

## ANDEAN ABYSS

Insurgencia y contrainsurgencia  
en Colombia, *COIN Series Vol. 1*

### REGLAMENTO

de Volko Ruhnke

(Traducción de Luis H. Agüe)

### CONTENIDO

1. Introducción. . . . .	1
2. Secuencia de Juego. . . . .	5
3. Operaciones. . . . .	7
4. Actividades Especiales. . . . .	10
5. Eventos. . . . .	13
6. Rondas de Propaganda. . . . .	14
7. Victoria. . . . .	16
8. Facciones Sin Jugador. . . . .	17
Despliegue. . . . .	22
Índice de Términos Clave. . . . .	23
Fuerzas Disponibles. . . . .	26

### 1.0 INTRODUCCIÓN

*Andean Abyss* es un juego para 1 a 4 jugadores que reproduce el conflicto insurgente y contrainsurgente (COIN) de Colombia durante los años 90 y los primeros 2000. Cada jugador asume el rol de una Facción que busca dirigir los asuntos colombianos: el Gobierno (Gob) o 1 de 3 Facciones Insurgentes: las FARC marxistas, los “paramilitares” derechistas AUC o los Cárteles narcotraficantes. Usando acciones militares, políticas y económicas y explotando diversos eventos, los jugadores construyen y maniobran fuerzas para influir en la población, extraer recursos o conseguir de cualquier otra forma los objetivos de su Facción. Un mazo de cartas regula el orden de turno, eventos, comprobación de la victoria y otros

procesos. Las reglas pueden gobernar Facciones Sin jugador, permitiendo partidas en solitario, con 2 jugadores, o con múltiples jugadores.

*Andean Abyss* es el primer volumen de una serie de juegos COIN en preparación que usarán reglas similares para cubrir toda una diversidad de insurgencias modernas. Este reglamento lista y describe términos claves en un índice en las páginas 23-26. Las funciones más importantes del juego están resumidas en varias hojas de ayuda. El despliegue del juego se explica en la página 22 de este reglamento.

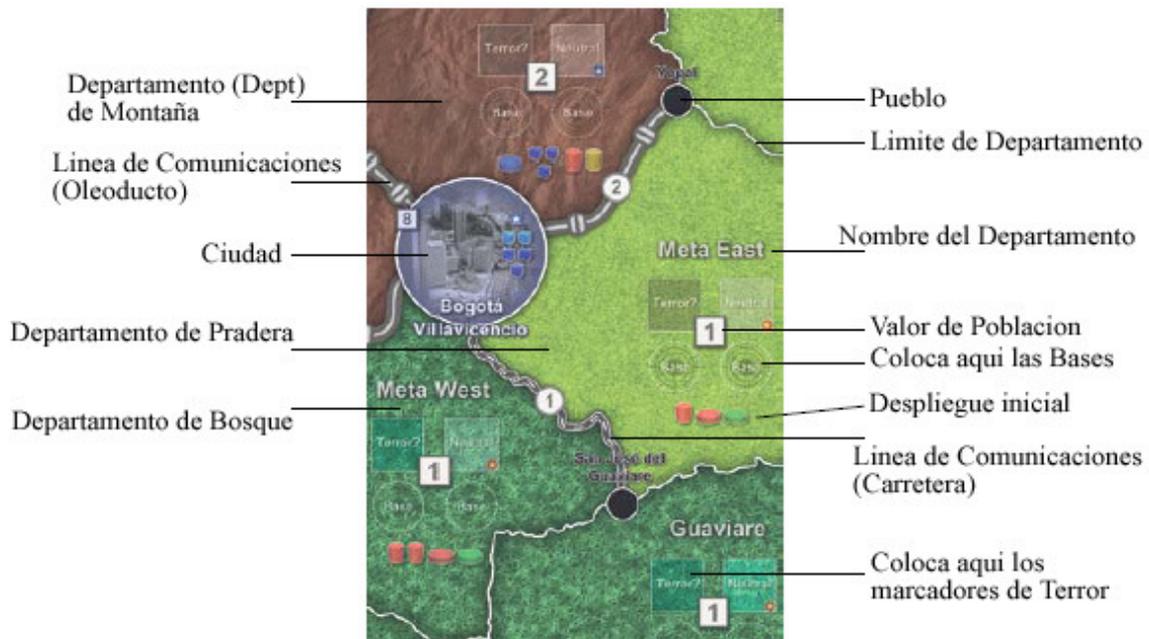
### 1.1 Transcurso General de la Partida

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

### 1.2 Componentes

Un juego completo de *Andean Abyss* incluye:

- Un tablero montado de 55x85 cm.
- Un mazo de 76 cartas.
- 156 fichas de madera en azul oscuro y azul claro, rojo, verde y amarillo, algunas de ellas con relieve (1.4; véase “Fuerzas Disponibles en la contraportada del reglamento para un listado completo).
- 8 cilindros con relieve (1.7, 2.2).
- 6 peones negros y 6 peones blancos (3.1.1).
- Una plantilla de marcadores.
- Una hoja de Secuencia de Juego y de Mapa de Planificación.
- 4 ayudas desplegadas para Facciones de jugadores.



- 2 ayudas desplegables para Facciones Sin Jugador.
- 3 dados de 6 caras: 1 rojo, 1 amarillo, 1 verde,
- Un manual con el transfondo.
- Este reglamento.

### 1.3 El Mapa

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

**1.3.1 Casillas de Mapa.** Las casillas de mapa incluyen Departamentos rurales (Depts), Ciudades urbanas y Líneas de Comunicaciones (LdCs) entre ellos. Pueden colocarse fuerzas en todas las casillas, incluidas las LdCs.

**1.3.2 Departamentos.** Cada Departamento muestra un valor de Población (Pob) de 0, 1 o 2 que afecta a la victoria por medio de Apoyo u Oposición al Gobierno (1.6) y a algunas Operaciones Insurgentes (3.3). Los Departamentos se distinguen además por el terreno como Bosque Tropical (Bosque), Montaña, o Pradera, afectando a algunas Operaciones COIN (3.2) y Eventos (5.0).

**1.3.3 Ciudades.** Cada Ciudad muestra similarmente un valor de Población de 1 a 8 (cada valor de Población representando un millón de colombianos).

**1.3.4 LdCs.** Cada Línea de Comunicaciones (LdC) muestra un valor Económico (Econ) de 1 a 3 que afecta a los Recursos del Gobierno (1.7). Las LdCs se distinguen además como Carreteras u Oleoductos. Los Oleoductos tienden a tener un valor económico superior y afectan a ciertos Eventos.

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las LdCs representan también otras arterias e infraestructuras de transporte como líneas de energía que corren paralelas a carreteras y oleoductos.*

**1.3.5 Países Extranjeros.** El mapa incluye partes de Brasil, Ecuador, Panamá, Perú y Venezuela. No son casillas (1.3.1) a menos y hasta que lo especifique un Evento (5.0).

*EJEMPLO: El Evento "Darién" convierte a Panamá en un Departamento de Bosque con Población 0 para cualquier propósito, excepto que las Operaciones de Barrido no Activan Guerrillas allí (3.2.3).*

*NOTA: Venezuela está junto a Guainía, pero no a Vaupés, afectando al Evento "Hugo Chávez".*

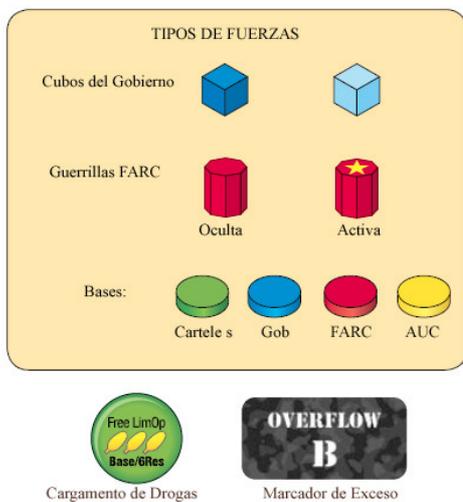
**1.3.6 Adyacencia.** La adyacencia afecta al movimiento de las fuerzas y a la implementación de ciertos Eventos. 2

casillas cualesquiera que cumplan las siguientes condiciones están adyacentes:

- Casillas que limitan (se tocan) una con la otra.
- Departamentos separados por LdCs.
- LdCs o Departamentos separados por Pueblos.

*NOTA: Los Pueblos no son Casillas; simplemente separan LdCs o Departamentos.*

**1.3.7 Costas.** Las casillas adyacentes a áreas azules son de costa, afectando al Evento “Narco-Subs”.



### 1.4 Fuerzas

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

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Bases no sólo representan instalaciones para entrenamiento y vivaque sino también, en el caso de los Insurgentes, para administración política, así como campos de coca o de amapolas y laboratorios de procesamiento.*

*COMENTARIO AL JUEGO: Usa las casillas de “Exceso” (Overflow) para las fuerzas que excedan el espacio de una Ciudad o de un Departamento más pequeño en el mapa; coloca el correspondiente marcador de Exceso en esa casilla.*



**EJEMPLO DE ADYACENCIA:** Los 4 Departamentos y las 4 LdCs que rodean el Pueblo de Ayacucho están todos adyacentes unos a otros porque están separados por un Pueblo. Antioquia y el Departamento de Bosque al oeste están adyacentes porque están separados por una LdC.

**1.4.1 Disponibilidad y Eliminación.** El inventario mostrado en la tabla “Fuerzas Disponibles” en la última página de este reglamento limita el número de fichas que puede haber en juego. Mantén las fuerzas que no estén en el mapa en las áreas de almacenamiento “Fuerzas Disponibles” (*Available Forces*). (Coloca las Bases en el círculo vacío con el número más alto, revelando el número de Bases en el mapa para ayudar a contabilizar la victoria, 7.0).

- Sólo se pueden colocar o reemplazar fuerzas de entre aquellas disponibles en las áreas de almacenamiento. Ignora cualquier instrucción referente a colocar fuerzas si el tipo apropiado no está disponible porque ya está en el mapa (elimina esas piezas en lugar de reemplazarlas; véase también el siguiente punto).

- **Importante:** Una Facción de jugador que está ejecutando una Operación, Actividad Especial o Evento puede eliminar sus propias piezas para dejarlas en Fuerzas Disponibles. *EJEMPLO: Insurgentes sin Guerrillas Disponibles podrían eliminar Guerrillas durante un Reagrupamiento (3.3.1) para que pasen a estar Ocultas.*

- Una vez se ha escogido como objetivo a una Facción enemiga, es obligatorio eliminar fichas hasta el alcance de la capacidad de la Facción ejecutora. *EJEMPLO: Un Asalto Gubernamental (3.2.4) con 3 Tropas en Bosque debe eliminar 3 fichas Activas si hay al menos ese número entre las de las Facciones objetivo.*

**1.4.2 Apilamiento.** No más de 2 Bases (sean de la Facción que sean) pueden ocupar un mismo Departamento o Ciudad. Las Bases no pueden ocupar LdCs. Las fuerzas Gubernamentales no pueden ocupar una Zona de las FARC (6.4.4). (Véase también el Evento “Sucumbíos” referente a Ecuador.) Ignora cualquier instrucción (como las de Operaciones o Eventos) referente a colocar o mover fuerzas si un apilamiento fuera así excedido. Excepto lo visto anteriormente, cualquier número de cubos Gubernamentales y de Guerrillas puede ocupar una casilla.



**1.4.3 Oculta/Activa.** Las Guerrillas están o bien Ocultas –con el lado del símbolo bocabajo– o Activas, con el símbolo boca arriba. Las Bases, Tropas y la Policía siempre están Activas. Siempre que despliegues Guerrillas colócalas Ocultas (incluso si estás reemplazando una ficha).

*Nota: A menos que las instrucciones especifiquen Guerrilla “Oculta”, basta con “Activar” Guerrillas ya activas (permanecen activas).*

## 1.5 Jugadores y Facciones

*Andean Abyss* puede jugarse con 1-4 jugadores. El 1º jugador juega con el Gobierno (azul), el 2º con las FARC (rojo), el 3º las AUC (amarillo), y el 4º los Cárteles (verde) (2.1). (Si se prefiere, el 3º jugador en una partida de 3 jugadores puede jugar con los Cárteles en lugar de con las AUC.) Cada una de estas Facciones es enemiga de todas las demás. Las Facciones

sobrantes son Facciones Sin Jugador; sus acciones son gobernadas por las reglas de la sección 8. Véase el manual para un Resumen del Rol de cada Facción.

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

- Con 3 jugadores, las AUC controlan los Cárteles.
- Con 2 jugadores, el Gobierno controla las AUC; las FARC controlan los Cárteles.

El juego sólo se detiene para una comprobación de victoria (6.1) si todas las Facciones de un jugador cumplen las condiciones.

Tras una última Propaganda, usa el margen de victoria más bajo de las Facciones de cada jugador (7.3). Los jugadores no pueden transferir (1.5.1) voluntariamente entre sus propias Facciones.

**1.5.1 Negociación.** Los jugadores pueden llegar a cualquier acuerdo mutuo dentro de las reglas, pero sólo pueden transferirse voluntariamente Recursos (1.7) o Cargamentos (4.5.3). Todas las negociaciones son abiertas. Las reglas no atan a los jugadores a los acuerdos.

## 1.6 Apoyo y Oposición

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

**1.6.1** Las Ciudades y Departamentos con al menos 1 de Población (1.3.2-3) siempre muestran 1 de 5 niveles de Apoyo u Oposición del pueblo al Gobierno, que pueden cambiar durante la partida:

- Apoyo Activo
- Apoyo Pasivo
- Neutralidad
- Oposición Pasiva
- Oposición Activa

**1.6.2** Muestra el Apoyo o la Oposición Activos o Pasivos con marcadores colocados en cada Ciudad o Departamento. Muestra las casillas Neutrales con la ausencia de estos marcadores. El

Apoyo/Oposición Activo cuenta el doble para el Apoyo/Oposición Total (1.6.3).

*NOTA: Las LdCs (1.3.4) y los Departamentos con Población 0 nunca tienen marcadores de Apoyo u Oposición (son siempre neutrales).*

### 1.6.3 Apoyo Total y Oposición Total.

La victoria del Gobierno o de las FARC depende del valor total de Apoyo u Oposición de la población (más Bases FARC, 7.2), respectivamente. Modifica el “Apoyo Total” u “Oposición + Bases” en el contador numerado del borde del mapa según la siguiente casilla conforme tenga lugar cualquier cambio en Apoyo, Oposición o número de bases FARC.

#### Ecuaciones de Apoyo y Oposición Totales:

##### El Apoyo Total es igual:

$(2 \times \text{Población en Apoyo Activo}) + (1 \times \text{Población en Apoyo Pasivo})$

##### La Oposición Total es igual:

$(2 \times \text{Población en Oposición Activa}) + (1 \times \text{Población en Oposición Pasiva})$

##### La Oposición + Bases es igual:

Oposición Total + Número de Bases FARC en el mapa

### 1.7 Recursos y Ayuda

En cualquier momento, cada Facción tiene entre 0 y 99 Recursos que usa para pagar Operaciones (3.0). Durante algunas Rondas de Propaganda (6.3.1) y Eventos, se añade un nivel de Ayuda (entre 0 y 29) a los Recursos del Gobierno. Señala los Recursos y la Ayuda en el contador del borde del tablero con un cilindro del color de la Facción (1.5).

## 2.0 SECUENCIA DE JUEGO

### 2.1 Despliegue

Sigue las instrucciones de la página 22 de este reglamento para decidir entre las diversas opciones de juego, asignar Facciones a los jugadores, preparar el mazo y desplegar marcadores y fuerzas.

### 2.2 Comienzo

Comienza la partida revelando la carta superior del mazo de robo y colocándola en un mazo de cartas jugadas. A

continuación, revela la siguiente carta de la parte superior del mazo de robo. La carta en el mazo de cartas jugadas se juega primero; la carta de la parte superior del mazo de robo se jugará a continuación. *NOTA: Los jugadores verán siempre una carta por adelantado en el mazo.* Todas las cartas jugadas y el número de cartas en el mazo de robo pueden inspeccionarse en todo momento.

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

**Opción Sin Revelar:** Para un juego introductorio con complejidad de elección de decisiones reducida, no reveles la carta superior del mazo de robo. Ignora la restricción de la carta de Evento final (2.3.9).

### 2.3 Carta de Evento

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

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

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

**Opción de Elegibilidad A:** Para que haya más variedad, pero menos capacidad para planear, determina en su lugar el orden de Facciones Elegibles para la carta actualmente en juego según los símbolos de la carta superior del mazo de robo. Si la

carta superior es Propaganda, revela cartas adicionales hasta que salga una carta de Evento. Si se revela la última carta del mazo y es de Propaganda, determina el orden de Facciones según la carta de Evento inferior del mazo de cartas jugadas. No uses la opción sin revelar (2.2).

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

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



*NOTA: El símbolo gris 2 de algunas cartas afecta a elecciones con Facciones Sin Jugador (8.1), y no al orden de Facciones.*

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

#### **2.3.4 Opciones para las Facciones Elegibles.**

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

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

**OPCIONES PARA LA 2ª ELEGIBLE:** Si la 2ª Facción Elegible no Pasa (2.3.3), puede también ejecutar una Operación y

posiblemente el Evento, pero sus opciones dependen de lo que la 1ª Facción Elegible ejecutó:

- Sólo Operación: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación Limitada (2.3.5).
- Operación & Actividad Especial: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó una Operación con una Actividad Especial, la 2ª Facción Elegible puede en su lugar ejecutar el Evento (véase también Carta de Evento Final, 2.3.9).
- Evento: Si la 1ª Facción Elegible ejecutó el Evento, la 2ª Facción Elegible puede ejecutar una Operación, con una Actividad Especial si lo desea.

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

**2.3.5 Operación Limitada.** Una Operación Limitada (LimOp) es una Operación de jugador en sólo 1 casilla, sin Actividad Especial. Si la Operación Limitada es Patrulla (3.2.2), Barrido (3.2.3) o Marcha (3.3.2), puede implicar fichas de múltiples casillas pero únicamente 1 Casilla de Destino. Una Operación Limitada cuenta como una Operación. Véase también Carta de Evento Final (2.3.9) y Operaciones de Facciones Sin Jugador (8.1).

**2.3.6 Cargamento.** Siempre que una 1ª o 2ª Facción de jugador Elegibles paguen Recursos para ejecutar una Operación (incluida una Operación Limitada, 2.3.5) pero no ejecuten una Actividad Especial, pueden eliminar un Cargamento que les pertenezca (4.5.3) para ejecutar de inmediato una Operación Limitada adicional gratuita de cualquier tipo. Alternativamente, una Facción diferente puede eliminar su propio Cargamento para permitir a la 1ª o 2ª Facción Elegibles ejecutar esta Operación gratuita. Una Facción sólo puede beneficiarse de 1 de estos Cargamentos por carta.

*EJEMPLO: Los Cárteles son la 1ª Elegible y ejecutan una Marcha, eliminan un Cargamento, y entonces ejecutan un*

*Reagrupamiento en 1 casilla sin gasto en Recursos.*

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: La Operación añadida refleja ganancias de un importante negocio de drogas engrasando el mecanismo.*

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

- Mueve el cilindro a la casilla *Ineligible* si la Facción ejecutó una Operación (incluida una Operación Limitada) o Evento (a menos que el Evento especifique otra cosa; véase Operaciones Gratuitas, 3.1.2).
- Mueve el cilindro a la casilla *Eligible* si la Facción no ejecutó una Operación o Evento (y no quedó como No Elegible debido a un Evento).

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

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

## **2.4 Carta de Propaganda**

Si se juega una Carta de Propaganda, se lleva a cabo una Ronda de Propaganda (6.0).

**2.4.1 Propaganda final.** Si se acaba la Ronda de la 4ª carta de Propaganda sin una victoria (6.1), la partida acaba; determina la victoria según 7.3.

**Opción de Juego Corto:** Acordad durante el despliegue que la Ronda de la 3ª Carta de Propaganda será la ronda final.

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

## **3.0 OPERACIONES**

### **3.1 Operaciones en General**

La Facción que ejecuta una Operación (Op) elige 1 de las 4 Operaciones enumeradas en su la hoja de ayuda de su Facción y, si es pertinente, selecciona las casillas del mapa implicadas. La Facción normalmente paga un coste en Recursos (no Ayuda, 1.7), a menudo por casilla seleccionada; debe de tener suficientes Recursos para pagar la Operación, incluido en cada casilla seleccionada.

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

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

**3.1.2 Operaciones Gratuitas.** Ciertos Eventos (5.5), fases (6.4.5) o Cargamentos de droga (2.3.6) conceden Operaciones o Actividades Especiales gratuitas: éstas no cuestan Recursos y, si son ejecutadas por una Facción que no sea la que está jugando el Evento, pueden dejarla Elegible (2.3.7). Otros requisitos y procedimientos siguen aplicándose a menos que los anule el texto del Evento (5.1.1, 5.5).

### **3.2 Operaciones COIN**

El Gobierno elige entre las Operaciones de Entrenamiento, Patrulla, Barrido y Asalto. *Nota: El Gobierno nunca puede colocar o mover sus fichas en/a Zonas FARC; véase 6.4.4.*

**3.2.1 Entrenamiento.** Las Operaciones de entrenamiento aumentan las fuerzas Gubernamentales y pueden aumentar el Apoyo (1.6). Selecciona cualquier Departamento/s o Ciudad/es y paga 3 Recursos por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: Primero, en cada Departamento con una Base del Gobierno Y en cada Ciudad seleccionada, coloca hasta 6 cubos (cualquier combinación de Tropas y Policía Disponibles). A continuación, en hasta una casilla seleccionada puedes:

- Reemplazar 3 cubos cualesquiera con 1 Base del Gobierno (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2), O
- Llevar a cabo una Acción Cívica (6.4.1) para aumentar el Apoyo. Como en la Fase de Apoyo, el Gobierno de debe tener Tropas, Policía y Control (una mayoría de Fuerzas, 6.2) en la casilla y debe pagar Recursos añadidos según 6.4.1 (incluso si el Entrenamiento es gratuito).

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

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

**3.2.3 Barrido.** Las Operaciones de Barrido mueven Tropas (normalmente a áreas en disputa) y localizan Guerrillas enemigas. Selecciona cualquier número de Ciudades o Departamentos como destinos (no Zonas FARC, 6.4.4). Paga 3 Recursos por casilla

seleccionada. El Barrido no está permitido en la carta de Evento final (2.3.9).

PROCEDIMIENTO: Primero, mueve cualquier Tropa adyacente que desees a las casillas seleccionadas. Además, las Tropas pueden mover primero a LdCs adyacentes (1.3.6) en las que no haya Guerrillas y después a casillas adyacentes. (Cualquier Tropa que mueva debe llegar a casillas pagadas como destino).

- A continuación, en casillas seleccionadas que no sean de Bosque, Activa 1 Guerrilla (1.4.3) por cada cubo que haya en ella (Policía más Tropas, tanto si movieron como si ya estaban allí).
- En las casillas de Bosque, Activa sólo 1 Guerrilla por cada 2 cubos (redondea los cubos impares hacia abajo).



*EJEMPLO: El Gobierno selecciona el Departamento de César-La Guajira para un Barrido. No hay Guerrillas en ninguna LdC. Las Tropas podrían mover desde Cúcuta, Bucaramanga, y Sincelejo a la LdC al sur de Barranquilla y desde allí a César. Las Tropas que ya están en Barranquilla o en cualquiera de los 3 Departamentos o 2 LdCs adyacentes a César también podrían entrar en César.*

**3.2.4 Asalto.** Las Operaciones de Asalto eliminan fuerzas Insurgentes. Selecciona cualquier número de casillas y paga 3 Recursos por casilla seleccionada.

PROCEDIMIENTO: En cada casilla seleccionada, elimina 1 Guerrilla Activa (1.4.3) por cada cubo de Tropas allí. Una vez una Facción objetivo no tenga Guerrillas en la casilla, elimina su Base en su lugar.

- En una Ciudad o LdC, elimina también 1 ficha enemiga por cada cubo de Policía allí.

- En Montaña, en lugar de eso, elimina solamente 1 ficha por cada 2 Tropas (redondeando hacia abajo).

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

*NOTA: Las hojas de Ayuda de las Facciones usan la frase Bases Last (“Bases las últimas”) para recordar que una Operación no puede eliminar una Base enemiga mientras permanezca en la misma casilla una Guerrilla (Activa u Oculta), Tropas o Policía de la misma Facción. Además, todas las Guerrillas de una Facción en una casilla pueden estar Ocultas, impidiendo más eliminaciones de sus fichas (incluyendo Bases) por medio del Asalto hasta que todas las Guerrillas estén Activadas.*

**3.2.5 Redada Antidroga.** Por cada Cargamento (4.5.3) eliminado por Asalto, suma +6 a Ayuda (hasta un máximo de 29).

### **3.3 Operaciones Insurgentes**

Las Facciones Insurgentes (FARC, AUC y Cárteles) eligen entre las Operaciones de Reagrupamiento, Marcha, Ataque y Terror. Obsérvese que, en las hojas de ayuda de las Facciones, bajo “Operaciones Insurgentes”, los términos “Guerrillas” y “Bases” se refieren a aquellas de la Facción ejecutora (amigas) a menos que se especifique otra cosa.

**3.3.1 Reagrupamiento.** Las Operaciones de Reagrupamiento aumentan o recuperan las fuerzas amigas. Selecciona cualquier número de Departamentos o Ciudades. Paga 1 Recurso por casilla seleccionada.

- Las FARC sólo pueden seleccionar casillas Neutrales o en Oposición, no aquellas con Apoyo (1.6).
- Las AUC sólo pueden seleccionar casillas Neutrales o de Apoyo, no aquellas con Oposición.

**PROCEDIMIENTO:** En cada casilla seleccionada, la Facción ejecutora coloca 1 de sus Guerrillas Disponibles o reemplaza 2 de sus Guerrillas con 1 de sus Bases, dentro de los límites de apilamiento (1.4.2). Si la casilla ya tiene al menos 1 de las Bases de la Facción, la Facción puede escoger en su lugar entre:

- Colocar un número de sus Guerrillas Disponibles hasta el número de sus Bases allí más el valor de Población de la casilla (1.3.2-3) O
- Mover cualquier número de Guerrillas de cualquier número de casillas del mapa hasta allí y darle la vuelta a todas las Guerrillas allí para que queden Ocultas (tanto si movieron como si no) (1.4.3).

**3.3.2 Marcha.** Las Operaciones de Marcha mueven a las Guerrillas amigas. Selecciona cualquier número de casillas de origen para que muevan las Guerrillas en ella. Paga 1 Recurso por Ciudad o Departamento al que las Guerrillas muevan (0 Recursos para mover a LdCs). Si es una Operación Limitada (2.3.5), todas las Guerrillas que mueven deben acabar en una misma casilla de destino. Los jugadores no pueden hacer una Marcha con la carta de Evento final (2.3.9).

**PROCEDIMIENTO:** La Facción ejecutora mueve las Guerrillas que desee a casillas adyacentes (1.3.6). Ninguna Guerrilla puede mover más de una vez. Las Guerrillas que mueven desde 1 casilla a otra mueven como un solo grupo. Gira las Guerrillas de los grupos que mueven a Activas (1.4.3) si:

- La casilla de destino es una LdC o es una Ciudad o Departamento con Apoyo (1.6) – o, para una Marcha de las AUC, Apoyo u Oposición– Y
- El número de Guerrillas del grupo que mueve más el número de cubos de la casilla de destino excede de 3. Para Marcha de las AUC, cuenta las Guerrillas FARC como cubos.

*EJEMPLO: Un grupo de 2 Guerrillas FARC Ocultas Marchan de Meta East a Santander-Boyacá, que tiene Apoyo Pasivo y donde hay 1 cubo de Policía y 1 de Tropas. Dado que el destino es un Departamento con Apoyo y el total de 4*

*cubos y Guerrillas que mueven implicados excede de 3, las 2 Guerrillas que mueven se giran a Activas.*

*NOTA: La Marcha activa a menudo a las Guerrillas, pero los movimientos por Evento (5.0) sólo lo hacen si se especifica.*

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

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

**MERCANCÍAS CAPTURADAS:** Si la tirada fue un “1”, coloca 1 de las Guerrillas Disponibles de la Facción ejecutora (1.4.1) allí. Si un Cargamento (4.5.3) fue eliminado, colócalo en la casilla con una Guerrilla de la Facción ejecutora.

**3.3.4 Terror.** Las Operaciones de Terror en Departamentos o Ciudades neutralizan (o, para las FARC, aumentan) el Apoyo o la Oposición (1.6) y colocan marcadores de Terror para obstaculizar futuros esfuerzos para influenciarla. En LdCs colocan marcadores de Sabotaje que bloquean las ganancias de Recursos Gubernamentales (6.3.1). El Terrorismo de las AUC daña la Ayuda al Gobierno. Selecciona cualquier número de casillas donde la Facción ejecutora tenga al menos 1 Guerrilla Oculta; paga 1 Recurso por Ciudad o Departamento (0 para LdCs).

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

- Si la casilla es un Departamento o Ciudad, coloca un marcador de Terror y modifica cualquier Apoyo u Oposición en 1 nivel hacia Neutral (elimina los Pasivos o cambia los Activos a Pasivos y ajusta el Apoyo o la Oposición Total, 1.6) O, si se trata de las FARC, hacia la Oposición Activa.
- Si la casilla es una LdC sin marcador de Sabotaje, coloca uno de ellos.
- No coloques marcadores de Terror/Sabotaje si ya están todos en el mapa. (Hay 40.)

**INTERRUPCIÓN DE LA AYUDA:** Si las AUC están ejecutando Terror (incluido vía Evento, 5.0), reduce la Ayuda en -3 si el Terror tuvo lugar en una sola casilla o en -5 si fue en 2 o más casillas, hasta un mínimo de 0 (1.7). *Nota: La Ayuda en 0 no detiene el Terror de las AUC.*

## **4.0 ACTIVIDADES ESPECIALES**

### **4.1 Actividades Especiales en General**

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

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

*EJEMPLO: Las FARC, con 0 Recursos, Extorsionan o Seceustran lo suficiente para pagar por las Operaciones adjuntas necesarias a partir de allí (4.1.1).*

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

**4.1.1 Operaciones Adjuntas.** Algunas Operaciones Especiales especifican que sólo pueden acompañar a ciertos tipos de

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

## **4.2 Actividades Especiales del Gobierno**

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

**4.1.2 Transporte Aéreo.** El Transporte Aéreo mueve Tropas, especialmente para acumularlas rápidamente para una Operación.

PROCEDIMIENTO: Mueva hasta 3 Tropas de 1 casilla a otra (que no sea una Zona FARC, 6.4.4).

**4.1.3 Ataque Aéreo.** Un Ataque Aéreo destruye a una unidad Insurgente expuesta. Sólo puede acompañar a Patrulla, Barrido o Asalto (3.2.2-4) y tener lugar en un solo Departamento o LdC (no en Ciudad).

PROCEDIMIENTO: Elimina 1 Guerrilla Activa o, si la Facción objetivo no tiene Guerrillas en la casilla, 1 de sus Bases.

**4.2.3 Erradicación.** La Erradicación destruye Bases rurales de los Cárteles y gana Ayuda, pero al coste de aumentar las simpatías locales por las FARC. Puede tener lugar en 1 Departamento cualquiera con fichas de Cárteles (incluso Guerrillas de los Cárteles sin Bases).

PROCEDIMIENTO: Aumenta la Ayuda en +4, hasta un máximo de 29 (1.7). Elimina todas las Bases de los Cárteles en la casilla seleccionada (aunque haya Guerrillas allí). Entonces:

- Modifica ese Departamento o uno adyacente en 1 nivel hacia la Oposición Activa (1.6.1), si es posible.
- O, si no es posible (porque todos están ya en Oposición Activa o tienen 0 de Población), coloca en su lugar 1 Guerrilla FARC Disponible en ese Departamento.

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Los granjeros de coca y otras cosechas dañadas tienden a molestarte por las fumigaciones del Gobierno.*

## **4.3 Actividades Especiales de las FARC**

Las FARC pueden elegir entre las Actividades Especiales Emboscada, Extorsión o Secuestro.

**4.3.1 Extorsión.** La Extorsión permite a las FARC ganar Recursos de las regiones que dominan. Las FARC pueden extorsionar simultáneamente en cualquier número de casillas (incluidas LdCs) en las que las fuerzas FARC incluyan al menos 1 Guerrilla Oculta y las FARC tengan Control (sus fuerzas superan a todas las enemigas, 6.2).

PROCEDIMIENTO: Por cada casilla seleccionada, Activa 1 Guerrilla FARC Oculta allí (1.4.3) y suma +1 a los Recursos de las FARC (1.7).

**4.3.2 Emboscada.** Una Emboscada permite a las FARC asegurarse el éxito completo de un Ataque en 1 casilla. Debe tener lugar en una casilla seleccionada para Ataque (3.3.3, aún sin resolver) y que tenga al menos 1 Guerrilla FARC Oculta (1.4.3).

PROCEDIMIENTO: En lugar de seguir el procedimiento habitual de ataque (3.3.3), el Ataque en esa casilla Activa sólo 1 Guerrilla Oculta y tiene éxito automáticamente (no tires; elimina las 2 fichas enemigas de manera normal). Coloca un Guerrilla FARC Disponible en la casilla (Oculta, 1.4.3) como si hubiese salido un "1" en el dado.

**4.3.3 Secuestro.** El Secuestro consigue una cantidad variable de Recursos (1.7) del Gobierno, de los Cárteles o de un Cargamento (4.5.3) de los Cárteles, con el pequeño riesgo de ayudar a crecer a las AUC. Puede tener lugar en hasta 3 casillas que:

- Fueron o serán seleccionadas para Terror (3.3.4) en esta Operación, Y
- Son Ciudad, LdC o tienen una Base Cártel, Y
- Tienen más Guerrillas FARC que Policía.

**PROCEDIMIENTO:** Elige como objetivo al Gobierno si la casilla es una Ciudad o LdC, o a los Cárteles si la casilla tiene 1 o 2 Bases de los Cárteles. Tira un dado por cada casilla y transfiere a las FARC un número de recursos de la Facción objetivo igual a la tirada del dado. Si sale un “6”, las AUC colocan 1 ficha Disponible en esa casilla (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2). Si una Facción objetivo se queda sin Recursos, no se pueden transferir más.

**RESCATE DE DROGAS:** Si se escogió como objetivo a los Cárteles donde tenían un Cargamento (4.5.3), en lugar de tirar el dado, coloca el Cargamento con una Guerrilla FARC que esté allí.

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Esta Actividad Especial representa el secuestro potencialmente lucrativo de miembros de un señor de la droga, político u otros personajes ricos. El Secuestro rutinario se representa en el juego con el Terror y la Extorsión.*

**4.4 Actividades Especiales de las AUC**  
Las AUC pueden elegir entre las Actividades Especiales Extorsión, Emboscada o Asesinato.

**4.4.1 Extorsión y Emboscada.** Las Emboscadas y Extorsiones de las AUC son igual que las de las FARC (4.3.1-2) pero usando las fuerzas de las AUC en lugar de las de las FARC.

**4.4.2 Asesinato.** El Asesinato elimina eficientemente a unidades enemigas, incluso las protegidas en las Bases. Puede ocurrir en cualquiera de hasta 3 casillas seleccionadas para Terror de las AUC (3.3.4) en las que las Guerrillas AUC superen en número a la Policía.

**PROCEDIMIENTO:** En cada una de estas casillas, elimina 1 ficha enemiga a tu elección.

**REQUISICIÓN:** Si un Asesinato obliga a eliminar un Cargamento (4.5.3) colócalo con una Guerrilla AUC en la casilla.

## **4.5 Actividades Especiales de los Cárteles**

Los Cárteles pueden elegir entre las Actividades Especiales Cultivo, Procesamiento o Soborno.

**4.5.1 Cultivo.** Cultivar traslada la actividad del tráfico o propaga una nueva área de crecimiento. Sólo puede acompañar Operaciones de Reagrupamiento o Marcha (3.3.1-2). El destino es 1 Departamento o Ciudad con Población mayor que 0 y con más Guerrillas de los Cárteles que Policía.

**PROCEDIMIENTO:** Traslada 1 Base Cártel de cualquier casilla a la casilla seleccionada (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2). O, si la casilla es un departamento seleccionado para una Operación de Reagrupamiento (tanto si recibió una Guerrilla como si no), si lo deseas coloca en su lugar 1 Base Cártel allí.

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El Cultivo representa la habilidad de los sindicatos de la droga para arreglar rápida y clandestinamente la compra de nuevos cultivadores y para mover laboratorios de procesado y rutas de entrega.*

**4.5.2 Procesamiento.** El Procesamiento prepara grandes Cargamentos de droga o cambia Bases por Recursos. Debe acompañar a una Operación de Reagrupamiento o Marcha (3.3.1-2) y puede tener lugar en cualquier casilla en la que haya al menos 1 Base de los Cárteles.

**PROCEDIMIENTO:** Elimina las Bases Cárteles que desees y suma +3 a los Recursos de los Cárteles por cada Base eliminada. Alternativamente, coloca un total de 1 o 2 Cargamentos (4.5.3) bajo cualquier Guerrilla en casillas con Bases Cárteles.

**4.5.3 Marcadores de Cargamento.** Los 4 marcadores de Cargamento representan importantes cachés de droga procesada esperando la entrega y son el límite para el juego. En el mapa, siempre se colocan bajo una Guerrilla y mueven con ella. La Facción de esa Guerrilla posee el Cargamento. Una Guerrilla puede tener varios Cargamentos. El propietario puede transferir el Cargamento a otra Guerrilla en

la misma casilla en cualquier momento (incluso conforme la Guerrilla es eliminada o reemplazada e incluso a la Guerrilla de otra Facción). Los Cargamentos sólo son eliminados por medio de Eventos (5.0) o de la siguiente manera:

- Si una Guerrilla que tiene un Cargamento es eliminada, el propietario debe transferir el Cargamento de inmediato a otra Guerrilla o eliminarlo.
- Los jugadores, tras ejecutar Operaciones sin Actividades Especiales, pueden eliminar un Cargamento que posean como Operación Limitada extra y gratuita (2.3.6).
- Durante la Fase de Recursos, todos los Cargamentos son eliminados y proporcionan al propietario una Base o +6 Recursos (6.3.3).

**4.5.4 Soborno.** Los Sobornos neutralizan a las unidades de otras Facciones o exponen u ocultan Guerrillas, pero cuestan Recursos (1.7). Pueden suceder en cualquiera de hasta 3 casillas.

**PROCEDIMIENTO:** Por cada casilla, reduce los Recursos de los Cárteles en -3 y elimina hasta 2 cubos allí, elimina o da la vuelta a hasta 2 Guerrillas allí o elimina una Base allí. *NOTA: El Soborno es la única Actividad Especial que tiene un coste en Recursos.*

**CONTRABANDO:** El jugador de los Cárteles puede transferir cualquier número de Cargamentos (4.5.3) eliminados por Soborno a cualquier Guerrilla en la casilla.

## 5.0 EVENTOS

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

### 5.1 Ejecución de Eventos

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

marcador como ayuda para el juego. (Para Eventos que colocan Zonas FARC, véase 6.4.4.)

**5.1.1** En los casos en que el texto de un Evento contradice las reglas, el Evento siempre tiene prioridad. *EJEMPLO: Si el Evento dice cualquier Guerrilla en una casilla particular ejecuta Terror o Emboscada, incluso una Guerrilla activa allí puede hacerlo.* Sin embargo:

- Los Eventos nunca colocan fichas que no estén disponibles (1.4.1); eliminan en lugar de reemplazar si el reemplazo no está disponible.
- Los Eventos no pueden violar los apilamientos (1.4.2, incluidas Fuerzas no Gubernamentales en Zonas FARC, 6.4.4).
- Los Eventos no pueden aumentar la Ayuda más allá de 29 ni los Recursos de una Facción por encima de 99 (1.7).
- Los Eventos nunca permiten a una Facción ejecutar un tipo de Operación o actividad Especial disponible sólo para otras Facciones (3.0, 4.0).

**5.1.2** Si dos Eventos se contradicen, el Evento del jugador actual tiene prioridad.

*EJEMPLO: “Former Military” podría resultar en un Asalto contra las FARC incluso si las FARC acaban de jugar “Senado & Cámara”.*

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

### 5.2 Uso Dual

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

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

### 5.3 Capacidades Gubernamentales

Los Eventos de uso dual señalados “GOVT CAPABILITIES” ayudan o dañan al Gobierno. Cuando ejecutes uno de estos eventos, coloca el marcador correspondiente con la cara apropiada en la casilla *Govt Capabilities*. Los efectos del Evento duran el resto de la partida.

### 5.4 Impulso Insurgente

Los Eventos de uso dual señalados “INSURGENT MOMENTUM” tienen efectos duraderos que dañan al Gobierno. Cuando se ejecuta uno de estos textos sombreados, coloca la carta en una de las casillas *Insurgent Momentum*. Los efectos duran hasta la fase de Reinicio (6.6) de la siguiente ronda de Propaganda, cuando la carta se descarta. *Nota: La 2 casillas para estas cartas están pensadas para ayudar y no limitan el número de Eventos de Impulso Insurgente que puede haber en juego.*

### 5.5 Operaciones Gratuitas

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

*EJEMPLO: El Terror Gratuito debe activar una Guerrilla Oculta según 3.3.4, pero el texto de Evento que especifique Terror de “cualquier Guerrilla” podría usar una Guerrilla ya Activa.*



## 6.0 RONDAS DE PROPAGANDA

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

**EXCEPCIÓN:** Nunca lleves a cabo más de 1 Ronda de Propaganda seguida (sin al menos 1 carta de Evento entre ellas). En lugar de eso, las cartas de Propaganda adicionales se juegan sin una Ronda de Propaganda. Si tal carta adicional de Propaganda es una carta final (2.4.1), acaba la partida y determina la victoria (7.3).

### 6.1 Fase de Victoria

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

### 6.2 Fase de Control

Señala cada Departamento o Ciudad que tenga más fichas de Gobierno que Insurgentes con *Govt Control* y cada una que tenga más fichas FARC que otras Facciones con *FARC Control*.

A continuación, Sabotea (3.3.4) toda LdC sin Sabotear en donde el total de Guerrillas exceda al de cubos o por la cual una Ciudad adyacente esté bajo Control FARC.

*NOTA PARA EL JUEGO: El Control afectará a Acción Cívica del Gobierno y Redespliegue, Agitación FARC y la de Élite AUC. Si lo deseas, señala sólo aquellas casillas en las que haga falta un recordatorio de Control.*

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: El “Control FARC” de una ciudad podría no representar el control militar completo de una gran área urbana, sino la suficiente presencia para inhibir el comercio y animar a la resistencia a la autoridad gubernamental.*

### 6.3 Fases de Recursos

Añade Recursos a la Facción según la siguiente secuencia, hasta un máximo de 99 (1.7).

**6.3.1 Ganancias del Gobierno.** Suma el valor Económico total (1.3.4) de todas las LdCs que no tengan marcadores de Sabotaje (30 menos el Econ de las LdCs saboteadas) más la Ayuda. **Excepción:** Si El Presidente (6.4.3) es Samper, no sumes la Ayuda.

**6.3.2 Ganancias de los Insurgentes.** Suma a:

- FARC y AUC: El número de sus Bases.
- Cárteles: Tres veces sus Bases.

**6.3.3 Beneficios por las Drogas.** Las FARC, después las AUC, después los Cárteles eliminan cualquier Cargamento (5.2.2) que posean, seleccionando recibir por cada uno o bien una Base disponible en la localización del Cargamento (dentro de los límites de apilamiento, 1.4.2) o +6 Recursos. (Las Bases colocadas en este punto no afectan al Control, 6.2).

### 6.4 Fase de Apoyo

El Gobierno, después las FARC, pueden gastar Recursos para afectar el Apoyo o la Oposición Populares (1.6); después tienen lugar Elecciones.

**6.4.1 Acción Cívica.** El Gobierno puede gastar cualquier número de Recursos para conseguir Apoyo en Ciudades o Departamentos Controlados por el Gobierno que tengan tanto Tropas como Policía. Cada 3 Recursos gastados eliminan 1 marcador de Terror o –una vez no haya Terror en una casilla– cambian un nivel hacia Apoyo Activo (Modificar Apoyo Total, 1.6.3).

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

**6.4.2 Agitación.** Similarmente, las FARC pueden gastar Recursos para animar a la Oposición en Ciudades o Departamentos Controlados por las FARC. Cada 1 Recurso

gastado elimina 1 marcador de Terror o –una vez no haya Terror en una casilla– cambian un nivel hacia Oposición Activa (Modificar Oposición+Bases, 1.6.3.) (1-jugador: véase 8.7.5.)

**6.4.3 Elecciones.** Un contador llamado El Presidente indica quién es actualmente el Presidente de Colombia y apunta sus efectos. Si El Presidente es Samper o Pastrana y el Apoyo Total es de 60 o menos, avanza el marcador de El Presidente 1 casilla a la derecha y lleva a cabo el efecto anotado.

- Si es Samper, el Gobierno no recogerá Recursos de la Ayuda durante las Rondas de Propaganda (6.3.1; puede seguir haciéndolo por medio de Eventos).
- Si es Pastrana, el Gobierno debe colocar de inmediato 1 Zona FARC (ver a continuación).
- Si es Uribe, elimina de inmediato todas las Zonas FARC. (Los Eventos pueden seguir colocándolas.)

**6.4.4 Zonas FARC.** Siempre que un Evento o el contador de El Presidente (6.4.3) especifique que hay que colocar una Zona FARC, el Gobierno selecciona de entre los Departamentos con más fichas de las FARC uno que no sea ya una Zona FARC para que reciba un marcador de Zona FARC.

- El Gobierno debe de inmediato Redespigar cualquier cubo (6.5; juzgar Control, 6.2, en el momento en que la Zona FARC es colocada) y eliminar cualquiera de sus Bases allí.
- Las Fuerzas Gubernamentales no pueden entrar ni ser colocadas en un Departamento con Zona FARC (1.4.2), ni siquiera por Evento (5.1.1).

*EJEMPLO: El Evento “Zona de Convivencia” coloca una Zona FARC en el Departamento de Montaña con más fichas FARC. El jugador del Gobierno elige entre cualquier casilla de Montaña empatada en más fichas FARC.*

*NOTA PARA EL JUEGO: Las Zonas FARC no tienen efecto en los Ataques Aéreos (4.2.2), Erradicación (4.2.3), ni en el movimiento o colocación de las Fuerzas Insurgentes.*

**6.4.5 Respaldo de la Élite.** Las AUC pueden ahora reagruparse (3.3.1) gratuitamente en 1 casilla que no tenga ni Oposición, ni Control del Gobierno, ni Control de las FARC (6.2). (El Control no cambia.)

### 6.5 Fase de Redespliegue

El Gobierno *debe* mover cualquier Tropa que se encuentre en LdCs o en Departamentos sin Bases Gubernamentales a casillas Controladas por el Gobierno (6.2) que o bien sean Ciudades o tengan Bases Gubernamentales (si no existen tales casillas, entonces a Bogotá).

**6.5.2** El Gobierno *puede* mover cualquier otra Tropa a tales Ciudades Controladas por el Gobierno o bases.

**6.5.3** El Gobierno *puede* mover cualquier Policía a cualquier LdC o casilla Controlados por el Gobierno (6.2).

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

### 6.6 Fase de Reinicio

Prepárate para la siguiente carta de esta manera:

- Señala todas las Facciones Elegibles (2.3.1)
- Retira todos los marcadores de Terror, Sabotaje y Control.
- Coloca cualquier carta que haya en las casillas *Insurgent Momentum* en el mazo de cartas jugadas. Los efectos de sus Eventos ya no se aplican (5.4).
- Gira todas las Guerrillas a su cara Oculta (1.4.3).
- Juega la siguiente carta del mazo de robo y revela la siguiente carta superior del mazo de robo (2.3.8).

*NOTA PARA EL JUEGO: En la Ronda final de la partida, los jugadores deberían realizar todas las Acciones Cívicas y Agitaciones posibles (6.4.1-2) y pueden saltarse las fases de Redespliegue y Reinicio (6.5-6).*

## 7.0 VICTORIA

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

### 7.1 Estableciendo Ganador y Rompiendo Empates

Si cualquier Facción Sin Jugador (8.0) pasa un chequeo de victoria (7.2), todos los jugadores pierden por igual. Si no es así, cuando lo haga un jugador, o si nadie lo ha hecho al final de la partida, la Facción que ha alcanzado el mayor margen de victoria (7.3) queda en 1º puesto, la 2ª más alta en 2º puesto, y así. En los empates tienen prioridad las Facciones Sin Jugador, después los Cárteles, después las AUC, y después las FARC. (Véase también Victoria con 1 jugador, 8.8.)

### 7.2 Durante las Rondas de Propaganda

Comprueba la victoria al principio de cada Ronda de Propaganda (6.1). Las condiciones de victoria son:

- Gobierno: El Apoyo Total excede de 60.
- FARC: La Oposición Total más el número de Bases FARC exceden de 25.
- AUC: Las AUC tienen más Bases que las FARC.
- Cárteles: Los Cárteles tienen más de 10 Bases y tienen Recursos por encima de 40.

### 7.3 Después de la Propaganda Final

Si se ha completado la Ronda de Propaganda final (2.4.1) sin un ganador en el chequeo de victoria (7.2), la Facción con el margen de victoria más alto gana. Un Margen de Victoria es la cantidad en que una Facción sobrepasa o no llega a su condición de victoria establecida en 7.2.

*NOTA: El margen de victoria será positivo si la Facción ha logrado su meta, negativo o cero si no lo ha hecho. Véase el Tutorial del manual para un completo ejemplo de la determinación de la victoria.*

- **Gobierno:** Apoyo Total - 60.
- **FARC:** Oposición Total + Bases FARC - 25.
- **AUC:** Bases AUC – Bases FARC.

- **Cárteles:** Coge lo *más bajo* de lo siguiente: Bases Cárteles - 10, o Recursos de los Cárteles - 40.

### ¡ALTO!

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

## 8.0 FACCIÓNES SIN JUGADOR

Esta sección modifica las reglas anteriores con prioridades que regulan las acciones de cualquier Facción más allá de aquellas representadas por un jugador. En el manual aparece un extenso Ejemplo de Juego para 1 jugador ilustrando estas reglas.

*COMENTARIO DEL DISEÑADOR: Las Facciones Sin Jugador no pueden actuar como lo haría un jugador, sino que crean un escenario dinámico con el que el/los jugador/es tiene que vérselas. Como los jugadores, a veces se ayudarán o se atacarán unas a otras.*

### 8.1 Secuencia de Juego con Facciones Sin Jugador

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

- **1ª Elegible.** Las 1ª Facciones Sin Jugador Elegibles cuyo símbolo esté más a la izquierda en la carta de Evento ejecutan el Evento (2.3). Si no las hay, entonces las Operaciones.
- **2ª Elegible.** Las 2ª Facciones Sin Jugador Elegibles eligen el Evento si se les da la opción, a menos que la carta de Evento tenga un símbolo 2 gris, en cuyo caso, realizan Operaciones.

*Excepción: Insurgent Discord.* En una partida de 2 jugadores (únicamente), el Gobierno elige entre un Evento con efecto o una Operación para cualquier 2ª Facción Sin Jugador Elegible que tenga al menos 1 Recurso.

- **Eventos Inefectivos.** Indistintamente de lo visto anteriormente, las Facciones Sin Jugador sólo optan por Eventos que tendrían un efecto (algo ocurre, incluidos *Insurgent Momentum* o *Govt Capabilities*, 5.3-4.)

- **0 Recursos.** Cuando una Facción Sin Jugador va a ejecutar Operaciones pero tiene 0 Recursos, Pasa en su lugar (ganando +1 Recurso, 2.3.3). Si una Facción Sin Jugador llega a 0 Recursos mientras ejecuta una Operación, no Opera en más casillas con esa carta (puede ejecutar una Actividad Especial).

- **Operaciones No Limitadas.** Siempre que una Facción Sin Jugador vaya a ejecutar una Operación Limitada (2.3.5), ejecuta en su lugar una Operación normal y (normalmente) una Actividad Especial. Las restricciones de la Carta de Evento final (2.3.9) no se aplican.

- **Sin Cargamentos.** Las Facciones Sin Jugador no pueden recibir Operaciones de Cargamentos (2.3.6).

*EJEMPLO DE EVENTO INEFECTIVO: Los Cárteles es la 1ª Facción Sin Jugador Elegible para "Narco-Subs". No hay fichas de los Cárteles en casillas costeras. Puesto que el texto sombreado no tendría efecto, los Cárteles ejecutan las Operaciones y una Actividad Especial.*

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

**DIRECTRICES:** Lleva a cabo las acciones que se aplican hasta donde sea posible (como con todas las fichas permitidas y tan sólo mientras las fichas necesarias estén disponibles). Los requisitos normales, costes (normalmente 1 Recurso por casilla), y procedimientos se siguen aplicando.

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

**OP NO POSIBLE:** Si ninguna de las Operaciones especificadas por la tabla de flujo puede llevarse a cabo, ejecuta la Operación previamente discutida (la que está arriba en la tabla de flujo, incluso aunque no se cumplan los requisitos) y la

Actividad Especial. Si no puede llevarse a cabo un Reagrupamiento, Pasa.

*EJEMPLO: Los Cárteles van a realizar Marcha, pero todas sus Guerrillas en el mapa están desplegadas 1 por casilla de Base; en lugar de eso se Reagrupa y Cultiva, incluso con menos de 10 fichas disponibles.*

### **8.1.2 Procedimiento para las Directrices.**

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

- Colocan Bases amigas antes que Guerrillas.
- Colocan Cargamentos con Guerrillas Ocultas antes que Activas, y con Guerrillas con otros Cargamentos si es posible (4.5.3).
- Eliminan Bases enemigas, después Policía, Tropas, Guerrillas Ocultas y finalmente Guerrillas Activas. Elimina las fichas que van a ser reemplazadas incluso si no quedan fichas disponibles para hacerlo (1.4.1).
- Eliminan Guerrillas amigas Activas antes que Ocultas. Transfiere los Cargamentos que van a ser eliminados (4.5.3) a su propietario, después a las Guerrilla Ocultas, y después a Activas de otra Facción Sin Jugador (FARC, después AUC, después Cárteles), si es posible. No se transfiere nada más voluntariamente.
- Retén Cargamentos primero para colocar Bases, después para ganar +6 Recursos.
- Marcha para mover tantas Guerrillas Ocultas como sea posible sin darles la vuelta a Activas (3.3.2). Donde sea inevitable la Activación, mueve las Activas primero. Dentro de esas prioridades, mueve los Cargamentos primero.

**EJEMPLO DE MARCHA:** Un grupo de Guerrillas Activas y Ocultas de una Facción Sin Jugador van a Marchar a una casilla por lo demás vacía con Apoyo. Según la regla anterior, sólo 3 de las Guerrillas del grupo harían el movimiento, siendo la prioridad para las Guerrillas Ocultas.

*NOTA PARA EL JUEGO: Los jugadores pueden transferir (1.5.1) a Facciones Sin Jugador de manera normal, por ejemplo, del Gobierno a las AUC Sin Jugador.*

## **8.2 Ciudades y Departamentos Aleatorios**

Si varias Ciudades o Departamentos candidatos tienen igual prioridad para una Operación, Actividad Especial o Evento de una Facción Sin Jugador, selecciona las casillas usando la tabla de Ciudades y Departamentos Aleatorios:

- Tira los dados rojo, amarillo y verde y consulta la tabla: el rojo indica la columna, el amarillo la fila de tríos de casillas, y el verde indica la casilla dentro del trío.
- Si la casilla resultante no es una candidata, baja la columna hasta llegar a una. Sigue las flechas, moviendo desde la parte inferior de una columna hasta la superior de la siguiente y de Chocó a Cali (o simplemente sigue las flechas grises del Mapa de Planificación).
- Si Panamá o Ecuador son una casilla (1.3.5), selecciónalos antes que la otra casilla en el mismo apartado.
- Lleva a cabo tanto como te sea posible de la acción en la candidata alcanzada, entonces tira para seleccionar otra si es necesario.

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

## **8.3 LdCs Aleatorias**

Para seleccionar una LdC, elige de entre las candidatas:

- Con la Econ más alta, después
  - Adyacente a una Ciudad Aleatoria, después
  - Con una tirada de dado equitativa.
- Sabotea sólo LdCs Sin Sabotear.

*EJEMPLO: No hay LdCs de Econ 3 elegibles, pero hay varias LdCs de Econ 2. La primera ciudad aleatoria junto a una LdC de Econ 2 es Bogotá. Designa las 3 LdCs adyacentes con 1-2, 3-4 y 5-6 respectivamente y tira un dado para seleccionar una.*

## **8.4 Eventos con Facciones Sin Jugador**

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

**8.4.1 Uso Dual.** Las Facciones Sin Jugador ejecutan el texto sombreado si el Evento es de Uso Dual (5.2).

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

**8.4.4 Dónde.** Selecciona las casillas al azar (8.2-3) a menos que las instrucciones especiales del Evento (8.4.4) especifiquen otra cosa. Selecciona las modificaciones en las casillas que logren el cambio más grande en Apoyo y Oposición Totales.

**8.4.4 Instrucciones del Evento.** Siempre que una Facción Sin Jugador esté ejecutando el texto de un Evento, comprueba cualquier instrucción especial para ese Evento en la hoja de Facciones Sin Jugador para la Facción cuyo símbolo esté más a la izquierda en la carta (o la hoja de Casillas Aleatorias si el símbolo es del Gobierno).

## 8.5 Acciones de los Cárteles Sin Jugador

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

**8.5.1 Reagrupamiento.** Si los Cárteles tiene al menos 10 fichas (Guerrillas más Bases) disponibles o si el Reagrupamiento de los Cárteles puede reemplazar 2 Guerrillas con una Base, Reagrupa en hasta 3 de las siguientes casillas:

- En cualquiera con al menos 2 Guerrillas de los Cárteles sin Cargamentos y con menos de 2 Bases, reemplaza 2 Guerrillas con una Base.
- Después, en cualquier otra con Guerrillas de los Cárteles Activas, una Base Cártel, y un cubo, dale la vuelta a las Guerrillas a Ocultas.
- Entonces, en otras con una Base Cártel y sin Guerrillas de los Cárteles, coloca Guerrillas (igual a la Población más las Bases, 3.3.1) o –si no hay Guerrillas disponibles– mueve hasta 3 allí desde casillas sin Bases de los Cárteles y dales la vuelta a Ocultas.

- Finalmente, Reagrupa –colocando Guerrillas si están disponibles– en 1 Departamento (seleccionado al azar) que pudiera entonces Cultivar para colocar una nueva Base (Población mayor que 0, menos de 2 Bases, y Guerrillas de los Cárteles en mayor cantidad que Policía, 4.5.1).

**CULTIVAR:** Entonces, donde la Población >0 y las Guerrillas de los Cárteles excedan a la Policía (4.5.1).

- Cultiva para relocalizar una Base Cártel a una Ciudad o Departamento con ninguna desde una casilla con 2 Bases Cártel, si es posible.

- Si no, los Cárteles no ejecutan ninguna Actividad Especial.

**8.5.2 Marcha.** Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento, pero hay disponible un Cargamento, Marcha en su lugar a un Departamento o Ciudad que tenga menos de 2 Bases (de cualquier Facción) y que esté adyacente a una casilla con 2 o más Guerrillas de los Cárteles.

- Todas las Guerrillas de los Cárteles adyacentes menos la última de cada casilla con una Base Cártel (y limitado según 8.1.2) Marchan al destino.

**PROCESO:** Entonces:

- Coloca 2 Cargamentos (4.5.2) cada uno en una casilla (aleatoria) con una Guerrilla y una Base de los Cárteles (podría resultar ser la misma casilla).

- Si no existe tal casilla, elimina en su lugar 1 Base Cártel (por +3 Recursos) de una casilla (aleatoria) con 2 Bases de los Cárteles.

- Si no existe tal casilla, los Cárteles no ejecutan ninguna Actividad Especial

**8.5.3 Terror.** Si no se cumplen las condiciones para Reagrupamiento (8.5.1) ni para Marcha (8.5.2), ejecuta en su lugar Terror en hasta 3 casillas con al menos 1 de Población (y Guerrillas Ocultas de los Cárteles, 3.3.4):

- Selecciona casillas con Apoyo, entonces Oposición, entonces Neutrales (1.6).

**SOBORNO:** Entonces, Soborna (4.5.4) en 3 casillas con fichas Cárteles y enemigas: Gobierno, entonces FARC, entonces AUC. Elimina fichas según 8.1.2. (Paga 3 Recursos por casilla.) Si no hay tales

casillas (o si los Cárteles tienen menos de 3 Recursos), no ejecutes Actividad Especial.

## **8-6 Acciones de las AUC Sin Jugador**

**8.6.1 Reagrupamiento.** Si las AUC tienen al menos 6 Guerrillas disponibles o podrían colocar una Base con un Reagrupamiento, Reagrupa en hasta 3 de los siguientes Departamentos o Ciudades (sin Oposición, 3.3.1):

- En cualquiera con al menos 2 Guerrillas AUC sin Cargamentos y con menos de 2 Bases, reemplaza 2 Guerrillas con una Base.
- Entonces, en otros con Guerrillas AUC activas, una Base AUC y cualquier número de cubos, dale la vuelta a las Guerrillas a su cara Oculta.
- Entonces coloca Guerrillas en cualquier otro que tenga Bases FARC (si hay alguna sin Oposición), entonces con Bases AUC (Población más Bases, 3.3.1), y finalmente en otros Departamentos o Ciudades (Aleatorios).

**EXTORSIÓN:** Entonces Extorsiona donde sea posible (donde las fuerzas de las AUC incluyan una Guerrilla Oculta y excedan al enemigo, 4.4.1). Si no es posible la Extorsión, las AUC no ejecutan Actividad Especial.

**RESPALDO DE LA ÉLITE:** Durante la Fase de Apoyo, reagrupa gratuitamente (6.4.5) en una casilla sin Control Gubernamental ni Control FARC. Coloca una Base si es posible, si no, Guerrillas según lo visto anteriormente en 8.6.1.

**8.6.2 Marcha.** Si no se cumplen las condiciones para Reagrupamiento (8.6.1) y menos de la mitad de casillas con Bases FARC tienen una Guerrilla AUC, Marcha en su lugar a una Ciudad o Departamento (Aleatorios) con una ficha FARC –es posible una Base FARC– y sin Guerrillas AUC. Entre tales Casillas, elige primero una que permitiría a las Guerrillas que mueven permanecer Ocultas.

- Marcha con todas las Guerrillas AUC adyacentes (tal y como limita 8.1.2), pero deja 1 por casilla con una Base AUC o fichas FARC.

**EXTORSIÓN:** Entonces Extorsiona según 8.6.1.

**8.6.3 Ataque.** Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.6.1) y ninguna casilla tiene una Base FARC y una Guerrilla AUC Oculta, Ataca en su lugar a hasta 3 casillas (con Guerrillas AUC, 3.3.3):

- Escoge como objetivo Guerrillas enemigas para tomar Cargamentos, entonces FARC, entonces Gobierno.
  - Ataca donde tal objetivo (tomar un Cargamento o atacar a las FARC y al Gobierno) sea posible y haya una Guerrilla AUC Oculta o al menos 3 Guerrillas AUC, seleccionando primero aquellas casillas con más Guerrillas AUC.
- EMBOSCADA:** Embosca (según 4.4.1, con una Guerrilla AUC Oculta) en la casilla de Ataque con menos Guerrillas AUC en total. Si hay empate, elige primero donde haya como objetivo un Cargamento, después FARC, después Gobierno.
- Si ninguna tiene una Guerrilla AUC Oculta, las AUC no ejecutan Actividad Especial.

**5.6.4 Terror.** Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.6.1) y una casilla no tiene una Base FARC y una Guerrilla AUC Oculta, ejecuta Terror en hasta 3 casillas (con Guerrillas AUC Ocultas, según 3.3.4);

- Primero, en 1 casilla con Base FARC.
- Después, en 1 otra Ciudad o Departamento con cualquier ficha FARC.
- Finalmente, en otras Ciudades o Departamentos.

**ASESINATO:** Entonces Asesina donde haya ocurrido el Terror y las Guerrillas AUC superen a la Policía (4.4.2). Elimina Guerrillas para tomar Cargamentos (4.4.3), después elimina FARC, después Gobierno, después Cárteles (todo según 8.1.2).

- Si todas las casillas de Terror tiene demasiada Policía, las AUC no ejecutan Actividad Especial.

## **8.7 Acciones de las FARC Sin Jugador**

**8.7.1 Reagrupamiento.** Si las FARC tienen al menos 9 Guerrillas disponibles o podrían colocar una Base con un Reagrupamiento, Reagrupa en los siguientes Departamentos o Ciudades (sin Apoyo, 3.3.1):

- En aquellos con al menos 2 Guerrillas FARC sin Cargamento y menos de 2 Bases, reemplaza 3 Guerrillas con una Base.
- Después, en otros con Guerrillas FARC Activas, una Base FARC y cualquier número de cubos, dales la vuelta a las Guerrillas a su cara Oculta.
- Después, en otros con una Base FARC, coloca Guerrillas (Población más Bases, 3.3.1).
- Finalmente, en otro Departamento o Ciudad (aleatorio), coloca una Guerrilla si es posible.

EXTORSIÓN: Entonces Extorsiona (donde las fuerzas FARC excedan a todas las enemigas, 4.3.1):

- En cada casilla con al menos 2 Guerrillas FARC Ocultas, y
- En 1 LdC con una Guerrilla FARC Oculta, las de menor valor Económico primero.
- Si no existen tales casillas, las FARC no ejecutan ninguna Actividad Especial.

**8.7.2 Marcha.** Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.7.1) y ninguna casilla de Apoyo o LdC tienen una Guerrilla FARC Oculta o un total de al menos 3 fichas FARC, Marcha en su lugar:

- Primero –a menos que la siguiente carta de Propaganda jugada sea la final (2.4.1)– a todas las LdCs Sin Sabotear (las de mayor valor Económico primero, 8.3), hasta que 1 Guerrilla esté en cada LdC adyacente . (El coste es 0.)
- Entonces, a hasta 3 casillas, cada una de ellas con al menos 1 de Población y con Apoyo o Neutral y donde las FARC todavía no pudieran Agitar si fuera la Fase de Apoyo; primero a casillas que permitan a las Guerrillas que mueven permanecer Ocultas.
- Finalmente, a 1 casilla más con al menos 1 de Población y adyacente a una casilla con la mayoría de Guerrillas FARC que pudieran mover, según las directrices anteriores, pero todavía no lo han hecho.

DIRECTRICES: Marcha con tantas Guerrillas FARC como sea posible (según 8.1.2), pero sólo desde casillas adyacentes que tenga Oposición Activa, 0 de Población (Departamentos) o Sabotaje (LdCs). Deja 1

Guerrilla FARC en cada casilla de origen si hay en ella una Base de cualquier Facción.

*NOTA: Selecciona casillas de origen o destino de igual prioridad en orden aleatorio (8.2-8.3). Para una ilustración de la Marcha de FARC Sin Jugador, véase el Manual*

EXTORSIÓN: Después Extorsiona según (8.7.1).

**8.7.3 Ataque.** Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.7.1) ni para la Marcha (8.7.2) y las FARC tienen más Recursos que el Gobierno, Ataca en su lugar (con Guerrillas FARC, 3.3.3). Ataca en las siguientes casillas, tomando como objetivo un Cargamento que las FARC pudieran tomar, después las AUC, después el Gobierno, después los Cárteles:

- Primero, en cualquier sitio con 3 o más Guerrillas FARC y un enemigo.
- Después, en 1 Ciudad o Departamento –o, si no los hay, en una LdC– con una Guerrilla FARC Oculta y un objetivo (es decir, donde las FARC pudieran Emboscar según la siguiente regla).

EMBOSCAR: Embosca (según 4.3.2, con una Guerrilla FARC Oculta) en la casilla de Ataque con el total menor de Guerrillas FARC. Si hay empate, elige primero una con Cargamento, después AUC, después Gobierno, después Cárteles. Si ninguna tiene Guerrilla FARC Oculta, no ejecutes Actividad Especial.

**8.7.4 Terror.** Si no se cumplen las condiciones para el Reagrupamiento (8.7.1) ni para la Marcha (8.7.2) y las FARC tienen igual o menos Recursos que el Gobierno, ejecuta en su lugar Terror (con Guerrillas FARC Ocultas, 3.3.4):

- Primero, en todas las LdCs Sin Sabotear (el coste es 0).
- Entonces, en otras casillas donde el Secuestro pudiera tomar Recursos o Cargamentos (4.3.3), hasta que hayan 3 de estas casillas (incluidas LdCs).
- Finalmente, en todas las demás casillas con al menos 1 de Población que estén en Oposición Activa.

**SECUESTRO:** A continuación Rapta (4.3.3) en hasta 3 casillas seleccionadas de Terror (donde las Guerrillas FARC superen a la Policía):

- Primero, en LdCs, después en ciudades (con el Gobierno como objetivo), y finalmente en Departamentos con Bases de los Cárteles.
- Sáltate las casillas en las que el objetivo tenga 0 Recursos y ningún Cargamento. Si no hay objetivos, los FARC no ejecutan ninguna Actividad Especial.

**8.7.5 Agitación.** Las FARC Sin Jugador Agitan (6.4.2) hasta la máxima extensión posible.

Si las FARC tienen demasiados pocos Recursos para Agitar en todos los sitios, o si “Alonso Cano” está en juego, las FARC Agitan primer donde menos marcadores de Terror haya, después donde haya Apoyo, después donde haya más Población, después al azar. Elimina el Terror sólo si se consiguiera un cambio.

### 8.8 Victoria con 1 Jugador

El jugador de una partida de 1 jugador (Gobierno) nunca gana durante las Rondas de Propaganda (7.2). Para tener éxito, el jugador debe evitar que gane ninguno de los Insurgentes y tener el mayor margen de victoria después de la Ronda final (7.3). Resta el margen más alto de la Facción Sin Jugador que lo tenga del del jugador para determinar el grado de éxito:

- **0 o menos: Fracaso de la COIN.** El Gobierno ha ganado poca legitimidad; los grupos armados ilegales abundan y gobiernan territorio clave. Colombia descende hacia el caos.
- **1 a 3: Punto Muerto.** La marea insurgente está detenida, pero los grupos ilegales siguen siendo fuertes. Quedan por delante años de guerra.
- **4 a 8: Progreso de la COIN.** El Gobierno es popular y el poder insurgente ha sido palpablemente reducido. La seguridad mejorada está llevando al crecimiento económico, y la estabilidad está a la vista.
- **9 o más: Triunfo de la COIN.** La estrategia del gobierno es un modelo de éxito. Las Guerrillas desertan o se desmovilizan a lo largo de todo el país. Los narcotraficantes permanecen, pero con poco poder político.

*EJEMPO: Un jugador en solitario ha evitado la victoria de las Facciones Sin Jugador a lo largo de 4 Rondas de Propaganda. Al final de la partida, con sólo 1 Base AUC y 2 FARC en el mapa, las AUC tienen un margen de victoria de -1, el más alto de las Facciones Sin Jugador. El Apoyo Total es de 61, así que el margen de victoria del Gobierno es de +1. El margen del jugador es de 2 por encima de las AUC: “Punto muerto”.*

## DESPLIEGUE (2.1)

### General

Acordad Despliegue Estándar o Abierto (a continuación) y las opciones Facción Sin Jugador (1.5), opción sin revelar (2.2), Elegibilidad (2.3.1) o partida corta (2.4.1). Da a cada jugador un desplegable de Facción.

A continuación, asigna cada Facción:

**1-jugador:** Gob **3-jugador:** Gob, FARC, AUC\*

**2-jugadores:** Gob, FARC **4-jugadores:** Una Facción cada uno

\* O Gob y las 2 Facciones Insurgentes que se prefieran.

### Preparación del Mazo

Separa las 4 cartas de Propaganda y baraja las 72 cartas de Evento. Aparta 12 cartas al azar: no pueden ser inspeccionadas ni serán usadas. Separa el resto de cartas de Evento en 4 montones más o menos iguales (o, si se desea, iguales). Baraja 1 carta de Propaganda en cada montón y apila 1 montón encima de otro para formar un mazo de robo bocabajo a la vista de todos los jugadores.

### Despliegue Estándar

- **Ayuda:** 9
- **Recursos:** Gob 40; FARC, AUC, y Cárteles 10.
- **Apoyo Total:** 50
- **Oposición + Bases:** 20
- **El Presidente:** Samper
- **Facciones Elegibles:** Todas
- **Apoyo Activo:** Atlántico, Santander, y todas las Ciudades excepto Cali. (Cali es neutral.)
- **Oposición Activa:** Chocó, Arauca, Meta East, Meta West, Guaviare, Putumayo, y Nariño.

- **Tropas:** 3 en cada, Bogotá, Medellín, Cali, y Santander.
- **Policía:** 2 en Bogotá; 1 en todas las demás Ciudades.
- **Base Gob:** 1 en Santander.
- **Guerrillas FARC:** 1 en cada Nariño, Chocó, Santander, Huila, Arauca, y Meta East; 2 en cada Meta West, Guaviare, y Putumayo.
- **Bases FARC:** 1 en cada Chocó, Huila, Arauca, Meta East, Meta West, y Guaviare.
- **Guerrillas AUC:** 1 en cada Atlántico, Antioquia, Santander, Arauca, Guaviare, y Putumayo.
- **Base AUC:** 1 en Antioquia.
- **Guerrillas Cárteles:** 1 en cada Cali y Putumayo.
- **Bases Cárteles:** 1 en cada Cali, Meta East, Meta West, y Guaviare; 2 en Putumayo.

### Despliegue Abierto

Alternativamente, despliega primero todos los marcadores y las fuerzas de las Facciones Sin Jugador tal y como se ha visto arriba. Despliega entonces las fuerzas de los jugadores en el siguiente orden: (*Las Bases no pueden violar los apilamientos, 1.4.2.*)

- **Cárteles:** 2 Guerrillas y 6 Bases en cualquier sitio, al menos 4 Bases en Departamentos con Población.
- **AUC:** 6 Guerrillas y 1 Base en cualquier sitio.
- **FARC:** 12 Guerrillas y 6 Bases en Departamentos.
- **Gob:** 12 Tropas, 12 Policía, y 1 Base en Ciudades o Departamentos que no tengan Bases FARC.

### ÍNDICE DE TÉRMINOS CLAVE

**Acción Cívica:** Acción del Gobierno para aumentar el Apoyo. (3.2.1, 6.4.1)

**Activa:** Guerrilla con el símbolo hacia arriba: vulnerable a Asalto y Ataque Aéreo (1.4.3); Ciudad o Departamento en Apoyo u Oposición abiertos (1.6.1).

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

**Actividades Especiales:** Acciones adjuntas a Operaciones; la mayoría son gratuitas y únicas para cada Facción. (4.0)

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

**Adyacente:** Casillas que están una junto a la otra a efectos de Movimiento o Eventos. (1.3.3)

**Agitar:** Acción FARC durante la Propaganda para aumentar la Oposición. (6.4.2)

**Amigo:** Efectivos de la Facción ejecutora.

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

**Apoyo:** Estatus de la población de una casilla que es partidaria del Gobierno. (1.6)

**Apoyo Total:** Población en Apoyo Pasivo más dos veces la Población en Apoyo Activo. (1.6.3)

**Asalto:** Operación del Gobierno que elimina fichas enemigas. (3.2.4)

**Asesinato:** Actividad Especial AUC que elimina fichas enemigas. (4.4.2)

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

**Ataque Aéreo:** Actividad Especial del Gobierno que elimina fichas enemigas. (4.2.2)

**AUC:** Una Facción Insurgente (Autodefensas Unidas de Colombia). (1.0, 1.5)

**Ayuda:** Ayuda Extranjera que se suma a los Recursos del Gobierno durante las Rondas de Propaganda o por Evento. (1.7, 6.3.1)

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

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

**Bases Las Últimas:** Es requisito para algunas acciones que una Facción objetivo no tenga cubos o Guerrillas en una casilla antes de que sus Bases puedan ser eliminadas. (3.2.4, 3.3.3, 4.2.2)

**Bosque (Tropical):** Tipo de Departamento que obstaculiza el Barrido. (1.3.2, 3.2.3)

**Campaña:** Una serie de cartas de Evento que llevan a una Ronda de Propaganda. (2.4.1)

**Capacidades Gubernamentales:** Efectos duraderos de un Evento que ayudan o perjudican las acciones del Gobierno. (5.3)

**Cargamento:** Marcador que representa un caché importante de drogas procesadas esperando ser enviadas al mercado. (4.5.3)

**Carretera:** LdC que representa rutas de transporte como autopistas o ferrocarril. (1.3.4)

**Cárteles:** Una Facción Insurgente: narcotraficantes colombianos. (1.0, 1.5)

**Casilla:** Área del mapa que contiene fichas en juego: Departamento, Ciudad, LdC. (1.3.1)

**Cilindro:** Pieza para señalar los Recursos de una Facción o la Elegibilidad (1.7, 2.2)

**Ciudad:** Tipo de casilla: áreas urbanas. (1.3.3)

**COIN (Contrainsurgencia):** Operaciones del Gobierno. (3.2)

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

**Contrabando:** Cargamento transferido por medio de Soborno. (4.5.4)

**Control:** Posesión, por una Facción, de más fuerzas en un Departamento o Ciudad que todas las demás combinadas, señalada por el Gobierno o las FARC durante la Fase de Control. (3.2.1, 4.3.1, 6.2)

**Coste:** Recursos entregados por una Operación. (3.1)

**Costera:** Casilla que toca un área azul (incluidos Panamá, Ecuador, y el Atlántico). (1.3.4)

**Cubo:** Ficha de Tropas o Policía. (1.4)

**Cultivo:** Actividad Especial de los Cárteles para colocar o relocalizar una Base. (4.5.1)

**Dar la Vuelta:** Cambiar una Guerrilla entre Oculta y Activa. (1.4.3)

**Departamento (Dept):** Tipo de casilla que representa áreas rurales. (1.3.2)

**Despliegue:** Colocación inicial de las fuerzas. (2.1, página 22)

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

**Despliegue Estándar:** Opción con despliegue de fuerzas predeterminado. (2.1)

**Discordia Insurgente:** Una excepción en la Secuencia de Juego en partidas de 2 jugadores que impide al jugador de las FARC determinar el uso del Evento a la Facción Sin Jugador. (8.1)

**Disponible:** Fichas de una fuerza en casillas de almacenamiento que pueden ser colocadas. (1.4.1)

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

**Elegible:** Facción capaz de ejecutar un Evento u Operación: por orden de Facción, 1ª y 2ª Elegible. (2.3.1-.2)

**Eliminar:** Tomar del mapa (fuerzas a Disponibles). (1.4.1)

**Emboscada:** Actividad Especial FARC/AUC que asegura el éxito de una Ataque. (4.3.2, 4.4.1)

**Enemigo:** Efectivos de otra Facción que no es la Facción ejecutora. (1.5)

**Entrenamiento:** Operación Gob para colocar fichas y realizar Acciones Cívicas. (3.2.1)

**Enviar:** Entregar un Cargamento y usar las ganancias para una operación inmediata. (2.3.6)

**Erradicación:** Actividad Especial del Gobierno para eliminar Bases Cárteles rurales y añadir Ayuda. (4.2.3)

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

**Eventos Inefectivos:** Las Facciones Sin Jugador evitan los Eventos sin efecto. (8.1)

**Exceso:** Casillas y marcadores para ayudar a gestionar casos ocasionales de aglomeración de Fuerzas. (1.4)

**Extorsión:** Actividad Especial FARC/AUC que suma Recursos. (4.3.1, 4.4.1)

**Facción:** Rol de un Jugador o de una Facción Sin Jugador: Gob, FARC, AUC, Cárteles. (1.5)

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

**FARC:** Una Facción Insurgente (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia). (1.0, 1.5)

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

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

**Final:** 4ª (opcionalmente, 3ª) ronda de carta de Propaganda, final de la partida. (2.4.1, 7.3)

**Fuerzas:** Tropas, Policía, Guerrillas, o Bases (fichas). (1.4)

**Gobierno (Gob):** La Facción No Insurgente. (1.0, 1.5)

**Gratuita:** Operación o Actividad Especial a través de Evento o Cargamento que no cuesta Recursos ni afecta a la Elegibilidad. (2.3.6, 3.1.2, 5.5)

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

**Impulso Insurgente:** Eventos cuya parte sombreada permanece en efecto hasta la siguiente Ronda de Propaganda. (5.4)

**Incautación:** Asalto que elimina un Cargamento para sumarlo a la Ayuda. (3.2.4.2)

**Insurgente:** Facción FARC, AUC, o Cárteles. (1.0)

**LdC:** Línea de Comunicaciones: Oleoducto o Carretera. (1.3.4)

**Marcha:** Operación Insurgente para mover Guerrillas. (3.3.2)

**Margen de Victoria:** Cálculo, único para cada Facción, de su proximidad a su condición de victoria. (7.3)

**Mercancía Capturada:** Coloca una Guerrilla o coge un Cargamento a través de un Ataque. (3.3.3.2)

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

**Montaña:** Tipo de Departamento que obstaculiza el Asalto. (1.3.2, 3.2.4)

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

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

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

**Objetivo:** Facción o ficha enemiga que es el objeto de la Operación, Actividad Especial, o Evento. (3.1, 4.1)

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

**Oleoducto:** Tipo de LdC que representa tuberías de petróleo o gas y carreteras o ferrocarriles paralelos o cercanos. (1.3.4)

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

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

**Oposición:** Estatus de una casilla de población contra el Gobierno. (1.6)

**Oposición + Bases:** Oposición Total más el número de Bases FARC en el mapa. (1.6.3, 7.2-.3)

**Oposición Total:** Población en Oposición Pasiva más dos veces la Población en Oposición Activa. (1.6.3)

**Orden de Facciones:** Símbolos en las cartas que determinan la 1ª y 2ª Elegibles. (2.3.2)

**País Extranjero** Estado que hace frontera con Colombia. (1.3.2)

**Pasar:** Rechazar ejecutar un Evento u Op cuando se es Elegible. (2.3.3)

**Pasivo:** Ciudad o Departamento en Apoyo u Oposición reservados. (1.6.1)

**Pastrana:** Andrés Pastrana Arango: El Presidente 1998-2002, después de Samper. (6.4.3)

**Patrulla:** Operación del Gobierno para proteger LdCs. (3.2.2)

**Peón:** Ficha para designar casillas seleccionadas para una Operación (negra) o Actividad Especial (blanca). (3.1.1)

**Población (Pob):** Representación de los habitantes de un Departamento o Ciudad, sobre 1 millón por punto. (1.3.2-.3)

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

**Pradera** Tipo de Departamento que no obstaculiza las Operaciones. (1.3.2)

**Presidente, El:** Contador que muestra el actual Presidente de Colombia. (6.4.3)

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

**Procesamiento:** Actividad Especial de los Cárteles para preparar un Cargamento o liquidar una Base. (4.5.2)

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

**Pueblo:** Elemento del mapa que limita las LdCs (no es una casilla). (1.3.3)

**Secuestro:** Actividad Especial FARC que transfiere Recursos. (4.3.3)

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

**Recursos:** Medios de las Facciones para las Operaciones y otras acciones. (1.7)

**Redespliegue:** Fase de Propaganda en la cual el Gobierno mueve cubos. (6.5)

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

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

**Requisición:** Coger un Cargamento a través del Asesinato. (4.4.3)

**Rescate de Drogas:** Coger un Cargamento por medio del Secuestro. (4.3.3)

**Respaldo de la Élite:** Opción de las AUC para un Reagrupamiento gratuito durante la Fase de Apoyo. (6.4.5)

**Sabotaje:** Colocar un marcador de Sabotaje en una LdC que no lo tenga, dañándolo temporalmente para bloquear la suma de Recursos al Gobierno. (3.3.4, 6.2, 6.3)

**Samper:** Ernesto Samper Pizano: El Presidente 1994-1998 y al comienzo de la partida. (2.1, 6.4.3)

**Secuestro:** Actividad Especial de las FARC que transfiere Recursos. (4.3.3)

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

**Sin Control:** Una Ciudad o Departamento que no tiene Control ni del Gobierno ni de las FARC. (6.2)

**Sin Sombrear:** 1º texto elegible de un Evento de Uso Dual, a menudo pro-Gobierno. (5.2)

**Soborno:** Actividad Especial de los Cárteles que elimina o da la vuelta a fichas enemigas. (4.5.4)

**Sombreado:** 2º texto elegible en un Evento de Uso Dual, a menudo antigubernamental. (5.2)

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

**Transferir:** Dar Recursos o Cargamentos a otra Facción. (1.5.1)

**Transporte Aéreo:** Actividad Especial del Gobierno que mueve Tropas. (4.2.1)

**Tropas:** Fuerzas Móviles del Gob especializadas en Barridos y Asaltos rurales (1.4)

**Uribe:** Álvaro Uribe Vélez, El Presidente 2002-2010, después de Pastrana. (6.4.3)

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

**Valor Económico (Econ):** Recursos que una LdC Sin Sabotear proporcionará al Gobierno en cada Ronda de Propaganda. (1.3.4, 6.3.1)

**Zona FARC:** Departamento al que las fuerzas Gubernamentales no pueden entrar. (1.4.2, 6.4.4)

**FUERZAS DISPONIBLES (1.4.1)**  
(Total, antes del despliegue)

	Gobierno	FARC	AUC	Carteles
Tropas	30 x 	-	-	-
Policia	30 x 	-	-	-
Guerrillas	-	30 x 	18 x 	12 x 
Bases	3 x 	9 x 	6 x 	15 x 