviolence Handbook: A Guide for Practical Action*. Berrett-Koehler Publishers, 2014.

---. *The Search for a Nonviolent Future*. New World Library, 2004.

-Nanda, B.R. *Mahatma Gandhi, A Biography*. Oxford University Press, 1958.

-Popovic, Srdja. *Blueprint for Revolution: How to Use Rice Pudding, Lego Men, and Other Nonviolent Techniques to Galvanize Communities, Overthrow Dictators, or Simply Change the World*. Spiegel & Grau, 2015.

-Schock, Kurt. "Nonviolent Action and Its Misconceptions: Insights for Social Scientists." *PS Online*. 2003.

-Sharp, Gene and Joshua Paulson. *Waging Nonviolent Struggle: 20th Century Practice and 21st Century Potential*. Extending Horizons, 2005.

-Wilson, Jon. *The Chaos of Empire: The British Raj and the Conquest of India*. Public Affairs, 2016.

-Wolpert, Stanley. *Shameful Flight: The Last Years of the British Empire in India*. Oxford University Press, 2009.

DESPLIEGUE (2.1)

General

Escoge un escenario y las opciones para Facciones Sin Jugador que desees (si hay menos de cuatro jugadores, 1.5, 8.0, 8.9). Prepara el mazo según las instrucciones a continuación. Dale a cada jugador un desplegable de Facciones, y asigna las Facciones a los jugadores (1.5, o véanse las opciones para Facciones Sin Jugador, 8.0):

2 jugadores: El Raj y los Revolucionarios contra el Congreso y la Liga Musulmana.

3 jugadores: El Raj contra los Revolucionarios contra el Congreso y la Liga Musulmana.

2 jugadores: Cada jugador lleva una Facción, el Raj, los Revolucionarios, el Congreso y la Liga Musulmana.

Si estás llevando a más de una Facción, tu margen de victoria final (7.3) es igual al margen de victoria menor de tus dos Facciones.

Pon las fichas de madera de Fuerzas en sus casillas de Fuerzas Disponibles y todos los marcadores en un montón o en un recipiente al alcance de todos. Deja las restantes hojas de ayuda a mano. Prepara el tablero según el escenario, colocando las Fuerzas y Marcadores en el tablero según se describe.

Preparación del Mazo

Separa las 7 cartas de Campaña y barájalas juntas. Baraja las cartas de Evento y repártelas al azar en una serie de montones de 6 cartas bocabajo según especifique el escenario. Baraja una carta de Campaña en ciertos montones de 6 cartas, según especifique el escenario. Apila el primer montón sobre el segundo, este sobre el tercero, y así, hasta formar un mazo de robo boca arriba que colocarás en la casilla Mazo de Robo del tablero. Selecciona al azar una de las cartas de Campaña no usadas para que sea el Virrey de la India inicial y colócalo en la casilla Virrey Británico de la India. Deja aparte las restantes cartas de Evento y Campaña: no se usarán y no pueden ser inspeccionadas.

ESCENARIOS

Corto: 1930 – 1947

Marzo de 1930: *La restrictiva ley de la sal británica se convierte en el centro del más famoso acto de desobediencia civil de Gandhi. Comienza la marcha de 300 kilómetros hasta el mar con 80 seguidores y llega a la costa tres semanas después con 50.000. La Marcha de la Sal inspira a la resistencia no violenta a lo largo de la India "haciendo temblar los cimientos del Imperio Británico."*

Mazo: Reparte 36 carta en 6 montones de 6 cartas de Evento. Reparte una carta de Campaña en el segundo, cuarto y sexto montón. Apila los montones, con el 1º arriba del todo y el 6º al final.

(Véase ilustración con el despliegue en la página 41 del reglamento original en inglés).

Recursos: Raj: 32, Revolucionarios: 5

Apoyo + Control del Raj: 28

Oposición Total: 9

Oposición Musulmana + 2x Pob en Estados Musulmanes: 3

Pob con Disturbios + Bases: 6

Moderación: 3

Unidad: 3

Elegibles: Todas las Facciones

Casilla de Virrey Británico de la India: 1 carta de Virrey elegida al azar

Fuerzas Disponibles:

Raj: 4 Tropas, 6 Cipayos

Congreso: 3 Activistas

Liga Musulmana: 3 Activistas, 4 Bases

Revolucionarios: 4 Guerrillas, 3 Bases

Casilla Fuera del Juego:

Raj: 4 Tropas, 10 Cipayos

Congreso: 5 Activistas

Liga Musulmana: 5 Activistas

Revolucionarios: 5 Guerrillas

Prisión:

Congreso: 1 Activista

Musulmana Liga: 1 Activista

Central India Agency, Orissa, Coastal Andhra:

Apoyo Pasivo

Gujarat, Hyderabad:

Oposición Pasiva

Sind:

Oposición Pasiva

Liga Musulmana: 1 Activista

Punjab:

Control del Raj

Raj: 1 Tropa, 3 Cipayos

Congreso: 1 Activista (Activo)

Liga Musulmana: 1 Activista (Activo), 1 marcador de Protesta

Revolucionarios: 2 Guerrillas, 1 marcador de Disturbios

Karachi, Madras:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj: 1 Tropa, 1 Cipayo

Delhi:

Control del Raj, Apoyo Activo

Raj: 1 Tropa, 5 Cipayos

Congreso: 1 Activista

United Provinces:

Control del Raj, Oposición Pasiva

Raj: 2 Cipayos

Congreso: 1 Activista

Revolucionarios: 1 Guerrilla, 1 Base

Bihar:

Control del Raj, Oposición Pasiva

Raj: 2 Cipayos

Congreso: 1 Activista

Revolucionarios: 1 Guerrilla

West Bengal:

Control del Raj

Raj: 1 Cipayo

Musulmana Liga: 2 Activistas

East Bengal:

Control del Raj, Oposición Pasiva

Raj: 1 Tropa, 3 Cipayos

Liga Musulmana: 2 Activistas

Revolucionarios: 2 Guerrillas, 1 Base, 1 Disturbios

Calcutta:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj: -1 Tropa, 4 Cipayos

Liga Musulmana: 1 Activista

Central Provinces:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj: 1 Cipayo

Bombay:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj: 1 Tropa, 2 Cipayos

Congreso: 1 Activista

Bombay Presidency:

Raj: 2 Cipayos

Congreso: 2 Activistas (Activos), Gandhi, marcador de Protesta

Revolucionarios-1 Guerrilla

Railway Exiting Bombay:

¡Huelga!

Madras Presidency:

Control del Raj

Raj-2 Cipayos

Si se está usando alguna FSJ:

- Baraja juntas y boca arriba todas las cartas de Arjuna de cada Facción en juego.
- El Raj y los Revolucionarios Sin Jugador no usan sus cilindros de Recursos.

PRINCIPAL: 1917 – 1947

Abril, 1917: Una disputa local sobre impuestos en Champaran atrae el interés de un poco conocido abogado de Bombay, Mohandas Gandhi: Champaran se convertirá en el centro de la primera campaña de Gandhi para liberar a la India del gobierno británico, una prueba de técnicas de resistencia no violenta que desarrolló durante más de veinte años en Sudáfrica.

Mazo: Baraja y apila cuatro montones de 12 cartas de Evento con una carta de Campaña barajada entre las seis últimas cartas de cada montón.

(Véase ilustración con el despliegue en la página 43 del reglamento original en inglés).

Recursos: Raj 35, Revolucionarios 8
Apoyo + Control del Raj: 24
Total Oposición: 4
Musulmana Oposición + 2x Pob en Estados Musulmanes: 2
Pob con Disturbios + Bases: 3
Moderación: 4
Unidad: 3
Elegibles: Todas las Facciones
Casilla de Virrey: 1 Virrey elegido al azar.

Fuerzas Disponibles:

Raj: 4 Tropas, 12 Cipayos
Congreso: 5 Activistas
Liga Musulmana: 5 Activistas, 5 Bases
Revolucionarios: 5 Guerrillas, 4 Bases

Casilla Fuera del Juego:

Raj: 6 Tropas, 12 Cipayos
Congreso: 6 Activistas
Liga Musulmana: 6 Activistas
Revolucionarios: 6 Guerrillas

Bihar, Central Provinces, Coastal Andhra:

Apoyo Pasivo

Gujarat, Hyderabad:

Oposición Pasiva

Rajputana, Central Indian Agency,

Orissa, Mysore:

Raj: 1 Cipayo

Punjab:

Control Raj

Raj: 1 Tropa, 1 Cipayo

Congreso: 1 Activista

Musulmana Liga: 1 Activista

Revolucionarios: 1 Guerrilla

Delhi:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj: 1 Tropa, 4 Cipayos

Congreso: 1 Activista

United Provinces, Bombay Presidency,

Madras Presidency:

Apoyo Pasivo

Revolucionarios: 1 Guerrilla

Calcutta, Bombay:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj: 1 Tropa, 3 Cipayos

Congreso: 1 Activista

Liga Musulmana: 1 Activista

West Bengal:

Liga Musulmana: 1 Activista

East Bengal:

Control del Raj, Oposición Pasiva

Raj: 1 Tropa, 2 Cipayos

Liga Musulmana: 1 Activista

Revolucionarios: 1 Guerrilla, 1 Base, 1 Disturbios

Karachi, Madras:

Control del Raj, Apoyo Pasivo

Raj-2 Cipayos

Finalmente, el **Congreso** coloca a Gandhi, 1 Activista (Activo) del Congreso y 1 marcador de Protesta en 1 casilla cualesquiera. Actualiza el Control del Raj y el marcador de victoria del Raj según sea necesario.

Si se está usando alguna FSJ:

- Baraja juntas y boca arriba todas las cartas de Arjuna de cada Facción en juego.
- El Raj y los Revolucionarios Sin Jugador no usan sus cilindros de Recursos.
- El Congreso Sin Jugador coloca al comienzo del escenario a Gandhi, 1 Activista y 1 marcador de Protesta en una casilla de Pob 2 elegida al azar (8.1.2).

ÍNDICE DE TÉRMINOS ESENCIALES

Activar: Girar a o dejar Guerrillas Activas. Los Activistas se Activan automáticamente en las casillas con Protestas y Ferrocarril (1.4.3).

Activas (Fichas): Tropas, Cipayos, Guerrillas Activas (con el símbolo hacia arriba), bases, Gandhi y Activistas en casillas con Protestas y en Ferrocarriles (con el símbolo hacia arriba). (1.4.3)

Actividades Especiales: Acciones adjuntas a las Operaciones, exclusivas de cada Facción. (4.0)

Activistas: Fichas de forma cilíndrica del Congreso y de la Liga Musulmana, (1.4)

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

Adversarios: Cualquier ficha que pertenezca a otra Facción que no sea la Facción actuante.

Adyacentes: Casillas las unas junto a las otras a efectos de acciones o Eventos. (1.3.8)

Amigas: Fuerzas pertenecientes a la Facción ejecutora. (1.5)

Apilamiento: Límite de las Bases que pueden ocupar una casilla: tantas como la Población de la casilla. (1.4.2)

Apoyo: La Población de una casilla a favor del Raj Británico. (1.6)

Apoyo + Controladas por el Raj: Apoyo Total más la Población de las casillas con Control del Raj; nivel de Victoria del Raj Británico. (1.9, 7.2-3)

Arrestar: Enviar a Prisión a Gandhi y a Activistas. (1.3.9)

Asalto: Operación del Raj Británico para eliminar o Arrestar fichas adversarias Activas. (3.2.4)

Asesinato: Actividad Especial de los Revolucionarios para eliminar fichas adversarias y reducir la Unidad. (4.5.3)

Ataque: Operación de los Revolucionarios para eliminar fichas adversarias y colocar marcadores de Disturbios. (3.4.3)

Ayuda: Actividad Especial de los Revolucionarios para aumentar los Recursos y Ocultar Guerrillas. (4.5.1)

Barrido: Operación del Raj Británico que mueve fichas y Activa Guerrillas. (3.2.3)

Base: Ficha de la Liga Musulmana o de los Revolucionarios que representa apoyo regional para el dominio musulmán o hindú. (1.4)

Bases lo Último: Requisito habitual por el que no deben haber Activistas o Guerrillas protegiendo una base en una casilla antes de eliminar estas últimas. (3.2.4, 3.4.3, 4.2.1, 4.2.2, 4.3.3, 4.4.3)

Campaña: Serie de cartas de Evento que llevan a una Ronda de Campaña. (2.4)

Cartas de Campaña: Cartas que inician Rondas que incluyen comprobaciones de victoria, adjudicación de Recursos y otras funciones periódicas. (2.4, 6.0)

Capacidad: Capacidad de bonificación del Raj que dura una Campaña y que concede el Virrey actual. (2.5.1)

Casilla: Un área del mapa que contiene fichas del juego: Ciudades, Provincias, Estados Nativos, Estados Musulmanes y Ferrocarriles. (1.3.1)

Casilla de Disturbios: Cualquier casilla con uno o más marcadores de Disturbios. (1.3.7)

Casilla Musulmana: Casillas matizadas en verde en el tablero con una significativa población hindú musulmana. (1.3.4)

Casilla de Protesta: Cualquier casilla que tenga un marcador de Protesta. (1.3.7)

Cilindro: Ficha para señalar los Recursos o la Elegibilidad de una Facción. (1.8, 2.2)

Cipayos: Fuerzas del Raj que pueden operar en cualquier casilla. (1.4)

Ciudad: Casilla urbana. (1.3.2)

COIN (Contrainsurgencia): Raj británico. (1.0, 1.5)

Colocar: Mover una ficha de Disponibles al mapa. (1.4.1)

Condición de Victoria (CV): El objetivo en PV de cada Facción. (7.2, 7.3)

Congreso Nacional de la India (Congreso): Una Facción No Violenta. (1.0)

Control (sólo Raj): Más cubos en una Provincia o Ciudad que todas las demás fichas Activas combinadas. Estados Nativos, Estados Musulmanes y Ferrocarriles nunca están Controlados. (1.7)

Coste: Recursos gastados por las Facciones de jugadores Raj y Revolucionarios en una Operación o Actividad Especial. (3.1, 4.1)

Crisis: El estado de la India cuando tanto la Moderación como la Unidad son de uno. (6.8)

Cubo: Ficha de Tropas o de Cipayos del Raj. (1.4)

Desobediencia Civil: Operación de los NV para colocar marcadores de Protesta y mover Activistas a Ferrocarriles adyacentes, (3.3.3)

Despliegue: Operación del Raj Británico para colocar fichas y mover cubos de Fuera del Juego a Disponibles. (3.2.1)

Disponibles: Fuerzas en las casillas de almacenamiento, en espera de ser colocadas. Las fuerzas que están en las casillas Prisión o Fuera del Juego no están Disponibles. (1.4.1)

Disturbios: Operación de los Revolucionarios para modificar la Población hacia Neutral, colocar marcadores de Disturbios y reducir la Moderación. (3.4.4)

Ejecutar: Llevar a cabo un Evento o realizar una Operación o Actividad Especial. (2.3)

Elegibles: Facción capaz de ejecutar un Evento u Operación: siguiendo el orden de Facciones, 1ª y 2ª Elegibles. (2.3)

Eliminar: Quitar del mapa y devolver a Disponibles o a Prisión. (1.4.1, 3.2.4, 3.4.3)

Establecer: Modificar el Apoyo/Oposición en cualquier casilla. (1.4)

Estado: Casilla semiautónoma; no puede estar bajo Control del Raj y nunca puede contener Tropas. Tanto los Estados Nativos como los Estados Musulmanes son Estados. (1.3.5)

Estado de la India: Los medidores de Unidad y Moderación. Cuando ambos son de uno, la India está en estado de Crisis. (6.8)

Estado Musulmán: Marcador colocado por una Actividad Especial o Evento; parte de la

victoria de la Liga Musulmana. (1.3.5, 7.2-.3)

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

Evento Crítico: Un Evento que será elegido por una FSJ, señalado con un icono de rifle para el Raj y los Revolucionarios Sin Jugador y con una flecha para el Congreso y la Liga Musulmana Sin Jugador. (8.1.1)

Evento Efectivo: Un Evento es efectivo para una FSJ si ayuda a esa Facción, reduce PV al adversario o elimina fichas adversarias. (8.8.1)

Exceso: Casilla y marcador para ayudar a gestionar la sobrepoblación. (1.4)

Facción: Rol de un jugador o de una Facción Sin Jugador: el Raj Británico, el Congreso Nacional de la India, la Liga Musulmana, los Revolucionarios. (1.5)

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

Fase: Parte de una Ronda de Campaña. (6.0)

Ferrocarril: Línea de transporte y la fuente de las ganancias del Raj Británico. (1.3.6, 6.2.2)

Fichas: Unidad de Fuerza: Tropas, Cipayos, Activistas, Gandhi, Guerrillas y bases. (1.4)

Final: Últimos Evento o carta de Campaña. (2.4.1)

Fuera del Juego: Casilla para colocar unidades que aún no han entrado en la partida. (1.3.13)

Fuerzas: Tropas, Cipayos, Activistas, Gandhi, Guerrillas o bases (fichas; no marcadores). (1.4)

Gandhi: Líder del Congreso. (1.4.5)

Girar: Dale la vuelta a un Activista o Guerrilla de sus caras Inactiva/Ocultas a Activa. (1.4.3)

Gobierno: Actividad Especial del Raj Británico para eliminar fuerzas adversarias Activas, Huelgas y Protestas, así como modificar la población hacia Apoyo. (4.2.2)

Guarnición: Operación del Raj Británico para mover fichas rápidamente usando la red de Ferrocarriles. (3.2.2)

Guerrilla: Ficha de fuerza móvil de los Revolucionarios. (1.4)

Huelga: Actividades que impiden al Raj obtener Recursos de los Ferrocarriles. (1.12)

Imperialismo: Acción del Raj Británico para eliminar un Estado Musulmán, Disturbios y/o aumentar el Apoyo. (4.2.2, 6.3.3)

Inactivos: Activistas con su cara con el símbolo bocabajo; no están sujetos a Asalto,

Tratado o Gobierno. Los Activistas que no están en Ferrocarriles ni en casillas con marcadores de Protesta siempre están Inactivos. (1.4.3)

India: Todas las casillas del mapa, excluyendo las de Disponibles, Fuera del Juego y Prisión.

Infiltración: Actividad Especial de la Liga Musulmana y de los Revolucionarios que reemplaza una ficha adversaria o coloca un marcador de Estado Musulmán o una Base Revolucionaria (4.4.2, 4.5.2).

Insurgentes: Revolucionarios. (1.0, 1.5)

Ley Marcial: Actividad Especial del Raj Británico para mover Activistas (Activos e Inactivos) a Disponibles. (4.2.3)

Liberar: Sacar a Activistas y a Gandhi de Prisión. (3.3.1, 4.3.2)

Liga Musulmana (LM): Una Facción No Violenta. (1.0)

Manifestación: Operación de los NV para mover Activistas. (3.3.2)

Marcador de Disturbios: Indica disturbios civiles importantes: revueltas, huelgas, ataques a personal e instituciones del Raj. (1.11)

Marcador de Protesta: Indica la resistencia civil no violenta: concentraciones, marchas, huelgas, ocupación de instituciones gubernamentales, etc. Permite la Op No Cooperación de los NV e impide que los cubos salgan de su casilla. Se cambia por un marcador de Huelga en los Ferrocarriles durante las Rondas de Campaña. (1.10)

Marcha: Operación de los Revolucionarios para mover Guerrillas. (3.4.2)

Margen de Victoria: Cálculo de la proximidad de una Facción a su condición de victoria. (7.3)

Moderación: Una medida del nivel general de hostilidad entre las facciones de la India. (6.6)

Modificar: Cambiar el Apoyo/Oposición, la Moderación o la Unidad. (1.6.1, 6.6, 6.7)

Negociación (Congreso): Actividad Especial del Congreso para liberar a Gandhi de Prisión o eliminar un Estado Musulmán. (4.3.1)

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

Nivel: Estatus de Apoyo/Oposición de una casilla. (1.6.1)

No Cooperación: Operación de los No Violentos para inclinar a la Población de casillas

con Protestas hacia la Oposición Activa. (3.3.4)

No Elegible: Facción que se salta en el Orden de Facciones. (2.3.1)

No Sombreada: 1ª opción de un Evento de Uso Dual, a menudo favorable al Raj. (5.2)

No Violentos (NV): Congreso Nacional de la India o Liga Musulmana. (1.5)

Objetivo: Facción o ficha adversaria que es el objeto de una acción. (3.1, 4.1)

Oculto: Guerrilla con el símbolo bocabajo: no sujeta a Asalto o Gobierno y capaz de ejecutar Disturbios, Ayuda o Infiltración. (1.4.3, 3.3.4, 4.5.1, 4.5.2)

Operación (Op): Acción básica que una Facción lleva a cabo con sus fuerzas. (3.0)

Operación Limitada: Operación que un jugador puede realizar en una casilla y sin Actividad Especial. (2.3.5)

Oposición: La población de una casilla en contra del Raj. (1.6)

Oposición Musulmana + 2x Pob en Estados Musulmanes: La Oposición Total en casillas musulmanas más dos veces la población de los Estados Musulmanes; nivel de victoria de la Liga Musulmana. (1.9, 7.2-.3)

Oposición Total: Nivel de victoria del Congreso. (1.9, 7.2-.3)

Orden de Facciones: Iconos en las cartas que determinan la Elegibilidad. (2.3.2)

Pasar: Rechazar ejecutar un Evento u Operación para seguir Elegible. (2.3.3)

Peón: Una ficha para señalar casillas seleccionadas para una Operación o Actividad Especial. (3.1.1)

Persuasión: Actividad Especial del Congreso y de la Liga que elimina adversarios Activos, Activa Guerrillas y puede reducir la Unidad. (4.3.3, 4.4.3)

Prisión: Casilla en la que se deja a Gandhi y a los Activistas que son eliminados durante el Asalto, Tratado, Gobierno y algunos Eventos. (1.3.9)

Población: La población políticamente significativa de una Provincia, Ciudad o Estado. (1.3.2-.3)

Población con Disturbios + Bases: Población de las casillas con uno o más marcadores de Disturbios más el número de Bases Revolucionarias en la India; nivel de Victoria de los Revolucionarios. (1.9, 7.2-.3)

Programa Constructivo: Acción del Congreso para aumentar la Oposición. (6.3.4)

Provincia: Casilla rural. (1.3.3)

Pueblo: Característica del mapa que limita los Ferrocarriles (no es una casilla). (1.3.6)

Raj Británico (Raj): Facción contrainsurgente. (1.0)

Reagrupamiento: Operación de los NV y de los Revolucionarios para colocar fichas y mover fichas de Fuera del Juego a Disponibles. Para las Facciones NV, el Reagrupamiento también puede liberar fichas de Prisión o aumentar la Unidad. (3.3.1, 3.4.1)

Recursos: Medios de los que disponen las Facciones del Raj y de los Revolucionarios para las Operaciones. (1.8)

Redespliegue: Fase de la Ronda de Campaña en la que las Facciones mueven fichas. (6.4)

Reinicio: Fase de la Ronda de Campaña para prepararse para la siguiente carta, (6.5)

Revolucionarios (Rev): Facción insurgente: nacionalistas antibritánicos regionales y violentos. (1.0)

Satyagraha: Actividad Especial del Congreso que mueve a Gandhi y o bien elimina Disturbios o coloca un Activista del Congreso. (4.3.2)

Sin Control del Raj: Cualquier casilla que no tenga Control del Raj, incluidos todos los Estados y Ferrocarriles. (1.7)

Sombreada: 2ª opción de un Evento de Uso Dual, a menudo anti-Raj. (5.2)

Tratado: Actividad Especial del Raj Británico para mover Cipayos a o eliminar adversarios Activos de Estados. (1.4)

Unidad: Una medida de la cooperación entre las facciones hindúes y musulmanas de la India. (6.7)

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

Valor Económico (Econ): Recursos que un Ferrocarril sin marcador de Huelga proporcionará durante la Fase de Recursos. (1.3.6, 6.2.2)

Virrey: Gobernador General de la India que concede a la Facción del Raj capacidades temporales. (2.5)

GUÍA DE INICIO RÁPIDO

Partida con Múltiples Jugadores

Si tienes experiencia con el sistema COIN y no puedes esperar a probar el juego, sigue estas reglas de inicio rápido para comenzar a jugar de inmediato.

Despliegue:

1. Sigue las instrucciones de esta página para preparar el Escenario Principal.
2. Prepara el mazo Eventos barajando todas las 72 cartas de Evento, después distribúyelas en ocho montones de seis cartas cada uno. Baraja las siete cartas de Campaña y, sin revelar ninguna, baraja una carta de Campaña en el segundo, cuarto, sexto y octavo montón. Apila los montones (el primero arriba del todo, el octavo al final) y pon el mazo de Eventos en la casilla de Mazo de Robo. Revela la carta superior del mazo de Eventos y colócala en la casilla de carta Actual. Revela la siguiente carta del mazo de Eventos. Deja aparte todas las cartas de Evento restantes, sin mirarlas.
3. De las restantes cartas de Campaña, roba una al azar y colócala boca arriba en la casilla de Virrey Actual de la India. Deja las demás cartas de Campaña aparte, sin mirarlas.
4. El jugador del Congreso coloca a Gandhi, un Activista del Congreso y un marcador de Protesta en una casilla del mapa a su elección. Dale la vuelta a todos los Activistas de esa casilla de manera que su icono quede boca arriba y actualiza allí el marcador de Control del Raj si los cubos ya no superan a las demás fichas.
5. La Facción cuyo icono esté más a la izquierda en la carta Actual es la 1ª Elegible. *Gandhi* sigue la secuencia de juego estándar para 4 jugadores de los COIN (2.0).

Reglas Importantes:

Gandhi comparte muchas de las características con los COINs precedentes, pero tiene varias diferencias importantes:

- El Control del Raj queda determinado únicamente por las fichas Activas: cubos, Bases, Gandhi, Activistas Activos y Guerrillas Activas. Sólo el Raj puede Controlar una casilla (1.7).
- Los Activistas NV siempre están Activos en casillas de Protesta y en Ferrocarriles, y siempre están Inactivos en todos los demás sitios (1.4.3).
- Las Tropas del Raj (cubos rojos) Operan gratuitamente. Paga tantos Recursos como la Moderación por cada Casilla en la que los Cipayos (cubos blancos) Operen (3.1).
- Los cubos del Raj no pueden salir de casillas de Protesta durante la Guarnición (3.2.2), el Barrido (3.2.3) y el Tratado (4.2.1).

-Gandhi y los Activistas eliminados mediante Asalto (3.2.4), Tratado (4.2.1) y Gobierno (4.2.2) son enviados a la casilla Prisión (1.3.9). Algunos Eventos (5.0) también especifican que las fichas NV son enviadas a Prisión. Las fichas en Prisión no están Disponibles para ser colocadas en el mapa hasta que sean liberadas (3.3.1, 4.3.2).

-El Congreso y la Liga Musulmana no usan Recursos. En lugar de eso, pueden seleccionar un número total limitado de casillas para las Operaciones (3.3).

-Las casillas matizadas en verde son casillas Musulmanas (1.3.4).

-Las casillas matizadas en amarillo son Estados Nativos (1.3.5). El Raj nunca Controla un Estado y las Tropas del Raj (cubos rojos) nunca pueden entrar a ni ser colocadas en Estados.

-Una Provincia se convierte en Estado Musulmán cuando se ha colocado un marcador de Estado Musulmán en su recuadro de Control durante el juego (4.4.1, 4.4.2). Los Estados Musulmanes siguen todas las reglas de los Estados Nativos.

-Cuando se revela una carta de Campaña, se lleva a cabo de inmediato una Ronda de Campaña (6.0).

-Una Crisis (6.8) tiene lugar cada vez que tanto la Moderación (6.6) como la Unidad (6.7) son de 1. Cada Facción tiene capacidades especiales que sólo se aplican durante las Crisis.

Available Forces				
	British Raj	Indian Nat'l Congress	Muslim League	Revolutionaries
Leader		1x 		
Troops	15x 			
Sepoys	45x 			
Activists		16x 	16x 	
Guerrillas				16x 
Bases			5x 	5x 

(Traducción de Luis H. Agüe
para GMT Games, 2019)