



Volumen III

MANUAL

por Volko Ruhnke y Brian Train

CONTENIDO

Tutorial.	2
Cambios con respecto a <i>Andean Abyss</i>	17
Resumen de Roles.	20
Guía para las Operaciones COIN.	22
Interacción entre Facciones.	25
Ejemplo de Partida con 1 Jugador.	26
Ejemplo de Marcha de los Talibanes Sin Jugador.	38
Notas de los Diseñadores.	39
Texto de los Eventos y Trasfondo.	46
Fuentes Seleccionadas.	63
Guía de Pronunciación en Inglés.	65
Créditos.	65
Erratas.	66
Cuadro de Interacción entre Facciones.	67

A Distant Plain: Tutorial

por Jordan Kehrer y Mike Bertucelli

¡Los jugadores novatos deberían empezar por aquí!

¡Bienvenido a A DISTANT PLAIN! Dado que este juego emplea algunas mecánicas de juego innovadoras y sin precedentes, pensamos que sería más fácil aprenderlo si incluíamos un tutorial interactivo para enseñar a los nuevos jugadores cómo jugarlo sin mucho lío. En este tutorial interactivo usaremos un estilo de escritura más conversacional. Ocasionalmente pediremos al lector que lea algunas reglas del reglamento antes de continuar con el tutorial.

Lo primero que tendrás que hacer si no lo has hecho aún será desplegar el mapa. Colócalo en una superficie plana y limpia, asegurándote de tener un amplio espacio alrededor del perímetro del tablero de manera que haya sitio para todas las fichas del juego. (De 8 a 15 cm bastará.)

A continuación, destroquila todas las piezas de cartón (nosotros ls llamamos “fichas”) y ordénalas por tipo. Déjalas donde las tengas a mano porque vamos a desplegar el juego enseguida.

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

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

ALTO. Por favor, detente un momento y lee las secciones 1.3 a 1.3.6 del reglamento. Cuando hayas acabado, desplegaremos el juego.

¿Ya? ¡Estupendo! Ahora deberías entender el mapa lo suficiente. Con estos conocimientos, comencemos a desplegar el juego:

- Coloca la ficha de Ayuda (*Aid*) en la casilla “15” del Contador de Registro General que bordea el perímetro del tablero.
- Coloca el cilindro de Recursos del Gobierno (cilindro grande azul) en la casilla “30”, el cilindro de Recursos de los Señores de la Guerra (cilindro grande verde) en la casilla “15”, y el cilindro de Recursos de los Talibanes (cilindro grande negro) en la casilla “10”. La Coalición no tiene cilindro



Posiciones iniciales en el mapa

de recursos.

- Coloca las fichas de “Apoyo + Disponibles” (*Support + Available*) y de “COIN + Patrocinio” (*COIN + Patronage*) en la casilla “17” del contador.
- Coloca la ficha “Oposición + Bases” (*Oppose + Bases*) en la casilla “8”.
- Coloca la ficha “Pob Sin Control” (*Uncontrolled Pop*) en la casilla “9”.
- Coloca la ficha con la bandera pakistani (estrella y media luna blancas sobre campo verde) en la casilla “Respaldo” (*Backing*) del “Contador de Islamabad” (*Islamabad Track*) que hay en el mapa. Asegúrate de que la cara de la ficha en la que pone “Endurecida” (*Hard*) está bocabajo.
- Coloca los cuatro cilindros grandes restantes (cilindros de Elegibilidad) en la casilla de “Facciones Elegibles” (*Elegible Factions*) del apartado “Secuencia de Juego” (*Sequence of Play*). El cilindro de color canela pertenece a la Coalición.
- Coge 5 fichas de “Control COIN” y colócalas en la casilla “Sin Controlar” (*Uncontrolled*) de las provincias de Herat, Kandahar, Khowst, Konduz, y en cualquier lugar de Kabul.
- Coge 8 fichas de “Control Talibán” y colócalas en la casilla “Sin Controlar” de las provincias de Helmand, Zabol, Paktika, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, y en cualquier lugar de Waziristan y de la Frontera Noroeste (*Northwest Frontier*) en Pakistán.
- Coge 2 fichas de “+1 retornados” (*+1 returnees*) y colócalas una en Kabul y otra en Khowst. Coloca las 4 fichas restantes de retornados en la casilla de “Retornados” (*Returnees*).

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

ALTO. Por favor, para un momento y lee las secciones 1.4 a 1.4.3 del reglamento. Cuando acabes, continuaremos desplegando el juego.

Ahora que has leído sobre las diferentes fuerzas disponibles para los jugadores, podemos empezar a poner algunas fichas en el mapa. Pero, primero, deberíamos hacer un inventario de las fichas de madera que ordenaste antes. Es posible que tengas una

o dos fichas extra, así que busquémoslas y apartémoslas del camino primero. Tu juego debería de tener:

- 20 cubos canela
- 6 discos canela
- 30 cubos azul oscuro
- 30 cubos azul claro
- 3 discos azul oscuro
- 30 cilindros octogonales negros
- 12 discos negros
- 15 cilindros octogonales verdes
- 12 discos verdes

Deja cualquier ficha extra canela, azul, negra o verde en la caja; son piezas de sobra. (Pero, ¡no las tires! Pueden venir bien si pierdes una ficha accidentalmente.)

Ok, ahora que hemos quitado las piezas extra, comencemos el despliegue (observa que todas las Guerrillas comienzan con el lado en relieve bocabajo):

- Coge un total de 8 cubos canela, que ahora conoces como “Tropas de la Coalición”. Coloca 2 en Kabul y 1 en cada Kandahar, Zabol, Paktika, Khowst, Oruzgan, y Ghazni.
- Coloca 1 disco canela –una Base de la Coalición– en una de las casillas “base” de Kabul.
- Coloca las restantes fichas de la Coalición, una a una, en las casillas con el valor más bajo con la forma apropiada en la casilla “Fichas Disponibles de la Coalición” (*Coalition Available Forces*).
- Coge ahora 7 cubos azul oscuro –Tropas del Gobierno–: coloca 2 en Kabul y 2 en Kandahar, y 1 en cada: Herat, Khowst y Konduz.
- Coge 10 cubos azul claro –Policía– y coloca 2 en cada: Herat, Kandahar, Khowst, Konduz, y Kabul.
- Coloca los 3 discos azul oscuro –Bases del Gobierno– en las tres casillas numeradas de la casilla “Fuerzas Disponibles del Gobierno” (*Government Available Forces*). Coloca también el resto de tropas y policía gubernamentales en el área que está encima de las bases.
- Coloca 14 cilindros negros –Guerrillas Talibán–. Coloca dos en cada: Helmand, Nuristan, Waziristan, y Northwest Frontier;

coloca una en cada: Herat, Kandahar, Zabol, Paktika, Oruzgan, y Ghazni.

- Coloca las 16 restantes Guerrillas Talibán en la casilla “Fuerzas Talibán Disponibles” (*Taliban Available Forces*).

- Coge 8 discos negros –Bases Talibán–. Coloca una en el espacio “base” de cada uno de las siguientes casillas Helmand, Zabol, Paktika, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, Waziristan y Northwest Frontier.

- Coloca las 4 restantes Bases Talibán en las casillas circulares con valor más alto del apartado Bases Talibán.

- Coge ahora 7 cilindros verdes –Guerrillas de los Señores de la Guerra– y 7 discos –Bases de los Señores de la Guerra–. Coloca una guerrilla y una base en cada una: Farah, Helmand, Kandahar, Nuristan, Konduz, Balkh, y Faryab.

- Coloca las 8 Guerrillas restantes de los Señores de la Guerra en la casilla “Fuerzas de los Señores de la Guerra Disponibles” (*Available Warlords Forces*).

- Coloca las 5 Bases restantes de los Señores de la Guerra en las cinco casillas circulares de mayor valor del apartado Bases de los Señores de la Guerra (*Warlord Bases*).

¡Bien hecho! El mapa está ahora desplegado. Hay que hacer una última cosa: hay que construir el mazo. Coloca 4 Cartas de Propaganda bocabajo en una fila de izquierda a derecha.



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

Retira las siguientes 8 Cartas de Evento y déjalas a un lado formando un solo mazo:

- n°6 – *US-Pakistan Talks*
- n°26 – *MANPADS Scare*
- n°29 – *Night Letters*
- n°33 – *Suicide Bombers*
- n°40 – *Line Item*
- n°49 – *Crop Substitution*

- n°58 – *Counter-Narc*
- n°66 – *Mountain Fastness*
- y una de las dos cartas de *Propaganda!* restantes.

En el Escenario Principal, se retiran del mazo 12 cartas al azar antes de comenzar la partida. Para este tutorial, retira las siguientes 12 cartas específicas y colócalas en un mazo separado:

- n°2 – *Predators*
- n°3 – *Reapers*
- n°15 – *One Tribe at a Time*
- n°18 – *PRTs*
- n°19 – *Al-Qaeda*
- n°24 – *US-Taliban Talks*
- n°27 – *Tehrik-i-Taliban Pakistan Time*
- n°30 – *Urban Specialists*
- n°34 – *Accidental Guerrillas*
- n°43 – *Pakistan Offensive*
- n°70 – *Contractor Surge*
- n°72 – *Poppy Crop Failure*.

Cinco de estas cartas descartadas tienen una indicación especial señalando que son Capacidades de la Coalición o de los Talibanes. Cuando se retiran cartas con capacidades al comienzo del escenario, se asume que la facción pertinente ha jugado ese evento antes del comienzo de la partida. Busca las fichas Talibán para las cartas n°30 *Urban Specialists* y n°34 *Accidental Guerrillas* y coloca sus fichas por su cara sombreada en la casilla “Capacidades” (*Capabilities*) del apartado “Fuerzas Talibanes Disponibles”. A continuación, busca las fichas de la Coalición para las cartas n°2 *Predators*, n°3 *Reapers* y n°18 *PRTs* y colócalas por la cara sin sombrear en la casilla “Capacidades” del apartado “Fuerzas de la Coalición Disponibles”.

A continuación, baraja todas las cartas restantes juntas. Pon 12 Cartas de Evento encima de cada una de las cuatro cartas de Propaganda de manera que se creen cuatro montones con 13 cartas cada uno. Baraja cada montón por separado y coloca entonces cada montón uno encima del otro, creando un único mazo.

Coloca ahora las 4 cartas de Evento restantes bocabajo encima del mazo. Finalmente, coloca las cartas que dejamos antes aparte encima del mazo bocabajo.

Colócalas en este orden EXACTO (de la inferior a la superior): *Crop Substitution*, *Propaganda!*, *Mountain Fastness*, *US-Pakistan Talks*, *MANPADS Scare*, *Suicide Bombers*, *Night Letters*, *Line Item*, y *Counter-Narc* (carta superior).

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

Continúa y roba la carta superior del mazo, Carta nº58, *Counter-Narc*. Colócala boca arriba en el mazo de “cartas jugadas” junto al tablero. A continuación, revela la carta superior del mazo de robo, pero déjala en él boca arriba, Carta nº40, *Line Item*.



Primera carta

En el mazo

Counter-Narc es la carta que se resolverá primero. El conocer que el evento *Line Item* viene a continuación puede influenciar las decisiones de los jugadores.

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

Para ser elegible para ejecutar una Operación o llevar a cabo el Evento de la carta, una Facción debe tener su cilindro de

“Elegibilidad” en la casilla *Eligible* del apartado Secuencia de Juego. Las facciones elegibles pueden jugar o pasar. En este momento, las cuatro facciones son elegibles.

Pare determinar quién puede elegir primero, mira los símbolos de elegibilidad. La facción con el símbolo más a la izquierda decide qué hacer primero y se convierte en la 1ª Facción Elegible. En el caso de *Counter-Narc*, el jugador de los Señores de la Guerra es la 1ª Facción Elegible

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

Si la 1ª Facción Elegible decide pasar, entonces la facción cuyo símbolo está inmediatamente a la derecha de su símbolo se convierte en la 1ª Facción Elegible. En el caso de *Counter-Narc*, si los Señores de la Guerra pasan, la Coalición se convierte en la 1ª Elegible. Es posible que todas las facciones pasen con una carta dada y queden por lo tanto elegibles para la siguiente.

Aquí, sin embargo, el jugador de los Señores de la Guerra decide actuar. Algunas Cartas de Evento tienen un evento; otras, como *Counter-Narc*, tienen dos versiones del Evento: se llaman eventos de uso dual. Si un jugador ejecuta un Evento, debe elegir una u otra versión del evento, nunca ambas.

Consejo: Los eventos de la parte no sombreada de la carta normalmente favorecen a la Coalición; los eventos de la parte sombreada son normalmente antagónicos a la Coalición.

ALTO. Por favor, para un momento y lee las secciones 1.6 a 1.9 del reglamento.

A los Señores de la Guerra les gustaría ejecutar el evento de la parte inferior pero, en este momento, sólo hay 2 casillas en las que se podría aplicar, así que los efectos del

evento no son útiles inmediatamente y además beneficiarían también al Gobierno. En su lugar, los Señores de la Guerra realizarán una Operación.

Las Operaciones hacen todo el “trabajo duro” del juego. Sin embargo, las Operaciones no son gratis. Cuestan Puntos de Recursos. Es más: el jugador sólo puede realizar UN tipo de Operación; no puede mezclar dos Operaciones diferentes.

Por favor, coge uno de los desplegables de Operaciones de las Facciones. Mira en el panel del jugador de los Señores de la Guerra. Como puedes ver en la columna izquierda, puede hacer una de cuatro cosas: (1) puede Reagrupar para poner más guerrillas y bases en el tablero; O (2) puede Marchar para mover sus tropas por el país; O (3) puede Atacar para eliminar fichas enemigas; O (4) puede realizar Terror para neutralizar el apoyo o la oposición al Gobierno en una casilla. La Operación que la facción activa lleva a cabo dicta qué Actividades Especiales pueden acompañarla (si es elegible para realizar una Actividad Especial).

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 3.3.1 del reglamento.

Los Señores de la Guerra deciden Reagruparse. Esta acción permite al jugador de los Señores de la Guerra seleccionar cualquier Ciudad o Provincia. Cada Ciudad o Provincia seleccionada cuesta 1 Recurso. En cada casilla seleccionada el jugador puede normalmente colocar 1 guerrilla de los Señores de la Guerra; sin embargo, si la casilla no es una casilla Pastún y contiene una base de los Señores de la Guerra, el jugador puede o bien colocar tantas guerrillas como la población más el número de bases de los Señores de la Guerra allí, o bien darles la vuelta a las guerrillas de activas a ocultas.

El jugador de los Señores de la Guerra quiere comenzar la partida presionando a los demás jugadores, aumentando la población total sin control para acercarse a su nivel de victoria. Aunque los Señores de la Guerra tienen menos fuerzas disponibles que el resto de las facciones, tienen la

ventaja de que no necesitan tener la mayoría en una casilla para conseguir sus metas. Puesto que cualquier facción debe de tener en una casilla más de sus propias fichas que las de las demás combinadas (piensa en las facciones COIN, Coalición y Gobierno, como una facción para este cálculo) los Señores de la Guerra sólo necesitan llenar el hueco entre COIN y Talibanes en una casilla disputada para eliminar el control.

Veamos un ejemplo: Actualmente, la provincia de Oruzgan tiene dos fichas Talibanes (una guerrilla y una base) y 1 ficha COIN (una tropa de la Coalición). Esto proporciona control a los Talibanes porque tienen una ventaja de 2 fichas a 1 sobre las demás facciones *combinadas*. Sin embargo, si los Señores de la Guerra se Reagruparan aquí, colocarían una de sus guerrillas y reducirían a los Talibanes a un empate 2-2. Puesto que los Talibanes dejarían de tener más fichas que el *total* de las otras facciones, ya no controlarían Oruzgan. Desde la perspectiva de los COIN, la Reagrupación de los Señores de la Guerra les haría pasar de una desventaja de 1-2 a una desventaja de 1-3. Ni los COIN ni los Talibanes tendrían mayoría, así que la provincia se quedaría sin control y se sumaría a la condición de victoria de los Señores de la Guerra.

Ahora que entendemos lo que están intentando hacer los Señores de la Guerra, hagamos la operación de Reagrupamiento. Coge los peones rojos y blancos; elige Reagrupar (y coloca peones rojos) en las siguientes provincias: Helmand, Paktika, Nuristan, Konduz, Balkh, y Oruzgan.



Los Señores de la Guerra se Reagrupan para intentar añadir Guerrillas.

El Reagrupamiento cuesta 1 punto por casilla seleccionada, así que con 6 casillas seleccionadas, mueve el cilindro de recursos de los Señores de la Guerra de 15 a 9. Helmand, Paktika, Nuristan, y Oruzgan son todas provincias Pastún (véase la leyenda del mapa), así que sólo se coloca 1 guerrilla de los Señores de la Guerra al Reagrupar en ellas. Coge 4 guerrillas de los Señores de la Guerra y coloca una en cada una de estas 4 casillas, con el lado en relieve bocabajo. Las otras 2 casillas para el Reagrupamiento, Konduz y Balkh, no son Pastún y contienen una base de los Señores de la Guerra, así que recibe más de 1 guerrilla. En Konduz hay 1 base de los Señores de la Guerra y el valor de población es de 2, así que los Señores de la Guerra pueden colocar hasta tres guerrillas ocultas allí. Los mismos valores se aplican a Balkh; sin embargo, a los Señores de la Guerra sólo les quedan 4 guerrillas para dividir entre las dos casillas, así que sólo colocan 2 guerrillas en Balkh y en Konduz, en lugar de las 3 que tendrían permitidas.

Consejo: Señala las casillas con peones rojos cuando las elijas para operaciones y con peones blancos cuando las elijas para actividades especiales (o viceversa). Sirven como recordatorios de las casillas elegidas.

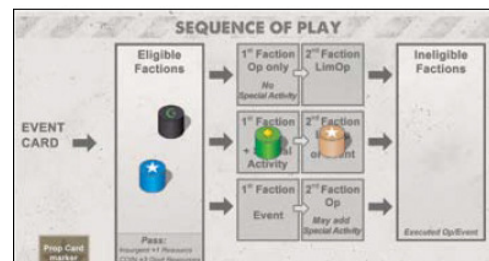
Echa un vistazo a dónde se reagruparon los Señores de la Guerra y verás que hay que retirar algunos marcadores de control. Quita los marcadores de control Talibán de Helmand, Paktika, Nuristan y Oruzgan. La población total de esas 4 provincias es de 5, así que sube el marcador de “Población Sin Controlar” 5 casillas hasta 14. No hay ficha para llevar la cuenta de la población controlada por los Talibanes, así que no es necesario modificar eso. Retira ahora el marcador de control COIN de Konduz. Los Señores de la Guerra ganan 2 más de población sin control, así que mueve la ficha a la casilla 16. Además, el control COIN se reduce en 2 de población, así que mueve la ficha “COIN + Patrocinio” 2 casillas hacia abajo hasta 15.

Ahora los Señores de la Guerra tienen que decidir si realizarán actividad especial. Observando la casilla de Reagrupamiento en el desplegable de facción puedes ver que

el Reagrupamiento puede emparejarse con cualquiera de las 3 actividades especiales. Puesto que los Señores de la Guerra necesitan tantas bases como puedan conseguir, deciden Cultivar (4.5.1). Konduz es el objetivo perfecto para ello porque colocar una 2ª base allí impedirá al Gobierno establecer su propia base en el futuro. Coloca un peón blanco en Konduz para indicar que es un objetivo para el Cultivo; coge entonces la base de los Señores de la Guerra de la casilla con menor valor que aún tenga una y colócala en la casilla circular “Base” de Konduz.

Con esto terminan las acciones de los Señores de la Guerra para esta carta. Mueve su cilindro de elegibilidad de “Facciones Elegibles” a la casilla en la que pone “1ª Facción Op Y Actividad Especial” (*1st Faction Op AND Special Activity*) y retira del tablero los peones rojos y blancos.

Una vez ha actuado la 1ª Facción Elegible, la siguiente facción pasa a conocerse como la 2ª Facción Elegible. Volviendo a mirar *Counter-Narc* vemos que la Coalición es la 2ª Facción Elegible.



Los Señores de la Guerra son la 1ª Elegible y la Coalición la 2ª

Lo que la 2ª Facción puede hacer queda determinado por lo que la 1ª Facción hizo (véase el apartado Secuencia de Juego). Puesto que la 1ª Facción Elegible llevó a cabo Operación y Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible puede o bien ejecutar una Operación Limitada –una sola Operación en UNA y sola UNA casilla–, O puede jugar el evento, O puede pasar.

La Coalición considera la parte sin sombrear del evento. Es un evento de impulso (5.4), así que su efecto duraría hasta la siguiente carta de propaganda; además, es también la primera carta de la

campaña, así que el impulso duraría la mayor cantidad de tiempo posible. Sin embargo, a la Coalición le parece que los Señores de la Guerra no están aún en posición para aprovechar al máximo el Tráfico (4.5.2) y todavía no quiere enemistarse con el jugador de los Señores de la Guerra. La Coalición decide llevar a cabo una Op Lim: Operación Limitada. Coloca su cilindro de elegibilidad en la casilla “2ª Facción OpLim o Evento” (2nd Faction LimOp or Event).

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 3.221 del reglamento.

El jugador de la Coalición decide Entrenar como operación. Puesto que es una operación limitada, sólo puede elegir 1 casilla para Entrenar, así que escoge Kabul principalmente para crear apoyo por medio de una acción cívica (6.4.1). La Coalición es diferente a otras facciones porque no tiene su propio cilindro para llevar la cuenta de los recursos. En su lugar, cuando una operación de la Coalición necesita recursos, los gasta de los recursos del Gobierno.



El jugador de la Coalición Entrena a 6 Policías en Kabul.

Según la descripción de la operación de Entrenamiento, la Coalición puede gastar 3 recursos del Gobierno para colocar hasta 6 cubos del Gobierno en la casilla objetivo. Coge 6 policías de “Fuerzas del Gobierno Disponibles” y añádelos a Kabul; reduce los recursos del Gobierno de 30 a 27. Ahora, puesto que Kabul tiene control COIN, la Coalición puede comprar una acción cívica para aumentar el apoyo allí. Kabul es actualmente “neutral”, así que comprar 1 nivel de acción cívica lo cambiará a “apoyo”. Reduce los recursos del Gobierno en 3 de nuevo, a 24, y coloca una ficha de Apoyo en la casilla de Kabul.

Consejo: Las Acciones Cívicas sólo pueden ser realizadas durante una Operación de Entrenamiento o durante la Resolución de una Carta de Propaganda.

Kabul tiene normalmente un nivel de población de 3; sin embargo, la ficha de retornados aumenta la población de esa casilla en 1. La acción cívica le ha conseguido a la Coalición 4 puntos para su condición de victoria. Modifica la ficha “Apoyo + Disponibles” (Support + Avail) 4 casillas hasta 21. Puesto que la Coalición sólo tenía permitida una operación limitada, no puede realizar una actividad especial, así que esto concluye la acción de la Coalición para esta carta.

Puesto que tanto la 1ª como la 2ª Facción Elegible han ejecutado actividades con esta carta, modificaremos ahora la elegibilidad en el apartado Secuencia de Juego: todas las facciones que ejecutaron Evento, Operación u Operación Limitada colocan ahora su cilindro de elegibilidad en la casilla “No Elegible” (Ineligible) de la Secuencia de Juego. Las Facciones que no ejecutaron Evento, Operación u Operación Limitada permanecen o se vuelven a poner en la casilla “Elegible”.

En este caso, tanto los Señores de la Guerra como la Coalición se pasan a la casilla “No Elegible”. Los cilindros del Gobierno y de los Talibanes permanecen en la casilla “Elegible”.

Coge Line Item del mazo, colócala sobre Counter-Narc y revela la siguiente carta que se jugará: carta nº29 Night Letters.

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 3.2.2 del reglamento.

El Gobierno es la 1ª Elegible en Line Item. El jugador de Gobierno se siente a gusto con la cantidad de recursos que le quedan, así que decide realizar una operación en lugar del evento. Puesto que la Coalición fue tan amable como para entrenar a algunos policías en Kabul, el jugador del Gobierno decide Patrullar para proteger sus valiosas Líneas de Comunicaciones (LdCs). Una Operación de Patrulla le cuesta al Gobierno 3 Recursos sea cual sea el número

de fichas movidas o de casillas elegidas como destino, así que reduce el cilindro de recursos del Gobierno en 3 a 21.

Puesto que Patrullar es la única forma en que se puede mover a la Policía mediante una operación y sólo puede ser movida a LdCs o a Kabul, el Gobierno dejará a los policías en las provincias en las que están y sólo distribuirá a los policías recién entrenados de Kabul. Saca a 6 policías de Kabul colocando 2 en la LdC de valor 4, 2 en la LdC de valor 3, y 1 en cada una de las otras LdCs de valor 1 adyacentes a Kabul.

El Gobierno es ahora elegible para realizar una actividad especial; sin embargo, éste lee con cuidado la parte inferior del evento sabiendo que los Talibanes son los siguientes en la carta. Según la Secuencia de Juego, si el Gobierno decide hacer la actividad especial, proporcionará a los Talibanes la opción de ejecutar el evento sombreado, que cortará la ayuda del Gobierno Y dejará a los Talibanes todavía elegibles para actuar en la siguiente carta. Pero, si el Gobierno declina la actividad especial, bloquea el evento y obliga a los Talibanes a una OpLim o a Pasar. Decide seguir este camino, así que coloca el cilindro de elegibilidad del gobierno en la casilla 1ª Facción Sólo Operaciones (*1st Faction Ops Only*) de la Secuencia de Juego.

Ahora el Talibán sólo puede elegir una operación limitada o pasar. En este momento, mira la siguiente carta, *Night Letters*, y ve que él sería la primera elegible en ella si no juega en la actual. Esto le proporcionaría la capacidad de coger el evento o de realizar una operación completa en lugar de una limitada. Por estas razones, el jugador Talibán decide pasar (2.3.3); coloca su cilindro de elegibilidad en la casilla de pase y aumenta los recursos Talibanes en 1 hasta 11.

A pesar de que sólo 1 facción ha jugado en *Line Item*, no quedan facciones elegibles, así que esta carta acaba. Recicla los cilindros de elegibilidad como antes moviendo a la Coalición, Talibanes y Señores de la Guerra a “Elegible” y al Gobierno a “No Elegible”. Pon *Night*

Letters sobre *Line Item* para que sea el evento activo y revela la siguiente carta, nº22 *Suicide Bombers*.

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 1.5.1 del reglamento.

Ahora, los Talibanes tienen que tomar otra difícil decisión. No sólo son la 1ª Elegible en la carta actual, sino que ven que también lo son en la siguiente carta, *Suicide Bombers*: sin embargo, si deciden actuar ahora, serán No Elegibles en la siguiente carta. El jugador Talibán siente que necesita moverse, así que decide Reagruparse con esta carta. Ve que hay 3 facciones elegibles en esta carta, de manera que actuando probablemente será capaz de evitar que la Coalición actúe en esta carta. Como póliza de seguros, el jugador Talibán propone un trato a los Señores de la Guerra: “Los Talibanes darán a los Señores de la Guerra 2 recursos ahora mismo si los Señores de la Guerra están de acuerdo en no pasar en esta carta.” El jugador de los Señores de la Guerra había estado pensando en pasar, pero eso sólo le daría 1 recurso en lugar de los 2 que ofrece el Talibán; además, ser amistoso al principio de la partida puede hacer parecer al jugador de los Señores de la Guerra menos amenazador posteriormente. Los Señores de la Guerra aceptan el trato; baja los recursos Talibanes en 2 hasta 9 y aumenta los de los Señores de la Guerra en 2 hasta 11.

Sabiendo que la Coalición no podrá jugar en esta carta y usar el evento, el Talibán se siente cómodo realizando una actividad especial Extorsión junto con su Reagrupamiento. El Contador de Islamabad (6.6.1) está actualmente en “Respaldo”, así que los Talibanes pueden Reagrupar gratuitamente en casillas de Pakistán. Primero, coloca peones rojos en Balochistán, Waziristán y Frontier Northwest: estas casillas costarán 0 recursos para la operación de Reagrupamiento. Coloca también peones en Helmand, Paktitka, Nuristan, Oruzgan, Ghazni, y Kabul. No habrá suficientes peones rojos, así que complementalos con peones blancos o con fichas de otro juego. Se eligieron 6 casillas no Pastún, así que reduce los recursos Talibanes de 9 a 3.

Puesto que todas las casillas elegidas en Afganistán son Pastún, el jugador Talibán puede colocar tantas guerrillas como población mas bases en esas casillas. Coloca 2 guerrillas Talibán en cada: Helmand, Paktika, Oruzgan, Ghazni, y 3 guerrillas en Nuristan. Kabul y Balochistan no tienen bases Talibán, así que coloca 1 sola guerrilla en estas casillas. Waziristan y Northwest Frontier tienen ambas 2 guerrillas, así que el jugador decide convertirlas en bases. Retira las 2 guerrillas de ambas casillas, ponlas en la casilla de fuerzas disponibles, y coloca la siguiente base Talibán disponible en los círculos “base”. Aumenta el marcador “Oposición + Bases” en 2 a 10.

Recordatorio: Sólo puede haber 2 bases en cualquier combinación de facciones en una Provincia o en Kabul.

También, como parte de su operación de Reagrupamiento, el Talibán puede comprar Sharía (6.4.2) en una casilla en la que tenga base para modificar la casilla hacia oposición. Decide hacerlo en aquella elegible con mayor población, Nuristan. Coloca una ficha de Oposición en la casilla “neutral” de Nuristan, reduce los recursos Talibanos en 1 a 2, y aumenta Oposición + Bases en 2 a 12.

El jugador de los Señores de la Guerra mira con enfado al jugador Talibán. Había hecho un trato con él para impedir que la Coalición escogiera la parte no sombreada de la Capacidad Talibán, pero el Talibán le ha traicionado. Le recuerda al jugador Talibán que sus reagrupamientos han deshecho buena parte del trabajo que los Señores de la Guerra habían hecho para ganar población sin controlar en Afganistán. Coloca fichas de Control Talibán en Helmand, Paktika, Nuristan, Oruzgan, y Balochistan; reduce la Población Sin Control tanto como el valor total de población de estas casillas, 5, hasta 11.

El jugador Talibán se encoge de hombros y continúa con su Actividad Especial: Extorsión (4.4.1). Esto precisa de una guerrilla oculta y más fichas Talibanos que enemigas, así que Helmand, Zabol, Paktika,

Nuristan, Oruzgan, Ghazni, y Balochistan son todas elegibles. En cada una de estas casillas, da la vuelta a una guerrilla Talibán a su lado activo (el lado con relieve) y aumenta los recursos Talibanos en 1 por cada casilla que no tenga base de los Señores de la Guerra: 5 casillas. Tanto Helmand como Nuristan tienen 1 base de los Señores de la Guerra, así que en su lugar transfiere 2 recursos de los Señores de la Guerra a los Talibanos por cada base. Al final, los recursos de los Señores de la Guerra bajan en 4 hasta 7, y los recursos de los Talibanos aumentan en 9 hasta 11. Finalmente, retira los peones del tablero y mueve el cilindro de elegibilidad Talibán a la casilla 1ª Facción Op + Actividad Especial.

Los Señores de la Guerra actúan a continuación, ahora furiosos. El jugador de los Señores de la Guerra declara que mantendrá su trato de no pasar, pero coge la opción sin sombrear del evento por pura inquina. El jugador Talibán busca la ficha de capacidad de *Night Letters* y la añade, por el lado sin sombrear, a su casilla de Capacidades. Ha perdido un útil método para ganar puntos de oposición para el resto de la partida. Coloca el cilindro de elegibilidad de los Señores de la Guerra en la casilla de 2ª Facción a la derecha del de los Talibanos.



Se añade Night Letters a la Casilla de Capacidades

Dos facciones han actuado en esta carta, de manera que, aunque la Coalición sigue siendo una facción elegible, se queda sin nada que poder hacer. Modifica la elegibilidad para que el Gobierno y la Coalición sean elegibles y los Talibanos y Señores de la Guerra no elegibles. Mueve *Suicide Bombers* al mazo y revela la siguiente carta, nº25 *MANPADs Scare*, dejándola boca arriba en el mazo de robo.

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 3.2.3 del reglamento.

Ni los Talibanes ni los Señores de la Guerra son elegibles en esta carta, así que la Coalición actúa primero en *Suicide Bombers*. Al jugador de la Coalición le gustaría inutilizar todavía más a los Talibanes cogiendo otra capacidad sin sombrear, pero el Talibán se ha hecho vulnerable al activar sus guerrillas. El jugador de la Coalición decide realizar una operación de Barrido para activar todavía a más guerrillas para un futuro asalto.

Coloca un peón rojo en Paktika; esta será la primera casilla de destino para la Coalición. La Coalición coge 1 de las 2 tropas que hay en Kabul y la mueve, junto con una de las tropas del Gobierno, a Paktika a través de la LdC de valor 1 que hay al sudoeste. Debido a que cogió un cubo del Gobierno, la Coalición tiene que gastar 3 recursos gubernamentales para este destino. Reduce los recursos del Gobierno a 18. Hay ahora 3 cubos COIN en Paktika, así que activa las 2 últimas guerrillas Talibanes ocultas y la única guerrilla de los Señores de la Guerra (1 guerrilla por cada cubo). Además, retira la ficha de Control Talibán y aumenta la población Sin Control a 1 a 12.

La Coalición también barrerá en Kandahar, Oruzgan, Ghazni y Kabul, pero sólo hará el barrido en donde está, sin mover cubos. Puesto que no se mueven fichas del Gobierno, esto no cuesta recursos gubernamentales.



Aspecto del mapa tras el barrido.

A pesar de que no se gastaron recursos para mover fichas del Gobierno adicionales, los cubos que ya estaban en Kandahar y Kabul siguen contando para el número de guerrillas que se pueden activar en esas casillas. Hay cubos de sobra en cada casilla, así que activa la guerrilla Talibán y la de los Señores de la Guerra de Kandahar y la guerrilla Talibán de Kabul. Finalmente, en Oruzgan y Ghazni hay 1 tropa de la Coalición en cada una, así que activa 1 guerrilla Talibán en ambas casillas. (véase página 14)

Puesto que sólo el Gobierno es elegible en esta carta, el jugador de la Coalición no está preocupado por permitir que se coja el evento al elegir hacer una actividad especial. El jugador de la Coalición decide hacer un Ataque Aéreo (4.2.3) escogiendo como objetivo Oruzgan, Ghazni y Waziristan; coloca peones blancos en esas casillas. Normalmente, un ataque aéreo sólo eliminaría 1 ficha por casilla objetivo; sin embargo, con la capacidad sin sombrear *Reapers* vigente, los ataques aéreos de la Coalición pueden eliminar hasta 2 guerrillas activas por casilla. Retira a Fuerzas Talibanes Disponibles todas las guerrillas activas de Oruzgan y de Ghazni. Para deleite de los Señores de la Guerra, esto provoca que Oruzgan quede sin control. Retira el Control Talibán de Oruzgan y aumenta la Población Sin Control a 13.

En Waziristan, el jugador Talibán ha dejado sus bases expuestas al no tener guerrillas allí. Los ataques aéreos no pueden escoger como objetivo a bases si hay guerrillas presentes de esa facción. El jugador Talibán pensó que su base estaría segura porque un ataque aéreo que tome como objetivo Pakistán normalmente haría que el contador de Islamabad se moviera una casilla a la derecha. No recordó que la capacidad sin sombrear de *Predators* está activa para la Coalición. Con ella, una de las bases de Waziristan puede ser eliminada mediante ataque aéreo e ignorar el contador de Islamabad. Retira una de estas bases, colocándola en el valor más alto que haya sin cubrir en el contador de bases Talibán y reduce la Oposición + Bases en 1 a 11.

Mueve la Coalición a la casilla 1ª Facción Op + Actividad Especial.

El Gobierno decide ahora hacer una operación limitada. Coloca el cilindro de elegibilidad del Gobierno en la casilla 2ª Facción a la derecha del de la Coalición. El jugador del Gobierno siente la necesidad de establecer un punto de apoyo para sus tropas fuera de Kabul antes de la primera fase de propaganda, así que decide realizar una Operación de Entrenamiento en Khowst para construir allí una base del Gobierno. Reduce los recursos del Gobierno en 3 a 15. Una de las opciones del Entrenamiento del Gobierno es cambiar 3 cubos gubernamentales (de cualquier tipo) en una casilla por una base suya. El jugador del Gobierno hace esto en Khowst; retira la tropa y los dos policías y reemplázalos con 1 de las bases del Gobierno, colocándola en uno de los dos círculos desocupados "Base". Esto le permitirá a las tropas del Gobierno redespargar en Khowst durante una fase de propaganda, pero la base está expuesta a ataques ahora mismo y necesitará ser protegida pronto.

Puesto que esto es una OpLim, Khowst será la única casilla de Entrenamiento y no es posible ninguna actividad especial. Esta carta ha acabado, así que modifica los cilindros de elegibilidad, retira los peones del tablero, y pasa a la siguiente carta, convirtiendo *MANPADs Scare* en la carta activa y revelando la nº6, *US-Pakistan Talks*.



Primera carta



En el mazo

El jugador Talibán es la 1ª Elegible en *MANPADs Scare* y ve una oportunidad en vengarse de la Coalición por sus ataques aéreos. Decide realizar un Ataque junto con

la actividad especial Emboscada. Al contrario que muchas actividades especiales que tienen lugar antes, durante o después de una operación, la Emboscada potencia la operación de Ataque Talibán asegurando el éxito y necesitando activar 1 sola guerrilla oculta. El Talibán selecciona Herat, Oruzgan y Ghazni para los 3 ataques con emboscada (y coloca allí tanto peones rojos como blancos) y Paktika como casilla adicional de ataque (sólo peón rojo). Con 4 casillas seleccionadas, reduce los recursos Talibanés en 4 a 7.

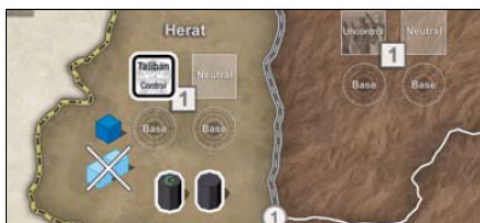
Resolvamos las casillas con Emboscada primero. Dale la vuelta a activa a las guerrillas de Herat, Oruzgan y Ghazni, y coloca otra guerrilla oculta de las que quedan en fuerzas disponibles. Como resultado de los ataques realizados con éxito por la Emboscada, el jugador Talibán puede eliminar 2 fichas enemigas de cada casilla. En Herat decide eliminar los 2 policías, que pasan a la casilla de Fuerzas Disponibles del Gobierno, puesto que la tropa no puede quedarse allí durante la siguiente ronda de propaganda (6.5) sin una base del Gobierno. En Oruzgan y Ghazni, puede escogerse a la única tropa de la Coalición que hay en ellas puesto que no hay fichas del Gobierno en esas casillas. En Oruzgan, elimina primero a la guerrilla de los Señores de la Guerra y, en ambas casillas, elimina las tropas de la Coalición y ponlas en la casilla de Bajas (*Casualties*). Estas tropas no estarán disponibles para la Coalición, y la mitad de ellas quedarán fuera de la partida permanentemente hasta que causen una reducción de la ayuda del Gobierno en la Fase de Recursos (6.3.4 / 6.6) de la siguiente ronda de propaganda. Además, estos ataques proporcionan a los Talibanés el control de Herat y Oruzgan. Coloca una ficha de control Talibán en Oruzgan y dale la vuelta a la ficha de Control COIN de Herat a su cara de Control Talibán. Reduce el número de población sin control en 1 a 12 y COIN + Patrocinio en 1 a 14.

ALTO. Por favor, para un momento y lee la secciones 3.3.3 y 4.4.3 del reglamento.

Ahora resolvamos el ataque normal en Paktika. Puesto que esto no es una casilla

con Emboscada, el jugador Talibán tiene que activar todas sus guerrillas en esa casilla y tirar un dado. Todas las guerrillas Talibán de Paktika están ya activas, así que no hay necesidad de activar más. El jugador Talibán tira un solo dado y saca un 4. Esta tirada es superior al número de guerrillas Talibanes que hay en la casilla, así que el ataque fracasa. Mueve el cilindro Talibán a la casilla 1ª Facción Op y Actividad Especial.

Los Señores de la Guerra son la 2ª Elegible y pueden optar ahora por OpLim, Evento o Pasar. El jugador de los Señores de la Guerra no tiene intención de coger este evento sólo para ayudar a la Coalición o a los Talibanes. Mirando el siguiente evento, sin embargo, el jugador de los Señores de la Guerra tiene la confianza de que la Coalición, que será la 1ª elegible, lo cogerá. Puesto que los Talibanes acaban de actuar en esta carta, no serán elegibles para *US-Pakistan Talks*, de manera que los Señores de la Guerra serán la 2ª elegible en esa carta. Puesto que si la Coalición coge el evento, los Señores de la Guerra tendrán toda una operación completa con actividad especial en lugar de sólo una OpLim, deciden pasar en esta carta. Mueve a los Señores de la Guerra a la casilla Pase (*Pass*) y aumenta sus recursos en 1 a 8. No quedan más facciones elegibles, así que actualiza los cilindros de elegibilidad poniendo el de los Talibanes en No Elegible y los otros 3 en Elegible. Finalmente, mueve *US-Pakistan Talks* al montón de cartas jugadas y roba la siguiente carta, nº66 *Mountain Fastness*, poniéndola encima del mazo.



Acción Talibán en Herat

Tal y como se esperaba, el jugador de la Coalición coge la parte sin sombrear de este evento. Coloca el cilindro de elegibilidad de la Coalición en la casilla 1ª Facción Evento (*1st Faction Event*). Según las

instrucciones, mueve el marcador en el Contador de Islamabad de “Respaldo” a “Presión”. Esto obstaculizará seriamente la capacidad de los Talibanes de reagrupar nuevas tropas desde ahora; no sólo ya no es gratuito reagrupar en Pakistán: no está ni siquiera permitido allí.



Acción Talibán en Oruzgan y Paktika.

Al haber cogido el evento la Coalición, la 2ª facción elegible, los Señores de la Guerra, tiene permitida una operación completa con actividad especial. Coloca el cilindro de elegibilidad de los Señores de la Guerra en la casilla 2ª Facción: Op y Actividad Especial, a la derecha de la Coalición. El jugador de los Señores de la Guerra decide Reagruparse en las siguientes provincias: Herat, Balkh, y Faryab. Reduce los recursos de los Señores de la Guerra en 3 a 5. Actualmente, los Señores de la Guerra sólo tienen 1 guerrilla disponible, así que de momento no pueden poner guerrillas en las 3 provincias. Puesto que la ejecución de cada provincia ocurre en la secuencia elegida por el jugador activo, el jugador de los Señores de la Guerra decide reagrupar en Balkh primero, cambiando 2 guerrillas por una base de los Señores de la Guerra. Retira 2 guerrillas de Balkh y coloca una base de los Señores de la Guerra allí. Ahora hay 3 guerrillas disponibles para colocar en las otras dos provincias. Colócalas todas, 2 guerrillas en Faryab y la última guerrilla de los Señores de la Guerra en Herat; retira el control Talibán de Herat y aumenta la población Sin Control en 1 a 13.

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 4.5.2 del reglamento.

Ahora, los Señores de la Guerra escogen Tráfico como actividad especial. Tráfico es posible donde haya bases de los Señores de la Guerra y no haya fichas de la Coalición, así que los Señores de la Guerra Trafican en

Farah, Helmand, Nuristan, Konduz, Balkh, y Faryab. Los Señores de la Guerra tienen un total de 8 bases en esas casillas, así que aumenta los recursos de los Señores de la Guerra en 8 hasta un total de 13. Como consecuencia del Tráfico, aumenta los recursos Talibanes en 2, a 9, puesto que Helmand y Nuristan están bajo control Talibán.

Se han completado las acciones en *US-Pakistan Talks*. Actualiza la elegibilidad para que el Gobierno y los Talibanes queden elegibles y la Coalición y los Señores de la Guerra no elegibles. Convierte *Mountain Fatness* en la nueva carta activa y revela la siguiente carta del mazo de robo, *Propaganda!* Los Señores de la Guerra están no elegibles en esta carta, así que los Talibanes actúan primero.

ALTO. Por favor, para un momento y lee la sección 3.3.2 del reglamento.

Sabiendo que esta será la última carta antes de la ronda de Propaganda, el jugador Talibán ve una fantástica oportunidad para ganar un montón de terreno hacia su nivel de victoria. Puesto que podrá comprar Sharia (para crear oposición) durante la Propaganda donde tenga Control Talibán, decide conseguir tanto control como le sea posible ahora mismo. El jugador Talibán decide Marchar.

Confome se eligen los destinos, coloca un peón roja en las casillas seleccionadas. Primero, selecciona Ghowr como destino. Mueve la guerrilla activa de Helmand y las dos guerrillas de Oruzgan a Ghowr, añadiendo allí Control Talibán. Actualizaremos los niveles de victoria finales cuando acaba la operación. Puesto que Ghowr es una provincia Pastún, las guerrillas que movieron allí pueden marchar de nuevo a otra provincia que elijan como destino. Selecciona Herat y Badghis como destinos y mueve 2 guerrillas activas de Ghowr, poniendo 1 en Herat y 1 en Badghis. Coloca fichas de Control Talibán en ambas provincias.

Selecciona Khowst como destino. Marcha con ambas guerrillas desde Ghazni y con 1 guerrilla de Paktika a Khowst, dándole de

nuevo el control a los Talibanes. Finalmente, selecciona Kabul y Baghlan como destinos. Mueve 1 guerrilla oculta a cada destino, ambas desde Nuristan, colocando Control Talibán en Baghlan. El Talibán ha acabado la Marca, así que paga 6 recursos (1 por cada destino seleccionado). Reduce los recursos del Talibán en 6 a 3. Ahora, el jugador Talibán piensa en la actividad especial. Si la hace, el Gobierno podrá ejecutar el evento en lugar de sólo una OpLim y retrasar lo que el jugador Talibán está intentando hacer. Por esto, el Talibán renuncia a la actividad especial y obliga al Gobierno a una OpLim solamente. En total, el Talibán ganó el control de 5 de población previamente sin control, así que reduce la población sin control en 5 a 8. Además, el control de Khowst se le quitó a los COIN, así que reduce COIN + Patrocinio en 3 a 11. Mueve el cilindro de elegibilidad Talibán a la fila superior, 1ª Facción Sólo Op.

El jugador del Gobierno sabe que tendrá la última acción antes de la ronda de Propaganda, y decide que necesita mitigar el daño que los Talibanes están a punto de causar si se les deja. Puesto que sólo puede elegir 1 casilla en la que realizar una operación, decide convertir Khowst, la que tiene el mayor valor de población, de Control Talibán a Control COIN. Para hacerlo, el Gobierno selecciona Khowst para una operación de Entrenamiento. Coloca el cilindro de elegibilidad del Gobierno en la casilla 2ª Facción OpLim a la derecha de de los Talibanes.

Ya hay una base gubernamental allí, así que coloca 6 cubos del Gobierno –3 tropas y 3 policías– en Khowst y dale la vuelta al Control Talibán a Control COIN. Aumenta Control COIN + Patrocinio en 3 hasta 14 y reduce los recursos del gobierno en 3 a 12. El Gobierno no puede realizar actividad especial, así que finaliza la carta moviendo a la Coalición y a los Señores de la Guerra a Elegible y a los Talibanes y al Gobierno a No Elegible. Convierte la carta de Propaganda en la carta activa y revela *Crop Substitution* en el mazo.

ALTO. Por favor, para un momento y lee las secciones 6.0 a 6.6 del reglamento.

Llega ahora el momento de realizar la primera ronda de Propaganda de la partida. Busca la ficha de Propaganda y colócala en la primera casilla del contador de Carta de Propaganda en la Secuencia de Juego, “¿Victoria?” (*Victory?*). En este paso se comprueban por única vez las condiciones de victoria de la partida. Si un jugador excede su umbral de victoria durante el resto de la carta de Propaganda o durante el juego normal, la partida continuará hasta que se vuelva a comprobar la victoria en la siguiente carta de Propaganda. Consulta el desplegable de ayuda para los jugadores para comprobar los umbrales de victoria de cada facción y compáralos con los niveles actuales. Ningún jugador cumple su requisito de victoria en este momento, así que mueve el marcador al siguiente paso: Recursos (*Resources*).

En el paso de recursos, cada facción ganará recursos adicionales basados en ciertos criterios. Los recursos del Gobierno se incrementarán por la suma de todas sus LdCs sin sabotear + el nivel de Ayuda. En este caso, no hay LdCs saboteadas, así que el Gobierno obtiene todo el valor de 12 + 15, un aumento de 27 recursos. Sube el cilindro de recursos del Gobierno 27 hasta 39. El Talibán obtiene 9 recursos por el número de bases que tiene en el mapa; aumenta sus recursos en 9 a 12. Finalmente, los Señores de la Guerra no tienen ninguna guerrilla en LdCs, así que sólo recibirán 9 recursos por las bases que tienen en el tablero; aumenta los recursos de los Señores de la Guerra en 9 a 22. Hay 2 fichas de la Coalición en la casilla de bajas, así que reduce la Ayuda en 6 a 9. Mueve la ficha de propaganda 1 casilla hacia la derecha, a la casilla Apoyo (*Support*).



El Contador de Propaganda

Lo primero en el paso de Apoyo, la Coalición puede gastar recursos del Gobierno para comprar acciones cívicas en casillas con Control COIN y al menos tantas tropas de la Coalición como tropas del Gobierno. Ninguna casilla cumple estas condiciones, así que ahora el Gobierno

puede decidir realizar acciones cívicas donde haya Control COIN y más tropas del Gobierno que de la Coalición. La única casilla que cumple este criterio es Khowst. Comprar una acción cívica cambiará la casilla a apoyo, y aunque esta condición de victoria es únicamente de la Coalición, el jugador del Gobierno ve que será el primero en actuar en la primera carta de la siguiente campaña, *Crop Substitution*. Puesto que podrá actuar antes que la Coalición, puede cambiar Khowst a apoyo y realizar la actividad especial Gobierno (4.3.1) allí antes de que la Coalición use Oleada (4.2.1) para poner una base en ella.

Reduce los recursos del Gobierno en 3 a 36. Coloca una ficha de apoyo en Khowst. Aumenta el Apoyo + Disponibles en 3 a 21. El Talibán puede ahora comprar Sharía donde tenga control. Compra Sharía y coloca fichas de Oposición en Herat, Helmand, Baghlan, Badghis, Ghowr, Oruzgan, y Ghazni. Reduce los recursos Talibanes en 7 a 5. Aumenta Oposición + Bases en 8 a 19. Cambia la ficha de propaganda a Redespliegue (*Redeploy*).

Debido a la desertión en el Gobierno, retira 1 tropa del Gobierno de Kandahar, 1 tropa y 1 policía de Khowst, 1 tropa del Gobierno de Konduz y 1 policía de Kabul. La Coalición puede y el Gobierno debe redesplegar tropas donde no haya bases COIN a bases COIN con Control COIN o a Kabul. La Coalición quiere evitar lo que ocurrió a sus tropas de Oruzgan y Ghazni, que fueron enviadas a bajas, así que redespliega su tropa de Zabol en Khowst. A continuación, reúne las tropas Gubernamentales de Herat, Kandahar y Paktika y coloca las 3 en Kabul. Ahora la policía puede redesplegar en cualquier sitio con Control COIN. Para mantener el Control COIN en Kandahar, mueve el último policía de Kabul a Kandahar.

Los Talibanes deben redesplegar a las guerrillas desde casillas en las que no haya bases Talibanes (excepto Kabul) a bases Talibanes con Control Talibán. Reúne a las 11 guerrillas de Kandahar, Khowst, Baghlan, Badghis, Ghowr, y Balochistan. No es necesario mantener su estatus de activación, puesto que todas las guerrillas

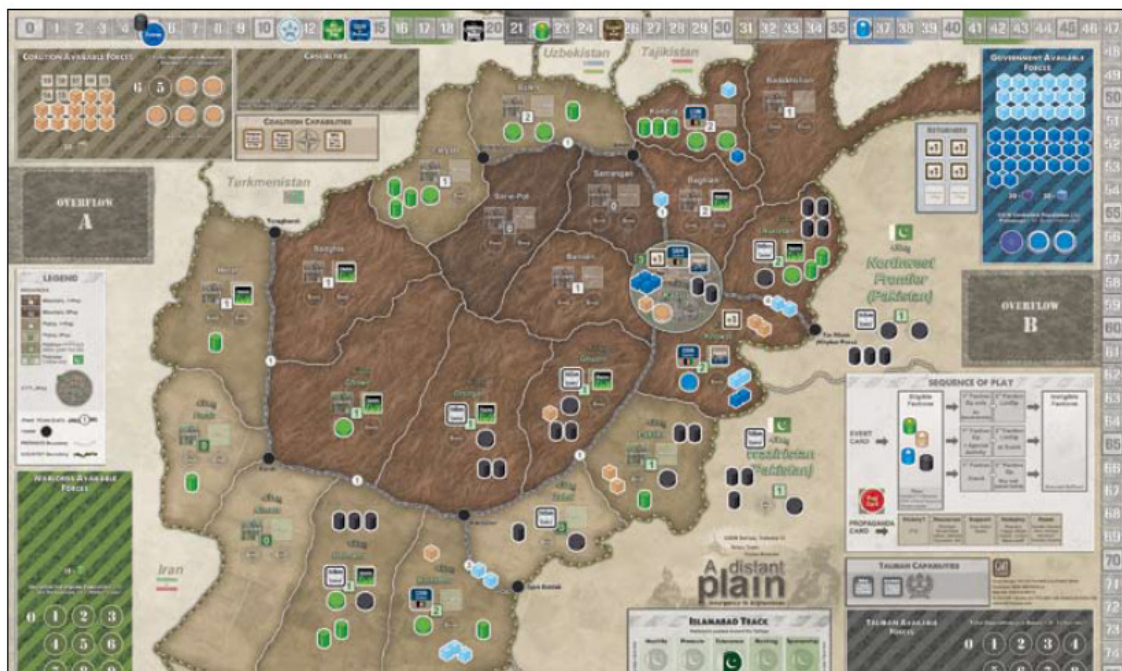
se pondrán ocultas en el siguiente paso. Coloca 1 de estas guerrillas en Nuristan, 2 en Oruzgan, 2 en Ghazni, 3 en Waziristan y 3 en Northwest Frontier. Acabado el redespigie, actualiza el control de las provincias. Retira el Control Talibán de Herat, Baghlan, Badghis, Ghowr, y Balochistan; aumenta la población sin control en 5 a 13. Incluso aunque el Talibán perdió el control de las provincias a las que marchó antes de la ronda de Propaganda, la oposición que compró con Sharía permanece. Mueve la ficha de Propaganda al paso de Reinicio (*Reset*).

Primero, la Coalición debe hacerse cargo de sus bajas. La mitad de las tropas que tiene en la casilla de bajas (redondeando hacia abajo) se retiran del juego permanentemente, así que coge 1 de esas 2 tropas de la Coalición y devuélvela a la caja. La otra tropa vuelve a fuerzas disponibles. Aumenta Apoyo + Disponibles en 1 a 22. A continuación, la ficha del contador de Islamabad no está por su cara “Endurecida”, así que sigue la flecha de “Reinicio” 1 casilla a “Tolerancia” (*Tolerance*). Ahora los Talibanos puede Reagruparse en Pakistán de nuevo, pero tendrán que pagar por ello como cualquier

otra casilla. No hay fichas de terror ni de sabotaje en el mapa, pero si hubiera se retirarían en este momento. No hay impulsos, que serían también descartados ahora. Por último, cambia todas las guerrillas activas a ocultas y pon a todas las facciones elegibles para la siguiente carta.

En este momento, *Crop Substitution* se convierte en el primer evento activo de la nueva campaña. Revela la primera carta del mazo que fue barajada aleatoriamente en él. Puedes continuar la partida desde este punto y ver si los otros jugadores pueden conseguir el control de la situación de la oposición Talibán o, si lo prefieres, despeja el tablero y prepara una nueva partida.

Este tutorial no ha cubierto todas las posibles acciones de cada facción, sino que simplemente intentó transmitir una idea de cómo fluye una partida y de algunos procesos detrás de las decisiones de los jugadores. Recomiendo encarecidamente que leáis las secciones de las reglas pertinentes a operaciones y actividades especiales que no han sido cubiertas en el tutorial antes de continuar tu propia partida. ¡Buena suerte y disfruta del juego!



Situación al final del tutorial

CAMBIOS CON RESPECTO A *Andean Abyss*

Jugadores de *Andean Abyss*: ¡comenzad aquí!

Esta sección resume los principales cambios con respecto a Andean Abyss.

Coalición



El volumen III de la Serie COIN introduce a la primera Facción Contrainsurgente extranjera: la Coalición. La Coalición tiene el Apoyo general del Gobierno como parte de su condición de Victoria, de manera similar al Gobierno en *Andean Abyss*. Pero la Coalición no vive en Afganistán: también quiere sacar (o mantener) a sus fuerzas del país ilesas. Así que, contra más fichas tenga la Coalición en su área de Disponibles, mayor será su puntuación para la Victoria (7.2-.3).

Debido a que una fuerza extranjera debe gastar un esfuerzo logístico considerable para llevar y traer sus Tropas y Bases del país, la Coalición no puede colocar sus fichas con una Operación, ni simplemente retirarlas de forma voluntaria, como hacen las Facciones de *Andean Abyss*. En su lugar, debe usar su Actividad Especial Oleada para colocar o retirar fichas (4.2.1). Además, el público extranjero es extremadamente sensible a cualquier pérdida en el lejano Afganistán, así que la Coalición está sujeta a Bajas: cualquier ficha que pierda debido a Ataques Insurgentes. Las Bajas no sólo reducen la Ayuda, sino que algunas de ellas abandonan la partida, de manera que ya no vuelven a estar disponibles para volver a escena ni para la Victoria (3.3.3, 6.3.4, 6.6).

Hay alguna buena noticia, sin embargo. Respaldada por las tesorías occidentales, la Coalición no tiene que llevar la cuenta para los Recursos: tiene un eficaz cheque en blanco para sus propias Operaciones; y gasta los Recursos del Gobierno afgano para las Acciones Cívicas y para cualquier Operación de la Coalición que tome prestadas fuerzas Gubernamentales (véase a continuación). La Oleada aumentará los Recursos del Gobierno asegurando más Ayuda (4.2.1). O una Oleada puede generar

Recursos para los Señores de la Guerra como parte de un trato.

La Coalición puede extraer ayuda de su compañero COIN llevando Tropas del Gobierno en los Barridos y los Transportes Aéreos (3.2.3, 4.2.2). La Coalición Barre automáticamente y los Asaltos, si son pagados con Recursos del Gobierno, benefician la eficacia de las fuerzas Gubernamentales presentes (3.2.3-4).

El Entrenamiento de la Coalición coloca cubos del Gobierno en lugar de Tropas de la Coalición, y puede incluso cogerlos de cualquier sitio del mapa si no quedan disponibles (3.2.1). Entrenar en la capital, Kabul, puede buscar un Gobierno afgano más transparente recuperando Patrocinio que ha sido desviado de la Ayuda extranjera y devolviéndolo a los Recursos usados para la contrainsurgencia (véase a continuación).

Al igual que el Gobierno colombiano en *Andean Abyss*, la Coalición puede mejorar (o degradar) sus tácticas y su tecnología durante el conflicto por medio de diferentes Eventos de Capacidades (5.3). Muchas acciones COIN de la Coalición como la Acción Cívica, el Asalto, el Ataque Aéreo y el Transporte Aéreo son ya más poderosas que sus equivalentes en *Andean Abyss*. Pero, en la Ronda de Propaganda, sólo puede comprar Acciones Cívicas donde haya al menos tantas tropas de la Coalición como del Gobierno (6.4.1). En los demás sitios, las Acciones Cívicas quedan a discreción del Gobierno, a quien puede que no le importe tanto el Apoyo popular como a la Coalición.

Talibanes



Los Insurgentes Talibanes tienen Operaciones, Actividades Especiales y objetivos de Victoria semejantes a los de las FARC en *Andean Abyss*. Pero añaden dos potentes efectivos estratégicos que no tenían disponibles las FARC: el étnicamente alineado cinturón Pastún, y un santuario seguro y amigo en Pakistán.

En todas las casillas señaladas como Pastún—gran parte del mapa, incluyendo la capital, Kabul— el Talibán puede Reagruparse

indistintamente de si hay Apoyo al Gobierno, puede continuar Marchando a través de ellas con una sola ejecución, y permanecer Oculto cuando Marcha a ellas, sean cuales sean los sentimientos locales o aunque haya presencia enemiga (1.3.2-.3, 3.3.1-2).

Solamente los Talibanes pueden ocupar las tres casillas pakistaníes del mapa (1.4.2). El Talibán puede construir bases allí y contarlas a efectos de la Victoria y puede Extorsionar allí para obtener Recursos de manera normal.

Mientras tanto, el Contador de Islamabad (que reemplaza al de El Presidente de *Andean Abyss*) proporciona a los Talibanes potentes apoyos o restricciones a las operaciones tanto dentro de las casillas pakistaníes como más allá (6.6.1). La influencia de Islamabad en el contador se ve influenciada principalmente por el uso de Eventos. Además de eso, los Ataques Aéreos de la Coalición a Pakistán aumentarán el apoyo de Pakistán a la Facción Talibán (4.2.3).

La Sharía de los Talibanes (equivalente a la Agitación de las FARC en *Andean Abyss*) puede generar Oposición al Gobierno no sólo en la Ronda de Propaganda, sino también como parte de las Operaciones de Reagrupamiento donde los Talibanes tengan una Base, ¡incluso si no controlan la casilla! Este poder representa la influencia de los Talibanes en la autoridad de la ley religiosa donde sobreviva lo suficiente de su cuadro político clandestino. Los Talibanes pueden Extorsionar no sólo a los habitantes de la zona, sino también para obtener Recursos de los Señores de la Guerra donde hayan Bases de estos últimos y Control Talibán (reemplazando en cierto modo el Secuestro de las FARC a los Cárteles en *Andean Abyss*). La Extorsión Talibán en LdCs es especialmente lucrativa en las dos carreteras de abastecimiento que van a Afganistán desde Pakistán (4.4.1).

Además, el Talibán puede Infiltrarse en el inestable Gobierno o en las fuerzas de los Señores de la Guerra para apoderarse de ellos desde dentro (4.4.2) y minar el sistema de Patrocinio del Gobierno.

Como la Coalición, el Talibán también puede mejorar o degradar sus tácticas y su tecnología por medio de Eventos de Capacidades (5.3).

Gobierno



El Gobierno afgano tiene objetivos de Victoria muy diferentes a los del Gobierno de *Andean Abyss*. No busca el Apoyo popular sino el Control de la población por medio de fuerzas de seguridad. Lleva la cuenta del Control COIN –una mayoría combinada de las fuerzas del Gobierno y de la Coalición en una casilla– a lo largo de la partida para ayudarte a monitorizar la Victoria Gubernamental (1.7, 7.2-.3).

Pero el Control físico no es suficiente. El Gobierno afgano también debe aumentar el Patrocinio: la tradicional red de lealtades individuales alimentada por favores materiales que proporciona al Gobierno central su influencia (1.8, 7.2-.3).

El Gobierno tiene varios medios para reforzar el Patrocinio, pero el principal es la Actividad Especial Gobernar (4.3.2), que puede desviar la Ayuda extranjera hacia el Patrocinio donde Controle a Poblaciones locales que estén Apoyando. Contra más Población, más Ayuda, así que ¡más Patrocinio! Pero una presencia de la Coalición a largo plazo –representada por Bases de la Coalición en el país– actúa como un perro guardián y bloquea estos desvíos.

Alternativamente, el Gobierno puede Gobernar benignamente para atraer a Retornados afganos a regiones con Control COIN que estén Apoyando o escasamente pobladas (4.3.1). Los Retornados modifican el paisaje demográfico de Afganistán añadiendo permanentemente +1 de Población a esa casilla: ¡más Población que el Gobierno puede Controlar y Gobernar!

El Gobierno afgano no posee su propia capacidad para el Transporte Aéreo, pero tiene un su lugar una menos flexible Actividad Especial, Transporte (4.3.2). El Transporte (al igual que la Patrulla, 3.2.2) depende en gran medida de que la red de

carreteras de Afganistán se mantenga libre de Sabotajes (3.3.4).

Como el Gobierno colombiano de *Andean Abyss*, el Gobierno afgano puede Erradicar cosechas de droga (eliminar Bases de los Señores de la Guerra), pero debido a que depende más de métodos manuales que de fumigación aérea, sólo puede hacerlo con Tropas o Policía que estén en casillas bajo Control COIN (4.3.3). Como en *Andean Abyss*, añade Ayuda y puede reclutar Guerrillas enemigas, pero también aumenta el Patrocinio puesto que los lugareños pagan para falsificar los registros de erradicación.

Como compañero COIN de la Coalición, el Gobierno no puede eliminar directamente a fuerzas de la Coalición que puedan interponerse en su camino (como las Bases de la Coalición que bloquean el desvío de Ayuda a Patrocinio). Ni puede el Gobierno eliminar directamente sus propias fuerzas fundadas por la Coalición a menos que Entrene para colocar cubos de otros sitios del mapa cuando no queden más disponibles (3.2.1).

Señores de la Guerra



La Facción cultivadora de opio de los Señores de la Guerra persigue condiciones de victoria y tiene actividades especiales similares a las de los Cáteles del *Andean Abyss*. Pero, entremezclada con la antigua Alianza del Norte, no Pastún, y con líderes menores Pastún de los Señores de la Guerra, la Facción busca la Victoria no a través de la fuerza económica solamente, sino que también debe buscar el objetivo político de tanta Población afgana como sea posible fuera del Control del Gobierno central o de los Talibanes (1.7, 7.2-3). Lleva la cuenta tanto del Control COIN como del Control Talibán durante la partida: cualquier casilla de Control que no tenga marcadores añade su población al nivel de Victoria de los Señores de la Guerra, la “Población Sin Control”.

Para obtener los Recursos necesarios para la Victoria, los Señores de la Guerra pueden Cultivar para añadir Bases (similar a la actividad de los Cáteles) y pueden Traficar

para generar Recursos de esas Bases inmediata y repetidamente durante una campaña, reemplazando el Procesamiento de Cargamentos de los Cáteles (4.5.1-2).

Los Señores de la Guerra tienen una fuente adicional de ingresos importante: su provisión de seguridad en las rutas locales para el movimiento de las fuerzas del Gobierno y de la Coalición. Las Guerrillas de los Señores de la Guerra que estén en LdCs Sin Sabotear ayudan a protegerlas del Sabotaje Talibán y proporcionan a los Señores de la Guerra Recursos durante la Ronda de Propaganda (6.2). Las Guerrillas que están en LdCs durante los Barridos del Gobierno o en cualquier casilla a la que se entra durante las actividades de Transporte del Gobierno consiguen un pago adicional en Recursos (3.2.3, 4.3.2).

Particularmente útil para hacer frente al Control, los Señores de la Guerra pueden usar no sólo el dinero, sino los enlaces étnicos, familiares y de otros tipos con funcionarios para Sobornar a las fuerzas del gobierno de manera más barata que el Soborno de los Cáteles (4.5.3). El Soborno también puede transformar a los Talibanes.

El Reagrupamiento de los Señores de la Guerra en casillas Pastún sólo coloca 1 Guerrilla incluso aunque haya Bases de los Señores de la Guerra, lo que refleja la postura anti-Pastún y anti-Talibán de la Facción (3.3.1). Similarmente, las Guerrillas de los Señores de la Guerra que Marchan comprueban su Activación cuando entran en casillas Pastún y no en no Pastún, siendo más posible la Activación donde haya Guerrillas Talibanes y no fuerzas COIN.

Facciones Sin Jugador

La Sección 8.0 de las reglas tiene muchos cambios importantes y debería revisarse totalmente si se van a usar Facciones Sin Jugador. Al contrario que en *Andean Abyss*, las 4 Facciones tienen tablas de flujo para Facciones Sin Jugador, de manera que un jugador en solitario puede actuar tanto como Contrainsurgente como como Insurgente, 3 jugadores pueden dejar que el sistema de jugador maneje 1 cualquiera de las 4 Facciones, y así.

RESUMEN DE ROLES

por Ahmad Siddiqi

Coalición



Situación. Tus fuerzas multinacionales han aceptado la tarea de construir una nación después de la expulsión del régimen Talibán. Pero los Talibanes se están recuperando, y ni el gobierno central que emplazaste ni los Señores de la Guerra anti-Talibanes que ayudaron en tu invasión parecen estar trabajando por el Afganistán estable que esperabas dejar detrás.

Objetivo. Aumentar el apoyo popular para el gobierno y sacar tus tropas de Afganistán.

Herramientas. Esencial para tus objetivos es la capacidad para entrenar a las fuerzas y administradores afganos y para la oleada. El Entrenamiento permite las acciones cívicas (esto es, proyectos de desarrollo) para aumentar el apoyo. También aumenta la policía y el ejército del Gobierno para ayudar en tus operaciones, como pueda ser el barrido (limpiar el campo) para maniobrar las tropas y exponer a las guerrillas escondidas y los asaltos para eliminarlas. Las fuerzas del Gobierno también ayudan a proteger las tuyas de las bajas que no puedes permitirte. La oleada es el único modo de hacer entrar y (esperas) salir de Afganistán y uno de los métodos principales de añadir ayuda exterior.

Tratos. Si puedes coordinar con eficacia tus operaciones con el Gobierno (como Barrer y Asaltar seguidas), serán mucho más eficientes. Pero ten en cuenta que las prioridades del Gobierno son diferentes a las tuyas. Los Señores de la Guerra tienen también planes anti-Talibanes y pueden colaborar contigo si no dejas que el Gobierno les presione demasiado.

Consejo. Si se deja al Gobierno solo, desviará el apoyo para obtener Patrocinio: mantener bases de la Coalición en territorio populoso obstaculizará esto.



Talibanes

Situación. Fuiste expulsado del poder por invasores y por sus colaboradores locales después de los ataques de al-Qaeda a los Estados Unidos. Pero ahora, después de ser testigo

de la corrupción y de las injusticias de la ocupación, los afganos están reagrupándose una vez más en torno a la bandera del Islam y rebelándose. Debes fomentar el odio hacia el gobierno marioneta y fortalecer tu presencia en el país. Ten cuidado: la Coalición, el Gobierno y los Señores de la Guerra recelan todos de ti, y tu capacidad de usar tus áreas para bases en Pakistán de manera eficaz está sujeta a los caprichos del voluble gobierno de Islamabad.

Objetivo. Fomentar la oposición popular hacia el Gobierno y establecer tus bases de infraestructura política y militar en el país.

Herramientas. Puedes tener importante ventaja informativa sobre las fuerzas COIN. La Coalición y el Gobierno tienen que barrer provincias para buscar tus guerrillas ocultas planeando sus barridos y asaltos seguidos. Reagrupar seguidores es esencial para tus objetivos, pues te permite construir bases, reclutar guerrillas, ocultar guerrillas expuestas y traer la justicia de la Sharía a los lugareños en las áreas en las que tengas bases y fomentar la oposición a los títeres de Kabul. Cuando tengas que hacerlo, aterroriza a aquellos que apoyan al gobierno como método barato y rápido de aumentar la oposición en muchos sitios a la vez. Reagrupa y marcha para extenderte por el país –más fácil para ti entre los Pastún–, lleva el terror y establece control en tales áreas cuando puedas. Esto te permitirá posteriormente intensificar la oposición al final de cada campaña. Extorsiona para cobrar impuestos a los lugareños para obtener recursos para llevar a cabo tus operaciones; las carreteras de abastecimiento del enemigo a través del cinturón Pastún son especialmente útiles para este propósito.

Tratos. La Coalición invasora es tu principal enemigo. Su estrategia de aumentar el apoyo del gobierno es directamente contraria a tu objetivo de oposición, y sus asaltos y ataques aéreos son una amenaza perenne a tus bases. Es vital proteger tus bases con guerrillas ocultas. Puede, sin embargo, que consigas acordar treguas no oficiales con la Coalición en momentos en que ésta está presionada por otros problemas. Dicha cooperación es incluso más sencilla con el Gobierno, que puede mostrarse deseoso de dejar tus guerrillas intactas para evitar

perder fuerzas con tus ataques y emboscadas. Los Señores de la Guerra anti-Pastún son también tus enemigos, pero intenta tenerlos contentos. Pueden aterrorizar al pueblo para que abandone la oposición si lo deciden. Puedes retirarte de regiones temporalmente para aliviar la preocupación de los Señores de la Guerra de que buena parte del país está controlado desde el centro.

Consejo. Embosca a fichas aisladas de la Coalición para eliminarlas permanentemente de la lucha, hacer mella en la ayuda exterior, y evitar que la Coalición reclame la victoria cuando se retire. Sabotea la Carretera del Anillo para reducir la movilidad de las tropas. Pero recuerda que no puedes extorsionar carreteras saboteadas.

Gobierno



Situación. Tomaste el control del país tras la expulsión de los Talibanes, entre esperanzas de acabar con más de dos décadas de guerra en Afganistán. Por desgracia, esas esperanzas fueron pronto frustradas. Los Talibanes se han reagrupado y han comenzado una insurgencia que está ganando fuerza. Los Señores de la Guerra que te ayudaron a tomar el poder han demostrado ser aliados volubles en el mejor de los casos. Y tus aliados de la Coalición no sólo tienen un pie fuera, sino que están demasiado ocupados dando lecciones occidentales sobre cómo gobernar bien para darse cuenta de lo que es esencial para gobernar Afganistán: la capacidad para proyectar fuerza en el campo y la suficiente influencia con las personas en el poder en cada lugar para que todo esté tranquilo.

Objetivo. Establecer el control contrainsurgente en los suficientes territorios y aumentar el patrocinio: la capacidad de repartir favores y ganar influencia con comerciantes locales y personas influyentes.

Herramientas. Tu capacidad para gobernar es importante para tu éxito, puesto que te permite atraer refugiados, aumentando la población en las áreas bajo el control de las fuerzas contrainsurgentes. Alternativamente, puedes gobernar para desviar la ayuda exterior hacia el patrocinio al coste de perder apoyo popular un ese territorio.

Aumenta tus fuerzas entrenando tropas y policía en Kabul y en cualquier lugar en el que tú o la Coalición hayáis establecido bases. Puedes entonces barrer o transportar tropas a provincias para establecer el control, o poner a patrullar policías o tropas en LdCs para evitar sabotajes. Los barridos también dejan al descubierto a las guerrillas ocultas, que tus aliados de la Coalición pueden entonces asaltar.

También puedes asaltar tú mismo, pero tus fuerzas por sí solas son menos eficaces para este cometido. Erradicar campos de adormidera es una manera importante de ganar tanto ayuda extranjera como patrocinio, aunque hará que la población se resienta.

Tratos. La cooperación con tus aliados de la Coalición es importante, puesto que pueden entrenar a tus fuerzas y despejar los territorios de insurgentes, permitiendo establecer el control conjunto. Pero la Coalición también puede gastar tus recursos sin tu aprobación y entrenar a burócratas oficiosos para reducir tu patrocinio, así que asegúrate de que tus propios objetivos no son ignorados cuando trabajáis juntos. Se puede hacer tratos a menudo con cualquiera de las facciones insurgentes también. Puede que los Talibanes estén deseosos de dejar a tus fuerzas en paz si no llevas a cabo acciones cívicas para eliminar la oposición. Similarmente, los Señores de la Guerra pueden preferir la perspectiva de aumentar tu patrocinio traficando en áreas bajo tu control a la alternativa de que erradiques sus bases.

Consejo. La gestión cuidadosa de los recursos es importante. Al contrario que las otras facciones, sólo ganas recursos al comienzo de cada campaña y tienes que asegurarte de que te duran para todo ese lapso. Mantener las carreteras abiertas no sólo ayuda a tu movilidad, también te proporciona más recursos debido al comercio al final de una campaña. También, cuando tus tropas se retiren de una provincia, redespliega policía para mantener el control.

Señores de la Guerra



Situación. Representas a una serie diversa de grupos –minorías étnicas y religiosas, traficantes de droga y jefes locales– todos ellos

interesados en conservar su autonomía local contra cualquier intrusión centralizadora. Combatiste a los Talibanes durante la pasada década cuando intentaron expandir su control por todo Afganistán. Y ayudaste a las fuerzas de la Coalición a acabar con el mandato Talibán. Pero ahora debes de luchar con la misma intensidad para permanecer independiente del nuevo gobierno respaldado por la Coalición y de su presidente Pastún, y para preservar tu cultura, tu modo de vida, y tu libertad para comerciar sin obstáculos.

Objetivo. Crear una reserva de recursos para los tiempos duros que se avecinan y asegurarte de que queda la suficiente población de Afganistán fuera del control tanto de los Talibanes como de las fuerzas contrainsurgentes.

Herramientas. Puedes reagruparte y cultivar especialmente para proliferar tus bases (que esconden campos de amapola de adormidera). Te permiten traficar opio para ganar recursos inmediatamente y se sumarán automáticamente a tu riqueza al final de cada campaña. Puedes en particular formar guerrillas de milicias rápidamente en el multiétnico norte del país. Gana ingresos colocando tus guerrillas en las líneas de comunicaciones del país. Allí recibirán pagos por la seguridad cada vez que el Gobierno barra o transporte por ellas y también se sumarán a tus ingresos después de una campaña si la línea permanece libre de sabotajes. Una vez tengas suficientes recursos, úsalos para sobornar (y, si es necesario, atacar) a tus enemigos para eliminar a sus fuerzas y liberar a las provincias de su control. Aterroriza a la población para disuadirla de apoyar demasiado al gobierno respaldado por extranjeros, o de respaldar demasiado la oposición que alimenta el movimiento Talibán.

Tratos. Tu principal ventaja es que no estás en las prioridades de nadie. A los Talibanes y a la Coalición no les importan directamente tus objetivos y competirán a menudo por tu lealtad. El Gobierno sí que constituye más una amenaza, puesto que busca controlar la población, pero es probable que le lleve algún tiempo conseguir posicionar a través del campo. Por desgracia, cuando tus enemigos vienen a por ti, eres vulnerable. El Gobierno puede

enriquecerse erradicando tus cosechas, el Talibán puede extorsionar los beneficios de tus bases, y las fuerzas de la Coalición pueden causar pérdidas masivas a tus guerrillas y bases si son provocadas. Intenta pasar desapercibido, corta los tratos sin ofender a nadie demasiado, y amenaza con represalias cuando debas.

Consejo. Construye tus bases donde la Coalición esté ausente para que puedas traficar en paz. Aunque operas con más eficacia fuera de las provincias Pastún, considera establecer alguna presencia en las áreas Pastún que dominan los Talibanes donde puedas traficar y posteriormente negar el control Talibán.

GUÍA PARA LAS OPERACIONES COIN

Notas Estratégicas para Contrainsurgentes

por Joel Toppen, adaptadas de *Andean Abyss*

A continuación viene una introducción a las fuerzas de la Facción del Gobierno y de la Coalición y a algunas acciones clave para estas.

Tropas



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

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

- **Operación de Barrido** en una Provincia adyacente o a Kabul (si están adyacentes) para encontrar (Activar) Guerrillas Insurgentes. La Coalición puede pagar Recursos del Gobierno para mover Tropas del Gobierno junto con sus compañeros de la Coalición durante los Barridos.

- **Operación de Patrulla** a lo largo de Líneas de Comunicaciones (LdCs) para encontrar (Activar) Guerrillas Insurgentes (y quizás matarlas en esa casilla) y también para reforzar Kabul.

- **Actividad Especial del Gobierno Transporte:** cualquier cantidad de Tropas mueve de 1 casilla a otra a lo largo de LdCs Sin Sabotear. ¡No subestimes la efectividad de esta Actividad Especial para desplegar las fuerzas del Gobierno en el campo!

- **Actividad Especial de la Coalición Transporte Aéreo:** cualquier cantidad de Tropas de la Coalición más hasta 3 Tropas del Gobierno mueven a tres casillas cualesquiera del mapa. La Coalición puede usar Transporte Aéreo para organizar rápidos ataques sobre concentraciones enemigas, o para redistribuir fácilmente sus propias fuerzas o las del Gobierno.

Las Tropas matan a las Guerrillas Insurgentes por medio de la Operación Asalto, pero sólo a guerrillas Activas. Las Tropas de la Coalición lo hacen de manera más eficaz –1 por 1– pero pueden pagar Recursos para hacer que las Tropas del Gobierno que están en el área sean igual de potentes en ese Asalto.

Las guerrillas deben ser Activadas por un barrido (o por alguna acción que llevaran a cabo ellas mismas) antes de que las Tropas puedan eliminarlas. Las fuerzas locales del Gobierno ayudan en los Barridos de la Coalición sin coste extra.

Además, por medio de su presencia, las Tropas pueden tomar el control contrainsurgente (COIN) de una casilla. Por sí mismas, las Tropas tienen una capacidad más limitada para modificar el estatus de Apoyo/Oposición de un área con una Acción Cívica durante una Operación de Entrenamiento. Con apoyo Policial, pueden efectuar la Acción Cívica en múltiples casillas durante la Ronda de Propaganda. En la Fase de Redespliegue, las Tropas del Gobierno en una casilla de LdC o Provincia sin Base del Gobierno o de la Coalición deben desplegar fuera de ese área (incluso si esa casilla está controlada por los COIN). Por ello, su poder de resistencia fuera de una Ciudad es limitado. Las Tropas de la Coalición, por el contrario, pueden decidir quedarse.



General de brigada del Ejército Nacional Afgano

Finalmente, las Tropas, al establecer control o al bloquear el control enemigo de una casilla, pueden inhibir la condición de victoria de los Señores de la Guerra de Población Sin Control, la actividad Talibán Extorsión, y hasta cierto grado la capacidad de los Talibanes para administrar Sharía para aumentar la Oposición. Finalmente, cuando son posicionadas en una LdC o en ciertas Provincias, las Tropas pueden detectar (Activar) las Guerrillas que Marchan.

Las Tropas del Gobierno pueden ser vitales para proteger a las de la Coalición a la hora de recibir Bajas que perjudican la condición de victoria de la Coalición.

Policía



Las fichas de Policía son muy, muy importantes para el Gobierno. Aunque bastante menos móviles que las Tropas, la Policía proporciona a los jugadores Contrainsurgentes el crucial poder de resistencia posicional.

Esto es lo que la Policía puede hacer por ti:

- La Policía no puede mover con las Tropas en un Barrido, Transporte o Transporte Aéreo. Pero puede, si ya está posicionada en la casilla, ayudar a las Tropas en la casilla que está siendo Barrida. Los cubos de Policía se tienen en cuenta a efectos del Barrido.

- La Policía inhibe la habilidad de los Señores de la Guerra de usar la Acción Especial Cultivo para que sus bases aumenten rápidamente. Como las Tropas, la Policía en LdCs o en ciertas casillas puede detectar (Activar) Guerrillas en Marcha (muy importante para proteger Ciudades).

- La Policía puede ser usada para Patrullar LdCs para activar Guerrillas en LdCs, e incluso realizar un Asalto en una LdC como parte de la acción.
- En las Ciudades, la Policía puede participar en un Asalto.
- La Policía, al igual que las Tropas, puede proteger una Base Contrainsurgente y a las Tropas de la Coalición de un Ataque (hay que eliminar los cubos antes de eliminar una Base y los cubos del Gobierno antes que los de la Coalición).

Hasta el momento, probablemente no suene como terriblemente útil para el jugador. Hay, sin embargo, un papel crucial que la Policía tiene y que la hace indispensable: permite a los jugadores COIN realizar Acciones Cívicas durante una carta de Propaganda.

La Acción Cívica es el medio por el cual los jugadores del Gobierno y de la Coalición degradan la Oposición y/o aumentan/mejoran el Apoyo, necesario para cumplir las condiciones de victoria de la Coalición y para la Actividad Especial Gobierno que aumenta el Patrocinio que el Gobierno necesita para su condición de victoria. Es necesario al menos 1 cubo de Policía para realizar una Acción Cívica en una Fase de Propaganda.

La Policía no puede mover mediante el Transporte, el Transporte Aéreo y el Barrido. Sólo puede ser movida a LdCs y a Kabul durante una Patrulla. Pero hacer entrar a la Policía a Provincias no es tan simple y precisa de planificación. Así que, ¿cómo llevas a la Policía a donde la necesitas en el campo? Hay dos métodos principales:

Entrenamiento: Puedes llevar a la Policía a una casilla en la que hace falta simplemente realizando una Operación de Entrenamiento y Entrenando Policía en esa casilla. En Kabul, esto no es un problema, ya que el Gobierno puede siempre Entrenar para colocar cubos allí. Entrenar en Provincias, sin embargo, precisa de un poco de planificación.

Para colocar cubos en una Provincia mediante Entrenamiento, debes de tener allí

una Base. Si eres el Gobierno, una Base de la Coalición también valdrá.

Para tener una Base en una Provincia, el Gobierno debe primero tener tres cubos en esa Provincia. De acuerdo, ¿y cómo metes cubos en una Provincia para poder colocar una Base? Normalmente, realizarás una Operación de Barrido para mover Tropas a una Provincia. También podrías usar la Actividad Especial Transporte para enviar Tropas allí. Entonces, en un turno posterior, realizas una Operación de Entrenamiento en esa Provincia, sólo que no colocas cubos: en su lugar, retiras 3 cubos y colocas una Base del Gobierno.

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

Para la Coalición (o para el Gobierno con la ayuda de la Coalición), ¡es incluso más fácil! En una casilla en la que ya tengas Control COIN, usa la Actividad Especial de la Coalición Oleada para soltar allí una Base de la Coalición, ya sea de entre las disponibles como de cualquier lugar del mapa. Ahora la Coalición (incluso en el mismo movimiento) y el Gobierno pueden ambos Entrenar para poner allí Tropas y Policía adicionales.



Photo: Carl Montgomery

Guardias en Kabul

Redespliegue: Durante la Fase de Redespliegue de una carta de Propaganda, el jugador del Gobierno puede reposicionar cualquier número de cubos de Policía a

cualquier LdC o casilla con Control COIN. Esta es una muy poderosa oportunidad para mover la normalmente menos móvil Policía por el tablero. El jugador debe planificar muy cuidadosamente esta acción, o podría verse obligado a malgastar Recurso y tiempo Operacional posteriormente.

Y así, en resumen, el jugador del Gobierno puede reposicionar su Policía preventiva y gratuitamente durante la Fase de Redespliegue. El jugador del Gobierno puede colocar nuevas fichas de Policía reactivamente y por un coste en Recursos considerable cuando realiza una Operación de Entrenamiento cuando se juega una carta de evento. La Policía permite al Gobierno mantener el control rural y ayuda a la Coalición a aumentar el Apoyo, necesario para cumplir sus condiciones de victoria. Esto, entonces, liberará probablemente a las Tropas para desplegar en otro sitio contra los Insurgentes. La Policía proporciona al Gobierno poder de resistencia.

Bases



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

¿Dónde necesitas Bases? Las necesitas en Provincias. No las necesitas en Kabul. ¿Por qué? Kabul es, de hecho, una Base del Gobierno. La Coalición querrá tener una Base en Kabul para Entrenar a las Tropas del Gobierno allí ella misma.

Las Bases permiten al jugador Entrenar Tropas y/o Policía en esa casilla. Puesto que el Gobierno puede ya hacer eso en Ciudad, ¿no necesitas dar tres cubos y usar una de tus tres fichas de Base allí!

El único bien que una Base en Ciudad le puede hacer al Gobierno es negar la habilidad para colocar una segunda Base en la Ciudad a una de las otras Facciones. Pero, puesto que el Gobierno sólo tiene tres Bases con las que trabajar, este uso de una Base parece un desperdicio.

¿Para qué necesitas Bases? Necesitas Bases para Entrenar Policía y Tropas en una Provincia. Para quedarse en una Provincia y Controlarla y para Gobernar para Patrocinio, ambas necesarias para la victoria, necesitarás allí Policía, o que las Tropas permanezcan. Para llevar Policía a una Provincia en la que no hay actualmente, debe normalmente ser Entrenada allí. Para ser Entrenada allí, necesitas una Base.

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

Bases de la Coalición: más numerosas y rápidas de establecer, tienen una función clave adicional para la Coalición: bloquean la capacidad del Gobierno para desviar Ayuda a Patrocinio para la victoria del Gobierno. A menudo, la Coalición tendrá que considerar el objetivo del “buen gobierno” al posicionar sus Bases en el país.

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

INTERACCIÓN ENTRE FACCIÓNES

Por Mike Owens, Gordon Pueschner y Ahmad Siddiqi

La interacción de las Operaciones y Actividades Especiales de las Facciones en este juego difieren de las de otros volúmenes, así que al final del manual tenéis una tabla de consulta mostrando la manera en que acciones específicas ayudan y obstaculizan directamente a las condiciones de victoria de las otras Facciones.

Observa que la tabla no es una lista completa de cómo interactúan las facciones. Por ejemplo, la Coalición puede ayudar al

Gobierno de otras maneras, como dándole Ayuda, lo que no afecta directamente a las condiciones de victoria del Gobierno, pero le añade recursos. Similarmente, los Talibanes pueden Sabotear LdCs, reduciendo las ganancias del Gobierno en la Ronda de Propaganda sin afectar directamente a su victoria.

Situacionalmente, habrá muchos casos en los que afectarás indirectamente a la posición o a los planes de otra Facción debido a las Operaciones que decidas llevar a cabo o a los Eventos de cartas que juegues. Estos casos serán más evidentes cuando se tenga experiencia jugando al juego, pero la tabla de Interacciones proporciona un útil recordatorio tanto de las cosas que puedes hacer como de las cosas de otros jugadores ante las que tienes que estar alerta.

Muchos de los efectos negativos pueden ser evitados si estás atento. Por ejemplo, la Coalición puede protegerse de la Operación Gobernar del Gobierno para eliminar Apoyo colocando una Base en esa Provincia o Ciudad.

EJEMPLO DE PARTIDA CON 1 JUGADOR

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

El jugador decide no usar las reglas opcionales, selecciona el escenario Extendido, y prepara el tablero y el mazo (regla 2.1). Al jugar en solitario a *A DISTANT PLAIN*, el jugador es la Coalición o los Talibanes, e intenta vencer a las demás Facciones que se rigen por las reglas

para Facciones Sin Jugador (sección 8). El jugador decide representar a la Coalición.

Preparación del Mazo para Este Ejemplo

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

Apila las siguientes cartas bocaabajo, en este orden desde la superior a la inferior:

- Tajiks
- Partnering Policy
- Strategic Partners
- Tehrik-i-Taliban Pakistan
- MANPADS Scare
- **Propaganda!**
- Suicide Bombers
- Mountain Fastness
- Teetotalers
- Find Fix Finish
- Karzai to Islamabad
- ISR
- Karzai

Divide las restantes cartas de Evento en 5 montones más o menos iguales y baraja una carta de Propaganda en cada montón. Apila cada montón bocaabajo uno encima de otro hasta formar un único mazo.



Carta jugada



En el mazo

1) El jugador le da la vuelta a la primera carta que se jugará y revela la siguiente: son *Tajiks* y *Partnering Policy*. Los Señores de la Guerra son la 1ª Elegible en *Tajiks*, así que el jugador consulta el texto en gris (Facción Sin Jugador) de la hoja de ayuda de Secuencia de Juego, que indica que una Facción Sin Jugador elegirá el Evento, a menos que se aplique alguna de varias posibles circunstancias (8.1), y que los Señores de la Guerra Sin Jugador usan el

texto sombreado de los Eventos de Uso Dual (8.4.2).

Siguiendo la lista de 8.1: este no es un Evento de “Capacidades”, ni afectaría al Contador de Islamabad; el Evento tendría algún efecto (aunque no lo tendría si el Patrocinio estuviese en 0); y no hay instrucciones especiales sobre cómo los Señores de la Guerra juegan este evento (8.4.1). El jugador sabe que no hay tales instrucciones por que el símbolo de los Señores de la Guerra en la carta *Tajiks* no tiene la aureola gris alrededor suyo. La aureola sería una indicación para comprobar la hoja de los Señores de la Guerra Sin Jugador para comprobar tales instrucciones para el Evento.

Así que los Señores de la Guerra Sin Jugador comienzan ejecutando el Evento sombreado en *Tajiks*. El jugador tira un dado; una tirada de “3” transfiere 3 de Patrocinio (baja a 2, COIN+Patrocinio a 10) a los Recursos de los Señores de la Guerra (suben a 13).

El jugador de la Coalición es el 2ª Elegible y decide aprovechar la oportunidad de una Actividad Especial para usar Oleada para hacer entrar algunas fuerzas y Ayuda para la larga guerra que queda por delante. El jugador añade 1 Base de la Coalición de Disponibles a Herat y Kandahar, más 3 Tropas a Khowst. Una tirada añade 2 a Ayuda (sube a 11). Apoyo+Disponibles baja a 14. Una Oleada debe ser acompañada por Entrenamiento (4.2.1), así que el jugador Entrena a 6 Policías tanto en Kandahar como en Khowst, por un coste total de 6 Recursos del Gobierno (bajan a 14). Como Khowst está despejada, el jugador compra una Acción Cívica para cambiar esa Provincia a Apoyo (Apoyo+Disponibles a 16, Recursos del Gobierno a 11).

2) Se juega ahora *Partnering Policy*, revelándose *Strategic Partners* como próxima carta. El Gobierno Sin Jugador es la 1ª Elegible. Ninguna de las condiciones que le impiden elegir el Evento se aplica así que ejecutará el Evento (8.1). El Gobierno Sin Jugador usa el texto sin sombrear (8.4.2), que en este Evento dice “La

Coalición o el Gobierno ejecutan gratuitamente 2 Operaciones Limitadas cualesquiera”. No hay aureola en torno al símbolo azul del Gobierno: no hay instrucciones especiales para el Evento (8.4.2).



Carta jugada

En el mazo

Cuando una Facción Sin Jugador puede elegir la Facción que recibirá beneficios por un Evento, se elige a sí misma si es posible (8.4.4). Así que el Gobierno y no la Coalición recibirá las OpLims gratuitas. Cuando ejecutan Operaciones por medio de Eventos, las Facciones Sin Jugador usan sus propias prioridades (también 8.4.4), es decir, la tabla de flujo y las casillas de su hoja de Facción Sin Jugador. El texto del Evento permite cualquier tipo de Operación Limitada, así que el jugador comienza en la parte superior izquierda de la tabla de flujo para el Gobierno Sin Jugador, con el rombo “¿Hay 15+ fichas del Gobierno o puede realizar la Actividad Especial Gobierno de manera efectiva?” Hay mucho más de 15 fichas del Gobierno disponibles y Gobernar en Khowst podría añadir Refugiados, así que no sólo una, sino ambas condiciones se cumplen. La flecha “Sí” que sale del rombo indica que el Gobierno usará su primera OpLim para Entrenar.

La primera prioridad de Entrenamiento es colocar una Base del Gobierno en una Provincia con 3 cubos del Gobierno y ninguna Base COIN. No existe tal Provincia (una Base de la Coalición cuenta como una Base COIN). Las prioridades de la casilla de Entrenamiento de la hoja del Gobierno Sin Jugador se encuentran también de forma más desarrollada en la regla 8.6.2.

El siguiente punto de prioridades dice que se Entrene en Kabul y en 1-3 casillas con Base COIN. Esto es una OpLim, así que sólo se seleccionará una casilla. La prioridad es Entrenar primero donde haya como mucho 6 cubos del Gobierno más allá de aquellos necesarios para mantener Control COIN (1.7). Eso quiere decir entre Kabul y las 3 Bases de la Coalición que se han colocado hasta el momento: Herat, Kabul y Khowst son una prioridad mayor que Kandahar (donde hay 8 cubos del Gobierno por encima de los necesarios para mantener Control COIN, que las fuerzas de la Coalición pueden establecer por sí mismas).

La siguiente prioridad dentro del mismo punto es Entrenar donde hacerlo permita la Acción Cívica según las prioridades del Entrenamiento del Gobierno. Eso elimina no sólo Kabul, que ya tiene Apoyo, sino Kabul y las otras casillas con Base COIN, porque todas tienen Base de la Coalición y el Entrenamiento del Gobierno Sin Jugador no comprará Acciones Cívicas donde haya una Base de la Coalición.

Sin otro orden de prioridad, la selección al azar de casillas determinará si Herat, Khowst o Kabul so seleccionadas (8.2). El jugador puede igualmente para simplificar hacer una tirada equitativa para decidir las dos casillas (por ejemplo, 1-2 será Herat, 3-4 Khowst, 5-6 Kabul). Pero el jugador decide usar la tabla de Casillas Aleatorias esta vez para familiarizarse con ella y para incluir los matices que ésta conlleva, como una mayor probabilidad de seleccionar Kabul. Tirando los tres dados a la vez y sacando 3 en el canela, 1 en el negro y 1 en el verde llega a Waziristan en la tabla de Casillas Aleatorias: no es una candidata, así que el jugador sigue la columna hacia abajo hasta Khowst.

La prioridad dice que se coloquen cubos, así que el Entrenamiento gratuito del Gobierno coloca 6 cubos en Khowst: 3 Policías y 3 Tropas de Disponibles. (La directriz de 8.1.2 es colocar Policías y Tropas equitativamente, Policía primero.) La prioridad también ordena que se compre Acción Cívica pero, de nuevo, no en donde hay una Base de la Coalición.



Concentración contrainsurgente en la provincia de Khowst

Esta fue sólo la primera de las 2 Operaciones Limitadas del Evento, así que el jugador vuelve a la tabla de flujo del Gobierno para la segunda OpLim. Siguen quedando más de 15 fichas del Gobierno disponibles, así que el Gobierno Entrenará de nuevo. La diferencia esta vez es que ahora Khowst, al igual que Kandahar, tiene más de 6 cubos del Gobierno en exceso de los necesarios para el control, así que ya no es una candidata prioritaria junto con Herat y Kabul. Una tirada en Casillas Aleatorias de 5 canela, 2 negro, 1 verde da Badakhshan; bajando la columna y volviendo a subir pasando Balochstan llega a Herat antes que a Kabul. El gobierno entrena a 3 Policías y 3 Tropas en Herat, colocándolas de Disponibles.

El Talibán Sin Jugador es la única Facción Elegible que queda, y por lo tanto es la 2ª Elegible para Operaciones y Actividad Especial. La primera decisión en su tabla de flujo pregunta si quedan al menos 15 fichas Talibán disponibles o Guerrillas Activas. No hay Guerrillas Talibán Activas, pero quedan más de 15 fichas Talibán en la casilla de Disponibles, así que el Talibán sigue la flecha "Sí" y se Reagrupará.

Las restricciones normales para el Reagrupamiento Talibán (8.1.1) se aplican, así que el Talibán Sin Jugador no se Reagrupará en casillas que no sean Pastún y tengan Apoyo. De todas formas, no hay tales casillas actualmente. La primera prioridad para el Reagrupamiento Talibán es Ocultar Guerrillas en ciertas casillas,

pero no hay Guerrillas Talibán que ocultar. La siguiente prioridad es colocar Bases donde haya al menos 3 Guerrillas Talibán: tampoco hay tales casillas.

A continuación, si ninguna Guerrilla Talibán ocupa Kabul, los Talibanes colocarán Guerrillas allí. Así que el jugador coloca un peón en Kabul como recordatorio de que los Talibanes se están reagrupando allí para colocar 1 Guerrilla.

El siguiente punto de prioridades dice que se colocan Guerrillas para añadir Control Talibán a 1 casilla (que no lo tenga ya). Hay muchas Provincias vacías en donde es posible: una tirada en Casillas Aleatorias de 6, 3, 5 señala Ghowr, una de estas Provincias, donde el Talibán se Reagrupa ahora para colocar una Guerrilla para el Control Talibán. (El jugador coloca también un peón allí y modifica el marcador de Población Sin Control a 15).

La misma prioridad continúa entonces, ordenando el Reagrupamiento en una casilla con exactamente 1 o 2 Guerrillas Talibán. Hay varias de estas casillas, pero todas tienen Bases Talibanes, y la siguiente parte de la prioridad es de todas formas Reagruparse en todas esas Casillas con Bases. Así que el jugador lleva a cabo eso (colocando peones en las casillas con Base Talibán). Un total de 7 Guerrillas Talibán se Reagrupan entre Northwest Frontier, Waziristan, aktika, y Zabol.

Los Talibanes se han Reagrupado en 6 casillas, pero 2 de ellas cuestan 0 Recursos debido al Respaldo de Islamabad. Los Recursos Talibanes bajan de 5 a 1. Un último punto en la casilla de Reagrupamiento Talibán dice que se se compre Sharía para obtener la mayor modificación posible. El último Recurso de los Talibanes se gasta para cambiar Paktika a Oposición (Oposición+Bases a 5).

Los Talibanes tienen ahora una Actividad Especial. Su tabla de flujo muestra que Extorsionarán las LdCs de Econ 3 y 4 si es posible. No tienen Guerrillas en esas LdCs, así que no es posible la Extorsión. Siguiendo la tabla de flujo, los Talibanes se Infiltrarán en su lugar para reemplazar una

ficha del Gobierno con una Guerrilla Talibán si es posible: lo es. La Infiltración será en una LdC si es posible: no lo es. La siguiente prioridad es eliminar una Base, después a la última Policía de una casilla si es posible: lo último es casi posible en Kabul, pero la más alta prioridad de reemplazar 1 ficha con una Guerrilla impide el uso de Infiltración para eliminar ambas Policías. Finalmente, la casilla para Infiltración se elige al azar. Kabul resulta ser la única casilla en la que Infiltración es posible. Los Talibanes eliminan 1 Policía (8.1.2 especifica la eliminación de Policía y después Tropas equitativamente) de Kabul y colocan otra Guerrilla Talibán allí. El Patrocinio baja a 1 y COIN+Patrocinio a 9.



Carta jugada

En el mazo

3) Se juega *Strategic Partners*, revelándose *Tehrik-i-Taliban Pakistan* como carta siguiente. Estando el Gobierno y los Talibanes No Elegibles, los Señores de la Guerra son la 1ª Elegible en *Strategic Partners*. El Evento sombreado modificaría Islamabad, planteando la pregunta de si una Facción Sin Jugador elegirá el Evento (8.1). Los Señores de la Guerra sólo lo hacen en partidas en las que el Talibán es también una Facción Sin Jugador: lo son en esta, así que los Señores de la Guerra ejecutarán este Evento relacionado con Islamabad. Islamabad se cambia a Financiación Endurecida, y le toca al jugador de la Coalición.

El jugador está preocupado por la infiltración de la capital y decide Barrer. Las fuerzas de Kabul Barren allí para exponer a las Guerrillas (3.2.3), mientras que 3 Tropas de la Coalición y 3 del Gobierno Barren desde Khowsht a Paktika para obtener el Control (COIN+Patrocinio a

4) Se juega *Tehrik-i-Taliban Pakistan*, revelándose *MANPADS Scare* como siguiente carta. Los Talibanes son Elegibles, no hay instrucciones especiales para el Evento, así que pueden ejecutarlo, lo que significa para el Talibán el texto sombreado (8.4.2). Primero, colocarán dos fichas en o adyacentes a Pakistán. Según las directrices de 8.1.2, colocarán Bases si pueden. Cuando se colocan fichas por un Evento, 8.4.4 nos dice que deben seleccionarse casillas para colocar tantas Bases como sea posible, y después otras fichas. Siguiendo estas prioridades, los Talibanes seleccionarán una casilla en la que puedan colocar 2 Bases si es posible, que sí que lo es en varias casillas en o adyacentes a Pakistán. Una tirada en Casillas Aleatorias da 6, 1, 3, Badakhshan, que tiene sitio para 2 Bases y está adyacente a Northwest Frontier en Pakistán. El Talibán recibe 2 Bases y Control Talibán allí (Oposición+Bases a 7, Pob Sin Control a 14). El resto del Evento aumenta entonces los Recursos del Talibán de 0 a 3.

Para la Actividad Especial, la tabla de flujo del Gobierno señala de Entrenamiento a Gobierno. Gobernar precisa de Control COIN y o bien Apoyo o Población 0. Hay 2 de estas casillas con Control COIN en el mapa: Khowst con Apoyo y Zabol con Pob 0.



© 2013 GMT Games, LLC

Las prioridades del Gobierno son seleccionar hasta 2 casillas al azar (entre las candidatas), así que Gobernará en Khowst y Zabol. Siguiendo los puntos de prioridades (y los requisitos para la Actividad Especial Gobierno), el Gobierno Sin Jugador transferirá Ayuda a Patrocinio o colocará un marcador de Retornados +1 Pob. Ninguna casilla en la que se ha Gobernado tiene Apoyo sin Base de la Coalición, así que la única opción son los marcadores +1 Pob. COIN+Patrocinio se aumenta en 2, a 21, y Apoyo+Disponibles en 1, a 17, debido al crecimiento del populacho en apoyo en Khowst.



Carta jugada

En el mazo

5) Se juega *MANPADS Scare*, revelándose *Propaganda!* como siguiente carta. La Financiación de Islamabad mantiene a los Talibanes Elegibles a pesar de que jugaron en la anterior carta, y son la 1ª Elegible en *MANPADS Scare*. No hay aureola de instrucciones especiales, pero el evento sombreado se considera inefectivo porque es un Evento de Impulso (5.4) que no es *Mullah Omar*, y la siguiente carta a la vista es *Propaganda!* (8.1).

Así que el Talibán elige Operaciones y Actividad Especial. Tiene menos de 15 Guerrillas Activas, pero aún tiene más de 15 fichas disponibles, así que se Reagrupa. Según el primer punto de Reagrupamiento, el Talibán gasta 2 de sus 3 Recursos para Ocultar a las Guerrillas de Paktika y Zabol. Según el segundo punto, reemplaza 2 de sus 4 Guerrillas en Northwest Frontier y Waziristan con una base cada una, con un coste de 0 Recursos por el Reagrupamiento debido a Islamabad (6.6.1). Oposición+Bases sube a 9. Según el siguiente punto, el Talibán gasta su último Recurso para

colocar una tercera Guerrilla en Kabul. Al quedarse ahora con 0 Recursos, lo único que puede hacer entre las restantes prioridades en Reagrupamiento es colocar una Guerrilla para añadir Control en Balochistan por 0 Recursos.



Los Talibanes se recuperan dramáticamente en Paktika

Como Actividad Especial Talibán, la Extorsión en las principales LdCs no es todavía posible, así que el Talibán se Infiltra para reemplazar la Base del Gobierno desprotegida de Paktika con una Guerrilla (porque no es posible la Infiltración en una LdC, y eliminar una Base es una prioridad más alta que eliminar la última Policía de Kabul). El Patrocinio baja a 0, el Control de Paktika cambia a Talibán, y COIN+Patrocinio baja de nuevo en 2, a 10.

Siendo el último movimiento antes de la comprobación de la victoria de la Ronda de Propaganda, el jugador tiene que ser ahora muy cuidadoso. Ni los Señores de la Guerra ni el Gobierno son una amenaza, pero los Talibanes tienen un margen de victoria de -11 comparado con el margen de -13 de la Coalición (7.3). Según las condiciones de victoria para 1 jugador (8.9), la partida acabará en victoria Talibán a menos que el jugador pueda mantener el margen de la Coalición al menos tan alto (no más negativo) como el de los Talibanes. Eso significa ¡bajar el margen Talibán o aumentar el de la Coalición en al menos 2 con una sola carta!

La Coalición tiene disponible tanto el Evento *MANPADS Scare* como una OpLim. Al no tener la opción de una Actividad Especial, usar Oleada para salir de Afganistán para aumentar el margen de la Coalición no es una opción. Pero hay al



Afganistán en la víspera de la primera Ronda de Propaganda: los Talibanes siguen siendo la principal amenaza

menos dos maneras de afectar a los márgenes de victoria relativos: Entrenar permitiría una Acción Cívica para aumentar el apoyo a favor de un margen de la Coalición mayor, por ejemplo en Kabul; un Asalto permitiría eliminar las 2 Bases Talibán desprotegidas de Badakhshan para reducir la puntuación de Oposición+Bases de los Talibanes.

Al jugador le encantaría Entrenar gratis en Kabul (por medio del Evento) para aumentar las escasas defensas de la capital contra los infiltrados Talibanes y entonces ejecutar la Acción Cívica para obtener +3 de Apoyo. Pero el impedimento que tiene esa opción es que la Acción Cívica costaría Recursos al Gobierno incluso aunque el Entrenamiento sea gratis (3.2.1), y los Recursos del Gobierno de 2 no son suficientes para modificar una casilla.

Así que el jugador usará en su lugar la parte sin sombrear de *MANPADS Scare* para reducir a los Talibanes utilizando el Transporte Aéreo hasta Badakhshan y eliminando las 2 Bases que hay allí. El jugador también usa el Transporte Aéreo a mayor escala del Evento para abandonar el

desastre de Paktika, reforzar Kabul, y posicionar fuerzas para una Acción Cívica en la Ronda de Propaganda inmediata. El Transporte Aéreo mueve 3 Tropas del gobierno de Herat y 1 Tropa de la Coalición de Khowst a Badakhshan, 1 Tropa de la Coalición de Paktika a Kandahar, y 2 Tropas de la Coalición de Paktika a Kabul. Un Asalto gratuito en Badakhshan liderado por la Coalición elimina las 2 Bases Talibanes que hay allí, bajando Oposición+Bases a 7 y el margen de victoria Talibán a -13, ganando Control COIN de la casilla y subiendo COIN+Patrocinio a 11.

El jugador suspira aliviado, ¡cerciorándose de que el temprano afianzamiento de la Coalición en Afganistán casi hizo saltar la banca que respalda la guerra!

6) Se juega *Propaganda!*, revelando *Suicide Bombers* como siguiente carta.

Victoria. Ninguna Facción Sin Jugador excede sus objetivos de victoria. Sus márgenes son: Talibanes -13, Gobierno -24 y Señores de la Guerra -27. El margen del jugador de la Coalición es de -13, igual al de los Talibanes. Ninguna Facción tiene un margen mayor que el del jugador, así que el jugador no pierde (8.9).

Recursos. Los Recursos del Gobierno suben de 2 a 25 (+11 de Ayuda, +12 de las LdCs), los de los Talibanes de 0 a 6, y los de los Señores de la Guerra de 13 a 15.

Apoyo. El jugador de la Coalición tiene primero la opción de la Acción Cívica en Kabul y Kandahar, así que lleva a ambas a Apoyo (Recursos del Gobierno -6 a 19, Apoyo+Disponible +5 a 22).

Después el Gobierno tiene la opción de Acciones Cívicas en Herat. Sin embargo, Herat tiene Base de la Coalición, y el Gobierno Sin Jugador no compra Acciones Cívicas durante la Fase de Apoyo donde hay Bases de la Coalición (8.6.6).

Finalmente, el Talibán Sin Jugador compra toda la Sharía que puede (8.7.7), en este caso en Ghowr (Recursos Talibanes a 5, Oposición+Bases a 8).

Redespliegue. La Deserción del Gobierno Sin Jugador eliminará cubos según 8.1.2 (3º punto), esto es, eliminando Policía y Tropas equitativamente en cada casilla, Policía primero. Herat y Kabul pierden todas 1 Policía, Khowst 3 Policías, Kandahar 1 Policía y 1 Tropa del Gobierno y Badakhshan 1 Tropa del Gobierno.

A continuación, el jugador podría redesplegar Tropas de la Coalición desde Badakhshan y Zabol, pero decide mantenerse firme y quedarse.

Entonces las Tropas del Gobierno deben Redesplegar desde Badakhshan, donde no hay Base COIN. El Gobierno Sin Jugador Redesplegará Tropas para asegurar el Control COIN de Kabul (ya tiene Control COIN) y entonces para distribuir sus tropas equitativamente (8.6.7). No hay Tropas del Gobierno en las Bases COIN de Kandahar y Khowst, así que 1 Tropa de Badakhshan va a parar a cada una de estas Provincias.

Ahora el Gobierno Redespliega Policía para mantener el Control (no se perdió en ningún sitio debido al Redespliegue de Tropas del Gobierno, puesto que la Coalición permaneció en Badakhshan) y para cubrir las carreteras de abastecimiento con 2 Policías cada una, manteniendo con tales

Redespliegues a la Policía repartida lo más homogéneamente posible (8.6.7). Dos Policías dejan Kandahar para marchar a la Ldc de Econ 3, y 2 salen de Khowst hacia la Ldc de Econ 4.

Finalmente, los Talibanes deben Redesplegar las Guerrillas a sus Bases Controladas o a provincias Pastún de Pakistán: eso implica a las únicas Guerrillas que hay en Ghowr y Balochistan. El Talibán Sin Jugador Redespliega para repartir sus Guerrillas lo más homogéneamente posible, yendo las Guerrillas impares a casillas afganas si es posible. La Base de Zabol tiene Control COIN, y la Base afgana de Paktika tiene más Guerrillas Talibán que cada una de las casillas con Base de Pakistán, así que las Guerrillas de Ghowr y de Balochistan Redespliegan en Northwest Frontier y Waziristan respectivamente. Ghowr está ahora Sin Control: Pob Sin Control a 15.

Reinicio. Islamabad permanece en Finaciación, pero deja de estar Endurecida. Las Guerrillas de Kabul se Ocultan. Todas las Facciones son Elegibles.



Carta jugada

En el mazo

7) Se juega *Suicide Bombers*, revelándose *Mountain Fastness* como siguiente carta. El Talibán es la 1ª Elegible: El Talibán Sin Jugador sólo juega Eventos de Capacidades si una tirada de dado queda por debajo del número de cartas de Propaganda restantes. Sólo se ha jugado 1 Propaganda, quedando aún 5 por salir. El jugador tira un dado: “2” significa que el Talibán juega el Evento, añadiendo el marcador sombreado “Suicide” a su casilla de Capacidades. (El jugador coloca también la carta *Suicide*

Bombers cerca de la esquina Talibán del tablero como recordatorio.)

Los Señores de la Guerra son la 2ª Elegible para Ops y Actividad Especial. Tienen al menos 6 fichas Disponibles, así que se Reagrupan en 3 casillas, en este caso colocando 3 Guerrillas en su Base de Konduz y 1 en Helmand, después 1 Guerrilla en una Provincia seleccionada al azar: Khowst. (Cultivo ya era posible en Konduz o en Helmand, así que la 3ª casilla para Reagrupamiento no tuvo que ser una candidata para Cultivo, 8.5.1) Los Recursos de los Señores de la Guerra bajan 3 a 12.

Los Señores de la Guerra Cultivan entonces en Konduz o en Helmand: ambas tienen ya Base de los Señores de la Guerra, así que tienen idéntica prioridad, y Khowst tiene demasiada Policía. Una tirada al azar añade la nueva Base de los Señores de la Guerra a Konduz.

El jugador modifica ahora los cilindros de Elegibilidad. Los Señores de la Guerra se mueven a No Elegible, pero los Talibanes no: ¡la Financiación de Islamabad permite al Talibán Sin Jugador ejecutar Eventos y permanecer Elegible (8.7.6)!

Aureola: Es el momento de comprobar las instrucciones para el Evento en la hoja de ayuda para el Talibán Sin Jugador (8.4.1).



Carta jugada

En el mazo

8) Se juega *Mountain Fastness*, revelándose *Teetotalers* como siguiente carta. Los Señores de la Guerra están No Elegibles, lo que deja de nuevo a los Talibanes como 1ª Elegible. Observando la aureola alrededor del símbolo de los Talibanes en la carta *Mountain Fastness*, el jugador consulta la

sección de la parte inferior de la hoja del Talibán Sin Jugador y encuentra las siguientes instrucciones:

Mountain Fastness: Coloca 1-2 Bases que estén protegidas por una Guerrilla Talibán o, si no puede ser así, Ops y Actividad Especial.

El Talibán ejecutará el Evento sombreado, según lo modifican las instrucciones. Normalmente, una Facción Sin Jugador coloca tantas de sus propias Bases como el texto del Evento le permita (8.1.2 3º punto, 8.4.3, y 8.4.4 3º punto). Como el Evento pide colocar “2 fichas Insurgentes cualesquiera”, eso significaría normalmente colocar 2 Bases Talibanes en algún sitio. Sin embargo, el Evento requiere que las fichas vayan a una sola casilla de Montaña (“una Montaña”), y las instrucciones especiales que acabamos de ver especifican que el Talibán Sin Jugador coloque “1-2 Bases que estén protegidas por una Guerrilla Talibán”. No hay casilla de Montaña con sitio para 2 Bases y donde ya esté presente una Guerrilla Talibán que las proteja (de hecho, ninguna en la que ya haya Guerrillas Talibán), así que la única forma de cumplir las instrucciones es que el Talibán coloque 1 Base y 1 Guerrilla.

Una tirada en Casillas Aleatorias lleva a (sí, de nuevo), Khowst, que recibe las 2 fichas Talibán (Oposición+Bases a 9). (Si hubiera habido Guerrillas Activas en la casilla, sólo las Talibanes y no las de los Señores de la Guerra se girarían a Ocultas debido al Evento, según 8.4.4 1º punto). El Talibán ejecutó un Evento teniendo Financiación de Islamabad, así que permanece Elegible de nuevo.

El gobierno es la 2ª Elegible para Ops y Actividad Especial: Entrenará para colocar 3 Policías y 3 Tropas disponibles en cada una de las siguientes casillas: Kabul, Khowst, Kandahar, y Herat (Recursos del Gobierno -12 a 7). Debido a las Bases de la Coalición que hay en cada una de esas casillas de Entrenamiento, el Gobierno no lleva a cabo Acción Cívica.

Selecciona entonces 2 candidatas aleatorias para Gobernar: resulta ser que los únicos candidatos (Control COIN con Apoyo o

Población 0) son Kabul y Kandahar. Ambas tienen Bases de la Coalición, así que el efecto es añadir marcadores de +1 Retornados a las dos (COIN+Patrocinio +2 a 13; Apoyo+Disponibles +2 a 24).

9) Se juega *Teetotalers*, revelándose *Find Fix Finish* como siguiente carta. Los Señores de la Guerra son la 1ª Elegible, con instrucciones especiales para el Evento indicadas por la aureola en el símbolo de los Señores de la Guerra de *Teetotalers*. Las instrucciones relevantes en la hoja para los Señores de la Guerra Sin Jugador dicen: Contractor Surge, Mine Removal, Teetotalers: Si la Coalición es un jugador, elige Ops & Actividad Especial en su lugar. Así que los Señores de la Guerra no jugarán el Evento finalmente, puesto que la Coalición es un jugador en esta partida. En este caso, los Señores de la Guerra se reagruparán en su lugar en Khowst para reemplazar 2 Guerrillas con una Base en Helmand y para colocar 1 Guerrilla en Khowst y otra en Nuristan, y entonces Cultivar en una Base de Nuristan (Recursos de los Señores de la Guerra -3 a 9).

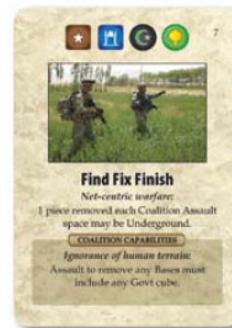
Los Talibanes son la 2ª Elegible y también tienen instrucciones para *Teetotales*. Son simples: “Eligen Ops y Actividad Especial en su lugar.” El Talibán todavía tiene fichas disponibles suficientes para Reagrupar. Reemplaza primero 2 Guerrillas para añadir una Base Talibán en Paktika y en Kabul (joh, oh!). Oposición+Bases aumenta a 11 y los Recursos Talibanes bajan a 3.

Los Talibanes añadirán entonces Guerrillas a una casilla para ganar Control: una tirada en Casillas Aleatorias selecciona Farah (Recursos Talibanes a 2). Entonces gastan otro Recurso (bajan a 1) para colocar Guerrillas en una casilla en la que ya tengan 1 o 2 (una tirada aleatoria añade 4 a Khowst). Finalmente, gastan su último recurso para añadir Guerrillas a una de sus casillas con Bases fuera de Pakistán -1 Guerrilla a Zabol- y a todas sus Bases de

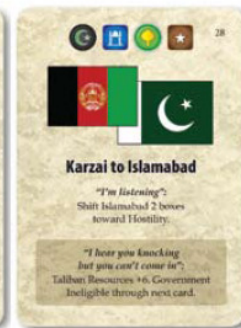
Pakistán sin coste -3 a NW Frontier y 3 a Waziristan-.

El Talibán Extorsionaría a continuación las LdCs de mayor Econ, pero eso no es posible. Así que se Infiltra: las candidatas son Kabul y Khowst; una tirada selecciona Khowst, donde 1 Policía es reemplazado por otra Guerrilla Talibán. (Esto deja al Talibán con sólo 7 Guerrillas y 3 Bases Disponibles; el Patrocinio ya está en 0).

El Talibán, junto con los Señores de la Guerra, ¡queda finalmente No Elegible!



Carta jugada



En el mazo

10) Se juega *Find Fix Finish*, revelándose *Karzai to Islamabad*. La Coalición y el Gobierno son la 1ª y 2ª Elegibles respectivamente. Al jugador le encantaría hacer Ops y Actividad Especial y tener amigos en el Gobierno proporciona la Capacidad de *Find Fix Finish*; sin embargo, el Gobierno Sin Jugador no optará por Eventos de Capacidades en partidas en los que la Coalición es un jugador (8.1 2º punto). Así que si el jugador quiere la Capacidad Sin Sombrear, la Coalición tendrá que ejecutar el Evento, lo que hace.

Le toca al Gobierno y hace Ops y Actividad Especial: tiene 12 Tropas, 4 Policías y 3 Bases todavía Disponibles: suficientes para cumplir la condición de 16+ fichas para Entrenamiento. Con sólo 7 recursos, Entrenará en tan sólo 2 casillas. No hay ninguna casilla adecuada para recibir una Base siguiendo la prioridad del Entrenamiento. Así que se colocarán cubos con el Entrenamiento, primero donde no haya más de 6 cubos del Gobierno en exceso de aquellos necesarios para el Control COIN: esto no se cumple en

ninguna casilla con Bases COIN. Ni tampoco hay ninguna casilla en la que se pudiera colocar cubos y hacer Acción Cívica excepto donde haya Bases de la Coalición (lo cual requeriría una Base del Gobierno o que no hubiese Base de la Coalición y que no hubiese Apoyo en Kabul). Así que se colocan 3 Policías y 3 Tropas primero en una Base COIN al azar – Khowst–, después la última Policía Disponible y 5 Tropas en otra, Kandahar (los Recursos del Gobierno a 1).

No es posible una Acción Cívica con tan sólo 1 Recurso; en cualquier caso, tampoco ninguna casilla de Entrenamiento sería apta.

A continuación, el Gobierno va a Gobernar en 2 casillas aleatorias en las que surta efecto. Pero no hay tales casillas: Todas las que tienen Control COIN y o bien Apoyo o bien Población 0 ya tienen una Base de la Coalición (que bloquea el Patrocinio) o marcadores de +1 Pob (limitados a 1 por casilla, así que no se puede añadir ninguno).

Así que el Gobierno Transportará en su lugar como Actividad Especial (8.6.2). El jugador selecciona primero la casilla de origen: aquella con más Tropas del Gobierno en exceso de las necesarias para el Control COIN. Esta casilla es Kandahar, en la que todas las 9 Tropas del Gobierno están en exceso de las fichas COIN necesarias para mantener el Control COIN allí. Ocho de esas 9 moverán (porque el Transporte del Gobierno Sin Jugador siempre deja al menos 1 cubo de Tropas detrás).

A continuación, el jugador determina el destino. La primera prioridad es una Provincia con Policía pero sin otras fichas COIN (incluyendo Bases): no hay ninguna. La segunda prioridad es añadir la mayor Población con Control COIN posible, eliminando Control Talibán si eso también es posible. Será posible para las 8 Tropas añadir Control COIN a como mucho 2 Provincias de Pob 2, de las cuales hay varias en el norte. (Ninguna Provincia de Pob 2 está Controlada por los Talibanes.)

La Tropas tendrán que ser capaces de llegar a la Provincia, sin embargo, lo que incluye

pagar a los Señores de la Guerra 1 Recurso del Gobierno por casilla (¡LdC, Ciudad o Provincia!) a la que entren en la haya alguna Guerrilla (4.3.2). Quedando sólo 1 Recurso del Gobierno, el Transporte desde Kandahar no alcanza Nuristan, ni podría bajo ninguna circunstancia llegar a Konduz, que no está adyacente a las LdCs. Así que los destinos candidatos son Balkh o Baghlan.

Una tirada determina que Baghlan es el destino, y 8 Tropas mueven allí desde Kandahar, transfiriendo el último recurso del Gobierno a los Señores de la Guerra por la seguridad en ruta cuando pasan a través de la capital, en la que se han implicado los Talibanes (Control COIN en Baghlan, COIN+Patrocinio +2 a 15, Pob Sin Control -2 a 13, Recursos del Gobierno a 0, y Recursos de los Señores de la Guerra +1 a 10.)

11) Se juega *Karzai to Islamabad*, revelándose *ISR* como la siguiente carta. Los Talibanes son la 1ª Elegible y ejecutan el Evento sombreado. Los Recursos de los Talibanes suben a 6. El Gobierno permanecerá Elegible en la siguiente carta (¡y los Talibanes volverán también a serlo!).

Los Señores de la Guerra tienen Ops y Actividad Especial y continúan su constante aumento Reagrupándose para colocar 1 Guerrilla en Helmand, otra en Khowst, y una tercera en Bamian, donde Cultivan su 6ª Base. Los Señores de la Guerra gastan Recursos hasta bajar a 7.

El jugador señala ahora a la Coalición y a los Talibanes como Elegibles, Señores de la Guerra y Gobierno No Elegibles.



Carta jugada



En el mazo

12) Se juega *ISR*, revelándose *Karzai* como la siguiente carta. El jugador ve que los Talibanes –al contrario que el Gobierno– jugarán la versión sombreada del Evento de Capacidades *ISR* (o, al menos, hay una alta probabilidad, 2 de 3, de hacerlo en un momento tan temprano de la partida, según el 2º punto de 8.1.2). Para evitar esa posibilidad, el jugador debe o coger el Evento para la Coalición, o ejecutar Ops sólo para bloquearlo. El jugador decide ejecutar el Evento, colocando el marcador sin sombrear “ISR”.

Le toca al Talibán: sólo le quedan 10 fichas Activas y ninguna Guerrilla Disponible, así que no se Reagrupa. Mirando el siguiente rombo siguiendo hacia abajo en la hoja para el Talibán Sin Jugador, tiene 1 Guerrilla Oculta o al menos 4 Guerrillas en casillas con Apoyo (en Kabul y Khowst), así que no Marcha. Bajando hasta el último rombo, Apoyo+Disponibles está en 24, así que el Talibán ejecutará Terror.

El Terror está disponible para cambiar Kabul y Khowst a Neutral, y Zabol a Oposición. Se activa una Guerrilla y se añade un marcador de Terror en cada, los Recursos Talibanes bajan a 3, Apoyo+Disponibles baja -7 a 17, y Oposición+Bases aumenta +1 a 12.

A continuación, los Talibanes reciben el beneficio de la Capacidad sombreada *Suicide Bombers*: eliminarán 1 ficha enemiga de Kabul, Khowst o Zabol. Según 8.1.2, la ficha sería del jugador de la Coalición si es posible (1º punto) y una Base antes que Tropas si eso es posible (2º punto). Y ¡ES posible en Khowst, donde no hay Tropas de la Coalición protegiendo la Base de ésta (los cubos del gobierno no protegen a las fichas de la Coalición de *Suicide Bombers*)! La Base de Khowst se coloca en Bajas (según el texto del Evento de Capacidad).

El Talibán Extorsiona entonces en todos los sitios posibles: 1 Guerrilla Oculta Talibán se Activa en cada una: Farah, Paktika, Waziristan, y Northwest Frontier; los Recursos Talibanes ganan +4 a 7.

13) Se juega *Karzai*, revelándose la siguiente carta. El Gobierno es la 1ª Elegible para el Evento sin sombrear. Si no fuera por el Apoyo que queda en Kandahar, el texto del Evento sería Inefectivo: no habría casillas con Apoyo, y por lo tanto no se conseguiría Patrocinio ni nada por el Evento. En tal caso, la Facción Sin Jugador ejecutaría Ops y Actividad Especial en su lugar (3º punto 8.1). Al tener Apoyo Kandahar, sin embargo, el Evento es “efectivo” (aunque no mucho). El Gobierno ejecuta la parte no sombreada de *Karzai*, el Patrocinio gana +1 y pasa a 1, y COIN+Patrocinio sube a 16.

Le toca ahora a los Señores de la Guerra, 2ª Elegible para Ops y Actividad Especial. Es el momento de que sigas tú desde aquí si has estado jugando con nosotros estas situaciones en tu tablero: hemos visto los principales conceptos de las Facciones Sin Jugador. Ejecuta las operaciones de los Señores de la Guerra Sin Jugador y continúa con la siguiente carta. Ten cuidado: ¡la Propaganda podría aparecer en cualquier momento!

Si no tienes la situación desplegada (o si Propaganda es ya la siguiente carta, en cuyo caso el jugador ha perdido), comienza una nueva partida propia. ¡Que te diviertas!



Una oleada de Terror Talibán mina el apoyo de Kabul, y terroristas suicidas provocan grandes pérdidas en una Base de la Coalición.



Ejemplo de Marcha de los Talibanes Sin Jugador

La Marcha ocasional de los Talibanes puede ser una Operación Sin Jugador complicada de ejecutar. Para seguir este ejemplo, despliega primero el mapa como está en la ilustración del Ejemplo de Partida con 1 Jugador anterior. O, simplemente, consulta la ilustración de página siguiente.

Supón que los Talibanes están Elegibles para Operaciones. No tienen suficientes fichas Disponibles o Guerrillas Activas para Reagrupar, ni tienen Guerrillas Ocultas o al menos 4 de ellas en LdCs o en Apoyo. Así que, siguiendo los rombos de decisiones de la tabla de flujo del Talibán Sin Jugador, los Talibanes Marcharán. Sigue la lista de puntos de la casilla de Marcha de la hoja del Talibán Sin Jugador, determina las casillas de origen iniciales –las que son candidatas para que las Guerrillas Talibanes Marchen desde ellas–. Debido a que tendrán que dejar al menos 1 Guerrilla Talibán en cada casilla de origen, solo las casillas con Control Talibán con al menos 2 Guerrillas Talibanes podrán elegirse. En nuestro ejemplo, estas casillas son Northwest Frontier y Waziristan (no

Paktika, que sólo tiene 1 Guerrilla). Puedes señalar estas casillas de origen con peones blancos.

A. El primer grupo de destinos potenciales adyacentes a estas casillas de origen que mirar son LdCs Sin Sabotear y después Kabul, hasta que cada una tenga 1 Talibán más que las demás, hasta un máximo de 2 Guerrillas Talibán en cada. Las LdCs de Econ 3 y 4 están adyacentes a las casillas de origen y no tienen Talibanes en ellas; Kabul no está adyacente a ninguna casilla de origen. Así que los Talibanes Marchan a las carreteras de Econ 3 y 4. Marchan ateniéndose a las limitaciones de la regla general 8.1.2, incluyendo Marchar sólo con las suficientes Guerrillas para mantenerse Ocultas si pueden. Hay 2 cubos en cada LdC (y las LdCs no son Pastún), así que el Talibán moverá 1 Guerrilla a cada LdC desde Northwest Frontier y Waziristan respectivamente (0 Recursos).

B. Según el siguiente punto de prioridades de la casilla, los Talibanes Marcharán a 2 Provincias adyacentes a las casillas de origen que no tengan ni Oposición ni Control Talibán. Las candidatas incluyen todas las Provincias afganas que hacen



frontera con Pakistán excepto Paktika (que tiene tanto Oposición como Control Talibán), más Balochistan. Así que se determinarán los destinos al azar mediante una tirada en Casillas Aleatorias. Una tirada de 6 canela, 6 negro y 6 verde indica Kandahar. Una segunda tirada de 2, 5, 6 indica Paktika *—que no es candidata—*, que señala a Waziristan *—un origen, no un destino—*, después Khowst. Primero, las Guerrillas Marchan según 8.1.2 desde Waziristan a Kandahar (Pastún, así que la activación no tiene importancia), dejando 1 Guerrilla (Oculta si es posible) en Waziristan: es decir, que 1 Guerrilla Activa y 3 Ocultas entran en Kandahar. Esto deja a Northwest Frontier como origen para la Marcha a Khowst: de nuevo, 1 Guerrilla Activa y 3 Ocultas mueven, uniéndose a la lucha en Khowst. El coste vuelve a ser de 0 debido a la Financiación de Islamabad.

C. El Talibán Marchará ahora hasta a 2 Provincias más que cumplan las condiciones de destino anteriores, pero no necesitan estar adyacentes a las de origen; sólo hace falta que se pueda llegar a ellas a través de rutas Pastún (3.3.2). Además, los destinos Pastún por encima o a lo largo de tales rutas se convierten en orígenes añadidos, en nuestro ejemplo, Kandahar y Khowst. Tiradas de 4, 1,2 y 1, 6,5 en

Casillas Aleatorias llevan a Ghazni y Nuristan, respectivamente, como destinos. Ambos orígenes pueden alcanzar Ghazni, pero Khowst es más barato y está más cerca y tiene todas las Guerrillas necesarias. El Talibán Marcha para esta prioridad con las suficientes Guerrillas para ganar Control Talibán. Así que 1 Guerrilla Oculta Marcha de Khowst a Ghazni, añadiendo Control. Similarmente, 3 Guerrillas Talibán Ocultas Marchan de Khowst a Nuristan y añaden allí Control Talibán (-2 Recursos en total).

La Marcha está completa. ¡Los Talibanes se Ocultan ahora!

Notas de los Diseñadores

Brian Train:

Orígenes

He estado diseñando wargames durante 20 años. De los aproximadamente 30 diseños que he publicado, la mayoría son juegos que tratan sobre situaciones de “guerras irregulares”. Esta es mi contribución al casi absurdamente pequeño número de wargames de tablero del “hobby” que ha sido publicado (quizás 200-300 de unos 10.000 títulos) sobre lo que ha demostrado ser el modo dominante de conflicto armado de los últimos 60 años (y algunos sostendrían que ha sido el modo dominante

de conflicto desde que el Hombre comenzó a usar la violencia organizada).

La casi ausencia de tales juegos en el mercado civil se invierte en el gran número de juegos y simulaciones “serios” producidos por y para militares profesionales. Uno puede aprehender las razones básicas para esto bastante rápidamente: después de todo, jugar a un wargame es algo que un jugador quiere hacer con su tiempo libre, quiere divertirse. Ciertamente, comparado con el notado romance de una desesperada carga de caballería o con la tensión de volver a luchar la Batalla de las Ardenas, la guerra irregular es sombría, sin glamour y moralmente complicada, eso cuando todo el ejercicio de intentar modelar no es condenado como de mal gusto. Y aunque lo militar debe centrarse en sus actuales y futuros usos y despliegues, y en la naturaleza de sus posibles enemigos, hay ejemplos de juego que cruzan la línea entre el “hobby” y lo “profesional” hacia un lado y otro, y en cualquier caso es una experiencia de aprendizaje para los jugadores.

Consecuentemente, este nuevo volumen de la serie COIN de GMT Games es una adición bienvenida a la obra para el limitado subgrupo de jugadores de wargames que está lo suficientemente interesados en los eventos actuales para dedicar tiempo a explorarlos en la forma de juego de tablero. En la primavera de 2012, Volko me propuso colaborar en el diseño de la serie COIN. Aproveché de inmediato la oportunidad y sugerí Afganistán como tema porque ya tenía cierta experiencia con el sistema COIN por las pruebas con *Andean Abyss*, y ya había diseñado o participado en el trabajo de desarrollo de varios juegos sobre Afganistán a nivel de campaña. Quería hacer algo con la guerra completa. Hasta ahora, los únicos juegos que habían tratado un conflicto con todo Afganistán habían sido de Joe Miranda (*Holy War Afghanistan*, *First Afghan War*, *Second Afghan War*, *Asia Crossroads*) y para otros períodos. Pensé que ya era hora de intentar abordar la Quinta Guerra Afgana (o quizás es la Sexta) a nivel estratégico, de una manera que resaltara las capacidades

asimétricas y las intenciones de las fuerzas implicadas. El juego adquirió su forma básica bastante rápidamente: en unos dos meses (ambos tenemos trabajo y niños) estábamos realizando las pruebas de lo que esencialmente es el juego que tenéis ahora en vuestras manos.

Los Fundamentos

Al diseñar un wargame, hay una considerable suma de asunción, abstracción y de “alisamiento” necesarios para que el juego sea entendible y jugable en una cantidad de tiempo razonable. De aquí que se prefieran “sistemas” de juego, donde una vez has aprendido un juego de la serie puedes coger los otros rápidamente. Tanto si ya has jugado a los otros juegos de la serie COIN como si no, si esta es la primera vez que te sientas a jugar a este juego, estarás bastante interesado en saber cómo funciona. Pero una vez te hayas familiarizado con él o domines las mecánicas, puedes concentrarte entonces en cómo ganarlo. Debes comprender las condiciones de victoria de cada facción, y cada decisión que tomes debe ser cuestionada con respecto a cómo sirve a TU victoria; ten en cuenta que los demás están haciendo lo mismo, y que es bastante posible que alguien se alce con la victoria a mitad de partida mientras que los demás están haciéndose pedazos. El juego no tiene información oculta, excepto la que está escondida en las cabezas de los jugadores, y esto puede llevar a un montón de diálogo interno “él sabe que yo sé que él querrá hacer esto, porque en el último turno hizo aquello, así que haré esta otra cosa para fastidiarle, pero, ¿eso me ayuda?”. Esto, y la interacción de los efectos de segundo orden debido a los eventos y a las acciones de lo que los otros jugadores hacen y no hacen, pueden crear perversos incentivos para que los jugadores cooperen de maneras inesperadas o no.

Las Facciones. La mayor diferencia entre *A Distant Plain* y *Andean Abyss* es que hay dos facciones contrainsurgentes y dos facciones insurgentes, aunque cada facción tiene una interpretación ampliamente diferente de la victoria.

- La Coalición asume el papel tanto de los comandantes de Estados Unidos como de

los de la OTAN conforme la Fuerza Internacional de Asistencia para la Seguridad extiende su mandato a través de más parte de Afganistán durante la partida. No hay diferenciación entre los diversos contingentes nacionales que componen las fuerzas de la Coalición; sin embargo, queda implicado que muchas de las unidades más pequeñas, especialmente aquellas provenientes de países cuyos gobiernos han prescrito roles más restrictivos para su uso, o no están representadas en términos de juego o están subsumidas en las fichas de Bases. Y por supuesto estos gobiernos nacionales son sensibles a recibir bajas; es difícil pero no imposible para los insurgentes reducir el número de tropas de la Coalición disponibles para su uso. Logística y operacionalmente, se asume que la Coalición tiene recursos ilimitados disponibles para sus propias operaciones; el jugador está también en la posición única de poder gastar el dinero del jugador del Gobierno y de mover las tropas de éste. El estado final preferido por la Coalición es la legitimación del estado afgano (lo que se muestra teniendo casillas con Población y Apoyo suficientes) con una mínima presencia de tropas de la Coalición.

- El jugador del Gobierno viene a representar el papel del Primer Ministro Hamid Karzai, que fue elegido presidente en la Conferencia del Proceso de Bonn en 2002 y ha conseguido mantener el poder desde entonces. A través de la colorida y violenta historia de Afganistán, siempre que ha habido un líder central ha demostrado ser un hombre experto en crear y mantener coaliciones, haciendo tratos y alianzas temporales con una gran variedad de competidores ambiciosos. Estos competidores se asocian con él sucesivamente esperando tanto ganancias políticas como materiales y la oportunidad de avanzar sus propias prioridades e intereses. La habilidad del Gobierno para hacer esto y permanecer en el poder se expresan en el juego con la mecánica del Patrocinio, que a su vez informa de su condición de victoria, que también se obtiene de la población bajo Control (y no necesariamente en Apoyo). El Gobierno tiene también el poder único de modificar el “terreno humano” de Afganistán a través de la Acción Gobernar, con la que puede

añadir +1 de Población a cualquier casilla. (Tras la caída del gobierno Talibán en 2001, entre 5 y 6 millones de refugiados volvieron a Afganistán desde el extranjero.) Las fuerzas gubernamentales tanto del Ejército Nacional Afgano (ENA) como de la Policía Nacional Afgana (PNA) son numerosas pero caras de usar (aunque no se muestran en el juego, los costes reales para mantener estas fuerzas son varias veces todo el Producto Interior Bruto del país) y plagadas por las desertiones.

- La facción Talibán representa a tres de los principales jugadores de la oposición – la Quetta Shura Taliban, Red Haqqani y Hezb-i-Islami Gulbuddin – más un número indeterminado de grupos más pequeños y de “guerrillas accidentales” (véase el libro de David Kilcullen del mismo título) que pueden unírseles temporalmente. La gran mayoría de miembros Taliban son de origen Pastún, de ahí que puedan mover más rápido a través de casillas Pastún y de que sean más fáciles de detectar cuando Marchan a casillas No Pastún. También es muy significativo el santuario Talibán de Pakistán: aunque no es inmune a los ataques, forma un área de retaguardia vital para este jugador insurgente. La victoria Talibán se basa en situar la suficiente Población en Oposición, además de afianzarse lo suficiente en el tejido social del país por medio de una gran red de Bases.

- Las fuerzas de los Señores de la Guerra representan una abstracción incluso más grande que la de los Taliban: no sólo representan grupos criminales organizados y tribus Pastún disidentes; esta facción también abarca a muchos de los grupos étnicos no Pastún de Afganistán: Tajiks, Hazaras, Uzbeks, Turcomanos, etc. Están en contra de los Taliban y del nuevo gobierno, los cuales plantean la amenaza de establecer una autoridad dominante y centralizadora. Por ello, la condición de victoria de los Señores de la Guerra depende de grandes cantidades de Población sin controlar y de la adquisición de Recursos, que pueden acumular mediante el Cultivo y el Tráfico de drogas y el contrabando, o recibiendo pagos de la Coalición y del gobierno cuando estos jugadores Transportan o realizan Oleada.

- Nos preguntaron a menudo durante las pruebas y desarrollo del juego por qué Pakistán no se incluía como una quinta facción. El Contador de Islamabad, que cambia según los eventos del juego, es crítico para la libertad de acción de los Talibanes dentro de Pakistán, pero pensamos que ni se confirmaba históricamente ni era particularmente realista esperar que este país llegara al punto de actuar como aliado total de cualquier otro jugador; hacerlo así habría finalmente comprometido sus intereses. En términos concretos de juego, tampoco habría habido mucho que hacer para un jugador pakistaní.



Erradicación

El Mapa. El mapa muestra todo Afganistán, un país ligeramente más pequeño que Texas. Como en *Andean Abyss*, las 34 provincias reales han sido amalgamadas en 22 Áreas, con grandes cambios en las fronteras para permitir que la “Carretera del Anillo” (el sistema de líneas de comunicación que se extiende desde Shibirghand a Taraghandi) actúe como frontera entre Áreas. Cada Área está considerada según el terreno predominante y la población que contiene (cada punto representa sobre un millón de afganos). Al contrario que en *Andean Abyss*, las Áreas también están señaladas según si la población está dominada por el grupo étnico Pastún, que comprende sobre el 42% de la población. Las divisiones étnicas no eran lo suficientemente significativas en el conflicto de Colombia, pero son una característica importante en la lucha de Afganistán y siempre lo han sido. Los jugadores también observarán que en *Andean Abyss* las casillas podían alcanzar un estado de Apoyo u Oposición Activos o Pasivos, pero que aquí sólo pueden llegar a Apoyo u Oposición. Pensamos que después

de 30 años de invasiones continuas, alteraciones, caos y violencia, y de acuerdo con la tradicional antipatía afgana hacia la autoridad centralizada, la población corriente de una casilla no se entusiasmaría hasta el intenso estado de estar a favor o en contra del Apoyo y la Oposición Activos que supone *Andean Abyss*.

Las Fichas. Los jugadores deberían tener en cuenta que las fichas de unidades del juego no representan unidades de combate exactas y específicas, ni siquiera una proporción fija de tropas, sino porciones “efectivas” de soldados que se asume están presentes o han sido desplegadas en una casilla concreta. Por ejemplo, los Talibanes en el sur de Afganistán están compuesto principalmente por guerrillas locales a tiempo parcial que se unen para la acción cuando son organizadas y dirigidas para serlo debido a la presencia de combatientes a tiempo completo mejor entrenados, o con más recursos, o más altamente motivados. Igualmente, los jugadores pueden asumir la presencia de cierta cantidad de tropas del ENA y de la PNA en el juego que están físicamente presentes en la casillas del mapa pero que no están representadas por cubos de Tropas o de Policía: están allí, pero mayoritariamente inertes o pasivas en sus roles, o simplemente incapaces de llevar a cabo operaciones debido a que no tiene la suficiente fuerza, tienen poco equipamiento, son corruptas o están desmotivadas. Los cubos del gobierno que aparecen representan a las unidades móviles, desplegables y con mayor entrenamiento.

Tratamiento del Tiempo. Similarmente, cada turno del juego no representa un período fijo de tiempo. Es un viejo dicho que el 90% que se pasa en una guerra es esperando a que el otro 10% ocurra. Dependiendo de las Cartas de Evento que salen y de las posiciones de los jugadores en el momento, habrá turnos extremadamente “ajetreados” y otros en los que no ocurrirá mucho. En este marco de referencia, las sucesivas rondas de Propaganda (que tendrán lugar cada 2-25 Cartas de Evento) corresponden a la conclusión de una o más “temporadas de combate” en las que debe tener lugar un

descanso en el tiempo y los jugadores se toman un tiempo para redespiegues a una escala algo mayor para entrar y salir del combate, se hacen cargo de eventos a mayor escala como la desertión acumulada, y similares.

La Historia, como Juego, el Juego como Historia

Este juego se publicó en verano de 2013, antes de la retirada final de la OTAN de las operaciones de combate. Esto es importante de recordar si estás leyendo estas notas en 2020 y burlándote de lo mal que lo hicimos, o maravillándote de lo bien que lo hicimos.

Creo que los juegos más difíciles de diseñar son aquellos que tratan conflictos que todavía están en marcha, porque no tienes el beneficio de la perspectiva de la eficacia o el impacto definitivo de lo que realmente ocurrió. También creo que estos juegos son los más importantes de diseñar, en relación la famosa cita de AJP Taylor de que “la Historia es lo que ocurrió, en el contexto de lo que pudo haber ocurrido en aquel momento.” Necesitamos juegos sobre conflictos contemporáneos, no necesariamente para encontrar alguna clase de clarividencia sobre su final, sino para organizar nuestra comprensión del conflicto, al igual que continuamente intentamos organizar nuestra comprensión del mundo que nos rodea.

No reivindicamos ningún valor predictivo, ni siquiera un orden político particular para este juego. No presenta ninguna “fórmula mágica”, plan perfecto o teoría preferida para una solución infalible para esta guerra, ni de hecho para ninguna insurgencia. Nuestro objetivo era dar a los jugadores tanto un indicio de lo complicada que es esta situación, como de muchos de los factores que contribuyen a su complejidad. Creemos que hemos hecho nuestra investigación para encontrar las asimetrías esenciales entre las cuatro facciones dentro del nivel de abstracción del juego, y poblado el “mundo” del juego con un conjunto de eventos reales (y unos pocos hipotéticos) que pueden o no surgir durante la partida según los jugadores avanzan por el Mazo de Eventos. Esto proporciona también al juego una cualidad nada

planificada, dentro de lo posible, y una rejugabilidad casi infinita. Los escenarios del juego también reflejan el conflicto en tres puntos diferentes de su desarrollo histórico, en caso de que los jugadores quisieran “hacerse cargo” en ciertas coyunturas.

Volko Ruhnke:

¡Que alegría diseñar con Brian Train! Conozco sus sistemas de juegos de diversas insurgencias (¡diversos sistemas!) y, como mencionaba en las notas de diseño de *Andean Abyss*, el sistema que presentaba su juego *Algeria* fue una base esencial para mi acercamiento a la COIN. En la primavera de 2012, antes de que se imprimiera *Andean Abyss*, le propuse hacer un volumen para la Serie COIN conmigo, y que yo aceptaría cualquier tema que él quisiera. Me dijo que el “santo grial” del diseño de juegos sobre insurgencias sería el moderno Afganistán a nivel nacional y ¡nos pusimos en marcha!

Desafíos

Se hizo pues patente desde el principio que Brian buscaba un diseño desafiante. El desafío para mí sería adaptar mi pequeño sistema a un tema bastante diferente tanto al de Colombia como al de Cuba.

Coalición. La inmediata diferencia en Afganistán es la importancia de los contrainsurgentes extranjeros en el conflicto. La Coalición no estaba en el país para quedarse, y cómo llegó y se fue tenía que jugar un papel importante en su estrategia y en las de las otras facciones. Al contrario que en otros juegos sobre fuerzas expedicionarias extranjeras, los niveles de fuerza de la Coalición están de todo menos escritos. El jugador de la Coalición tiene casi completo control sobre el tamaño de las fuerzas extranjeras –su “huella” en el país–, refuerzos y retiradas. Estoy muy contento con cómo, a comienzos de 2013, funciona esta mecánica de “oleada” abierta en muchos juegos para parecerse a la “Oleada” real de 2009-2013.

Talibanes. Brian ya ha mencionado los cálculos para no representar a Pakistán como facción. Eso implicó proporcionar una mecánica separada de “Contador de Islamabad” para conseguir los efectos del santuario Talibán: ni el conflicto de

Colombia ni el de Cuba contemplaron un papel tan prominente para un refugio seguro insurgente a través de una frontera nacional, así que este era un nuevo aspecto en el diseño para mí. El terreno étnico –el impacto del cinturón Pastún tanto en las acciones de los Talibanes como en las de los Señores de la Guerra– era otra.

Pero el elemento sorpresa Talibán fue para mí la posterior adición de la opción de la Sharía durante las operaciones de Entrenamiento, gracias a las recomendaciones del ayudante de pruebas Ahmad Siddiqi (un estudiante doctoral del conflicto afgano). Esta nueva flexibilidad en la nueva facción rebelde añade incluso más incentivos para que las fuerzas COIN eliminen las bases insurgentes y representan la contribución de la ley Islámica a la aparente eficacia para proporcionar gobierno por parte de los Talibanes, especialmente en la resolución de disputas a nivel local, incluso cuando son desafiadas por fuerzas COIN en el área.

Gobierno. Otra sorpresa para mí fue que el Gobierno afgano, en lugar de la Coalición o los Talibanes, resultara ser la facción más difícil de arreglar. Felizmente, contábamos con la clara visión de Brian sobre lo que Karzai y el Gobierno central quieren y cómo difiere de los objetivos y la estrategia de la Coalición. El Gobierno necesita ser el chico grande de la finca después de que la Coalición se retire, y quiere gobernar a la manera tradicional, haciendo que llegue la mayor cantidad de ayuda exterior ahora para reforzar la influencia interna del liderazgo posteriormente. El Sistema COIN ya tenía el Control militar de la Población como condición de victoria (del codiseñador de *Cuba Libre* Jeff Grossman para la facción del Directorio en ese juego) y esto más la adición de la mecánica del “Patrocinio” encajaba con la visión de Brian de los objetivos de Kabul. Para mí, unos resultados muy interesantes y ambiguos de la relación entre los dos jugadores COIN: el grado en el que éstos colaboran o compiten (muy parecido al de las facciones del Gobierno de Colombia y las AUC en *Andean Abyss*) es a menudo lo que moldea la narrativa de una partida multijugador de *A Distant Plain* dada.

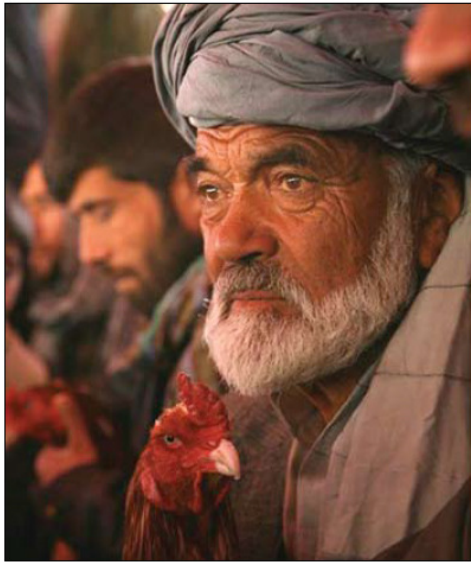
Los objetivos de Patrocinio y Control nos llevaron a la Actividad Especial “Gobierno”. La insurgencia y la contrainsurgencia tratan en definitiva sobre la influencia en el gobierno, y ahora tenemos una actividad que proporciona específicamente a una facción la elección entre gobernar en los intereses de millones (animando con ello al reasentamiento) o de la camarilla del liderazgo (construyendo una red de patrocinio, incluido a expensas del pueblo). Siempre me resulta interesante observar lo frecuentemente que un jugador del Gobierno elige el Patrocinio inmediato por encima de una ganancia en el control de la población por medio de los retornados (y por ello un potencial a largo plazo para el patrocinio como una bonificación).

Señores de la Guerra. Brian había identificado desde el principio el crimen organizado como una facción afgana que debía estar representada. Yo quería incluir la antigua Alianza del Norte, también hombres fuertes regionales anti-Talibanes (y mayoritariamente anti-Pastún). Así que diseñamos una complicada facción amalgamada llamada los Señores de la Guerra. La serie ya ha hecho participar a los jugadores en roles amalgamados: las “FARC” de *Andean Abyss* representan en realidad (la mayoría de las veces) al ELN y a pequeños grupos insurgentes de izquierdas de Colombia; la facción de los “Cárteles” representa en un jugador a las numerosas organizaciones pequeñas que no tienen una toma de decisiones central en absoluto. La amalgama de los Señores de la Guerra de este juego presenta la premisa de que los Señores de la Guerra afganos y la industria del opio están entrelazados. Así que acabamos con un doble objetivo comercial y político –hacer dinero y mantener al país descentralizado–, objetivos que concuerdan con los intereses de los criminales y también de los hombres fuertes por igual, incluso cuando puedan ser individuos separados en el mundo real.

Construcción de los Bots

Quizás lo más desafiante del trabajo de diseño de la Serie COIN ha sido las mecánicas para las Facciones Sin Jugador: algoritmos que sean lo suficientemente simples de ejecutar para que proporcionen

perfiles reconocibles de facciones únicas y un juego desafiante.



Kabuli

En los juegos de la Serie COIN que han salido hasta la fecha aparecen cuatro facciones. Pero mi tradición personal en el hobby se ha centrado en juegos para 2 jugadores. Sabía que tenía que representar la insurgencia como un asunto multilateral, pero no quería limitar los juegos a aquellos grupos que pueden reunir a cuatro jugadores. Y si el juego podía sustituir a uno o más jugadores, entonces incluso la partida en solitario de un juego esencialmente multijugador estaba al alcance.

Mi juego *LABYRINTH: The War on Terror* había sido mi intento inicial de sustituir el rol de un jugador con un algoritmo. Usando el mazo aleatorio de cartas de evento del juego regulado por cartas para determinar, junto con la posición en el tablero, qué acciones cogería un bando sin jugador resultó ser una manera útil de generar narrativa sin tener que pedir a un jugador que “Mirara el párrafo nº119” y cosas así. El mazo de la Serie COIN y la secuencia de juego ofrecen una posibilidad similar. La dedicación del tiempo de los jugadores a repetidas partidas en solitario a *Andean Abyss* desde que se publicó –he oído de un interés mantenido más allá de 40 y 50 partidas– me confirma que esta aproximación ha tenido éxito. Un beneficio

adicional no anticipado ha sido permitir a jugadores individuales, por ejemplo en convenciones, entrar y salir de una partida sin interrumpir un juego cara a cara.

En respuesta a la demanda, en el Volumen II *Cuba Libre* y en este volumen, asumí el reto añadido de representar sin jugadores no sólo a los insurgentes, sino también a las facciones contrainsurgentes, y así, todas las facciones tienen cartas de flujo. Los bots COIN encajaron más rápidamente de lo que había esperado, pero para permitir que al menos dos roles en solitario funcionaran en cada partida –uno contrainsurgente y uno insurgente– evité el anterior grado de “engañar” al jugador para aumentar el desafío, porque el entorno resultante necesario debía de ser estimulante para cualquier rol. Un éxito en particular que yo espero para el juego en solitario de *A Distant Plain* es producir diferentes patrones de oleada para la Coalición a lo largo de varias partidas, para que la experiencia del Talibán en solitario tenga una variedad dramática. Por favor, ¡probadlo a ver!

Un éxito tal en el diseño para jugar en solitario estaría más allá del alcance sin el sudor y las lágrimas de los dedicados ayudantes de pruebas. La Serie COIN no es una excepción en este aspecto. En *A Distant Plain*, Örjan Ariander y Jordan Kehrher destacaron entre el tremendo talento de nuestros equipos de pruebas de juego por su habilidad para diagnosticar las debilidades de los bots y para desarrollar soluciones para reforzarlos.

Juego y Realidad

Acabaré con unas cuantas reflexiones sobre el diseño de un tema histórico todavía fresco –y, para muchos, una herida abierta–. Mi convicción es la de que incluso una simulación aproximada puede añadir algo al intercambio de ideas sobre un tema controvertido, y por ello vale la pena intentar tal simulación en la forma de un juego atractivo. El corolario es que el modo en que los diseñadores de juegos deciden intentar representar sus percepciones de una realidad controvertida importa y es blanco legítimo para la crítica.

Primero, como observa Brian, no pretendemos con este juego de tablero y con todas sus simplificaciones estar prediciendo nada de lo que pueda pasar en Afganistán. Sin embargo, espereamos que jugar al juego ayudará al menos a aquellos interesados a explorar y que ayudará a iluminar algunas de las relaciones y peculiaridades de este complejo conflicto que se continúa representando allí.

Segundo, al intentar proporcionar tal exploración por medio de un juego, Brian y yo hemos buscado evitar juicios de valor. No buscamos aquí convencer a nadie sobre lo correcto o incorrecto de una particular política conectada al tema. En su lugar hemos aspirado a la representación respetuosa de todos los grupos, como nosotros pensamos que ellos quizá se vean a sí mismos, incluso aunque nosotros como ciudadanos de naciones que han sido participantes del conflicto inevitablemente tengamos lealtades.

Sin embargo, como con toda observación humana, nuestro esfuerzo puede no llegar a la completa objetividad. En cuanto a mí, vivo y trabajo dentro de un país de la Coalición: tengo perspectivas que inevitablemente se deslizarán en cualquier diseño que haga. Algunos ayudantes de pruebas pensaron que la Coalición resultaba demasiado “limpia” en *A Distant Plain*, y puede que haya algo de eso. Otros pensaron lo contrario, así que me aferro a la esperanza de que hemos conseguido algo intermedio.

Una crítica contraria sería que la estructura de las condiciones de victoria de las cuatro facciones representa injustamente la estrategia de la Coalición como condenada a una “victoria” simplemente efímera que las fuerzas dentro del país deben inevitablemente invertir una vez las fuerzas de la Coalición se marchan, y que la representación del esfuerzo de la Coalición luchando por un Gobierno afgano que claramente tiene objetivos rivales es un rechazo injusto de la sabiduría de lo que los responsables políticos estaban intentando hacer en Afganistán. Al final, el equilibrio perfecto a los ojos de los jugadores

educados eludirá cualquier diseño sobre este tema. Tendré que aceptar lo que sea.

Me gustaría agradecer el profundo y diligente trabajo de las personas que han realizado las pruebas de juego, del incansable desarrollador de la serie Mike Bertucelli, y de los fabulosos equipos de diseño artístico y producción de GMT Games.

Finalmente, Brian y yo quisiéramos dedicar este diseño a los guerreros heridos: os necesitamos en casa igualmente.

Volko F. Ruhnke
Vienna, Virginia
March, 2013

TEXTO Y TRASFONDO DE LOS EVENTOS

Esta sección reproduce el texto completo de todas las cartas de evento, junto con comentarios y trasfondo histórico, muchos citando el nombre del autor tal y como aparece en la lista de Fuentes Seleccionadas. (Cuando una fuente tiene varios autores, se cita el nombre del primer autor.)

1. ISR **CTGW**

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Overhead intel (Información desde lo alto):

En cada Op de Barrido de la Coalición, la Coalición puede Activar otras 3 Guerrillas en 1 casilla cualquiera.

Competition for targeting assets (Competición para fijar efectivos como objetivo): El Ataque Aéreo no puede acompañar al Barrido.

La Coalición tenía superioridad tecnológica sobre los insurgentes, especialmente en el aire. El reconocimiento y la vigilancia fueron llevados a cabo por efectivos que iban desde aviones de 4 libras lanzados al aire por un soldado hasta satélites; pero esos efectivos no estaban disponibles universalmente, ni eran universalmente eficaces.

2. Predators **CTGW**

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Sanctuary denied (Santuario denegado): En 1 casilla por Ataque Aéreo, 1 ficha objetivo

puede estar Oculta y ser ignorada para Islamabad.

Collateral damage:

Cada casilla objetivo de Ataque Aéreo añade +1 Recurso Talibán.

El Vehículo Aéreo No Tripulado Predator (UAV)

fue usado por la Coalición en Afganistán desde el mismísimo comienzo de las hostilidades en 2001. Podía estar hasta 24 horas en el aire, volando a altitudes de hasta 26.000 pies. Algunos modelos estaban desarmados y sólo llevaban cámaras de TV, radar y un designador láser; otros también llevaban misiles guiados Hellfire. En cualquier caso, eran controlados por pilotos sentados a unas 7.000 millas, vigilando las pantallas desde trailers en las bases de la Fuerza Aérea en los EE.UU. (Singer, p. 32-35)

3. Reapers CTGW

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Drone war (Guerra de drones): Los Ataques Aéreos pueden eliminar hasta 2 Guerrillas Activas (o 1 Base lo último) por casilla

Controversy (Controversia): Los Ataques Aéreos sólo afectan a 1 casilla.

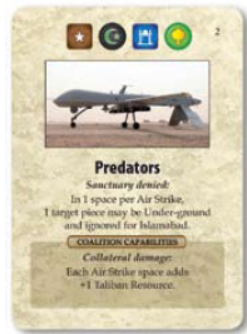
Tras el Predator llegó el UAV Reaper, primero estacionado en Afganistán en 2009. Era más grande, más rápido y con armamento más pesado que el Predator. Todavía se estaban desarrollando modelos más rápidos, más sigilosos y con armamento más pesado. (Singer, p. 116)

4. #2 Is Dead (El nº2 está muerto) CTGW

Leadership loss (Pérdida de líder): Elimina una ficha Talibán de Pakistán. Resta un dado de los Recursos Talibanes.

Martyr (Mártir): Coloca una ficha Talibán en Pakistán. Suma un dado a los Recursos Talibanes.

Para cada líder nº1 insurgente hay un nº2, y varios de éstos fueron eliminados en Afganistán o Pakistán debido a ataques de drones (porque siempre hay un nº3 para ocupar el lugar del nº2). A veces estos ataques de drones no funcionaban como se esperaba, pero eran igualmente



considerados actos maliciosos, intensificando aún más los sentimientos contra la Coalición. (Singer, p.399)

5. Aerostats (Globos aerostáticos) CTWG

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Eye in the Sky (Ojo en el Cielo): La Marcha Talibán cuesta +1 Recurso extra por Casilla, incluidas las LdCs

Bomb kites and weather (Cometas explosivos y tiempo): La Marcha Talibán Activa 1 Guerrilla Oculta por carta.

Cámaras y radares ligeros podían ser transportados por el aire mediante globos atados para que mantuvieran una constante vigilancia sobre carreteras, pasos, desfiladeros o terreno que no podía observarse cerca de bases o de posiciones de combate de la Coalición. (JIEDDO website)

6. US-Pakistan Talks (Negociaciones EE.UU.-Pakistán) CTWG

Feathers smoothed (Plumas alisadas):* Modifica Islamabad 2 casillas hacia Hostilidad.

Frenemies (Eneamigos): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Finaciación.

Hubo muchos encuentros entre oficiales de los gobiernos estadounidense y pakistaní para que se ejerciera presión sobre el santuario Talibán en las Áreas Tribales bajo Administración Federal (FATA) que forman parte de la frontera de Pakistán con Afganistán. El Gobierno de Pakistán, luchando a la vez con el extremismo religioso, la inestabilidad política, una economía débil, la pobreza, el desempleo, el separatismo regional, el terrorismo doméstico, la tensión constante con la India, y un deseo de ejercer influencia sobre Afganistán, fue incapaz de reunir otra cosa que medidas simbólicas contra los combatientes Talibanes y cooperaciones ocasionales con las fuerzas de la Coalición en pasos fronterizos. (Giustozzi p. 21-28; US DIA “(New) Great Game”)

(*: expresión equivalente a “calmar los ánimos”).

7. Find Fix Finish (Buscar, encontrar, terminar) CGTW

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Net-centric warfare (Guerra centrada en las redes): 1 de las fichas eliminadas con

cada Asalto de la Coalición puede estar oculta.

Ignorance of human terrain (Ignorancia del terreno humano): El Asalto para eliminar cualquier Base debe incluir algún cubo del Gobierno.

El concepto de “guerra centrada en las redes” parece que fue confirmado en las primeras etapas de la guerra de Afganistán, cuando pequeños grupos o incluso operadores individuales de las Fuerzas Especiales podían acceder a gran cantidad de datos casi en tiempo real, lo que les permitía moverse rápidamente y causar la máxima alteración al enemigo. Sin embargo, las mejores fotos por satélite del mundo no reemplazaban la necesidad de la capacidad de hablar y aprender del “terreno humano” por el que las tropas están moviéndose. (Singer, p.187-191)

8. SEAL Team 6 (Equipo SEAL 6) CGTW

Taliban ally loses leader (Aliado Talibán pierde líder): Elimina una ficha Talibán de Pakistán. Recursos Talibanes -6.

Sovereignty violated (Soberanía quebrantada): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Financiación.

El 2 de mayo de 2011, miembros del Grupo de Desarrollo de la Guerra Naval Especial de Estados Unidos asaltaron el complejo de Osama bin Laden en Abbottabad, Pakistán, y le mataron. Su eliminación fue el cumplimiento de un objetivo principal de la “Guerra Global al Terrorismo” y un golpe a la eficacia de al-Qaeda como organización. Los artículos capturados en el asalto proporcionaron información significativa sobre el estatus de la organización. El gobierno pakistaní protestó por la incursión estadounidense.

9. Special Forces (Fuerzas Especiales) CGTW

Raids (Incursiones): La Coalición elimina 2 fichas Insurgentes hasta a 1 casilla de sus Tropas.

Incursion suspected (Incursión sospechada): Si la Coalición está adyacente al Pakistán Pastún, modifica Islamabad 2 casillas hacia Financiación.

La Línea Durand que forma la frontera entre Afganistán y Pakistán está poco definida en muchos lugares, y sucedió que las Fuerzas de Operaciones Especiales de la Coalición, “accidentalmente a propósito” deambularon a través de ella para observar campos insurgentes y atacarles con UAV y otros ataques aéreos. El gobierno pakistaní estuvo comprensiblemente sensible ante estos eventos.

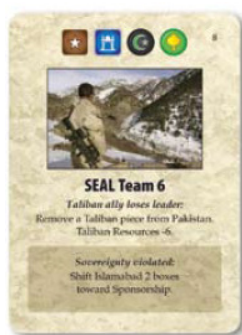
10. Partnering Policy (Política de Colaboración) CGWT

Close knit (Unión estrecha): La Coalición o el Gobierno ejecutan 2 Operaciones Limitadas cualesquiera.

Unraveled (Desenmarañado): Hasta la Propaganda, no son posibles Operaciones de la Coalición que gasten Recursos del Gobierno.

IMPULSO

Los entrenadores y asesores de la Coalición trabajaban como mentores del Ejército Nacional Afgano (ENA) y de la Policía (PNA) desde que se volvieron a crear en 2002. Conforme se iba uniendo progresivamente mayor número de reclutas, y unidades más grandes se formaban y desplegaban, las unidades afganas operaban en colaboración con “equipos de entrenamiento habilitadores” asignados y conjuntamente con unidades completas de la Coalición. En 2009, con la llegada del General Stanley McChrystal como Comandante de la Fuerza Internacional de Asistencia para la Seguridad, estos acuerdos temporales dieron lugar a la política de “colaboración integrada”, con la cual las unidades afganas y de la Coalición iban a vivir y operar desde las mismas bases, y hacer coincidir sus procedimientos operacionales y de mando y sus organizaciones de la manera más completa posible. Hacia 2012, el 90% de unidades del ENA colaboraban con unidades de la OTAN (Brookings Afghanistan Index). Sin embargo, quedaban grandes huecos en el entendimiento cultural, idioma, niveles de apoyo logístico y competencia técnica y la confianza básica que hacían este deseable objetivo difícil de



alcanzar. (Donahue, p. 96; Informe sobre el Progreso, DdD EE.UU, p. 36-39)

11. Strategic Release (Liberación Estratégica) **CGWT**

La Facción ejecutora permanece Elegible. Hasta la Propaganda, se tira un dado por cada casilla en la que se realice Asalto.

1-4 *Los detenidos se cambian de bando:* Reemplaza todas las fichas eliminadas con un cubo del Gobierno.

5-6: *Reincidencia:* Las Guerrillas eliminadas se mueven a una Base de su propietario si es posible.

IMPULSO

Durante algún tiempo, los Estados Unidos operaron el Programa de Liberación Estratégica, bajo el cual un número limitado de influyentes comandantes estratégicos fueron puestos en libertad condicional a cambio de información o del compromiso de intentar la reconciliación con el gobierno, y con la condición de que no volverán a coger las armas de nuevo. (Sieff)

12. Village Stability Operations (Operaciones de Estabilidad de Aldeas) **CGWT**

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Local police (Policía local): La Coalición añade, tras Entrenar, 1 Policía gratis de cualquier lugar a 1 casilla con Tropas de la Coalición.

Police recruits unsteady (Reclutas de la policía inseguros): Los Entrenamientos de la Coalición no colocan más de 1 Policía por casilla.

El concepto de Operaciones de Estabilidad de Aldeas iba a unir la creación de fuerzas de defensa locales, el reforzar o revivir gobiernos locales, y el aprovechar las oportunidades para el desarrollo económico a nivel de aldea, bajo el liderazgo de fuerzas de operaciones especiales de la Coalición o de tropas convencionales entrenadas. Los programas siguiendo estas directrices comenzaron en 2005, pero el concepto se aplicó en una mayor escala desde principios de 2010, junto con la creación de una nueva fuerza de seguridad, la Policía Local Afgana, que había sido extensivamente entrenada por tropas de las Fuerzas Especiales de EE.UU (Hulslander, passim; Informe sobre el Progreso, DdD EE.UU, p. 64-66)

13. Anti-Corruption Drive (Campaña Anticorrupción) **CWTG**

“Esta vez vamos en serio”: Hasta la Propaganda, el Gobierno no transfiere Patrocinio

IMPULSO

Game the system (Manipula el sistema): El Gobierno selecciona las Tropas o Policía objetivo para un Soborno gratuito en 1 casilla y suma +3 de Patrocinio.

La corrupción

generalizada, especialmente el soborno, fue un problema importante en Afganistán y un obstáculo formidable para que el Gobierno se ganara la legitimidad o la confianza de sus ciudadanos. El

Presidente Karzai emitió varios decretos con diversas medidas contra la corrupción en los sectores judicial, de aplicación de la ley y del gobierno local. Aunque se lograron algunos progresos en los últimos años del tiempo que la Coalición estuvo en Afganistán, el país continuó siendo uno de los más corruptos del mundo (UNODC Report on Afghan Corruption, passim; Informe sobre el Progreso, DdD EE.UU, p. 78-80)



14. Economic Project (Proyecto Económico) **CWTG**

Erode networks (Redes mermadas): En cada casilla con cubos, reemplaza una Base de una Facción Insurgente con una de sus Guerrillas.

Civil-military friction misdirects aid (La fricción civil-militar desvía la ayuda): Un Insurgente gana +3 Recursos por casilla que tenga tanto una Base COIN como una ficha de esa Facción Insurgente.

Se gastaron billones de dólares en Afganistán para intentar reactivar la moribunda economía civil del país. Pero esas grandes cantidades de dinero se extraviaron tan a menudo como beneficiaban o estabilizaban comunidades, debido a factores tales como pobre liderazgo administrativo o policial, corrupción, robo, abuso de civiles, o la incapacidad de las fuerzas de seguridad

para proteger a las Organizaciones No Gubernamentales. (Moyar, p. 208)

15. One Tribe at a Time (Una Tribu a la Vez) **CWGTG**

Engagement (Compromiso): En una Provincia con Control COIN, elimina todas las Guerrillas y compra tantas Acciones Cívicas como desees.

Entrepreneur warlord (Señor de la Guerra Empresario): En una Provincia Sin Control, reemplaza hasta tres fichas del Gobierno o Talibanes con fichas de los Señores de la Guerra.

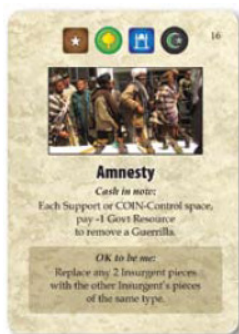
En 2009, un miembro de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos escribió un artículo titulado “Una Tribu a la Vez”, enfatizando el papel básico que las tribus jugaban en la sociedad afgana, y proponiendo el desarrollo de Equipos de Compromiso Tribal que vivirían y combatirían con las tribus contrarias a los Talibanes. Sus ideas no se adoptaron oficialmente, pero hubo intentos de comprometerse con líderes tribales, y muchas de las milicias formadas eran realmente de naturaleza tribal. (Gant passim; Giustozzi p. 190) No todos los analistas estuvieron de acuerdo con estas ideas, algunos insistiendo en el daño hecho a las estructuras de poder tribal durante los 30 años de violencia anteriores o concluyendo que la gente continuaría actuando de acuerdo con las oportunidades y eventos que pudieran surgir fuera de las estructuras tribales. (Meinshausen; Johnson; Giustozzi p. 16)

16. Amnesty (Amnistía) **CWGT**

Cash in now (Cóbralo ahora): Cada casilla con Apoyo o Control COIN paga -1 Recurso del Gobierno para eliminar una Guerrilla.

OK to be me (Me parece bien que sea yo): Reemplaza 2 fichas Insurgentes cualesquiera con fichas del mismo tipo de la otra Facción Insurgente.

Hubo infrecuentes iniciativas de amnistía para conseguir que miembros de los



Talibanes o individuos de los Señores de la Guerra se reintegraran en la sociedad afgana y participaran en la política local. Generalmente no fueron ni efectivas ni muy populares entre la población civil, que a menudo las vio como confabulación con el enemigo. (Afsar; Giustozzi p. 208; Informe sobre el Progreso, DdD EE.UU, p. 81-82)

17. NATO (OTAN) **CWGT**

ISAF bolstered (ISAF reforzada): Mueve todas las Bajas de Tropas o, si no hay, Tropas de la Coalición eliminadas a Disponibles.

Command strictures (Censura en el mando): Hasta la Propaganda, las Ops de la Coalición, el Transporte Aéreo y la Oleada sólo pueden hacerse donde haya Coalición.

IMPULSO

Docenas de países dentro y fuera de la Organización del Tratado del Atlántico Norte enviaron contingentes de tropas a Afganistán, pero sólo unos pocos de ellos permitieron a sus tropas enfrentarse directamente a los Talibanes en operaciones militares ofensivas. (Collins, p. 64; Moyar, p. 205)



18. PRTs (ERPs) **CWGT**

CAPACIDAD DE LA COALICIÓN

Development detachments (Destacamentos para Desarrollo): La Operación de Entrenamiento de la Coalición puede comprar Acciones Cívicas en 1 o 2 casillas.

Defensive posture (Postura defensiva): El Asalto de la Coalición sólo puede escoger 1 casilla objetivo por carta.

Los Equipos de Reconstrucción Provincial (ERPs) fueron creados por el Ejército de los Estados Unidos como pequeñas organizaciones civiles-militares conjuntas con el triple objetivo de crear seguridad local, fomentar una mejor cooperación entre diferentes agencias trabajando en la misma área y promocionar la reconstrucción. Para 2011, había 27 ERPs operando en la mayoría de provincias de Afganistán, sobre la mitad de ellos dirigidos por oficiales de los Estados Unidos. Los ERPs fueron en general un desarrollo positivo en cuanto a

que distribuyeron varios billones de dólares de ayuda económica e iniciaron miles de proyectos. Pero hubo tensiones entre los civiles, los militares y las organizaciones no gubernamentales que trabajaron en la idea. (Collins, p. 66-67; Moyar, p. 200)

19. Al-Qaeda TCGW

Jus ad bellum (Derecho a la guerra): Recursos del Gobierno +9, Ayuda +9. La Coalición ejecuta una Oleada gratuita.

Helpmate (Buen compañero): El Talibán Ataca o Aterroriza gratuitamente en toda casilla afgana en la que haya una Guerrilla Talibán. Ninguna Guerrilla se Activa.

En los días del Gobierno Talibán (1996-2001), al-Qaeda construyó instalaciones en Afganistán para que sus miembros y líderes entrenaran, se reunieran y planearan operaciones. A cambio, los Talibanes recibieron grandes sumas de dinero, donados a al-Qaeda por individuos y organizaciones del mundo árabe, y los miembros de al-Qaeda entrenaron a combatientes Talibanes. A partir de 1998, Estados Unidos y Arabia Saudí presionaron a los Talibanes para que entregaran a Usama Bin Ladin para que afrontara procesamiento criminales por los ataques de al-Qaeda a objetivos estadounidenses, y fue su rechazo a hacerlo después del 11-9 lo que llevó al inicio de la “Operación Libertad Duradera”. (Afsar; Collins p. 41-52) Con la Coalición en Afganistán, al-Qaeda destinó una parte de su esfuerzo anti-EE.UU. a la insurgencia en el país.

20. Errant Air Strike (Ataque Aéreo Errante) TCGW

Focus on ground war (Concentración en la guerra terrestre): La Coalición ejecuta una Oleada gratuita ignorando el Control y sin eliminar a Disponibles.

Wedding hit (Boda alcanzada): Cambia una Provincia con Coalición y Talibanes a Oposición. Coloca un marcador de Terror en ella.

Durante todos los años del conflicto, los Talibanes fueron responsables de la gran mayoría de víctimas



civiles. (Brookings Afghanistan Index, passim) Sin embargo, cuando los aviones tripulados o los UAVs de la Coalición atacaban al objetivo equivocado o causaban bajas civiles significativas en operaciones de Apoyo Aéreo Cercano, el evento recibía publicidad a nivel mundial tanto en los medios occidentales como en los de lengua árabe.

21. Operation Iraqi Freedom (Operación Libertad Iraquí) TCGW

Flypaper (Papel matamoscas): Los Talibanes deben eliminar una Base, una tirada del dado en Guerrillas, y una tirada en Recursos.

Quagmire (Cenagal): La Coalición elimina 2 de sus fichas de Disponibles a Bajas y queda No Elegible en la siguiente carta, Fue una crítica habitual que la invasión de Iraq en 2003 y la larga insurgencia que le siguió resultó ser una desviación fatal del esfuerzo liderado por los EE.UU. en Afganistán. Esto no fue ni completamente falso ni completamente cierto: la modesta asignación de fuerzas estadounidenses a Afganistán en 2003-04 todavía no se había enfrentado a fuerte insurgencia Talibán, y la idea central era reconstruir el gobierno y la sociedad afganos y reconstituir sus fuerzas de seguridad. Para 2005-06, las crecientes exigencias de la insurgencia iraquí impidieron el refuerzo efectivo de Afganistán justo en el momento en que la insurgencia Talibán estaba ganando apoyo, pero, para 2009-10, la disminución de las fuerzas asignadas a Iraq permitió una significativa “oleada” de tropas, ayuda y recursos. (Collins, 77-80)

22. Border Incident (Incidente Fronterizo) TCGW

Taliban insertion foiled (Inserción Talibán Frustrada): Elimina 3 Guerrillas Talibanes cualesquiera en o adyacentes a Pakistán.

Pakistan furious (Pakistán furioso): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Financiación. La Facción ejecutora permanece Elegible.

Tanto Pakistán como Afganistán mantuvieron considerables fuerzas en un sistema de guarniciones y puestos avanzados para mantener el control sobre la frontera entre los dos países, y las fuerzas de la Coalición operaron a menudo muy

cerca de la frontera para intentar interceptar movimiento insurgentes. Hubo intercambios de disparos y a veces aumentaron a incidentes diplomáticos.

23. Roadside IEDs (IEDs junto a la Carretera) TCGW

CAPACIDAD TALIBÁN

JIEDDO counter-IED tactics (Tácticas anti-IED de la JIEDDO): Los Ataques Taliban no pueden eliminar más de 1 ficha de la Coalición por casilla.

Casualties mount (Las bajas aumentan): Cada Ataque Talibán elimina una 3ª ficha y Sabotea una LdC adyacente.

La Organización Conjunta contra los Artefactos Explosivos Improvisados (JIEDDO) fue creada en 2006 por el Departamento de Defensa de EE.UU. para abordar el problema del uso de IEDs (Artefactos Explosivos Improvisados) de los Taliban y de otros insurgentes, causa principal de muertes y heridas entre las tropas de la Coalición en Afganistán. La JIEDDO adoptó una mezcla de métodos simples y complejos: un ejemplo de los primeros fue pavimentar las carreteras (lo cual no sólo hacía a los IEDs más difíciles de ocultar, sino que mejoraba la economía local y con ello las relaciones con el pueblo). (Kilcullen, Accidental Guerrilla, p. 99-102)

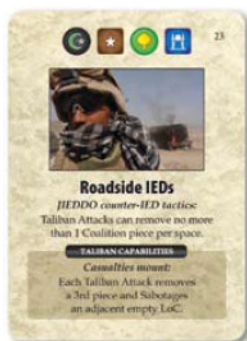
24. US-Taliban Talks (Negociaciones EE.UU.-Talibanes) TCGW

Selective fire (Disparo selectivo): Hasta la Propaganda, las Operaciones Taliban no pueden eliminar fichas de la Coalición (señalar).

IMPULSO

No sudden moves (Sin movimientos repentinos): Hasta la Propaganda, no puede haber Asalto de la Coalición (señalar).

IMPULSO
El contacto directo y oficial entre representativos de los EE.UU.



y de los Taliban comenzó a finales de 2010. Negociaciones serias y productivas ofrecieron la posibilidad de reducir el ritmo de las operaciones en Afganistán. Las reuniones tuvieron lugar en Alemania y Qatar, pero el progreso fue lento. (US DoD Report on Progress, p. 82)

25. Koran Burning (Quema del Corán) TCGW

Compensation (Compensación): Elimina cualquier marcador de Terror que desees de casillas con Coalición.

Riots (Disturbios): Modifica Kabul y una Provincia con fichas de la Coalición 1 nivel hacia Oposición cada una.

En febrero de 2010 cierta cantidad de Coranes y de otros textos religiosos fueron quemados accidentalmente por militares estadounidenses en un incinerador el el Aeródromo de Bagram, al norte de Kabul. Los disturbios que siguieron en las ciudades afganas resultaron en 30 muertos. Vídeos de actos de personal de la Coalición como orinar en cadáveres de combatientes Taliban o profanarlos provocaron respuestas similares.

26. MANPADS Scare (Miedo a los MANPADS) TCGW

False alarm—fly the friendly skies (Falsa alarma: vuela por cielos amigos): La Coalición realiza Transporte Aéreo de Tropas entre 5 casillas, después ejecuta una OpLim gratuita en 1.

Whoosh!: Hasta la Propaganda, el Talibán puede cancelar (cuenta como ejecutado) cualquier Transporte Aéreo o Ataque Aéreo por -1 Recurso.

IMPULSO

Los Taliban no tenían armas antiaéreas excepto ametralladoras ligeras o granadas propulsadas por cohetes (RPGs) que podían ser efectivas contra helicópteros que volaran bajo. Sin embargo, si hubieran obtenido cargamentos de Sistemas de Defensa Aérea Portátiles (MANPADs), hubiese demostrado ser un desarrollo tan significativo como cuando los muyahidines comenzaron a usar misiles Stinger suministrados por EE.UU. contra la aviación soviética a finales de los 80s.

27. Tehrik-i-Taliban Pakistan TGCW

TTP attack in Pakistan (Ataque del TTP en Pakistán): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Hostilidad.

TTP support Quetta Shura (El TTP apoya a Quetta Shura): Coloca 2 fichas Talibán en o adyacentes a Pakistán y añade +3 Recursos.

El Tehrik-i-Taliban (TTP) o “Pakistán Talibán” era un movimiento religioso extremista dentro de Pakistán que estuvo principalmente activo en la Provincia de la Frontera Noroeste, dominada por la etnia Pastún. EL TTP y Quetta Shura Taliban, la principal organización afgana Talibán, tenían similares creencias y objetivos y cooperaron ocasionalmente; el TTP fue también responsable de un gran número de incidentes en las principales ciudades pakistaníes, provocando una violenta respuesta del ejército. (Kilcullen Accidental Guerrilla, p. 237-238)

28. Karzai to Islamabad (Karzai a Islamabad) TGWC

“I’m listening” (“Estoy escuchando”): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Hostilidad.

“I hear you knocking but you can’t come in” (“Te oigo llamar pero no puedes entrar”): Recursos Talibanés +6. Gobierno No Elegible en la siguiente carta,

La principal cuestión diplomática entre Afganistán y Pakistán ha sido la Línea Durand, una creación artificial del Imperio Británico que divide a la nacionalidad Pastún en dos, así como las cuestiones asociadas que levanta sobre integridad territorial, revueltas tribales, y el uso de los insurgentes afganos de territorio pakistaní como santuario. Pakistán preferiría un gobierno afgano estable y en funcionamiento, como contrapeso a la influencia de la India, pero las frecuentes escaramuzas fronterizas ponen a ambos gobiernos en una posición difícil. (US DIA “(New) Great Game”)

29. Night Letters (Cartas Nocturnas) TGWC

CAPACIDAD TALIBÁN

Threats resented (Molestia por las amenazas): El Terror Talibán cambia a Neutral, no a Oposición.

Intimidation (Intimidación): El Entrenamiento coloca un máximo de 4 cubos por casilla.

Durante la Guerra Afgano-Soviética, los muyahidines dejaron a menudo “cartas nocturnas”: literalmente una carta dejada en la puerta de alguien por la noche para advertir a los colaboradores o para intimidar a la población. En 2005, los Talibanés revivieron esta táctica con considerable éxito. (Collins, p. 73)

30. Urban Specialists (Especialistas Urbanos) TGWC

CAPACIDAD TALIBÁN

Ineffective (Inefectivos): El Terror Talibán en Kabul precisa la Activación de 2 Guerrillas Ocultas.

Effective (Efectivos): El Terror Talibán en Kabul cuesta 0 Recursos y no Activa a la Guerrilla.

Los insurgentes necesitan ir a donde está la gente, y la mayoría está en el centro urbano de Kabul. Los Talibanés han sido ingeniosos usando combatientes técnicamente cualificados para reunir inteligencia, planear asesinatos, y llevar a cabo ataques espectaculares de alta visibilidad contra edificios gubernamentales. (Moreau; Giustozzi p. 70)

31. Car Bombs (Coches Bomba) TWCG

CAPACIDAD TALIBÁN

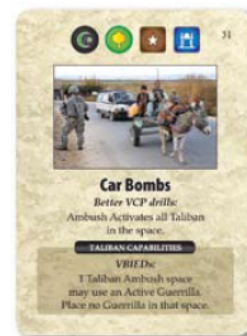
Better VCP drills (Mejores instrucciones para los VCPs): La Emboscada Activa a todos los Talibanés de la casilla.

VBIEDs: Puede usarse una Guerrilla Activa en una casilla de Emboscada Talibán. No coloques Guerrilla en esa casilla.

La JIEDDO (véase carta 23) tiene tres líneas de operación: “Atacar la red” (descubrir IEDs antes de que sean colocados fomentando buenas relaciones con la población para reunir información),

“Derrotar al Artefacto”

(por medio de la detección y neutralización de los IEDs por medios técnicos, y protegiendo a vehículos y personal contra sus efectos), y “Entrenar a la Fuerza” (detectar, identificar y reaccionar ante los



IEDs). (JIEDDO website) Los puntos de control de vehículos (VCPs) eran uno de los principales medios de mantener los coches bomba de los Talibanes (artefactos explosivos improvisados transportados por vehículos, o VBIEDs) lejos de objetivos críticos.

32. Haqqani TWCG

Frictions with Quetta (Fricciones con Quetta): El Talibán elimina una Base y 3 Guerrillas en o adyacentes a Northwest Frontier.

Taliban right hand (Mano derecha Talibán): El Talibán coloca una Base y 3 Guerrillas en o adyacentes a Northwest Frontier.

La red Haqqani fue una importante organización insurgente con base en Waziristan. Estaba aliada con al-Qaeda, la Quetta Shura Talibán, y el frente Hezb-e-Islami (una organización islamista afgana, véase carta 35), aunque la coordinación entre estas tres principales organizaciones era irregular. (Kilcullen, *Accidental Guerrilla*, p. 48)

33. Suicide Bombers (Terroristas Suicidas) TWCG

CAPACIDAD TALIBÁN

Extremists expended (Extremistas agotados): El Talibán, cada vez que ejecuta Terror, debe eliminar una Guerrilla Talibán de 1 casilla seleccionada.

Willing martyrs (Mártires voluntariosos): El Terror Talibán elimina 1 ficha enemiga (Bases de la Facción las últimas) de 1 de las casillas en las que se realizó Terror. Las de la Coalición van a Bajas.

A partir de 2006, el número de terroristas suicidas en Afganistán aumentó rápidamente, incluso aunque el índice de fallos técnicos en los intentos de explosionar bombas bajó. La táctica fue efectiva para dañar objetivos, pero de reducidos efectos políticos debido al gran número de bajas civiles que hubo en cada atentado. La tarea recayó también en combatientes extranjeros traídos a la zona de operaciones: la mayoría de individuos terroristas no eran afganos. (Giustozzi, 108-109, 148-149)

34. Accidental Guerrillas (Guerrillas Accidentales) TWGC

CAPACIDAD TALIBÁN

Easy come, easy go (Como viene, se va): Elimina las Guerrillas Talibanes que Redesplieguen.

Drawn in (Involucrados): Después de que la Coalición complete una operación de Asalto, el Talibán puede colocar una Guerrilla en 1 de las casillas en las que se Asaltó.

El libro de 2009 de David Kilcullen *The Accidental Guerrilla* explora en profundidad los problemas planteados por las intervenciones occidentales para responder a las insurgencias en el mundo en vías de desarrollo. En Afganistán, la desconfianza hacia los extranjeros, la interrupción de las redes tradicionales y de las relaciones de poder, y los movimientos ideológicos o religiosos regionales o globales se combinaron todos para crear una compleja resistencia a lo que la Coalición estaba intentando llevar a cabo, pues los jóvenes afganos se unieron a la violencia local en sus comunidades en el bando que se resistía a la invasión extranjera.

35. Gulbuddin Hekmatyar TWGC

Islamist infighting (Lucha interna islamista): Elimina hasta 3 fichas Talibanes de 1 casilla.

Hezb-e-Islami front (Frente del Hezb-e-Islami): Coloca una Base y una Guerrilla Talibanes en una Provincia Pastún Neutral o con Oposición.

Gulbuddin Hekmatyar es el líder del Hezb-e-Islami o “Partido del Islam”, una importante organización insurgente con base en la Provincia de la Frontera Norte y aliada con la Quetta Shura Taliban. (Collins, p. 72) La coordinación entre ambas, sin embargo, no fue muy rígida. (Kilcullen, *Accidental Guerrilla*, p. 48)

36. Mullah Omar TWGC

Taliban leader killed (Líder Talibán abatido): Las Guerrillas Talibanes se Activan.

Islamist unifier (Unificador islamista): En la próxima fase de Apoyo, la Sharía también está permitida en Provincias Sin Control en la que haya algún Talibán.

IMPULSO

Mullah Mohammad Omar es el líder de la Quetta Shura Talibam, la principal organización insurgente en el sur de Afganistán. No dirige operaciones diarias, pero es un importante líder espiritual y coordinador entre las organizaciones insurgentes aliadas como la Red Haqqani y el Hezb-e-Islami. A pesar de lo resistentes que son los Talibanes, su muerte o captura hubiera supuesto una conmoción para el grupo. (Dressler, p. 1-2; Collins, p. 72)



37. Afghan Commandos (Comandos Afganos) **GCTW**

Surprise strike (Ataque sorpresa): El Gob mueve 1-4 Tropas Gob cualesquiera a una casilla. Entonces estas realizan un Barrido y un Asalto gratuitos allí.

Flashy forces dissipate scarce resources (Fuerzas ostentosas disipan los escasos recursos): Recursos del Gobierno -6. Ayuda -6. La Facción Ejecutora permanece Elegible.

El Orden de Batalla del Ejército Nacional Afgano incluye un batallón de comandos en cada uno de sus seis cuerpos, más un Comando de Operaciones Especiales separado que consta de tres brigadas de comandos y una brigada de Operaciones Especiales entrenados a la manera de los EE.UU. El primer batallón de comando estuvo operacional en 2007 pero, como otras unidades del Ejército Afgano, sufría de turbulencias entre el personal y necesitaba entrenamiento, transporte y apoyo logístico de las unidades y bases de la Coalición. (Radin; US DoD Report on Progress p. 24, 32)

38. Night Raids (IncurSIONES Nocturnas) **GCTW**

Effective tactics (Tácticas efectivas): Elimina todas las Bases Insurgentes de 2 casillas cualesquiera en las que haya Tropas de la Coalición.

Kabul defends privacy (Kabul defiende la privacidad): El Gobierno Gobierna gratuitamente en una casilla afgana con Apoyo, ignorando el Control y la Coalición.

Las “incurSIONES nocturnas” fueron una táctica usada principalmente por los miembros de las Fuerzas Especiales de EE.UU. para matar o capturar a individuos de la “Lista de Efectos Priorizados Conjuntos” de importantes comandantes y organizadores insurgentes. Debido a que estas operaciones implicaban entradas nocturnas repentinas y forzadas en casas civiles, hubo casos de bajas civiles colaterales y de identidades confundidas, así como miedo por violar la santidad del hogar afgano (una importante transgresión cultural). En abril de 2012, el gobierno afgano obtuvo un acuerdo para que las futuras incurSIONES nocturnas fueran guiadas por unidades afganas, o al menos conducidas con el conocimiento y la aprobación del gobierno.

39. Trilateral Summit (Cumbre Trilateral) **GCTW**

US spurs Pak-Afghan ties (EE.UU. incita a vínculos afgano-pakistaníes): Modifica Islamabad 1 casilla hacia Hostilidad.

Double Game (Doble Juego): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Financiación. Ayuda +3. Patrocinio +3.

Estados Unidos hubiera preferido ver relaciones estables y productivas entre Afgasnistán y Pakistán, sus dos principales receptores de ayuda económica y militar en la región. Pero la capacidad real de Washington para hacerlo varió. (Informe sobre el Progreso, DdD EE.UU, p. 82)

40. Line Item (Ley de Presupuestos) **GCWT**

Congress appropriates (El Congreso se apropia): Añade lo que sea menor, la Ayuda o +15, a los Recursos del Gobierno.

Cuts (Recortes): Recorta la ayuda a la mitad de su nivel (redondeando hacia abajo). La Facción ejecutora permanece Elegible.

Citando a Ronald E. Neumann en 2005, entonces embajador de EE.UU. en Afganistán: “Iraq y la ayuda a las víctimas del huracán ganaron, y nosotros perdimos.” (Collins, p. 78)

41. NATO Politics (Políticas de la OTAN) **GCWT**

Alliance commitment (Compromiso de Alianza): La Coalición devuelve 3 fichas

que fueron eliminadas del juego a Disponibles.

Publics dubious of war aims (Los públicos dudan sobre las ayudas de guerra): Elimina 1 cubo de Tropas de la Coalición de la partida.

En las primeras etapas de la guerra, los gobiernos de varios países de la OTAN encontraron relativamente fácil en un sentido político enviar contingentes de tropas y de asistentes para ayudar en la reconstrucción. Conforme las bajas aumentaban, estos gobiernos encontraron más difícil explicar a sus ciudadanos qué era lo que estas tropas estaban haciendo, y por qué sus tropas estaban en peligro mientras que los contingentes de otras naciones rehusaban asignarlas a la lucha. En febrero de 2010, el gobierno holandés cayó debido al problema de mantener un contingente de tropas en Afganistán.

42. NGOs (ONGs) **GCWT**

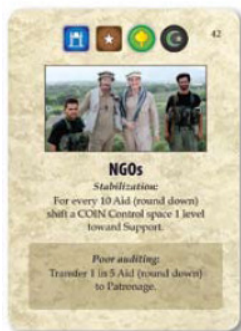
Stabilization (Estabilización): Por cada 10 de Ayuda (redondeando hacia abajo) modifica 1 casilla con Control COIN 1 nivel hacia Apoyo.

Poor auditing (Mala auditoría): Transfiere 1 de cada 5 de Ayuda (redondeando hacia abajo) a Patrocinio.

Las Organizaciones No Gubernamentales (ONGs) fueron conductos críticos para la ayuda y el apoyo no militares a Afganistán. Por ello, de manera nada sorprendente, sus trabajadores y proyectos fueron objetivos de los Talibanes, que actuaron para expulsarlos de las comunidades. Las ONGs también tuvieron una relación incómoda con los militares, y sus mejores esfuerzos podían caer presa de la corrupción gubernamental dominante. (Giustozzi, 105-107)

43. Pakistani Offensive (Ofensiva pakistaní) **GTCTW**

Militant hunt (Caza de militantes): Modifica Islamabad 2 casillas hacia Hostilidad. Elimina 2 fichas Talibanes de Pakistán.



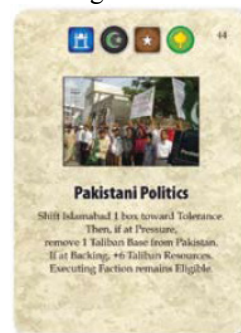
All show (Todo apariencia): Modifica Islamabad 1 casilla hacia Financiación. La Facción ejecutora permanece Elegible.

Las fuerzas de la Coalición que operaban cerca de la frontera con Pakistán no fueron capaces de conseguir una interoperabilidad consistente con el Ejército Pakistaní. Sin embargo, el Gobierno de Pakistán era perfectamente consciente de la amenaza que suponían tantas organizaciones insurgentes diferentes operando desde su territorio, desde los separatistas baluchi y la Quetta Shura Taliban hasta los Talibanes pakistaníes. Lanzó una serie de ofensivas en el noroeste, que a veces sufrieron graves bajas. (Donahue, p. 98; Kilcullen, *Accidental Guerrilla* p. 238-244)

44. Pakistani Politics (Política pakistaní) **GTCTW**

Modifica Islamabad 1 casilla hacia Tolerancia. Entonces, si está en Presión, elimina 1 Base Talibán de Pakistán. Si está en Respaldo, +6 Recursos Talibanes. La Facción ejecutora permanece Elegible.

El incidente en la Mezquita Roja en 2007 (en el cual estudiantes religiosos ocuparon una mezquita de Islamabad que fue entonces asaltada por las fuerzas de seguridad pakistaníes) y la sospecha de la implicación de los Talibanes en el asesinato ese año del Primer Ministro Benazir Bhutto fueron ejemplos de las turbulentas relaciones entre las organizaciones extremistas y la política de Pakistán. (Afsar)



45. Tribal Elders (Ancianos tribales) **GTCTW**

A voice in local shuras (Una voz en las shuras locales): Hasta la siguiente Propaganda, la Facción que ejecuta este evento (señalar) puede, tras cualquier modificación que cause en Apoyo/Neutral/Oposición, modificar la casilla a cualquier nivel.

IMPULSO

La estructura de poder tradicional y de toma de decisiones de los ancianos tribales y de las aldeas se había desmantelado en gran

medida en muchas áreas de Afganistán debido a los 30 años anteriores de violencia y agitación social. Reestablecer esta manera de hacer las cosas hubiera ayudado en gran medida a la Facción que hubiera aprovechado su poder. (Johnson)

46. ID Cards (Tarjetas de Identificación)

GTWC

CAPACIDAD TALIBÁN

Your papers, please (Sus papeles, por favor): Los Talibanes que Marchan siempre se Activan cuando entran en Provincias No Pastún.

Kandahar Kinko's Kopies Kards (Los Kinkos de Kandahar Kopian las Tarjetas):* Dale la vuelta a Ocultos a todos los Talibanes que Marchan a casillas Pastún.

El control del movimiento de la población es una parte importante de muchas estrategias de contrainsurgencia, y emitir tarjetas de identificación y censos locales son buenas maneras de lograrlo. Pero las tarjetas pueden ser falsificadas o robadas. (FM 3-24 Counterinsurgency, 5-33, 5-73)

(*: Kinko es el antiguo nombre de las cadenas de mensajería y fotocopias FedEx en EE.UU. N. del T.)

47. Loya Jirga GTWC

Political alliances shore up national government (Las alianzas políticas refuerzan al gobierno nacional): Cambia 2 casillas Neutrales No Pastún a Apoyo.

Pashtuns fear erosion of dominance (Los Pastún temen que se erosione su dominio): Cambia 3 Provincias Neutrales Pastún a Oposición.

Una Loya Jirga o “gran consejo” es un método tradicional Pastún de consulta y discusión políticas de asuntos importantes o especialmente urgentes. Ha habido varias Loya Jirga mantenidas a nivel nacional bajo el gobierno de Karzai para discutir temas tales como la nueva constitución afgana (2003) o para considerar negociaciones de paz con los Talibanes (2009, 2010). El resultado de estas conferencias podría llevar a importantes realineamientos políticos dentro del gobierno afgano. (Collins, p. 64-65)

48. Strategic Partners (Socios Estratégicos) GTWC

New Delhi help (Ayuda de Nueva Delhi): Ayuda +6, Recursos Gob +6, Patrocinio +1. *Pakistani fears fed (Miedos pakistaníes alimentados):* Modifica Islamabad 2 casillas hacia Financiación.

India fue el mayor donante regional de Afganistán durante el período y tenía interés en la creación y mantenimiento de un régimen estable allí, tanto como contrapeso a la influencia de Pakistán como para contener la propagación del extremismo y el terrorismo. (US DIA “(New) Great Game”)

49. Crop Substitution (Sustitución de la Cosecha) GWCT

Slash and burn (Rozar y quemar): El Gob Erradica gratuitamente en 1 Provincia con cubos Gob. Elimina todas las fichas de los Señores de la Guerra de ella.

Diversify (Diversificar): El Gobierno elimina 1 Base de los Señores de la Guerra. Los Señores de la Guerra Cultivan entonces en hasta 3 casillas elegibles (como si se hubieran Reagrupado allí).

La erradicación de cosechas de opio demostró ser efectiva sólo temporalmente, y normalmente empeoró la situación de los pequeños granjeros que hacían la mayoría del trabajo de plantar adormidera.

Afganistán fue también el líder mundial en producción de hachís, aunque la cantidad de tierra usada para el cultivo y las cantidades de dinero implicadas fueron mucho más pequeñas. (CMFC Counter-Narcotics in Afghanistan, p. 14-15, 25-26)



50. Development Aid (Ayuda para el Desarrollo) GWCT

Funds to projects (Fondos para proyectos): La Coalición y el Gobierno llevan a cabo Acciones Cívicas como si fuera la Fase de Apoyo, pero gastando Ayuda en lugar de Recursos.

Local diversion opportunity (Oportunidad para la desviación local): +3 Patrocinio.

Los Señores de la Guerra suman un dado a sus Recursos.

Fluyeron billones de dólares de donantes extranjeros hasta Afganistán para mejorar la infraestructura y la función económica del país. Se completaron miles de grandes y pequeños proyectos dirigidos a todos los sectores necesitados de la sociedad afgana, pero el progreso se vio obstaculizado por la corrupción dominante, la falta de seguridad para proteger proyectos completados, el desvío de fondos, y la floreciente economía ilegal basada en los narcóticos, que era más provechosa que cualquier negocio legal. (Collins p. 66-71; Giustozzi 198-200)

51. Karzai **GWCT**

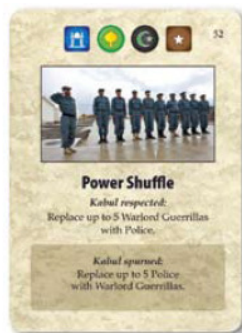
President taps cousins (El presidente se vale de sus primos): +1 de Patrocinio por cada casilla con Apoyo.

President deals to keep office (El presidente negocia para mantener el cargo): Transfiere 2 tiradas del dado de Patrocinio a los Recursos de los Señores de la Guerra. Hamid Karzai, un Pashtun, fue elegido presidente en los Acuerdos de Bonn en 2002. Después de eso, fue elegido dos veces, aunque la legitimidad de las elecciones fue puesta en duda. El cargo de presidente ejercía considerable poder bajo la nueva constitución de Afganistán, pero este documento también requería que Karzai abandonara el poder en 2014. Como muchos hombres que han alcanzado la altura del liderazgo nacional de Afganistán, sobrevivió haciendo tratos y negociando relaciones entre una compleja red de organizaciones familiares, étnicas y religiosas en un continuo y delicado acto de equilibrio. (Collins, p. 92-93; Moyar, p. 201-204)

52. Power Shuffle (Marea de Poder) **GWTC**

Kabul respected (Kabul respetado): Reemplaza hasta 5 Guerrillas de los Señores de la Guerra con Policía.

Kabul spurned (Kabul desdeñado): Reemplaza hasta 5 Policías con Guerrillas de los Señores de la Guerra.



Véase carta 51. Uno de los primeros y grandes logros de la presidencia de Karzai fue el desarme y la reintegración de muchas fuerzas de las milicias de los Señores de la Guerra entre 2003-2004. (Collins, p. 64-65)

53. Prison Break (Fuga de Prisión) **GWTC**

Guards bought (Guardias comprados): Un Insurgente transfiere 3 Recursos a Patrocinio y coloca una ficha donde haya una ficha Gob.

Guards inept (Guardias ineptos): Reemplaza una ficha del Gobierno con una Guerrilla.

Los analistas de la Coalición estaban de acuerdo en que el sistema correccional de Afganistán necesitaba mejoras significativas. Hubo una continua necesidad de prisiones mejor construidas, más cantidad de guardias y mejor investigados, y una restauración de la fe civil en que el sistema de prisiones sería humano, seguro e imparcial. Esta fe se vio sacudida por varias fugas en masa de prisiones que tuvieron lugar con y sin la confabulación de los guardias, así como por la temprana liberación de criminales que tenían influencia política. (Informe sobre el Progreso, DdD EE.UU, p. 74-76)

54. Profit Sharing (Compartición de Beneficios) **GWTC**

Funneled to war effort (Canalizados al esfuerzo de guerra): Los Señores de la Guerra transfieren 2 tiradas de dados de sus Recursos a los del Gobierno.

...or not (...o no): Los Señores de la Guerra ejecutan una ronda gratuita de Tráfico en todos los sitios en donde sea posible, pero no añaden Patrocinio.

Las ganancias de actividades ilegales y semilegales por parte de los Señores de la Guerra no siempre beneficiaron a los Talibanes; ocasionalmente, dichas actividades entregaban recursos al gobierno central a cambio de otras consideraciones como puestos influyentes o la promesa de no interferir.

55. Breaktime (Descanso) **WCTG**

War-weary fighters vote with their feet (Combatientes cansados de la guerra votan con los pies): La Coalición elimina hasta una tirada de Guerrillas.

Troops help with harvest (Las tropas ayudan con la cosecha): Elimina hasta 1 tirada de cubos del Gobierno, no más de 1 por casilla.

El tempo de la lucha en Afganistán está dominado por varios factores climáticos y agrícolas: el frío invierno, la época de recogida de las cosechas legítimas, y el momento de cosechar la adormidera. Tanto los combatientes Talibanes como el ENA/PNA se tomaban descansos para recuperar fuerzas, recapacitar y recoger las cosechas.

56. Fratricide (Fratricidas) **WCTG**

I thought we were buddies (Pensé que éramos amigos): Elimina una Base y una Guerrilla de los Señores de la Guerra de una casilla con Talibanes.

Friendly uniforms fire on mentors (Uniformes amigos disparan a mentores): En 2 casillas con Tropas Gob 1 Tropa de la Coalición o, si no hay, 1 Base de la Coalición a Bajos.

Los incidentes en los que las tropas o policías afganos hirieron o mataron a miembros de las fuerzas de la Coalición que trabajaban con ellos como entrenadores o asesores incorporados aumentaron después de 2010 (Brookings Afganistán Index, passim) Aunque el número absoluto de personas muertas en estos incidentes fue bajo, y la mayoría de incidentes no fueron resultado de la infiltración Talibán en las fuerzas de seguridad afganas, cada uno de ellos erosionó la confianza entre las fuerzas de la Coalición y las del Gobierno. (US DoD Report on Progress, p. 68-69) Mientras tanto, no era infrecuente que las fuerzas Talibanes de un área rompieran treguas locales si percibían que podían sacar provecho de ello.

57. Sandstorms (Tormentas de arena)

WCTG

Airborne grit (Polvo en el aire): Hasta la Propaganda, no es possible ni el Transporte Aéreo ni el Transporte, la Marcha Talibán sólo puede hacerse a 1 casilla adyacente, y el Barrido Activa sólo 1 Guerrilla por cada 3 cubos (redondeando hacia abajo). La Facción ejecutora permanece Elegible.

IMPULSO

Existe una razón por la que las tropas de la Coalición llaman a Afganistán “El cajón de arena”.

58. Counter-Narc (Contra el Narcotráfico) **WCGT**

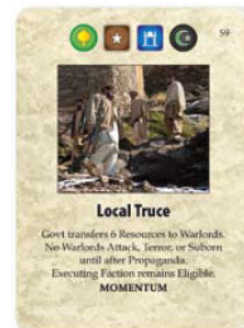
Interdicted (Interceptados): Hasta la Propaganda, los Señores de la Guerra sólo reciben la mitad de los Recursos (redondeando hacia abajo) de cada Tráfico. IMPULSO.

Kabul buys crop (Kabul compra cosecha): Transfiere 1 Recurso del Gob a los Señores de la Guerra por casilla con Control COIN con Señores de la Guerra. +1 de Patrocinio. La creciente presencia de fuerzas de seguridad, especialmente tropas de la Coalición, tendió a reducir la cantidad de opio producido en las principales áreas de cultivo como la Provincia de Helmand. Sin embargo, la presencia de tropas sólo era una solución temporal, y el proceso de interceptación y arresto de las personas responsable del comercio de opio estaba sujeto a corrupción (US DoD Report on Progress, p. 94-95; CMFC Counter-Narcotics in Afghanistan, p. 26-27, 48-49). En términos estrictamente de dólares, podría haber sido más barato para el gobierno afgano, con el apoyo de los gobiernos de las naciones de la Coalición, simplemente comprarles el opio a los granjeros y o bien destruirlo o bien procesarlo a morfina y otras drogas para uso médico legítimo, como se hizo en la India. La última medida podría haber sido provechosa. Sin embargo, estos expedientes no afrontaban el asunto más hondo del tráfico de narcóticos, la adicción entre la población civil, la corrupción, y las grandes distorsiones que la producción de opio como cultivo comercial producía en la economía principalmente agraria de Afganistán.

59. Local Truce (Tregua Local)

WCGT

El Gov transfiere 6 Recursos a los Señores de la Guerra. No son posibles los Ataques, Terrorismo o Soborno de los Señores de la Guerra



hasta la Propaganda. La Facción ejecutora permanece Elegible.

IMPULSO

Las treguas temporales fueron una característica de esta y de otras muchas insurgencias a través de la historia. Una pequeña cantidad de persuasión pecuniaria puede comprar un montón de espacio para moverse. (Giustozzi 210-213)

60. Tajiks [WCGT](#)

Tajiks rally against Taliban threat (Los tajiks se reagrupan contra la amenaza de los Talibanes): Modifica 2 casillas no Pastún 1 nivel hacia Apoyo cada una.

Tajiks rally against Pashtun rule (Los tajiks se reagrupan contra el mandato Pastún): Transfiere una tirada de Patrocinio a los Recursos de los Señores de la Guerra.

Los Tajiks son el segundo grupo étnico más grande de Afganistán, después de los Pastún. Componen sobre el 30% de la población y están concentrados en las regiones del norte y del noreste del país. Combatientes tajik dominaron la Alianza del Norte que resistió a los Talibanes durante el período del Emirato (1996-2001), y como tales fueron figuras importantes en la reforma del gobierno afgano. Sin embargo, el dominio tajik en ciertas áreas críticas, como la de los cuerpos oficiales del ENA, fue posteriormente recortado a un porcentaje nacionalmente más representativo. (Collins, p. 8; Moyar, p. 196; Brookings Afghanistan Index)

61. Desertions & Defections (Deserciones y Cambios de filas) [WTCC](#)

Elimina hasta 3 Guerrillas de cualquier lugar o reemplázalas con Guerrillas de la otra Facción. La Facción ejecutora paga 1 Recursos por Guerrilla (a menos que sea la Coalición o que esté a 0).

Los Talibanes combinaron un sistema de mando general nada sofisticado y descentralizado con un sorprendente grado de cohesión a nivel de pequeñas unidades, basado en la lealtad personal a los comandantes tácticos, que eran responsables de unidades de 5-50 hombres. Sin embargo, los Talibanes reclutaban de fuentes diversas, y cada recluta tenía sus propias razones para unirse a su unidad y permanecer en ella. Si estas razones no se

cumplán, se marchaba. Lo mismo se puede decir de las muchas y variadas organizaciones que componían las fuerzas que eran conocidas como los Señores de la Guerra. (Giustozzi, p. 91-93)

62. Local Understanding (Entendimiento Local) [WTCC](#)

En 1 casilla, el Talibán Ataca gratuitamente a fichas COIN; Activa y cuenta las Guerrillas de los Señores de la Guerra como si fuesen Talibanes.

Los Señores de la Guerra y los Talibanes añaden cada uno +3 Recursos por Base de los Señores de la Guerra bajo Control Talibán.

En una variante del fenómeno de la “guerrilla accidental”, los Talibanes pudieron a menudo contratar “equipos seleccionados” de jóvenes pagados diariamente en metálico para que se unieran a las operaciones contra la Coalición o el Gobierno. Los Talibanes tenían también considerables recursos financieros para ofrecer a antiguos comandantes de la milicia o muyahidines para que se unieran a la insurgencia. (Giustozzi, p. 72)

63. Teetotalers (Abstemios) [WTCC](#)

Strictly Koran (El Koran literalmente):

Elimina 1 Base de los Señores de la Guerra de cada casilla con Control Talibán. -1 Recurso Talibán por cada.

Lighten up, man (Relájate, tío): En cada casilla con fichas de los Señores de la Guerra, los Señores de la Guerra pueden pagar -1 Recurso por Guerrilla Talibán para eliminar cualquier número de ellas.

Durante el período del Gobierno Talibán, se desalentó la producción de opio, y de hecho fue casi completamente anulada en 2001. (CMFC, Counter-Narcotics in Afghanistan, p. 13) Tras el “relanzamiento” de la insurgencia Talibán en 2003-04, la producción de opio alcanzó niveles cada vez más altos. Aunque los Talibanes encontraron provechoso el participar en el proceso (sobre un 10% del valor total del comercio de opiáceos acabó en manos Talibanes, las estimaciones del valor varían entre 70 y 400 millones de dólares por año: CMFC, Counter-Narcotics in Afghanistan, p. 44-45), puede que hubiesen decidido de nuevo que los narcóticos eran un mal social con un precio social demasiado alto (por

ejemplo, hay una estimación de 1.5 millones de adictos al opio en Afganistán, sobre un 5% de la población).

64. Hazara **WTGC**

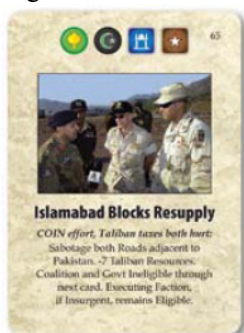
Ethnic cleansing (Limpieza étnica): En 2 casillas de Montaña no Pastún, si los Talibanes están presentes, ponlas en Oposición. Entonces, si las fichas de los Señores de la Guerra exceden a las del Gobierno, elimina 2 fichas Gob o Talibanes.

Los Hazara son musulmanes Shia y componen sobre el 9% de la población. (La gran mayoría de afganos son Sunni) Históricamente han sido amenazados y discriminados por los otros grupos étnicos, particularmente los Pastún, y han recibido pocos beneficios por asociarse con el gobierno. (Afghanistan Smart Book) Al otro lado de la frontera, en Quetta, los Hazara respondieron a los ataques extremistas con planes para organizar la autodefensa, y los hazaras perseguidos del centro de Afganistán podrían haber hecho lo mismo.

65. Islamabad Blocks Resupply (Islamabad Bloquea el Reabastecimiento) **WTGC**

COIN effort, Taliban taxes both hurt (Tanto el esfuerzo COIN como los impuestos Talibanes hacen daño): Sabotea las dos carreteras adyacentes a Pakistán. -7 Recursos Talibanes. La Coalición y el Gobierno son No Elegibles en la siguiente carta. La Facción ejecutora, si es Insurgente, permanece Elegible.

Como castigo por los incidentes en los que murieron soldados pakistaníes que ocupaban puestos fronterizos en intercambios accidentales de disparos con tropas de la Coalición, el gobierno pakistaní cerró dos veces las rutas principales mediante las cuales los suministros de la Coalición llegaban a Afganistán, aislado del mar, desde puertos pakistaníes: una vez en 2010 durante una semana, y otras en 2011-12 durante casi nueve meses. La Coalición se vio obligada



a llevar los suministros por aire o usando el Sistema de Entrega del Norte compuesto por carreteras menores que venían de los “Tres Istans”. Este expendiente fue extremadamente caro, pero eludió la red de “impuestos” Talibanes y los ataques a los convoys de abastecimiento en las rutas del sur.

66. Mountain Fastness (Espesura Montañosa) **WTGC**

Altitude sickness (Mareo por la altitud): Mueve las fichas de una Facción de 2 Montañas en las que no tenga Bases a Disponibles.

Caves (Cuevas): En una Montaña, coloca 2 fichas Insurgentes cualesquiera y dale la vuelta a Ocultas a todas las Guerrillas que quieras.

Afganistán es un país alto, cubierto por montañas en su mitad. En el este, los picos de Hindu Kush alcanzan más de 7.000 metros. Kabul mismo está a 1.800 metros sobre el nivel del mar. (Collins, p.5) El simple hecho de la geografía ayudó a determinar cómo, cuándo y dónde tenía lugar el combate: los insurgentes siempre se podían retirar a las montañas, pero no podían permanecer en ellas durante mucho tiempo.

67. Change in Tactics (Cambio en las Tácticas) **WGCT**

Elimina 1 marcador de Capacidad que esté en vigor (sombreado o sin sombrear). Esta Capacidad ya no se aplica.

Las medidas y las contramedidas son un aspecto duradero de la insurgencia, y por lo tanto no todas las innovaciones tácticas o técnicas mantienen su impacto en el campo de batalla por mucho tiempo.

68. Dostum **WGCT**

Uzbek warlord returns from exile (Señor de la Guerra uzbeko vuelve del exilio): 2 casillas no Pastún en Apoyo y 2 en Oposición cambian a Neutral. Reemplaza 3 fichas Gob o de los Señores de la Guerra en castillas no Pastún con fichas de los otros.

Abdul Rashid Dostum, un Uzbeko, había sido comandate militar en las guerras de Afganistán desde los 70, luchando primero contra los muyahidines y después contra los Talibanes. Durante un breve período, fue Ministro de Defensa Suplente en el

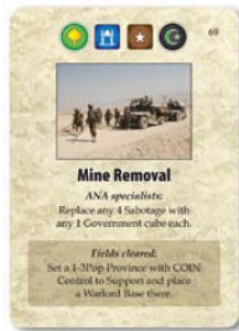
gobierno de Hamid Karzai, pero chocó con éste y se exilió a Turkía. En 2009, volvió a Afganistán y estableció una zona casi independiente en el norte de Afganistán dominada por uzbekos.

69. Mine Removal (Eliminación de Minas) **WGCT**

ANA specialists (Especialistas del ENA): Reemplaza 4 Sabotajes con 1 cubo del Gobierno cada uno.

Fields cleared (Campos despejados): Cambia un Provincia con Pob 1-3 y Control COIN a Apoyo y coloca una Base de los Señores de la Guerra en ella.

Treinta años de guerras despiadadas han dejado millones de minas y proyectiles de artillería sin explotar en el suelo de Afganistán. Despejar las rutas y áreas para que sean seguros de nuevo para su uso civil se vería positivamente.



70. Contractor Surge (Oleada Contratista) **WGTC**

Everyone gets a slice (Todo el mundo obtiene su rodaja): Modifica hasta 3 casillas con fichas de la Coalición y del Gobierno 1 nivel hacia Apoyo. Suma +1 Patrocinio, +1 Recurso Talibán y +1 Recurso Señores de la Guerra por cada modificación.

El uso extendido de contratistas privados, especialmente compañías privadas de seguridad que empleaban a ciudadanos del país, ha sido el sello distintivo tanto de la contrainsurgencia de Iraq como de Afganistán. Podría darse el caso de que, aunque el comportamiento de estas compañías podría ser efectivo para resolver problemas inmediatos, a largo plazo actuara contra los intereses de los contrainsurgentes. Por ejemplo, se descubrió que millones dólares pagados a compañías de transporte y de seguridad privadas para que llevaran convoys de suministros a las bases de la Coalición acabaron en manos de los Talibanes como resultado de acuerdos laterales hechos por los Señores de la Guerra que dirigían las

empresas. (Schwartz, p. 11-18; US HoR Warlord Inc., passim)

71. Coup! (;Golpe de Estado) **WGTC**

New Pashtun or ex-Northern Alliance leader (Nuevo líder Pastún o antiguo líder de la Alianza del Norte): Modifica o 3 Provincias Pastún o 3 no Pastún en 1 nivel hacia Apoyo cada una. Las Fuerzas del Gob Desertan; las Tropas del Gob Redespliegan; entonces modifica el Control.

No hubo golpe de estado para cambiar el gobierno de Afganistán durante el periodo, aunque sí hubo golpes que destituyeron los gobiernos afganos de 1973 y 1978. Un movimiento de algún subordinado ambicioso en el momento apropiado podría haber cambiado radicalmente el juego.

72. Poppy Crop Failure (La Cosecha de Adormidera Falla) **WGTC**

Output plummets (La producción cae en picado): Elimina 1 Base Talibán o 2 Bases de los Señores de la Guerra.

Prices soar (Los precios se ponen por las nubes): Elimina 1 ficha de los Señores de la Guerra. Entonces los dos Insurgentes añaden +1 Recurso por Guerrilla que tengan donde haya Bases de los Señores de la Guerra.

Aunque las cantidades de dinero implicadas en el comercio del opio son espectaculares (unos 2\$ billones anuales), los precios son altamente volátiles y las cosechas pueden fallar fácilmente. (CMFC Counter-Narcotics in Afghanistan, p. 8-13) A veces un fallo importante dañaba a los pequeños granjeros, pero permitía a los grandes traficantes que habían acumulado existencias aumentar sus beneficios, puesto que los precios respondían al limitado abastecimiento general.

FUENTES SELECCIONADAS

Se han escrito docenas de libros y literalmente miles de artículos e informes sobre la más reciente guerra de Afganistán. Lo que sigue es una selección de algunos libros, informes, artículos y sitios web consultados mientras se investigaba para este juego.

Libros y Capítulos de Libros

- Collins, Joseph. *Understanding War in Afghanistan*. National Defense University Press, Washington. 2011.
- Farrell, Theo. "Tackling the Taliban: the British Approach in Helmand Province, 2006-10." en *Hybrid Warfare and Transnational Threats: Perspectives for an Era of Persistent Conflict*, Paul Brister, William Natter, Robert Tomes, eds. Council for Emerging National Security Affairs, Nueva York, 2011.
- Giustozzi, Antonio. *Koran, Kalashnikov and Laptop: The Neo-Taliban Insurgency in Afghanistan*. Hurst and Company, Londres, 2007.
- Gross Stein, Janice. *The Unexpected War: Canada in Kandahar*. Penguin Group Canada, Toronto, 2007.
- Hammes, Thomas. *The Sling and the Stone: On War in the 21st Century*. Zenith Press, St. Paul, 2006.
- Kilcullen, David. *The Accidental Guerrilla*. Oxford University Press, Nueva York, 2009.
- Kilcullen, David. *Counterinsurgency*. Oxford University Press, Nueva York, 2010.
- Maloney, Sean M. "Lethal Three-Card Monte: Special Operations Forces and Economy of Effort Operations in Southern Afghanistan." in *Special Operations Forces: A National Capability*, Emily Spencer, ed. Canadian Defence Academy Press, Kingston, 2011.
- Marston, Daniel. "Realizing the Extent of our Errors and Forging the Road Ahead: Afghanistan 2001-10". In *Counterinsurgency in Modern Warfare*, Daniel Marston, ed. Osprey Publishing, Oxford, 2010.
- Moyar, Mark. *A Question of Command: Counterinsurgency from the Civil war to Iraq*. Yale University Press, New Haven, 2009.

- Singer, P.W. *Wired for War: The Robotics Revolution and Conflict in the 21st Century*. Penguin Group Canada, Toronto, 2009.
- Van Creveld, Martin. "Afghanistan and Iraq: An Interim Assessment." in *Hybrid Warfare and Transnational Threats: Perspectives for an Era of Persistent Conflict*, Paul Brister, William Natter, Robert Tomes, eds. Council for Emerging National Security Affairs, Nueva York, 2011.
- Wattie, Chris. *Contact Charlie*. Key Porter Books, Toronto, 2008.
- U.S. Army and U.S. Marine Corps, *Counterinsurgency*, FM 3-24, University of Michigan Press edition, Ann Arbor, 2007.
- U.S. Army, *Stability Operations*, FM 3-07, University of Michigan Press edition, Ann Arbor, 2009.

Artículos de Revistas y Diarios

- Afsar, Shahid. "The Taliban: An Organizational Analysis." *Military Review*, mayo-june 2008.
- Donahue, Patrick. "Combating a Modern Insurgency: Combined Task Force Devil in Afghanistan." *Military Review*, marzo-abril 2008.
- Fenzel, Michael. "The Maneuver Company in Afghanistan: Establishing Counterinsurgency Priorities at the District Level." *Military Review*, marzo-abril 2010.
- Fortune, Michael. "The Real Key to Success in Afghanistan: Overlooked, Underrated, Forgotten or Just Too Hard?" *Joint Forces Quarterly*, n° 65 (2° trim. 2012)
- Hulslander, Robert. "Village Stability Operations and Afghan Local Police." *Prism* Vol 3 n° 3, junio 2012.
- Johnson, Thomas. "Refighting the Last War: Afghanistan and the Vietnam Template." *Military Review*, noviembre-diciembre 2009.

Informes y Periódicos

- Brown, Frances Z. "The US Surge and Afghan Local Governance: Lessons for Transition." Special Report 316, United States Institute of Peace, septiembre 2012.
- Civil-Military Fusion Centre (CMFC), "Counter-Narcotics in Afghanistan", agosto 2012.
- Dressler, Jeffrey. "The Quetta Shura Taliban in Southern Afghanistan:

Organization, Operations and Shadow Governance.” Instituto para el Estudio de la Guerra, diciembre 2009.

-Gant, Jim. “One Tribe at a Time: A Strategy for Success in Afghanistan.” Nine Sisters Imports, Los Angeles, segunda edición (diciembre 2009).

-Ruttig, Thomas. “How Tribal Are the Taliban?” Afghanistan Analysts Network Thematic Report 04/2010, 2010.

-Schwartz, Moshe. The Department of Defense’s Use of Private Security Contractors in Afghanistan and Iraq: Background, Analysis and Options for Congress.” Congressional Research Service, 13 mayo, 2011.

-Williams, Brian Glyn. “On the Trail of the ‘Lions of Islam’: Foreign Fighters in Afghanistan and Pakistan, 1980-2010”, in *The Foreign Fighters Problem, Recent Trends and Case Studies: Selected Essays*, Michael Noonan, ed. Foreign Policy Research Institute, abril 2011.

-Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC), “Corruption in Afghanistan: Recent patterns and trends (summary findings)”, diciembre 2012.

-Centro del Ejército de Estados Unidos para las Lecciones del Ejército Aprendidas, “OEF Embedded Training Team Handbook: Tactics, Techniques and Procedures”, agosto 2008.

-Centro del Ejército de Estados Unidos para el Entrenamiento y la Doctrina (TRADOC) Culture Center, “Afghanistan Smart Book”, enero 2011.

-Agencia de Inteligencia de los Estados Unidos (US DIA), “The (New) Great Game: Regional Geopolitics”, 2012.

-Departamento de Defensa de los Estados Unidos (DdD EE.UU./ US DoD), “Report on Progress Toward Security and Stability in Afghanistan: United States Plan for Sustaining the Afghanistan National Security Forces”. Abril 2012.

-Departamento de Defensa de EE.UU., Organización Conjunta contra los Artefactos Explosivos Improvisados “Attack the Network Field Guide: Afghanistan”, abril 2011.

-Cámara de Representantes de los EE.UU. (US HoR), “Warlord, Inc.: Extortion and Corruption

Along the US Supply Chain in Afghanistan”, Informe del Gabinete de la Mayoría, junio 2010.

-Centro del Cuerpo de Marines de los Estados Unidos par alas Lecciones Aprendidas, “Partnering, Mentoring and Advising in Operation Enduring Freedom”, octubre 2011.

-United States Marine Corps Combat Development Command, “Afghanistan: Operational Culture for Deploying Personnel”, mayo 2009.

Entradas y Artículos de Periódicos en Sitios Web

-Joint Improvised Explosive Device Defeat Organization (JIEDDO), <https://www.jieddo.mil>.

-Lind, William. “On War #325: How the Taliban Take a Village.” Global Guerrillas (<http://globalguerrillas.typepad.com>), 7 diciembre, 2009.

-Meinshausen, Paul. “Tribes and Afghanistan: Choosing More Appropriate Tools to Understand the Population.” Small Wars Journal (<http://www.smallwarsjournal.com>), 2010.

-Moreau, Ron. “Afghanistan: The Taliban’s High-Tech Urban Strategy.” The Daily Beast (<http://www.thedailybeast.com>), 28 mayo, 2012.

-O’Hanlon, Michael. (compiler) “Brookings Afghanistan Index.” The Brookings Institution (www.brookings.edu/afghanistanindex), varios índices y resúmenes de 2003 a 2012.

-Radin, CJ. “The Military Strategy in Afghanistan”. The Long War Journal (<http://www.longwarjournal.org>), 14 febrero, 2010.

-Radin, CJ. “Afghan Security Forces Order of attle”. The Long War Journal (<http://www.longwarjournal.org/oob/afghanistan>), 15 abril, 2011.

-Sieff, Kevin. “Secret U.S. program releases highlevel nsurgents in exchange for pledges of peace”, The Washington Times, 6 mayo, 2012.

GUÍA DE PRONUNCIACIÓN EN INGLÉS

Las siguientes pronunciaciones de los nombres del mapa están extraídas de la web de la Associated Press Pronunciation Guide, “Afghan 101” website, <http://afghan101.ou.edu>, aunque se proveen algunas pronunciaciones alternativas en el caso de que los jugadores consulten otros mapas o libros.

Afghanistan – af-GAN’-ih-stahn (NOTA: A las personas se las llama afganos, a la unidad monetaria se la llama afgani; referirse a una persona como un “afgani” sería un insulto.)

Badakhshan – bah-dak-SHAN’

Badghis – bahg-DEES’

Baghlan (Baglan) – bag-LAHN’

Balkh – BALK

Balochistan – buh-LOACH-is-tan or bah-LOOK-ih-stahn

Bamian – bahm-EE’-yan

Nimruz – nim-ROOZ’

Farah – far-AH

Faryab – far-EE’-ab

Ghazni – gah-ZNEE’

Ghowr (Ghor, Ghur) – GOR

Herat – hey-RAHT

Helmand (Hillmand) – hel-MAHND

Kabul – KA-bull or KAH’-bool or kah-BOOL’

Kandahar (Qandahar) – KAHN-dah-HAHR

Khowst (Khost) – HOHST

Konduz (Kunduz) – kuhn-DOOS’

Kyrgyzstan – KEHR’-gih-stahn

Islamabad – is-LA-ma-bad or ihs-LAH’-muh-bahd

Jalalabad – ju-LAH’-lah-bahd

Nuristan (Nurestan, Nooristan) – nor-IH’-stahn

Oruzgan (Uruzgan, Urozgan) – aw-ruz-GAHN’

Paktika – pahk-TEEK’-ah

Pashtun (Pashtoon) – pahsh-TOON’

Quetta – kuh-WEH’-tuh

Samangan – suh-MAN’-gan

Sar-e-Pol (Sari Pul) – sah-REE’-pole

Tajikistan – tah-JIHK’-ih-stahn, tah-JEEK’-ih-stahn, or tah-

JEEK’-ih-stahn

Taliban (Taleban) – TAL’-ih-bahn

Uzbekistan – ooz-BEK’-ih-stahn

Waziristan – wuh-ZEER-is-tan or wah-ZIHR’-ih-stahn

Zabol (Zabul) – zah-BOOL’

Towns:

Tor Kham – tor-KAHM’ (Khyber Pass) – KY’-bur

Spin Boldak – spin-bol-DAK’

Kandahar – KAHN-dah-HAHR

Farah – far-AH

Toraghondi – tor-ah-gon-DEE’

Shibirghan – sheh-BAR’-gan

Aibak – EYE-bak

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Brian Train y Volko Ruhnke

Desarrollador: Mike Bertucelli

Director Artístico, Diseño de Cubierta y de Caja: Rodger B. MacGowan

Mapa, Fichas y Cartas: Chechu Nieto y Xavier Carrascosa

Reglas y Tablas: Mark Simonitch and Charlie Kibler

Módulo Vassal: Joel Toppen

Pruebas de Juego: *Solitaire Snipers:* Örjan Ariander, Jordan Kehrer; *Pakistan:* Ahmad Siddiqi; *The Play By Forum:* Jeremy Antley, Jeff Gringer, Gordon Pueschner, Mike Owens; *BottosCon:* Rob Bottos, Michel Boucher, Art Brochet, Cavan Cunningham, Wilhelm Fitzpatrick, Yann Gomez, Andrew Laws, Stephen Newberg, Cory Rueb, Ralph Shelton; *ConsimWorld-Expo:* Rory “Hawkeye” Aylward, Gene Billingsley, Luke Billingsley, Chris Janiec, Roger Taylor, Ken Tee; *Syracuse TNG:* Andy Cushman, James Dubose, Dave Ford, John Gitzen II, Bill La Sala, Patrick Neary, Curtis Marvin, Mark Maves, Dan McGuire, Mark J. Searle, Dave Sorensen; *Find, Fix, Finishers:* Jason Albert, Felipe Alvarez, Steve Caler, Bill Cirillo, Sean Deller, Tom Fennewald, Brent Gaddie, Leeland Krueger, Brian Olmstead, Todd Quinn, Tony Rago, Andrew Ruhnke, Daniel Ruhnke, Barry Setzer, Phil T, Joel Tamburo.

Imágenes: Amnesty: ISAF Media; ID Cards, Mine Removal, Partnering Policy: ISAF Headquarters Public Affairs Office; Local Truce: Soldiers Media Center; NATO Politics: adambro; NGOs: Todd Huffman; Pakistan Offensive: Al Jazeera English; Tajiks: Steve Evans.

Coordinación de Producción: Tony Curtis

Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch
Traducción al castellano: Luis H. Agüe

ERRATAS A 29-11-2013

(Las erratas textuales han sido corregidas directamente en la traducción al castellano. Las que siguen se refieren a ilustraciones. N. del T.)

-Pág. 2, columna izq., último párrafo: el mapa de Kandahar debería mostrar 1 cubo canela, no 2 y 1 cilindro negro; las Fuerzas Disponibles de los Señores de la Guerra en 8 y los discos en los espacios con los números más altos.

-Pág. 30, columna der., 2º párrafo completo, línea 5: Los 3 Policías y las 3 Tropas del Gobierno colocadas en Kabul se ignoran por error durante el resto del ejemplo.

-Pág. 32, columna izq., 2º párrafo completo: El ejemplo muestra por error a la Coalición Transportando por Aire entre 6 casillas en

lugar de las 5 que permite el Evento. Col. der., 3º párrafo completo: El jugador debido a la errata de la regla 8.9*, no perdería en esta 1ª Ronda de Propaganda

-Pág. 34, columna izq., 1º párrafo completo: Los Señores de la Guerra no tendrían que Reagruparse necesariamente en Konduz y Helmand, sino donde pudieran cultivar, después al azar. Col. der., 1º párrafo completo: El Talibán debería recibir 2 Guerrillas en Zabol, no sólo 1.

-Mapas del Ejemplo de Partida con 1 Jugador: La pág. 30 debería mostrar sólo 3 cubos canela en Paktika, y a la derecha un disco azul en lugar de un cubo; la pág. 31 los cilindros negros sin la media luna; en la pág. 32 debería de ser un disco canela, no azul, en Herat, no debería de haber cubo canela en Paktika, Khowsht estaría en Apoyo; pág. 37, mapa, cilindro negro con la media luna en Kabul; pág. 38 mapa, no hay cubo canela en Paktika, no hay disco canela en Khowsht, no hay disco canela en Bajas, 8 cubos azul medio en Baghlan y Control COIN



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

TABLA DE INTERACCIÓN ENTRE FACCIÓNES

• Cómo la facción de la izquierda AYUDA a la facción de la parte superior de la columna a cumplir sus condición de victoria.	• Cómo la facción de la izquierda OBSTACULIZA a la facción de la parte superior de la columna a la hora de cumplir sus condición de victoria.
--	---

		Facción <i>AFFECTADA</i>			
		COALICIÓN	GOBIERNO	SRES. GUERRA	TALIBANES
Facción ACTUANTE	COALICIÓN	• Acción Cívica para colocar Apoyo • Oleada para retirar fichas de la Coalición a Disponibles • N/P	• Entrenamiento, Barrido, Asalto, Ataque o Trans. Aéreos para ganar Control COIN • Entrenamiento en Kabul para transferir Patrocinio a Recursos del Gob. • Mover fichas de la Coalición para obtener Control COIN (Patrulla, Barrido, Oleada, Trans. Aéreo)	• Oleada para añadir Recursos a los Señores de la Guerra • Barrido, Oleada o Trans. Aéreo para convertir casillas a Sin Control • Entrenamiento, Barrido, Asalto, Oleada o Trans. Aéreo para ganar Control COIN en las casillas	• No hay método directo • Acción Cívica para eliminar Oposición • Asalto o Ataque Aéreo para eliminar bases Talibanes
	GOBIERNO	• Acción Cívica para colocar Apoyo • Gobierno para eliminar Apoyo • Erradicar elimina Apoyo	• Entrenamiento, Barrido, Trans. Aéreo o Ataque Aéreo para ganar Control COIN • Gobierno para añadir pob a casilla COIN o transferir Ayuda a Patrocinio • N/P	• Entrenamiento, Barrido, Trans. o Asalto para cambiar a Sin Control • Transporte da recursos a los Señores de la Guerra • Entrenamiento, Barrido, Trans. o Asalto para cambiar a a Control COIN o Talibán	• Erradicación puede cambiar Neutral a Oposición • Acción Cívica para eliminar Oposición • Asalto para eliminar bases
	SRES. GUERRA	• No hay método directo • Terror para modificar Apoyo a Neutral • Ataque para eliminar fichas de la partida	• Marcha para cambiar a Control COIN • Tráfico para añadir Patrocinio • Reagrupamiento, Marcha, Ataque o Cultivo para cambiar a Sin Control	• Reagrupamiento, Marcha, Ataque, Cultivo o Soborno para cambiar a Sin Control • Soborno para ganar recursos • N/P	• Marcha para cambiar a Control Talibán • Reagrupamiento, Marcha, Ataque, Cultivo o Soborno para cambiar a Sin Control • Terror para cambiar Oposición a Neutral
	TALIBANES	• No hay método directo • Sharía o Terror para eliminar Apoyo • Ataque/Emboscada para eliminar fichas de la partida	• Marcha o Ataque para cambiar a Control COIN • Reagrupamiento, Marcha, Ataque o Infiltración para ganar control Talibán • Infiltración para transferir Patrocinio a Recursos	• Reagrupamiento, Marcha, Ataque o Infiltración para cambiar a Sin Control • Reagrupamiento, Marcha, Ataque o Infiltración para ganar control Talibán • Extorsión para coger recursos de los Señores de la Guerra	• Reagrupamiento para colocar bases • Sharía o Terror para ganar Oposición • N/P