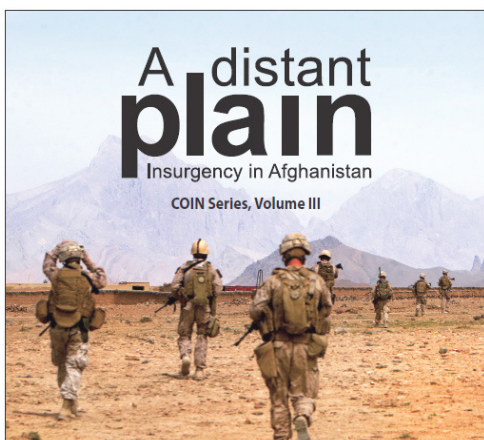




A DISTANT PLAIN
Insurgencia en Afganistán
COIN Series Vol. III

REGLAMENTO

de Brian Train y Volko Ruhnke
 (Traducción de Luis H. Agüe)

CONTENIDO

1. Introducción.	1
2. Secuencia de Juego.	5
3. Operaciones.	7
4. Actividades Especiales.	11
5. Eventos.	14
6. Rondas de Propaganda.	15
7. Victoria.	17
8. Facciones Sin Jugador.	18
Índice de Términos Clave.	26
Despliegue y Escenarios.	29
Fuerzas Disponibles.	31
Fichas Escaneadas.	32

1.0 INTRODUCCIÓN

A Distant Plain es un juego de tablero para 1 a 4 jugadores que representa el conflicto insurgente y contrainsurgente (COIN) en el moderno Afganistán. Cada jugador asume el rol de una Facción que busca dirigir los asuntos afganos: la Coalición internacional, el Gobierno afgano, los Talibanes islamistas o los Señores de la Guerra narcotraficantes. Usando acciones militares, políticas y económicas y explotando diversos eventos, los jugadores construyen y maniobran fuerzas para influir en la población o controlarla, extraer recursos o conseguir de cualquier otra forma los objetivos de su Facción. Un mazo de cartas

regula el orden de turno, eventos, comprobación de la victoria y otros procesos. Las reglas pueden gobernar Facciones Sin jugador, permitiendo partidas en solitario, con 2 jugadores, o con múltiples jugadores.

A Distant Plain es un volumen de la Serie COIN, juegos que usan reglas similares para cubrir una variedad de insurgencias modernas. El Volumen I fue *A Distant Plain*, ambientado en Colombia. En el Manual se resumen las principales diferencias de reglas entre ambos

Este reglamento lista y describe términos clave en un índice en las páginas 26 a 29. Las funciones más importantes del juego están resumidas en varias hojas de ayuda para los jugadores. El despliegue del juego se explica en las páginas 29 a 31 de este reglamento.

1.1 Transcurso General de la Partida

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

1.2 Componentes

Un juego completo de *A Distant Plain* incluye:

- Un tablero montado de 55x85 cm (1.3).
- Un mazo de 78 cartas (5.0).
- 158 fichas de madera en azul oscuro y azul claro, canela, negro y verde, algunas de ellas con relieve (1.4; véase “Fuerzas Disponibles” en la página 31 para un listado completo).
- 7 cilindros con relieve (1.8, 2.2).

- 6 peones negros y 6 peones blancos (3.1.1).
- Una plantilla de marcadores.
- Una hoja de Secuencia de Juego (2.0, 6.0).
- 4 ayudas desplegables para Facciones de jugador (3.0, 4.0, 7.0).
- Una ayuda desplegable para Facciones Sin Jugador (8.0).
- Una hoja de Casillas Aleatorias (8.2).
- 3 dados de 6 caras: 1 canela, 1 negro, 1 verde,
- Un compendio con el transfondo.
- Este reglamento.

1.3 El Mapa

El mapa muestra el país de Afganistán dividido en varios tipos de casillas, así como parte de los países vecinos.

1.3.1 Casillas de Mapa. Las casillas de mapa incluyen Provincias rurales, la Ciudad de Kabul, y carreteras llamadas Líneas de Comunicaciones (LdCs). En todas las casillas –incluidas las LdCs– pueden colocarse fuerzas.

1.3.2 Provincias. Cada Provincia muestra un valor de Población (Pob) de 0, 1 o 2 que afecta a la victoria por medio del Apoyo u Oposición al Gobierno (1.6), del Control (1.7) y de algunas Operaciones Insurgentes. La actividad del Gobierno (4.3.1) puede aumentar la Población. Las Provincias se distinguen además como Montaña o Llanura, afectando al Asalto del Gobierno (3.2.4) y a los Eventos (5.0), o como Pakistán (1.4.2). Varias son de la etnia

Pastún, que afecta a Eventos y Operaciones Insurgentes.

1.3.3 Ciudad. La Ciudad de Kabul muestra la etnia Pastún y un valor de Población de 3.

NOTA: Cada valor de Población representa sobre un millón de afganos.

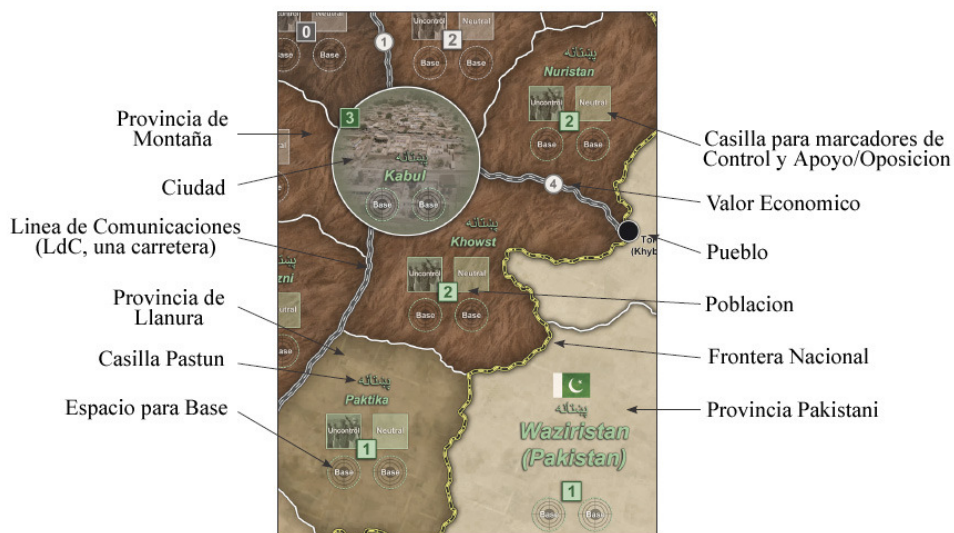
1.3.4 LdCs. Cada Línea de Comunicación (LdC) muestra un Valor Económico (Econ) de 1 a 4 que afecta a los Recursos del Gobierno (1.8) y a la habilidad de Extorsión de los Talibanes (4.3.1). Las LdCs nunca son Pastunes (1.3.2.-3).

1.3.5 Países Extranjeros. El mapa incluye partes de Pakistán, Irán y otras repúblicas de Asia Central. Sólo Pakistán tiene casillas jugables (1.3.1). Son tres provincias en las que sólo las fuerzas Talibanes pueden apilarse (1.4.2).

1.3.6 Adyacencia. La adyacencia afecta al movimiento de las fuerzas y a la implementación de ciertos Eventos. 2 casillas cualesquiera que cumplan las siguientes condiciones están adyacentes:

- Casillas que limiten (se toquen) la una con la otra.
- Provincias separadas por LdCs.
- LdCs o Provincias separadas por Pueblos.

NOTA: Los Pueblos no son casillas; simplemente delimitan LdCs.



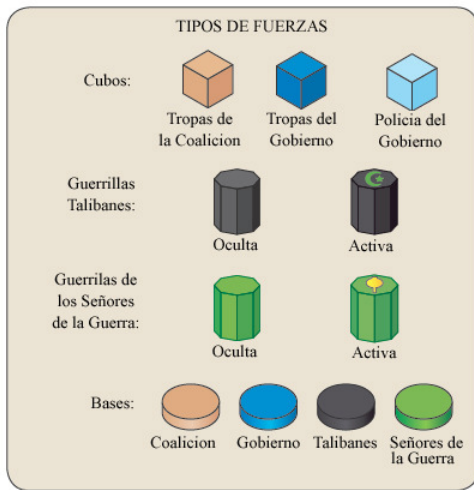
© 2013 GMT Games, LLC



EJEMPLO DE ADYACENCIA: La Provincia de Faryab y la LdC que acaba en el Pueblo de Shibirghan están adyacentes, al igual que las Provincias al norte y al sur de la LdC.

1.4 Fuerzas

Las fichas de madera representan las fuerzas de las diferentes Facciones: las Tropas de la Coalición (cubos color canela), las Tropas (cubos azul oscuro) y Policía (cubos azul claro) Gubernamentales, las Guerrillas Insurgentes, y las Bases de todas las Facciones.



COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Bases representan instalaciones para entrenamiento y vivaque, administración política y, para los Insurgentes, campos de amapolas (adormideras).

NOTA DE JUEGO: Usa la casilla de “Exceso” (Overflow) para fichas que excedan el espacio en una casilla del mapa; coloca el marcador con la letra en la casilla.

1.4.1 Disponibilidad y Eliminación. El inventario mostrado en la tabla “Fuerzas Disponibles” en la página 31 de este reglamento limita el número de fichas que puede haber en juego. Mantén las fuerzas que no estén en el mapa en las áreas de almacenamiento “Fuerzas Disponibles”

(Available Forces). (Coloca las Bases de los Señores de la Guerra y de los Talibanes en la casilla vacía con el número más alto, y las de la Coalición en la del más bajo, revelando el número de Bases en el mapa y de fichas Disponibles de la Coalición para ayudar a contabilizar las ganancias de recursos. 6.2, y la victoria, 7.0). **NOTA:** Véanse también Bajas (3.3.3, 6.6).

- Sólo se pueden colocar o reemplazar fuerzas de entre aquellas disponibles en las casillas de Disponibles. Ignora cualquier instrucción referente a colocar fuerzas si el tipo apropiado no está disponible porque ya está en el mapa (elimina esas piezas en lugar de reemplazarlas). **EXCEPCIONES:** Talibanes en Pakistán (1.4.2); Entrenamiento (3.2.1).

- Importante:** Los jugadores Talibán y Señor de la Guerra (únicamente), mientras ejecutan una Operación, Actividad Especial o Evento puede eliminar sus propias piezas para que pasen a ser Fuerzas Disponibles. **EJEMPLO:** Insurgentes sin Guerrillas Disponibles podrían eliminar Guerrillas durante un Reagrupamiento (3.3.1) para colocarlas Ocultas.



- Una vez se escoge como objetivo a una Facción, es necesaria la eliminación o Activación de fichas hasta la total

capacidad de la Facción ejecutora.
EJEMPLO: Un Asalto de la Coalición (3.2.4) con 3 Tropas debe eliminar debe eliminar 3 fichas Activas si hay suficientes en la Facción objetivo.

1.4.2 Apilamiento. No más de 2 Bases (de cualquier Facción) pueden ocupar una misma Provincia o Kabul. Las Bases no pueden ocupar LdCs. Sólo las fuerzas Talibanes pueden ocupar casillas de Pakistán (1.3.5).

- Ignora cualquier instrucción (como las de Operaciones o Eventos) sobre colocar o mover fuerzas si un apilamiento fuera así excedido. Las instrucciones referentes a reemplazar una ficha enemiga nunca afectan a los Talibanes en Pakistán (1.3.5, 1.4.1).

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

NOTA: Siempre que las instrucciones especifiquen “Guerrilla Oculta”, es suficiente “Activar” Guerrillas ya Activas (permanecen Activas).

1.5 Jugadores y Facciones

A Distant Plain puede jugarse con 1, 2, 3 o 4 jugadores. El 1º jugador juega con la Coalición (canela), o con los Talibanes (negro), el 2º juega con el otro, el 3º elige el Gobierno (azul), y el 4º los Señores de la Guerra (verde) (2.1). La Coalición y el Gobierno son Facciones Contrainsurgentes (COIN); los Talibanes y los Señores de la Guerra son Insurgentes. Las Facciones Insurgentes son enemigas de todas las demás. Las Facciones sobrantes son Facciones Sin Jugador; sus acciones son gobernadas por las reglas de la sección 8.

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

jugadores controlan las Facciones sobrantes:

- Con 3 jugadores, la Coalición controla a los Señores de la Guerra.
- Con 2 jugadores, la Coalición controla el Gobierno o, si se prefiere, a los Señores de la Guerra; los Talibanes controlan a la Facción que sobre.

El juego sólo se detiene para una comprobación de victoria (6.1) si todas las Facciones de un jugador cumplen las condiciones. Tras una última Propaganda, usa el margen de victoria más bajo de las Facciones de cada jugador (7.3). Los jugadores no pueden transferir (1.5.1) voluntariamente entre sus propias Facciones.

1.5.1 Negociación. Los jugadores pueden llegar a cualquier acuerdo mutuo comprendido por las reglas. Todas las negociaciones son abiertas. Las reglas no atan a los jugadores a los acuerdos.

- Todas las Facciones menos la Coalición pueden transferirse voluntariamente Recursos (1.8) unas a otras en cualquier momento en que la Facción donante o la receptora estén ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento.
- El Gobierno puede transferir voluntariamente Patrocinio a los Recursos de los Señores de la Guerra, 1 por 1, cuando cualquiera de las dos Facciones esté ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Tradicionalmente, Kabul gobernó por medio del patrocinio a los líderes locales.

1.6 Apoyo y Oposición

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

1.6.1 Kabul y las Provincias afganas con al menos 1 de Población (1.3.2) siempre muestran 1 de 3 niveles de Apoyo u Oposición del pueblo al Gobierno central afgano que pueden cambiar durante la partida:

- Apoyo
- Neutralidad
- Oposición

1.6.2 Muestra el Apoyo o la Oposición con marcadores colocados en Kabul o en cada una de tales Provincias. Muestra las casillas Neutras con la ausencia de estos marcadores. (1.6.3).

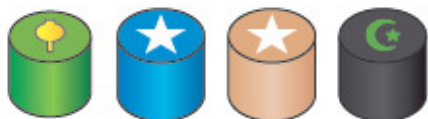
NOTA: Las LdCs (1.3.4) y las Provincias con Población 0 (1.3.5) nunca tienen Apoyo ni Aposición (siempre son Neutras). Si una Provincia con Población 0 recibe un marcador de +1 Pop (4.3.1), se convierte en una Provincia de 1 de Pob a todos los efectos.

1.7 Control

Las dos Facciones Contrainsurgentes (COIN) juntas (Coalición y Gobierno) o los Talibanes solos Controlan una Provincia o Kabul si sus fichas allí exceden las de todas las demás Facciones combinadas. Si ni los COIN ni los Talibanes lo hacen, la casilla está sin control. El Control afecta a ciertas actividades de Facción y a la victoria. Modifica los marcadores de Control y los cambios en el Control debidos a Operaciones (3.0), Actividades Especiales (4.0), Eventos (5.0), eliminación voluntaria de fuerzas (1.4.1), o la Ronda de Propaganda (6.0).

1.8 Recursos, Ayuda y Patrocinio

En cualquier momento, cada Facción tiene entre 0 y 75 Recursos que usa para pagar Operaciones (3.0). Durante las Rondas de Propaganda (6.3.1) y en algunos Eventos, se añade un nivel de Ayuda (entre 0 y 75) a los Recursos del Gobierno. Un nivel de Patrocinio (0 a 40) se suma a la victoria del Gobierno (7.0). Señala los Recursos, la Ayuda y el Patrocinio en el contador del borde del tablero, los Recursos con un cilindro del color de la Facción (1.5).



COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El Patrocinio representa medios de los funcionarios del gobierno para recompensar a sus amigos, a veces desviando ayuda exterior, una medida de gobierno vista a menudo como corrupta en Occidente.

1.9 Marcadores de Victoria

Similarmen te, registra con marcadores en el contador exterior los siguientes totales que afectan a la victoria (7.0):

- Población Total en Apoyo (1.6) más el número de fichas Disponibles de la Coalición (1.4.1).
- Población Total en Oposición (1.6) más el número de Bases Talibanes en el mapa.
- Población Total Controlada por las Facciones COIN (1.7) más el Patrocinio (1.8).
- Total de Población afgana sin Controlar (1.7).



NOTA AL JUEGO: Si hay muchas casillas Sin Control, puede ser más fácil hallar la Población Sin Control restando Población Controlada por los Talibanes y los COIN del total de la Población Afgana de 25 (o total mayor si hay marcadores “+1 Pop” añadidos [4.3.1]).

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

2.0 SECUENCIA DE JUEGO

2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones de las páginas 29 a 31 de este reglamento para elegir un escenario y decidir entre las diversas opciones de juego, asignar Facciones a los jugadores, preparar el mazo y desplegar marcadores y fuerzas.

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

2.2 Comienzo

Comienza la partida revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en un mazo de cartas jugadas. A continuación, revela la siguiente carta de la parte superior del mazo de robo. La carta en el mazo de cartas jugadas se juega primero; la carta de la parte superior del mazo de robo se jugará a continuación. *NOTA: Los jugadores verán siempre una carta por adelantado en el mazo (2.3.7).* Todas las

cartas jugadas y el número de cartas en el mazo de robo pueden inspeccionarse en todo momento.

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

Opción Sin Revelar: Para un juego introductorio con complejidad de elección de decisiones reducida, no reveles la carta superior del mazo de robo. Ignora la restricción de la carta de Evento final (2.3.8).

2.3 Carta de Evento

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

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

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

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

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

2.3.2 Orden de Facciones. La Facción Elegible con el símbolo de su color más a la izquierda (saltándose cualquier Facción No Elegible) es la 1ª Elegible para ejecutar una Operación o Evento o para Pasar. La siguiente de más a la izquierda es la 2ª Elegible. *NOTA: La aureola gris en algunos símbolos de Facción afecta sólo a instrucciones relativas a Facciones Sin Jugador (8.4.1).*



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

2.3.4 Opciones para las Facciones Elegibles.

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

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

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

- Sólo Operación: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación, la 2ª Facción

Elegible puede ejecutar una Operación Limitada (2.3.5).

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

- **Evento:** Si la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación, con una Actividad Especial si lo desea.

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

2.3.5 Operación Limitada. Una Operación Limitada es una Operación de jugador en sólo 1 casilla, sin Actividad Especial. Si la Operación Limitada es Patrulla (3.2.2), Barrido (3.2.3) o Marcha (3.3.2), puede implicar fichas de múltiples casillas pero únicamente 1 Casilla de Destino. Una Operación Limitada cuenta como una Operación. Véase también Carta de Evento Final (2.3.8), Financiación de Islamabad (6.6.1) y Operaciones de Facciones Sin Jugador (8.1).

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

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

- Mueve el cilindro a la casilla *Ineligible* si la Facción ejecutó una Operación (incluida una Operación Limitada) o Evento (a menos que el Evento especifique otra cosa; véase Operaciones Gratuitas, 3.1.2).

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

2.3.8 Carta de Evento Final. En la última carta antes de la Carta de Propaganda final (2.4.1), cualquier Operación de los jugadores debe de ser Limitada (2.3.5, sin Actividades Especiales) y no puede incluir Barrido (3.2.3) o Marcha (3.3.2).

2.4 Carta de Propaganda

Si se juega una Carta de Propaganda, se lleva a cabo una Ronda de Propaganda (6.0), señalando cada fase en la Secuencia de Juego con el marcador “Prop Card”.

2.4.1 Propaganda final. Si se acaba la Ronda de la última carta de Propaganda sin una victoria (6.1), la partida acaba; determina la victoria según 7.3.

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

3.0 OPERACIONES

3.1 Operaciones en General

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

NOTA: La Coalición no tiene Recursos propios, pero a menudo gasta los Recursos del Gobierno para sus Operaciones.

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

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

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

3.2 Operaciones COIN

El Gobierno y la Coalición eligen entre las Operaciones de Entrenamiento, Patrulla, Barrido y Asalto. *NOTA: Ninguna Facción aparte de los Talibanes puede colocar o mover fichas en Pakistán (1.4.2).*

3.2.1 Entrenamiento. Las Operaciones de entrenamiento aumentan las fuerzas Gubernamentales y pueden aumentar el Apoyo (1.6). Selecciona cualquier Provincia/s o Kabul. Paga 3 Recursos del Gobierno por casilla seleccionada. La Coalición sólo puede seleccionar una Provincia si tiene fichas de la Coalición y sólo gasta 3 Recursos si coloca cubos.

PROCEDIMIENTO: Primero, en cada Provincia con una Base COIN seleccionada y en Kabul, coloca hasta 6 cubos del Gobierno (cualquier combinación de Tropas y Policía Disponibles). Si no hay más cubos del Gobierno Disponibles (1.4.1), pueden cogerse de cualquier sitio del mapa. La Coalición puede colocar cubos del Gobierno sólo si la casilla (incluida Kabul) tiene una Base de la Coalición. A continuación, en hasta una casilla seleccionada puedes:

- Realizar una Acción Cívica (6.4.1) para aumentar el Apoyo. La casilla tiene que tener Control COIN (a diferencia de la Fase de Apoyo, de cualquier ficha COIN). La Acción Cívica cuesta 3 Recursos por marcador de Terror eliminado y por nivel

modificado, incluso si la Operación de Entrenamiento fue gratuita, O

- Si es el Gobierno, reemplazar 3 cubos cualesquiera con 1 Base del Gobierno (del mapa si es necesario, dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2), O

- Si es la Coalición y la casilla es Kabul, transferir 3 de Patrocinio a los Recursos del Gobierno.

3.2.2 Patrulla. Las Operaciones de Patrulla protegen las LdCs moviendo Tropas o Policía a ellas y buscando y eliminando Guerrillas allí. Si es el Gobierno, paga 3 Recursos en total (no por casilla); si es la Coalición, el coste es 0. Si es una Operación Limitada (2.3.5), todos los cubos movidos deben acabar en una sola casilla de destino.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de cubos de tu Facción desde cualquier casilla/s. Cada cubo puede mover a una LdC o a Kabul (1.3.) si están adyacentes, y puede seguir entrando a LdCs y a Kabul si están adyacentes hasta que el jugador decida dejar de moverlo o hasta que entre a una LdC Saboteada (3.3.4). Entonces, en cada LdC (tanto si se movió allí un cubo como si no), Activa 1 Guerrilla por cada cubo que haya allí. A continuación, si se desea, se realiza un Asalto (3.2.4) en 1 LdC sin coste añadido. Si se trata de una Operación Limitada (2.3.5), el Asalto debe de ser en la LdC de destino.

3.2.3 Barrido. Las Operaciones de Barrido mueven Tropas y también pueden localizar Guerrillas enemigas. Selecciona cualquier número de Provincias o Kabul como destinos (no Pakistán, 1.4.2). Paga 3 Recursos del Gobierno por casilla seleccionada. La Coalición sólo paga Recursos por casillas a las que muevan Tropas del Gobierno. El Barrido no está permitido en la Carta de Evento Final (2.3.8).

EJEMPLO: La Coalición selecciona Kandahar para un Barrido. No hay LdCs Saboteadas. Dos Tropas de la Coalición mueven de Kabul a la LdC al sur y de allí a la Provincia de Kandahar, llevándose 2 Tropas del Gobierno con ellas. Las Tropas

de la Coalición en Zabol también podrían entrar en Kandahar.



PROCEDIMIENTO: Primero, mueve cualquier Tropa adyacente de tu Facción que desees a las casillas seleccionadas. Además, cada grupo de Tropas puede mover primero a una LdC adyacente (1.3.3) que no esté Saboteada (3.3.4) y después a una casilla adyacente. (Cualquier Tropa que moviera debe poder llegar a las casillas pagadas como destinos) Cada cubo de la Coalición que mueva puede llevar con él 1 cubo del Gobierno que comenzara en la misma casilla.

- A continuación, en cada casilla seleccionada, Activa 1 Guerrilla (1.4.3) por cada cubo del Gobierno que haya en ella (Policía más Tropas, tanto si movieron como si ya estaban allí).
- Si es un Barrido de la Coalición, Activa 1 Guerrilla por cada cubo allí (de cualquier Facción) sólo si hay una ficha de la Coalición presente.
- Si es un Barrido del Gobierno, el Gobierno transfiere 1 Recurso a los Señores de la Guerra (si tiene) por cada LdC a la que entró que contuviera Guerrillas (fueran de quien fueran).

3.2.4 Asalto. Las Operaciones de Asalto eliminan fuerzas Insurgentes. Selecciona cualquier número de casillas y paga 3 Recursos por casilla seleccionada. Los Asaltos de la Coalición cuestan 3 Recursos del Gobierno por casilla sólo si la Coalición opta porque los cubos del Gobierno en ella causen bajas al enemigo.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina Guerrillas Activas (1.4.3) según el número de cubos de la siguiente manera:

- Si es un Asalto del gobierno, cuenta sólo los cubos del Gobierno y elimina 1 ficha enemiga por cada 2 cubos (redondeando hacia abajo) allí o por cada 3 cubos en Montaña.
- Si es un Asalto de la Coalición, cuenta los cubos de la Coalición y –sólo si se pagaron Recursos del Gobierno– cubos del Gobierno, y elimina 1 ficha enemiga por cada cubo.
- En Kabul o en LdCs, cuenta Tropas y Policía; en Provincias, sólo Tropas.

BASES LO ÚLTIMO: Una vez una Facción objetivo no tiene Guerrillas en la casilla del Asalto, elimina sus Bases en su lugar. Por cada Base Talibán eliminada mediante Asalto Gubernamental, suma +6 a la Ayuda.

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

NOTA: Las hojas de Ayuda de las Facciones usan la frase Bases Last (“Bases lo último”) para recordar que una Operación no puede eliminar una Base enemiga mientras permanezca en la misma casilla una Guerrilla (Activa u Oculta), Tropas o Policía de la misma Facción. Las Guerrillas Ocultas de una Facción en una casilla impiden más eliminaciones de sus fichas (incluyendo Bases) por medio del Asalto hasta que todas las Guerrillas estén Activadas. Además, cualquier cubo protege a todas las Bases COIN de ser Atacadas (3.3.3).

3.3 Operaciones Insurgentes

Los Talibanes y lo Señores de la Guerra pueden elegir entre las Operaciones de Reagrupamiento, Marcha, Ataque y Terror.

3.3.1 Reagrupamiento. Las Operaciones de Reagrupamiento aumentan o recuperan las fuerzas amigas. Selecciona cualquier

número de Provincias o Kabul. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

- Los Talibanes sólo pueden seleccionar casillas Neutrales, con Oposición (1.6), o Pastunes (1.3.2-3).
- Los Señores de la Guerra no pueden seleccionar Pakistán (1.4.2).

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, la Facción ejecutora coloca 1 de sus Guerrillas Disponibles o reemplaza 2 de sus Guerrillas con 1 de sus Bases, dentro de los límites de apilamiento (1.4.2). Si la casilla tiene al menos 1 de las Bases de la Facción ejecutora y, para los Señores de la Guerra, no es una casilla Pastún, la Facción puede escoger en su lugar entre:

- Darle la vuelta a todas sus Guerrillas allí a su lado Oculto (cualquier Facción, 1.4.3) O
- Colocar un número de sus Guerrillas Disponibles igual a la suma de sus Bases allí más el valor de Población de la casilla (1.3.2-3)

El Talibán, en una casilla con Base Talibán seleccionada para Reagrupamiento, puede también realizar Sharía (6.4.2) para aumentar la Oposición (al contrario que en la Fase de Apoyo, sea de quien sea el Control). La Sharía cuesta 1 Recurso por marcador de Terror eliminado y por nivel modificado, incluso si la Operación de Reagrupamiento era gratuita.

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

PROCEDIMIENTO: La Facción ejecutora mueve las Guerrillas que desee a casillas adyacentes (1.3.3). Las Guerrillas de los Señores de la Guerra sólo mueven una vez. Las Guerrillas Talibanes pueden realizar Marchas adicionales (pagando por los destinos añadidos) si el destino es Pastún. Las Guerrillas que mueven desde 1 casilla a otra mueven como un solo grupo. Gira las

Guerrillas de los grupos que mueven a Activas (1.4.3) si:

- El destino es una LdC, o –para la Marcha de los Talibanes– una casilla no Pastún (1.3.2-3), o –para la Marcha de los Señores de la Guerra– Pastún, Y
- El número de Guerrillas del grupo que mueve más el número de Guerrillas enemigas y, sólo para la Marcha Talibán, de cubos de la casilla de destino excede de 3.

EJEMPLO: Un grupo de 2 Guerrillas Talibanes Ocultas Marcha de Sierra Ghazni a Bamian, donde hay 1 cubo de Policía y 1 Guerrilla de los Señores de la Guerra. El destino no es Pastún y el total de 4 entre fichas relevantes excede de 3, así que las Guerrillas Talibanes se giran a Activas.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los Talibanes son principalmente Pastún, los Señores de la Guerra afganos principalmente Tajik, Uzbek y de otras etnias no Pastún.

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

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

- Las Bases Insurgentes no pueden ser eliminadas antes que todas las Guerrillas de la Facción en la casilla.
- Las Bases de la Coalición o del Gobierno no pueden ser eliminadas antes que todos los cubos (de ambas facciones) en la casilla.

- Elimina los cubos del Gobierno antes que los de la Coalición.
- Coloca las fichas de la Coalición eliminadas por un Ataque en la casilla “Bajas” (*Casualties*).

MERCANCÍAS CAPTURADAS: Si la tirada fue un “1”, coloca 1 de las Guerrillas Disponibles de la Facción ejecutora (1.4.1) allí.

3.3.4 Terror. Las Operaciones de Terror en Provincias o en Kabul afectan al Apoyo o a la Oposición (1.6) y colocan marcadores de Terror para obstaculizar futuros esfuerzos para influenciarla. En LdCs colocan marcadores de Sabotaje que bloquean las ganancias de Recursos Gubernamentales (6.3.1) y el Transporte (4.3.2). Selecciona cualquier número de casillas donde la Facción ejecutora tenga al menos 1 Guerrilla Oculta; paga 1 Recurso por Provincia o por Kabul (0 para LdCs).

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

- Si la casilla es una Provincia o Kabul, coloca un marcador de Terror. Si eres Talibán, modifica 1 nivel hacia Oposición (1.6). Si eres los Señores de la Guerra, elimina cualquier Apoyo u Oposición (modifica a Neutral).
- Si la casilla es una LdC sin marcador de Sabotaje, coloca uno de ellos.
- No coloques marcadores de Terror/ Sabotaje si ya están todos en el mapa. (Hay 30.)

NOTA: Varios marcadores de Terror pueden ocupar una Provincia o Kabul; sólo 1 marcador de Sabotaje puede ocupar una LdC.

4.0 ACTIVIDADES ESPECIALES

4.1 Actividades Especiales en General

Cuando una Facción, siguiendo la secuencia de juego de la Carta de Evento (2.3) ejecuta una Operación en al menos 1 casilla (3.0), también puede ejecutar 1 tipo de Actividad Especial (Excepción: Operaciones Limitadas, 2.3.5). Algunos Eventos conceden Actividades Especiales gratuitas (3.1.2, 5.5).

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

EJEMPLO: Los Talibanes, con 0 Recursos, Extorsionan para pagar por las Operaciones de Terror adjuntas necesarias a partir de allí (4.1.1).

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

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

4.2 Actividades Especiales de la Coalición

La Coalición puede elegir entre las Actividades Especiales Oleada, Transporte Aéreo o Ataque Aéreo.

4.2.1 Oleada. La Oleada saca o trae Tropas a Afganistán y pueda añadir Ayuda al Gobierno (1.8, 6.2.1) o Recursos a los Señores de la Guerra. Sólo puede acompañar a Entrenamiento (3.2.1) y tener lugar en hasta 3 casillas incluidas Kabul o cualquier Provincia con Control COIN (nunca Pakistán, 1.4.2).

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número deseado de fichas de la Coalición entre las 3 casillas y la casilla de Fuerzas Disponibles de la Coalición. Después, si lo deseas, tira un dado y distribuye ese número (totalmente) entre la Ayuda y los Recursos de los Señores de la Guerra.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La Coalición debe usar una Actividad Especial para añadir o retirar sus fuerzas extranjeras del mapa. La tirada representa los resultados inciertos de los conferencias de donantes y similares. La Coalición pagó en ocasiones a los Señores de la Guerra para obtener seguridad local.

4.2.2 Transporte Aéreo. El Transporte Aéreo mueve Tropas, especialmente para amontonarlas rápidamente para una Operación.

PROCEDIMIENTO: Mueve cualquier número de Tropas de la Coalición y hasta 3 Tropas del Gobierno entre 3 casillas (no Pakistán, 1.4.2),

4.2.3 Ataque Aéreo. Un Ataque Aéreo destruye unidades Insurgentes expuestas. Sólo puede acompañar a Patrulla, Barrido o Asalto (3.2.2-4) y tener lugar en hasta 3 casillas que no sean Kabul.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla, elimina 1 Guerrilla Activa o, si la Facción objetivo no tiene Guerrillas en la casilla, 1 de sus Bases. Si alguna de las casillas está en Pakistán, modifica Islamabad 1 casilla hacia Financiación (6.6.1).

4.3 Actividades Especiales del Gobierno

El Gobierno puede elegir entre las Actividades Especiales Gobierno, Transporte o Erradicación.

4.3.1 Gobierno. Gobierno añade refugiados retornados a la Población de una casilla u obtiene Respaldo. Sólo puede acompañar a Entrenamiento o Patrocinio (3.2.1-2) y tener lugar en 1 o 2 casillas con Control COIN –Provincias o Kabul– que tengan Apoyo o Población 0.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla, elige una de las siguientes opciones:

- Coloca un marcador disponible de +1 de Población Retornada (+1 Pop). No puede haber ya en la casilla un marcador de +1. Una vez colocado uno de los seis marcadores de +1, deja de estar disponible.
- Transfiere el valor de Población de Ayuda a Patrocinio (hasta un máximo de 40) y

cambia la casilla a Neutral. No puede haber allí Bases de la Coalición.

NOTA: El Gobierno puede gobernar benignamente y atraer con ello más población que controlar, o menos benignamente para desviar más Ayuda a Patrocinio.

4.3.2 Transporte. El Transporte mueve Tropas, por ejemplo para apoderarse del campo rápidamente.

PROCEDIMIENTO: Selecciona 1 casilla y mueve cualquier número de Tropas del Gobierno desde allí a 1 LdC adyacente, si lo deseas. Pueden continuar moviendo a lo largo de LdCs o a través de Kabul y entonces, si lo deseas, a 1 destino adyacente (no Pakistán, 1.4.2). Las Tropas deben detenerse si encuentran un Sabotaje. El Gobierno transfiere entonces 1 Recurso a los Señores de la Guerra (si tiene) por cada casilla a la que entró (LdC, Provincia, o Ciudad) que contengan Guerrillas (sean de quien sean).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las fuerzas de los Señores de la Guerra, a cambio de un pago, proporcionaban seguridad en las rutas a los contrainsurgentes.

4.3.3 Erradicación. La Erradicación destruye Bases rurales de los Señores de la Guerra y gana Ayuda y Patrocinio. Sólo puede acompañar a Entrenamiento, Patrulla y Asalto (3.2.1,-2,-4), y puede tener lugar en 1 o 2 Provincias cualesquiera (no en Kabul) con Control COIN, cubos del Gobierno y cualquier número de Bases de los Señores de la Guerra.

PROCEDIMIENTO: Por cada casilla, aumenta la Ayuda en +3 y el patrocinio en +1, elimina 1 Bases de los Señores de la Guerra allí (aunque haya Guerrillas allí). Entonces:

- Modifica esa Provincia en 1 nivel hacia Oposición (1.6.1), si es posible.
- Si es Pastún, coloca una Guerrilla Talibán.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los granjeros tendían a resentirse por la destrucción de sus cosechas por parte del

gobierno. La habilidad para erradicar selectiva o falsamente puede proporcionar oportunidades para la corrupción.

4.4 Actividades Especiales de los Talibanes

Los Talibanes pueden elegir entre las Actividades Especiales Extorsión, Infiltración o Emboscada.

4.4.1 Extorsión. La Extorsión permite a los Talibanes ganar Recursos de las regiones o autopistas que dominan. Los Talibanes pueden extorsionar en cualquier número de casillas en las que haya al menos 1 Guerrilla Talibán Oculta y más fichas Talibán que enemigas.

PROCEDIMIENTO: Por cada casilla seleccionada, Activa 1 Guerrilla Talibán Oculta allí (1.4.3). Suma +1 o –si es una LdC Sin Sabotear, su valor Econ– a los Recursos de los Talibanes (1.8). Si hay allí alguna Base de los Señores de la Guerra, transfiere en su lugar 2 Recursos por Base de los Señores de la Guerra de éstos a los Talibanes.

4.4.2 Infiltración. La Infiltración reemplaza fuerzas Gubernamentales o de los Señores de la Guerra con Guerrillas Talibanes y desvía el Patrocinio. Sólo puede acompañar a Reagrupamiento o Marcha (3.3.1-.2). Puede ocurrir en 1 casilla cualquiera que tenga al menos una Guerrilla Talibán Oculta.

PROCEDIMIENTO: Elimina 2 fichas que no sean de la Coalición de la casilla o reemplaza 1 con una Guerrilla Talibán. No se pueden eliminar Bases del Gobierno ni de los Señores de la Guerra antes de que todos los cubos del Gobierno o Guerrillas de los Señores de la Guerra, respectivamente. Reduce entonces el Patrocinio en -1 por ficha de Gobierno eliminada, si hubo.

NOTA: Las Tropas de la Coalición no protegen a las Bases Gubernamentales de la Infiltración.

4.4.3 Emboscada. Una Emboscada permite a los Talibanes asegurarse el éxito de hasta 3 Ataques. Debe tener lugar en casillas

seleccionadas para Ataque (3.3.3, aún sin resolver) y que tengan al menos 1 Guerrilla Talibán Oculta cada una (1.4.3).

PROCEDIMIENTO: En lugar de seguir el procedimiento habitual de ataque (3.3.3), los Ataques en esas casillas Activan sólo 1 Guerrilla Oculta y tienen éxito automáticamente (*no tires; elimina las 2 fichas enemigas de manera normal*). Coloca un Guerrilla Talibán Disponible en la casilla (Oculta, 1.4.3) como si hubiese salido un “1” en el dado.

4.5 Actividades Especiales de los Señores de la Guerra

Los Señores de la Guerra pueden elegir entre las Actividades Especiales Cultivar, Tráfico o Soborno.

4.5.1 Cultivo. Cultivo añade una nueva área de plantación. Sólo puede acompañar a una Operación de Reagrupamiento o de Marcha (3.3.1-.2). La localización debe de ser una Provincia seleccionada como destino del Reagrupamiento o la Marcha, con Población mayor que 0, y con más Guerrillas de los Señores de la Guerra que Policía.

PROCEDIMIENTO: Coloca 1 Base de los Señores de la Guerra en la casilla (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2).

4.5.2 Tráfico. El Tráfico proporciona Recursos inmediatos de las Bases de los Señores de la Guerra. Debe de acompañar a una Operación de Reagrupamiento o de Marcha (3.3.1-.2) y puede tener lugar en cualquier número de casillas con 1 o 2 Bases de los Señores de la Guerra y sin fichas de la Coalición.

PROCEDIMIENTO: Por cada casilla seleccionada, añade +1 Recurso a los Señores de la Guerra por Base suya. Si la casilla está Controlada por los Talibanes, añade también +1 Recurso a los Talibanes (total por casilla). Si la casilla está controlada por la COIN, añade también +1 a Patrocinio (hasta un máximo de 40).

4.5.3 Soborno. Los Sobornos neutralizan a las unidades enemigas o exponen u ocultan

Guerrillas, pero cuestan Recursos. Pueden suceder en hasta 3 casillas cualesquiera.

PROCEDIMIENTO: Por cada casilla, reduce los Recursos de los Señores de la Guerra en -2 y elimina hasta 3 cubos del Gobierno, una Base del Gobierno o 1 una Guerrilla Talibán de la casilla, o da la vuelta a Ocultas a todas las Guerrillas que quieras allí.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los Señores de la Guerra influenciaron a las fuerzas de seguridad a través tanto de vínculos étnicos como de corrupción.

5.0 EVENTOS

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

5.1 Ejecución de Eventos

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

5.1.1 En los casos en que el texto de un Evento contradice las reglas, el Evento siempre tiene prioridad. Sin embargo:

- Los Eventos nunca colocan fichas que no estén disponibles (1.4.1); eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está disponible.
- Los Eventos no pueden violar los apilamientos (1.4.2). No pueden colocar fuerzas Talibanes en Pakistán. “Reemplazar” nunca afecta a los Talibanes en Pakistán.
- Los Eventos no pueden aumentar ni la Ayuda ni los Recursos por encima de 75, ni el Patrocinio más allá de 40 (1.8).
- Los Eventos nunca permiten a una Facción ejecutar un tipo de Operación o actividad Especial disponible sólo para otras Facciones (3.0, 4.0).

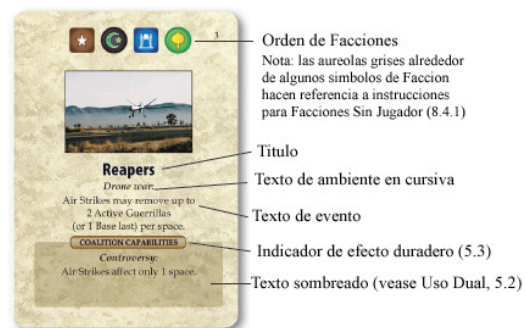
5.1.2 Si dos Eventos se contradicen, el Evento actualmente jugado tiene prioridad.

EJEMPLO: “MAMPADs Scare” podría resultar en un Transporte Aéreo incluso si “Sandstorms” está vigente.

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

5.2 Uso Dual

Muchos Eventos tienen texto sombreado y sin sombrear. La Facción ejecutora puede seleccionar el texto sombreado o el sin sombrear para llevar a cabo (pero no ambos). Aunque el texto sin sombrear a menudo favorece a los Contrainsurgentes, un jugador puede seleccionar cualquier opción sea cual sea su Facción.



COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los Eventos de uso dual representan efectos opuestos de la misma causa, ramificaciones en la carretera histórica, o casos sujetos a la interpretación histórica alternativa.

5.3 Capacidades

Los textos de evento con un recuadro señalado “COALITION CAPABILITY” o “TALIBAN CAPABILITY” tienen efectos duraderos que ayudan o dañan a esa Facción. Cuando ejecutes uno de estos eventos, coloca el marcador correspondiente por el lado apropiado (sin sombrear si es pro-Coalición, sombreado si es pro-Talibán) en la casilla de Capacidades (*Capabilities*) de la Facción correspondiente. Los efectos del Evento duran el resto de la partida.

COMENTARIO AL JUEGO: Si lo deseas, deja a la vista las cartas de Evento con Capacidades como recordatorio extra.

5.4 Impulso

El texto de evento (sombreado, sin sombrear, o ambos) con un recuadro señalado “MOMENTUM” tiene efectos duraderos que ayudan al Gobierno. Cuando se ejecuta uno de estos textos, coloca la carta a la vista, cerca del mazo de robo. Los efectos duran hasta la fase de Reinicio (6.6) de la siguiente ronda de Propaganda, cuando la carta se descarta. *Nota: Puede haber cualquier número de Eventos de Impulso Gubernamental en juego.*

MARCADORES: Coloca los marcadores apropiados, “Talks” o “Tribal Elders” sobre la correspondiente carta de Evento (números 24 y 70) en una casilla de Impulso para señalar su uso o Facción pertinentes.

5.5 Operaciones Gratuitas

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

EJEMPLO: Un Soborno gratuito (4.5.3) costaría 0 Recursos y no afectaría a la Elegibilidad de los Señores de la Guerra. El Tráfico gratuito (4.5.2) no podría ocurrir en una casilla con Coalición a menos que el texto del Evento lo especifique así.

6.0 RONDAS DE PROPAGANDA

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

EXCEPCIÓN: Nunca lles a cabo más de 1 Ronda de Propaganda seguida (sin al menos 1 carta de Evento entre ellas). En lugar de eso, las cartas de Propaganda

adicionales se juegan sin una Ronda de Propaganda. Si tal carta adicional de Propaganda es una carta final (2.4.1), acaba la partida y determina la victoria (7.3).

6.1 Fase de Victoria

Si cualquier Facción ha cumplido su condición de Victoria, la partida acaba (excepciones: Opción Sin Jugador [1.5]; 1 Jugador [8.8]). Véase Victoria (7.0) para determinar el ganador y establecer la clasificación. De no ser así, continúa con la Ronda de Propaganda. Tras completar la Ronda de la carta de Propaganda final (2.4.1), determina la victoria según 7.3.

6.2 Fases de Recursos

Sigue estos pasos para añadir Recursos a la Facciones, hasta un máximo de 75 (1.8).

6.3.1 Sabotaje. Sabotea (3.3.4) todas las LdCs sin Sabotear en las que los Talibanes excedan a las fichas no Talibanes.

6.3.2 Ganancias del Gobierno. Suma la Ayuda más el valor Económico (1.3.4) de todos las LdCs que no tengan marcadores de Sabotaje (12 menos el Econ de las LdCs saboteadas) a los Recursos del Gobierno.

6.3.3 Ganancias de los Insurgentes. Suma entonces a los Recursos:

- Talibanes: El número de sus Bases en el mapa.
- Señores de la Guerra: El número de sus Bases en el mapa más el número de sus Guerrillas en LdCs Sin Sabotear.

6.3.4 Bajos y Ayuda. Finalmente, resta de la Ayuda 3 veces el número de fichas en la casilla de bajas (3.3.3).

6.4 Fase de Apoyo

Las Facciones COIN, después los Talibanes, pueden gastar Recursos para afectar el Apoyo o la Oposición Populares (1.6).

6.4.1 Acción Cívica. La Coalición y después el Gobierno pueden gastar cualquier número de Recursos para conseguir Apoyo en Provincias o en Kabul si las casillas tienen Control COIN. Cada 3 Recursos gastados eliminan 1 marcador de Terror o –una vez no haya Terror en una

casilla– cambian un nivel hacia Apoyo. La Facción que tiene más Tropas en la casilla (la Coalición si hay empate) decide cuántas Acciones Cívicas se compran.

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

6.4.2 Sharía. Los Talibanes pueden gastar Recursos para animar a la Oposición en casillas Controladas por ellos (1.6). Cada 1 Recurso gastado elimina 1 marcador de Terror o –una vez no haya Terror en una casilla– cambian un nivel hacia Oposición.

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La administración Talibán de la ley Islámica (Sharía) podía ayudar a resolver disputas locales. Véase también Reagrupamiento, 3.3.1.

6.5 Fase de Redespliegue

Redespliega fuerzas de la manera que se explica a continuación sin modificar el Control COIN o Talibán hasta después de hacerlo.

6.5.1 Deserción. En cada casilla, el Gobierno debe seleccionar y eliminar 1 de cada 3 cubos (redondeando hacia abajo) y pasarlos a Fuerzas Disponibles. *NOTA: Dos cubos del Gobierno solos no se ven afectados.*

6.5.2 Redespliegue. La Coalición debe mover cualquier número de sus Tropas en LdCs o Provincias sin Bases COIN (únicamente) a casillas con Control COIN (1.7) con Bases COIN o a Kabul. Después, el Gobierno debe hacer lo mismo con sus Tropas.

6.5.3 El Gobierno puede mover cualquier número de Policías a cualquier LdC o casillas con Control COIN (1.7).

COMENTARIO DEL DISEÑADOR Y NOTA PARA EL JUEGO: Aunque las Tropas son el principal medio del Gobierno para atacar Insurgentes en el campo, la Policía es el principal medio de mantener presencia con el tiempo.

6.5.4 Los Talibanes deben entonces mover cualquier número de sus Guerrillas que estén en LdCs o en Provincias sin Bases Talibanes a casillas con Bases Talibanes y bajo Control Talibán (1.7) o a casillas Pastún en Pakistán. (Las Guerrillas en Kabul permanecen allí.)

COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Muchos Talibanes combatían cada cierto tiempo.

6.5.5 Control. Modifica ahora el Control COIN y Talibán (1.7) para que refleje los anteriores movimientos.

6.5.6 ¿Fin de partida? Si, y sólo si esta es la Ronda Final (2.4.1), acaba y determina la victoria (7.3).

6.6 Fase de Reinicio

Prepárate para la siguiente carta de esta manera:

- **Bajas:** Elimina de la partida todas las Bases y 1 de cada 2 Tropas (redondeando hacia abajo) de la casilla de Bajas. Mueve el resto de Tropas de Bajas a Disponibles para la Coalición.
- **Islamabad:** Si el marcador de Islamabad está en “Endurecida” (5.6), dale la vuelta. Si no, modifícalo 1 casilla hacia “Respaldo” (6.6.1).
- Señala todas las Facciones como Elegibles (2.3.1).
- Retira todos los marcadores de Terror y Sabotaje (3.3.4).
- Coloca cualquier carta que haya en las casillas *Momentum* en el mazo de cartas jugadas. Los efectos de sus Eventos ya no se aplican (5.4).
- Gira todas las Guerrillas a su cara Oculta (1.4.3).
- Juega la siguiente carta del mazo de robo y revela la siguiente carta superior del mazo de robo (2.3.8).

6.6.1 El Contador de Islamabad. El Contador de Islamabad muestra la postura de Pakistán hacia los Talibanes y sus correspondientes efectos:

- **Hostilidad.** No puede haber Reagrupamiento Talibán (3.3.1) en Pakistán. Las Guerrillas Talibanes en Pakistán siempre están Activas (1.4.3).
- **Presión.** No puede haber Reagrupamiento Talibán en Pakistán.

- **Tolerancia.** Sin efecto.
- **Respaldo.** El Reagrupamiento Talibán en Pakistán, así como la Marcha (3.3.2) a o desde casillas de Pakistán cuestan 0 Recursos.
- **Financiación.** El Reagrupamiento Talibán en Pakistán, así como la Marcha (3.3.2) a o desde casillas de Pakistán cuestan 0 Recursos. Cualquier Operación Limitada Talibán (2.3.5) puede tener lugar en varias casillas (como si fuera una Op normal solamente [2.3.3]), sin Actividad Especial). (Véase también Talibanes Sin Jugador, 8.7.6)

MODIFICACIONES DE ISLAMABAD: Modifica de inmediato el marcador de Islamabad a derecha o a izquierda del contador en cuanto se aplique lo siguiente (tal y como se hace notar en el contador).

- **Eventos.** Varios Eventos modifican Islamabad.
- **Ataque Aéreo.** Siempre que un Ataque Aéreo (4.2.3) incluya una o más casillas de Pakistán, modifica una casilla hacia “Financiación”.
- **Reinicio.** En cada fase de Reinicio (6.5), o bien dale la vuelta al marcador de Islamabad si está en Endurecida (a continuación), o modifícalo en 1 casilla hacia “Respaldo” si no lo está.

POSTURA ENDURECIDA: Si cualquiera de las opciones anteriores modificaría Islamabad más allá de cualquier extremo del contador, en su lugar dale la vuelta al marcador (o mantenlo) a “Endurecida” (*Hard*).

NOTA: El marcador en Endurecida se mueve de manera normal, excepto durante el Reinicio.

7.0 VICTORIA

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

7.1 Establecer Ganador y Romper Empates

Si una Facción Sin Jugador (8.0) pasa un chequeo de victoria (7.2), todos los jugadores pierden por igual. Si no es así, cuando un jugador pasa un chequeo de

victoria, o si nadie lo ha hecho al final de la partida, la Facción que ha alcanzado el mayor margen de victoria (7.3) queda en 1º puesto, la 2ª más alta en 2º puesto, y así. En los empates tienen prioridad las Facciones Sin Jugador (8.0), después los Señores de la Guerra, después el Gobierno, y después los Talibanes. (Véase también Victoria con 1 Jugador, 8.8.)

7.2 Durante las Rondas de Propaganda

Comprueba la victoria al principio de cada Ronda de Propaganda (6.1) comparando las posiciones de los diferentes marcadores de victoria (1.9) y el cilindro de Recursos de los Señores de la Guerra con los umbrales señalados en el contador exterior. Las condiciones de victoria son:

- **Coalición:** La Población total en Apoyo más el número de fichas de la Coalición en su casilla de Fuerzas Disponibles pasa de 30.
- **Gobierno:** La Población Total con Control COIN más el Patrocinio exceden de 35.
- **Talibanes:** La Población total en Oposición más el número de Bases Talibanes en el mapa pasan de 20.
- **Señores de la Guerra:** La Población total Sin Control dentro de Afganistán pasa de 15 y los Recursos de los Señores de la Guerra pasan de 40.



7.3 Después de la Propaganda Final

Si se ha completado la Ronda de Propaganda final (2.4.1) sin un ganador en el chequeo de victoria (7.2), la Facción con el mayor margen de victoria más gana. Un margen de victoria es la cantidad con la que una Facción sobrepasa o se queda corta para cumplir su condición establecida en 7.2.

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

- **Coalición:** Apoyo Total + fichas Disponibles de la Coalición -30.

- **Gobierno:** Población Total con Control COIN + Patrocinio - 35.
- **Talibanes:** Oposición Total + Bases Talibanes - 20.
- **Señores de la Guerra:** Lo menor de la Población afgana Sin Control - 15 o los Recursos de los Señores de la Guerra - 40.

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

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

¡ALTO!

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

8.0 FACCIÓNES SIN JUGADOR

Esta sección regula las acciones de cualquier Facción que no esté representada por un jugador. Véase también el Ejemplo con 1 Jugador en el Manual.

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

8.1 Secuencia de Juego con Facciones Sin Jugador

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

- **¿Evento y Ops?** Excepto como se explica a continuación y por instrucciones especiales de Eventos (8.4.1), una Facción Sin Jugador, si tiene la opción (2.3.4), elegirá el Evento.

• **Capacidades/Islamabad.** Los Señores de la Guerra Sin Jugador únicamente optan por Eventos con Capacidades (5.3) o por aquellos que afectarían al Contador de Islamabad (6.6.1) si el Talibán es una Facción Sin Jugador. El Gobierno Sin Jugador sólo lo hace si la Coalición es una Facción Sin Jugador. Los Talibanes y la Coalición Sin Jugadores optan por Eventos con Capacidades sólo con una tirada inferior al número de cartas de Propaganda que quedan en el mazo.

• **Eventos Inefectivos.** Indistintamente de lo anterior, las Facciones Sin Jugador sólo optan por Eventos que tendrían un efecto (algo ocurre, incluidas Capacidades, 5.3) y por Eventos de Impulso (5.4) aparte de “Mullah Omar” cuando la siguiente carta a la vista no es de Propaganda.

• **Operaciones No Limitadas.** Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar una Operación Limitada (2.3.5), ejecuta en su lugar una Operación normal y una Actividad Especial. Ignora la restricción de la Carta de Evento final (2.3.9).

• **Recursos Bajos.** Cuando una Facción Sin Jugador con 0 Recursos —o, si es el Gobierno, con menos de 3— va a ejecutar Operaciones, Pasa en su lugar (ganando Recursos, 2.3.3). *NOTA: La Coalición Sin Jugador puede Operar incluso si el Gobierno no tiene Recursos.*

EJEMPLO DE EVENTO INEFECTIVO: Los Señores de la Guerra Sin Jugador son la 1ª Facción Elegible para “Change in Tactics”. No hay todavía marcadores de Capacidades en juego. El Evento no tendría efecto, así que los Señores de la Guerra ejecutan Operaciones y Actividad Especial.

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

DIRECTRICES: A menos que se especifique otra cosa, lleva a cabo las acciones que se aplican hasta donde sea posible (como con todas las fichas permitidas y tan sólo mientras las fichas necesarias y los Recursos estén

disponibles). El coste normal en Recursos, requisitos y procedimientos se siguen aplicando.

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

8.1.2 Procedimiento para las Directrices.

A menos que se especifique de otra forma, una vez se han seleccionado las casillas implicadas, las Facciones Sin Jugador:

- Eligen como objetivo y eliminan efectivos de Jugadores enemigos antes que de Facciones Sin Jugador siempre que sea posible.
- Eliminan Bases enemigas antes que otras fichas, Guerrillas Ocultas antes que Activadas, y Policía y después Tropas equitativamente (en cada casilla); en cualquier otro caso, selecciona al azar entre las Facciones enemigas. Elimina las fichas que van a ser reemplazadas incluso si no quedan fichas disponibles para hacerlo (1.4.1).
- Colocan Bases amigas siempre que sea posible. **Excepción:** No coloques más de 1 Base del Gobierno por casilla. Elimina Guerrillas amigas Activas antes que Ocultas. Coloca o elimina Policía y Tropas amigas equitativamente, Policía primero.
- Marchan para mover tantas Guerrillas Ocultas como sea posible a destino (3.3.2). Dentro de esa prioridad, mueven las Activas primero.
- No saques una ficha de una casilla si eso hiciera colocar o retirar el Control allí. **Excepción:** Oleada (8.8.2).
- No transfieren nada voluntariamente (1.5.1).

EJEMPLO DE MARCHA: Un grupo de Guerrillas de los Señores de la Guerra Sin Jugador va a Marchar a una casilla Pastún vacía. Si alguna estuviese Oculta, sólo 3 de ellas moverían, primero aquellas Ocultas.

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

8.2 Casillas Aleatorias

Si varias casillas candidatas tienen igual prioridad para una Operación, Actividad

Especial o Evento de una Facción Sin Jugador, selecciona una Provincia o Kabul usando la tabla de casillas aleatorias:

- Tira los tres dados consulta la tabla: el canela indica la columna, el negro la fila de tríos de casillas, y el verde la casilla dentro de ese trío (a menos que sea Kabul).
- Si la casilla resultante no es una candidata, ves bajando la columna hasta llegar a una, moviendo desde la parte inferior de la columna hasta la parte superior de la siguiente y de Kandahar a Balochistan (o sigue las flechas del Mapa de Casillas Aleatorias).
- Lleva a cabo tanto como te sea posible de la acción en la candidata alcanzada, entonces tira para seleccionar otra si es necesario.

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

8.3 LdCs Aleatorias

Si sólo hay LdCs como candidatas, elige:

- Primero aquella con el valor Econ más alto.
- Después, con una tirada de dado repartida.

8.4 Eventos con Facciones Sin Jugador

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



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

8.4.2 Uso Dual. Cuando los Talibanes y los Señores de la Guerra Sin Jugadores ejecutan un Evento de Uso Dual (5.2), usan el texto sombreado, el Gobierno o la Coalición Sin Jugadores usan el texto sin sombrear, a menos que las instrucciones del Evento (8.4.1) especifiquen otra cosa.

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

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

- Cuando hay elección entre quien se beneficia de un Evento (como colocar fichas u Operaciones gratuitas), selecciona a la Facción ejecutora, después a cualquier otra Facción Sin Jugador al azar.
- Para las Operaciones gratuitas o las Actividades Especiales, usa las prioridades de esa Facción (8.5-8.8).
- Selecciona las casillas para Evento de manera que te asegures de que se colocan, eliminan o reemplazan tantas Bases como sea posible, después otras fichas, después que logren el cambio más grande en Apoyo/Oposición.

8.5 Acciones de los Señores de la Guerra Sin Jugador

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

8.5.1 Reagrupamiento. Si los Señores de la Guerra tienen al menos 6 Guerrillas Disponibles, se Reagrupan en hasta 3 Provincias:

- Primero, dale la vuelta a Ocultas a las Guerrillas que no estén en Provincias Pastún en donde todas las Guerrillas de los Señores de la Guerra estén Activas y haya una Base de los Señores de la Guerra y un cubo.
- Después, coloca Bases donde haya al menos 2 Guerrillas de los Señores de la Guerra y sitio.
- Después, coloca Guerrillas, primero donde los Señores de la Guerra tengan Bases pero no Guerrillas; después donde tengan Guerrillas pero no Bases; después, si aún no es posible Cultivar, en 1 Provincia donde Cultivar permitiera entonces colocar una Base (4.5.1); finalmente, en otras Provincias al azar.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.5.4.

SI NO: Si no es posible tal Reagrupamiento, Marcha en su lugar como se describe a continuación.

8.5.2 Marcha. Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.5.1) y la suma de las Bases en el mapa y los Recursos de los Señores de la Guerra es de 50 o menos, Marcha en su lugar. Marcha desde todas las Provincias adyacentes o desde Kabul, sin mover la última Guerrilla de los Señores de la Guerra de una casilla con Base de los Señores de la Guerra (ni añadir marcadores de Control, 8.1.2).

- A 1 LdC vacía (primero a las de mayor Econ, 8.3) con 1 Guerrilla.
- Después, con todas las Guerrillas posibles (según 8.1.2) a todas las casillas donde su llegada eliminaría el Control, primero a las de mayor Población.
- Después, con todas las posibles (dentro de 8.1.2) a 1 Provincia aleatoria, primero a una Provincia en la que el Cultivo permitiera colocar una Base.

Ejecuta entonces una Actividad Especial según 8.5.4.

SI NO: Si no es posible, ejecuta Terror como se describe a continuación.

8.5.3 Terror. Si no se cumplen las condiciones ni para Reagrupamiento ni para Marcha, ejecuta Terror (con una Guerrilla Oculta, 3.3.4) en 1 casilla:

- Si la Coalición es una Facción Sin Jugador, donde haya Oposición.
- Si los Talibanes es una Facción Sin Jugador, donde haya Apoyo.
- Si ningún caso se aplica o es posible, en 1 casilla al azar con Apoyo u Oposición.

Soborna entonces según 8.5.4.

SI NO: Si no es posible el Terror, Reagrupa (8.5.1) en su lugar, si no es posible, Pasa.

8.5.4 Actividades Especiales. Si los Señores de la Guerra Sin Jugador ejecutaron Reagrupamiento o Marcha, Cultiva si es posible obedecer lo siguiente; si no es posible, Trafica, si es no es posible, Soborna. Si ejecutaron Terror, Soborna.

CULTIVAR: Cultiva para colocar una Base en una casilla al azar apropiada (4.5.1), si es posible, en una casilla que ya tenga Base de los Señores de la Guerra. Si no hay ninguna o no hay Base disponible, Trafica en su lugar de la siguiente manera...

TRÁFICO: A menos que los Recursos de los Señores de la Guerra llegaran a 75, Trafica en todas las casillas con Bases de los Señores de la Guerra y sin fichas de la Coalición (4.5.2). Si llegaran a 75, o si no hay tales casillas (o sólo hay 1 Base de los Señores de la Guerra estando vigente “Counter-Narc”), Soborna en su lugar.

SOBORNO: Soborna (4.5.3) en hasta 3 casillas:

- Primero, elimina fichas del Gobierno o Talibanes –Bases del Gobierno si es posible– para poder eliminar el Control Gubernamental o Talibán donde sea posible dentro de Afganistán.
- Después, elimina Guerrillas Talibanes si la Coalición es una Facción Sin Jugador, si no es así, fichas del Gobierno, de casillas aleatorias, primero de LdCs y de Pakistán lo último.

Si no es posible tal Soborno (los Señores de la Guerra tienen menos de 2 Recursos y está vigente “Local Truce”), no ejecutes Actividad Especial.

8.6 Acciones del Gobierno Sin Jugador

8.61 Impulso. Si el siguiente Evento de Impulso está vigente (5.4), y el Gobierno es una Facción Sin Jugador:

- Tribal Elders. Si es ejecutado por el Gobierno, modifica siempre a Apoyo a menos que eso aumentara el margen de victoria (7.3) de la Coalición por encima del del Gobierno, en cuyo caso modifica a Neutral.

8.6.2 Entrenamiento. Si hay al menos 15 fichas del Gobierno disponibles o el Gobierno podría añadir Patrocinio o Retornados (4.3.1), Entrena en estas casillas:

- Primero, en 1 Provincia que tenga al menos 3 cubos del Gobierno, ninguna Base COIN, y sitio para una, reemplazando los 3

cubos del Gobierno con una Base disponible.

- Después, para colocar desde Disponibles hasta 6 cubos en cada (4 si está vigente la parte sombreada de “Night Letters”, 5.3) entre Kabul y hasta en 3 casillas con Bases COIN, primero donde haya como mucho 6 cubos en exceso de aquellos necesitados para Control COIN, después en 1 casilla según se necesite para permitir una Acción Cívica tal y como se explica a continuación. Una vez no queden cubos Disponibles, cógelos de casillas aleatorias con Bases de la Coalición en donde no haya tenido lugar Entrenamiento (y según 8.1.2). Si no se coloca ninguna Base, en una de estas casillas (si la hay) en donde sea posible una Acción Cívica (3.2.1) y no haya Bases de la Coalición, modifica tanto como puedas hacia Apoyo.

GOBERNAR: Governa entonces en hasta 2 casillas con Control COIN al azar (4.3.1). En cada casilla, si tiene Apoyo y no tiene Base de la Coalición, comprueba si tiene marcador de Retornados +1 Pop. Si es así, transfiere Patrocinio de la Ayuda y modifica a Neutral. Si no, tira un dado: si la tirada es superior al número de marcadores de Retornados, transfiere Patrocinio, en cualquier otro caso, añade +1 Pop. Si la casilla tiene Apoyo, una Base de la Coalición, y ningún marcador +1 Pop o si tiene Población 0, añade +1 Pop (si quedan disponibles).

- Si no es posible Gobernar, transporta en su lugar.

TRANSPORTAR: Primero, busca la casilla con Control COIN que tenga más fichas en exceso de las necesarias para mantener el Control (1.7). Transporta esas Tropas en exceso –dejando al menos 1 Tropa Gob incluso aunque sea en exceso– a una Provincia que tenga Policía pero no Tropas ni Base COIN, si es posible. Si no, Transpórtalas a la casilla donde añadirían la mayor cantidad de Población con Control COIN (más de 0), si es posible reemplazando el Control Talibán.

- Si no es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible en Entrenamiento, Patrulla.

8.6.3 Patrulla. Si no se cumplen las condiciones para Entrenamiento (8.6.2) y las Guerrillas Talibanes en una LdC o en Kabul superan a las fichas no Talibanes, Patrulla. Mueve cubos para igualar a las Guerrillas Talibanes, si es posible 1 Policía por LdC o en Kabul, el resto Tropas. Coge cada cubo de Policía o Tropas de una Ciudad o Provincia desde la cual la mayoría podría llegar a la LdC de destino. Asalta en una LdC para eliminar la mayoría de Talibanes posible.

- Después Governa o Transporta como se ha visto anteriormente (8.6.2).

SI NO: Si no es posible Patrulla, Barre.

8.6.4 Barrido. Si no se cumplen las condiciones ni para Patrulla ni para Entrenamiento (8.6.2-3) y un Asalto según 8.6.5 (con Erradicación) no pudiera eliminar una Base o al menos 2 Guerrillas, Barre en 3 casillas para activar la mayoría de Talibanes, después de los Señores de la Guerra, posibles:

- Primero a la casilla con mayor Población posible, lleva las suficientes Tropas para añadir Control COIN desde las casillas que puedan llegar a ella.
- Después, sin mover, para Activar la mayoría de Guerrillas Talibanes y después de los Señores de la Guerra Ocultas posible, Kabul primero si hay empate.

Transporta entonces según 8.6.2.

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

8.6.5 Asalto. Si no se cumplen las condiciones ni para Entrenamiento ni para Patrulla, y Asaltar con Erradicación pudiera eliminar una Base o al menos 2 Guerrillas, Asalta en 3 casillas:

- Primero en casillas para eliminar la mayoría de Bases Talibanes posibles, después para eliminar la mayoría de Guerrillas Talibanes posible, después Guerrillas de los Señores de la Guerra, en LdCs lo último.
- En cada casilla, elige como objetivo Talibanes, después Señores de la Guerra.

ERRADICAR: Erradica después en 1 o 2 casillas apropiadas (4.3.3), primero donde haya Oposición, después en Provincias que no sean Pastún, después al azar.

- Si no es posible la Erradicación, Transporta según 8.6.2.

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

8.6.6 Acción Cívica. Durante la Fase de Apoyo o en los Eventos, compra Acciones Cívicas (6.4.1) para eliminar toda la Oposición posible. Después, si la Ronda de Propaganda no es la final (2.4.1), añade Apoyo a casillas sin Bases de la Coalición (únicamente).

8.6.7 Redespliegue. Asegura el Control COIN de Kabul (sin perder otros Controles, 8.1.2), después mantén las Tropas del Gobierno repartidas equitativamente (6.5.2). Redespliega Policía (6.5.3) para mantener Control (por ejemplo donde queden Tropas), después para tener 2 Policías en cada LdC de Econ 3 y 4, repartidos lo más equitativamente posible entre las Provincias y Kabul.

8.7 Acciones de los Talibanes Sin Jugador

8.7.1 Impulso. Si están vigentes (5.4):

- MAMPADS Scare: El Talibán Sin Jugador y con Recursos paga para cancelar Transporte Aéreo o Ataque Aéreo (4.2.2-.3) con una tirada de 1-4.
- Tribal Elders: Si la ejecuta el Talibán Sin Jugador, siempre modifica a Oposición.

8.7.2 Reagrupamiento. Si los Talibanes tienen al menos 15 fichas disponibles o al menos 15 Guerrillas Activas, Reagrupa en estas casillas elegibles (3.3.1):

- Primero, en hasta 3 con Guerrillas Talibanes todas ellas Activas, una Base Talibán, y cualquier número de cubos, dale la vuelta a las Guerrillas a Ocultas.
- Después, donde haya al menos 3 Guerrillas Talibanes y sitio, reemplaza 2 Guerrillas con una Base.
- Si no hay Guerrillas Talibanes Ocultas en Kabul, coloca una Guerrilla allí.
- Coloca entonces Guerrillas, primero para añadir Control Talibán a 1 casilla que aún no lo tenga, después en 1 casilla que tenga

1 o 2 Guerrillas Talibanes, después en todas las Bases Talibanes.

- Finalmente, compra Sharía (8.7.7) para conseguir la mayor modificación posible de 1 de las casillas de Reagrupamiento anteriores.

EXTORSIÓN: Extorsiona entonces cualquier LdC Sin Sabotear de Econ 3 y 4 posible.

- Si no es posible, Infiltrate (4.4.1) en su lugar.

INFILTRACIÓN: Infiltrate (4.4.2) para reemplazar una ficha con una Guerrilla o, si no hay Guerrillas Disponibles, para eliminar 2 fichas enemigas. Elige como objetivo al Gobierno primero. Infiltrate en una LdC si es posible; en cualquier otro caso, para eliminar una Base del Gobierno si es posible; después la última Policía de una casilla, si es posible; si no, en una casilla aleatoria.

- Si no hay tales objetivos para Infiltración, Extorsiona donde puedas; si tampoco es posible, no hay Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible el Reagrupamiento, entonces Marcha.

8.7.3 Marcha. Si no se cumplen las condiciones para Reagrupamiento (8.7.2) y ni las casillas con Apoyo ni las LdCs tienen Guerrillas Talibanes Ocultas ni al menos 4 Guerrillas Talibanes en total, Marcha desde todas las casillas con Control Talibán que tengan al menos 2 Guerrillas Talibanes (y según 8.1.2).

- Primero, entra en todas las LdCs y después a Kabul si están adyacentes a dichas casillas, hasta que los Talibanes superen a todas las Facciones no Talibanes en 1 ficha, hasta que haya como mucho 2 Guerrillas Talibanes por casilla. Después entra en 2 Provincias que no tengan ni Oposición ni Control Talibán, desde dichas casillas de origen.

- Finalmente, Marcha desde tales orígenes hacia adelante y después en otras 2 Provincias que no tengan ni Oposición ni Control Talibán y a las que se pueda llegar a través de casillas Pastún, con tantas Guerrillas como sean necesarias para añadir Control Talibán. Selecciona la ruta de

menor coste (la más cercana a los orígenes primero). Los destinos Pastún por encima o a lo largo de la ruta se convierten en orígenes: haz Marchar Guerrillas desde allí también.

- Deja 1 Guerrilla Talibán en cada origen, si es posible una que esté Oculta (y Marcha sólo según 8.1.2, sin perder Control).

Entonces Extorsiona o Infiltrate según 8.7.2.

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

NOTA: A menos que esté vigente "Sandstorms" (5.4), las Guerrillas Talibanes en casillas Pastún pueden Marchar incluso si acabaron de Marchar (3.3.2). Si Islamabad está en Respaldo o Financiación, Marchar a través de casillas de Pakistán cuesta menos (6.6.1).

8.7.4 Ataque. Si ni las condiciones para Marcha ni para Reagrupamiento se cumplen (8.7.1-3) y el Apoyo Total más las fichas disponibles de la Coalición es de 20 o menos, Ataca (3.3.3) en 3 casillas (LdCs lo último, 8.2) donde los Talibanes pudieran emboscar, primero para eliminar al menos 1 ficha de la Coalición. Ataca entonces en cualquier otra casilla con al menos 4 Guerrillas Talibanes ya Activas (1.4.3) y una ficha de la Coalición. En cada casilla, elimina a la Coalición primero si es posible, después al Gobierno, después a los Señores de la Guerra.

8.7.5 Terror. Si ni las condiciones para Marcha ni para Reagrupamiento se cumplen (8.7.2-3) y el Apoyo más Disponibles está por encima de 20, ejecuta Terror (3.3.4) en su lugar para Sabotear todas las LdCs y modificar todo el Apoyo/Oposición posibles.

EXTORSIÓN: Extorsiona entonces (4.4.1) en todos los sitios posibles. Si no, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si tal Terror no es posible, Ataca en su lugar según 8.7.4 o, si no es posible, Pasa.

8.7.6 Islamabad. Si Islamabad está en Financiación (6.5.4), el Talibán Sin Jugador

permanece Elegible (2.3.1) después de la ejecución de los Eventos (incluido un Evento que acabara de obtener Financiación).

8.7.7 Sharía. El Talibán Sin Jugador lleva a cabo toda la Sharía (6.4.2) posible, primero donde pueda conseguir la mayor modificación, después donde haya menos marcadores de Terror, después al azar. Elimina Terror sólo si se pudiera conseguir una modificación.

8.7.8 Redespliegue. Mantén las Guerrillas Talibanes (6.5.4) repartidas lo más homogéneamente posible, dejando las Guerrillas impares en casillas Afganas si es posible.

8.8 Acciones de la Coalición Sin Jugador

8.8.1 Impulso. Si está vigente (5.4):

- Tribal Elders: Si la ejecuta la Coalición Sin Jugador, siempre modifica a Apoyo.

8.8.2 Entrenamiento. Si las casillas con fichas COIN (Coalición o Gobierno) tienen menos de 4 fichas Talibanes en ellas, Entrena en hasta 3 casillas.

- Primero, si el Patrocinio pasa de 20 o el Gobierno tiene menos de 3 Recursos, Entrena en Kabul para transferir exactamente 3 de Patrocinio a los Recursos del Gobierno; después coloca cubos disponibles allí en la medida de lo posible.

- Si no (o si hay menos de 3 de Patrocinio), Entrena para comprar Acciones Cívicas según 8.8.5 en 1 casillas –2 si la parte sin sombrear de “PRTs” está vigente (5.3)– donde la Acción Cívica pudiera lograr una modificación (3.2.1). Coloca entonces tantos cubos Disponibles como sea posible en la/s casilla/s.

- Finalmente, en Bases de la Coalición sin más de 6 fichas del Gobierno por encima de las necesitadas para Control COIN; coloca cubos Disponibles; una vez no queden Disponibles, coge Policía de las casillas con más de ésta para añadir hasta 3 por casilla Entrenada.

- Si hubo Entrenamiento y está vigente la parte sin sombrear de “Village Stability Operations”, coloca 1 Policía donde haya Tropas de la Coalición y menos Policía, si es necesario de la casilla con más Policía.

OLEADA: Después, realiza OLEADA en casillas con Control COIN:

- A menos que la próxima Ronda de Propaganda sea la final (2.4.1), tira un dado y coloca 1 Base en hasta la mitad de casillas de esa tirada (redondeando hacia abajo) que todavía no tengan Bases de la Coalición y tengan la mayor Población, aquellas sin Bases del Gobierno si hay empate; coloca entonces la misma tirada de Tropas de Disponibles tan equitativamente como sea posible en esas y en otras casillas hasta un total de 3, primero donde haya Talibanes.

- Si la siguiente Propaganda será la última, elimina en su lugar para que estén Disponibles todas las Tropas de la Coalición de 1 casilla (incluso si se perdió el Control, 8.1.2), si hay empate, la casilla con menos Población.

- En cualquier caso, añade la tirada a Ayuda.

Si no pueden colocarse o eliminarse tales fichas de dichas casillas, ejecuta en su lugar Transporte Aéreo.

TRANSPORTE AÉREO: Después de Entrenar sin Oleada, ejecuta Transporte Aéreo, desde las 2 casillas con Control COIN que tengan la mayoría de Tropas en exceso de las necesarias para mantener el control, con tantas Tropas del Gobierno y de la Coalición como sea posible sin perder ese Control ni llevarte la última Tropa de la Coalición o la última del Gobierno. Muévelas para añadir Control COIN a 1 casilla, primero donde haya Talibanes, después a la de mayor Población.

- Si no es posible este Transporte Aéreo, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible el Entrenamiento, Barre.

8.8.3 Barrido. Si 4 o más Talibanes están con fichas COIN y un Asalto según 8.8.4 (incluso con Transporte Aéreo o Ataque Aéreo) no conseguiría eliminar ninguna Base o al menos 4 fichas Talibanes, Barre en todas las casillas con fichas de la Coalición en ellas para activar Guerrillas Talibanes y después de los Señores de la Guerra:

- Si el Transporte Aéreo antes del Barrido Activara en una casilla al último Talibán allí (que de otra manera no se Activaría), Transporta primero por Aire a una casilla tal que Activara a la mayoría. Si no (o si está vigente la parte sombreada de “ISR”), Ataque Aéreo.
- Si está vigente la parte no sombreada de “ISR”, Activa Talibanes, primero en una LdC, después el último Talibán oculto en una casilla afgana, después al azar.

TRANSPORTE AÉREO: Mueve tantas Tropas como sea posible, –seleccionando 2 casillas de origen como en un Transporte Aéreo tras el Entrenamiento (8.8.2)– a la casilla del Barrido o del Asalto.

ATAQUE AÉREO: Elige como objetivo a los Talibanes, primero Bases, después donde sea posible, al último Talibán de una casilla, después donde haya mas Guerrillas. Entre esas, selecciona primero Pakistán si Islamabad está en Financiación y Endurecida (6.6). Si la parte sin sombrear de “Predators” está vigente, selecciona primero la casilla de Pakistán que tenga menos Guerrillas, eliminando 1 ficha allí según 8.1.2.

- Si no es posible, no ejecutes Actividad Especial.

SI NO: Si no es posible tal Barrido o no Activara ninguna Guerrilla, Asalta.

8.8.4 Asalto. Si el Asalto con Transporte o Ataque Aéreos eliminara una Base o al menos 4 fichas Talibanes, todas las Tropas de la Coalición Asaltan para eliminar Talibanes, después Señores de la Guerra:

- Si el Transporte Aéreo a una casilla antes del Asalto eliminara al menos 4 fichas Talibanes o una Base Talibán que no sería eliminada por un Asalto con Ataque Aéreo, ejecuta primero Transporte Aéreo según 8.8.3 a tal casilla para eliminar la mayoría de fichas Talibanes. Si no es posible este Transporte Aéreo, ejecuta Ataque Aéreo según 8.8.3.
- Asalta primero en casillas para eliminar la mayoría de Bases Talibanes, después la mayoría de Guerrillas Talibanes, después donde haya mayor Población.

- Paga para usar cubos del Gobierno sólo en la primera casilla donde aumenten la eliminación, más donde sea necesario para eliminar una Base.
- Si está vigente la parte sombreada de “Accidental Guerrillas” y Asalto con Transporte o Ataque Aéreos eliminara sólo 1 Guerrilla en total, Pasa.

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

8.8.5 Acción Cívica. La Coalición Sin Jugador compra todas las Acciones Cívicas que puede (3.2.1, 6.4.1), primero para conseguir la mayor modificación, después donde haya menos marcadores de Terror, después al azar. Elimina Terror sólo para lograr una modificación.

8.8.6 Redespliegue. La Coalición Sin Jugador Redespliega Tropas siempre que sea capaz (6.5.2) sólo desde casillas que no tengan Policía, a casillas elegibles con la minoría de Tropas de la Coalición.

8.8 Victoria con 1 Jugador

Una partida con 1 Jugador sólo acaba durante una Fase de Victoria (7.2) de una Ronda de Propaganda si el jugador (Coalición o Talibanes) tiene un margen de victoria (7.3) inferior al de al menos una Facción. Para vencer, el jugador debe evitar esa situación en todas las Rondas de Propaganda y tener el margen más alto después de la Ronda final. Si no, la Facción Sin Jugador con el margen más alto (los Señores de la Guerra en los empates, después el Gobierno) gana Afganistán:

- **Si ganan los Señores de la Guerra:** ¡Mosaico feudal! Afganistán vuelve a su estado primordial, una región de feudos en lugar de una nación. La producción de opio florece.
- **Si ganan el Gobierno:** ¡Dictadura Pastún! Los sucesores de Karzai consolidan el control, leales a ellos mismos en lugar de a cualquier norma o vínculo internacionales. La paz con los Talibanes o con lo Señores de la Guerra es precaria. Los derechos humanos no entran en los planes.
- **Si ganan los Talibanes Sin Jugador:** ¡Regresa el extremismo! El Gobierno central se desmorona a la vista de la retirada de la Coalición y del anhelo de los

Pastún por la estabilidad Talibán. Años de esfuerzo por parte de la Coalición han dejado Afganistán como estaba antes de 2001.

• **Si gana la Coalición Sin Jugador:** ¡El Fundamentalismo rechazado! Los invasores han extenuado a los Talibanes, reducidos a negociar su lugar en un Afganistán gobernado por las leyes del hombre, y no por las de Dios.

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

• **1 a 5: ¡Punto Muerto!** Aunque la toma del poder por parte de los Talibanes no es una posibilidad inmediata, tampoco lo son la estabilidad ni el buen gobierno. La Coalición se retira, quedando el futuro de los afganos incierto.

• **6 o más, el Jugador es la Coalición:** ¡Oleada justificada! Confundiendo a los escépticos, una bien financiada contrainsurgencia ha permitido a las modernas instituciones afganas ganar el apoyo popular. La reconciliación nacional está en marcha.

• **6 o más, el Jugador es Talibán:** ¡Gloria a la Jihad!

EJEMPLO: Un jugador Talibán en solitario evita la victoria de las Facciones Sin Jugador a lo largo de 4 Rondas de Propaganda. Al final de la partida, con Control COIN + Patrocinio en 34, el Gobierno tiene un 1 de margen de victoria, el más alto entre las Facciones Sin Jugador. La Oposición es de 9 y los Talibanes tienen 12 Bases fuera, de manera que el margen de victoria del jugador es de +1: 2 por encima del del Gobierno, un "Punto muerto".

ÍNDICE DE TÉRMINOS CLAVE

+1 Pop: Marcadores que añaden +1 de Población, Retornados. (4.3.1)

Acción Cívica: Acción COIN para aumentar el Apoyo. (3.2.1, 6.4.1)

Activa: Guerrilla con el símbolo hacia arriba: vulnerable a Asalto y Ataque Aéreo (1.4.3).

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

Actividades Especiales: Acciones adjuntas a Operaciones, únicas para cada Facción. (4.0)

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

Adyacentes: Casillas unas junto a otras para acciones o Eventos. (1.3.3)

Amiga: La Facción ejecutora, o una Facción COIN y la otra. (1.5)

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

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

Apoyo + Disponibles: Apoyo Total de la Población más fichas de la Coalición Disponibles: medida de la victoria de la Coalición. (1.9, 7.2-3)

Asalto: Operación COIN que elimina fichas enemigas. (3.2.4)

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

Ataque Aéreo: Actividad Especial de la Coalición que elimina fichas enemigas. (4.2.3)

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

Ayuda: Ayuda Extranjera que se suma a los Recursos del Gobierno durante las Rondas de Propaganda o por Evento. (1.8, 6.3.1)

Bajas: Fichas de la Coalición eliminadas mediante Ataque. (3.3.3, 6.6)

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

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

Bases Lo Último: Es requisito frecuente que una Facción no tenga cubos o Guerrillas protectores en una casilla antes de que sus Bases puedan ser eliminadas. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.3, 4.4.2)

Campaña: Una serie de cartas de Evento que llevan a una Ronda de Propaganda. (2.4)

Capacidades: Efectos duraderos de un Evento que ayudan o entorpecen las acciones de la Coalición y de los Talibanes. (5.3)

Carretera: Autopista, una LdC. (1.3.4)

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

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

Ciudad: Tipo de casilla: área urbana de Kabul. (1.3.1)

Coalición: Una Facción COIN (principalmente Fuerzas Internacionales de Asistencia para la Seguridad dirigidas por la OTAN). (1.0, 1.5)

COIN (Contrainsurgencia): Coalición o Gobierno. (1.0, 1.5, 1.7, 3.2)

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

Control: Posesión de más fichas COIN o Talibanes en una Provincia o en Kabul que todas los enemigos combinados. (1.7)

Control COIN + Patrocinio: Población Total bajo Control COIN + Patrocinio: la medida de la victoria del Gobierno. (1.9, 7.2-.3)

Coste: Recursos para una Operación o Actividad Especial. (3.1, 4.1)

Cubo: Ficha de Tropas o Policía. (1.4)

Cultivo: Actividad Especial de los Señores de la Guerra para colocar una Base. (4.5.1)

Dar la Vuelta: Cambiar una Guerrilla de Oculta a Activa y viceversa. (1.4.3)

Deserción: Eliminación de algunas fichas Gubernamentales durante la Fase de Despliegue. (6.5)

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

Disponibles: Fichas o Retornados en casillas de almacenamiento esperando a ser colocadas. (1.4.1, 4.3.1)

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

Elegible: Facción capaz de ejecutar un Evento u Operación: por orden de Facción, 1ª y 2ª Elegible. (2.3)

Eliminar: Tomar del mapa (de fuerzas a Disponibles). (1.4.1, 3.3.3)

Emboscada: Actividad Especial de los Talibanes que asegura el éxito de un Ataque. (4.3.1, 4.4.1)

Endurecida: Postura en el Contador de Islamabad que retrasa las modificaciones. (6.6.1)

Enemigo: Relación entre un Insurgente y cualquier otra Facción. (1.5)

Engaño: Marcadores de victoria opcionales. (7.3)

Entrenamiento: Operación COIN para colocar fichas, comprar Acciones Cívicas o reducir Patrocinio. (3.2.1)

Erradicar: Actividad Especial del Gobierno para eliminar Bases de los Señores de la Guerra y añadir Ayuda y Patrocinio. (4.3.3)

Extorsión: Actividad Especial Talibán que añade Recursos. (4.3.1)

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

Eventos Inefectivos: Mecánica por la cual una Facción Sin Jugador evita Eventos inservibles. (8.1)

Exceso: Casillas y marcadores para ayudar a gestionar casos de aglomeraciones. (1.4)

Facción: Rol de un Jugador o de una Facción Sin Jugador: Coalición, Gobierno, Talibanes o Señores de la Guerra. (1.5)

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

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

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

Fijar: Modificar el Apoyo/Oposición de una casilla a su nivel prescrito. (1.6.1)

Final: Última carta de Evento o Propaganda. (2.3.8, 2.4.1, 7.3)

Financiación: Casilla del Contador de Islamabad. (6.6.1)

Fuerzas: Tropas, Policía, Guerrillas, o Bases (fichas, no marcadores como Retornados). (1.4)

Gobernar: Actividad Especial del Gobierno para colocar Retornados o ganar Patrocinio. (4.3.1)

Gobierno (Gob): Una Facción COIN. (1.0, 1.5)

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

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

Hostilidad: Posición en el Contador de Islamabad. (6.6.1)

Impulso: Eventos cuyos efectos permanecen hasta la siguiente Ronda de Propaganda. (5.4)

Infiltración: Actividad Especial Talibán que reemplaza fichas. (4.4.2)

Insurgente: Talibanes o Señores de la Guerra. (1.0, 1.5)

Islamabad: Contador que muestra la postura de Pakistán con respecto a los Talibanes. (6.6.1)

LdC: Línea de Comunicaciones: Carretera. (1.3.4)

Llanura: Tipo de Provincia que no obstaculiza el Asalto del Gobierno. (1.3.2, 2.3.4)

Marcha: Operación Insurgente para mover Guerrillas. (3.3.2)

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

Mercancía Capturada: Colocar una Guerrilla a través de un Ataque. (3.3.3)

Modificar: Cambiar el Apoyo/Oposición de una casilla. (1.6.1, 6.6.1)

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

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

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

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

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

Oculto: Guerrilla con el símbolo bocabajo: no está sujeta a Asaltos ni Ataques Aéreos y es capaz de causar Terror, Infiltrarse y Emboscar. (1.4.3, 3.3.4, 4.3.1, 4.3.4)

Oleada: Actividad Especial de la Coalición para traer o retirar fichas del mapa; añade Ayuda. (4.2.1)

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

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

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

Oposición + Bases: Oposición Total más el número de Bases Talibanes en el mapa: la medida de la victoria Talibán. (1.9, 7.2-.3)

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

Pakistán: Un tipo de Provincia donde sólo los Talibanes pueden apilarse. (1.3.2, 1.42)

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

Pastún: Una casilla de esa etnia, que afecta a los Talibanes y a los Señores de la Guerra. (1.3.2-.3, 3.3.1-.2, 4.3.1)

Patrocinio: Una medida del éxito del Gobierno a la hora de desviar la riqueza a sus amigos. (1.8, 1.9, 3.2.1, 4.3.1-.3, 4.4.2, 4.5.2-.3, 6.2, 7.2-.3)

Patrulla: Op COIN para proteger las LdCs. (3.2.2)

Peón: Ficha para señalar las casillas seleccionadas para Operaciones (rojo) o Actividades Especiales (blanco). (3.1.1)

Población (Pob): Representación de los habitantes de un Provincia o de Kabul, sobre 1 millón de afganos por punto. (1.3.2-.3)

Población Sin Control: Población total afgana que no está bajo Control COIN ni Talibán, parte de la condición de victoria de los Señores de la Guerra. (1.9, 7.2-.3)

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

Presión: Casilla del Contador de Islamabad. (6.6.1)

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

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

Provincia: Casilla rural. (1.3.2)

Pueblo: Elemento de ambientación del mapa que limita las LdCs (no es una casilla). (1.3.6)

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

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

Redespliegue: Fase de Propaganda en la cual las Facciones mueven fichas. (6.5)

Reemplazar: Cambiar fichas entre Disponibles y el mapa. (1.4.1)

Reinicio: Fase de Propaganda para prepararse para la siguiente carta. (6.6)

Respaldo: Casilla en el Contador de Islamabad. (6.6.1)

Retornados: Marcadores que añaden +1 de Población. (4.3.1)

Sabotaje: Coloca un marcador de Sabotaje en una LdC que no lo tenga, dañándola para bloquear Patrullas, Transportes, y la suma de Recursos al Gobierno y a los Señores de la Guerra. (3.3.4, 6.2, 6.3)

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

Señores de la Guerra: Una Facción Insurgente: Potentados y narcotraficantes regionales. (1.0, 1.5)

Sharía: Acciones de los Talibanes para aumentar la Oposición. (6.4.2)

Sin Control: Casilla sin Control COIN ni Talibán. (1.7)

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

Soborno: Actividad Especial de los Señores de la Guerra para eliminar o dar la vuelta a fichas enemigas. (4.5.3)

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

Talibanes: Una Facción Insurgente (“Estudiantes”). (1.0, 1.5)

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

Tolerancia: Casilla del Contador de Islamabad. (6.6.1)

Tráfico: Actividad Especial de los Señores de la Guerra para ganar Recursos. (4.5.2)

Transferir: Mover Recursos entre Facciones o valores entre Recursos, Ayuda y Patrocinio. (1.5.1, 1.6, 4.2.2, 4.3.1)

Transporte: Actividad Especial del Gobierno que mueve Tropas. (4.3.2)

Transporte Aéreo: Actividad Especial de la Coalición que mueve Tropas. (4.2.2)

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

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

Valor Económico (Econ): Recursos que una LdC Sin Sabotear proporcionará por medio de la Extorsión y en la Fase de Recursos. (1.3.4, 4.3.1, 6.3.1)

DESPLIEGUE (2.1)

General

Elegid uno de los tres escenarios a continuación. Acordad si usaréis cualquier opción de Facciones Sin Jugador (1.5), sin revelar (2.2), Elegibilidad (2.3.1), Engaño (7.3) o Despliegue Abierto (a continuación). Prepara el mazo según las instrucciones siguientes. Da a cada jugador un desplegable de Facciones y asigna a cada uno una Facción:

1 jugador: Coalición o Talibanes.

2 jugadores: Coalición y Talibanes.

3 jugadores: Coalición, Talibanes y Gobierno.

4 jugadores: Una Facción a cada uno.

Preparación del Mazo

Separa las 6 cartas de Propaganda y baraja las 72 cartas de Evento.

- Elimina aleatoriamente y revela el número de cartas especificadas en cada escenario: cualquier Capacidad (5.3) en ellas está vigente, las no sombreadas para la Coalición, las Sombreadas para los Talibanes (coloca sus marcadores en las casillas para Capacidades). Las cartas apartadas no se usarán para otra cosa.

- Divide el resto de cartas de Evento en el número especificado de montones más o menos iguales (o, si se desea, iguales). Baraja 1 carta de Propaganda en cada montón y apila 1 montón encima de otro para formar un mazo de robo bocabajo a la vista de todos los jugadores (deja aparte cualquier carta de Propaganda sobrante).

Despliegue Abierto

Como alternativa al despliegue estándar que viene a continuación, despliega los marcadores y las fuerzas de Facciones Sin Jugador como se especifica, incluidos Apoyo y +1 Pop. Después despliega las fuerzas de los jugadores en el siguiente orden (respetando el límite de Apilamiento, 1.4.2) y modificando el Control (1.7) y los marcadores de victoria (1.9).

Escenario Corto: 2009-2012

Señores de la Guerra: 5 Bases y 5 Guerrillas repartidas en casillas afganas.

Gobierno: 2 Tropas y 2 Policías en Kabul; 2 Bases, 16 Tropas y 16 Policías en Provincias afganas con Población 1 o 2.

Talibanes: 1 Base en cada casilla de Pakistán; 6 Bases y 19 Guerrillas en casillas Pastún (incluido Pakistán).

Coalición: 1 Base y 3 Tropas en Kabul; 5 Bases y 11 Tropas en casillas afganas.

Escenario: 2005-2012

Señores de la Guerra: 7 Bases y 7 Guerrillas repartidas en casillas afganas.

Gobierno: 2 Tropas y 2 Policías en Kabul; 5 Tropas y 8 Policías en Provincias afganas con Población 1 o 2.

Talibanes: 1 Base en cada Waziristan y Northwest Frontier; 6 Bases y 14 Guerrillas en casillas Pastún (incluido Pakistán).
Coalición: 1 Base y 2 Tropas en Kabul; 6 Tropas repartidas en casillas afganas.

Escenario Extendido: 2003-2012

Señores de la Guerra: 2 Bases y 2 Guerrillas repartidas en casillas afganas.

Gobierno: 2 Tropas y 2 Policías en Kabul; 2 Tropas y 2 Policías en Provincias afganas con Población 1 o 2.

Talibanes: 1 Base en cada, Waziristan y Northwest Frontier; 2 Bases y 6 Guerrillas en casillas Pastún (incluido Pakistán).

Coalición: 1 Base y 1 Tropa in Kabul; 4 Tropas en otras casillas Pastún afganas (incluida Kabul).

ESCENARIOS (2.1)

Corto: 2009-2013

La Guerra de Obama: La nueva Administración de EE.UU. envía oleadas para acabar el trabajo...

Mazo: Elimina 24 cartas de Evento al azar y 2 de Propaganda. Baraja y apila 4 montones.

Ayuda: 24

Patrocinio: 5

Recursos: Gobierno 30, Señores de la Guerra 20, Talibanes 15.

Apoyo + Disponibles: 10

COIN + Patrocinio: 21

Oposición + Bases: 9

Pob Sin Control: 13

Islamabad: Respaldo (no Endurecida)

Elegibles: Todas las Facciones

Kabul: Control COIN, Apoyo, +1Pop

Coalición—1 Base, 3 Tropas

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Herat: Control COIN

Gob—1 Base, 2 Tropas, 2 Policías

Farah, Balkh:

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Helmand: Control COIN

Coalición—1 Base, 3 Tropas

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas

Kandahar: Control COIN

Coalición—1 Base, 2 Tropas

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas

Oruzgan, Nuristan:

Coalición—1 Tropa

Gob—1 Tropa, 1 Policía

Talibanes—2 Guerrillas

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Ghazni, Paktika, Khowst: Control COIN (Khowst únicamente: +1Pop)

Coalición—1 Base, 1 Tropa

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas

Zabol: Control Talibán

Coalición—1 Tropa

Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas

Konduz: Control COIN, +1Pop

Gob—1 Base, 2 Tropas, 2 Policías

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Baghlan: +1Pop

Balochistan, Waziristan, Northwest

Frontier: Control Talibán

Talibanes—1 Base, 1 Guerrilla

Principal: 2005-2013

Talibanes Resurgentes: Con los miembros clave de la Coalición centrados en Iraq, los Talibanes alcanzan velocidad de carrera.

Mazo: Elimina 12 cartas de Evento al azar y 1 de Propaganda. Baraja y apila 5 montones.

Ayuda: 15

Patrocinio: 5

Recursos: Gobierno 30, Señores de la Guerra 15, Talibanes 10.

Apoyo + Disponibles: 17

COIN + Patrocinio: 17

Oposición + Bases: 8

Pob Sin Control: 9

Islamabad: Respaldo (no Endurecida)

Elegibles: Todas las Facciones

Kabul: Control COIN, +1Pop

Coalición—1 Base, 2 Tropas

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Herat: Control COIN

Gob—1 Tropa, 2 Policías

Talibanes—1 Guerrilla

Farah, Faryab, Balkh:

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Helmand, Nuristan: Control Talibán

Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Kandahar: Control COIN

Coalición—1 Tropa

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Talibanes—1 Guerrilla

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Oruzgan, Paktika, Zabol, Ghazni:

Control Talibán

Coalición—1 Tropa

Talibanes—1 Base, 1 Guerrilla
Khowst: Control COIN, +1Pop
 Coalición—1 Tropa
 Gob—1 Tropa, 2 Policías
Konduz: Control COIN
 Gob—1 Tropa, 2 Policías
 Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla
Waziristan, Northwest Frontier: Control Talibán
 Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas

Extendido: 2003-2013

La Insurgencia afgana: el Afganistán Post-OLD, engañosamente tranquilo, está a punto de explotar (*: Operación Libertad Duradera)*

Mazo: Usa todas las cartas. Baraja y apila 6 montones.

Ayuda: 9

Patrocinio: 5

Recursos: Gobierno 20, Señores de la Guerra 10, Talibanes 5.

Apoyo + Disponibles: 20

COIN + Patrocinio: 13

Oposición + Bases: 4

Pob Sin Control: 16

Islamabad: Respaldo (no Endurecida)

Elegibles: Todas las Facciones

Kabul: Control COIN

Coalición—1 Base, 3 Tropas

Gob—2 Tropas, 2 Policías

Herat: Control COIN

Gob—1 Tropa, 1 Policías

Helmand:

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Kandahar: Control COIN

Coalición—1 Tropa

Gob—1 Tropa, 1 Policías

Paktika, Zabol: Control Talibán

Talibanes—1 Base, 1 Guerrilla

Khowst: Control COIN

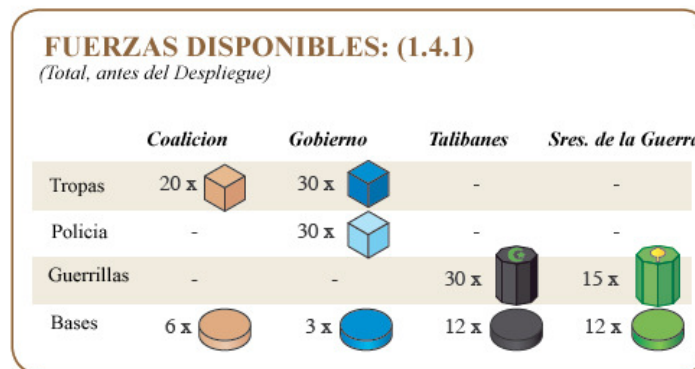
Coalición—1 Tropa

Konduz:

Señores de la Guerra—1 Base, 1 Guerrilla

Waziristan, Northwest Frontier: Control Talibán

Talibanes—1 Base, 2 Guerrillas



A distant plain Insurgency in Afghanistan



FRONT

1310



Counter Art by Ochocho Mero and Xavi

A distant plain Insurgency in Afghanistan



Counter Art by Ochocho Mero and Xavi

© 2013 GMT Games, LLC