

ANDEAN ABYSS

Insurgencia y contrainsurgencia en Colombia



COIN Series, Volume I
de Volko Ruhnke

MANUAL

CONTENIDO

Tutorial.....	1
Guía para las Operaciones COIN.....	21
Resumen de Roles.....	23
Ejemplo de Juego con 1 Jugador.....	25
Ejemplo de Marcha de las FARC Sin Jugador.....	37
¿Y si una Facción Sin Jugador no puede realizar Ops?.....	40
Notas del Diseñador.....	40
Texto de los Eventos y Trasfondo.....	51
Fuentes Seleccionadas.....	66
Lista de Cartas.....	67
Créditos.....	68
Lista de Casillas.....	69
Fichas Escaneadas.....	70

Andean Abyss: Tutorial

por Joel Toppen

¡Los jugadores novatos deberían empezar por aquí!

¡Bienvenido a ANDEAN ABYSS! Dado que este juego emplea algunas mecánicas de juego innovadoras y novedosas, pensamos que sería más fácil aprenderlo sin incluíamos un tutorial interactivo para enseñar a los nuevos jugadores cómo jugarlo sin mucho lío. En este tutorial interactivo usaremos un estilo de escritura

más conversacional. Ocasionalmente pediremos al lector que lea algunas reglas del reglamento antes de continuar con el tutorial.

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

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

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

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

ALTO. Por favor, detente un momento y lee las secciones 1.1 a 1.3.4 del reglamento. Cuando hayas acabado, desplegaremos el juego.

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

- Coloca la ficha de Ayuda (*Aid*) en la casilla “9” del Contador de Registro General que bordea el perímetro del tablero.
- Coloca el cilindro de Recursos del Gobierno (el cilindro grande azul) en la casilla “40”, y los cilindros de Recursos de las FARC, las AUC y los Cárteles (rojo, amarillo y verde respectivamente) en la casilla “10”.
- Coloca la ficha de “Apoyo Total” (*Total Support*) en la casilla “50” del contador.
- Coloca la ficha “Oposición + Bases” (*Oppose + Bases*) en la casilla “20”.

- Coloca la ficha “El Presidente” en la casilla “Samper” del apartado “El Presidente” en el mapa.
- Coloca los cuatro cilindros grandes restantes (cilindros de Elegibilidad) en la casilla “Elegible” (*Eligible Factions*) del apartado de “Secuencia de Juego” (*Sequence of Play*).
- Coge 2 fichas de “Apoyo Activo” (*Active Support*) y coloca una en las casillas “Neutral” dentro de los departamentos de Atlántico y Santander en el mapa.
- Coge 10 fichas más de “Apoyo Activo” y coloca una en todas las ciudades *excepto* Cali. (Cali comienza Neutral.)
- Coge 7 fichas “Oposición Activa” (*Active Opposition*) y colócalas en las casillas “Neutral” dentro de los departamentos de Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, Guaviare, Putumayo, y Nariño.

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

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

Ahora que has leído sobre las diferentes fuerzas disponibles para los jugadores, podemos empezar a poner algunas fichas en el mapa. Pero, primero, deberíamos hacer un inventario de las fichas de madera que ordenaste antes. Es posible que tengas una o dos fichas extra, así que busquemoslas y apartémoslas del camino primero. Tu juego debería de tener:

- 30 cubos azul oscuro
- 30 cubos azul claro
- 3 discos azul oscuro
- 12 cilindros octogonales verdes
- 15 discos verdes
- 18 cilindros octogonales amarillos
- 6 discos amarillos
- 30 cilindros octogonales rojos
- 9 discos rojos

Deja cualquier ficha extra azul, verde, amarilla y/o roja en la caja; son piezas extra. (¡Pero no las tires! Pueden venir bien si pierdes una ficha accidentalmente.)

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

- Coge un total de 12 cubos azul oscuro, que ahora conoces como “Tropas”. Coloca 3 Tropas en cada una: Bogotá, Medellín, Cali, y Santander.
- Ahora coge 2 cubos azul claro –Policía–: coloca ambos en la ciudad de Bogotá.
- Coge 10 Policías más y coloca uno en cada una de las ciudades restantes que no tengan Policía.
- Coge un solo disco azul oscuro –una Base Gubernamental–. Colócala en una de las casillas “Base” del departamento de Santander.
- Coloca los restantes cubos (18 Policías Y 18 Tropas) en el apartado “Tropas Gubernamentales y Policía” (*Government Troops & Police*).
- Coloca las dos Bases Gubernamentales restantes en las casillas circulares “3” y “2” del contador de Bases del Gobierno (*Government Bases*).
- Coge los 12 cilindros rojos –Guerrillas FARC–. Coloca uno en cada una: Nariño, Chocó, Santander, Huila, Arauca, y Meta East; coloca dos en cada: Meta West, Guaviare, y Putumayo.
- Coloca las 18 Guerrillas FARC restantes en la casilla “Guerrillas FARC” del mapa.
- Coge 6 discos rojos –Bases FARC–. Coloca uno en una casilla “Base” de cada uno de los departamentos de Chocó, Huila, Arauca, Meta East, Meta West, y Guaviare.
- Coloca los restantes Bases FARC en las casillas circulares “7”, “8” y “9” del contador de Bases FARC.
- Coge ahora 6 cilindros amarillos –Guerrillas AUC–. Coloca uno en cada: Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, Guaviare, y Putumayo.
- Coloca las 12 Guerrillas AUC restantes en la casilla “Guerrillas AUC” del mapa.
- Coge 1 disco amarillo –una Base AUC–. Colócala en la casilla “Base” del departamento de Antioquia.
- Coloca las 5 Bases AUC restantes en las casillas circulares “6”, “5”, “4” “3” y “2” del contador de Bases AUC.
- Coge a continuación 2 cilindros verdes –Guerrillas de los Cárteles–. Coloca uno en Cali y otro en Putumayo.

- Coloca las 10 Guerrillas Cártel restantes en la casilla “Guerrillas Cártel” del mapa.
- Coge ahora 6 discos verdes –Bases de los Cárteles–. Coloca uno en Cali; coloca uno en las casillas “Base” de Meta East, Meta West, y Guaviare. Coloca 2 Bases Cártel en las casillas “base” de Putumayo.
- Coloca las restantes 9 Bases de los Cárteles en las casillas circulares “7”, “8”, “9”, “10”, “11”, “12”, “13”, “14” y “15” del contador de Bases Cártel.
- Finalmente, coloca las cuatro fichas circulares de “Cargamento” en las casillas vacías disponibles del apartado “Cargamentos” (*Shipments*).

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

¡Bien hecho! El mapa está ahora desplegado. Hay que hacer una última cosa: hay que construir el mazo. Coloca 3 Cartas de Propaganda bocabajo en una fila de izquierda a derecha.

Ahora, retira las siguientes Cartas de Evento y déjalas a un lado: n°1 *Ist Division*, n°12 *Plan Colombia*, n°19 *General Offensive*, n°21 *Raúl Reyes*, n°26 *Gramaje*, n°28 *Hugo Chávez*, n°29 *Kill Zone*, n°44 *Colombia Nueva*, n°45 *Los Derechos Humanos*, n°48 *Unión Sindical Obrera*, n°50 *Carabineros*, n°68 *Narco-Subs*, n°72 *Sicarios*, y n°76 *Propaganda*.

A continuación, baraja las restantes cartas de Evento juntas. Reparte 15 Cartas de Evento encima de cada una de las 3 Cartas de Propaganda, de manera que se creen 3 mazos con 16 cartas cada uno. Baraja cada mazo separadamente, y entonces coloca cada mazo encima del otro, creando un solo mazo.

Roba ahora dos cartas de Evento más y colócalas bocabajo encima del mazo. Finalmente, coloca encima del mazo las cartas que dejamos antes a un lado. Colócalas en este orden EXACTO (de la inferior a la superior): n°21, 45, 76, 44, 50, 19, 26, 72, 1, 48, 68, 29, 28, y 12 (carta superior). Observa que en cada partida no

se usan 12 cartas. Devuelve estas cartas sin usar a la caja.

ALTO. Por favor, para un momento y lee las secciones 1.5 a 1.7 del reglamento. ¡Comenzaremos a jugar en cuanto acabes!

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

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

Continúa y roba la carta superior del mazo, o Carta n°12, *Plan Colombia*. Colócala boca arriba en el mazo de “cartas jugadas” junto al tablero. A continuación, revela la carta superior del mazo de robo, pero déjala en él boca arriba, Carta n°28, *Hugo Chávez*.



Plan Colombia es la carta que se resolverá primero. El conocer que el evento *Hugo Chavez* viene a continuación puede influenciar las decisiones de los jugadores. Cada carta de Evento tiene cuatro símbolos en su parte superior, uno por cada facción

del juego. El orden de estos símbolos determina qué facción tiene la iniciativa con esa carta.

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

Para determinar quién puede elegir primero, mira los símbolos de elegibilidad. La facción con el símbolo más a la izquierda decide qué hacer primero y se convierte en la 1ª Facción Elegible. La 1ª Facción Elegible –el Gobierno, en este caso– puede hacer una de cuatro cosas: (1) puede ejecutar el evento de la carta; O (2) puede realizar un único tipo de Operación sin Actividad Especial suplementaria; O (3) puede realizar un solo tipo de Operación con una sola Actividad Especial; O (4) puede pasar.

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

Si la 1ª Facción Elegible decide pasar, entonces la facción cuyo símbolo está inmediatamente a la derecha de su símbolo se convierte en la 1ª Facción Elegible. En el caso de *Plan Colombia*, si el Gobierno pasa, las AUC se convierten en la 1ª Elegible. Es posible que todas las facciones pasen con una carta dada y queden por lo tanto elegibles para la siguiente.

Pista: Los eventos de la parte no sombreada de la carta normalmente favorecen al Gobierno; los eventos de la parte sombreada son normalmente antagónicos al gobierno.

Aquí, sin embargo, el jugador del Gobierno decide actuar. Algunas Cartas de Evento tienen un evento; otras, como *Plan Colombia*, tienen dos versiones del Evento:

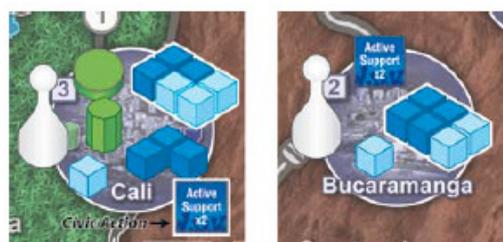
se llaman eventos de uso dual. Si un jugador ejecuta un Evento, debe elegir una u otra versión del evento, nunca ambas.

Al Gobierno le gustaría ejecutar el evento, pero en este momento, dado que Samper es El Presidente, los efectos del evento no son de una gran ayuda inmediata. En su lugar, el Gobierno llevará a cabo una Operación.

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

Por favor, coge uno de los desplegables de Operaciones de las Facciones. Mira en el panel del jugador del Gobierno. Como puedes ver en la columna izquierda, puede hacer una de cuatro cosas: (1) puede Entrenar para poner más cubos en el tablero; O (2) puede Patrullar para proteger las Líneas de Comunicaciones (a partir de ahora, LdCs); O (3) puede realizar Barridos para detectar Guerrillas; O (4) puede Asaltar para destruir Guerrillas detectadas (Activas). La Operación que la facción activa lleva a cabo dicta qué Actividades Especiales pueden acompañarla (si es elegible para realizar una Actividad Especial).

El Gobierno elige **Entrenar**. Esta Acción permite al jugador del Gobierno seleccionar cualquier Ciudad o Departamento. Cada Ciudad o Departamento seleccionado costará 3 Recursos. En una Ciudad o en un Departamento con una Base del Gobierno, el jugador del Gobierno puede colocar hasta 6 cubos de cualquier tipo.



Por ahora, el Gobierno seleccionará Cali y Bucaramanga. Coloca un peón blanco en cada una de estas localizaciones para

señalarlo. En Cali, el Gobierno coloca 3 Policías y 3 Tropas. Hay ahora allí 6 Tropas y 4 Policías. En Bucaramanga, el Gobierno coloca 4 Tropas y 2 Policías.

Como parte de la Operación de Entrenamiento, el Gobierno puede también seleccionar una casilla (que haya sido señalada con un peón) y o bien eliminar 3 cubos de esa casilla para colocar en ella una Base del Gobierno disponible; O puede elegir realizar lo que se conoce como una Acción Cívica en esa casilla.

Recordatorio: Recuerda que sólo pueden haber 2 bases en cualquier combinación de facciones POR Ciudad/Departamento.

En nuestro caso aquí, el Gobierno elegirá hacer una Acción Cívica en Cali. Una Acción Cívica tiene dos requisitos: el jugador del Gobierno tiene que tener más fichas en la casilla que el resto de las facciones combinadas, y debe tener tanto Tropas como Policía. En Cali, los Cárteles tienen 2 fichas; el Gobierno tiene 10, incluyendo Tropas y Policía, lo que le da al Gobierno Control y la habilidad para realizar una Acción Cívica. Las Acciones Cívicas permiten al Gobierno gastar 3 Recursos para modificar el nivel de Oposición y/o Apoyo en un nivel a su favor. El jugador del Gobierno gastará 3 Recursos en total para modificar Cali de Neutral a Apoyo Pasivo, y entonces de Apoyo Pasivo a Apoyo Activo (3 Recursos por modificación). Modifica los Recursos del Gobierno de 40 a 34 en el Contador de Registro General y coloca en Cali una ficha de Apoyo Activo.

Cali tiene un valor de Población de “3”. Puesto que Cali está marcada con Apoyo Activo, la Población de Cali por dos se añade al Apoyo Total del Gobierno. Modifica la ficha de “Apoyo Total” en +6, de 50 a 56.

El jugador del Gobierno podría suplementar su Operación de Entrenamiento con una Actividad Especial Ataque Aéreo o con una Erradicación. Esto, sin embargo, permitiría a la 2ª Facción Elegible ejecutar uno de los eventos de *Plan Colombia*. No deseando darle al jugador de las AUC la oportunidad

de ejecutar el evento de la parte sombreada (que sería muy dañino para el Gobierno), el jugador del Gobierno decide que sólo ejecutará una Operación.

Acabaremos la Operación del Gobierno gastando 3 Recursos por casilla seleccionada para Entrenamiento (es decir, por casilla señalada con un peón blanco). Modifica los Recursos del Gobierno de 34 a 28. Finalmente, coloca el cilindro azul de Elegibilidad del Gobierno en la casilla “1ª Facción Sólo Op” (*1st Faction Op Only*) en el apartado de Secuencia de Juego.

Consejo: Las Acciones Cívicas sólo pueden llevarse a cabo durante una Operación de Entrenamiento o durante la Resolución de una Carta de Propaganda.

ALTO. Por favor, para un momento y lee las secciones 3.0 a 3.2.1 para reforzar tu comprensión de lo que hemos hecho hasta ahora.

Después de que la 1ª Facción Elegible haya actuado, la siguiente facción elegible pasa a ser conocida como la 2ª Facción Elegible. Volviendo a mirar *Plan Colombia*, vemos que las AUC son la 2ª Facción Elegible.

Lo que la 2ª Facción Elegible puede hacer es determinado por lo que hizo la 1ª Facción Elegible (véase la Secuencia de Juego en el mapa). Puesto que la 1ª Facción Elegible sólo realizó una Operación (sin Actividad Especial), la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación Limitada – una sola Operación en UNA y únicamente UNA casilla–; O puede pasar.

Pasar no tiene beneficios. Eligiendo Pasar, el jugador del Gobierno ganará +3 Recursos; los jugadores Insurgentes ganarán +1 Recurso.

Mirando la siguiente carta, *Hugo Chávez*, el jugador de las AUC confía en que las FARC (1ª Elegible en *Hugo*) cogerán el evento. Esto daría entonces a las AUC más libertad de acciones como 2ª Facción Elegible en esa carta. Y así, con una mirada engreída, elige Pasar. Coloca el cilindro de Elegibilidad de las AUC en la casilla “Pasar” (*Pass*) del apartado Secuencia de

Juego del tablero y modifica los Recursos AUC de 10 a 11.



ALTO. Por favor, para un momento y lee las secciones 2.0 a 2.4.1 del reglamento. Esto te dará una excelente comprensión de la secuencia de juego.

¿Ya está? ¡Excelente! Procedamos: Al pasar las AUC, los Cárteles se convierten ahora en la 2ª Facción Elegible. Mirando la siguiente carta, *Hugo Chávez*, es aparente que tanto las FARC como las AUC actuarán en ella, dejando a los Cárteles sin acción, porque sólo pueden tener lugar dos acciones con cada carta. Sabiendo esto, los Cárteles no ven razón para no realizar al menos una Operación Limitada aquí.

Las tres facciones Insurgentes (FARC, AUC y Cárteles) tienen todas las mismas Operaciones disponibles. Hay, sin embargo, algunas sutiles pero importantes diferencias.

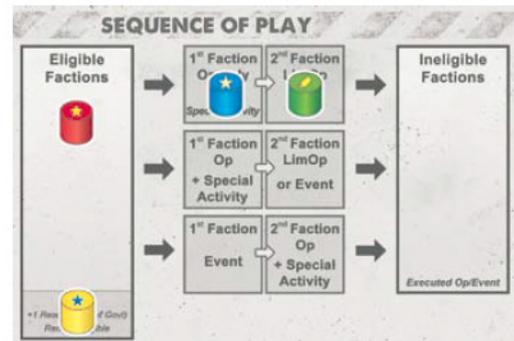
Los Cárteles deciden realizar una **Operación de Reagrupamiento** en Huila. Puesto que es la única casilla en la que la Operación va a tener lugar, no necesitamos colocar un peón. Mirando al panel de los Cárteles en el Desplegable de Operaciones, veamos que costará 1 Recurso y permitirá colocar 1 Guerrilla Cártel en Huila. Coloca siempre las nuevas Guerrillas bocabajo (con el lado en relieve hacia abajo).



Se coloca 1 Guerrilla en Huila

Las Bases autorizan enormemente la Operación de Reagrupamiento, pero hacen falta Guerrillas para crear una Base. Por lo tanto, la decisión de los Cárteles es simplemente colocar una Guerrilla en Huila. Más tarde, los Cárteles podrán reforzar su presencia en la región.

Esto concluye la Operación Limitada de los Cárteles. Modifica por favor los Recursos de los Cárteles de 10 a 9 y coloca el cilindro de Elegibilidad de los Cárteles en la casilla “2ª Facción Op Lim” (2nd Faction LimOp) (a la derecha del cilindro del Gobierno) en el apartado de Secuencia del Juego del mapa.



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

En nuestro caso, tanto el Gobierno como los Cárteles se mueven a la casilla “No Elegible”. El cilindro de las FARC permanecerá en la casilla “Elegible”. El cilindro de las AUC se devuelve a la casilla “Elegible”.

Pon *Hugo Chávez* sobre la carta *Plan Colombia* y revela la siguiente carta que se jugará: carta nº29, *Kill Zone*.

Las FARC son la 1ª Elegible en *Hugo Chávez* y eligen ejecutar el Evento

sombreado. El texto del Evento dice: “Coloca una Base FARC en un Departamento junto a Venezuela. Sabotea todas las LdCs que toquen Cúcuta.” Adelante, coloca una ficha de “Sabotaje” en dos LdCs de oleoducto que toquen Cúcuta. Esto dañará la habilidad del Gobierno para ganar Recursos cuando se resuelva la próxima carta de Propaganda. A continuación, quita la base FARC de la casilla “7” del contador de Bases FARC y colócala en el Departamento de Arauca. Observa que Arauca no puede recibir ya más bases, puesto que ahora tiene dos allí.



El evento Hugo Chávez permite a las FARC colocar dos marcadores de Sabotaje y una Base

Las FARC tienen como condición de victoria el objetivo de tener un nivel de Oposición más bases en el mapa mayor de 25. Puesto que las FARC acaban de añadir una base, modifica la ficha de “Oposición + Bases” de 20 a 21, y coloca entonces el cilindro de Elegibilidad FARC en la columna 1ª Elegible de la Secuencia de Juego. Ahora, sólo las AUC son elegibles. La siguiente carta, sin embargo, es un evento muy atractivo para las AUC y vuelven a pasar. Modifica los Recursos AUC de 11 a 12.

Resuelta totalmente la carta *Hugo Chávez*, modificamos la elegibilidad: Todos los cilindros en la casilla “No Elegible” vuelven a la casilla “Elegible”: no realizaron Evento, Operación u Operación Limitada. Las AUC también volverán a “Elegible”: Sólo el cilindro de las FARC se pasa a la casilla “No Elegible”.

Pon *Kill Zone* encima de *Hugo Chávez* y revela la siguiente carta: Carta nº68, *Narco-Subs*.

Las FARC serían la 1ª Elegible en *Kill Zone*, pero están en la casilla No Elegible, así que las AUC se convierten en la 1ª Elegible. Las AUC quieren ejecutar la parte sombreada del Evento. El texto del Evento dice: “Las FARC o las AUC de una casilla ejecutan dos Emboscadas gratuitas con cualquiera de sus Guerrillas sin Activarse.”

Una “Emboscada” es una Actividad Especial que sólo puede acompañar una Operación de Ataque (véase el Desplegable de Operaciones de Facción). Solamente las FARC y las AUC pueden realizar la Actividad Especial Emboscada. A menos que el texto del Evento indique otra cosa, la Facción ejecutora decide cómo llevar a cabo el Evento. En este caso, las AUC eligen que las Guerrillas AUC ejecuten dos Emboscadas. (Si otra facción como los Cárteles ejecutara este evento, podría elegir que Emboscaran las FARC o las AUC, y la Facción elegida decidiría entonces donde ejecutar la Emboscada.)

La palabra “gratuita” en la carta nos informa de que estas Emboscadas no nos costarán Recursos. Normalmente, un Ataque al que acompaña una Emboscada cuesta 1 Recurso. Además, normalmente sólo puede ser ejecutada UNA Emboscada por Operación (así que incluso aunque estuvieses llevando a cabo cinco Ataques, sólo uno de ellos podría tener una Emboscada). En este caso, sin embargo, se trata de un evento, y los eventos anulan las reglas normales.

Las AUC deciden Emboscar en Arauca dos veces, así que no hay necesidad de señalar la casilla con peones. Para llevar a cabo un Ataque de Emboscada, se activa una Guerrilla (se le da la vuelta para que se vea su lado con relieve) y se destruyen dos fichas enemigas que se devuelven a sus casillas de almacenamiento (Guerrillas/Tropas/Policiá) o contador (bases). Como bonificación, sin embargo, el jugador que Embosca puede colocar una Guerrilla disponible en la casilla en la que ocurrió la Emboscada. En esta situación, el evento estipulaba que no se activaban Guerrillas, así que no activaremos ni una sola Guerrilla. A las AUC les gustaría eliminar a las dos Bases FARC, puesto que sus

condiciones de victoria son tener más bases en el mapa que las FARC. Pero antes de que una Base pueda ser eliminada por un Ataque, Emboscada o Asalto, todas las Guerrillas de la misma facción que la base deben ser primero eliminadas. Las AUC eliminan por lo tanto a la única Guerrilla FARC y a una de las bases en Arauca. Devuelve la Guerrilla a la casilla de Guerrillas Disponibles y la base a la casilla “7” del contador de Bases FARC. Mueve el contador “Oposición + Bases” de 21 a 20. Coloca 1 Guerrilla AUC más en Arauca. Esto concluye la primera Emboscada del evento.



Las AUC usan el Evento Kill Zone para realizar dos Emboscadas

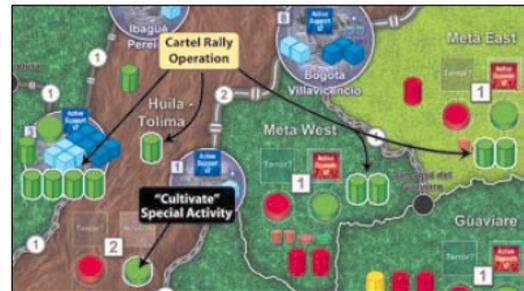
Para la segunda Emboscada, las AUC atacarán de nuevo Arauca; la recién colocada Guerrilla de la primera Emboscada será la Guerrilla atacante. Solamente queda 1 Ficha FARC en Arauca: una sola base. Devuelve esta base a la casilla “6” del contador de Bases FARC. Mueve la ficha “Oposición + Bases” de 20 a 19. Coloca 1 Guerrilla AUC disponible más en Arauca.

Esto concluye el Evento de las AUC. Coloca el cilindro de Elegibilidad AUC en la columna de la 1ª Facción del apartado Secuencia de Juego del tablero.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee las secciones 4.4.1 a 4.3.2 del reglamento. Esto reforzará tu comprensión de la mecánica de Emboscada.

Cuando dejamos las cosas por última vez, las AUC acaban de finalizar el evento Kill Zone. Ahora, los Cárteles son la 2ª Elegible en esta carta. Los Cárteles necesitan establecer bases para conseguir su doble condición de victoria: tener más de 10 bases

en el mapa, y tener más de 40 Recursos. Con este fin en mente, los Cárteles eligen realizar una Operación de Reagrupamiento.



Los Cárteles colocan 9 Guerrillas con la Operación de Reagrupamiento y entonces utilizan una Actividad Especial para “Cultivar” una Base en Huila

Dado que las AUC llevaron a cabo un Evento, los Cárteles, como 2ª Elegible, pueden llevar a cabo una Operación y una Actividad Especial. Los Cárteles deciden Reagruparse en Cali, Meta East, Meta West y Huila. Coloca un peón blanco en cada una de estas cuatro casillas.

La mayoría de estas casillas contienen una base Cártel. En tales casillas, el número de Guerrillas que puede ser colocado es igual al número de bases de los Cárteles en la casilla más el valor de Población de la misma.

Comenzando por Cali, los Cárteles colocarán 4 Guerrillas de sus Fuerzas Disponibles (3 de población + 1 base Cártel). Coloca ahora las Guerrillas allí. A continuación, coloca 2 Guerrillas en Meta West (1 de población + 1 base) y 2 más en Meta East. La última Guerrilla Cártel disponible se colocará en Huila.

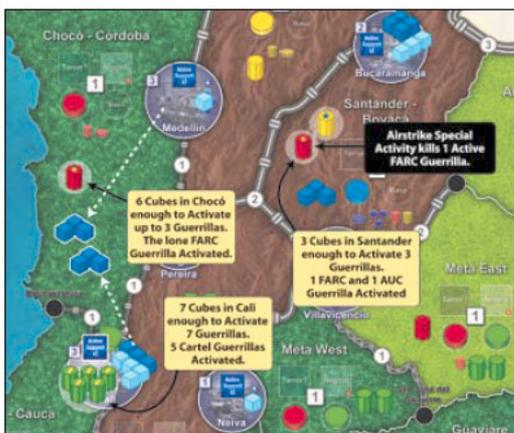
A continuación, puesto que los Cárteles eligieron Reagruparse, y son elegibles para una Actividad Especial, los Cárteles ejecutarán la Actividad Especial “Cultivo” (véase el panel de los Cárteles en el Desplegable de Operaciones). Para hacerlo, deben elegir una casilla con un valor de población superior a cero y donde las Guerrillas Cárteles superen en número a la Policía. Tiene que haber también sitio para una base. Los Cárteles eligen Huila.

Elegida la casilla, el jugador de los Cárteles puede o bien mover una base de cualquier sitio del mapa a esa localización (sea ciudad o departamento), O colocar una nueva base en un departamento (no en ciudad) donde haya realizado una Operación de Reagrupamiento. El jugador de los Cárteles colocará una nueva base en Huila. Coloca la base Cártel de la casilla “7” del contador de Bases Cártel en la casilla “Base” vacía de Huila.

Esta Operación cuesta 4 Recursos, así que reduce los Recursos de los Cárteles de 9 a 5 y retira los peones blancos. Coloca el cilindro de Elegibilidad de los Cárteles en la casilla “2ª Facción Op + Actividad Especial” de la Secuencia de Juego.

A continuación, modificamos la Elegibilidad: Las AUC y los Cárteles son ahora No Elegibles; el Gobierno y las FARC son Elegibles. Coge *Narco-Subs* del mazo, ponla encima de *Kill Zone* y revela la siguiente carta: nº48, *Unión Sindical Obrera*.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee las secciones 3.3 a 3.3.1 del reglamento. Esto reforzará tu comprensión de la mecánica de la Operación de Reagrupamiento y de la Actividad Especial Cultivo.



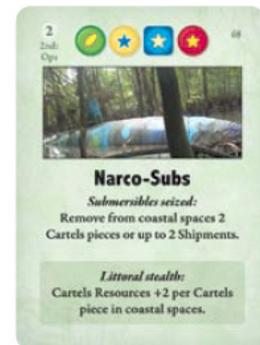
Los Barridos y un Ataque Aéreo del Gobierno eliminan Guerrillas

¿Listo para continuar? ¡Vamos allá!

El evento *Narco-Subs* es bastante inútil en este momento: ni la parte sin sombrear ni la sombreada tienen efecto, puesto que no hay fichas de los Cárteles en casillas costeras. El Gobierno es la 1ª Elegible puesto que tanto

los Cárteles como las AUC están en la casilla No Elegible. El Gobierno decide realizar una **Operación de Barrido** y una **Actividad Especial Ataque Aéreo**.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee la sección 3.2.3 del reglamento antes de continuar.



Las áreas objetivo para los Barridos serán Cali, Santander y Chocó. Señala cada casilla con un peón blanco.

Para el Barrido en Chocó, mueve las 3 Tropas de Medellín y las 3 Tropas de Cali a Chocó.

Dado que Chocó es una casilla de Bosque, hacen falta 2 cubos para Activar a 1 Guerrilla. El Gobierno tiene cubos de sobra para hacer bien el trabajo. Dale la vuelta a la única Guerrilla FARC de Chocó a su lado activo (relieve boca arriba).

Para el Barrido en Santander, las Tropas del Gobierno del departamento realizarán el Barrido en el lugar. Hay 3 cubos en Santander, más que suficiente para Activar tanto a las Guerrillas AUC como FARC. Dale la vuelta a ambas Guerrillas a Activas.

Para el Barrido en Cali, el gobierno realizará de nuevo el Barrido en el sitio. Observa que, aunque sólo las Tropas pueden mover en un Barrido –las Tropas de Cali, por ejemplo, podrían mover hasta Pasto a través de la LdC Cali-Pasto si Pasto fuera el objetivo de una Operación de Barrido– CUALQUIER cubo en la localización objetivo se cuenta para implementar los efectos del Barrido. El Gobierno tiene 3 Tropas y 4 Policías. Los 7 cubos de Cali serán suficientes para Activar a todas las 5 Guerrillas de los Cárteles.

A continuación, el Gobierno ejecutará su Actividad Especial. Ya hemos realizado una Actividad Especial en este tutorial, pero hay algunas cosas que necesitas

comprender sobre las Actividades Especiales antes de seguir adelante.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee las secciones 4.1 a 4.2.3 antes de continuar.

Vale, ahora deberías saber cómo funcionan las Actividades Especiales y como pueden trabajar en conjunción con una Operación. Teóricamente, el Gobierno podría haber hecho el Ataque Aéreo al comienzo de la Operación en lugar de al final. Pero como sin duda leíste, un Ataque Aéreo sólo puede destruir a una Guerrilla Activa o a una base desprotegida.

De las Guerrillas Activas del mapa, la Guerrilla FARC de las montañas de Santander es la más sabrosa. Hacen falta 2 cubos de tropas para matar 1 Guerrilla en montaña. Matar la Guerrilla FARC con un Ataque Aéreo es muy eficiente. El Gobierno elige hacerlo así, de manera que elimina la Guerrilla FARC de Santander. (La Guerrilla AUC también podría haber sido escogida como objetivo, pero las AUC pueden reagruparse en Santander, así que no hubiera servido de mucho, mientras que las FARC no pueden reagruparse en Santander debido al Apoyo al Gobierno del departamento.)

Modifica los Recursos del Gobierno en -9 (cuesta 3 Recursos cada Barrido), de 28 a 19. Coloca el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casilla “Op + Actividad Especial” de la columna de la 1ª Facción de la Secuencia de Juego.

Las FARC se quedan entonces con una decisión desafortunada: o realizar una Operación Limitada, o ejecutar el evento *Narco-Subs* (que es inútil). No deseando desperdiciar una Op, las FARC Pasan en su lugar. Modifica los Recursos FARC de 10 a 11. Las FARC disfrutarán de Elegibilidad como 2ª Facción y mejores oportunidades con la siguiente carta, *Unión Sindical Obrera*.

Modificar Elegibilidad: El Gobierno es No Elegible; el resto de las Facciones son Elegibles. Coloca *Unión Sindical Obrera* sobre *Narco-Subs* y revela la siguiente carta nº1, *1st Division*.



Las AUC son la 1ª Facción Elegible en *Unión Sindical Obrera*. Tómame un momento para mirar los requisitos de la Operación de “Reagrupamiento” en el panel AUC del Desplegable de Operaciones. Observarás rápidamente que, para Reagruparse, la casilla objetivo no puede tener “Oposición”. A las AUC les gustaría aprovechar su impulso en el departamento de Arauca, pero no pueden Reagruparse ahora mismo debido al marcador de “Oposición Activa”. La versión sin sombrear del evento *Unión Sindical Obrera* parece la opción ideal. El texto de la carta de evento dice: “Elimina 1 Oposición o Base FARC adyacente a un oleoducto de Econ 3.”

Oportunamente, Arauca está adyacente a una LdC oleoducto de Econ 3 que conecta el pueblo de Arauca con la ciudad de Cúcuta, convirtiéndola en una casilla apropiada para el evento. Ya no hay base FARC en Arauca, pero hay una ficha de Oposición en el Departamento. Las AUC eligen eliminar la ficha de “Oposición Activa”, convirtiendo Arauca en Neutral, y por lo tanto elegible para Operaciones de Reagrupamiento de las AUC más adelante. Observa que las AUC también podrían haber eliminado una ficha de Oposición si hubiese estado con la cara “Oposición Pasiva”, puesto que el evento no especificaba que la Oposición fuera Activa o Pasiva.

Los efectos de este evento también hacen que la ficha “Oposición + Bases” mueva de 19 a 17 en el contador numerado puesto que la Población de 1 de Arauca ya no está bajo ningún nivel de Oposición (bajo Oposición Activa, una casilla con Población “1” contribuiría con factor de Oposición 2 en el contador).



Coloca el cilindro de Elegibilidad AUC en la casilla de Evento de la columna 1ª Facción en el apartado Secuencia de Juego del mapa. Ahora, las FARC son la 2ª Facción Elegible.

Las FARC necesitan Guerrillas en el tablero, así que aprovecharán la oportunidad para Reagruparse en el mapa. Como leíste antes, las FARC sólo pueden reagruparse en ciudades/departamentos sin Apoyo Gubernamental. Esto significa que no pueden Reagruparse en Santander para reemplazar a la Guerrilla eliminada por el Ataque Aéreo del Gobierno. Las FARC eligen reagruparse en los siguientes departamentos: Cesar, Antioquia, Chocó, Arauca, Huila, Nariño, Meta West, Meta East, Guaviare, Putumayo, Vichada, y Guainía: 12 casillas. Coloca un peón en cada casilla para señalar las localizaciones, pero, ¡espera! Puede que hayas notado que ¡no hay suficientes Recursos disponibles para que las FARC se reagrupen en 12 casillas! Las FARC sólo tienen 11 Recursos. Por suerte para las FARC, puesto que la 1ª Facción Elegible ejecutó un Evento, la 2ª Facción Elegible puede realizar una Actividad Especial. Las Actividades Especiales, como leíste antes, pueden realizarse en cualquier momento durante una Operación. Las FARC ejecutarán una Actividad Especial “Extorsión” mientras se Reagrupan para ganar los Recursos necesarios para llevar a cabo la Operación.

***ALTO.** Por favor, detente aquí y lee las secciones 4.3 a 4.3.3 antes de continuar.*

Ahora que ya sabes más sobre las Actividades Especiales de las FARC, podemos continuar. Para esta Operación, pagaremos los Recursos necesarios conforme avanzamos.

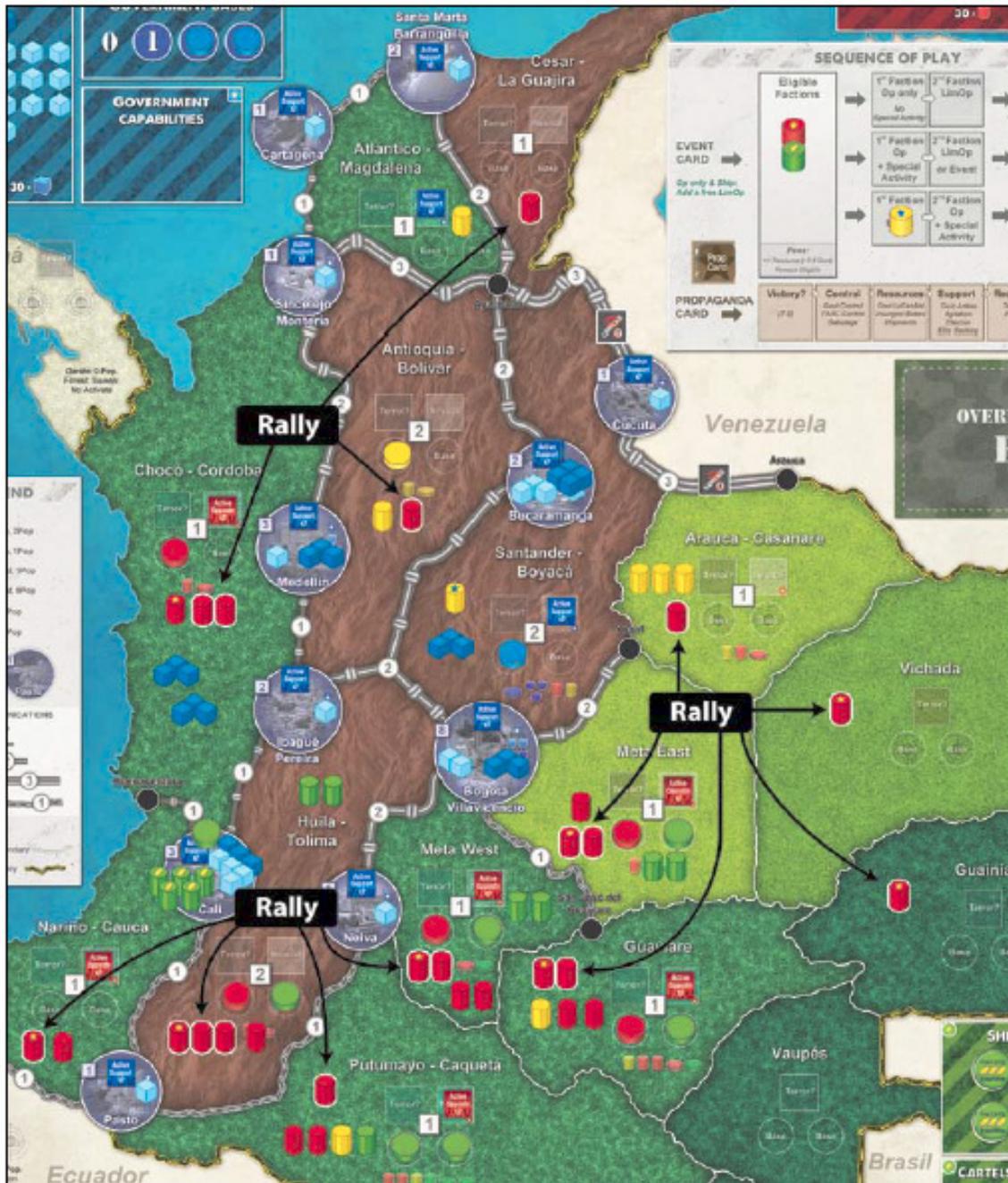
Las FARC comienzan reagrupándose en César: coloca 1 Guerrilla FARC disponible en el departamento. Las FARC podrían elegir **Extorsionar** aquí puesto que las FARC tienen una Guerrilla oculta ahora y superan en número a todas las fichas enemigas, pero deciden no hacerlo en este momento. Modifica los Recursos FARC de 11 a 10.

A continuación, las FARC realizan una Operación de Reagrupamiento en Antioquia y Arauca, colocando 1 guerrilla disponible en cada departamento. Las FARC no podrán Extorsionar en estas casillas porque no superan las fichas enemigas en ellas. Modifica los Recursos FARC de 10 a 8. Las FARC se Reagruparán en Nariño ahora, colocando 1 guerrilla disponible en la casilla. Aquí, las FARC tienen ahora dos guerrillas ocultas y superan a todas las fichas enemigas, así que será el lugar en el que Extorsionen. Dale la vuelta a una de las dos guerrillas FARC a su lado activo. El coste en Recursos para la Operación de Reagrupamiento se compensará aquí con 1 Recurso ganado por la Actividad Especial Extorsión.

En Putumayo, las FARC podrían eliminar dos Guerrilla para colocar una base, pero la nueva base sería vulnerable a ataques enemigos o Ataques Aéreos del Gobierno. Sabiendo esto, las FARC colocan 1 guerrilla disponible. Las FARC superan en número a las AUC en Putumayo, pero no superan a todos los enemigos juntos allí, así que no pueden Extorsionar. Modifica los Recursos FARC de 8 a 7.

En Chocó, las FARC tienen una sola base y la Población del departamento es de 1. Por lo tanto, las FARC colocan allí 2 guerrillas disponibles. Esto protege la base FARC de las tropas del Gobierno que rondan los bosques de Chocó. Las FARC no pueden Extorsionar aquí, sin embargo, así que modifica los Recursos FARC de 7 a 6.

Huila tienen una población de 2 y una sola base FARC. Las FARC, por lo tanto, colocarán 3 guerrillas disponibles allí. Las FARC superan ahora en número a todos los enemigos de Huila, así que Extorsionarán.



Las FARC Reagrupan 18 Guerrillas en 12 Departamentos diferentes

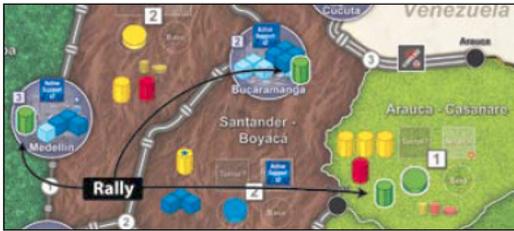
Dale la vuelta a una Guerrilla FARC en Huila a su lado activo. El coste en Recursos para la Operación de Reagrupamiento queda compensado aquí por el Recurso ganado por la Actividad Especial Extorsión.

Meta East, Meta West y Guaviare tienen cada uno una Población de 1 y una sola base FARC. Las FARC colocan 2 guerrillas disponibles en cada departamento. Cada una de estas casillas puede ahora optar a la Actividad Especial Extorsión, así que dale la vuelta a 1 guerrilla FARC en cada casilla

a su lado Activo. El coste en Recursos de cada casilla queda compensado aquí por el Recurso ganado por la Actividad Especial Extorsión.

Vichada y Guainía son departamentos de población 0. Este hecho, ¡no impide el Reagrupamiento o la Extorsión! Las FARC se Reagruparán y Extorsionarán en todos. Coloca 1 guerrilla FARC disponible en cada casilla y dale la vuelta su lado Activo. El coste en Recursos de cada casilla queda

mueve a la casilla No Elegible, mientras que las demás Facciones mueven a la casilla Elegible de la Secuencia de Juego. Coge *Sicarios* y colócala encima de *1st Division* y revela la siguiente carta: n°26, *Gramaje*.



Los Cárteles usan la acción de Reagrupamiento para traer 3 Guerrillas más y usan la Actividad Especial Cultivo para colocar una Base

Al ver la carta *Gramaje* en el horizonte, el jugador Cártel decide rehuir de la frugalidad con sus Recursos. El jugador Cártel quiere reestablecerse en una Ciudad para tener cierta influencia sobre el Gobierno (y estar a salvo de la Actividad Especial Erradicación). Los Cárteles en Medellín, Bucaramanga, y Arauca, colocan una sola guerrilla disponible en cada casilla. Los Cárteles también ejecutarán una Actividad Especial Cultivo para colocar una base (de la casilla 7 del contador de Bases Cártel) en Arauca. Observa que ni Medellín ni Bucaramanga pueden elegirse para una Actividad Especial Cultivo puesto que el número de guerrillas Cártel no excede el número de Policías en esas casillas.

Modifica los Recursos de los Cárteles de 6 a 3 y coloca el cilindro de Elegibilidad Cártel en la casilla “Op + Actividad Especial” del apartado de Secuencia de Juego del mapa.



Ahora las AUC son la 2ª Elegible para jugar en *Sicarios*. Las AUC optan por ejecutar la parte no sombreada del evento *Sicarios*. Se eliminan dos guerrillas Cártel de Meta West y son reemplazadas con 2 guerrillas AUC. Otras dos guerrillas Cártel más son eliminadas de Meta East e igualmente

reemplazadas con 2 guerrillas AUC. Las AUC tienen ahora guerrillas en dos áreas con Oposición más donde pueden causar estragos a las FARC. Esto termina la carta *Sicarios*. Tanto el cilindro de Elegibilidad Cártel como el de las AUC se mueven a la casilla No Elegible. Pon *Gramaje* sobre *Sicarios*, y revela la siguiente carta: n°19, *General Offensive*.

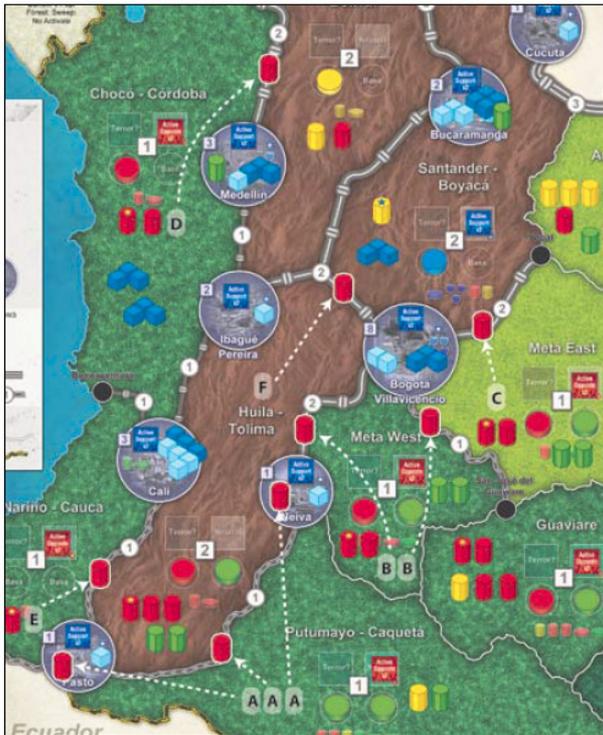
Las FARC son ahora la 1ª Facción Elegible en *Gramaje* y deciden realizar una **Operación de Marcha** sin Actividad Especial. Coloca el Peón de Elegibilidad FARC en la casilla apropiada del apartado Secuencia de Juego del mapa.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee la sección 3.3.2 antes de continuar.

Ahora que ya sabes cómo funciona la Operación de Marcha, procedamos:

- A) Las FARC Marcharán con 3 guerrillas de Putumayo. Una irá a Pasto; 1 a Neiva, y otra a la carretera Pasto-Neiva. Ninguna de ellas se activará, puesto que no hay suficientes cubos + guerrillas movidas en ninguna de las tres casillas para hacer que se activen las guerrillas (el total debe exceder de 3 para hacer que las guerrillas movidas pasen a Activas). Modifica los Recursos FARC de 6 a 4: el coste de esto es de 2 Recursos (Marchar a LdCs no cuesta Recursos).
- B) Dos guerrillas ocultas Marcharán desde Meta West: una al oleoducto Neiva-Bogotá, y una a la carretera Bogotá-San José.
- C) Una guerrilla oculta de Meta East Marchará al oleoducto Bogotá-Yopal.
- D) Una guerrilla oculta de Chocó Marchará al oleoducto Sincelejo-Medellín.
- E) Una guerrilla oculta de Nariño Marchará a la carretera Cali-Pasto.
- F) Finalmente, una guerrilla de Huila Marchará al oleoducto Ibagué-Bogotá-Bucaramanga.

El Gobierno es ahora Elegible para jugar, ¡pero necesitará más que una Operación Limitada para afrontar las múltiples amenazas a sus LdCs y ciudades! El Gobierno, por lo tanto, pasa y coge 3 Recursos. Modifica los Recursos del Gobierno de 16 a 19.



Acciones de Marcha de las FARC

Modifica ahora la Elegibilidad: sólo las FARC pasan a la casilla No Elegible; todas las demás Facciones van a la casilla Elegible del apartado Secuencia de Juego del tablero.

Pon *General Offensive* sobre *Gramaje* y revela la siguiente carta: n°50, *Carabineros*.

El Gobierno es la 1ª Facción Elegible en *General Offensive*. Con tantas guerrillas FARC en LdCs, el Gobierno decide lanzar una **Operación de Patrulla**.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee la sección 3.2.2 antes de continuar.

Ahora ya sabes lo que hace una Operación de Patrulla. El Gobierno comienza su Operación de Patrulla con el cubo de Policía de Cartagena moviendo al oleoducto Cartagena-Sincelejo. Puesto que no hay guerrillas en esta LdC, el cubo de Policía continúa moviendo a Sincelejo (también sin guerrillas) y entonces al oleoducto Sincelejo-Medellín, donde debe detenerse. El cubo de policía activa entonces una guerrilla, la única en la LdC que pertenece a las FARC.

A continuación, el cubo de Policía de Cúcuta mueve al oleoducto Cúcuta-Ayacucho. El hecho de que esta LdC esté sabotada no anula la habilidad de Patrullar del cubo de Policía, de manera que continúa hasta el oleoducto Ayacucho-Santa Marta, en donde se detiene. Protegerá este importante Oleoducto de futuros daños por parte de las FARC.

Un cubo de Policía de Bucaramanga mueve al oleoducto Bucaramanga-Ibagué-Bogotá, donde se detiene y activa la guerrilla FARC. Observa que la guerrilla *Cártel* no evita que un cubo deje la casilla durante una Patrulla.

En Bogotá, un cubo de tropas moverá al oleoducto Bogotá-Neiva y activará la guerrilla FARC. Otro cubo de Tropas moverá de Bogotá al oleoducto Bogotá-Yopal y activará la guerrilla FARC. Otro cubo más de tropas moverá de Bogotá a la carretera de Bogotá-San José y activará la guerrilla FARC.

La Policía de Neiva podría Patrullar la Carretera Neiva-Pasto, pero esto dejaría Neiva vulnerable al Secuestro de las FARC, así que el cubo de Policía permanecerá allí y no hará nada. El único tipo de casilla donde las guerrillas pueden ser activadas durante una Patrulla es una LdC.

A continuación, un cubo de Policía de Cali moverá a la carretera Cali-Pasto y activará la guerrilla FARC. Hasta aquí, el Gobierno ha podido activar a todas las guerrillas FARC de LdCs excepto una: la de la carretera Neiva-Pasto. Para enfrentarse a esto, el gobierno ejecuta una **Actividad Especial Transporte Aéreo** en mitad de la Operación de Patrulla. 3 cubos de Tropa mueven por aire de Chocó a Neiva. Entonces, un cubo de Tropa de Neiva mueve a la carretera Neiva-Pasto y activa la guerrilla FARC.

Finalmente, como parte de la Operación de Patrulla, el Gobierno puede ejecutar una Asalto gratuito en cualquier LdC. El Gobierno elige eliminar a la Guerrilla FARC del oleoducto Ibagué-Bogotá-Bucaramanga. Esta Operación le cuesta al

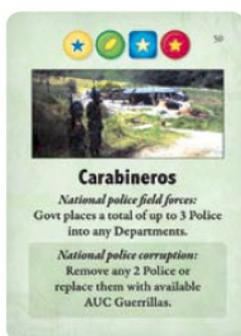
Gobierno 3 Recursos, así que modifica los Recursos de Gobierno de 19 a 16 y coloca el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casilla “Op + Actividad Especial” de la Secuencia de Juego.

Las AUC son ahora el 2º jugador Elegible en *General Offensive*. Las AUC, sin embargo, piensan que el evento no tendría un gran uso, así que pasarán. Modifica los Recursos de las AUC de 12 a 13 y coloca el cilindro de Elegibilidad AUC en la casilla “Pasa” de la Secuencia de Juego.

Los Cárteles deciden que el evento de *General Offensive* no es tampoco para ellos. Deciden también pasar y cogen un Recurso. Modifica de 3 a 4.

Modificar Elegibilidad: sólo el Gobierno para a la casilla No Elegible; las demás Facciones van a la casilla Elegible del apartado Secuencia de Juego del tablero. Pon *Carabineros* encima de *General Offensive* y revela la siguiente carta: nº44, *Colombia Nueva*.

Las AUC son el 1º jugador Elegible en *Carabineros*. Las AUC tienen dos metas generales: matar bases FARC y construir sus propias bases. Y así, las AUC, que van bien de Recursos, optan por privarse del Evento y Reagruparse a lo largo del mapa en su lugar. Coloca peones blancos en los departamentos de Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, y Huila.



Coloca 1 guerrilla AUC disponible en Atlántico. Coloca 3 guerrillas AUC disponibles en Antioquia (base + Población). Coloca 1 guerrilla AUC disponible en Santander. Coloca la última guerrilla AUC disponible en Huila.

En Arauca, las AUC tienen un par de opciones: podrían reemplazar dos guerrillas con una base, o podrían eliminar cualquiera de sus guerrillas de cualquier otro sitio del mapa y devolverla a la casilla de Guerrillas Disponibles para poder Reagrupar esa

guerrilla en Arauca. Como no necesitan la guerrilla de Putumayo, las AUC la eliminan y la dejan en la casilla de Guerrillas AUC Disponibles. El jugador AUC completa su acción de Reagrupamiento colocando la nueva guerrilla disponible en Arauca.

Para sufragar el coste de esta Operación, las AUC eligen Extorsionar en Atlántico, Antioquia y Arauca (no olvides señalar 1 guerrilla como Activa en cada casilla en la que se realiza Extorsión). Esto reduce el coste total de la Operación en -3 Recursos. Modifica los Recursos AUC de 13 a 10. Coloca el cilindro de Elegibilidad AUC en la casilla “Op + Actividad Especial” del apartado Secuencia de Juego del mapa.

Los Cárteles son ahora la 2ª Facción Elegible. Optan por realizar una Operación Limitada para Reagruparse en Medellín. Coloca 1 Guerrilla Cártel disponible allí. Modifica los Recursos de los Cárteles de 4 a 3.

Tanto los cilindros de los Cárteles como de las AUC se mueven a la casilla No Elegible; el cilindro FARC vuelve a la casilla Elegible del apartado Secuencia de Juego del mapa. Roba *Colombia Nueva* y ponla encima de *Carabineros*, y revela la siguiente carta: ¡una carta de *Propaganda*!

Sólo el Gobierno y las FARC son elegibles para aprovecharse inmediatamente del conocimiento de que viene una carta de Propaganda. Las FARC son la 1ª Elegible en *Colombia Nueva*. Deciden realizar una **Operación de Terror**.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee las secciones 3.3.4 y 4.3.3 antes de continuar.

¿Listo para continuar? ¡Excelente! Como sin duda habrás leído, el Terrorismo es una poderosa herramienta en las manos de los Insurgentes. Es especialmente útil para las FARC porque degrada el Apoyo o aumenta la Oposición. El Terror en otras facciones Insurgentes provoca que el Apoyo o la Oposición graviten hacia Neutral.

Aquí, las FARC iniciarán Terror y ¡lo combinarán con la **Actividad Especial Secuestro!** Coloca un peón blanco en

Cesar, Antioquia, Huila, Arauca, y las ciudades de Pasto y Neiva. A las FARC les gustaría llevar el Terror a LdCs porque es gratis y además causa Sabotaje, pero no pueden porque el Terror requiere guerrillas ocultas y todas las guerrillas en LdCs han sido Activadas por la Operación de Patrulla del Gobierno.



Terror FARC en las ciudades de Pasto y Neiva y en el Departamento de Huila

Las FARC comenzarán la Operación Terrorista en Huila. Dale la vuelta a una guerrilla para que muestre su lado Activo. Busca y coloca una ficha de “Terror” en el departamento. A continuación, coloca una ficha de “Oposición Pasiva” para cubrir la casilla “Neutral” en Huila. Modifica “Oposición + Bases” de 17 a 19 (Huila tiene una Población de 2). A continuación, para la Actividad Especial de Secuestro en Huila, las FARC eligen como objetivo la base Cártel y tiran un dado: ¡la primera tirada de la partida! El resultado es un “2”. Resta 2 de los Recursos de los Cártel (de 3 a 1) y suma 2 a los Recursos FARC (de 4 a 6). Resta entonces 1 Recurso de las FARC por el coste de la Operación en la casilla (de 6 a 5).

El siguiente objetivo Terrorista de las FARC es el departamento de César. Dale la vuelta a la guerrilla a su lado Activo, coloca una ficha de Terror y una de Oposición Pasiva. Modifica “Oposición + Bases” de 19 a 20 y los Recursos FARC de 5 a 4.

Las FARC escogen ahora como objetivo Antioquia. Dale la vuelta a la guerrilla para que muestre su lado activo y coloca fichas de Terror y Oposición Pasiva. Modifica “Oposición + Bases” de 20 a 22 y los Recursos FARC de 4 a 3.

El siguiente objetivo Terrorista es Arauca. Dale la vuelta a la guerrilla para que muestre su lado activo y coloca fichas de Terror y Oposición Pasiva. Modifica “Oposición + Bases” de 22 a 23 y los Recursos FARC de 3 a 2.

Las FARC también van a Secuestrar en Arauca, tomando como objetivo la base Cártel. Se sigue tirando un dado incluso aunque los Cártel tengan sólo 1 Recurso porque si sale un “6”, se colocaría una guerrilla AUC en el área. La tirada, sin embargo, es de “4”, así que el único efecto es que los Cártel pierden su único Recurso y las FARC ganan ese Recurso (de 2 a 3). Las FARC no ganan 4 aunque haya salido un 4 en el dado, porque los Cártel no tienen 4 Recursos que dar.

Las FARC centran su atención en la ciudad de Neiva. Dale la vuelta a la guerrilla a su lado Activo, coloca una ficha de Terror y dale la vuelta a la ficha de Apoyo Activo a su lado de Apoyo Pasivo. Modifica el “Apoyo Total” de 56 a 55 y los Recursos FARC de 3 a 2.

Finalmente, las FARC resuelven una Operación Terrorista en Pasto. Dale la vuelta a la guerrilla a su lado Activo, coloca una ficha de Terror y dale la vuelta a la ficha de Apoyo Activo a su lado de Apoyo Pasivo. Modifica el “Apoyo Total” de 55 a 54 y los Recursos FARC de 2 a 1.



A las FARC les gustaría realizar un Secuestro contra el Gobierno, pero sólo pueden hacerlo en una Ciudad o LdC en donde las guerrillas FARC superen a la Policía. Ni Pasto ni Neiva lo cumplen.

Coloca la ficha de Elegibilidad de las FARC en la casilla “Op + Actividad Especial” del apartado Secuencia de Juego del tablero.

El Gobierno ejecutará ahora la parte no sombreada del evento *Colombia Nueva*. El Gobierno revierte Pasto de Apoyo Pasivo a

Apoyo Activo y gana +3 Recursos (de 16 a 19). Modifica el “Apoyo Total” de 54 a 55. Coloca el cilindro de Elegibilidad del Gobierno en la casilla “Lim Op o Evento” del apartado Secuencia de Juego del tablero.

Roba *Propaganda!* y ponla encima de *Colombia Nueva* y revela la siguiente carta, nº45, *Los Derechos Humanos*.



Importante: A menos que uses la “Opción Sin Revelar” (2.2), ¡solamente se pueden realizar Operaciones Limitadas cuando se resuelve la carta inmediatamente precedente a la Carta de Propaganda final de la partida (2.3.9)!

ALTO. Por favor, detente aquí y lee las secciones 6.0 a 7.3 antes de continuar.



Coloca la ficha “Carta Prop” (*Prop Card*) en la casilla “¿Victoria?” (*Victory?*) del contador de Carta de Propaganda en el apartado de Secuencia de Juego del tablero. Durante esta fase, comprobamos si alguna facción ha ganado la partida. En este momento, ninguna facción ha conseguido su condición de victoria. Sólo para divertirnos, miremos el margen de victoria actual de cada facción (lo cerca que están las Facciones de ganar):

El Gobierno tiene un Apoyo Total de 55, un margen de victoria de -5 ($55-60 = -5$). Los Cárteles tiene 0 Recursos y sólo 7 bases en el mapa, un margen de victoria de -40 ($0-40 = -40$) ¡Ni se acercó! Las AUC tienen 1 base en el mapa, comparada con las 5 bases FARC, un margen de victoria de -4 ($1-5 = -4$). Las FARC tienen 23 Oposición + Bases, un margen de victoria de -2 ($23-25 = -2$). Así que, ahora mismo, las FARC están en primer lugar; las AUC les siguen muy de cerca en segundo; el Gobierno no está muy

lejos en un tercer puesto; y los Cárteles quedan muy retrasados en cuarto lugar.

Mueve la ficha “Prop Card” a la siguiente casilla del contador de Carta de Propaganda, la casilla “Control”. El Control sólo atañe a las FARC y al Gobierno. Las FARC controlan una casilla que tenga más fichas FARC que el resto de las facciones juntas. Similarmente, el Gobierno controla todas las casillas en las que el Gobierno tenga más fichas que el resto de las facciones juntas. Aún más: el control se aplica principalmente en ciudades y departamentos con una población de 1 o más, no en LdCs ni en departamentos con población 0.

Actualmente el Gobierno controla las siguientes casillas: Santa Marta, Sincelejo, Bucaramanga, Santander, Bogotá, Ibagué, Neiva, y Cali. Coloca una ficha de control con el lado “Control del Gobierno” (*Government Control*) en cada una de esas casillas.

Las FARC controlan actualmente: César, Nariño y Guaviare. Coloca una ficha de control con el lado “Control FARC” en cada una de esas casillas. A continuación, si las FARC controlan alguna ciudad, coloca una ficha de Sabotaje en cada LdC No Saboteada que tenga más guerrillas (de todas las facciones combinadas) que cubos. Ahora mismo no hay ninguna de estas LdCs.

Mueve la ficha “Prop Card” a la casilla “Recursos” (*Resources*) del contador de Carta de Propaganda en la Secuencia de Juego del tablero. Durante esta fase, cada facción recolectará Recursos:

El Gobierno recoge 1 Recurso de cada LdC sin sabotear. La suma del valor económico total de todas las LdCs es de 30, así que la manera más fácil de calcular esto es simplemente restar a 30 el valor económico de cada LdC saboteada. Hay dos LdCs de Econ 3 señaladas con un marcador de Sabotaje, de manera que el Gobierno gana +25 Recursos ($30-6 = 24$). Aumenta los Recursos del Gobierno de 19 a 43. Normalmente, el Gobierno también ganaría un número de Recursos igual al número que

cubre la ficha “Ayuda” (*Aid*) en el contador numerado (actualmente el Gobierno tiene Ayuda 9). Pero cuando Samper es *El Presidente*, el Gobierno no recibe Ayuda.

Las FARC y las AUC reciben 1 Recurso por cada base que tengan en el mapa. Las AUC, por lo tanto, reciben 1 Recurso. Aumenta los Recursos AUC de 10 a 11. Las FARC tienen 5 bases en el mapa, así que modifica sus Recursos de 1 a 6.

Los Cárteles ganan 3 Recursos por cada base que tengan en el mapa. Tienen 7 bases en el mapa, así que ganan 21 Recursos. Modifica los Recursos de los Cárteles de 0 a 21.

Mueve la ficha “Prop Card” a la casilla “Apoyo” (*Support*) del contador de Carta de Propaganda en la Secuencia de Juego. Durante esta fase, el Gobierno y las FARC pueden entablar Acciones Cívicas y Agitación (respectivamente) para mejorar el Apoyo o degradar la Oposición (Gobierno), o para degradar el Apoyo o mejorar la Oposición (FARC). Para realizar Acciones Cívicas, el Gobierno debe de tener control, tropas y policía. Para realizar Agitación, las FARC deben de tener control.

Primero, el Gobierno realizará Acciones Cívicas en Neiva. Le cuesta 3 Recursos (de 43 a 40) eliminar una ficha de Terror. Una vez se han eliminado todas las fichas de Terror, el Gobierno puede gastar más Recursos para modificar el Apoyo. El Gobierno gasta 3 Recursos más (de 40 a 37) para mejorar el Apoyo en Neiva de Pasivo a Activo. Modifica el “Apoyo Total” de 55 a 56.



A continuación, las FARC Agitan en César. Les cuesta 1 Recurso eliminar cada ficha de

Terror. Las FARC gastan 1 Recurso (de 6 a 5) para eliminar la única ficha de Terror de César. Las FARC gastarán 1 Recurso más (de 5 a 4) para mejorar la Oposición de Pasiva a Activa. Modifica la ficha “Oposición + Bases” de 23 a 24.

Lo siguiente que hay que hacer en la fase de Apoyo es realizar Elecciones. El Apoyo es de menos de 60, así que desplaza una casilla a la derecha la ficha de El Presidente para que ahora el nuevo Presidente sea Pastrana. Uno de los efectos de la elección de Pastrana es que debe ser colocada una ficha de Zona FARC. Las Fichas de Zona FARC deben ser colocadas en la casilla que contengan más fichas FARC. Guaviare tiene más fichas FARC, así que la ficha Zona FARC se coloca en ese departamento. Cualquier ficha del gobierno en una casilla que reciba una ficha de Zona FARC debe redespigarse de inmediato. Actualmente no hay fichas del Gobierno en Guaviare, así que no es necesario ningún redespigamiento. El Gobierno no podrá colocar ninguna de sus fichas en el departamento de Guaviare mientras la ficha Zona FARC esté en la casilla.

Lo último que hacemos en la Fase de Apoyo es realizar “Respaldo de Élite” (véase 6.4.4). Las AUC tienen ahora la oportunidad de realizar un Reagrupamiento gratuito en una casilla que no esté señalada con Oposición (Activa o Pasiva) ni con una ficha de Control (del Gobierno o FARC). Las AUC optarán por eliminar dos de sus Guerrillas en Atlántico y colocar una Base AUC en una de las dos casillas “Base” vacías de ese departamento. Coge la Base AUC de la casilla “2” del contador de Bases AUC. Devuelve las Guerrillas eliminadas a la casilla Guerrillas AUC Disponibles. Esto no le cuesta a las AUC ningún Recurso puesto que es una Operación “Gratuita”.

Mueve la ficha “Prop Card” a la casilla “Redespigamiento” (*Redeploy*) del contador de Carta de Propaganda del apartado Secuencia de Juego del tablero. Durante esta fase, todas las Tropas Gubernamentales (no la Policía) que estén en LdCs o en Departamentos sin una base del Gobierno deben redespigarse a una ciudad

controlada por el Gobierno o a un departamento controlado por el Gobierno que contenga una base gubernamental. Si no existe tal casilla, las Tropas pueden Redespigar en Bogotá. Las 3 Tropas de Chocó Redespliegan en Ibagué. El cubo de Tropas de la carretera Pasto-Neiva Redespliega en Bogotá. Finalmente, un cubo de Tropa de Bucaramanga Redesplegará en Santander (este es un Redespliegue opcional; no obligatorio como la anterior serie de Redespliegues).

Durante la fase de Redespliegue, todos y cada uno de los cubos de Policía del mapa deben Redesplegar a cualquier LdC o a casillas controladas por el Gobierno. Un cubo de Policía de Cali Redespliega a la carretera Pasto-Neiva. Un cubo de Policía de Cali Redespliega al oleoducto Neiva-Bogotá. Un cubo de Policía de Bogotá Redespliega al oleoducto Bogotá-Yopal. Los demás Policías se quedan donde están.

Mueve la ficha “Prop Card” a la casilla “Reinicio” (*Reset*) del contador de Carta de Propaganda del apartado Secuencia de Juego del tablero. Durante esta fase, todas las facciones colocan su cilindro de Elegibilidad en la casilla Elegible de la Secuencia de Juego. Todas las fichas de Terror, Sabotaje y Control se eliminan del mapa. Cualquier carta de Impulso Insurgente en juego se descarta (ahora mismo no hay ninguna en juego). Finalmente, todas las guerrillas del mapa se giran a su lado oculto.

Pon *Los Derechos Humanos* sobre la carta de Propaganda y revela la siguiente carta: nº45, *Raúl Reyes*.

Concluiremos este tutorial resolviendo la carta *Los Derechos Humanos*. Las AUC son la 1ª facción Elegible en esta carta. Quiriendo reestablecer la neutralidad en varias casillas además de dañar las bases FARC, las AUC deciden realizar una Operación de Terror en Antioquia, Arauca y Huila. Las AUC también llevarán a cabo una **Actividad Especial Asesinato**.

ALTO. Por favor, detente aquí y lee la sección 4.4.2 antes de continuar.

El primer objetivo de las AUC es Antioquia. Dale la vuelta a 1 guerrilla AUC en Antioquia a su lado Activo. Coloca 1 ficha de Terror y elimina la ficha de Oposición Pasiva del departamento. Modifica la “Oposición + Bases” de 24 a 22. A continuación, las AUC asesinan en Antioquia, matando a la única guerrilla FARC.

A continuación, las AUC realizan Terror en Arauca. Dale la vuelta a 1 guerrilla AUC en el departamento a su lado Activo. Coloca 1 ficha de Terror y elimina la ficha de Oposición Pasiva del departamento. Modifica la “Oposición + Bases” de 22 a 21. A continuación, las AUC asesinan en Arauca, matando a la única guerrilla FARC.

Finalmente, las AUC realizan Terror en Huila. Dale la vuelta a 1 guerrilla AUC en el departamento a su lado Activo. Coloca 1 ficha de Terror y elimina la ficha de Oposición Pasiva del departamento. Modifica la “Oposición + Bases” de 21 a 19. A continuación, las AUC asesinan en Arauca. Para esta Actividad Especial Asesinato, las AUC eliminarán a la única Base FARC. Obsérvese que esto ES posible incluso habiendo guerrillas FARC en la casilla: ¡CUALQUIER ficha enemiga en la localización en la que tiene lugar un Asesinato puede ser eliminada!

Devuelve la base FARC a la casilla “5” del contador de Bases FARC. Modifica la “Oposición + Bases” de 19 a 18.

Puesto que las AUC realizaron Terror en más de 1 casilla, el Gobierno pierde 5 puntos de Ayuda (modifica de 9 a 4). Finalmente, ¡las AUC tienen que pagar por toda esta destrucción! Modifica los Recursos AUC de 11 a 8. Coloca el cilindro de Elegibilidad AUC en la casilla “Op + Actividad Especial” del apartado Secuencia de Juego del tablero.

A estas alturas, deberías comprender bastante bien cómo funciona el juego. Hay, sin embargo, unas pocas reglas a las que fue imposible dirigirse en este tutorial. Te recomendamos encarecidamente que leas la sección de reglas 4.5 a 4.5.3 y toda la sección 5.

La sección 8 del reglamento contiene las reglas para facciones Sin Jugador para jugar en solitario, o para partidas con menos de cuatro jugadores. Te recomendamos encarecidamente que aprendas las mecánicas principales del juego (secciones 1-7) antes de intentar poner en práctica las reglas para facciones Sin Jugador.

¡ADELANTE! ¡No dudes en continuar la partida desde este punto! Las FARC son la 2ª Elegible para seguir jugando Los Derechos Humanos. ¡Que te diviertas!

GUÍA PARA LAS OPERACIONES COIN

Notas de Estrategia para el Gobierno
por Joel Toppen

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

Tropas

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

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

- **Operación de Barrido** en una Ciudad o Departamento adyacente para encontrar (Activar) Guerrillas Insurgentes.
- **Operación de Patrulla** a y/o a lo largo de una LdC adyacente para encontrar (Activar) Guerrillas Insurgentes y quizás matarlas en tal casilla.
- **Actividad Especial Transporte Aéreo:** 3 tropas cualesquiera (ilimitadas con la Capacidad Gubernamental *Blackhawks*) mueven de cualquier sitio a cualquier otro del mapa. ¡No subestimes la efectividad de esta Actividad Especial!

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

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

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

Finalmente, las Tropas, con su presencia en una casilla, pueden inhibir la capacidad de las AUC y de las FARC de usar la Actividad Especial Extorsión. Además, cuando son posicionadas con Apoyo o en una LdC, las Tropas pueden detectar (Activar) las Guerrillas que Marchan.

Policía

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

Esto es lo que la Policía puede hacer por ti:

- La Policía no puede mover con las Tropas en un Barrido (a menos que esté en juego la Capacidad Gubernamental *Defense & Security Council*). Pero puede, si ya está posicionada en la casilla, ayudar a las Tropas en la casilla que está siendo Barrida.
- La Policía inhibe la habilidad de los Cárteles para usar la Acción Especial Cultivar. La Policía también puede inhibir a las FARC el uso de la Actividad Especial Secuestro. Como las Tropas, la Policía en LdCs o en casillas con Apoyo puede detectar (Activar) Guerrillas en Marcha (muy importante para proteger Ciudades), e inhibir a las FARC y las AUC la Extorsión en una casilla.
- La Policía puede ser usada para Patrullar LdCs para activar Guerrillas en LdCs, e

incluso realizar un Asalto en una LdC como parte de un Barrido.

- Dentro de las Ciudades, la Policía puede participar en un Asalto.
- La Policía, al igual que las Tropas, puede proteger una Base Gubernamental de un Ataque (hay que eliminar los cubos antes de eliminar una Base).

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

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

La Policía no puede mover mediante el Transporte Aéreo ni (normalmente) mediante el Barrido. Sólo puede ser movida a LdCs y/o Ciudades desde una casilla adyacente durante una Patrulla. Si no hay Guerrillas Insurgentes en una LdC, la Policía puede continuar moviendo de LdC a LdC y de Ciudad a LdC, etc, hasta que se encuentra con una Guerrilla o hasta que el jugador decide dejar de mover. Pero hacer entrar a la Policía a Departamentos no es tan simple y precisa de planificación. Así que, ¿cómo llevas a la Policía a donde la necesitas sin usar una Operación de Control? Hay dos métodos principales:

Entrenamiento: Puedes llevar a la Policía a una casilla en la que hace falta simplemente realizando una Operación de Entrenamiento y Entrenando Policía en esa casilla. En las Ciudades, esto no es un problema, ya que puedes Entrenar en cualquier ciudad. Entrenar en Departamentos, sin embargo, precisa de un poco de planificación. Debes de tener allí una Base. Para tener una Base en un Departamento, debes primero tener tres cubos en ese Departamento. De acuerdo, ¿y

cómo metes cubos en un Departamento para poder colocar una Base? Normalmente, realizarás una Operación de Barrido para mover Tropas a un departamento. También podrías usar la Actividad Especial Transporte Aéreo para llevar volando 3 Tropas adicionales allí. Entonces, en un turno posterior, realizas una Operación de Entrenamiento en ese Departamento, sólo que no colocas cubos: en su lugar, retiras 3 cubos y colocas una Base.

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

Redespliegue: Durante la Fase de Redespliegue de una carta de Propaganda, el jugador del Gobierno puede reposicionar cualquier número de cubos de Policía a cualquier LdC o casilla sin Control Gubernamental.

La adyacencia no se aplica durante esta Fase, así que esta es una muy poderosa oportunidad para mover la normalmente menos móvil Policía por el tablero. El jugador debe planificar muy cuidadosamente esta acción, o podría verse obligado a malgastar Recursos y tiempo Operacional posteriormente.

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

Bases

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

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

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

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

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

RESUMEN DE ROLES

Gobierno

Situación. Colombia está al borde del abismo. Grupos armados ilegales – subvencionados con dinero de la droga– se están multiplicando en el campo. El Terrorismo, el sabotaje, el asesinato y el secuestro han alcanzado cifras alarmantes, y poca de la población rural apoya al Gobierno nacional. Sólo una completa campaña de contrainsurgencia (COIN) por parte del gobierno puede restaurar la ley y el orden en tu nación.

Objetivo. Expandir la legitimidad del Gobierno a lo largo del país. Contra más población te apoye, más posibilidades tienes de ganar.

Herramientas. Puedes entrenar fuerzas para superar en número al enemigo y asaltarlo con una temible potencia de fuego. Pero primero se debe sacar a las guerrillas de la clandestinidad barriendo las ciudades o departamentos rurales en donde se esconden. Tus tropas tienen una gran movilidad por tierra y por aire, pero deben volver a bases o guarniciones en Ciudades. La Policía –una vez establecida en un departamento– puede quedarse. Policía y Tropas juntas pueden realizar acciones cívicas para aumentar el apoyo del pueblo. Pero la COIN precisa de recursos: asegúrate de controlar las ciudades, oleoductos y otras líneas de comunicaciones del campo y de cultivar la ayuda extranjera para asegurarte de que tu cofre permanece lleno.

Tratos. Es tentador centrarse únicamente en machacar a las FARC y dejar que los Cárteles y las AUC vayan a su marcha, puesto que los intereses políticos de las FARC se oponen directamente a los tuyos. Pero el más pequeño de los insurgentes puede tranquilamente ganar fuerza y vencer. Imagina una tregua temporal en la cual dejaras a las FARC libres para combatir con los temidos paramilitares, mientras tu erradicación de los campos de los Cárteles ayuda políticamente a las FARC y llena tus cofres de ayuda.

Consejo. La COIN es una campaña gradual: planifica tu control territorial y

acciones cívicas con varias operaciones de adelanto.

FARC

Situación. La revolución popular de Colombia está lista para la transición a la fase móvil. El Gobierno ha abandonado el campo. Tu movimiento revolucionario, las FARC, está extrayendo recursos de la economía de drogas de Colombia. Es hora de moverse: ¡reagrupa tu Ejército Popular y marcha sobre los baluartes de la reacción!

Objetivo. Aumentar la Oposición al gobierno para preparar su colapso. Contra más población del país puedas cambiar de apoyo a oposición mientras mantienes tu logística, más posibilidades de ganar.

Herramientas. Eso significará probablemente infiltrarse en ciudades mientras tus guerrillas agitan a la burguesía para que se subleve. Donde controles la población superando en número a todas las fuerzas enemigas con tus combatientes y bases logísticas, puedes agitar. Incluso donde no controlas el territorio, puedes aterrorizar al populacho para que se moleste por la incapacidad del Gobierno. Para operar, necesitarás recursos: extorsiona áreas controladas o secuestra y obtén recursos como rescate de ricos señores de la droga o colaboradores del Gobierno. Si el Gobierno o los paramilitares reaccionarios vienen a por ti, ¡embóscalos primero!

Tratos. Compartes el campo con los cárteles y puedes proteger Bases de drogas haciendo que el área sea peligrosa para tropas y policía. Con tus enemigos Insurgentes compartes un interés en debilitar al Gobierno: su terror puede erosionar el apoyo y la ayuda del Gobierno; tú, a cambio, puedes limitar el crecimiento de tus bases logísticas para aplacar a las AUC. Incluso el Gobierno puede ayudarte dándote una pausa para recortar a las AUC o a los Cárteles cuando están demasiado fuertes o haciéndolo él mismo.

Consejo. Ataca las líneas de comunicaciones en el campo: son las arterias de los recursos y las maniobras del Gobierno.

AUC

Situación. El Gobierno de Colombia ha demostrado ser incapaz de controlar la lacra izquierdista de las FARC. Entrarás en el vacío de seguridad y usarás las propias tácticas de los terroristas contra ellos. Financiadas por hacendados que han sufrido una epidemia de secuestros de las FARC, reagruparás las milicias de autodefensa bajo el estandarte AUC y limpiarás la tierra de la infraestructura izquierdista o, al menos, proporcionarás un contrapeso.

Objetivo. Eliminar las bases logísticas FARC mientras construyes las tuyas propias. Contra más disparidad a favor de las AUC, más cerca estarás de ganar.

Herramientas. Tus guerrillas son tan efectivas como las de las FARC, aunque a menudo menos numerosas, y pueden emboscar para garantizar un ataque con éxito. Tus operaciones de terror te permiten eliminar incluso las protegidas bases logísticas FARC por medio del asesinato, neutralizar la oposición local al Gobierno para permitirte reagrupar tus tropas, e incluso recortar el apoyo popular y la ayuda extranjera al Gobierno cuando está haciéndose demasiado fuerte. Puedes reagrupar tus fuerzas en áreas relativamente a salvo del Gobierno y extorsionar allí para obtener recursos, y entonces marchar con un ejército de guerrillas contra un baluarte FARC para atacar o infiltrar unidades individuales para aterrorizar.

Tratos. Puedes ayudar al Gobierno yendo a donde él no puede: Tus informantes te permiten atacar a guerrillas ocultas, tu terror disminuye de inmediato la oposición popular basada en las FARC, y puedes enfrentarte a las FARC dentro de zonas desmilitarizadas. Pero no desestimes los apretones de manos con otros Insurgentes. Las FARC que se reagrupan directamente afectan a tu victoria: ofrece una tregua. Y tus asesinatos pueden fácilmente centrarse en los negocios de los Cárteles: extrae cargamentos de drogar a cambio de “protección”.

Consejo. Eres una rémora en el tiburón del Gobierno. Nada con él, pero estate

preparado para el día en que se desprenda de ti y te muerda.

Cárteles

Situación. Te has quedado a cargo de la industria de narcóticos ilegales de Columbia. La mala noticia es que el Gobierno está preparando su “guerra contra las drogas”, y contra más erradica tus bases de producción de droga, más ayuda que necesita de los gringos. La buena noticia es que el país está a la altura de una guerra civil, y hay un montón de otros grupos ilegales alrededor para mantener al Gobierno ocupado sin molestarte.

Objetivo. Hacer dinero. Y aumentar tu base productiva para asegurarte de que puedes seguir haciendo dinero. Contra más recursos y bases acumules, más posibilidades tendrás de ganar.

Herramientas. Eres una insurgencia comercial y puedes atacar y aterrorizar a tus enemigos como el resto. Pero tus pistoleros son menos numerosos y no pueden proteger todo lo que posees. Tu fuerza radica en que eres la empresa de más rápido crecimiento del país: cultiva y procesa hasta que seas rico. Entonces soborna para neutralizar a cualquier guerrilla enemiga, policías o bases que se interpongan en tu camino. Procesa drogas y usa los beneficios de los cargamentos para engrasar tu maquinaria operacional y crecer incluso aún más rápido.

Tratos. Tienes las drogas y el dinero, así que puedes conseguir los tratos. Los recursos son transferibles, y –antes o después– deberías haber almacenado más de los que necesitas. Úsalos para comprar amigos. U ofrécete a procesar cargamentos para otros Insurgentes, ¡o incluso para una redada antidroga del Gobierno manipulada! O acuerda sobornar lo que quiera que sea que amenaza a tu enemigo; lo que sea para mantener la acción lejos de tus campos de coca.

Consejo. La potente banda de Medallín acaba de ser destruida, de manera que empiezas débil. Intenta conseguir un montón de bases y cargamentos listos para

ganar recursos, ¡pero no tantos como para llamar una atención no deseada!

EJEMPLO DE PARTIDA CON 1 JUGADOR

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

El jugador decide no usar reglas opcionales y despliega el tablero y el mazo (2.1). Al jugar en solitario a ANDEAN ABYSS, el jugador es el Gobierno, intentando vencer a las 3 Facciones Insurgentes guiadas por las reglas para Facciones Sin Jugador (sección 8).

1) El jugador le da la vuelta a las primeras cartas a jugar y revela lo siguiente: son *Op Millenium* y *Raúl Reyes*. Los Cárteles son la 1 Elegible en *Op Millenium*, así que el jugador consulta el texto gris (Sin Jugador) de la Secuencia de Juego de la hoja de ayuda, que indica que la 1ª Elegible Sin Jugador ejecuta una Operación (Op), a menos que tenga el símbolo más a la izquierda en la carta (8.1, 1º punto). Los Cárteles son los que están más a la izquierda en esta carta, así que jugarán el Evento.

Las facciones Sin Jugador siempre usan la parte sombreada de los Eventos de uso dual (8.4.1). Este texto sombreado dice que reemplaces 2 Policías con fichas de los Cárteles: puesto que hay Policía para reemplazar y fichas de los Cárteles disponibles, el Evento tendrá efecto y será ejecutado. (Para un Evento sin efecto, los Cárteles hubieran vuelto a Ops, según el 3º punto de 8.1). El jugador comprueba el panel de los Cárteles en el desplegable para

Facciones Sin Jugador (porque *Op Millenium* tiene el símbolo de los Cárteles más a la izquierda) para ver si hay alguna instrucción especial para la ejecución del evento Sin Jugador (8.4.4). La hay: la Policía en Ciudades aleatorias será reemplazada antes que cualquiera en Departamentos.

El jugador debe determinar 2 Ciudades al azar en las que las fichas de los Cárteles reemplazarán a la Policía. El jugador tira los tres dados de color y obtiene 1 en el rojo, 3 en el amarillo y 1 en el verde. Consultando la tabla de Ciudad o Departamento Aleatorios en el desplegable para facciones Sin Jugador (8.2), el 1 rojo da la columna izquierda de casillas, el 3 amarillo la fila central, y el 1 verde el espacio superior de esa casilla, Medellín. Medellín es una Ciudad con Policía en ella, así que será la primera provincia afectada por el Evento. Sólo tiene 1 Policía, así que es necesaria una segunda casilla.

La tirada para seleccionar la segunda casilla es 6 en el rojo, 1 en el amarillo, 2 en el verde: el Departamento de Amazonas. Amazonas no cumple los requisitos porque no es una Ciudad, así que el jugador busca columna abajo en la tabla de Ciudad o Departamento Aleatorios (o busca Amazonas en la ayuda del Mapa de Planificación y sigue las flechas) hasta que llega a una Ciudad (púrpura claro) con Policía: Neiva.

Así que los Cárteles Sin Jugador reemplazarán 1 cubo de Policía en Medellín y otro en Neiva. Las facciones Sin Jugador siempre colocan Bases en lugar de Guerrillas si es posible (8.1.2, 1º punto). Los Cárteles tienen Bases disponibles, y hay sitio para colocar Bases en ambas Ciudades. Los cubos de Policía de Medellín y Neiva se colocan en la casilla de Fuerzas Disponibles del Gobierno y se colocan Bases Cárteles disponibles en cada Ciudad, lo que aumenta el número de Bases Cárteles a 8.

¡Los Cárteles han establecido una filial en el antiguo territorio de Pablo Escobar!

Preparación del Mazo para Este Ejemplo

Si quieres preparar la partida para seguir este ejemplo, prepara el mazo como sigue:

Apila las siguientes cartas bocabajo, en este orden de la superior a la del fondo:

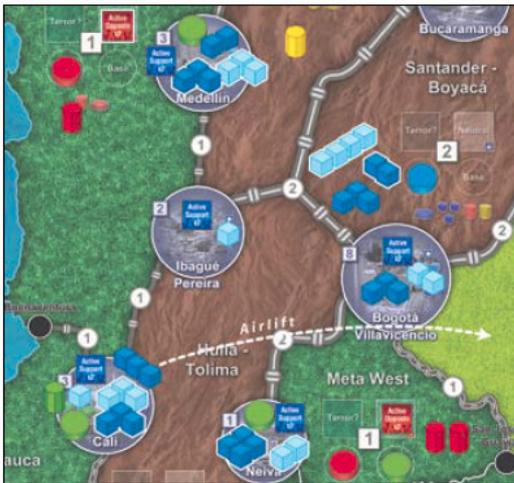
- Op Millenium
- Raúl Reyes
- Soldados Campesinos
- Gramaje
- Air Bridge
- Former Military
- Fuerza Aérea Colombiana
- Senado & Cámara
- Misil Antiaéreo
- **Propaganda!**
- Pipeline Repairs
- Sucumbíos
- Narco-War
- National Coordination Center
- Limpieza
- Oil Spill
- Deserters & Defectors
- Ayahuasca Tourism
- **Propaganda!**

Divide las restantes cartas de Evento en tres montones más o menos iguales y baraja una carta de Propaganda en 2 de los montones. Apila los tres montones bocabajo bajo las cartas, con las cartas de Propaganda en los dos montones inferiores.

El Gobierno es la 2ª Elegible y puede ejecutar una Operación y una Actividad Especial. El jugador decide responder a la amenaza de los Cárteles Entrenando para añadir 3 Tropas y 3 Policías en ambos, Medellín y Cali, 4 Tropas y 2 Policías en Neiva y –contemplando la posibilidad de tener que luchar contra otros Insurgentes– 2 Tropas y 4 Policías en Santander-Boyacá. Siguiendo con una Acción Cívica para cambiar Cali a Apoyo Activo, el Gobierno sube el Apoyo Total a 56 y ha gastado 18 Recursos, quedándole 22. Posicionándose en el interior de los Llanos para futuras operaciones, el jugador Transporta entonces por Aire 3 de las ahora abundantes Tropas del Gobierno de Cali a Guaviare.

2) Se juega ahora *Raúl Reyes* (se revela la carta superior del mazo, que se jugará a

continuación, y que es *Soldados Campesinos*). Las FARC Sin Jugador son la 1ª Elegible y ejecutarán el Evento (8.1). Hay instrucciones para *Raúl Reyes* en el panel de ayuda para las FARC Sin Jugador, que son colocar la Base FARC en una casilla con Guerrillas FARC y Apoyo si es posible. Santander-Boyacá tiene ambas cosas, Guerrilla FARC y Apoyo (Activo), y tiene sitio para una Base, así que las FARC dejan caer allí una Base: Oposición + Bases pasa a 21. ¡La batalla por los Andes colombianos ha empezado! Además, el Evento concede a las FARC +6 Recursos, subiendo a 16.



El entrenamiento del Gobierno responde a la infiltración de los Cárteles en Medellín y Neiva

Sólo quedan Elegibles las AUC. Puesto que la 1ª Facción Elegible (FARC) ejecutó el Evento, las AUC como 2ª Elegible debe ejecutar Ops. El jugador consulta la ayuda para las AUC Sin Jugador (8.6). La primera pregunta en la tabla de flujo es sin las AUC tienen 6 o más Guerrillas disponibles o podrían colocar una Base (si Reagrupara). No podría colocar una Base, que precisaría eliminar 2 Guerrillas de una casilla, pero tiene 6 Guerrillas disponibles. La respuesta a la pregunta de la tabla de flujo es “Sí”, así que las AUC se Reagruparán.

Según la casilla de Reagrupamiento de la ayuda para las AUC Sin Jugador (8.6.1), las AUC se Reagruparán en hasta 3 casillas sin Oposición bajo las siguientes prioridades:

- Primero, colocar Bases donde haya al menos 2 Guerrillas AUC. No hay tal sitio.

- Después, dar la vuelta a Guerrillas Ocultas en ciertas casillas con Guerrillas AUC Activas. No hay Guerrillas AUC Activas, así que de nuevo no hay tal sitio.

- Finalmente, colocar Guerrillas AUC donde hayan Bases FARC, después Bases AUC, después al azar. Santander-Boyacá y Huila-Tolima tienen ambas una Base FARC y no hay Oposición, así que cada una de estas 2 casillas recibe una Guerrilla AUC. Sólo Antioquia-Bolívar tiene una Base AUC, así que es la tercera casilla en la que las AUC se Reagrupan, recibiendo 3 Guerrillas AUC. Las AUC han gastado 3 Recursos, así que bajan a 7.

La flecha “entonces” de la tabla de flujo nos lleva a usar la casilla Extorsión como Actividad Especial (8.6.1) de las AUC Sin Jugador. La casilla dice que extorsiones en todos los sitios en los que las AUC superen en número y tengan Guerrillas ocultas; en otras palabras: en todos los sitios que puedan. Sólo Antioquia-Bolívar y Atlántico-Magdalena cumplen los requisitos: se le da la vuelta a su lado Activo a una Guerrilla AUC en cada una y las AUC reciben +2 Recursos, volviendo a 9.

Las AUC se están preparando para el asesinato en las áreas con bases FARC, pero que se sumen a la creciente presencia guerrillera en la pro-Gobierno Santander-Boyacá no es bien recibido por el Gobierno.



Los Andes se calientan a medida que Izquierda y Derecha se preparan para luchar.

- 3) La siguiente carta jugada es *Soldados Campesinos*, y el próximo Evento será

Gramaje. Estando las AUC No Elegibles, el jugador decide aprovechar *Soldados Campesinos* para establecer rápidamente algo de efectiva vigilancia policial en el campo. El Gobierno coloca 1 Policía en cada: Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Putumayo-Caquetá, Guaviare, Meta East, y Cesar-La Guajira.

Sólo los Cárteles permanecen Elegibles, y así, tras el Evento del Gobierno, realizan Ops y una Actividad Especial. Consultando la tabla de flujo, los Cárteles con al menos 10 fichas –Guerrillas más Bases– disponibles se Reagruparán (8.5).

Los dos primeros puntos de la casilla de Reagrupamiento de los Cárteles no se aplican, así que las 3 casillas de Reagrupamiento de los Cárteles comenzarán donde las Bases Cárteles no tenga Guerrillas Cárteles. Hay 5 de estas casillas, así que las que recibirán las Guerrillas Cárteles se determinarán aleatoriamente. La primera tirada –2 rojo, 4 amarillo, 2 verde– alcanza a Medellín, que resulta tener una sola Base Cártel.

La siguiente tirada —6, 3, 6—es Huila, que no tiene una Base Cártel así que el jugador sigue las flechas en el Mapa de Planificación (o la tabla de Ciudades y Departamentos Aleatorios) hasta que llega a una casilla candidata a Reagrupamiento: Huila a Pasto, Ecuador, Nariño, Chocó, Cali, Ibagué, Antioquia, después Medellín. Medellín tiene una Base, pero ya ha sido seleccionada para Reagrupamiento, así que el jugador sigue las flechas desde allí, llegando finalmente a Meta East para el segundo Reagrupamiento. El jugador podría determinar la tercera casilla para Reagrupamiento con el mismo proceso, pero decide que será más fácil seleccionarla al azar de entre los tres candidatas restantes con una sola tirada proporcionada (véase 8.2, Comentario al Juego). Asignando 1-2 a Neiva, 3-4 a Meta West y 5-6 a Guaviare, el jugador saca un 3. El tercer Reagrupamiento de los Cárteles será en Meta West.

Como recordatorio, el jugador coloca peones blancos de Ops en Medellín, Meta

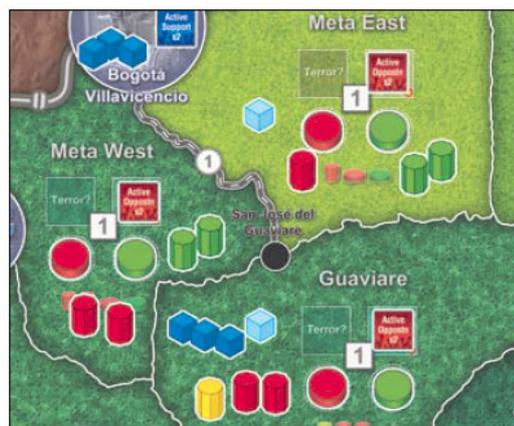
East, y Meta West (3.1.1). Medellín recibe 4 Guerrillas Cártel, y Meta East y Meta West 2 cada una. Los Cárteles han gastado 3 Recursos para el Reagrupamiento, lo que le deja con 7.

La tabla de flujo para Cárteles Sin Jugador indica que los Cárteles Cultivarán ahora en una casilla con más de 0 de Población y más Guerrillas Cártel que Policía. La primera prioridad (1º punto de la casilla Cultivo) es colocar una Base en un Departamento donde los Cárteles se acaben de Reagrupar. Medellín no es un Departamento, y ni Meta East ni Meta West tienen sitio para una base.

La siguiente prioridad (punto) es mover una Base Cártel a una casilla sin Base Cártel. Dado que una casilla en la que Cultivar tienen que tener más Guerrillas Cártel que Policía, y que todas las casillas con Guerrillas Cártel ya tienen una Base Cártel, esta prioridad no se aplica igualmente.

Según el último punto, los Cárteles no ejecutan por lo tanto la Actividad Especial. Las acciones de los Cárteles y la carta están completadas, y el jugador retira los 3 peones de Ops.

Los Cárteles han protegido la mayor parte de sus negocios del Asalto del Gobierno, ¡y Medellín es de nuevo un refugio para capos!



El Gobierno y las FARC se hacen fuertes en las tierras bajas centrales

4) Se juega *Gramaje*, revelando *Air Bridge*. Las FARC, la facción más a la izquierda en la carta *Gramaje*, ejecutan el

Evento, cogiendo los 7 Recursos Cártel remanentes para conseguir ella misma un total de 23 Recursos.

Las FARC tienen recursos a largo plazo, pero sangrar a los Cártel puede reducir el crecimiento de estos últimos y facilitar la presión sobre el Gobierno a corto plazo.

Lo siguiente son las Ops y Actividad Especial de las AUC. Con 7 Guerrillas AUC disponibles (y la habilidad para colocar una Base en cualquier evento), las AUC Sin Jugador se Reagrupan. Según el 1º punto de la casilla de Reagrupamiento AUC, las AUC reemplazan 2 Guerrillas en Antioquia-Bolívar con una nueva Base. (Hay 2 Guerrillas AUC en Santander-Boyacá, pero no hay sitio para una Base). Las facciones Sin Jugador eliminan sus Guerrillas Activas antes que las Ocultas (8.1.2, 4º punto), así que la Guerrilla AUC Activa de Antioquia es una de esas reemplazadas.

El 2º punto del Reagrupamiento no se aplica, porque la casilla restante con una Guerrilla AUC Activa –Atlántico– no tiene cubo. El 3º punto resulta en la colocación de Guerrillas AUC de nuevo en Santander y Huila, las únicas 2 casillas con Bases FARC en las que las AUC se pueden Reagrupar. Las AUC extorsionan entonces de nuevo en Antioquia –la única casilla en la que pueden–, habiendo gastado 3 Recursos y ganado 1 y acabando con 7.

5) Tras *Air Bridge* aparece *Former Military*. Los Cártel ejecutan el Evento de *Air Bridge* para colocar 3 Bases, una en cada uno de los Departamento sin fichas Cártel. (El que los Cártel estén sin Recursos no detiene el Evento.) Con muchas casillas candidatas, el jugador tira en la tabla de casillas aleatorias: 4, 3, 6 dan Meta East, que ya tiene fichas de los Cártel y en cualquier caso con el apilamiento completo, así que la primera Base Cártel es para Vichada. A continuación, las tiradas, 1, 4, 5 dan Santander, que de nuevo ya tiene 2 Bases, así que se coloca la Base Cártel en el siguiente Departamento de la secuencia de la tabla (o de las flechas del Mapa de Planificación), Atlántico. Finalmente, 1, 2,

1 lleva (finalmente) a César, donde se coloca la tercera Base Cártel.

El cultivo de la coca explota, incluso con los Cártel sin fondos para operar.

El jugador del Gobierno –viendo la oportunidad de excluir a las FARC de la siguiente carta y de embolsarse algunos recursos– decide pasar (los Recursos del Gobierno suben a 25).

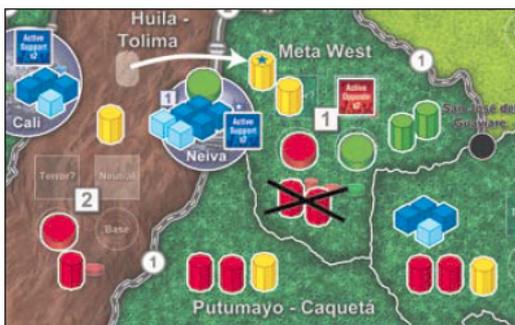
6) Tras *Former Military* aparece *Fuerza Aérea Colombiana*. Ejecutando el Evento de *Former Military*, las AUC podrán hacer una Marcha gratuita y entonces Emboscar.

La hoja para AUC Sin Jugador te dice que uses las prioridades de Marcha y Ataque de las AUC, así que la AUC harán primero la Marcha gratuita a 1 casilla según la casilla de Marcha del panel para AUC Sin Jugador. La casilla candidata debe tener FARC –una Base FARC, si es posible– y ninguna Guerrilla AUC. Una casilla así a la que las Guerrillas AUC pudieran Marchar y permanecer Ocultas debe elegirse primero. Además, las casillas candidatas deben de tener Guerrillas AUC adyacentes que puedan Marchar, incluso a pesar de que sólo las Guerrillas AUC en exceso de 1 dejaran las casillas con Bases AUC o con fichas FARC (8.6.2).

Una tirada aleatoria para la casilla de 5, 3, 2 da Meta West. La casilla tiene una Base FARC, ninguna Guerrilla AUC, y permitiría a 1 Guerrilla AUC colarse Oculta. Las Guerrillas AUC adyacentes de Guaviare y Putumayo no pueden Marchar porque están solas con fichas FARC, pero hay 2 Guerrillas AUC en Huila, una de las cuales podría Marchar a Meta West Oculta. Se cumplen todas las prioridades, así que no es necesario mirar más: la Guerrilla AUC marcha de Huila a Meta West.

A continuación, según el Evento, las AUC Emboscan en Meta West según sus prioridades de Ataque (8.6.3). No hay Cargamentos para escoger como objetivos, así que las FARC son emboscadas, perdiendo sus 2 Guerrillas en Meta West. La Guerrilla AUC que Embosca pasa a

Activa y se le une una Guerrilla AUC oculta recién llegada (4.3.2, 4.4.1).



Dirigidas por antiguos oficiales militares, las guerrillas AUC atacan Meta West.

El jugador del Gobierno, viendo una serie de atractivos objetivos para los Ataques Aéreos gratuitos del siguiente Evento, pasa de nuevo y después de todo le da a las FARC su movimiento. Los Recursos del Gobierno suben a 28.

Según la tabla de flujo para las FARC Sin Jugador, las FARC se Reagruparán porque tienen menos de 9 Guerrillas disponibles (8.7.1). Los 2 primeros puntos de la casilla de Reagrupamiento no se aplican: las FARC no pueden colocar ninguna Base con el Reagrupamiento, ni hay ninguna Guerrilla FARC Activa. Así que las FARC se Reagruparán primero para colocar Guerrillas donde tenga Bases (y no haya Apoyo). Aparece un total de 13 Guerrillas FARC repartidas en 6 Departamentos: 2 en cada Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, y Guaviare, y 3 en Huila.

Pero las FARC no han acabado de construir. Su prioridad de Reagrupamiento final es colocar un Guerrilla en 1 casilla adicional aleatoria. Una tirada de 4, 1, 2 designa Atlántico –que no puede ser elegida para Reagrupamiento FARC porque tiene Apoyo– lo que lleva a César, que recibe la Guerrilla.

Siguiendo la tabla de flujo (u 8.7.1), las FARC extorsionan ahora donde puedan y tengan al menos 2 Guerrillas Ocultas: en Chocó-Córdoba, Arauca-Casanare y Huila-Tolima. Gastaron 7 Recursos para Reagruparse y ganaron 3 con la Extorsión, acabando la carta con un total de 19.

Las FARC lanzan finalmente operaciones, levantando rápidamente una impresionante fuerza y cubriendo su expuesta base de Meta West contra los ataques aéreos pendientes del Gobierno.

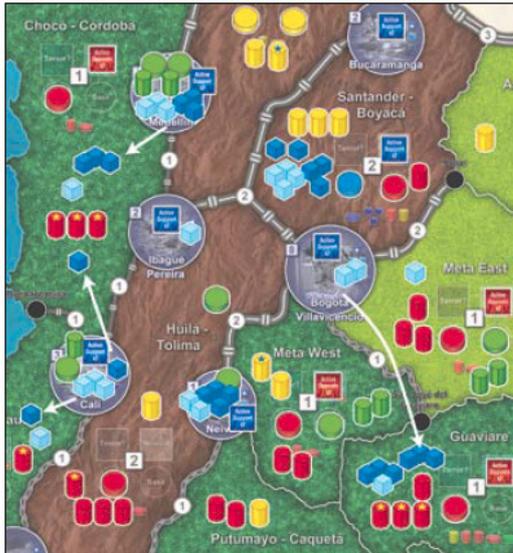
7) Sale Fuerza Aérea Colombiana; Senado & Cámara será la siguiente.

El jugador del Gobierno decide emplear la Fuerza Aérea Colombiana para recortar a los coccaleros, atacando a las expuestas Bases Cártel en Cesar-La Guajira, Atlántico-Magdalena, y Guaviare. La única Facción Elegible además son los Cártel. Quieren Operar, pero tienen 0 Recursos, así que Pasan en lugar de ello (8.1, 4º punto), ganando 1 Recurso.

8) Las AUC ejecutan *Senado & Cámara*, protegiéndose a sí mismas del Barrido y el Asalto del Gobierno. Los Cártel Operarán: tienen menos de 10 fichas disponibles, pero pueden usar Reagrupamiento para colocar una Base en Medellín, reemplazando 2 de sus Guerrillas al hacerlo (8.5.1). Puesto que los Cártel vuelven entonces a tener 3 Recursos, no Reagrupan más (8.1, 4º punto). No se cumplen las prioridades para Cultivar, así que los Cártel no realizan Actividad Especial (8.5.1).

9) *Misil Antiaéreo* es la siguiente carta, y revela *Propaganda!* tras ella. Las FARC ejecutan el Evento, conteniendo rápida aunque temporalmente las Actividades Especiales del Gobierno. (Según 8.1, el Impulso Insurgente siempre cuenta como un efecto para ser ejecutado por una Facción Sin Jugador, no importa lo poco que permanezca en juego.)

El jugador se aprovecha de que el Gobierno reciba el último movimiento antes de la Ronda de Propaganda para posicionarse para Acciones Cívicas en 3 Departamentos: 3 Tropas de Bogotá usaran la Carretera vacía a Guaviare; 1 Tropa de Cali Barre Nariño-Cauca; y 1 Tropa de Cali y 3 de Medellín Barren Chocó-Córdoba. El Gobierno Erradica entonces las Bases de los Cártel en Vichada, colocando allí una Guerrilla. Los Recursos del gobierno bajan a 19 y la Ayuda aumenta a 13.



Las tropas del Gobierno barren las regiones FARC del oeste y del este.

10) La primera carta de *Propaganda!* procede de la siguiente manera:

- **VICTORIA:** Ninguna Facción cumple su condición de Victoria (e incluso si el Gobierno lo hiciera, según 8.8, esta partida con 1 jugador continuaría).
- **CONTROL:** El jugador coloca marcadores de Control del Gobierno en Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Guaviare, y Santander-Boyacá (y decide tener en mente que todas las Ciudades están también Controladas por el Gobierno). El jugador señala con Control FARC Huila-Tolima, Arauca-Casanare, y Vichada.
- **RECURSOS:** Los Recursos del Gobierno aumentan a 49, los de las FARC a 26, los de las AUC a 9 y los de los Cárteles a 24.
- **APOYO:** El jugador decide aumentar el Apoyo con tantas Acciones Cívicas como le sea posible, obteniendo 4 modificaciones en cada una, Chocó, Nariño, y Guaviare por el enorme gasto de 36 Recursos, quedándole 13.
- Con dinero de sobra, las FARC similarmente Agitan todo lo posible (8.7.5). Cambian Huila-Tolima a Oposición Activa, gastando 2 Recursos y quedándoles 24.
- Entre las Acciones Cívicas y la Agitación la Oposición Total+Bases FARC ha bajado 2, pasando a 19. El Apoyo Total es de 62, y Samper permanece en el poder.
- El Reagrupamiento gratuito de las AUC con Respaldo de Élite no puede colocar una Base, así que coloca Guerrillas siguiendo

sus prioridades, añadiendo 4 Guerrillas a sus Bases en Antioquia-Bolívar (8.6.1).

- **REDESPLIEGUE:** El jugador Redespliega 2 Policías en cada, Cali a Nariño, Medellín a Chocó, y Santander a Guaviare, y las Tropas de cada una de estos 3 Departamentos de destino 1 a cada, Medellín y Cali, y las restantes 9 a Bogotá-Villavicencio.

El Gobierno se ha arriesgado a asignar la mayoría de sus recursos al desarrollo rural mientras que todavía se enfrenta a sustanciales fuerzas insurgentes. Y con Samper aún el poder, la ayuda extranjera seguirá siendo escasa.

- **REINICIO:** El tablero se Reinicia: los dos Eventos de Impulso se descartan, todas las Guerrillas quedan Ocultas, y todas las Facciones son Elegibles.

11) La siguiente carta jugada es *Pipeline Repairs*, y se revela *Sucumbíos* tras ella. Las AUC juegan el Evento (indistintamente de si hacerlo o no beneficia directamente a la Facción). *Pipeline Repairs* sabotea 3 Oleoductos con Guerrillas FARC en ellos o adyacentes. Se eligen primero los Oleoductos con mayor valor Econ (8.3, 1º punto). Los 3 Oleoductos de Econ 3 están adyacentes a Guerrillas FARC, así que todos son Saboteados, reteniendo aún más futuros Recursos Gubernamentales.

Los Cárteles tienen ahora 11 fichas disponibles, así que se Reagrupan. No pueden colocar una Base, ni tienen Guerrillas Activas. Pero tienen una Base desprotegida en Neiva, así que se Reagrupan para colocar allí 2 Guerrillas (8.5.1, 3º punto).

Los Cárteles se reagrupan entonces en 1 casilla más (solamente: 8.5.1, 4º punto), en un Departamento en el que pudieran entonces Cultivar. Una tirada de 6 rojo, 1 amarillo, 3 verde comienza la búsqueda del Departamento candidato en Putumayo, que ya está totalmente ocupado. La flecha del Mapa de Planificación atraviesa Guaviare – en donde hay demasiada Policía para Cultivar con la única Guerrilla que los Cárteles recibirían allí–, Meta West, Neiva y finalmente Huila, en donde es posible el

Cultivo. Los Cárteles se reagrupan para colocar 1 Guerrilla en Huila-Tolima y entonces Cultivan allí para colocar una Base (8.5.1). Los Cárteles han gastado 2 Recursos y se quedan con 22.



Huila-Tolima-Meta-Guaviare: una disputa a 4 bandos.

12) Las FARC ejecutan *Sucumbios*, colocando sus dos Bases disponibles en Ecuador (8.4.2) y aumentando la Oposición + Bases FARC a 21. La siguiente carta revelada es *Narco-War*.

Sabiendo que se está gestando una *guerra de narcóticos* y de que el Gobierno anda justo de recursos, el jugador decide Pasar, y quedarse por lo tanto Elegible para provocar un evento que reducirá y expondrá las redes de los competidores Cárteles.



Las FARC encuentran un santuario.

13) Se juega *Narco-War*, y *National Coordination Center* será la siguiente carta. Los Cárteles son la facción más a la izquierda y ejecutarían el Evento según 8.1. Sin embargo, al comprobar las instrucciones para *Narco-Wars* en la hoja de los Cárteles Sin Jugador, el jugador ve que las Facciones Sin Jugador siempre eligen Ops en esa carta.

Si los Cárteles se Reagruparan podrían colocar una base en Neiva, así que eso es lo que hacen, reemplazar sus 2 Guerrillas allí.

Una tirada para una casilla aleatoria determina entonces que su Reagrupamiento y Cultivo ocurrirán en Atlántico-Magdalena, que recibe una Base y una Guerrilla de los Cárteles. El coste de Reagrupamiento en las dos casillas baja los Recursos de los Cárteles a 20.

El Gobierno juega entonces el Evento, esperando que una renovada narcoguerra entre los Cárteles de Cali y Medellín – aunque al precio de un espasmo de terror– acabará finalmente con el poder de éstos. Cada una de las diferentes casillas que alberga 2 Guerrillas Cárteles se queda con sólo 1. Todas las Guerrillas de los Cárteles ejecutarán Terror gratuitamente, pasando a estar Activas, y hundiendo el Apoyo Total a 55 y la Oposición + Bases FARC a 16.

El Gobierno tendrá que aprovechar la oportunidad contra los Cárteles Asaltando sus expuestas redes antes de que se sumerjan de nuevo en la Clandestinidad.



¿La víspera de la caída de los Cárteles? Una narcoguerra intestina puede proporcionarle al Gobierno la oportunidad de un asalto antidroga, pero deja las ciudades y el campo hechos estragos.

14) Las AUC están preparadas para ejecutar el Evento *National Coordination Center* (*Limpieza* será el siguiente), pero el evento no tendría efecto porque todas las Guerrillas AUC ya están Ocultas. Así pues, las AUC ejecutarán Ops en su lugar (8.1, 3º punto).

Las AUC no tienen 6 Guerrillas disponibles, ni están en posición de colocar una Base, así que no se Reagruparán (8.6.1).

Según la tabla de flujo para las AUC Sin Jugador, el jugador comprueba ahora si las AUC tienen Guerrillas en al menos la mitad de las casillas con Bases FARC. Hay 8 casillas con Bases FARC (Chocó, Santander, Huila, Arauca, Meta West, Meta East, Guaviare, y Ecuador). Cinco de las 8 casillas tienen Guerrillas AUC, así que la respuesta es “Sí”, y las AUC por lo tanto no Marcharán (8.6.2).

Finalmente, el jugador comprueba si hay alguna Guerrilla AUC Oculta en una casilla con una Base FARC. Hay varias, así que la respuesta es “Sí”, y por lo tanto las AUC ejecutarán Terror en vez de Atacar (8.6.3-4).

Según la casilla de Terror para las AUC Sin Jugador (8.6.4), las AUC ejecutarán Terror en hasta 3 casillas con sus Guerrillas Ocultas. La primera casilla es una con una Base FARC. Hay 5 casillas candidatas, así que el jugador tira los dados: 1 rojo, 3 amarillo, 2 verde da Medellín, apuntando a Bucaramanga y después a Santander, donde hay Guerrillas AUC Ocultas y una Base FARC.

La siguiente prioridad (2º punto de la casilla de Terror) es 1 Ciudad o Departamento con cualquier ficha FARC. Una tirada de 6, 4, 5 da Huila, que es válida.

La prioridad final es en Ciudades o Departamentos aleatorios. Una tirada de 3, 6, 2 da Vichada, que lleva finalmente a Putumayo –donde hay una Guerrilla AUC Oculta– como la tercera casilla para Terror.

Para su Actividad Especial, las AUC Asesinarán en cada una de las casillas con Terror en donde las Guerrillas excedan a la Policía (8.6.4). Así que lo harán en Santander-Boyacá (3 Guerrillas AUC, 2 Policías) y Huila-Tolima (sin Policía) y ejecutarán Terror sin Asesinato en Putumayó-Caquetá (1 Guerrilla AUC y 1 Policía).

El Terror-Asesinato en Santander elimina 1 Base FARC (8.6.4 y 8.1.2) y modifica la casilla a Apoyo Pasivo, y en Huila elimina otra Base FARC y modifica la casilla a Neutral. El Terror en Putumayo modifica esa casilla a Neutral. El Apoyo Total baja a 53, la Oposición + Bases FARC a 11, y la Ayuda a 8. Las AUC han gastado 3 Recursos y les quedan 6.

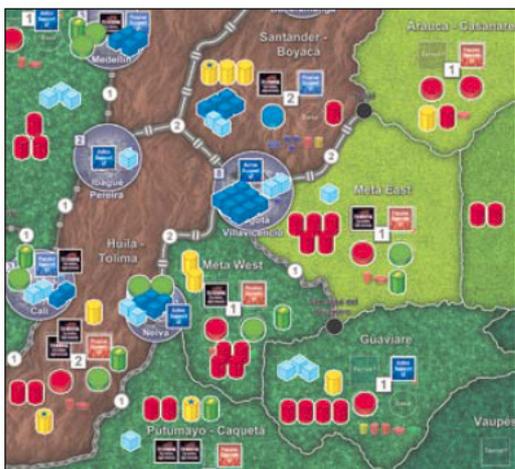
La única Facción que queda Elegible son las FARC, así que es la 2ª Elegible. El jugador debe determinar si ejecutará el Evento o las Operaciones. La situación en el mapa ha cambiado: el Terror causó que algunas Guerrillas AUC se Activaran en las casillas con cubos (Santander y Putumayo). El Evento sombreado ya no es Inefectivo y puede por lo tanto ser elegido por Facciones Sin Jugador para ser ejecutado (8.1, 3º punto). Las FARC, sin embargo, ejecutarán Operaciones en lugar del Evento porque la carta tiene un símbolo “2” gris, que significa que la 2ª Facción Elegible elegirá Ops en lugar del Evento (8.1, 2º punto). ¡Las FARC no van a usar su acción simplemente para ayudar a su adversario AUC!

Las FARC pueden colocar Bases, así que se Reagruparán (8.7.1). Aunque la Operación de una Facción con Jugador habría tenido que ser Limitada después de las Ops de las AUC, las FARC Sin Jugador no tienen esta restricción (8.1, 5º punto).

Siguiendo la casilla de Reagrupamiento para las FARC Sin Jugador (8.7.1), las FARC colocan primero Guerrillas con Bases. Hay 2 casillas, Huila-Tolima y Arauca-Casanare, en donde las FARC podrían colocar Bases, y las FARC tienen 2 Bases disponibles para colocar allí. Oposición Bases sube a 13.

Siguiendo los puntos de la casilla de Reagrupamiento, no hay Guerrillas FARC Activas, así que las FARC Reagrupan después donde puedan colocar Guerrillas con sus Bases; en Meta West y Meta East, colocando 4 Guerrillas en total. (No pueden poner más fichas en Ecuador debido al texto del Evento *Sucumbíos*.)

Finalmente, las FARC se Reagrupan para colocar una Guerrilla en una casilla aleatoria. Una tirada de 4, 4, 1 hace que esa casilla sea Vichada, donde la nueva Guerrilla se une a la Guerrilla FARC que ya estaba allí. Las FARC han gastado 5 Recursos, quedándose con 19.



Oleada de terrorismo Cárteles-AUC y recuperación parcial de las FARC.

Como Actividad Especial, las FARC Extorsionan ahora en toda casilla en la que tengan más fuerzas que todos los enemigos y al menos 2 Guerrillas Ocultas (únicamente, puesto que no tienen fuerzas en LdCs: 8.7.1), Sus Recursos vuelven a subir a 24.

El terrorismo de los Cárteles y de las AUC ha deteriorado políticamente a las FARC, pero el ejército de las FARC ha crecido ahora hasta casi alcanzar su máximo y todavía tienen mucho dinero.

15) Jugando Limpieza (la siguiente carta será *Oil Spill*), los Cárteles son la 1ª Elegible, pero no la más a la izquierda, así que ejecutarán Operaciones (8.1, 1º punto). Tienen menos de 10 fichas disponibles y no podrían reemplazar las 2 Guerrillas con una Base, así que la respuesta a la pregunta del primer rombo de la tabla de flujo para Cárteles Sin Jugador es “No”, lo que señala al siguiente rombo de abajo. Allí se nos pregunta si hay un Cargamento disponible: hay 4, así que la pregunta es “Sí”, lo que indica que los Cárteles Marcharán.

Según la casilla de Marcha del 2º punto, sin embargo, los Cárteles marcharían sólo con

Guerrillas por encima de 1 en cada casilla que tenga una Base Cártel. El jugador se da cuenta de que los Cárteles no podrán ejecutar la Marcha, porque sólo tienen 1 Guerrilla por casilla (tras la reciente narcoguerra), todas ya protegiendo sus Bases. Así que el jugador sigue la flecha “Si no” de la tabla de flujo de vuelta a la casilla de Reagrupamiento (8.1.1). ¡Los Cárteles se Reagruparán después de todo!.

El Reagrupamiento no puede colocar Bases (1º punto) pero le dará la vuelta a su lado Oculto (2º punto) a las Guerrillas de 3 de las 4 casillas con Guerrillas Activas de los Cárteles, cubos y una Base Cártel: Medellín, Cali, Putumayo, y Meta East. Con tiradas de dado se determina que el Reagrupamiento le da la vuelta a las Guerrilla de Medellín, Cali, y Meta East. Los Cárteles han gastado 3 Recursos, quedándose con 17 y habiendo protegido sus Bases urbanas de un Asalto.

Siguiendo la tabla de flujo, los Cárteles ahora Cultivan. No pueden ejecutar el 1º punto de la casilla Cultivo, colocar una Base en un Departamento recién seleccionado para Reagrupamiento: el único Departamento de esa clase era Meta East, donde no hay sitio y hay tanta Policía como Guerrilla Cártel. Según el 2º punto, los Cárteles moverían una Base a una casilla sin Bases Cártel, pero eso tampoco es posible: las Guerrillas de los Cárteles en la casilla de destino deben de superar a la Policía, y todas las Guerrillas Cártel del mapa ya están con Bases Cártel. Así que, según el 3º punto, los Cárteles no ejecutan Actividad Especial.



Neiva limpia, pero los Cárteles de Medellín y Cali permanecen seguros en sus negocios.

El Gobierno es la 2ª Elegible y –puesto que la 1ª Elegible, los Cárteles, sólo ejecutó Operaciones– sólo puede ejecutar una Operación Limitada o Pasar. Frustrado por

no poder asestar un golpe mayor a los recién expuestos Cárteles, el jugador decide al menos Asaltar para eliminar las Bases Cártel desprotegidas de Neiva. El Gobierno gasta 3 Recursos, bajando a 13.

16) Las FARC están listas, son la 1ª Elegible con *Oil Spill (Deserters & Defectors)* será la siguiente). No es la que está más a la izquierda, así que ejecutan Ops. Aunque las FARC tienen Guerrillas posicionadas para colocar una Base en Vichada, no tienen Bases disponibles, así que se Reagruparán (8.7.1).

La siguiente pregunta (siguiente casilla con forma de rombo bajando la tabla de flujo de las FARC Sin Jugador) es si una casilla con Apoyo o una LdC tiene 3 o más fuerzas FARC o una Guerrilla FARC Oculta (8.7.2). Ninguna LdC alberga fichas FARC, pero varias casillas con Apoyo Activo o Pasivo sí. Así que la respuesta es “Sí”, lo que conduce a la siguiente pregunta dentro de un rombo.

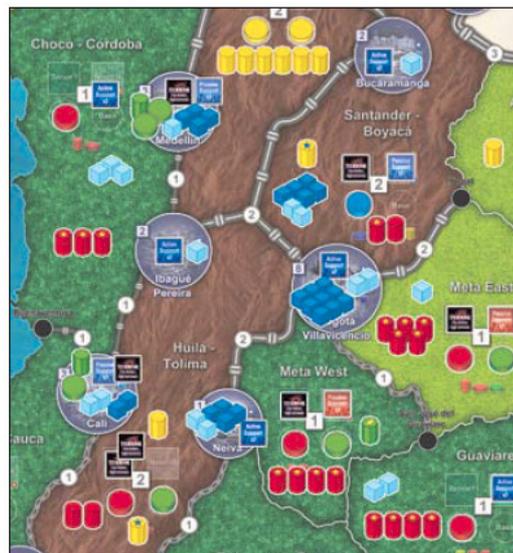
La pregunta es si las FARC tienen más Recursos que el Gobierno. Las FARC tienen 24 Recursos, comparados con los 13 del Gobierno, así que la respuesta es “Sí”, y por lo tanto las FARC Atacarán (8.7.3).

Según la casilla de Ataque, las FARC Atacarán enemigos en todas las casillas con al menos 3 Guerrillas FARC, más en otra casilla donde las FARC pudieran Emboscar. El jugador señala Chocó-Córdoba, Meta West, Meta East, y Guaviare con peones Ops, entonces saca 2, 3, 4 para determinar que Santander será la otra casilla: un total de 5 casillas para Atacar. Los Recursos FARC bajan a 19.

Como Actividad Especial, las FARC Emboscarán en la casilla Atacada con menos Guerrillas FARC: Santander-Boyacá.

Todas las Guerrillas FARC se Activan. No hay Cargamentos para escoger como objetivo, así que los Ataques eliminarán fichas de las AUC, después del Gobierno, después de los Cárteles (8.7.3). Las tiradas y resultados de los Ataques son: 6 en Chocó, fallo; 2 en Meta West, eliminando

las 2 Guerrillas AUC; 2 en Meta East, eliminando 1 Policía y 1 Guerrilla Cártel; y 4 en Guaviare, eliminando 1 Guerrilla AUC y 1 Policía. La Emboscada en Santander elimina 2 Guerrillas AUC Ocultas, dejando 1 Guerrilla AUC Activa en la casilla (8.1.2, 3º párrafo), y coloca una nueva Guerrilla FARC Oculta.



Colombia Central después de la contraofensiva de las FARC.

Los ataques de las FARC han prevenido potenciales Asesinatos AUC y solidificado el control de sus fuerzas en varios Departamentos donde posterior Agitación puede regenerar la Oposición.

Las AUC son la 2ª Elegible. Puesto que las FARC usaron una Actividad Especial (Emboscada) –y puesto que la carta *Oil Spill* no tiene símbolo gris de “2ª: Ops”– las AUC ejecutan el Evento sombreado (8.1, 2º punto). La primera instrucción del Evento es Sabotear un Oleoducto. La selección al azar de una LdC (8.3) comienza con la de Econ más alto: los 3 Oleoductos de Econ 3 están ya saboteados, así que el jugador debe seleccionar al azar un Oleoducto de Econ 2 en el que poner un marcador de Sabotaje. El siguiente paso es encontrar una LdC candidata que esté adyacente a una Ciudad aleatoria (8.3, 2º punto). Una tirada de 6, 6, 3 revela como primera ciudad Cali –no tiene LdCs de Econ 2 adyacentes– y después lleva a Ibagué –que sí tiene–. El jugador coloca un marcador de Sabotaje en

el Oleoducto central de Ibagué-Bucaramanga-Bogotá.

El Evento dice a continuación que modifiques un Departamento adyacente al Oleoducto seleccionado en 1 nivel hacia Oposición Activa. Las facciones Sin Jugador modifican el Apoyo o la Oposición por medio de textos de Evento seleccionando primero casillas que produzcan el mayor impacto a Apoyo Total u Oposición Total (8.4.3), lo que normalmente significa en donde resida la mayor Población. Los tres departamentos adyacentes al Oleoducto afectado tienen Población 2, así que una modificación de 1 nivel en cualquiera afectaría los totales de Apoyo u Oposición en 2. Así que el jugador tira para seleccionar una casilla entre ellos: 6, 6, 6 señala de Chocó a Antioquia –el corazón de las AUC– que cambia a Oposición Pasiva. La Oposición Total + Bases FARC es ahora de 15.

17) Al jugarse *Deserters & Defectors* se revela *Ayahuasca Tourism*. Los Cárteles se reagrupan para dar la vuelta a Activa a su Guerrilla de Putumayo y colocar 2 Guerrillas en cada, Meta East –para cubrir a su Base expuesta allí– y en otra seleccionada al azar, Atlántico-Magdalena, para comenzar un Cultivo que coloca una segunda Base también allí. Los Recursos de los Cárteles bajan a 14.

El jugador contempla una Operación Limitada, pero quiere ahorrar los disminuidos Recursos del Gobierno para una Op con Actividad Especial. Al no tener opciones en la siguiente carta, Pasar tampoco es apetecible. Así que el Gobierno ejecuta el Evento *Deserters & Defectors* en un intento de aguantar el Apoyo Activo en Guaviare. El jugador reemplaza 2 Guerrillas FARC en Guaviare con Guerrillas Cártel (Ocultas), robándole a las fuerzas FARC el control allí.

18) Al jugar *Ayahuasca Tourism* se revela una carta de *Propaganda!* tras ella. Las AUC, 1ª Elegible pero no la más a la izquierda en *Ayahuasca Tourism*, ejecutará Ops. Tras sufrir bajas en los recientes Ataques FARC, las AUC tienen de nuevo menos de 6 Guerrillas disponibles, así que

se Reagruparán en 3 casillas (8.6.1). Los dos primeros puntos en Reagrupación no se aplican. Pero la primera prioridad del 3º punto –colocar Guerrillas en todas las Bases FARC– se aplica a 4 casillas en donde las AUC podrían Reagruparse: Chocó-Córdoba, Huila-Tolima, Ecuador, y Guaviare. Tiradas para casillas aleatorias determinan que las 3 de esas 4 casillas que recibirán Guerrillas AUC son Huila-Tolima, Ecuador, y Guaviare: cada una recibe 1 Guerrilla AUC Oculta.

Las AUC Extorsionan (8.6.1) entonces en Antioquia. Los Recursos AUC acaban en 4.

Las FARC, 2ª Elegible, ejecutan entonces el Evento, porque *Ayahuasca Tourism* no tiene símbolo de 2ª: Ops. Aunque las FARC están ejecutando el Evento, las instrucciones especiales relevantes están en la hoja de los Cárteles Sin Jugador, puesto que el símbolo de los Cárteles es el que está más a la izquierda en la carta *Ayahuasca Tourism*. Según las instrucciones, serán las Guerrillas FARC las que ejecuten el Terror gratuitamente, las Guerrillas Activas antes que las Ocultas (puesto que “cualquier” Guerrilla puede ser usada).

Las FARC causan Terror en Chocó-Córdoba, Nariño-Cauca, Putumayo-Caquetá, Meta West, y Guaviare. Cada uno de estos Departamentos de Bosque recibe un marcador de Terror y modifica 1 nivel hacia Oposición Activa. El Apoyo Total baja a 50, y Oposición + Bases sube a 17. La Guerrilla FARC Oculta de Nariño-Cauca se Activa. Las FARC suman +15 Recursos, subiendo a 34.

Los esfuerzos del Gobierno para generar Apoyo en las tierras bajas han demostrado ser vulnerables a la continua presencia de guerrillas FARC. Los ampliamente provistos rebeldes izquierdistas generarán incluso más Oposición Agitando en la inmediata Ronda de Propaganda.

19) La segunda carta de *Propaganda!* procede de la siguiente manera:

VICTORIA: De nuevo, ninguna Facción cumple su condición de Victoria.

CONTROL: El jugador pone marcadores de Control Gob en Santander-Boyacá, Nariño-

Cauca y las 2 Ciudades en las que será posible la Acción Cívica: Medellín y Cali (anotando mentalmente para posible Redespiegue que todas las demás Ciudades también están Controladas por el Gobierno). El jugador señala con Control FARC donde la Agitación será posible: Chocó-Córdoba y Meta East.

RECURSOS: Los Recursos del Gobierno – encrespado por las interrupciones en los oleoductos y la falta de ayuda– aumentan en sólo 19, a 32. Los de las FARC crecen hasta 43, los de las AUC a 6, y los de los Cárteles a 44.

APOYO: El jugador decide que el Gobierno es demasiado pobre para crear Apoyo en todos los sitios en los que ha establecido Control, especialmente antes de que los efectos políticos del terror hayan desaparecido. La Acción Cívica podría aumentar el Apoyo en Santander-Boyacá, pero las Guerrillas FARC y especialmente las AUC posiblemente ejecuten Terror allí de nuevo, así que el jugador decide esperar. Nariño-Cauca está controlado por la Policía, pero no tiene Tropas posicionadas para la Acción Cívica. Sólo las populosas Medellín y Cali parecen lugares justificables para una Acción Cívica, aumentando el Apoyo Total de 50 a 56 y gastando 12 Recursos y quedándose con 20.

Yendo bien, las FARC agitan de nuevo donde pueden hacerlo (8.7.5). Gastando 6 Recursos (bajan a 38), eliminan Terror de y modifican a Oposición Activa Chocó-Córdoba y Meta East. Oposición + Bases crece a 20, mientras que el Apoyo Total baja 1 punto a 55.

Una Elección finalmente cambia Samper por Pastrana. El jugador coloca una Zona FARC donde las FARC tengan más fichas, Meta East.

El Respaldo de Élite todavía no permite colocar una Base, pero las AUC pueden colocar una guerrilla con una Base FARC (8.6.1). Por selección aleatoria, la nueva Guerrilla AUC se coloca en Guaviare, colocando a las AUC en una carrera de 3 caminos para establecer la siguiente Base Insurgente allí.

Los Cárteles vienen fuertes a pesar de la narcoguerra patrocinada por el Gobierno, y de que las FARC han logrado resurgir. La eliminación de Bases Cárteles y FARC debería de ser una prioridad para el Gobierno durante la próxima campaña.

Si esta fuera la Ronda final de Propaganda, el resultado hubiera sido el siguiente. Márgenes de victoria:

Gobierno -5
 FARC -5
 AUC -7
 Cárteles 0

El margen del Gobierno hubiese sido de 5 por debajo de (5 peor que) el margen Insurgente más alto, el de los Cárteles, una puntuación por debajo de 0 que da como resultado “Fallo de la COIN” (8.8).

Por suerte para el jugador, esta no era la ronda final. Sin embargo, aquí acaba nuestro ejemplo (una partida jugada por el diseñador), habiendo introducido la mayoría de las rutinas que se usan en el juego en solitario. Puedes continuar desde aquí contra los Insurgentes: revela la siguiente carta después de *Propaganda!*, Redespiega las Fuerzas Gubernamentales según 6.5, Reinicia según 6.6, y juega la siguiente carta. ¡Que tengas suerte!



El “Terrorismo Ayahuasca” ataca los bosques del sur.

Ejemplo de Marcha para las FARC Sin Jugador

La Marcha ocasional de las FARC puede ser lo más intrincado de llevar a cabo como Operación Sin Jugador. Para seguir este ejemplo, despliega primero el mapa como si fuera una nueva partida (2.1), entonces coloca 2 Guerrillas FARC más en cada casilla con una Base FARC excepto Huila-

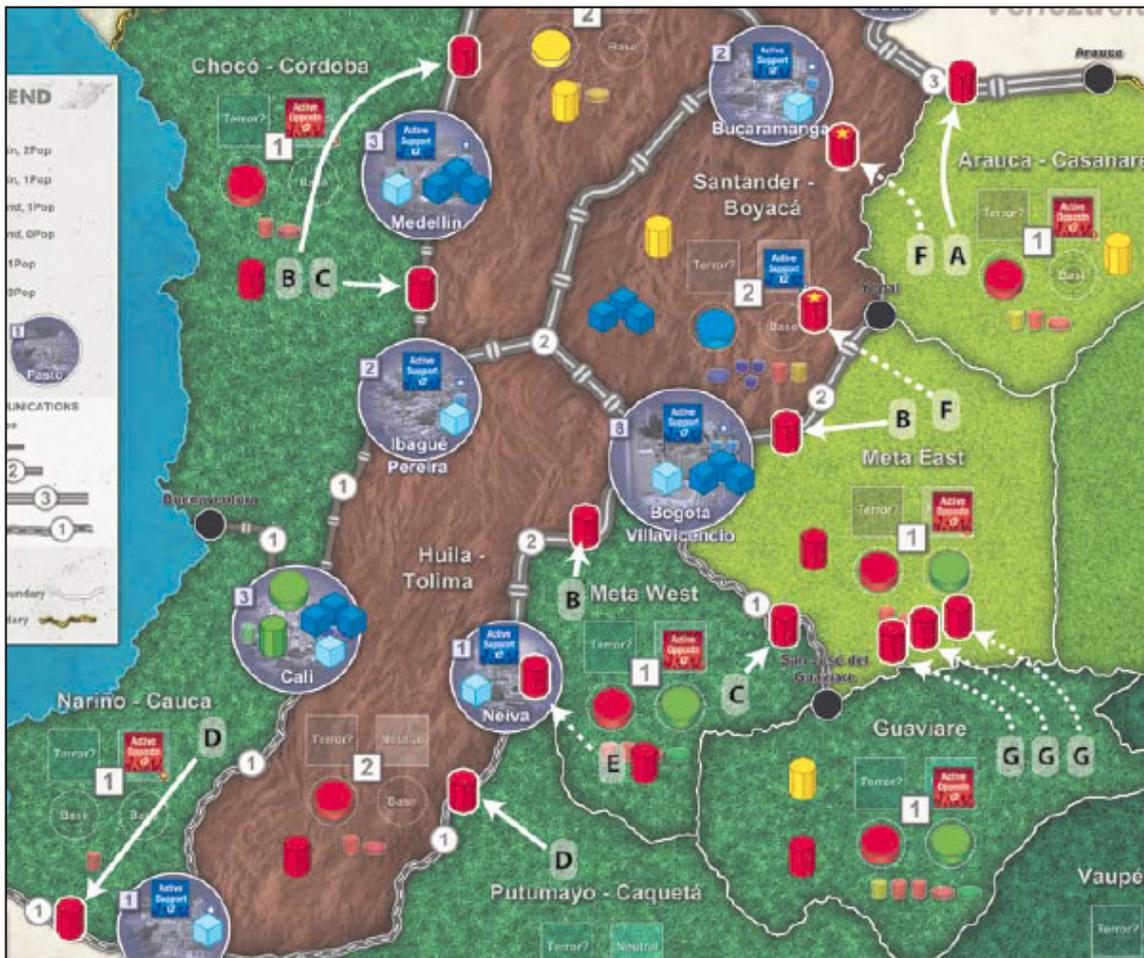
Tolima (5 casillas). O simplemente consulta la ilustración adjunta.

Estamos al comienzo de la partida de 1 jugador, y las FARC van a Marchar. Sigue la lista de puntos de la casilla de Marcha de tabla de flujo para las FARC Sin Jugador, consultando las reglas de la sección 8.7.2 conforme lo necesites.

Las FARC sin jugador Marcharán entre todas las casillas aplicables hasta que se queden sin Recursos o sin Guerrillas candidatas. Es más fácil comenzar determinando qué casillas tienen Guerrillas FARC que puedan Marchar según los 2 últimos puntos de la casilla de Marcha (8.7.2). Las FARC sólo Marcharán desde casillas que ya tengan Oposición Activa,

casillas con Población 0 o LdCs ya Saboteadas. Como restricción añadida, las FARC deben dejar 1 Guerrilla en cada casilla en la que cualquier Facción tenga una Base. En el ejemplo, todas las casillas con Guerrillas FARC valdrían como orígenes para Marcha excepto Santander-Boyacá y Huila-Tolima (ambas con Población que no está en Oposición Activa, además de con sólo 1 Guerrilla FARC con una Base).

Según el 1º punto de la casilla de Marcha (8.7.2), puesto que la siguiente Propaganda no será la final, las FARC Marchan con 1 Guerrilla a toda LdC Sin Sabotear a la que puedan llegar y que no tenga ya una Guerrilla.



A. Las FARC seleccionan primero las LdCs con Econ más alto, así que 1 Guerrilla Marcha de Arauca-Casanare al Oleoducto adyacente de Econ 3, el único al que las FARC pueden llegar.

B. Entre las LdCs de Econ 2, las FARC sólo pueden llegar a Sincelejo-Medellín, Bogotá-Neiva, y Bogotá-Yopal. Una Guerrilla de Chocó Marcha al Oleoducto de Sincelejo, y una Guerrilla de Meta West a Bogotá-Neiva. Las FARC pueden llegar a

Bogotá-Yopal desde Arauca o Meta East: una tirada proporcionada (8.2, nota 8.7.2) determina que la Guerrilla FARC Marcha de Meta East.

C. Las Guerrillas pueden alcanzar varias LdCs de Econ 1, así que el jugador determina el destino en orden aleatorio: la Ciudad elegida al azar de Medellín tiene una LdC de Econ 1 al sur, a la que Marcha una Guerrilla de Chocó. En otra tirada para Ciudad Aleatoria, la primera Ciudad adyacente a una LdC de Econ 1 no ocupada a la que las FARC pueden llegar es Bogotá, así que una Guerrilla Marchará a la carretera de San José del Guaviare desde Meta West.

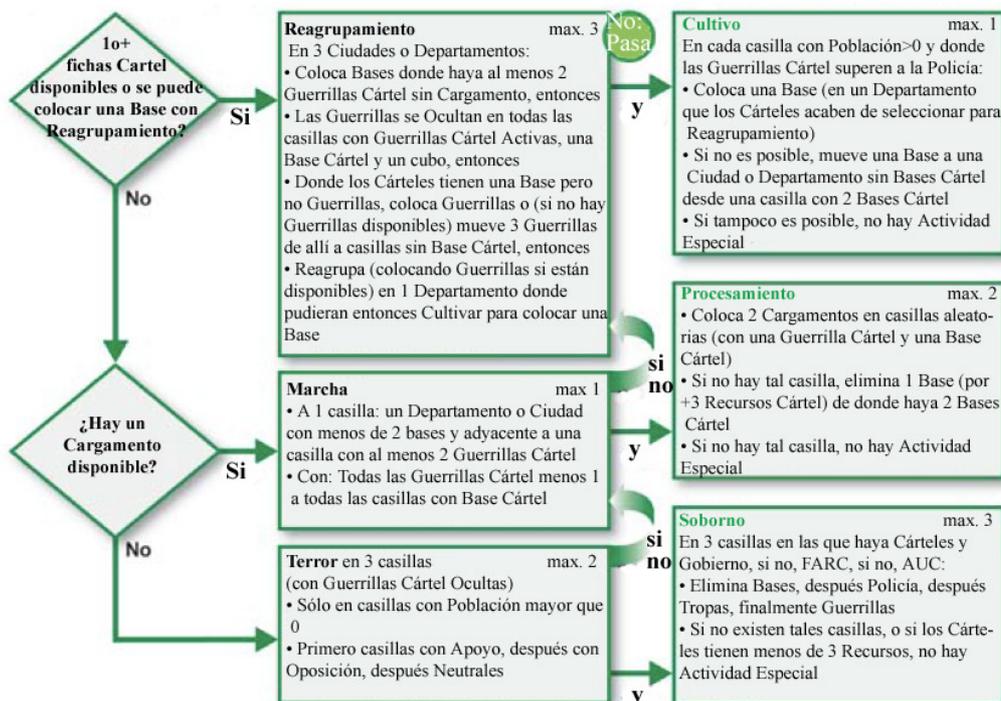
D. Las únicas LdCs alcanzables que no tienen ya Guerrillas FARC son las adyacentes a Nariño y Putumayo. (La Guerrilla que queda en Chocó no puede dejar la Base que hay allí.) Una de las 2 Guerrillas de Putumayo entra en la Carretera Neiva-Pasto (la única manera que tienen las FARC de llegar a esa LdC). Una tirada selecciona la Carretera Pasto-Tumaco como destino para la única Guerrilla de Nariño (donde no hay Base).

E. Según el 2º punto de la casilla de Marcha (8.7.2), las FARC Marcharán ahora a 3 casillas con Apoyo o Neutrales donde no sea todavía posible la Agitación (6.4.2), seleccionando primero las casillas donde es

posible una Marcha que mantenga a las Guerrilla Ocultas (3.3.2). Las casillas que cumplen esas prioridades son Antioquia-Bolívar y todas las Ciudades que sólo tienen 1 cubo, ¡una buena razón para dejar guarniciones en tus Ciudades si eres el Gobierno! (Huila-Tolima, aunque Neutral, no es apropiada porque la Agitación ya es posible; Santander-Boyacá y las Ciudades más grandes tienen una prioridad inferior porque cualquier Guerrilla FARC que Marchará allí pasaría a estar Activa.) No quedan Guerrillas candidatas para la Marcha adyacentes a Antioquia, cualquier ciudad del norte o Pasto. Así que el destino de mayor prioridad que queda –Neiva– recibe una Guerrilla Oculta de Meta West, dejando al menos una última Guerrilla FARC con las Bases que hay allí (costándole a las FARC 1 Recurso y quedándoles 9).

F. Sólo quedan 3 casillas de origen: Arauca-Casanare, Meta East, y Guaviare. Arauca puede alcanzar el destino de menor prioridad de Santander-Boyacá, y Meta East llega a Santander o Bogotá. Una tirada selecciona Santander: una Guerrilla de Arauca y otra de Meta East entran en Santander y se Activan (los Recursos bajan a 8).

G. Sólo queda Guaviare como origen, y no puede llegar a una 3ª casilla según el 2º



punto de la casilla de Marcha: Marchar a una casilla con una Población mayor de 0 desde la casilla con más Guerrillas FARC que aún puedan mover. Guaviare será el origen y Meta East, Meta West, o Putumayo-Caquetá el destino. Una tirada selecciona Meta East, y por lo tanto 3 Guerrillas Marchan allí desde Guaviare (los Recursos bajan a 7). Las prioridades para Marchan han acabado. Las FARC Extorsionarán (8.7.1) ahora.

¿Qué Pasa si una Facción Sin Jugador No Puede Ejecutar su Operación Asignada?

Raramente, una tabla de flujo para una Facción Sin Jugador llevará a un tipo de Operación que esa Facción no pueda ejecutar en una situación dada en el tablero, incluso aunque tenga Recursos. En tal caso, la regla 8.1.1 “OP NO POSIBLE” surte efecto: sigue la flecha curvada “si no” una casilla arriba y ejecuta la siguiente Operación más alta (y entonces la Actividad Especial) de la tabla en su lugar. Si se asigna Reagrupamiento pero es imposible, Pasa en su lugar.

Ejemplos que pueden surgir incluyen:

- Marcha de los Cárteles cuando sus Guerrillas están extendidas 1 por casilla con Base Cártel.
- Ataque de las AUC cuando las AUC sólo tienen 1 o 2 Guerrillas Activas en cada casilla objetivo.
- Terror de las FARC cuando todas las Guerrillas FARC están Activas u ocupan LdCs ya Saboteadas y no hay objetivos que Secuestrar o casillas que pudieran modificarse a Oposición Activa.



NOTAS DEL DISEÑADOR

ANDEAN ABYSS busca reproducir la reciente lucha de Colombia en un juego que captura los principios clave de la insurgencia y la contrainsurgencia (COIN). Tales principios incluyen un foco en la legitimidad (apoyo u oposición popular), la

lucha entre la potencia de fuego del gobierno y la ventaja informativa de la guerrilla, y la guerra entre diversos bandos. Me propuse presentar el tema por medio de unas reglas que no fueran más difíciles de aprender que las de *Labyrinth: The War on Terror*, y con un tipo de juego que cautivara y que abarcara partidas para varios jugadores, 2 jugadores y en solitario. Las siguientes notas profundizan en parte del razonamiento y la historia detrás del juego y de sus mecánicas.

Orígenes

¿Por qué una Serie COIN?

La insurgencia es la forma de guerra más extendida hoy día. De hecho, aunque las instituciones militares persisten en referirse a ella como “irregular” o “no convencional”, la guerra de guerrillas ha sido el más común de los conflictos a través de la historia, ocurriendo de una manera u otra en casi todas las sociedades conocidas —David Kilcullen, *Counterinsurgency*, 2010

Al igual que el estudio de la guerra (en mi país al menos), el wargame de tablero se ha centrado tradicionalmente en los conflictos convencionales. Incluso dentro del reino del conflicto moderno, los diseñadores eligen a menudo guerras convencionales hipotéticas en lugar de las insurgencias reales que están sucediendo.

Esto hecho deja campos de virginal nieve para el diseñador de juegos que quiera aventurarse en el complicado tema de la insurgencia, el intento de grupos armados de usar medios violentos y no violentos que afecten a los asuntos políticos dentro de un estado. Diseño y juego wargames en parte para lidiar con cuestiones históricas relevantes, y la frecuencia de la insurgencia en nuestras épocas sin duda la sitúa entre los más relevantes conflictos de la actualidad.

Quizás debido a que la insurgencia (como el terrorismo) mezcla tan íntimamente la política con el uso de la fuerza, muy pocos juegos de tablero han conseguido representar adecuadamente incluso los fundamentos de la contrainsurgencia (o COIN), tales como la compleja relación

entre el control de áreas y la legitimidad política, por nombrar sólo uno.

El primer wargame de tablero con el que me crucé que ahondara sustancialmente en la COIN fue *Vietnam 1965-1975* de Nick Karp (Victory Games, 1984) y, una vez lo jugué, quedé enganchado a jugar emboscadas de la guerrilla en la jungla, barridos aerotransportados, pacificación, y demás. Pero, aún con todos sus méritos representando la COIN, *Vietnam* sigue centrándose en las maniobras y los enfrentamientos de grandes unidades militares, con los asuntos políticos como fondo, y en cualquier caso costaba varios cientos de horas de jugar si se incluían sus aspectos político-estratégicos.

Los grandes avances recientes en la COIN en los juegos de tablero, desde mi perspectiva, deben buscarse en los diseños del canadiense Brian Train. En los wargames de Brian aparece la insurgencia por sí misma (en lugar de una tradición de hexágonos y fichas) como su perspectiva inicial, y a partir de allí construyen simulaciones accesibles. Su *Algeria: The War of Independence, 1954-1962* (Fiery Dragon, 2006), más que ningún otro juego, proporcionó el concepto base para ANDEAN ABYSS. Las mecánicas de ANDEAN ABYSS representando Operaciones asimétricas, Tropas y Policía, Guerrillas Ocultas, Redespliegues Gubernamentales y Marcha de Guerrillas, Acciones Cívicas, Control territorial, Terror y Apoyo político tienen todas su punto de partida en *Algeria*.

El menú de temas para futuros volúmenes en la Serie COIN es rico. Para el Volumen II, *Cuba Libre*, el playtester Jeff Grossman y yo adaptamos el juego de Colombia a la insurgencia de Fidel Castro de 1957-1958. *Cuba Libre* aprovecha el mismo sistema base para que el aprendizaje sea más fácil, pero representa una insurgencia bastante diferente y cuatro facciones que juegan cada una de manera bastante distinta a las de ANDEAN ABYSS. Planeo que la Serie COIN visite en el futuro África, Asia Oriental y el Oriente Medio, siendo los únicos límites el tiempo para diseñar y el interés de los jugadores.

¿Por qué Colombia?

Con el amplio menú de temas disponibles, elegí Colombia para el Volumen I de la Serie COIN tanto porque está entre esos temas menos tratados en la simulación de conflictos, como por la destacable riqueza de su historia.

Hasta donde yo sé, sólo hay otro juego de tablero sobre la reciente insurgencia de Colombia, *Crisis Games: Colombia*, de Karsten y Kaarin Engelmann (publicado en 1990, casualmente de mi propia ciudad, Vienna, Virginia, EE.UU.). Y éste, impreso hace 20 años, es anterior al período que representa ANDEAN ABYSS.

La violencia ha empeorado en Colombia conforme la lucha armada insurgente se ha arraigado y extendido. Las zonas más violentas del país son aquellas donde dos o más de los actores implicados en el conflicto social – guerrillas, cárteles de drogas y grupos ilegales (paramilitares) de autodefensa– están activos

—*Colombian Labyrinth*, RAND Project Air Force, 2001

En la reciente historia de Colombia aparecen toda una variedad de combatientes con diferentes objetivos y tácticas, adecuados para alimentar un juego multiplayer con 4 direcciones asimétricas. El estado colombiano de mediados de los 90 se enfrentaba a varias insurgencias simultáneas y con recursos abundantes: las FARC y sus aliados, el ELN, el Cártel de Cali y sus sucesores y las AUC. Para mediados de los 2000, el estado les había contenido a todos ellos como amenazas significativas para el gobierno. ¿Cómo? Quería explorar eso.

Era en el período elegido para el juego cuando el Gobierno colombiano aprendió cómo hacer COIN: conjuntamente con instituciones militares y civiles, extendiendo la presencia estatal a través del territorio nacional, erigiendo la legitimidad enfrentándose a todos los grupos armados ilegales. (Véase “¿Por qué sólo el Gobierno tiene eventos permanentes?” a continuación.)

De acuerdo con algunos investigadores, Colombia es un modelo de éxito en la COIN, y de hecho, los colombianos están ahora enseñando a otros estados.

¿Por qué multiplayer?

Mis anteriores diseños, *Labyrinth* y *Wilderness War*, presentaban una asimetría de roles de 2 direcciones como tema central. Deseaba que mi siguiente diseño llevara la asimetría a un nuevo nivel: 4 direcciones, incluyendo la experiencia en solitario que traería a casa la compleja interacción de variados intereses que es la COIN.

La contrainsurgencia es fundamentalmente una competición entre muchos grupos, cada uno buscando movilizar la población en apoyo de su objetivo. La contrainsurgencia tiene siempre más de dos direcciones.

—Kilcullen, “Twenty-eight Articles”, reproducido en *Counterinsurgency*

En ANDEAN ABYSS, la competición en 4 direcciones permite la exploración de, por ejemplo, las ambiguas relaciones multifaceta entre el Gobierno de Colombia y los paramilitares derechistas de las AUC, y entre las FARC y los cárteles de la droga. ¿Cómo cooperan estos incómodos aliados? ¿Cuándo se vuelven el uno contra el otro? Estos decisivos puntos se convierten en elementos clave de la narrativa del juego, como lo fueron en la historia.

Como en *Labyrinth*, los fines (condiciones de victoria) difieren entre roles como lo hacen las maneras y los medios (operaciones y fuerzas). Había jugado a *Battle for Baghdad de Joe Miranda* (MCS Group, 2010) y me gustaron sus solapadas condiciones de victoria en 6 direcciones: cada jugador tiene que vigilar constantemente el progreso de todos los demás con respecto a las condiciones únicas de cada, y más de un jugador puede estar progresando sin obstruir a los demás. La tensión del juego y la profundidad diplomática ofrecidas de este modo son tremendas. ANDEAN ABYSS intenta algo similar (si bien más modesto, con sólo cuatro facciones).

El mayor desafío de diseño era poder convertir tal disputa multi-facción en un sistema para juego en solitario. ANDEAN ABYSS proporciona múltiples algoritmos asimétricos para el juego en solitario, espero que de una forma lo suficientemente accesible para que a los jugadores en solitario, una vez habituados a las ayudas para el jugador, les valga la pena el esfuerzo de implementar las rutinas de las facciones sin jugador. Generan una narrativa caleidoscópica, en la que los “bots” reaccionan unos a otros además de al jugador. Al mismo tiempo, los algoritmos separados para facciones sin jugador permiten a dos o tres jugadores representar el conflicto de Colombia en 4 direcciones en una diversidad de combinaciones de jugadores.

Como beneficio casual del sistema con facciones sin jugador con un rol específico está que cualquier jugador menos el Gobierno puede abandonar una partida en marcha, y que el juego puede continuar con el sistema tomando con fluidez el rol dejado por el jugador (un beneficio revelado como con buen efecto durante las demostraciones previas a la publicación de ANDEAN ABYSS en tiendas y convenciones de juegos).

Mecánicas Principales

¿Por qué no hay mano de cartas?

ANDEAN ABYSS no forma parte de los Juegos Dirigidos por Cartas (CDG). Pero toma de la tradición CDG la habilidad ejemplar de cartas con elecciones entre operaciones y eventos para aportar ocurrencias políticas y económicas detalladas a la narrativa del wargame sin agobiar.

En lugar de repartir manos de cartas, ANDEAN ABYSS ofrece eventos uno cada vez de un mazo bocabajo. Esto centra la atención no en “qué hay en mi mano”, sino en “qué está ocurriendo en el mapa”, lo que parece una representación más directa de la gestión de una campaña insurgente o contrainsurgente. Mientras tanto, el diseño único de la secuencia de juego de las cartas de evento del juego entretiene las elecciones entre evento y operaciones con el uso de influencia de una facción con la iniciativa

sobre las opciones de un adversario o aliado.

Con la actual carta de evento expuesta a la vez que la siguiente, y mecánicas duraderas como los eventos con “Capacidades Gubernamentales”, ANDEAN ABYSS retiene el difícil término medio entre los beneficios a largo y corto plazo de los estupendos DCGs. Pero la interacción entre los jugadores y el desarrollo de la posición en el tablero dominan en lugar de la gestión de una mano o un mazo. La Insurgencia y la COIN son estrategias a largo plazo, y los jugadores que erigen su posición en el mapa de Colombia hacia el final de la partida tienden a tener éxito.

¿Por qué tantos eventos de uso dual?

Desarrollando *Labyrinth*, Joel Toppen y yo nos encontramos añadiendo más y más eventos en los que aparecían efectos que diferían dependiendo de qué bando los jugaba. Debido a que la mecánica al jugar cartas en *Labyrinth* provocaba un evento enemigo, y por lo tanto a la necesidad de una mayoría de eventos dedicados únicamente a un bando o el otro, estos eventos de uso dual tenían que venir en números limitados. Pero parecían tan útiles para representar caminos históricos alternativos y la naturaleza ambigua de los sucesos del mundo real, que establecí los eventos de uso dual como la norma para ANDEAN ABYSS.

Los eventos de uso dual demostraron ser particularmente útiles para representar la controversia histórica y política en el conflicto de Colombia que prevalecían en las fuentes que yo tenía disponibles (véase “¿Fantasía de la Derecha... o de la Izquierda?” más adelante). Pero estas cartas de evento no sólo representan interpretaciones alternativas, sino también historia alternativa (que no ocurrió, pero pudo ocurrir) y espadas de doble filo (incertidumbres sobre cuál de dos efectos pudo haber influido más en el transcurso del conflicto).

Donde los eventos de uso dual representan al menos en parte interpretaciones alternativas, he buscado proporcionar representantes de ambas vistas en las notas

de trasfondo del evento y su origen en este manual.

¿Por qué diferentes conjuntos de operaciones?

Además de dar a cada facción su propio sabor e identidad histórica, ANDEAN ABYSS intenta modelar la disputa asimétrica entre guerrillas insurgentes y fuerzas de seguridad gubernamentales. La distinción más fundamental al respecto es el enfrentamiento entre la ventaja informativa de los insurgentes contra la ventaja en potencia de fuego de los contrainsurgentes, y la naturaleza de las operaciones insurgentes y COIN en el juego refleja esta distinción.

Las fuerzas gubernamentales deben barrer para exponer (encontrar) a las guerrillas ocultas antes de organizar un ataque contra ellas, dando a menudo a los insurgentes una oportunidad de escapar primero. Las guerrillas saben quiénes son y dónde están sus enemigos, pero sus ataques son débiles comparados con los de las tropas de asalto del gobierno.

Puesto que los insurgentes obtienen su ventaja informativa de mezclarse con la población local, una población hostil puede deshacer esa ventaja informando (exponiendo) de las guerrillas que marchan a su área. Incluso una población neutral tolerará tranquilamente a las fuerzas armadas en medio de ella, permitiendo así a las guerrillas que muevan seguras.

Estas mecánicas del juego representan la característica real del gato y el ratón del enfrentamiento COIN, ya sea en una misión de “búsqueda y destrucción” del ejército contra columnas de guerrilleros en el interior de la jungla o en una investigación policial en la clandestinidad urbana.

¿Por qué sólo el Gobierno tiene eventos permanentes?

En ANDEAN ABYSS, únicamente el Gobierno puede recibir potentes mejoras a su capacidad que duran para el resto de la partida. Los insurgentes, por el contrario, sólo pueden conseguir impulsos temporales que se disipan después de una sola campaña. Esta diferencia representa el

hecho de que, como se mencionó antes, el período de conflicto colombiano representado se caracterizó fundamentalmente por un aumento constante de la habilidad y la capacidad del Gobierno para la COIN.

La creciente capacidad se basaba en unificar la COIN en un esfuerzo por parte de todo el gobierno: liderazgo político nacional del presidente a la legislatura, la unión de los servicios militares, policía nacional y judicial, y el desarrollo económico orquestados como nunca antes para ganar la guerra. También comprendía un mejor entendimiento de la naturaleza de la estrategia de su enemigo, de manera que las operaciones militares pudieran ser más efectivas y de ayuda para una contraestrategia. Los eventos de Capacidades del Gobierno *National Defense & Security Council, 1st Division, Tapias, Ospina & Mora* y otros representan este desarrollo organizativo y estratégico de una potente COIN colombiana.

Uribe persiguió un agresivo plan para abordar el conflicto de Colombia de una década con las guerrillas rurales izquierdistas y los grupos paramilitares derechistas y para reducir la producción de drogas ilícitas... [Colombia] ha hecho importantes progresos para reestablecer el control del gobierno sobre gran parte de su territorio, combatiendo el tráfico de drogas y las actividades terroristas y reduciendo la pobreza.

—Servicio de Investigación del Congreso, *Informe para el Congreso*, 2011

Con el creciente entrenamiento y asistencia de equipo de los EE.UU. durante el período, primero bajo la “Guerra a las Drogas” y después la “Guerra al Terror”, y con el esfuerzo bélico contra grupos ilegales de Uribe a pleno rendimiento, la capacidad material de la COIN aumentó junto con la habilidad y la estrategia. Así que tenemos *Blackhawks* para la movilidad aérea, *Batallones de Alta Montaña* para las operaciones andinas, el *7º de las Fuerzas Especiales* para entrenamiento estadounidense, y así.

Este tratamiento de una COIN creciente contra las más efímeras habilidades insurgentes contrasta con el del Volumen II, *Cuba Libre*. Allí, para representar el crecimiento del poder insurgente contrastado con el fracaso del régimen de Batista para adaptar sus medios, el juego revierte las mecánicas y en su lugar presenta “Capacidades Insurgentes” duraderas e “Impulsos Gubernamentales” temporales.

¿Por qué incluir líneas de comunicaciones?

Las mecánicas del juego rodeando las líneas de comunicaciones (LdCs) representan la dependencia de la economía del país, el gobierno, los impuestos, y por lo tanto el tempo de las operaciones COIN de los ferrocarriles, carreteras, líneas eléctricas y —en Colombia especialmente— los oleoductos que distribuyen las exportaciones energéticas.

Una campaña de sabotaje y secuestro por parte de la guerrilla contra las LdCs de un gobierno que ya está limitado en recursos puede encarecer una campaña COIN. Pero los jugadores insurgentes descubrirán que el sabotaje no es pan comido: las LdCs son lugares peligrosos para las guerrillas, ya que las fuerzas de seguridad pueden llegar a ellos rápidamente y tienden a defenderlas agresivamente.

¿Qué representa la Ronda de Propaganda?

Las Rondas de Propaganda de ANDEAN ABYSS puntúan las campañas insurgencia-COIN en momentos irregulares y no precisamente predecibles. Representan no tanto un momento dado o período de tiempo distinto del transcurso general del conflicto sino una contabilidad de diversos asuntos que están realmente progresando a la vez con los eventos y operaciones de la partida: recaudación de impuestos, ganancias de las exportaciones, efectos políticos de las continuas y firmes actividades de propaganda de las FARC (agitación) y de las inversiones del gobierno (acciones cívicas), relocalización de fuerzas entre las áreas relativamente tranquilas o controladas, y el desarrollo de fuerzas de policía local efectivas.

Saber con sólo muy poca antelación cuándo exactamente tendrá lugar esta contabilidad añade tensión a la partida y representa las incertidumbres del mundo real en la guerra en lo referente a los resultados de estos procesos más largos y acumulativos (¿cuántos impuestos recaudaremos?, ¿cuán populares serán nuestros esfuerzos políticos y militares?, y similares).

Historia de la COIN en el Juego:

Seguridad Local como Clave

Establecer la seguridad local para la población con el fin de negar el apoyo a las guerrillas es otro aspecto clave de la contrainsurgencia representado en las mecánicas de ANDEAN ABYSS. El erudito estadounidense de la COIN Tom Marks describe la situación de la seguridad social en la campaña colombiana de mediados de los 90. Una buena descripción del desafío para el jugador del Gobierno al comienzo de la partida.

El dominio de las áreas locales era el eje del esfuerzo contrainsurgente, y se probaron una variedad de imaginativas soluciones para mantener la presencia estatal en las áreas afectadas... Pero en la ausencia de fuerzas locales, que entraban en conflicto con las restricciones del tribunal constitucional y habían sido por lo tanto desbandadas, era difícil consolidar las ganancias. Conforme se iban retomando las áreas, no podían ser guarnicionadas con guardias locales. En su lugar, entraban y salían unidades regulares en un perpetuo trile diseñado para mantener desequilibradas a las FARC: — Military Review, Marzo-Abril 2007

Tropas y Policía. En la partida, las Tropas representan las fuerzas regulares del Gobierno: con alta movilidad a través del campo y contundentes contra las fuerzas enemigas, pero finalmente obligadas a guarnicionarse en ciudades o bases. La Policía representa las fuerzas de seguridad locales: costosas de construir en tiempo para que sean efectivas en las áreas en disputa, pero esenciales para la ley y el orden cotidianos y por lo tanto para la legitimidad y el apoyo popular del Gobierno.

En ANDEAN ABYSS, las tropas del Gobierno pueden barrer un área enemiga y localizar y asaltar a las fuerzas guerrilleras. Conforme las tropas establecen el control, la policía puede finalmente desplegarse en el área para asentarse. O las tropas pueden establecer una base del Gobierno para entrenar más rápidamente a la policía local. Solamente una vez tropas y fuerzas policiales efectivas están en un sitio, puede el Gobierno invertir en el desarrollo local por medio de las acciones cívicas, consiguiendo así el apoyo popular y contraatacar la insurgencia.

“Soluciones imaginativas”: Ayuda para que el Gobierno Permanezca en las Áreas Locales

El proceso anterior consume mucho tiempo y es incierto para el Gobierno. Sin embargo, varios eventos pueden ayudar a establecer una seguridad diaria efectiva en el campo más rápidamente. Un ejemplo es la creación de pelotones de fuerzas locales llamados Soldados Campesinos: fuerzas que mezclan la ventaja de las tropas regulares y de la policía regional.

Que estas oportunidades lleguen a estar disponibles no depende enteramente de la estrategia COIN del Gobierno: ¿Emergerá el talento para descubrir y poner en marcha soluciones imaginativas? ¿Les permitirán dar fruto los políticos y la burocracia? En el juego, la carta de evento puede o no aparecer, y el jugador del Gobierno puede o no puede estar elegible para jugarla cuando lo haga, o puede decidir que otras operaciones son más urgentes.

El Otro Filo de la Espada: Militares y “Paramilitares”

Teniendo en cuenta la tradición de Colombia de milicias locales de auto-defensa y la evolución de esas “autodefensas” a grupos ilegales armados anti-FARC (calificados como “paramilitares”) que acabarían bajo el mando de las AUC de Carlos Castaño, hubo históricamente preocupación de que nuevos pelotones de fuerzas locales simplemente aumentarían los insurgentes reaccionarios de las AUC. En el juego, las AUC tienen más probabilidades que el Gobierno de

conseguir el evento *Soldados Campesinos* (debido al orden de los símbolos de las facciones en la carta). Y el jugador AUC (o las AUC Sin Jugador, si lo lleva el sistema de juego) probablemente llevarán a cabo el efecto sombreado de la carta, pro-insurgente, haciendo que la policía rural deserte y se convierta en guerrillas AUC.

¿Y, entonces, qué pueden hacer las FARC al respecto?

Aparte de tales sucesos especiales como las desertiones, las fuerzas rurales del gobierno tendrán que capear las más rutinarias amenazas que entran dentro de las capacidades de las facciones insurgentes: las emboscadas de las FARC, los asesinatos de las AUC, los Sobornos de los Cárteles, y similares. Los jugadores insurgentes competentes estarán yendo a por cualquier policía rural recién establecida antes de que las acciones cívicas del Gobierno puedan ganarle el apoyo del populacho y haciendo las operaciones locales insurgentes tan difíciles como esto: una vez la población apoya al Gobierno, impiden que las FARC reagrupen nuevas fuerzas y (como se ha comentado anteriormente) informan de cualquier guerrilla que entre en el área, exponiéndolas desde su estado oculto y por lo tanto bloqueando su habilidad para aterrorizar, emboscar y extorsionar.

Historia de las FARC en el Juego:

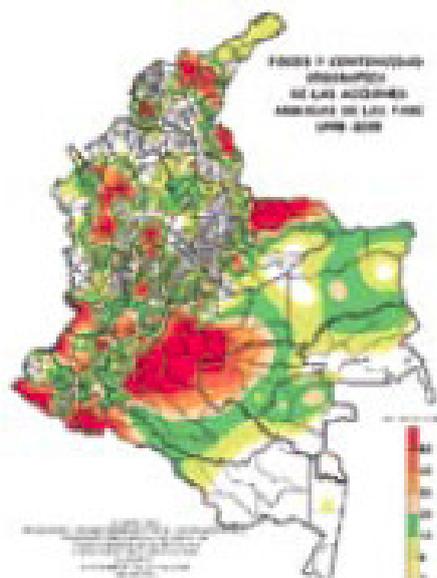
Un Rehén Retenido por una Nación

Las insurgencias, al igual que los gobiernos, necesitan recursos para operar, pero el colapso de la Unión Soviética en 1991 dejó a los movimientos de izquierda del mundo básicamente solos. En su libro de 2010 sobre los rehenes colombianos, los periodistas Victoria Bruce, Karin Hayes, y Jorge Enrique Botero describen cómo la insurgencia de las revolucionarias FARC colombianas se interesaron por el mundo de la droga para financiarse, contribuyendo a mediados de los 90 tanto al desarrollo de una industria del secuestro como al aumento de las autodefensas que más tarde se fusionarían en el enemigo derechista de las FARC, las AUC:

Las FARC... controlaban muchas de las regiones recolectoras de coca en el centro y el sur de Colombia, mientras que los

Cárteles gestionaban buena parte de la producción y el tráfico de la cocaína. Las guerrillas operaron cobrando impuestos a los cárteles y a los productores de drogas a cambio de su protección y de sus servicios... Esta alianza económica comenzó a colapsarse cuando los líderes de los cárteles... comenzaron a invertir su recién descubierta riqueza en propiedades, principalmente en grandes ranchos ganaderos que las colocaban firmemente en las filas del enemigo tradicional de la guerrilla: la élite terrateniente... A su vez, las guerrillas comenzaron una política de secuestro y extorsión de los miembros de los cárteles. Como protección, y como represalia, los señores de la droga organizaron y financiaron sus propios ejércitos paramilitares.

—*Hostage Nation: Colombia's Guerrilla Army and the Failed War on Drugs*, 2010



Mapa de las fuentes oficiales colombianas mostrando la intensidad de la actividad de las guerrillas FARC durante el periodo cubierto por el juego. Los Departamentos de Meta Occidental y Caquetá son una fuente de hostilidad que contiene los lugares de las famosas capturas de la candidata presidencial colombiana Betancourt y de tres contratistas del Departamento de Defensa estadounidense.

Secuestros de las FARC, Víctimas de los Cárteles y del Gobierno, y Crecimiento de las AUC

Los analistas de Colombia en 1998 estiman que los secuestros de las FARC y de su grupo hermano, el ELN, fueron la causa de entre un 20 y un 30 por ciento de todos los secuestros del mundo (RAND, *Colombian Labyrinth*, p32). Las FARC mantuvieron a cientos de rehenes a la vez, una empresa de rescate a gran escala para ellos y una tragedia para el país que se convirtió en un asunto político y en una causa de odio nacional a las guerrillas.



Guerrillas FARC

ANDEAN ABYSS reproduce la empresa por medio de la Actividad Especial secuestro que la facción FARC puede añadir a sus operaciones de terrorismo. También se representa el impacto del rapto de rehenes en los asuntos políticos y militares a través de una serie de cartas.

En el juego, las FARC pueden usar Guerrillas ocultas para aterrorizar a poblaciones locales para que se opongan al gobierno colombiano. Si la región aterrorizada tiene una base de drogas de los cárteles o es una ciudad o línea de comunicaciones –y si las guerrillas FARC superan a la policía– las FARC pueden también secuestrar para obligar a transferir el valor de una tirada del dado en recursos (o un cargamento de droga) por el rescate de los Cárteles o el Gobierno a las FARC. Como, históricamente, la reacción a los secuestros de las FARC contribuyó al crecimiento de los “paramilitares” derechistas, un secuestro particularmente costoso (una tirada de “6”) moviliza una unidad de guerrilla o una base AUC.

Defensa Contra el Secuestro

Para evitar el doloroso drenaje de recursos de la contrainsurgencia, el Gobierno tendrá que proteger al populacho de los

secuestradores FARC con patrullas de policía en las ciudades y carreteras del país. Los Cárteles pueden normalmente permitirse mejor el drenaje, pero en algún momento puede que tengan que dirigir su atención a las parásitas FARC, reubicarse en áreas libres de FARC o simplemente pagar al jugador FARC. La última opción ilustra cómo explora ANDEAN ABYSS las relaciones multi-faceta entre los contendientes al control de la Colombia de los 90 a través de diversos caminos para la diplomacia entre los jugadores.

Historia de las AUC en el Juego:

Un Ejército de Derechas

La Colombia de mediados de los 90 vio a la insurgencia izquierdista de las FARC aumentar su fuerza dramáticamente a medida que pasaba de utilizar las tácticas terroristas de una pequeña unidad a ataques militares al Ejército Colombiano. Pero el Gobierno no estaba aún en pie de guerra y todavía concedió tácitamente inmensas áreas del campo a las guerrillas. Para protegerse del terror de las FARC, los terratenientes de diversas localidades crearon fuerzas de auto-defensa que usarían las propias tácticas de las FARC contra ellas. Para 1996, estas unidades locales anti-FARC formaban una fuerza nacional bajo la protección de las Autodefensas Unidas de Colombia.

Durante la siguiente década, las AUC crecieron hasta unos 17.000 combatientes estimados, acercándose en fuerza a las FARC. El periodista Mario Murillo describe este poder armado ilegal:

Junto con la colaboración en curso entre elementos del ejército y de las AUC, [en 2004] hay aproximadamente 1.000 miembros activos de las AUC que han servido en las fuerzas armadas de Colombia, incluyendo cincuenta y tres oficiales militares retirados que han servido a las AUC como asesores. Tienen hasta catorce helicópteros de última generación, una docena de avionetas e incontables lanchas motoras con ametralladoras montadas para usar en su guerra contra las guerrillas. De hecho, son todo un verdadero ejército que opera casi con completa impunidad por todo el campo.

—*Colombia and the United States: War, Unrest, and Destabilization*, 2004

Potente Facción Anti-FARC

En ANDEAN ABYSS, la facción de las AUC puede construir un ejército que rivalice con el de las FARC en el número de fichas de guerrilla, y un ejército igual de efectivo militarmente y que normalmente no está bajo la presión a la que el Gobierno somete a las FARC. Tanto las guerrillas FARC como AUC pueden usar la actividad especial emboscada, que garantiza el éxito de un ataque y la captura de material y de reclutas para formar una nueva unidad oculta. Y toda una variedad de cartas de evento representan habilidades adicionales de las AUC, tanto militares como terroristas.



Logotipo de las AUC

Los Valores Ocultos de las AUC: Las Escuadras de la Muerte y el Asesinato

Más que de los ataques militares, las AUC dependen del terror y de las masacres como principal medio para tomar el control de las áreas dominadas por las FARC. Imitaron el terrorismo de las FARC; pero a un nivel más brutal, incluidos asesinatos en masa de sospechosos simpatizantes de las FARC y otros actos repugnantes —llamados por ellas “limpiezas”— que recordaban a las “limpiezas étnicas” que tuvieron lugar durante el mismo período en los Balcanes. En el juego, las AUC pueden acompañar sus operaciones terroristas con la actividad especial asesinato. Siempre que las AUC puedan posicionar guerrillas ocultas en el área objetivo, el terror de las AUC puede eliminar una base enemiga incluso aunque esté protegida por guerrillas. Puesto que las AUC ganan reduciendo las bases FARC a un número inferior al de las suyas propias, el asesinato de fichas de bases FARC es una táctica clave para las AUC.

Espada de Doble Filo para el Gobierno

Las AUC como sangriento enemigo de las FARC podrían parecer un amigo sin malear para el Gobierno, capaz de atacar al enemigo de maneras que las fuerzas legales del Gobierno no pueden. Pero las AUC, aún así, siguen siendo una insurgencia: un grupo armado ilegal que desafía la ley y el orden del Gobierno y que al final debe ser suprimido.

En el juego, demasiadas fuerzas AUC en una región bloquean el control del gobierno y con ello la capacidad de aumentar el apoyo popular, la condición de victoria del Gobierno. El terrorismo de las AUC no sólo destroza la base política de las AUC, sino el apoyo al Gobierno, puesto que la victimizada población se siente resentida por el fracaso del Gobierno a la hora de protegerla. Y la sospecha internacional de la implicación del Ejército Colombiano en las atrocidades de las AUC le cuesta al Gobierno recursos provistos por la ayuda internacional. La interacción entre las habilidades y las condiciones de victoria plantean la pregunta en todas las partidas: ¿prestará el Gobierno atención a su brutal colega las AUC —como finalmente hizo históricamente— para recortar su control en el campo?

Historia de los Cárteles en el Juego:

El Ajedrecista de Cali

[El cofundador del Cártel de Cali Gilberto Rodríguez] fue conocido como “El ajedrecista de Cali” por su despiadada y calculadora aproximación al negocio de la droga... Los hermanos Rodríguez... controlaron Cali de la manera que una vez los barones feudales gobernaron los estados medievales... Comprar Colombia, en lugar de aterrorizarla, se convirtió en su filosofía guía... El cártel construyó docenas de oficinas multipisos y edificios de apartamentos como modo de blanquear su dinero. El horizonte de Cali cambió, y se crearon miles de empleos. Su dinero se infiltró en la economía de la ciudad, y los oriundos se convirtieron en adictos al dinero blanqueado y a la ostentación.

—Ron Chepesiuk, *Drug Lords—The Rise and Fall of the Cali Cartel*, 2003

Junto con las fuerzas de seguridad del Gobierno, los rebeldes de las FARC y los paramilitares de las AUC, ANDEAN ABYSS también representa a los cárteles de droga colombianos. Aunque a la industria ilegal de drogas no le preocupa mucho su legitimidad, es igualmente una insurgencia. Según las definiciones del erudito del National War College Bard O'Neill, los cárteles son grupos "insurgentes comerciales", que se disputan el poder político puramente para ayudar a su adquisición de recursos materiales (*Insurgency & Terrorism: From Revolution to Apocalypse*, 2005).



Horizonte de Cali. Foto de D.A. Rendón.

En el juego, la facción de los Cárteles no gana por el apoyo o la oposición populares, sino construyendo su organización criminal (expandiendo sus bases) y amasando recursos. Pero su presencia puede interponerse en el camino de los objetivos de control territorial o de apoyo político de las otras facciones. Los Cárteles, por ejemplo, comienzan la partida dentro de una acción de reagrupamiento de control de Cali, que comienza la partida políticamente neutral en lugar de apoyando al Gobierno.

Como resultado del desmantelamiento de los cárteles de drogas, el tráfico ha experimentado cambios radicales en su estructura... Hay [ahora] entre 250 y 300 organizaciones traficantes en Colombia. Sus líderes son algunos de los miembros de segunda fila de los cárteles... Las nuevas organizaciones son más pequeñas, cerradas y secretas... Han desarrollado estrategias, métodos y técnicas dirigidos a hacer el negocio más dinámico, escabulléndose de la imposición de la ley y mezclándose mejor en sus respectivas regiones.

—Álvaro Camacho y Andrés López, "From Smugglers to Drug Lords to Traquetos—Changes in Illicit Colombian Drug Organizations," en *Peace, Democracy, and Human Rights in Colombia*, 2007

La Guerra de las Hierbas

El período histórico del juego —mediados de los 90 a mediados de los 2000— vio el crepúsculo de los escandalosos y políticamente activos cárteles de las drogas, pero no de la industria ilícita de drogas que representa la facción de los Cárteles del juego. Y así, en ANDEAN ABYSS, los Cárteles se han reconstituido a sí mismos, capaces de escapar rápidamente de áreas peligrosas y de volver a crecer en otra parte. Al contrario que otros insurgentes, los Cárteles puede reclutar fuerzas en cualquier parte: batallones de asesinos a sueldo —sicarios— esperan entre los pobres. Pero la reserva de fuerzas de la guerrilla Cártel es la más pequeña: no puede organizar campañas en la escala en que lo hacen las más militarizadas FARC o AUC. Y los Cárteles no tienen las potentes tácticas de batalla de los otros insurgentes. Los Cárteles ganan acumulando recursos (dinero) y bases (la coca y los campos de amapolas, laboratorios de procesamiento, e infraestructura de distribución necesaria para continuar haciendo dinero). Encontrarán difícil proteger sus bases con su pequeño número de guerrillas, y las bases rurales de los Cárteles son vulnerables a la fumigación aérea (la acción de erradicación del Gobierno).



Una manera de meter las drogas en el mercado de EE.UU: un narco-submarino, diseñado para evitar la detección mientras transporta su carga por el pasaje hacia el norte.

Pero los Cárteles también pueden colocar nuevas bases más fácilmente que ninguna otra facción, rápidamente por medio de las acciones especiales de cultivo o con retraso pero de manera barata por medio de las acciones de procesamiento para preparar cargamentos de drogas. Los cargamentos de

drogas representan grandes cachés de cocaína o heroína procesada que esperan ser entregados a los mercados exteriores. Son vulnerables a la captura por parte de otras facciones: cualquier facción insurgente puede liquidarlos para acelerar operaciones. Pero, si se defienden y se mantienen el tiempo suficiente para ser llevados al mercado (en la Ronda de Propaganda), proporcionan recursos o una base gratuita.

El terrorismo de los Cártels puede dañar políticamente al gobierno o a las FARC, pero el arma más potente de los Cártels es la corrupción: pueden sobornar para exponer, esconder o neutralizar las fuerzas enemigas, en cualquier parte. Los sobornos son caros, no obstante, y por ello sólo se convierten en una amenaza verdadera una vez los Cártels han superado de sobra su meta objetivo en recursos. Y por lo tanto, las otras facciones se enfrentan a una elección: dedicar el precioso tiempo y los recursos desde el principio a recortar los sembrados de los Cártels o arriesgarse a que éstos se enriquezcan tanto que sean capaces de bloquear cualquier ofensiva sobornándola.

¿Fantasía de la Derecha... o de la Izquierda?

Los estudios en lengua inglesa del conflicto de Colombia son tan diferentes los unos de los otros que parece que estén describiendo a varios países. ¿Es Colombia una floreciente democracia, con un gobierno popular que ha traído la prosperidad económica y una relativa paz a su pueblo frente al violento terrorismo y las amenazas criminales? ¿O es una dura dictadura por parte de una élite económica, vestida como una democracia pero usando de hecho un terrorismo promocionado por el estado para mantener a sus cada vez más empobrecidas masas bajo su yugo, y las FARC simplemente la defensa del pueblo? Puedes encontrar ambas tesis entre la erudición norteamericana.

ANDEAN ABYSS no intenta resolver estas preguntas. Me preocupé de leer a escritores (para mí, necesariamente en inglés) que vieran el conflicto de Colombia desde una variedad de perspectivas políticas (véase Fuentes Seleccionadas). Ninguna visión

parece capaz de contar la historia completa, y espero que jugadores de creencias variadas encontrarán algo relevante en el diseño del juego.

El juego no toma ninguna postura. Por ejemplo, no acepta totalmente la tesis de la izquierda de que las AUC sean una “extensión” del Gobierno en cuanto a que ambos defienden el interés de la élite frente al bienestar del pueblo (véanse Murillo en parte y Hristov especialmente). Sí, el Gobierno colombiano y las AUC compartieron un interés base en lo referente a suprimir a las FARC, y ANDEAN ABYSS tiene en cuenta este interés compartido en las condiciones de victoria de las facciones. De hecho, los jugadores del Gobierno y de las AUC colaborarán a menudo.



Pero el Gobierno de Uribe desarrolló y ejecutó un plan que extendía su mandato por todo el campo – una verdadera y, según el modelo de la extrema izquierda, innecesaria divergencia– incluyendo contra las AUC. Las bajas causadas a las AUC, la extradición de sus líderes, y su imperfecta pero no falsa desmovilización muestra una separación real de los caminos del Gobierno y de las AUC. Y el vigoroso politiquero electoral de Colombia y, con Uribe, el innegable y extendido entusiasmo popular por el Presidente, el gobierno y el ejército, parecieron contradecir el modelo izquierdista de Colombia como una oligarquía explotadora defendida por su gente a fuerza de terrorismo. Así que en ANDEAN ABYSS tenemos al Gobierno buscando el apoyo popular para ganar, más que la explotación del pobre del campo por el rico respaldado por la violencia, como defendía la izquierda.

En cuanto a la naturaleza de las FARC, el juego no representa al grupo como meros “narcoterroristas” que han dejado atrás la revolución popular y continúan

principalmente para sacar beneficio personal de las drogas (como algunos de la derecha argumentaron). Una insurgencia puede a la vez beneficiarse del comercio de las drogas y proporcionar muy necesitados servicios a las zonas rurales menos privilegiadas. ANDEAN ABYSS modela este último aspecto con la mecánica de la Agitación de las FARC y los efectos de eventos como *Crop Substitution*, *Unión Sindical Obrera*, y otros.

La persistencia en épocas difíciles de los líderes y luchadores de las FARC demuestra un compromiso ideológico: dedicación a algo mayor que uno mismo. Los líderes insurgentes puramente comerciales desean abandonar en algún momento para dedicarse a la buena vida. En contraste, Reyes, Mono Jojoy, Cano y el resto continuaron a pesar de las adversidades de la letal persecución del Gobierno, y pese a las oportunidades para la reconciliación. En el juego, la victoria de las FARC depende directamente de la oposición popular y de la fuerza de la base logística y política del movimiento, preconditionada para una revolución final y el derrocamiento del orden existente.

Finalmente, ANDEAN ABYSS no representa la “Guerra contra las Drogas” patrocinada por EE.UU. ni como un claro éxito ni como un rotundo fracaso. La erradicación en el juego puede ser políticamente dispar, pero, usada juiciosamente, es un medio necesario y potente para que el Gobierno mantenga a los Cártels en jaque. Históricamente, la erradicación aérea de la coca ha tenido su lugar a la hora de frenar el suministro, como lo ha tenido la estrategia contra los capos de la Policía colombiana y de la DEA estadounidense. Siendo la economía lo que es, la producción de coca continúa. Pero el país ha escapado del nivel de terror y de desafío político de los grandes cártels que ahora traumatizan México y América Central tan brutalmente. Los colombianos de hoy pueden sentirse orgullosos de un bajo índice de asesinatos, una economía creciente y un mejor gobierno.

Agradecimientos y Dedicaciones

Mi agradecimiento especial es para varios grupos e individuos por su esfuerzo con ANDEAN ABYSS: a Joel Toppen, que me escuchó pacientemente mientras conducíamos por el desierto, cuando todo lo que tenía eran borradores de curiosos menús de operaciones. A GMT Games y sus probadores y a los jugadores de muchos países que han hecho que este proyecto tenga lugar. Y al Dr. Thomas Marks de la National Defense University por compartir conmigo sus fotos y su profundo y personal conocimiento de la COIN colombiana.

Finalmente, dedico el diseño de ANDEAN ABYSS al pueblo y a la nación de Juan Francisco: se han enfrentado a su pasado. Ojala puedan vencerlo.

Volko F. Ruhnke
Vienna, Virginia
Enero, 2012

TEXTO Y TRASFONDO DE LOS EVENTOS

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

1. 1st Division (1ª División) GFAC

CAPACIDADES GOB

(Jointness) Unidad: 1 casilla de Acción Cívica en cada Fase de Apoyo requiere Control Gob y un cubo cualquiera.

Service parochialism (Estrechez mental del servicio): La Acción Cívica requiere al menos 2 Topas y 2 Policías.

La 1ª División del Ejército de Colombia se convirtió a finales de 2004 en un mando operacional unido, parte de un proceso de los servicios de integración para reemplazar áreas exclusivamente divisionales del ejército. (Marks p137)

2. Ospina & Mora GFAC

CAPACIDADES GOB

COIN experts take charge (Expertos en la COIN se hacen cargo): El Barrido cuesta 1 Recurso por casilla.

COIN strategy eludes Army (La estrategia COIN elude el Ejército): Las Operaciones

de Barrido sólo pueden escoger 1 casilla objetivo por carta.

Los comandantes superiores del ejército Carlos Ospina Ovalle y Jorge Mora Rangel colaboraron íntimamente, concibiendo Ospina una profunda estrategia contrainsurgente a partir de su estudio de documentos capturados a las FARC, y asegurando Mora su puesta en práctica. (Conversación con Tom Marks, 30Apr2011; Ospina pp57,58,60)



General Mora. Foto de Tom Marks

3. Tapias GFAC

CAPACIDADES GOB

CO tightens civil-military bonds (Los oficiales al mando estrechan los lazos civiles y militares):

El Asalto cuesta 1 Recurso por casilla.

Civil-military rivalries fester (Las rivalidades civiles y militares se enconan):

Las Operaciones de Asalto sólo pueden escoger 1 casilla objetivo por carta.

El Comandante de las Fuerzas Militares Fernando Tapias Stahelin consiguió respaldo político de todo el gobierno para forjar un intento COIN. (Conversación con Tom Marks, 30Apr2011; Marks, p139; Ospina p60)

4. Caño Limón—Coveñas GFCA

Profitable pipeline (Oleoducto provechoso): Suma dos veces el Econ de 3 oleoductos Sin Sabotear a los Recursos del Gobierno.

Pipeline draws attacks (Oleoducto atrae ataques): Sabotea los tres oleoductos con mayor valor y sin ningún cubo.

Un conducto de exportación de energía particularmente lucrativo de Arauca al mar atrajo tanto los ataques de los rebeldes como la ayuda al entrenamiento de los EE.UU. (Brittain p23; Ricks-Lightner pp25,58,80; Hristov p34)

5. Occidental & Ecopetrol GFCA

Oil company security (Seguridad de compañía petrolífera): Coloca 6 Policías en oleoductos. 3 Guerrillas en ellos o adyacentes se Activan.

Industry thought exploitative (Industria considerada explotadora): Modifica una casilla adyacente a una LdC de Econ 3 en 2 niveles hacia la Oposición Activa.

Empresas conjuntas entre compañías petrolíferas de EE.UU. y Colombia proporcionaron los suficientes ingresos al gobierno para justificar grandes medidas en seguridad. (Brittain p228; Ricks-Lightner p80) Un lote de ayuda contra el terrorismo valorado en \$93 millones proporcionado por EE.UU., por ejemplo, se centró en la protección de los activos colombianos de la empresa con base en California Occidental Petroleum. (Hristov p34) Los críticos vieron las concesiones del gobierno a las multinacionales gigantes del petróleo como excesivamente generosas y relacionaron pobreza y violación de derechos humanos con el apoyo estadounidense de la industria petrolífera en el país. (Murillo pp87-88; Hristov pp17-18,34-35)

6. Oil Spill (Derrame de Petróleo) GFCA

Rebels blamed (Los rebeldes culpados): Modifica 2 Departamentos con Oposición o Neutrales adyacentes a un Sabotaje a Apoyo Pasivo.

Multinationals make mess (Las multinacionales hacen un desastre): Sabotea un oleoducto. Modifica un Departamento adyacente en 1 nivel hacia Oposición Activa.

El petróleo derramado de los ataques creó un sustancial daño ambiental, generando hostilidad local contra cualquier bando combatiente que tuviera la culpa. (Ricks-Lightner p80)

7. 7th Special Forces (7° de Fuerzas Especiales) GAFC

CAPACIDADES GOB

Infrastructure protection training (Entrenamiento para protección de infraestructuras): Cada Fase de Control, el Gob puede eliminar de 1-3 marcadores de Terror o Sabotaje.

US training ineffective (Entrenamiento estadounidense ineffectivo): Fase de

Control: Sabotea LdCs que tengan tantas Guerrillas como cubos.

La Administración Bush estadounidense desplegó unas 600 personas del 7º Grupo de Fuerzas Especiales (Aerotransportadas), mayoritariamente para entrenar una nueva “brigada de protección de infraestructuras” en el acosado Departamento de Arauca. (Marks p131; Ricks-Lightner p25)

8. Fuerza Aérea Colombiana G AFC

COIN strike aircraft (Aviación de ataque COIN): El Gob ejecuta 3 Ataques Aéreos gratuitos.

Budget diverted to expensive jets (Presupuesto desviado para aviones a reacción caros): Los Recursos del Gobierno bajan en -9.

Tras los éxitos de las FARC a finales de los 90 a la hora de invadir remotos centros gubernamentales, el ejército de Colombia equipó a su fuerza aérea con material de visión nocturna y aprendió a integrar la potencia aérea en el apoyo de operaciones terrestres (RAND pp101-102) Menos relevante para la COIN, Colombia también mantuvo una fuerza de jets Kfirs y Mirages V de alta velocidad. (RAND p42)

9. High Mountain Battalions (Batallones de Alta Montaña) G AFC

CAPACIDADES GOB

Elites guard high-altitude corridors (Las Élites guardan los pasajes de gran altura): Se trata el Asalto en Montaña como si fuera en Ciudad.

Equipment not delivered (Equipo no entregado): Asaltar en Montaña sólo elimina 1 ficha por 4 Tropas.

El ejército en los años de Pastrana equipó y situó batallones especiales para bloquear la movilidad de los insurgentes a través de las hasta entonces inaccesibles alturas. (Marks p135)

10. Blackhawks G ACF

CAPACIDADES GOB

US helos delivered (Helicópteros estadounidenses entregados): Se puede mover cualquier número de Tropas con el Transporte Aéreo.

Delivery of US helos delayed (Entrega de helicópteros estadounidenses retrasada): Sólo se mueve 1 cubo de Tropas con Transporte Aéreo.

En el 2000, el ejército sólo tenía 17 helicópteros para cargas pesadas operacionales. Los EE.UU. iban a añadir 30 transportes UH-60 Blackhawk y 33 UH-1H Huey, pero todavía tenían que ser entregados. (RAND pp63,65,68-69,104)

11. National Defense & Security Council (Consejo de Seguridad y Defensa Nacional) G ACF

CAPACIDADES GOB

Military-police jointness (Unidad ejército-policía): Puede entrar 1 Policía en cada casilla de Barrido.

Military-police rivalry (Rivalidad entre ejército y policía): Una Operación de Barrido Activa Guerrillas mediante Tropas o Policía, no ambas.

La “Política de Seguridad Democrática y de Defensa” de Uribe integraba planificación COIN, añadiendo un Consejo de Defensa y Seguridad Nacional para asegurar la acción coordinada y unificada de todos los cuerpos estatales. (Marks pp132-133)

12. Plan Colombia G ACF

US “War on Drugs” (“Guerra contra las Drogas” estadounidense): Añade lo que sea menor, la Ayuda o +20 a los Recursos Gob.

IMPULSO INSURGENTE

US aid focuses on drug war (EE.UU. se centra en la guerra contra la droga): No hay Ataques Aéreos ni Activación mediante Patrulla hasta la siguiente Propaganda.

La respuesta del Gobierno de Pastrana a la insurgencia de Colombia, el Plan Colombia, incluía buscar \$3.5 billones en ayuda extranjera. Los EE.UU. destinaron ¾ de su parte para ayudar contra los narcóticos. (RAND pp61-62)

13. Plan Meteoro G CFA

CAPACIDADES GOB

Transport protection units (Unidades de protección de transportes): Se puede realizar un Asalto gratuito en cada LdC con Patrulla.

Transport security deemphasized (Seguridad de transportes desenfatisada): Las Patrullas no tienen un Asalto gratuito. La administración Uribe financió unidades de protección de red de transporte especial bajo el “Plan Meteoro”. (Marks p135)

14. Tres Esquinas **GCAF**

Forward base (Base avanzada): El Gobierno coloca 1 Base y 3 Tropas en cualquier Departamento.

Base overrun (Base invadida): Elimina 1 Base Gubernamental y 1 cubo de un Departamento.

Durante el apogeo de la “guerra móvil” de las FARC con grandes unidades a finales de los 90, éstas consiguieron invadir una serie de posiciones aisladas del ejército, y mantuvieron brevemente la capital de Vaupés. (Ospina pp59-60; Marks p127; RAND pp42-43) Tres Esquinas era una base militar clave que sería el corazón de posteriores barridos del Gobierno en las fortalezas FARC del sudeste. (www.GlobalSecurity.org; Brittain pp226-227) En 2002, albergaba un Centro de Inteligencia Conjunto y unos 100 consejeros estadounidenses. (Hristov p35)

15. War Tax (Guerra de Impuestos) **GCAF**

Defense budget shot in the arm (Inyección de energía para el presupuesto de defensa): Tira un dado y suma 4 veces el resultado a los Recursos del Gobierno.

Middle class resents cost of war (La clase media se resiente del coste de la guerra): Modifica una Ciudad de Neutral o Apoyo Pasivo a Oposición Pasiva.

Uribe cambió y aumentó el cobro de los impuestos para ayudar a financiar el esfuerzo militar contra las guerrillas. (Brittain pp228-229)

16. Coffee Prices (Precios del Café) **GCAF**

They're up (Suben): En cada Montaña, +5 Recursos a la Facción con más fichas; el Gobierno gana en la casillas empatadas.

They're down (Bajan): Los Recursos del Gobierno bajan en -10.

Los ingresos de exportación de café –una fuente tradicional de seguridad económica en las tierras altas de Colombia– fluctuaron sin control a partir de los 90, a menudo a la baja. (Brittain pp84-88; Hristov p191; RAND p5). A finales de los 90, aumentó la presencia guerrillera en la espina dorsal agrícola del país, los departamentos cafeteros del centro, aparentemente como estrategia de las FARC, ELN y AUC. (RAND pp46-47)

17. Madrid Donors (Donantes de Madrid) **GCAF**

Aid conference generous (Conferencia de ayuda generosa): Añade lo que sea menor, la Ayuda o +20 a los Recursos Gob. Después añade +6 a la Ayuda.

EU aid focuses on reconstruction (La ayuda de la UE se centra en la reconstrucción): No se pueden realizar Barridos ni Asaltos en Departamentos hasta la próxima Propaganda.

Los donantes europeos y japoneses canalizaron la ayuda a programas no militares. Una conferencia de donantes en julio de 2000 en Madrid, por ejemplo, prometió \$619 millones, mayoritariamente para proyectos de desarrollo social. (RAND pp62,64)

18. NSPD-18 **GCAF**

US “War on Terror” takes on FARC (La “Guerra contra el terror” estadounidense se enfrenta a las FARC): Añade lo que sea menor, la Ayuda o +20 a los Recursos Gob. Después añade 20 a la Ayuda.

US focused on Mid-East and South Asia (Los EE.UU. se centran en Oriente Medio y Sudasia): -6 a los Recursos del Gobierno. Resta un dado a la Ayuda.

En una desviación de la más restrictiva “guerra contra las drogas”, la Directiva Presidencial de Seguridad Nacional 18 de 2002 de la Administración Bush estadounidense, “Apoyo a la Democracia de Colombia”, recurrió al Departamento de Estado para llevar a cabo un nuevo plan político-militar estadounidense en apoyo directo a la estrategia de seguridad de Colombia. La Administración Bush había vinculado la lucha contra los narcóticos con la “guerra contra el terrorismo” y perseguiría no sólo a los cárteles, sino también a las FARC y a las AUC directamente. (Marks p131; Chepesiuk p281)

19. General Offensive (Ofensiva General) **FGAC**

En todas las casillas posibles, elige y ejecuta o bien un Barrido gratuito sin movimiento ni Asalto (si eres el Gobierno), o una Ataque o Terror gratuito (si eres Insurgente).

Hubo toda una serie de ofensivas FARC durante el conflicto entre finales de lo 90 y

principios del 2000, incluido el uso de vehículos blindados caseros. El Plan Patriota de 2003-04 del Gobierno incluía una gran ofensiva militar alrededor de la capital y a territorio en manos de las FARC en el sudeste. (Ospina pp59-60; CRS p10; Hristov p36)

20. Mono Jojoy FGAC 2

KIA puts FARC in disarray (Las bajas causan confusión en las FARC): El jugador del Gobierno reposiciona hasta 6 Guerrillas FARC a casillas adyacentes.

Military Strategist (Estratega militar): Las FARC realizan Marcha gratuita con cualquier número de sus Guerrillas, y entonces cambia a Ocultas hasta a 3 de sus Guerrillas.

Una operación militar y policial en el Departamento de Meta en septiembre de 2010 mató al segundo en el mando operacional de las FARC, Víctor Julio Suárez Rojas, alias Jorge Briceño Suárez o “Mono Jojoy”, sumándolo a un período de fuerte presión en las guerrillas remanentes. (CRS pp1,13)

21. Raúl Reyes FGAC 2

FARC Deputy killed (Lugarteniente FARC muerto): Los Recursos FARC bajan en -6. Elimina 1 Base FARC.

FARC Deputy channels foreign support (Lugarteniente FARC canaliza apoyo extranjero): Los Recursos FARC aumentan en +6. Coloca una Base FARC en una Ciudad o Departamento.

Una incursión militar en Colombia en 2008 mató al segundo al mando en las FARC, el comandante Luís Édgar Devia Silva (“Raúl Reyes”) y recuperó pruebas de un posible plan de apoyo de Venezuela, y posiblemente Ecuador, a las FARC. (CRS p10; Marks pp140-141n)

22. Alfonso Cano FGCA

FARC leader killed in military strike (Líder de las FARC muerto en ataque militar): Modifica una casilla con Oposición a Neutral.

IMPULSO INSURGENTE

Ideologue (Ideólogo): Puedes Agitar en hasta 3 casillas con fichas FARC y sin Control Gob.

El estudiante comunista de la Universidad de Bogotá Guillermo León Sáenz Vargas se

unió a las FARC en 1980 y acabó convirtiéndose en su principal ideólogo revolucionario, “Alfonso Cano”. (Bruce-Hayes-Botero pp138-139) Un ataque militar en 2011 al Departamento de Cauca le mató. (www.ColombiaReports.com)

23. DoD Contractors (Contratistas del Departamento de Defensa) FGCA

US provides aircrew (EE.UU. proporciona personal aéreo): En un Departamento, Activa todas las Guerrillas y elimina todas las Bases Cártel.

Plane down—hostage search and evasion (Avión caído: búsqueda y evacuación de los rehenes): El Gobierno elimina 4 Tropas. Señala al Gob y a las FARC como No Elegibles en la siguiente carta.

Contratistas estadounidenses proporcionaron pilotos para fumigar las cosechas en territorio de las FARC y para vuelos de reconocimiento para localizar guerrillas. En 2003, Guerrillas FARC de patrulla abatieron uno de estos vuelos sobre una de las laderas occidentales de Caquetá y tomaron como rehenes a tres miembros de personal estadounidense, dando lugar a una cacería humana por parte del Ejército Colombiano. (Bruce-Hayes-Botero pp3-19,107)

24. Operación Jaque FGCA

Dramatic hostage rescue (Dramático rescate de rehenes): 1 Ciudad pasa a Apoyo Activo. Señala a las FARC como No Elegible en la siguiente carta.

Hostage rescue goes awry (Rescate de rehenes sale mal): Elimina 2 Tropas de una casilla con fichas FARC: Modifica una Ciudad con Apoyo a Neutral.

En una muestra de progreso operacional, las fuerzas colombianas engañaron a los captores FARC para que entregaran a la célebre rehén Ingrid Betancourt y a 3 contratistas del Departamento de Defensa estadounidense retenidos desde 2003. (Bruce-Hayes-Botero pp238-256)

25. Ejército de Liberación Nacional FAGC 2

ELN and FARC jockey (El ELN y las FARC compiten): Elimina todas las fichas FARC de 1 Montaña.

ELN and FARC coordinate ops (El ELN y las FARC coordinan ops): Coloca 3 fichas

FARC en Antioquia o en un Departamento adyacente.

El segundo ejército revolucionario más grande de Colombia, el castrista ELN, se concentró en las montañas del norte, donde buscó una fortaleza del tipo de la de Sierra Maestra. Aunque el ELN y las FARC compartían los mismos enemigos y a menudo coordinaron operaciones, los dos grupos marxistas se enfrentaron ocasionalmente por territorios o recursos. (RAND pp30-31,44; CRS pp13-14)

26. Gramaje **FAGC 2**

FARC protection rejected (Protección de las FARC rechazada): Todas las Guerrillas Cártel en casillas con FARC Atacan a las FARC gratuitamente.

Schedule of fees (Programa de tarifas): Los Cártel transfieren 3 Recursos a las FARC por cada casilla con Bases Cártel y Guerrillas FARC.

Las FARC tenían un preciso programa de tarifas, el gramaje, que le cobraban a los productores de droga y a los contrabandistas a cambio de protección y otros servicios. Aunque impuestas por las guerrillas, estas tasas sirvieron como argumento a los EE.UU. para probar que las FARC y los señores de la droga estaban conchabados. (RAND p32; Camacho-López p80)

27. Misil Antiaéreo **FAGC**

FARC MANPADs deemed a myth (Los MANPADs de las FARC considerados un mito):* El Gobierno ejecuta 3 actividades especiales.

IMPULSO INSURGENTE

MANPADs feared (Miedo a los MANPADs): Hasta la próxima propaganda, el Gobierno no puede realizar actividades especiales donde haya Guerrillas.

Dada la importancia del poder aéreo para la COIN colombiana, se extendió el miedo de que el uso misiles superficie-aire por parte de la guerrilla pudiera cambiar el balance estratégico. (RAND pp35,102)

(*: Man-portable air-defense Systems, lanzamisiles portátiles)

28. Hugo Chávez **FACG**

Caracas controls border (Caracas controla la frontera): Elimina hasta 3 fichas

Insurgentes de una casilla junto a Venezuela.

Caracas aids rebels (Caracas ayuda a los rebeldes): Coloca una Base FARC en un Departamento junto a Venezuela. Sabotea todas las LdCs vacías que toquen Cúcuta.

Información de las FARC capturada en el ataque de 2008 contra Raúl Reyes sugería que Venezuela estaba apoyando al grupo insurgente, e incluía planes del régimen de Hugo Chávez para conceder millones de dólares para compra de armas. Chávez, más tarde ese mismo año, apeló a las FARC para que cesaran las operaciones militares, señalando un cambio al menos en la postura pública de Venezuela. (CRS p10)

29. Kill Zone (Zona de Eliminación) **FACG**

Army sniffs out FARC trap (El ejército se huele una trampa FARC): El Gobierno Activa todas las FARC de una casilla y ejecuta un Asalto gratuito.

Tactics lure enemy in (Las tácticas atraen al enemigo): Las FARC o las AUC ejecutan 2 Emboscadas gratuitas en una casilla con cualquiera de sus Guerrillas sin Activarlas. Las FARC desarrollaron entre 1996 y 2000 una táctica para atraer a las fuerzas de reacción del ejército a zonas de eliminación preparadas rodeadas de hoyos de tirador y búnkeres. A finales de 2000, en una acción en una de estas zonas a lo largo de una ruta clave de Antioquia a Chocó, las guerrillas infligieron serias bajas a las fuerzas especiales de la 4ª Brigada Colombiana. A menudo, sin embargo, el ejército pudo detectar la zona de eliminación antes de caer en la trampa. (RAND pp44-45,45n)

30. Peace Commission (Comisión para la Paz) **FACG 2**

FARC accused in Commissioner's killing (Las FARC acusadas de la muerte de un Comisionado): Elimina 1 Zona FARC.

Peace bid (Oferta de paz): El Gobierno coloca 1 Zona FARC (Véase 6.4.3)

La emboscada y ejecución de las FARC a finales de 2000 del cabeza de la comisión de paz congresual de Colombia, Diego Torbay, asestó a la política de paz de Pastrana un nuevo golpe. (RAND pp73-74)

31. Betancourt **FCGA**

Sympathy for famous hostage (Simpatía por la famosa rehén): Modifica 2 Ciudades y 1 Departamentos 1 nivel cada uno hacia Apoyo Activo.

Hostage negotiations forum for FARC (Forum sobre negociación de rehenes para las FARC): Modifica 3 casillas de Oposición Pasiva a Oposición Activa.

La colérica senadora y candidata presidencial Ingrid Betancourt –conocida entre otras cosas por su compromiso con las FARC– fue hecha prisionera en 2002 cuando visitaba la recientemente militarizada zona FARC. Se convirtió en un símbolo internacional de la tragedia de los rehenes en Colombia... y del papel en esta de las FARC. (Bruce-Hayes-Botero pp94-102,145,168- 71,242)

32. Secuestrados **FCGA 2**

Fed up with hostage-taking (Hartos de la captura de rehenes): Modifica 2 casillas de Neutral u Oposición Pasiva a Apoyo Pasivo.

Ransoming highly profitable (Rescates altamente provechosos): Los Recursos FARC aumentan en +12.

Los medios colombianos recordaron constantemente al populacho que los secuestros estaban proporcionándoles a las FARC y a otros grupos cientos de millones de dólares. Las protestas públicas aumentaron bajo el mandato de Pastrana a medida que las negociaciones con las FARC fracasaban y no se conseguía terminar con el azote, y los continuos mensajes radiofónicos a los rehenes de sus seres queridos extendieron más el trauma. (Bruce-Hayes-Botero pp 95-96,141-143, 173)

33. Sucumbíos **FCGA**

Ecuadoran buffer zone (Zona neutral ecuatoriana): Elimina hasta 3 fichas Insurgentes de una casilla que haga frontera con Ecuador.

Cross-border war (Guerra a través de la frontera): Coloca 2 fichas en Ecuador. Es un Departamento con Población 0. No pueden apilarse allí más de 2 fichas por Facción.

Como la incursión colombiana de 2008 en el campamento FARC de la provincia ecuatoriana de Sucumbíos ilustró

vivamente, la insurgencia y la contra-insurgencia de Colombia se extendió a menudo a través de las fronteras. Las FARC usaron el territorio de Ecuador para descansar, reabastecerse y entrenar; y también tuvo lugar allí algo de procesamiento de coca. (CRS pp10,23-24) Las tropas ecuatorianas se enfrentaron a veces con supuestas guerrillas colombianas en Ecuador. Quito planeó aumentos en los gastos de desarrollo de provincias como Sucumbíos para crear una zona neutral económica y social. (RAND pp88-89)

34. Airdropped AKs (AKs Enviados por Aire) **FCAG**

Insurgents scammed by Russian criminals (Insurgentes estafados por criminales rusos): Baja los Recursos de una Facción Insurgente en -5.

Covert weapons delivery (Entrega encubierta de armas): Una Facción Insurgente coloca 2 Guerrillas y 1 Base en un Departamento de Población 0.

Un creativo trato de armas por drogas negociado con la mafia rusa en 2000 incluía aviones lanzando en paracaídas nada menos que 30.000 fusiles automáticos para las FARC en el este de Colombia.

35. Crop Substitution (Sustitución de la Cosecha) **FCAG**

Government initiative (Iniciativa del Gobierno): Reemplaza las Bases Cártel de 1 Departamento con 1 Policía en cada. Ayuda +3.

FARC proposals lauded (Propuestas de las FARC elogiadas): Modifica un Departamento que tenga una Base Cártel en 2 niveles hacia Oposición Activa.

La sustitución de cosechas o programas de “desarrollo alternativo” buscaba suplementar la erradicación de coca y amapola proporcionando ingresos lícitos a los granjeros que de otra manera volverían a plantar cosechas de droga. Las iniciativas de las FARC en esta zona entre 1999-2002 atrajeron la atención y el apoyo de las Naciones Unidas, la Unión Europea y otros países extranjeros. (Brittain pp95-98) El apoyo estadounidense a través del Plan Colombia también incluía la sustitución de cosechas. La Agencia para el Desarrollo Internacional estadounidense afirmó que este programa entre 2005-2009 redujo el

crecimiento de la coca en un 85% en la región de cultivo clave de Meta occidental. (CRS pp26-29)

36. Zona de Convivencia FCAG

ELN gets its DMZ (El ELN obtiene su DMZ)*: El Gobierno coloca una Zona FARC en Montaña (véase 6.4.3). Modifica 2 casillas Neutrales adyacentes a Apoyo Pasivo si es posible. La Facción ejecutora continúa elegible después de esta carta, La administración Pastrana exploró las negociaciones con el ELN, paralelas a aquellas con las FARC. El ELN exigió una zona análoga a la concedida a las FARC, y Pastrana acordó en principio una zona para “vivir y dejar vivir” de 5000 km² alrededor de la unión de Antioquia, Bolívar, y Santander. (RAND pp41,74) Uribe también persiguió la desmovilización negociada, pero el grupo rompió las conversaciones en 2008. (CRS pp13-14)

(* *Demilitarize zone*: zona desmilitarizada)

37. Former Military (Antiguos Militares) AGFC 2

Ties that bind (Lazos que atan): El Gobierno realiza Barridos o Asaltos gratuitos contra las FARC en todas las casillas, sin movimientos; las Guerrillas AUC actúan como Tropas.

Ex-officers advise paramilitarie (Ex-oficial aconseja a paramilitares): Las AUC Marchan gratuitamente con cualquier número de sus Guerrillas y entonces, en 1 de los destinos, Emboscan gratuitamente. Las AUC afirmaron colaborar con elementos del Ejército Colombiano y tener unos 1000 miembros activos que habían servido en las fuerzas armadas de la nación, incluidos 53 oficiales militares retirados que actuaban como consejeros de las AUC. El mismo líder de las AUC Carlos Castaño corroboró esta estimación cuando en 2000 afirmó tener más de 1000 ex-soldados y 135 antiguos oficiales militares entre sus fuerzas. (Murillo p100; Hristov pp71,86-87)

38. National Coordination Center (Centro de Coordinación Nacional) AGFC 2

New command fights paramilitaries (El nuevo mando combate a los paramilitares): Elimina todas las Guerrillas Activas de las

AUC de hasta 3 casillas con cubos o con Apoyo.

Sympathizers alert AUC (Simpatizantes alertan a las AUC): Todas las Guerrillas AUC en casillas con cubos o Apoyo pasan a Ocultas.

Hacia 2000, el Gobierno de Colombia había declarado que la batalla contra las autodefensas ilegales era una prioridad estratégica y estableció el Centro de Coordinación Nacional para liderar la lucha. El Gobierno informó de que las muertes y capturas de paramilitares habían sido bastante inferiores a las de las guerrillas rebeldes en números absolutos. Las bajas fueron más comparables en porcentajes de fuerza total de AUC y FARC-ELN, sin embargo. Además, argumentó el Ministerio de Defensa, el hecho de que los rebeldes buscaran confrontaciones con las fuerzas de seguridad más a menudo que los paramilitares explicaría cualquier disparidad. (RAND pp57-58)

39. Soldados Campesinos AGFC

Local forces platoons (Pelotones de fuerzas locales): Coloca 1 ficha de Policía en 6 Departamentos.

Local forces augment autodefensas (Las fuerzas locales aumentan las autodefensas): En hasta 3 Departamentos, reemplaza 1 Policía con 1 Guerrilla AUC disponible.

El restablecimiento de las fuerzas locales – Soldados Campesinos, posteriormente Soldados de Mi Pueblo– y una expansión relacionada de la policía municipal demostró ser indispensable para la contrainsurgencia de Uribe a la hora de proporcionar una presencia estatal en las áreas amenazadas. (Marks p135,136) Otros vieron dichas fuerzas como una legitimación de los paramilitares, a la vista de la coincidencia de sus miembros con los de las AUC. (Murillo pp103,113-114)

40. Demobilization (Desmovilización) AGCF

Negotiated reintegration (Reintegración negociada): Reemplaza 3 Guerrillas AUC con Policía disponible.

Talks a ruse, fighters recycled (Las conversaciones son una estratagema, los combatientes son reciclados): Mueve todos

los cubos de un Departamento con AUC a cualquier número de Ciudades. Coloca 1 ficha AUC en 2 Ciudades.

La administración Uribe negoció, entre 2003-2006, la desmovilización de las AUC. Algunos sospecharon que el objetivo era controlar a los paramilitares principalmente para legitimizar la principal ofensiva del estado contra las FARC. (Murillo p102) Otros se quejaron de que –aunque miles de miembros de las AUC se desmovilizaron y entregaron las armas– gran parte de la desmovilización fue fingida o sólo impactó temporalmente la capacidad paramilitar. (Hristov pp146-160) La visión de las NU y de los EE.UU. fue la de que las restantes bandas paramilitares eran de una naturaleza diferente, con un objetivo criminal más que político. (CRS p14)

41. Mancuso AGCF 2

AUC No.2 extradited (El n°2 de las AUC extraditado): Los Recursos AUC bajan en -6. Elimina todas las fichas AUC de 1 casilla.

AUC drug lord (Señor de las drogas de las AUC): Los Recursos de las AUC aumentan en +3 por cada casilla con fichas AUC y de los Cárteles.

Las FARC no fueron el único grupo insurgente que se benefició del comercio de las drogas. El jefe de las AUC reconoció en 2000 que la coalición paramilitar recibió gran parte de su financiación por medio del tráfico de drogas. EE.UU. calificó a las AUC como una organización “terrorista de contrabando de drogas” y buscó la extradición de sus líderes. Las autoridades colombianas extraditaron al comandante militar y lugarteniente de las AUC Salvatore Mancuso a los EE.UU. en 2008. (Camacho-López pp85-86; Bruce-Hayes-Botero pp90-91; Murillo pp105,111-112; Hristov p80; Chepesiuk p280; www.ColombiaReports.com)

42. Senado & Cámara AGCF

Unity behind Presidential war policy (Unidad tras la política de guerra presidencial): 2 casillas neutrales pasan a Apoyo Pasivo. Los Recursos del Gobierno aumentan en +3.

IMPULSO INSURGENTE

Insurgent sympathies (Simpatías insurgentes): No se pueden ejecutar

Barridos ni Asaltos contra la Facción ejecutora hasta la siguiente Propaganda.

La izquierda se quejó de que no sólo el ejército, sino el sistema político colombiano en su totalidad, defendían los intereses de la élite protegiendo la violencia paramilitar de la derecha, y que por lo tanto constituían nada más que una “democracia de escuadras de la muerte”. (Brittain pp204-205) Algunos afirmaron que un tercio de la mitad de los legisladores de Colombia eran Pro-AUC. (Murillo pp105,212n34; Hristov p133) Otras simpatías con las AUC en la legislatura podrían haber presentado puntos de vista populares, a juzgar por las encuestas que veían a los paramilitares una amenaza menor que la de las FARC. (RAND pp56,59) En cuanto a los Cárteles, comprar políticos en lugar de aterrorizar al público fue una táctica clave en Cali, e incluso algunos señores de la droga competían electoralmente a nivel local. (Chepesiuk p68; Camacho-López pp75-76) Finalmente, los legisladores y candidatos políticos que se veían a sí mismos como interlocutores entre Gobierno y FARC se implicaron personalmente en el proceso de paz. (Bruce-Hayes-Botero pp94-97) En cualquier caso, al final de la legislación de Uribe, el disgusto público por el status quo proporcionó un frente político unificado para su guerra contra los grupos armados ilegales. (Marks pp129,131,138-139; Ospina p60)

43. Calima Front (Bloque Calima) AFGC

Suspect leftists massacred (Supuestos izquierdistas masacrados): Coloca 2 marcadores de Terror y elimina todas las Bases FARC de un Departamento con Tropas.

Brutality blamed on Army (El Ejército culpado de brutalidad): Coloca 2 marcadores de Terror en un Departamento con Tropas. La ayuda baja en -9.

Las comunidades afectadas se quejaron de que los paramilitares llevaran a cabo sus asesinatos a plena luz del día y junto a puestos militares. Se informó de que el ejército de Cauca en 1999 ayudó a montar un grupo paramilitar llamado Bloque Calima con oficiales militares proporcionando armas, logística e inteligencia a los combatientes AUC, un caso emblemático para los observadores de

los derechos humanos de la habilidad de las AUC para desatar la guerra contra civiles con total impunidad. (Murillo pp94-97)

44. Colombia Nueva AFGC

Anti-corruption campaign (Campaña anticorrupción): Modifica una Ciudad sin Oposición a Apoyo Activo. Recursos del Gobierno +3.

Political campaign divisive (Campaña política divisiva): Modifica una Ciudad de Apoyo a Neutral. Recursos del Gobierno -3. La joven congresista y posterior senadora Ingrid Betancourt se ganó su reputación política denunciando a sus compañeros legisladores por corrupción y buscando la impugación del Presidente Samper. Su tenacidad le ganó tanto una popularidad desmedida como amenazas de muerte. Para su carrera presidencial de 2002 –su eslogan era “Colombia Nueva”– había perdido su popularidad, acusada de airear la ropa sucia de Colombia internacionalmente en su autobiografía publicada en francés. (Bruce-Hayes-Botero, pp94-97,136-137)

45. Los Derechos Humanos AFGC

Officers disciplined (Oficiales castigados): Modifica todas las casillas con cubos y Terror en 1 nivel hacia Apoyo Activo.

International human rights cartel (Cártel internacional por los derechos humanos): -1 de Ayuda por cada casilla con fichas AUC. Resta 1 dado de los Recursos del Gobierno.

Los debates en el Congreso de los EE.UU. sobre la financiación de la ayuda se centraron en las alegaciones referentes al abuso de los derechos humanos en todos los bandos, especialmente por parte de los grupos paramilitares y por el ejército colombiano. Las autoridades de Colombia tomaron medidas contra la conspiración militar-paramilitar, por ejemplo, en 2000, despidiendo a 388 oficiales militares y suboficiales por abuso de los derechos humanos y corrupción y acusando a varios generales. (RAND, p58) Para 2010, la Administración Obama certificó al Congreso que “años de reformas y entrenamiento [estaban] llevando a un respecto creciente por... los derechos humanos por parte de la mayoría de miembros de las Fuerzas Armadas [Colombianas].” Algunos observadores

externos decidieron que los cargos contra los derechos humanos habían ido demasiado lejos y constituían una “guerra de leyes” contra la autodefensa colombiana por parte de un “cártel internacional por los derechos humanos”. Ante este punto de vista, los críticos extranjeros –hostiles al mismo estado colombiano– permanecieron reticentes a reconocer cualquier progreso en los derechos humanos pese a la creciente popularidad nacional del ejército y del gobierno. (Murillo p19; CRS pp14-15,18-19,36; Marks pp129,137)

46. Limpieza AFCG

Ruthless elimination (Eliminación despiadada): Una Facción Insurgente ejecuta Terror gratuito con cualquier Guerrilla, elimina 2 fichas enemigas en la casilla y la cambia a Apoyo Pasivo u Oposición Pasiva (a menos que su Población sea 0). Se colocan 2 marcadores de Terror.

Los asesinatos por “limpieza social” aumentaron en Colombia a finales de los 90 y principios del 2000, mientras ambas guerrillas, la de izquierdas y la de derechas, buscaban consolidar el control eliminando personas consideradas inadaptadas o sospechosas de haber colaborado con el otro bando. (RAND p6-7) Los paramilitares defendían con antelación las áreas de las guerrillas sacando listas de potenciales simpatizantes de izquierdas y exterminándolos, o usando el terror al azar para sembrar el miedo y mostrar lo que podía ocurrir a cualquiera que apoyara a las FARC o al ELN. (Hristov pp74,92-94)

47. Pinto & del Rosario AFCG 2

Human rights investigators (Investigadores de los derechos humanos): Todas las Guerrillas AUC se activan. Todos los Policías pueden Asaltar gratis a las AUC como si fueran Tropas.

Prosecutors killed (Fiscales asesinados): Las AUC colocan 2 Guerrillas en Cúcuta, ejecutan Terror gratis allí, y vuelven a Ocultas 2 Guerrilla AUC cualquiera.

La policía y las autoridades judiciales colombianas que investigaban la implicación de la derecha en las masacres se convirtieron en objetivo de amenazas y asesinatos. (Hristov p133) En lo que aparentó ser uno de estos casos en 2001, la

fiscal especial de Cúcuta María del Rosario Silva Ríos y el que era entonces su sustituto, Carlos Arturo Pinto Bohórquez, fueron abatidos a tiros. Las autoridades procesaron posteriormente al comandante paramilitar regional Jorge Iván “La Iguana” Laverde Zapata por los asesinatos. El paramilitar desmovilizado Orlando Bocanegra Arteaga también reconoció su responsabilidad. (www.ElEspectador.com; www.ElTiempo.com)

48. Unión Sindical Obrera AFCG

AUC targets oil labor organizers (Las AUC fijan su objetivo en los organizadores de los sindicatos petrolíferos): Elimina 1 Base FARC o una Oposición adyacente a un oleoducto de Econ 3.

Labor backs FARC (Los sindicatos respaldan a las FARC): Modifica en un nivel hacia Oposición Activa 3 Ciudades que no sean Bogotá.

Los sindicatos de trabajadores –de los cuales se sospechaba que tenían un programa social similar a de las guerrillas rebeldes, y por lo tanto conspiraban con ellas– se convirtieron a menudo en blanco de la violencia paramilitar de la derecha. Las FARC y el ELN habían mantenido una fuerte presencia alrededor de la refinería de petróleo de Barrancabermeja en Santander, una fuente de hostilidades del poderoso sindicato de trabajadores petrolíferos Unión Sindical Obrera (USO). Las AUC entraron en el área en 2001, matando a 180 y desplazando a unos 4000, actos vistos popularmente como una continuación de los esfuerzos para suprimir la organización popular en la ciudad. El líder de las AUC Carlos Castaño envió un e-mail amenazador a la unión, declarando “objetivos militares” a todos los líderes de la USO y a los niños de miembros de la USO. (Murillo pp87-88; Hristov pp77,117,120)

49. Bloques ACGF 2

Militias defy Castaño (Las milicias desafían a Castaño): Elimina de manera permanente 3 Guerrillas AUC disponibles.

Independent militias join AUC (Las milicias independientes se unen a las AUC): Coloca una Guerrilla y una Base AUC en cualquier Departamento.

Las AUC aparecieron a mediados de los 90 como un paraguas para varias

organizaciones de “auto-defensa” nacionales (bloques). Una amalgama de grupos autónomos, las AUC eran menos cohesivas que las FARC. Diversos grupos poderosos, como el Bloque Central Bolívar, no reconocieron el liderazgo de las AUC, y los paramilitares lucharon varias guerras territoriales entre ellos. (RAND pp54-55; Hristov p70; Murillo p108; Brittain p126)

50. Carabineros ACGF

National police field forces (Fuerzas de campaña de la policía nacional): El Gobierno coloca hasta 3 Policías.

National police corruption (Corrupción de la policía nacional): Elimina 2 Policías cualesquiera o reemplázalas con Guerrillas AUC disponibles.

Durante los años de Pastrana y Uribe, Colombia estableció sistemáticamente la presencia policial en todas las provincias del país. Las áreas que se creían históricamente demasiado peligrosas para la presencia policial fueron asignadas a fuerzas de campaña de policía (Carabineros), similares en tamaño y naturaleza a las fuerzas locales del ejército pero más móviles y mejor armadas. (Marks pp136,145n38) Como con cualquier ejército, sin embargo, algunos policías fueron sospechosos de estar conspirando con los paramilitares, por ejemplo aceptando pagos de unidades paramilitares a cambio de protección armada mientras estas continuaban sus campañas terroristas. (Hristov, p87)

51. Pipeline Repairs (Reparaciones en Oleoductos) ACGF

Speedy patching (Parcheamiento rápido): Elimina todos los Sabotajes de Oleoductos o, si no hay, aumenta los Recursos del Gobierno en +12.

Security concerns hinder maintenance (Las preocupaciones por la seguridad dificultan el mantenimiento): Sabotea 3 Oleoductos con Guerrillas FARC en ellos o adyacentes. Las acciones de la guerrilla contra los oleoductos energéticos se convirtieron a menudo en carreras entre cuán a menudo podían los saboteadores dañar la línea y cuán rápido podían repararla los defensores. Los ataques al oleoducto clave de Caño-Limón en el norte de Colombia, en el apogeo de la guerrilla en 2001, lo tuvieron

cerrado 240 días ese año. (Ricks-Lightner p80) Ataques coordinados de las FARC ya en 2008 detuvieron la producción de unos 800.000 barriles de petróleo. (Brittain p23)

52. Castaño ACFG 2

AUC leader's memoir a best seller (Las memorias del líder de las AUC se convierten en un best seller): Modifica 2 Ciudades o Montañas en 1 nivel hacia Apoyo Activo.

Charismatic AUC political leader (Carismático líder político de las AUC): Coloca una Base AUC en una casilla con AUC, y después suma +1 Recurso a las AUC por cada una de sus Bases.

El carismático jefe de las AUC Carlos Castaño Gil concedió entrevistas que aparecieron publicadas internacionalmente y obtuvieron una cobertura media favorable para representar el movimiento como “tercer actor” políticamente legítimo del conflicto colombiano. El libro de 2001 *Mi confesión*, que afirmaba “revelar sus secretos”, se vendió en todas las ciudades principales de Colombia y se convirtió en uno de los libros más populares del país. (Murillo p99)

53. Criminal Air Force (Fuerza Aérea Criminal) ACFG

Insurgent access to small aircraft (Acceso de los insurgentes a pequeños aviones): Una Facción Insurgente mueve 1 o 2 Guerrillas entre 2 Departamentos y las vuelve a Ocultas.

Hacia 2004 las AUC estaban supuestamente en posesión de hasta 14 helicópteros de última generación y una docena de aviones pequeños. (Murillo p100) Castaño, el jefe de las AUC, afirmó en 2001 haber prestado los helicópteros al Cártel de Cali. (Chepesiuk p143) Hubo testigos que afirmaron haber visto helicópteros del Ejército desplegar a combatientes de las AUC a nuevas regiones o suministrarles munición y medicamentos mientras realizaban operaciones terroristas. (Hristov pp85,88) Algunos denunciaron que tropas con brazaletes de las AUC saltaron en paracaídas desde aviones militares a la región de Arauca para realizar una masacre. (Brittain p136)

54. Deserters & Defectors (Desertores & Escapados) ACFG

Elimina hasta a 2 Guerrillas o reemplázalas con Guerrillas disponibles de cualquier otra Facción.

Las filas de las AUC albergaban a numerosos desertores de las FARC, debido a la dura disciplina impuesta por las FARC y debido a que las AUC ofrecieron protección de las represalias de antiguos camaradas. (RAND p56) Castaño afirmó en 2000 que había 800 guerrilleros exizquierdistas entre sus fuerzas. Uno de estos desertores lideró el derechista Bloque Norte y Anori. Las AUC también ofrecieron sueldos mensuales a jóvenes desempleados que hubieran trabajado como sicarios para las organizaciones de drogas si servían como tropas de las AUC. (Hristov pp71,88,96,106)

55. DEA Agents (Agentes de la DEA) CGFA

Law enforcement assistance (Ayuda para el cumplimiento de la ley): Elimina un Cargamento y 5 Guerrillas Cártel cualesquiera.

Más Yanquis: Modifica en 1 nivel hacia Oposición Activa 3 casillas con fichas de los Cárteles.

La cooperación antinarcoóticos entre Colombia y EE.UU. prosperó especialmente a través de la Administración de Cumplimiento de Leyes sobre las Drogas estadounidense. Algunos consideran la caída del Cártel de Cali durante este período como la mayor victoria de la DEA. La relación, sin embargo, tuvo sus fricciones políticas, incluida una lucha bajo el mandato de Samper por cuánto control tendrían los colombianos sobre las actividades de la DEA en el país. La exageración en los medios colombianos puede haber añadido tensión: la prensa informó en 1995 de la presencia de más de 500 agentes de la DEA sólo en Cali, a pesar de que en realidad la agencia no tenía más de 2 o 3 allí a la vez. (Chepesiuk pp201-202,272)

56. Drogas La Rebaja CGFA 2

Cali cartel's drugstore chain seized (Cadena de droguerías del cártel de Cali capturada): Transfiere 9 Recursos de los Cárteles al Gobierno.

Retail Empire (Imperio de venta al por menor): Suma el doble de las fichas Cártel que haya en Ciudades a los Recursos de los Cárteles. Coloca entonces una Base Cártel en 2 Ciudades.

Los hermanos Rodríguez del Cártel de Cali usaron sus ganancias con la cocaína para construir un imperio comercial semi-legal cuyo corazón era la cadena de droguerías Drogas La Rebaja. El Gobierno se apoderó en 2004 de la cadena de 400 tiendas, acabando con el respaldo financiero de ese cártel.

57. Op Millennium CGFA

Colombian-US strike at Bernal syndicate (Ataque estadounidense-colombiano al sindicato Bernal): Reemplaza hasta 3 fichas de los Cárteles con Policía.

Investigation penetrated (Investigación penetrada): Reemplaza la Policía de 2 casillas con fichas Cártel disponibles.

Tras desmembrar los cárteles de Cali y Medellín, las autoridades colombianas y estadounidenses continuaron uniendo esfuerzos para capturar a los líderes de los descentralizados “cartelitos” supervivientes. La Operación Millenium en 1999 capturó al líder de la banda traficante Alejandro Bernal y liberó previamente al cofundador del Cártel de Medellín Fabio Ochoa. Pero quedaron unos setecientos pequeños cárteles de los que la policía colombiana y la DEA estadounidense tenían poco conocimiento. (Chepesiuk pp241,276-277; RAND pp15-16)

58. General Serrano CGAF

National Police hammer cartels (La policía nacional golpea a los Cárteles): Los Recursos de los Cárteles bajan en -6. Elimina todas las Guerrillas de los Cárteles.

Officials on cartel payroll (Oficiales en la nómina de los Cárteles): Los Cárteles relocalizan hasta a 4 Policías a otras casillas.

A mediados de los 90, la policía colombiana –vista tradicionalmente como corrupta, y muchos de cuyos miembros estaban al servicio del Cártel de Cali– declaró eficazmente la guerra a los traficantes de drogas. (Camacho-López p79) El aplicado y duro jefe de la Policía Nacional General Rosso José Serrano Cadena hizo limpieza y, desde finales de

1994, lideró el asalto al Cártel de Cali en estrecha colaboración con los EE.UU. (Chepesiuk pp xxi,192-197)

59. Salcedo CGAF 2

Cartel informant (Informante de los Cárteles): Todas las Guerrillas Cártel se Activan. Realiza un Asalto gratuito contra los Cárteles en todas las casillas.

Cali cartel security chief (Jefe de seguridad del cártel de Cali): Los Cárteles Ocultan todas sus Guerrillas y relocalizan hasta a 3 de ellas a cualquier sitio.

Jorge Salcedo era un miembro clave del equipo de inteligencia y seguridad del Cártel de Cali. El talentoso y carismático hijo de un general colombiano, tenía entrenamiento militar, experiencia en el campo de la contrainsurgencia, excelentes habilidades informáticas y hablaba un inglés fluido. Convertido en informante de las autoridades policiales estadounidenses, Salcedo abrió una ventana a las operaciones del Cártel de Cali y permitió la captura de sus líderes. (Chepesiuk pp137-138,212-219)

60. The Chess Player (El Ajedrecista) CGAF

Kingpin strategy scores (La estrategia del capo funciona): Elimina todas las fichas de los Cárteles de 2 Ciudades o Departamentos. Los Recursos del Gobierno aumentan en +6.

Cali's Gilberto Rodríguez Orejuela expands Empire (Gilberto Rodríguez Orejuela de Cali expande el imperio): Los Cárteles colocan 2 Bases disponibles en cada una de 2 Ciudades y Sobornan gratis en 1 casilla.

Menos violentos que el de Pablo Escobar de Medellín, los cofundadores del Cártel de Cali Gilberto (“El ajedrecista”, planificador estratégico del cártel) y Miguel Rodríguez Orejuela (“El Señor”, jefe del cártel) sólo se convirtieron en una prioridad para el Gobierno tras la muerte de Escobar a finales de 1993 y a raíz de que un escándalo de financiación de drogas alcanzara a la presidencia de Ernesto Samper en 1994. Una estrategia colombiano-estadounidense para combinar pistas y centrar recursos en la captura de los líderes de los cárteles consiguió el arresto de los hermanos Rodríguez en 1996 y su extradición a los

EE.UU. en 2005. (Camacho-López pp78-79; Chepesiuk, pp xxi,22-23,68,95,202,269-270)

61. Air Bridge (Puente Aéreo) CFGA 2

Peruvian coca supply controlled (Suministro de coca peruana controlado): Elimina todas las fichas de los Cártels de 1 Ciudad. Los Recursos de los Cártels bajan en -6.

Colombian coca growers fill Peruvian void (Los recolectores de cocacolombianos llenan el vacío peruano): Coloca 1 Base Cártel en 3 Departamentos que no tengan fichas de los Cártels.

Tradicionalmente, el grueso de la coca procesada en cocaína en Colombia había sido cultivado en Perú o Bolivia. Una estrategia de “puente aéreo” peruano-estadounidense para vedar las entregas de coca a Colombia negó a los traficantes colombianos la mayoría de su cosecha de los Andes centrales, con el efecto no pretendido de animar al cultivo de coca dentro de Colombia. Entre 1995 y 1999, Colombia se convirtió en el centro de todas las etapas de la producción de cocaína, desde la cosecha a la entrega. (RAND pp12,20-21; Camacho-López pp 82-83)

62. Amazonía CFGA 2

Brasilia's Op Cobra blocks border (La Operación Cobra de Brasilia bloquea la frontera): Elimina hasta 3 fichas Insurgentes de Bosques con Población 0.

Jungle landing strips (Pistas de aterrizaje en la jungla): Coloca 1 Base Cártel en Guainía, Vaupés, y Amazonas.

Las tierras bajas del este de Colombia, que comprenden el 60 por ciento del territorio nacional pero sólo el 4 por ciento de la población, formaban una vasto vacío interior para ser llenado por los grupos ilegales. La presión del Gobierno a finales de los 90 y principios de los 2000 empujó a estos grupos –plantadores de coca y FARC por igual– incluso aún más adentro en sus santuarios en la jungla. Brasil compartió un interés con Colombia en controlar la vasta frontera amazónica. Así que buscó bloquear los vuelos diarios clandestinos entre Colombia y su espacio aéreo y, con las autoridades colombianas, desmanteló numerosas pistas de aterrizaje cerca de la frontera. En 2000, lanzó la Operación

Cobra, que duró 3 años, para aumentar su presencia fronteriza mediante el despliegue de 6.000 tropas brasileñas en la región. (Marks p129; RAND pp66,90-91)

63. Narco-War (Guerra Narco) CFGA 2

Rival syndicates go for the throat (Los sindicatos rivales se tiran a la yugular): En cada casilla con Guerrillas de los Cártels, elimina todas menos 1; los Cártels realizan Terror gratuito con esa 1. Señala a los Cártels como No Elegibles para la siguiente carta.

El Cártel de Medellín de Pablo Escobar se convirtió en 1993 en una batalla ojo por ojo con un grupo vigilante (“Los Pepes”) respaldado por el Cártel de Cali, una narco-guerra que jugó un papel sustancial en la caída de Escobar. (Chepesiuk pp139-142) La lucha entre los cárteles hacia finales de los 90 permaneció como una de las principales causas de los 30.000 asesinatos anuales del país. (RAND p17)

64. Cocaine Labs (Laboratorios de Cocaína) CFGA 2

FARC taps suppliers (Las FARC se aprovechan de los suministradores): Coloca un Cargamento con una Guerrilla FARC en la misma casilla que una Base Cártel.

Well-oiled industry (Industria bien engrasada): Por cada Base Cártel, los Recursos de los Cártels aumentan en +2 si es en Ciudad y +1 si es en Departamento.

La industria ilícita de la droga en Colombia se erigió sobre una larga tradición de contrabando latinoamericano. Inicialmente sólo requería la inversión de laboratorios urbanos para procesar la cosecha rural en cocaína y heroína. Con las décadas, los cárteles se convirtieron en empresas a gran escala. El Cártel de Cali presumía de casas seguras por toda la ciudad y de una red de inteligencia con recepcionistas de hoteles, policías corruptos, vendedores callejeros y 5.000 taxistas. Con la disolución de los grandes cárteles urbanos a mediados de los 90, los beneficios bajaron, pero la industria continuó. (Camacho-López pp61,64-67,82-84; Chepesiuk pp203-204) Las FARC ayudaron a llenar cualquier vacío. Por una cuota, protegían los laboratorios de cocaína y las pistas de aterrizaje, transportaban

precursores químicos y cargaban la cocaína refinada. (RAND pp32-33)

65. Poppies (Amapolas) C FAG

Growers and Government eradication focus on heroin source (Los cultivadores y la erradicación del Gobierno se centran en las fuentes de heroína): Coloca o elimina 1 Cargamento o Base Insurgente en cualquier Departamento de Montaña.

En los 90, Colombia se había convertido en el mayor productor de plantas de opio y de heroína refinada del hemisferio occidental (aunque Asia producía bastante más), con unas 7.500 hectáreas cultivando amapolas en 1999. Los vecinos de las regiones cafeteras habían reaccionado a la acusada bajada de los precios del café cambiándose a las amapolas, y el Gobierno respondió rápidamente con fumigaciones aéreas. (RAND pp12-13; Chepesiuk p27; Hristov p191)

66. Tingo María C FAG 2

Coca crop fails (La cosecha de coca falla): Elimina 3 Bases Cártel de Bosques.

Hearty coca variety (Abundante variedad de coca): Respetando los límites de apilamiento, coloca Bases disponibles de los Cárteles en todas las casillas de Bosque que ya tengan una.

Bajo la presión para cambiar el cultivo a un terreno menos ideal debido a la fumigación para erradicar la coca por parte del Gobierno, los cultivadores se adaptaron desarrollando nuevas variedades de la planta de la coca. Una de estas variedades, la Tingo María, producía 3 veces más coca que la planta tradicional (RAND p66)

67. Mexican Traffickers (Traficantes Mexicanos) C AGF

Major shipment busted en route (Cargamento importante capturado en ruta): Los Recursos de los Cárteles bajan en -10.

IMPULSO INSURGENTE

New routes to US market (Nuevas rutas hacia el mercado estadounidense): En esta Fase de Recursos, los Cárteles suman Recursos igual a 4x sus Bases.

El Cártel de Cali se había apoyado en sus propias redes de entrega para llevar la cocaína al mercado estadounidense. La interrupción de esas rutas de distribución

del cártel a través del Caribe y el desmantelamiento del propio Cártel en 1995-1996 creó oportunidades para que los traficantes mexicanos proporcionaran a los mayoristas colombianos servicios de entrega y venta al por menor. Ya antes de la Operación Millenium, el grupo Bernal colombiano estaba trabajando con un cártel con base en Ciudad Juárez para entregar 20-30 toneladas mensuales de cocaína en EE.UU. Los mexicanos dominaron pronto la distribución de cocaína en EE.UU. con redes más extensas y eficientes.

68. Narco-Subs (Submarinos Narco) C AGF 2

Submersibles seized (Submarinos capturados): Elimina 2 fichas o hasta 2 Cargamentos de los Cárteles de casillas costeras.

Littoral stealth (Acción furtiva en el litoral): Los Recursos de los Cárteles aumentan en +2 por cada ficha Cártel en casilla costera.

Una incursión de la policía colombiana antes del amanecer en un almacén de Bogotá en el 2000 dio con un submarino de 30 metros en construcción, un proyecto conjunto entre un cártel colombiano y la mafia rusa previsto para pasar toneladas de cocaína de contrabando. (Chepesiuk pp227-8)



69. Riverines & Fast Boats (Patrulleras Fluviales y Lanchas Motoras) C AGF

Mueve cualquier número de tus cubos o Guerrillas de 1 casilla a través de una cadena de hasta 3 Departamentos adyacentes. Puedes entonces ejecutar una Op gratuita que no sea Patrullar o Marchar en la casilla de destino final.

Colombia tiene dos ríos principales —el Magdalena y el Cauca— que fluyen de sur a norte a lo largo de los Andes, numerosos ríos mayores que desaguan en las llanuras

orientales y llegan hasta el Amazonas, y costa tanto en el Pacífico como en el Atlántico. En total, 18.000 km de ríos navegables en Colombia sirven como autopistas para las fuerzas gubernamentales, guerrillas y cargamentos de droga. Para explotar y controlar estos canales, el Gobierno, con apoyo de los EE.UU., estableció en 1999 una brigada de patrulleras de 5 batallones repartidos por todo el país. Mientras tanto, las AUC dispusieron de grandes números de lanchas motoras con ametralladoras montadas para su guerra con las FARC. Y, en las costas, los narcotraficantes y las guerrillas colombianas usaron lanchas que superaban a las de las armadas regionales. (RAND pp xix,33,65,86,97; Hristov p190; Bruce-Hayes-Botero p90; Murillo p100)

70. Ayahuasca Tourism (Turismo Ayahuasca) CAFG

Eco-tourism helps trade balance (El turismo ecológico ayuda a cambiar el equilibrio): Los Recursos del Gobierno aumentan en +6 por cada Bosque sin Guerrillas.

Eco-tourists taken (Turistas ecológicos capturados): Una Facción ejecuta Terror gratuitamente con 1 Guerrilla en cada Bosque y gana +3 Recursos por Terror. Colombia alberga algunos de los más prístinos bosques tropicales de Sudamérica, atrayendo a un creciente comercio ecoturístico (localmente conocido como turismo Ayahuasca). Las compañías farmacéuticas habían mostrado un creciente interés en los bosques colombianos por sus medicinas potenciales. La asombrosa variedad de especies también mantiene una próspera exportación ilegal de animales. (Ricks-Lightner pp12-13)

71. Darién CAFG

Arms traffic interdicted (Tráfico de armas prohibido): Elimina una Guerrilla de Chocó; su Facción pierde +5 Recursos.

Border sanctuary (Santuario fronterizo): Coloca 1-2 Bases en Panamá. Es un Bosque de Pob 0. El Barrido no Activa las Guerrillas allí.

Las reservas de armas de las guerras civiles en El Salvador y Nicaragua en los 80 fueron una de las fuentes principales de armas pasadas de contrabando a Colombia.

Las armas de América Central llegaron en parte a través de una red de senderos bajo la triple cubierta forestal de la provincia panameña de Darién, que hace frontera con Colombia. La misma red servía a los contrabandistas de droga en dirección opuesta. Las FARC mantenían supuestamente 2 unidades de tamaño batallón y una gran base de logística y apoyo en Darién, superando en armamento a los panameños. (RAND pp35,36f,85-86)

72. Sicarios CAFG 2

Hired drug guns unreliable (Asesinos a sueldo de la droga poco fiables): Reemplaza todas las Guerrillas Cártel de 2 casillas con otras Guerrillas.

Unemployed ready to work for syndicates (Desempleados listos para trabajar para los sindicatos): Coloca todas las Guerrillas Cártel disponibles en casillas con Bases de los Cárteles.

Los grandes traficantes de drogas y los grupos guerrilleros colombianos crearon un tipo social violento: el sicario, un joven pobre, normalmente urbano, que por una suma de dinero mataba a los oponentes de otro cártel. En los 80, el grupo guerrillero M19, antes de su desmovilización, organizó y entrenó a estos jóvenes urbanos, que posteriormente se convirtieron en gánsteres que se vendían al mejor postor, normalmente los cárteles. (Camacho-López pp79-80) Las AUC, a su vez, ofrecieron pagas mensuales a jóvenes desempleados que sirvieran como tropas AUC. (Hristov p96) Finalmente, ex-luchadores de las AUC con pocas alternativas se convirtieron a menudo en sicarios de los traficantes de droga. (Hristov p155)

FUENTES SELECCIONADAS

(aproximadamente, de Derecha a Izquierda)

“Insights from Colombia’s ‘Prolonged War’” por Carlos Alberto Ospina Ovalle, *JFQ*, número 42, 4º trimestre 2006. La importancia de la estrategia, doctrina y legitimidad en la guerra interna, del arquitecto de la moderna COIN colombiana.

“Colombia—Learning Institutions Enable Integrated Response” por Thomas A. Marks, *Prism* 1, No.4, agosto 2010. Cómo

el ejército y el Gobierno colombiano aprendieron la COIN durante el período del juego y ganaron a las FARC y a las AUC.

Colombian Labyrinth—The Synergy of Drugs and Insurgency and Its Implications for Regional Stability por Angel Rabasa y Peter Chalk, RAND, 2001. Desde la mitad del período del juego, una visión estadounidense de cómo ganar como el Gobierno.

Colombia—Issues for Congress por June Beittel, Congressional Research Service (CRS), March 2011. Retrospectiva sobre el progreso de la COIN y los antinarcóticos, según la evaluación del Congreso de los EE.UU.

Drug Lords—The Rise and Fall of the Cali Cartel por Ron Chepesiuk, Milo Books Ltd, 2003. Centrado en la ayuda estadounidense al Gobierno en la lucha contra el último cártel escandaloso.

Insurgency & Terrorism—From Revolution to Apocalypse por Bard O’Neill, Potomac Books, Inc., 2005. Debate especulativo sobre la insurgencia y la COIN, incluyendo la naturaleza de las insurgencias igualitarias (FARC), conservadoras (AUC) y comerciales (Cárteles) a lo largo del mundo.

Colombia: d20—Guerilla Warfare por Tom Ricks y Ken Lightner, Holistic Design Inc., 2003. Trasfondo para juego de rol sobre el conflicto colombiano, incluyendo los aspectos económico y cultural.

“From Smugglers to Drug Lords to Traquetos—Changes in Illicit Colombian Drug Organizations” por Álvaro Camacho Guizado y Andrés López Restrepo, *Peace, Democracy, and Human Rights in Colombia*, University of Notre Dame Press, 2007. Cómo los grandes cárteles aprendieron a descentralizarse y a mantener un perfil bajo.

Hostage Nation—Colombia’s Guerrilla Army and the Failed War on Drugs por Victoria Bruce y Karin Hayes, con Jorge Enrique Botero, Alfred A. Knopf, 2010.

Las historias de los más famosos rehenes de las FARC durante el período Uribe.

Colombia and the United States—War, Unrest and Destabilization por Mario A. Murillo, Seven Stories Press, 2003. Debate sobre el desarrollo, naturaleza y capacidades de las AUC; ve el diseño del Gobierno en la formación y tolerancia de los paramilitares.

Blood and Capital—The Paramilitarization of Colombia por Jasmin Hristov, Ohio University Press, 2009. Un catálogo de los abusos de los derechos humanos por parte de las AUC y del Ejército, sujetos aquí a los intereses de clase y a la complicidad del Gobierno.

Revolutionary Social Change in Colombia—The Origin and Direction of the FARC-EP por James J. Brittain, Pluto Press, 2010. El punto de vista marxista del conflicto y el porqué las FARC están destinadas a ganar.

LISTADO DE CARTAS

GFAC

1. 1st Division
2. Ospina & Mora
3. Tapias

GFCA

4. Caño Limón - Coveñas
5. Occidental & Ecopetrol
6. Oil Spill

GAFC

7. 7th Special Forces
8. Fuerza Aérea Colombiana
9. High Mountain Battalions

GACF

10. Blackhawks
11. National Defense & Security Council
12. Plan Colombia

GCFA

13. Plan Meteoro
14. Tres Esquinas
15. War Tax

GCAF

16. Coffee Prices
17. Madrid Donors
18. NSPD-18

FGAC

19. General Offensive
20. Mono Jojoy 2
21. Raúl Reyes 2

FGCA
 22. Alfonso Cano
 23. DoD Contractors
 24. Operación Jaque
FAGC
 25. Ejército de Liberación Nacional 2
 26. Gramaje 2
 27. Misil Antiaéreo
FACG
 28. Hugo Chávez
 29. Kill Zone
 30. Peace Commission 2
FCCA
 31. Betancourt
 32. Secuestrados 2
 33. Sucumbíos
FCAG
 34. Airdropped AKs
 35. Crop Substitution
 36. Zona de Convivencia
AGFC
 37. Former Military 2
 38. National Coordination Center 2
 39. Soldados campesinos
AGCF
 40. Demobilization
 41. Mancuso 2
 42. Senado & Cámara
AFGC
 43. Calima Front
 44. Colombia Nueva
 45. Los Derechos Humanos
AFCG
 46. Limpieza
 47. Pinto & del Rosario 2
 48. Unión Sindical Obrera
ACGF
 49. Bloques 2
 50. Carabineros
 51. Oleoline Repairs
ACFG
 52. Castaño 2
 53. Criminal Air Force
 54. Deserters & Defectors
CGFA
 55. DEA Agents
 56. Drogas La Rebaja 2
 57. Op Millennium
CGAF
 58. General Serrano
 59. Salcedo 2
 60. The Chess Player
CFG
 61. Air Bridge 2
 62. Amazonía 2

63. Narco-War 2
CFAG
 64. Cocaine Labs 2
 65. Poppies
 66. Tingo María 2
CAGF
 67. Mexican Traffickers
 68. Narco-Subs 2
 69. Riverines & Fast Boats
CAFG
 70. Ayahuasca Tourism
 71. Darién
 72. Sicarios 2
 73-76. Propaganda!

CRÉDITOS

Diseño del Juego: Volko Ruhnke

Desarrollo: Joel Toppen

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

Mapa y Fichas: Chechu Nieto, Xavier Carrascosa

Cartas: Mark Simonitch y Chechu Nieto

Reglas y Tablas: Mark Simonitch y Charles Kibler

Playtest: *Solitaire Aces*—Steve Caler, James “Norbert” Stockdale, Todd Quinn; *2-Player Remoras*—Jeremy Antley, Mike Owens; *3-Player Home Front*—Andrew Ruhnke, Daniel Ruhnke; *Cartels Kingpin*—Darién Fenoglio; *Team Bogotá*—Juan Francisco Torres; *Devil’s Advocates*—Jeff Baker, John Gitzen, Dan McGuire, Patrick Neary, Joel Tamburo; *Demo King*—Mark Mitchell; *Guerrilleros*—Paul Aceto, Wendell Albright, Mike Bertucelli, Jeff Grossman, Igor Horst, Michael Lessard, Fred Manzo, Tim Porter, Stéphane Renard, Martin Sample, Roger Taylor.

Módulo VASSAL: Joel Toppen

Imágenes: 1st Division, Ospina & Mora, High Mountain Battalions, Plan Meteoro, Kill Zone, Soldados Campesinos, National Coordination Center, Carabineros—Tom Marks; Caño Limón-Coveñas—Sémhur; Occidental & Ecopetrol—Pedro Filipe; War Tax, Colombia Nueva —Julián Ortega Martínez & equinoXio; DoD Contractors—P Alejandro Diaz; Gramaje—Luis Acosta; Hugo Chávez—Presidencia Argentina; Peace Commission—Germán Cabrejo; Secuestrados—Paola Vargas & equinoXio; Former Military—TerceraInformacion.es; Calima Front—La FM; Senado &

Cámara— Leandro Neumann Ciuffo; Pinto & del Rosario—Louise Wolff; Unión Sindical Obrera—Mennonot; Bloques—Silvia Andrea Moreno; Castaño—Socialist Worker; Criminal Air Force—Mabadia71; Deserters & Defectors—John Jairo Bonilla; Drogas La Rebaja—jthadeo; Amazonía—Navy of Brazil; Narco-War—F3rn4nd0; Cocaine Labs—Valter Campanato ABR; Tingo María—H Zell; Darién—Christian Ziegler; Sicarios—Luis Pérez.

Coordinación de Producción: Tony Curtis
Productores: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley y Mark Simonitch

Traducción al castellano: Luis E. Hernández Agüe

LISTA DE CASILLAS

Ciudades	Pob
Bogotá & Villavicencio	8
Cali	3
Medellín	3
Bucaramanga	2
Ibagué & Pereira	2
Santa Marta & Barranquilla	2
Cartagena	1
Cúcuta	1
Neiva	1
Pasto	1
Sincelejo & Montería	1
Población Total: 25	

Departamentos	Tipo	Pob
Antioquia - Bolívar	Mont.	2
Huila - Tolima	Mont.	2
Santander - Boyacá	Mont.	2
Arauca - Casanare	Prad.	1
Atlántico - Magdalena	Bosque.	1
Cesar - La Guajira	Mont.	1

Chocó - Córdoba	Bosque.	1
Guaviare	Bosque.	1
Meta East	Prad.	1
Meta West	Bosque.	1
Nariño - Cauca	Bosque.	1
Putumayo - Caquetá	Bosque.	1
Amazonas	Bosque.	0
Guainía	Bosque.	0
Vaupés	Bosque.	0
Vichada	Prad.	0

Población Total: 15

Líneas de Comunicaciones Tipo Econ

Arauca - Cúcuta	Oleo	3
Cúcuta - Ayacucho	Oleo	3
Ayacucho - Sincelejo	Oleo	3
Bucaramanga - Ayacucho	Oleo	2
Ayacucho - Barranquilla	Oleo	2
Medellín - Sincelejo	Oleo	2
Neiva - Bogotá	Oleo	2
Yopal - Bogotá	Oleo	2
Bogotá-Ibagué-Bucaramanga	Oleo	2
Cartagena - Sincelejo	Oleo	1
Medellín - Ibagué	Oleo	1
Ibagué - Cali	Oleo	1
Cali - Buenaventura	Oleo	1
Cartagena - Barranquilla	Ctra.	1
Bogotá - San José	Ctra.	1
Cali - Pasto	Ctra.	1
Neiva - Pasto	Ctra.	1
Pasto - Tumaco	Ctra.	1

Población Total: 30

GMT Games, LLC

P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308

www.GMTGames.com

© 2012 GMT Games, LLC

ANDEAN ABYSS

FRONT

1212

Senado Senado Senado

Darwin

FARC Zone

Oppose Bases

Total Support

NSDC

Taplas

Black Hawks

Aid

Prop Card

Daphia

1st Div

7th SF

Melinco

Min Bas

OVERFLOW A

OVERFLOW B

Counter Art by Charles Niles and Kevin Carter/Artists

© 2012 GMT Games, LLC

ANDEAN ABYSS

BACK

1212

FARC Control

Passive Support

Total Support

Aid

Prop Card

Daphia

1st Div

7th SF

Melinco

Min Bas

OVERFLOW B

OVERFLOW A

Counter Art by Charles Niles and Kevin Carter/Artists

© 2012 GMT Games, LLC